

FÚTBOL

FÚTBOL

CHAMPIONS

Trabajo realizado por nuestros alumnos del Master en dirección creativa

**Duración**

300 horas

3 horas diarias - Lunes a Viernes

**Horarios**

09:00 a 12:00      16:00 a 19:00

12:00 a 15:00      19:00 a 22:00

**Titulación**

Título propio

**Software**

After Effects, Cinema 4d, Photoshop

**Creación de Reel / Portfolio**

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularte al trabajo de tus sueños. Durante este proceso estarás acompañado por los mejores profesionales del sector que te ayudarán a potenciar tu creatividad y a seleccionar tus mejores trabajos y presentarlos de una manera adecuada. Este módulo de el Doble Máster será el último paso para adentrarte en el mundo profesional.

**Clase de Prueba**

¿Aún tienes dudas? 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 Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

**Método de evaluación**

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

# MÁSTER EN DIRECCIÓN CREATIVA PARA MOTION GRAPHICS

El Máster Avanzado en Motion Graphics y Dirección Creativa está pensado para potenciar la creatividad del alumno y darle los recursos para desarrollar un pensamiento creativo y profesional.

En este Máster Avanzado se dotará al alumno de todos los conocimientos técnicos para realizar proyectos profesionales de Motion Graphics, mediante el dominio de los plugins más destacados. Además de dar una visión amplia de las mejores prácticas del sector el alumno tendrá la oportunidad de desarrollar proyectos reales, aprendiendo la metodología de producción y se le capacitará para aportar ideas propias y saber trabajar en un equipo de Motion Graphics.

Este curso va dirigido a personas con un nivel básico en Motion Graphics con conocimientos previos de After Effects y Cinema 4D, apegadas a las tecnologías y al mundo audiovisual, que tengan inquietud no sólo de adquirir los conocimientos técnicos sino también de desarrollar su potencial creativo enfocando a los Motion Graphics.

## DIRECCIÓN CREATIVA PARA MOTION GRAPHICS

### CREATIVIDAD DEL ALUMNO

Técnicas para el desarrollo de la creatividad Branding TV  
Análisis de la Composición y Realización Teoría de la animación  
Tipografía  
Proceso de la producción en los Motion Graphic Análisis de las mejores prácticas en el sector

### PROCESO FORMATIVO

El proceso formativo se centra en aplicar la teoría a la práctica inmediatamente, consiguiendo un mayor asentamiento de los conocimientos teóricos y potenciando la parte práctica por el desarrollo previo a nivel creativo.

### FORMACIÓN TÉCNICA DEL ALUMNO

Adobe After Effects CC  
Cinema 4D R19 & Arnold Render Plugins  
Producción en plató  
Programas de apoyo:  
Adobe Photoshop CC  
Adobe Illustrator CC  
Adobe Premiere CC

### TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Se utilizarán durante todo el curso diferentes técnicas para fomentar la creatividad de nuestros alumnos, así como la participación activa. Impulsando la capacidad de poder exponer una idea y explicar un concepto visual.

#### Brainstorming

El brainstorming, también llamado torbellino de ideas, tormenta de ideas, remolín de cervells, lluvia de ideas... es una técnica eminentemente grupal para la generación de ideas.

#### Brainwriting (Dibujando)

En un grupo se da 5 min. a cada persona para dibujar un concepto o idea, acabados, se pasa la hoja con los dibujos al de al lado y se vuelve a dibujar en la misma hoja sirviendo los dibujos ya hechos como inspiración. Se repite varias veces este proceso

#### Scamper

Primero identificar el elemento que se desea mejorar. Éste generalmente será una imagen. Buscar ideas basándose en preguntas que derivan de las acciones que plantea la técnica: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar y Reformar.

#### Copia Creativa

Buscar proyectos, ideas, nombres o conceptos que nos gustan y tomarlos como materia prima para la creatividad: combinarlos, mejorarlos o reinventar sobre ellos.

#### Asociación forzada

Coger varias imágenes al azar. Hacer una reícula y poner la imagen propia en el centro. Asociar cada imagen con el proyecto.

## PROCESO DE PRODUCCIÓN EN LOS MOTION GRAPHICS

El alumno aprenderá las dinámicas de trabajo y metodologías que se están usando en el sector de los Motion Graphics. En Lightbox Academy apostamos por contar con un profesorado con una amplia experiencia para poder transmitir a los alumnos, no sólo los conocimientos técnicos, sino las experiencias reales en las productoras.

- 1- Creación de una idea
- 2- Guión: Sinopsis
- 3- Referencias
- 4- Concepts y stills. Presentando la idea
- 5- Storyboard
- 6- Animática
- 7- Organización y recursos
- 8- Trabajo en equipo y metodología

### ANÁLISIS DE LAS MEJORES PRÁCTICAS EN EL SECTOR:

Es indispensable para un profesional de los Motion Graphics tener mucha cultura visual y estar en un contacto constante sobre las tendencias visuales y a la última en las técnicas introducidas en el sector. Por eso, en este curso, creemos importante hacer un análisis sobre las mejores prácticas del mercado, para así dar a nuestros alumnos una metodología de aprendizaje y análisis que le será útil a lo largo de toda su carrera profesional.

En este punto no nos centramos sólo en un análisis de la imagen tradicional, si no que al alumno después de haber analizado la mejor práctica, se le enseñarán las técnicas utilizadas y tendrá que recrear una pieza similar aportando su estilo. La metodología en este punto se basa en: Ver - Analizar - Hacer.

## ANÁLISIS

Al analizar el mercado actual de los Motion Graphics, nos encontramos programas de estudios muy técnicos alejados de las necesidades de las empresas, las cuales, cada vez más, presentan una exigencia de creatividad muy alta, y es en este punto donde un alumno puede destacar y generar un valor añadido para tener una carrera profesional potente.

Partiendo de esta idea, hemos creado el Máster Avanzado de Motion Graphics y Dirección Creativa, pero ¿qué novedades presenta?:

En el programa, es esencial que los conocimientos técnicos y creativos vayan de la mano. Lo habitual siempre ha sido separar en unidades didácticas las diferentes materias y distribuir las a lo largo del curso, haciendo que los alumnos aprendan de forma independiente los conocimientos creativos y teóricos por un lado y la parte técnica por otro.

En este Máster, la metodología es impartir los conocimientos creativos y aplicarlos inmediatamente con los conocimientos técnicos ya adquiridos, además basándose en las mejores prácticas del sector, de esta forma sabemos que la curva de aprendizaje del alumno es mucho más rápida y, sobre todo, que asienta mejor lo aprendido, creando poco a poco un criterio y una cultura visual.

Respecto a la formación creativa, veremos técnicas para el desarrollo de la creatividad, como la técnica Scamper, copia creativa,

asociación forzada... entre muchas otras, así como técnicas de desbloqueo para poder afrontar cualquier pieza. También veremos cómo funciona el proceso de producción en los Motion Graphics y daremos conceptos de diseño de la marca para tener una base de diseño gráfico sobre la que trabajar. A mayores aprenderemos conceptos de composición, animación y tipografía.

Respecto a la formación técnica nos centraremos en After Effects y Cinema 4D, utilizando también programas de apoyo como Photoshop, Illustrator, Premiere y Audition. También destacar que trabajaremos con el motor de render más avanzado del mercado: Arnold Render. Por otro lado, queremos que nuestros alumnos aprendan transversalmente cómo usar una cámara, cómo iluminar y cómo rodar una secuencia. Para ello hemos incorporado unas prácticas en plató ya que, de esta manera, preparamos a los alumnos para que el día de mañana puedan afrontar un rodaje real.