

EAR STYLE, YOUR WAY



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

Photoshop, Illustrator, Indesign, After Effects, Acrobat...

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, Lightbox 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 DE ARTE

En primer lugar que existe una gran diferencia en las labores de un director de arte, un diseñador, un creativo y un artefinalista, aunque el mismo deberá dominar todos los pasos del arte creativo.

Otro aspecto determinante a la hora de definir las funciones del perfil del Director de Arte es que se ha tenido que ir adaptando a los nuevos tiempos y tecnologías, cambiando así su forma de trabajar y los procedimientos empleados a lo largo del proceso. Existe una notable diferencia entre lo que reza la teoría y lo que conlleva la práctica en la actualidad. Esto quizá sea debido a la evolución natural en la figura del director de arte y su entorno a lo largo de la historia. La introducción de las nuevas tecnologías en el mercado ha marcado rotundamente los procesos y formas de trabajar de este perfil profesional. Esto no quiere decir que no se guarden ciertas similitudes entre teoría y práctica, pero estas similitudes por norma serán más afines según el autor que nos exponga dicha teoría. Estudiaremos los diferentes procesos evolutivos y sus maneras de proyectarse.

El director de arte ha de ser una figura polivalente que tenga gran capacidad de adaptación a un entorno líquido y en constante movimiento, sabiendo adaptarse siempre al entorno en función de las necesidades de su trabajo, así como a las herramientas con las que tendrá que trabajar.

Dirección de Arte

¿Qué es la dirección de arte?

Definición.
Tipologías.
Arte Publicitario

Fundamentos del diseño, branding y dirección de arte

Técnicas de estimulación de la creatividad. Búsqueda de ideas.
Desarrollo de la Creatividad.
Creatividad al servicio de la comunicación.

Imagen y comunicación

Comunicación visual. Transmitir a través de una imagen.
Medios, canales y soportes.
Target y códigos visuales.
El texto y la imagen.
Narrativa visual.

Recursos de diseño gráfico en la dirección de arte (1)

Herramientas (Photoshop CC / Illustrator CC)
El color como herramienta de comunicación.
Estética y estilo.
Tipografía. La tipografía como parte del mensaje.

Recursos de diseño gráfico en la dirección de arte (2)

Herramientas (Illustrator CC)
La ilustración. Dibujo vectorial.
Creación de patrones.
Muestras de motivo. Illustrator.

Recursos de diseño gráfico en la dirección de arte (3)

Herramientas (Photoshop CC / Illustrator CC)
La Fotografía y La luz.
Composición y volúmenes.
La imagen digital. (Tamaño y Resolución).
Formatos de salida (PDF, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG).

Introducción a la gestión de proyectos

La figura del director de arte.
Funciones y expectativas
Enfoque creativo. Visión General.
Tipología de proyectos.

Identidad corporativa. Proceso de creación de marca

Herramientas (InDesign CC/ Photoshop CC / Illustrator CC)
Manual de identidad corporativa. Branding

Logotipo y variantes.
Colores corporativos (PANTONE, CMYK, RGB, HTML).
Tipografías.
Patrones, iconos y elementos gráficos.
Comunicación Visual corporativa.

Proyecto editorial

Herramientas (InDesign CC/ Photoshop CC / Illustrator CC)
Necesidades gráficas de los proyectos editoriales según su tipología.
Del papel al soporte digital.
Las nuevas tecnologías y el proceso editorial.

Motion graphics

Herramientas (After Effects CC/ Photoshop CC)
Nuevos formatos de comunicación. Un mensaje en movimiento.
Introducción y aplicaciones en el ámbito de la empresa.
El Logotipo animado.
Composición y lenguaje visual.

Espacios físicos

Herramientas (InDesign CC/ Photoshop CC / Illustrator CC)
Creatividad aplicada.
Identidad y patrones de color.
Stands y señalética.
Diseño gran formato.

Formatos digitales

Herramientas (InDesign CC/ Photoshop CC / Illustrator CC)
Grafismo y aplicación en la era digital.
Diseño gráfico adaptado a formatos web.
Arte y proyectos multimedia. Búsqueda de identidad.
Infografía.
Grafismo como herramienta de comunicación.

Formatos de nueva generación

Herramientas (InDesign CC/ Photoshop CC / Illustrator CC)
El director de arte: elemento diferenciador de la empresa del futuro.
La imagen como producto.
Estrategias estéticas.
Creatividad en movimiento. Nuevas aplicaciones gráficas creativas. (Realidad virtual, impresión 3D...)

Proyecto final