

1. MISIÓN Y FUNCIONES



MISIÓN

Realizar proyectos de ilustración, desarrollando bocetos mediante técnicas grafico-plásticas a partir de la documentación, acorde a las especificaciones del trabajo y siguiendo procesos lógicos y progresivos de construcción de imágenes, creando los originales y realizando el arte final, preparándolos para su difusión, publicación y/o reproducción, gestionando los aspectos legales y económicos del proyecto y controlado la calidad del proceso

Fuente: Certificado de profesionalidad; ARGG0212



FUNCIONES

Concebir y desarrollar ideas, diseños y estilos para obras de pintura, dibujo y escultura

Crear dibujos y grabados sobre metal, madera u otros materiales

Crear pinturas y dibujos representativos o abstractos empleando lápices, pinceles, tinta, tiza, óleo y acuarelas o mediante la aplicación de otras técnicas

Crear viñetas para representar a personas o acontecimientos, a menudo en forma de caricatura

Disponer los objetos, colocar a los modelos en la posición deseada y seleccionar los paisajes y las demás formas visuales de acuerdo con lo deseado

Seleccionar los medios, métodos y materiales artísticos

Fuente: Definidas a partir de las tareas de las Notas Explicativas del Catálogo Nacional de Ocupaciones

2. COMPETENCIAS Y HABILIDADES

COMPETENCIAS TÉCNICO-PROFESIONALES

Fuente: [Esco \(europa.eu\)](http://Esco.europa.eu)

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS ESENCIALES

TRANSECTORIAL

• [crear imágenes digitales](#)

• [seleccionar temática artística](#)

ESPECÍFICAS DEL SECTOR

- [crear dibujos originales](#)
- [emplear técnicas de ilustración tradicionales](#)
- [desarrollar elementos visuales](#)
- [crear bocetos](#)
- [seleccionar materiales artísticos para la creación de obras de arte](#)

- [debatir sobre obras de arte](#)
- [contextualizar la obra artística](#)
- [emplear técnicas de ilustración digital](#)
- [seleccionar estilos de ilustración](#)
- [formular propuestas de proyectos artísticos](#)
- [garantizar la calidad visual de un decorado](#)

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS OPTATIVAS

TRANSECTORIAL

- [elaborar recursos educativos](#)
- [mantener la administración personal](#)

- [colaborar con el personal técnico en producciones artísticas](#)

ESPECÍFICAS DEL SECTOR

- [evaluar las necesidades de conservación](#)
- [planificar actividades educativas artísticas](#)
- [elaborar presupuestos para proyectos artísticos](#)

- [organizar actividades educativas](#)
- [presentar una exposición](#)
- [participar en actividades de mediación artística](#)

CONOCIMIENTOS ESENCIALES

TRANSECTORIAL

- [derecho laboral](#)

- [Derecho de la propiedad intelectual](#)

ESPECÍFICOS DEL SECTOR

- [historia del arte](#)

CONOCIMIENTOS OPTATIVOS

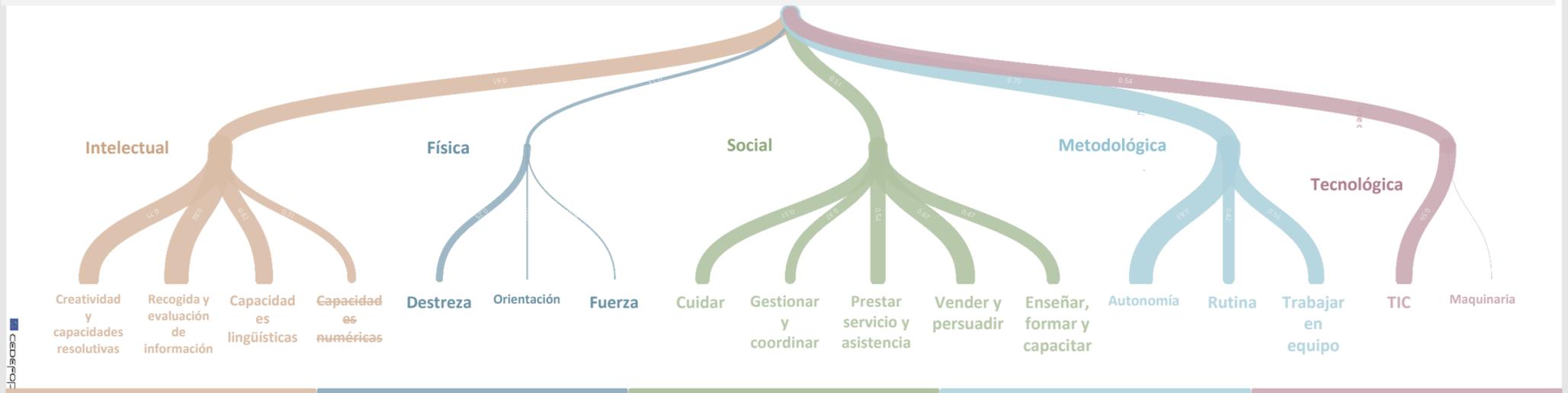
HABILIDADES TRANSVERSALES

Fuente: [Tasks within occupations](https://tasks.withinoccupations.com/) | CEDEFOP (europa.eu)

Las habilidades transversales en este indicador son valoradas en una escala del 0 al 1 para cada grupo ocupacional en función de su importancia

Para los “Profesionales en derecho, en ciencias sociales y culturales”, al que pertenecen los dibujantes, en general destacan las habilidades vinculadas con la metodología y la inteligencia, principalmente la autonomía, la recogida y evaluación de información y la creatividad y capacidades resolutivas.

Además, en el ámbito social, destacan las habilidades de vender y persuadir y prestar servicios, mientras que el manejo de las TIC es lo más relevante en el ámbito de las habilidades tecnológicas.



3. FORMACIÓN Y EXPERIENCIA PROFESIONAL



CUALIFICACIÓN

Ilustración



CERTIFICADO PROFESIONAL

Ilustración



FORMACIÓN PROFESIONAL REGLADA

Ilustración



FORMACIÓN UNIVERSITARIA

Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración,
Grado en Bellas Artes

OTRA FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Formación para la especialización del perfil (por ejemplo, dibujantes de comic, para animación, o videojuegos)

PROFESIÓN REGULADA: NO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

Fuente: SEPE, Perfiles de la oferta de empleo

FORMACIÓN

- En la mayoría de los casos no requieren formación, con tener unas buenas dotes demostrables es suficiente. Sin embargo, sí es valorable positivamente al otorgar estos conocimientos teóricos y sentar las bases de técnicas artísticas.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

La experiencia en estos casos se demostraría con algún "book" de dibujo de trabajos propios o por cuenta ajena, no se mide por años.

4. CONDICIONES DE TRABAJO



JORNADA LABORAL

La jornada laboral va a depender del tiempo y las necesidades de los/as clientes/as

Fuente: SEPE, Perfiles de la oferta de empleo



RETRIBUCIÓN*

El salario de un/a dibujante puede rondar entre los 15.829,03€-17.046,64€ anuales, cuenta con 3 pagas extra de entre 1.301,02€-1.587,91€ y un complemento lineal de 4.641,38€ según el Convenio Colectivo Estatal de Artes Gráficas, Manipulados de Papel, Manipulados de Cartón, Editoriales e Industrias Auxiliares 2021-2022 (tabla salarial 2022)



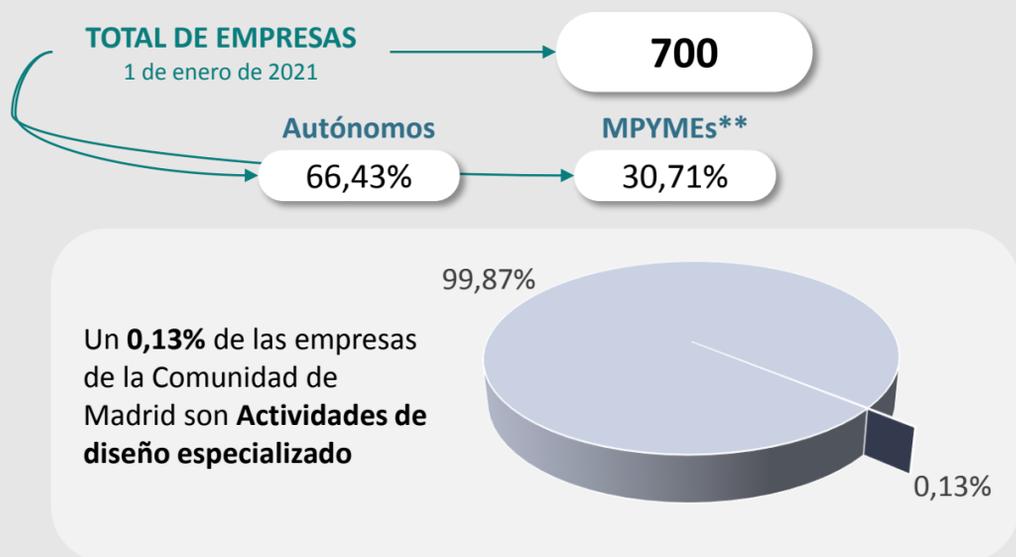
UBICACIÓN ORGANIZATIVA

Normalmente desempeñan su trabajo por cuenta propia (como "freelance") y tienen por clientes sectores y personalidades diferentes, pudiendo ser desde artistas autónomos hasta dibujantes para el sector de los videojuegos

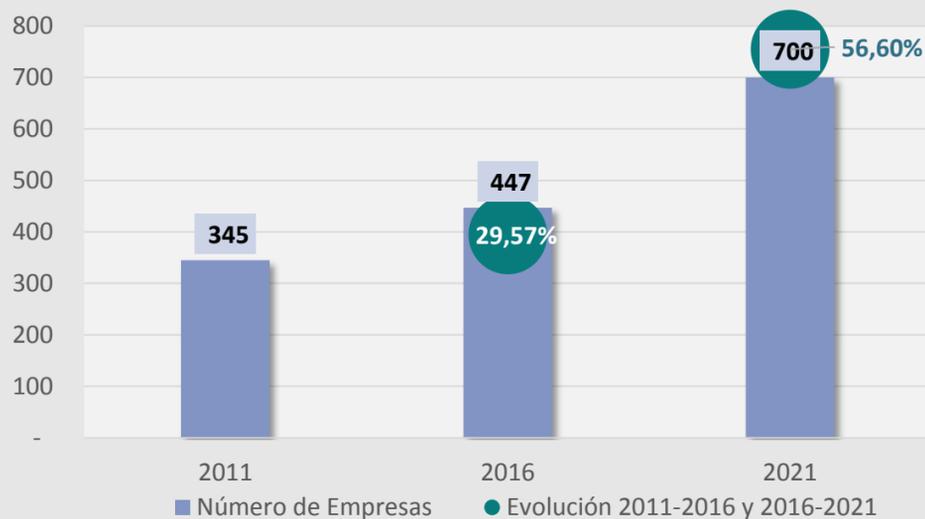
5. CONTEXTO

TEJIDO EMPRESARIAL

Fuente: Instituto Nacional de Estadística, Directorio Central de Empresas, 1 de enero de 2021
[INEbase / Economía / Empresas / Explotación estadística del directorio central de empresas. DIRCE / Últimos datos](#)



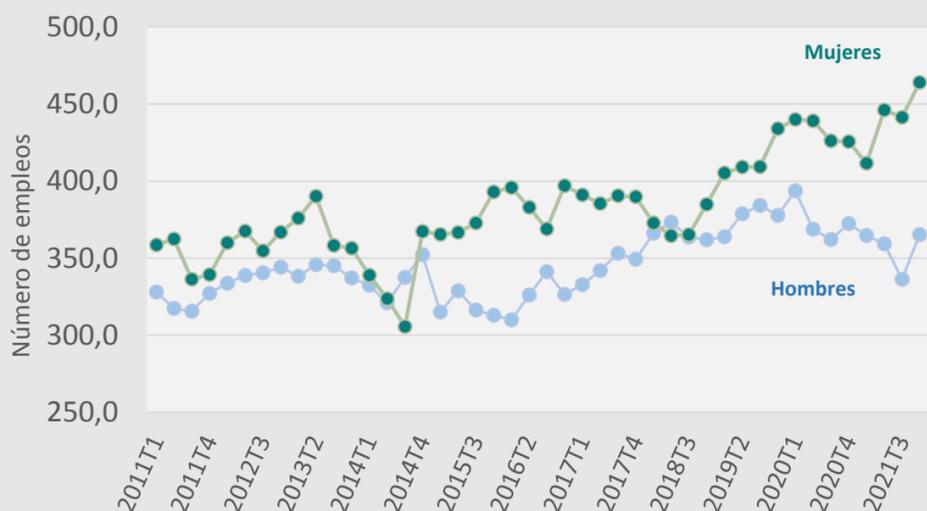
Evolución de número de empresas (C. Madrid, 2011-2021)
CNAE 741 Actividades de diseño especializado, 1 de enero de 2021



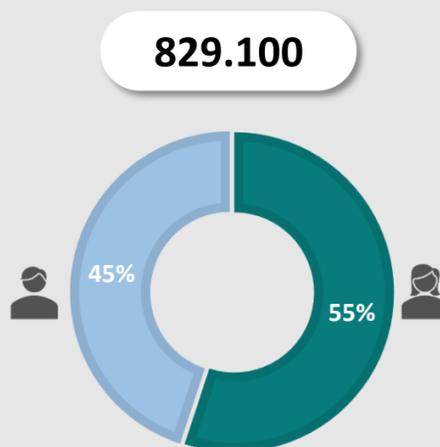
MERCADO DE TRABAJO

Fuente: Instituto Nacional de Estadística, Encuesta de Población Activa (2011-2021)
[INEbase / Mercado laboral / Actividad, ocupación y paro / Encuesta de población activa / Últimos datos](#)

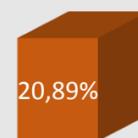
Evolución del número de empleos (C. Madrid, T12011-T42021);
Grupo ocupacional 2 Técnicos y profesionales científicos e intelectuales



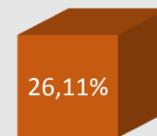
TOTAL DE EMPLEOS
en el cuarto trimestre de 2021



% que representa la CM en el total del grupo ocupacional en España



% que representa el grupo ocupacional sobre el total del empleo en la CM



Los **datos actualizados** sobre demandantes de empleo, paro y contratación se pueden consultar **pinchando en el siguiente botón:**



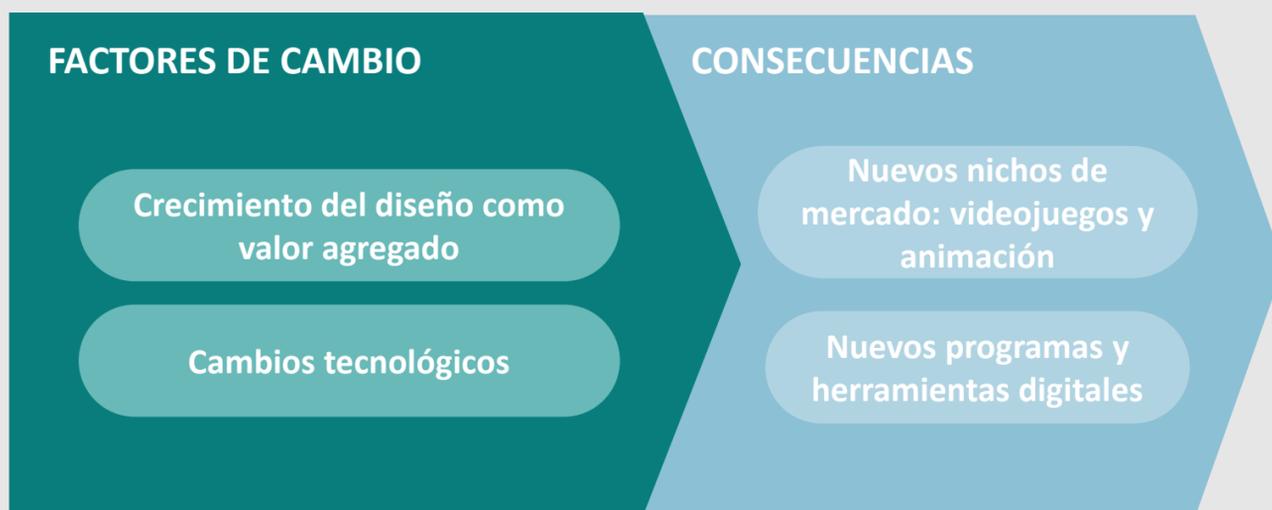
* Las cifras de retribución hacen referencia al salario bruto
 ** MPYMEs o Micropymes, son pequeñas empresas de menos de 10 empleos.

PERSPECTIVAS DE FUTURO



- 1 Nuevos nichos de mercado para el dibujo
- 2 Crecimiento del diseño como valor agregado
- 3 Digitalización y nuevas tecnologías

PRINCIPALES CAMBIOS Y TECNOLOGÍAS



Las nuevas tecnologías afectan también al trabajo de los y las dibujantes puesto que, aunque sigue siendo necesario la actividad manual, el auge de herramientas para el dibujo en dispositivos electrónicos y el empleo de estas para nichos de mercado como videojuegos y otras producciones de animación, es muy importante.

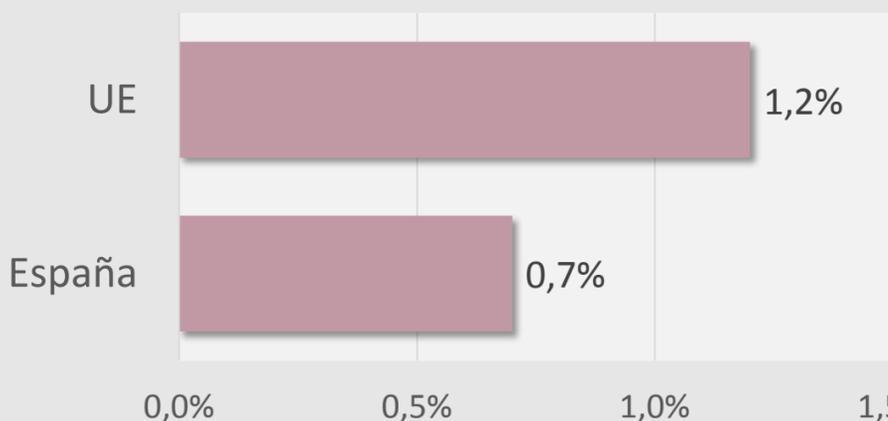


- **Competencias digitales** para el trabajo colaborativo y en línea como parte de un equipo de trabajo.
- **Uso de software avanzados:** para la realización de dibujos e ilustraciones con ordenador u otros dispositivos electrónicos.
- **Redes sociales:** para búsqueda y seguimiento de tendencias, lanzamiento de campañas de marketing y captación y fidelización de clientes.

PERSPECTIVAS EN EL EMPLEO

Fuente: de.pronóstico.de.habilidades.CEDEFOP.europa.eu

Crecimiento del empleo (% tasa anual)



Variación absoluta esperada del empleo en España

+47.477

Nivel de cualificación de los nuevos empleos esperados

ALTO

43.456

MEDIO

3.618

BAJO

403

- **Ocupación:** Profesionales en derecho, en ciencias sociales y culturales
- **País:** España
- **Periodo:** 2021-2030



DIBUJANTES, EN GENERAL (EXCEPTO DIBUJANTES TÉCNICOS)



Según las proyecciones a 2030 de CEDEFOP, el grupo ocupacional **“Profesionales en derecho, en ciencias sociales y culturales”** crecerá en Europa por encima del crecimiento que tendrá en España, siendo el sector de la administración pública y defensa en el que se concentrará la mayor parte del empleo.

Dados los requerimientos de formación de estos profesionales, los nuevos puestos contarán con una alta cualificación.

Realizando a partir de los datos disponibles* una estimación del crecimiento del empleo en Madrid, en el año 2030 habrá unos 9.917 profesionales más que en 2021.

6. IDENTIFICACIÓN DE LA OCUPACIÓN

CARACTERIZACIÓN

OCUPACIÓN SISPE

Dibujantes, en general (excepto dibujantes técnicos)

CÓDIGO SISPE

29311059

FAMILIA PROFESIONAL

Artes Gráficas

ÁREAS

- Actividades artísticas/artesanales
- Diseño gráfico y multimedia

CNAE

741 Actividades de diseño especializado

OCUPACIONES SISPE AFINES

29311013	Artistas falleros	29311095	Restauradores de obras de arte, arqueología
29311022	Artistas pintores	29311107	Restauradores de obras de arte, documentos gráficos
29311031	Artistas cerógrafos	29311116	Restauradores de obras de arte, en general
29311040	Creativos de historietas y/o dibujos animados	29311125	Restauradores de obras de arte, escultura
29311068	Escultores	29311134	Restauradores de obras de arte, madera y muebles antiguos
29311077	Grabadores artísticos, en general	29311143	Restauradores de obras de arte, pintura
29311086	Joyereros artísticos, obras arte	29311152	Restauradores de obras de arte, textil

EQUIVALENCIAS EN OTRAS CLASIFICACIONES

CNO-11

2931– Artistas de artes plásticas y visuales

CIOU-08

2651 - Artistas de artes plásticas

GRUPO OCUPACIONAL

2 - Técnicos y profesionales científicos e intelectuales

ESCO

[26516 - dibujante](#)

En los apartados de “Ocupaciones SISPE Afines”, “CNO-11” y “CIOU-08” se presenta el nombre oficial en dichas clasificaciones, siendo este masculino genérico. Los términos de ocupaciones y puestos de trabajo se utilizan con carácter genérico y omnicompreensivo de mujeres y hombres

*El pronóstico se ha realizado a partir de la combinación de información numérica proveniente de la EPA y de CEDEFOP