



Trabajo realizado por nuestra alumna Iciar Leal

MÁSTER EN DISEÑO GRÁFICO PARA ESTUDIOS Y AGENCIAS

Una metodología única, basada en la práctica y el conocimiento que te harán alcanzar tus sueños

TRANSFORMA TU AMOR POR LAS ARTES DIGITALES EN UNA CARRERA EXITOSA Y EMOCIONANTE

Lightbox University



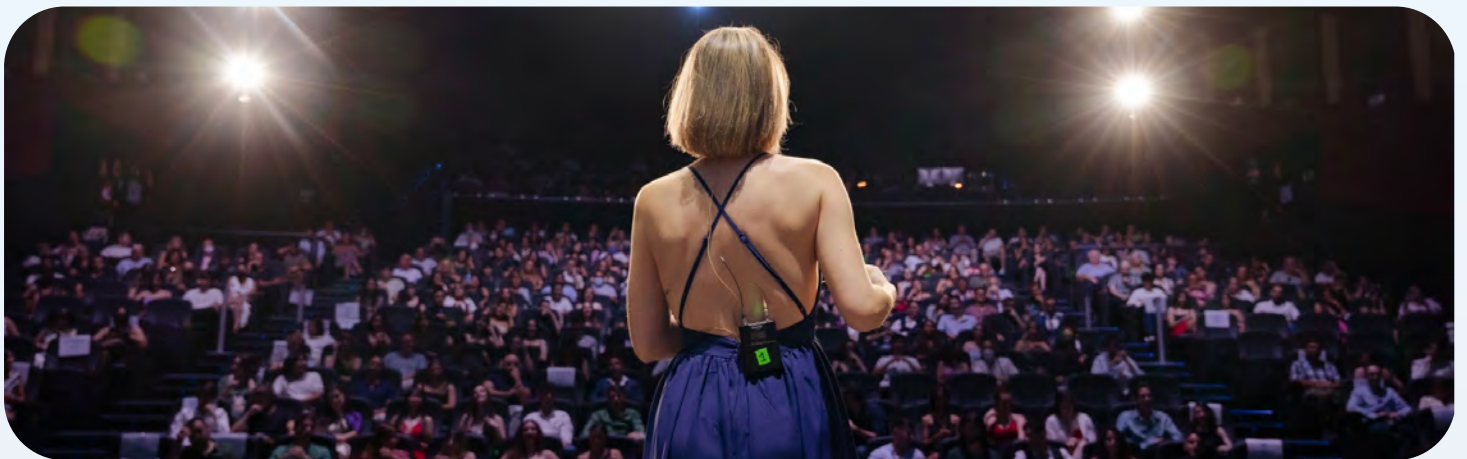
En Lightbox University queremos que nuestros alumnos conozcan de primera mano cómo es el trabajo y el desarrollo de un proyecto profesional dentro de un estudio de cine o de videojuegos. Es por ello que la oferta formativa de Lightbox Academy pasa por cada una de las fases de realización de un proyecto: preproducción, producción y posproducción. Esto permite que nuestros alumnos elijan el área en la que se sientan más cómodos y puedan desarrollar su talento en ella.

Lightbox University es una escuela especializada en Ilustración, 3D, Animación, VFX, Videojuegos, Motion Graphics y Diseño Gráfico y Web. Cada una de nuestras formaciones está preparada para que el alumno parta desde el inicio, sin conocimientos previos, hasta alcanzar un nivel profesional con el que conseguir trabajar en la industria del cine o del entretenimiento.

La escuela más premiada de España

NOMINADO AL MEJOR CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN EN EL FESTIVAL DE MÁLAGA – Estimada Ángela

El cortometraje de animación producido por Lightbox Academy "Estimada Ángela". Está dirigido y escrito por Paco Sáez, artista de storyboard y José Luis Quirós, director de animación y artista 3D generalista. Y realizado por nuestros alumnos.



GANADOR DEL LAUS DE PLATA – Itxaso

"Itxaso", creado por nuestro alumno Javier Navarrete, es un trabajo de Motion Graphics. "Itxaso" es herencia cultural, respeto, concienciación, creatividad y sostenibilidad a través de paisajes, emociones y sutiles animaciones.

GANADOR DEL PREMIO GOYA AL MEJOR CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN – Madrid 2120

"Madrid 2120" es un cortometraje dirigido por José Luis Quirós y Paco Sáez, creado y gestado en las aulas de Lightbox Academy. Cuenta con la participación de más de 160 alumnos de las diferentes áreas de la escuela, que con su trabajo consiguieron que el proyecto se alzase con el Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación.

GANADOR DEL PREMIO GOYA AL MEJOR CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN - The Monkey

"The Monkey" es un cortometraje dirigido por Xosé Zapata y Lorenzo Degl'Innocenti. Es una coproducción España-Portugal junto a Lightbox Academy. Este proyecto realizado en animación 2D ha conseguido el merecido Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación.



"FRANCESKA"



The Monkey



MADRID 2020



CERTIFIED SCHOOL



TOP 50 GLOBAL SCHOOL



3D ANIMATION



CONCEPT ART



TOP 25 MUNDIAL



ITXASO



CANDIDATO AL GOYA AL MEJOR CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN - Francesca

Dirigido por Alberto Cano y con guión del mismo Cano y David Alonso, "Franceska" es un corto de animación 3D en el que trabajaron nuestros alumnos.

ENCONTRAR TU TRABAJO IDEAL NUNCA FUE TAN FÁCIL

Con un 98% de empleabilidad

Las mejores empresas del sector confían en nosotros.



ENTERTAINMENT INC.



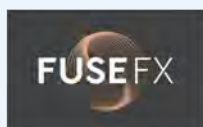
EL RANCHITO

CINE SITE
STUDIOS



DREAMWORKS

Blue Sky
STUDIOS



animation studio

MERCURYSTEAM



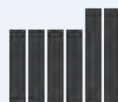
INDUSTRIAL
LIGHT & MAGIC
A LUCASFILM COMPANY



proximity

SCANLINE VFX

SKYDANCE
ANIMATION



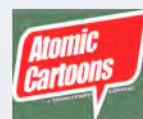
THE
JFA
STUDIOS



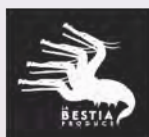
FRAMESTORE



ILLUSORIUM



SONY PICTURES
ANIMATION

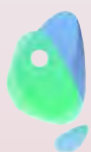


ICON
CREATIVE STUDIO

LIGHTBOX
ANIMATION STUDIOS



nickelodeon
ANIMATION



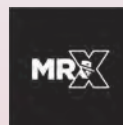
samsa

the cocktail.

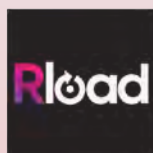


STEAM™

AARDMAN



ZOIC



TRIXTER



JELLYFISH PICTURES

ONEG



UBISOFT®

Orgullosos de que nuestros alumnos trabajen en los mejores proyectos.



LA FORMACIÓN PERSONALIZADA QUE TE HARÁ ALCANZAR TUS OBJETIVOS PROFESIONALES

¿Qué vas a aprender?

Si te gusta trabajar con la tecnología y eres un apasionado del diseño, el **MÁSTER EN DISEÑO GRÁFICO PARA ESTUDIOS Y AGENCIAS** es el camino perfecto para elevar tu carrera al nivel más alto. Una ocasión inmejorable para desarrollar tus habilidades creativas y técnicas que te abrirá las puertas a un futuro lleno de oportunidades en el sector del diseño.



Trabajo realizado por nuestra alumna María Montes de Oca

Bloque I

Fundamentos del diseño. ECTS: 4

- ¿Qué es diseñar? Función y forma.
- Principios y fundamentos del diseño. Síntesis.
- Procedimientos, procesos y fases del diseño.

Teoría del color. ECTS: 3

- Historia de la representación y el estudio del color.
- Modelos y espacios de color. RGB, CMYK, HSB y LAB. Digitalización.
- Armonías y psicología del color aplicadas.

Herramientas digitales. Photoshop. El píxel. ECTS: 6

- Interfaz. Flujo de trabajo en el ecosistema de Adobe.
- Sistema de la imagen digital y anatomía del píxel.
- Herramientas y técnicas para el ajuste de imágenes.
- Trabajo con capas para la creación de composiciones avanzadas.

Herramientas digitales. Illustrator, vectores. ECTS: 6

- Planteamiento del trabajo con gráficos vectoriales.
- Flujo de trabajo. Atributos de los objetos vectoriales.
- Composición del color para proyectos de identidad.
- Texto. Técnicas avanzadas con efectos 3D y perspectiva.



Fundamentos de la tipografía. ECTS: 2

- Historia de la tipografía.
- Características y clasificación. ¿Qué puede transmitir un tipo de letra?
- Organización y gestión del catálogo tipográfico.

Herramientas digitales. InDesign, diseño editorial. ECTS: 6

- Introducción al diseño editorial y la maquetación.
- Estructura fundamental. Páginas, pliegos y principales.
- Trabajo con el texto: jerarquización y estilado.
- Sistemas y retículas para estructurar los contenidos.

Herramientas digitales. Bridge, gestión de activos. ECTS: 2

- Diseño de la base de datos de trabajo. Organización.
- Interfaz. Metadatos y keywords para la documentación.

Diseño de experiencia de usuario. UX. ECTS: 6

- Procesos de UX. Investigación del usuario, iteración, etc.
- Metodologías cualitativas y cuantitativas. Análisis.
- Arquitectura de la información.
- Conceptualización. Flujos del proyecto y prototipado.
- Diseño y ejecución de tests de usuarios. Métricas..

Herramientas digitales.

Figma, diseño de interfaces. UI. ECTS: 3

- Interfaces para entorno web y para apps.
- Entorno de trabajo en Figma. Flujos de trabajo.
- Desarrollo de sistemas de diseño. Atomic design.
- Prototipado. Animación de elementos e interacciones.



Bloque II

Creatividad. ECTS: 4

- Selección y filtrado de referencias de calidad.
- Técnicas y procesos para la generación de ideas.
- Creatividad al servicio de la comunicación.

Comunicación. ECTS: 3

- La comunicación visual y sus códigos.

- Semiótica, señalética e iconografía.
- El concepto de la narrativa. Contar historias (storytelling).
- Infografías. El diseño aplicado al Big Data.

Introducción a Motion Graphics. ECTS: 2

- Composición y narrativa en la línea del tiempo.
- Herramientas y software específico para trabajar el movimiento. Formatos.

Identidad corporativa. ECTS: 3

- ¿Qué es el branding? Alineación con la estrategia de la marca.
- Definición de las fases para el diseño de identidades, logos e iconos.
- Aplicaciones y mockups.

Dirección de arte. ECTS: 4

- Dirección de arte vs. dirección creativa. Referencias.
- El trabajo con el cliente. Empatizar. El briefing.
- Elaboración y justificación de presupuestos. Presentación y defensa de propuestas.



Gestión de proyectos. ECTS: 2

- Sistemas de planificación adecuados. Herramientas para la gestión de tareas.
- Organización y dirección de equipos creativos. Comunicación.
- Plazos, ejecución y seguimiento. Dinamización y motivación.

Artes finales y entregables. ECTS: 2

- Optimización de archivos. Formatos y estándares. Control de salida.
- El entorno de la producción gráfica. Controles de color. La relación con el impresor.
- El entorno digital y sus diferentes ecosistemas. Entregables. El handoff con desarrollo.

Construcción del portfolio profesional. ECTS: 2

- Definición de los objetivos. Criterios para la selección de trabajos.
- Estilo y estructura de la presentación.
- Organización durante los proyectos para recopilar el material. Documentación.

Tu éxito, nuestra meta

¿CUÁNTOS CRÉDITOS Y HORAS CONFORMAN LOS MÁSTERES CON RECONOCIMIENTO UNIVERSITARIO?

Los másteres de **Lightbox University** constan de 60 ECTS distribuidos en módulos de entre 2 y 12 ECTS, con una duración total de un año.

¿QUÉ REQUISITOS NECESITO PARA ACCEDER A LOS MÁSTERES CON RECONOCIMIENTO UNIVERSITARIO DE LIGHTBOX UNIVERSITY?

Nuestros másteres, junto con la Universidad Europea Miguel de Cervantes, están dirigidos a aquellas personas que estén en posesión de una titulación oficial universitaria o equivalente, como Ingenieros, Graduados o Licenciados Universitarios en Bellas Artes, Diseño, Comunicación Audiovisual, Informática o carreras relacionadas con las artes digitales.



¿ME PUEDO MATRICULAR EN UN MÁSTER DE **LIGHTBOX UNIVERSITY** SI AÚN NO HE TERMINADO LA FORMACIÓN OFICIAL DE GRADO?

Sí, pueden acceder a los másteres aquellas personas que han realizado la preinscripción con matrícula condicionada, si estas personas están a falta de hacer el TFG y como máximo hasta 9 créditos ECTS. Teniendo en cuenta que no podrán obtener el título del máster si previamente no han obtenido el título de grado.



SI TE LO PROPONES CONSEGUIRÁS CONVERTIRTE EN UN GRAN PROFESIONAL DEL SECTOR Y TRABAJAR EN LAS MEJORES EMPRESAS NACIONALES E INTERNACIONALES. NO IMPORTA CUÁL SEA TU SUEÑO: ELIGE LA MEJOR FORMACIÓN EN ARTES DIGITALES Y CONVIÉRTELO EN REALIDAD.

Puedes obtener más información en la propia página del máster, [aquí](#). También puedes concertar una cita [presencial](#), [telefónica](#) o por [videollamada](#), o escribirnos un [email](#). ¡Estaremos encantados de atenderte!



Te esperamos en el lugar donde nacen los sueños

ESTAMOS EN MADRID

Travesía de Andrés Mellado, 3

+34 917 520 511

hablamos@lboxacademy.es

