



Clara Nieto y varios alumnos

DOBLE MÁSTER EN DESARROLLO DE PROYECTOS DE ANIMACION

LA ESCUELA DE ARTES DIGITALES

Lightbox Academy nace directamente de Lightbox Animation Studios, la **productora de cine de animación** más importante de España y creadora de éxitos como "Atrapa la Bandera" y la saga de "Tadeo Jones". La escuela surge del compromiso de **profesionales de la industria** decididos a crear un espacio en donde compartir su pasión por la animación, los videojuegos y los efectos visuales.

Este centro formativo se ha diseñado como un trampolín profesional donde **desarrollar el talento creativo y convertirlo en una carrera profesional** sólida manteniendo una conexión directa con la industria, supervisando los temarios formativos año tras año y las reels de los estudiantes, garantizando así la máxima excelencia y actualización constante de los contenidos.



+10.000

CREADORAS Y CREADORES
FORMADOS DESDE 2015



98%

DE QUIENES ESTUDIAN
CON NOSOTROS YA
TRABAJAN EN LA INDUSTRIA



+2.000

EMPRESAS PARA
PRÁCTICAS, EMPLEO
Y PROYECTOS REALES



**ES EL MEJOR SITIO PARA
APRENDER ARTES DIGITALES.
ÁNGEL LOT**

El tiempo que he pasado en Lightbox Academy me ha ayudado a crecer mucho y he conocido a gente maravillosa con mucho talento. Cada clase y cada evento es un motivo para asistir.

Metodología

Lightbox Academy ha alcanzado un reconocimiento internacional excepcional, siendo catalogada por **The Rookies**, plataforma líder en la industria de las artes digitales, como **una de las mejores escuelas de arte digital del mundo**. **Animation Career Review** la sitúa entre las **10 mejores escuelas de animación a nivel mundial**.

Proyectos desarrollados en la escuela han conseguido **dos premios Goya** y han sido finalistas de los **Premios PlayStation Talents**. La escuela facilita conexiones profesionales que resultan clave para el desarrollo tanto profesional como personal del alumnado.

Reconocimiento y proyección profesional

La metodología formativa de Lightbox Academy se fundamenta en el **aprendizaje práctico basado en las necesidades reales de la industria** nacional e internacional.

Los estudiantes trabajan desde el primer día en **proyectos reales, dirigidos por profesionales** activos de las artes digitales en un ambiente de trabajo de alto rendimiento. Esta aproximación permite que la formación esté completamente alineada con los estándares profesionales del sector, **proporcionando una experiencia educativa que replica fielmente el entorno laboral real**.

DOBLE MÁSTER EN DESARROLLO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN

El Doble Máster en Desarrollo de Proyectos de Animación te prepara para entender todo el recorrido de una obra animada: desde la creación de la historia hasta su planificación dentro de una producción profesional. No se trata solo de aprender a escribir una historia, dibujar un storyboard o planificar una producción. Este doble máster está pensado para que entiendas el proceso completo de un proyecto animado

Aprenderás a escribir, visualizar, presentar y organizar proyectos de animación, combinando competencias de guion, storyboard y producción. Una formación completa para quienes quieren trabajar en la industria audiovisual con una visión global, creativa y profesional.

Con esta formación podrás acceder a puestos como

- Guionista de cortometrajes de animación.
- Script developer.
- Storyboard artist.
- Storyboard revisionist.
- Coordinador/a de Producción
- Production Assistant.
- Project Manager para contenidos audiovisuales y digitales.
- Asistente de Producción para festivales y distribución.



DOBLE MÁSTER EN DESARROLLO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN



MÉTODO DE EVALUACIÓN

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación y el jefe de estudios. Una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.



CLASE DE PRUEBA

Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Animation Studios y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

Duración
2 años

Diario
3 h.

Titulación
Título propio

Módulos de estudio

1. Fundamentos de la creación narrativa para animación

Introducción al guion desde la perspectiva de la animación.
Principios básicos de narrativa cinematográfica.
Relación entre imagen, acción y texto.
Estructura, movimiento progresivo y efecto en el espectador.
Tono, tema y conflicto.
La idea como punto de partida del proyecto.
Primeras herramientas de análisis y reescritura.

2. Escritura para animación y comedia visual

Características específicas del guion de animación.
Acción física, slapstick y gag visual.
Timing, ritmo y estructura del gag.
Construcción de humor desde la imagen.
Creación de mundos fantásticos.
Escritura para 2D, 3D, stop motion y cut-out.
Relación entre guion, layout y storyboard.

3. Del guion al proyecto animado

Comprensión del proceso de producción en animación.
Del script al acting.
Relación entre escritura, interpretación animada, doblaje y lip-sync.
El papel del guion dentro del pipeline.
Creatividad, presupuesto y posibilidades de producción.
Primer acercamiento a la viabilidad narrativa y visual del proyecto.

4. Formatos, públicos y desarrollo de serie

Diferencias entre escribir para cine, televisión, plataformas y redes.
Series de animación, animación preescolar y animación para adultos.
Adaptación del tono al público objetivo.
Desarrollo de personajes, mundo y formato.
Sinopsis, escaleta y estructura de episodio.
Construcción de una propuesta seriada.

Software utilizado en clase

- Microsoft Word
- Storyboard Pro
- Software de gestión de producción

DOBLE MÁSTER EN DESARROLLO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN

Módulos de estudio

5. Biblia, pitch y presentación de proyectos

Desarrollo de la biblia de producción.
Logline, sinopsis, personajes, tono, mundo y referencias.
Arte conceptual y materiales de presentación.
Cómo vender una idea de animación.
Mercados, festivales y eventos de la industria.
Propiedad intelectual, derechos de autor y contratos básicos.
Preparación del pitch narrativo.

6. Proyecto de Serie Animada

Desarrollo de una serie de animación como primer gran proyecto del programa.
Construcción del concepto, universo y personajes.
Definición del tono, estilo y público.
Elaboración de la biblia de producción.
Escaleta del episodio piloto.
Presentación profesional del proyecto.

7. Escritura avanzada de cortometraje de animación

Desarrollo de una idea para cortometraje.
Logline, premisa y enfoque narrativo.
Subtexto, género, tono y estilo.
Construcción del final.
Creación de personajes y arco dramático.
Reglas del universo narrativo.
Aprovechamiento expresivo de la animación.

8. Estructura, tratamiento y reescritura

Estructura aplicada al cortometraje de animación.
Storyline, escaleta y tratamiento.
Planos, ángulos, transiciones y escritura visual.
Primer borrador de guion literario.
Clímax, resolución y ritmo narrativo.
Lectura crítica del guion.
Reescritura y pulido final.

9. Pitch final y preparación para storyboard

Cierre del proyecto de cortometraje.
Revisión del guion desde una perspectiva visual.
Identificación de escenas clave.
Preparación del material para su paso a storyboard.
Lectura de guion.
Pitch final ante profesionales.
Valoración del proyecto desde el punto de vista narrativo y visual.

10. Principios de narrativa visual para animación

Introducción al storyboard dentro del proceso de animación.
Silueta, línea de acción y claridad visual.
Expresividad corporal y facial.
Acting visual del personaje.
Análisis de secuencias animadas.
Relación entre emoción, pose y lectura del plano.
Ejercicios prácticos de comunicación visual.

11. Dibujo aplicado al lenguaje cinematográfico

Perspectiva aplicada a la narración visual.
Composición de plano.
Psicología del encuadre.
Tipos de plano y función narrativa.
Story sketch y boceto rápido.
Claridad de acción.
Construcción visual de momentos clave.

12. Traducción del guion a secuencia visual

Lectura y análisis de guion.
Identificación de intención dramática.
Planificación de acciones.
Continuidad visual y ritmo de secuencia.
Poses principales y acting.
De la escena escrita al storyboard.
Organización narrativa de planos.

Software utilizado en clase

- Microsoft Word
- Storyboard Pro
- Software de gestión de producción

DOBLE MÁSTER EN DESARROLLO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN

Módulos de estudio

13. Desarrollo de storyboard profesional

Construcción de una secuencia completa.
Claridad narrativa, puesta en escena y ritmo.
Revisión de planos.
Ajustes de continuidad.
Relación entre storyboard, animática y producción.
Preparación de una pieza para reel.
Presentación del trabajo visual.

14. Introducción a la producción de animación y artes digitales

Panorama de la industria audiovisual y de animación.
Tipos de animación y formatos de producción.
Cine, series, videojuegos, VFX y contenidos digitales.
Funciones del departamento de producción.
Roles, jerarquías y responsabilidades.
Relación entre creatividad, planificación y recursos.
El productor como figura clave del proyecto.

15. Desarrollo, presentación y viabilidad de ideas

Presentación de proyectos desde el punto de vista de producción.
Cómo evaluar la viabilidad de una idea.
Relación entre propuesta creativa, financiación y mercado.
Pitch orientado a producción.
Análisis de necesidades técnicas, artísticas y humanas.
Primeros criterios de presupuesto y calendario.
Preparación de materiales para toma de decisiones.

16. Producción de cine y series de animación

Diferencias entre cortometraje, largometraje y serie.
Fases de preproducción, producción y postproducción.
Producción en animación 2D y 3D.
Organización de episodios y entregas.
Interacción con clientes y departamentos.
Reuniones de seguimiento y aprobación.
Gestión de presupuestos y equipos.

17. Producción en videojuegos y VFX

Pipeline de videojuegos.
Organización de equipos técnicos y artísticos.
Fases de producción en videojuegos.
Producción en VFX.
Diferencias entre pipelines de animación y VFX.
Interacción con clientes.
Gestión de entregas, revisiones y aprobaciones.

18. Herramientas, planificación y prácticas de producción

Desgloses de guion.
Diseño de pipelines.
Creación de calendarios de producción.
Análisis de complejidad.
Seguimiento de materiales.
Organización de tareas y equipos.
Uso de herramientas como ShotGrid y Trello.

19. Proyecto final integrado y empleabilidad

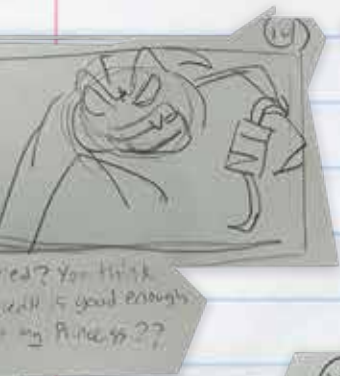
Desarrollo final de un proyecto desde una perspectiva completa.
Dossier narrativo.
Material visual o storyboard de una secuencia.
Plan básico de producción.
Calendario, desglose y necesidades del proyecto.
Pitch final profesional.
Portfolio, CV, carta de presentación y preparación para entrevistas.
Festivales, ferias de empleo y networking profesional.

Software utilizado en clase

- Microsoft Word
- Storyboard Pro
- Software de gestión de producción

TRABAJO DEL ALUMNO

Los alumnos de guión podrán optar a la participación gracias a Lightbox Academy en la ronda de pitch del Cartoon Springboard, para defender sus proyectos frente a inversores, productores o directores de estudios. En definitiva, las personas con mayor capacidad de decisión en el sector de las artes digitales del momento actual.



ÉXITOS Y PREMIOS

+ 250 selecciones en festivales
nacionales e internacionales
con la colaboración de los
estudiantes



Tu punto de partida para una carrera creativa.



Iboxacademy.es

MADRID

Travesía de Andrés Mellado 3
28015 Madrid
España-Spain

Tel. +34 917 520 510

hablamos@iboxacademy.es



iboxacademy



lightboxacademy



+34 617 520 510



lightbox-academy



lightboxacademy



lightboxacademy



@lightboxacademy

