



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, Adobe XD

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 DISEÑO GRÁFICO, CREATIVIDAD COMUNICACIÓN, UX/UI

A través del Máster en Diseño Gráfico, Creatividad, Comunicación y UX/UI el alumno se integrará en el sector de la comunicación haciendo uso de las técnicas de diseño gráfico, aprendiendo el método y las técnicas del diseño centrado en el usuario para comenzar un diseño de producto digital desde el inicio: investigando, analizando y definiendo la arquitectura de información, el diseño de interacción y la interfaz.

Con una dinámica esencialmente práctica, el alumno irá familiarizándose con metodologías de trabajo real basadas en la experiencia profesional del personal docente: recepción del briefing, investigación y búsqueda de referencias, conceptualización, desarrollo, producción y presentación al cliente de proyectos habituales en estudios de diseño, agencias de publicidad o departamentos de comunicación de grandes empresas.

A través del manejo y conocimiento de las herramientas Photoshop, Illustrator, Indesign y Adobe XD, las cuales se impartiran desde cero hasta un nivel muy avanzado el alumno podrá enfrentarse a cualquier proyecto comercial y/o artístico que requiere el mercado.

Diseño Gráfico, creatividad, comunicación y UX/UI

Fundamentos del diseño, branding y comunicación
Técnicas de estimulación de la creatividad. Búsqueda de ideas.
Desarrollo de la Creatividad.
Creatividad al servicio de la comunicación.

Comunicación visual

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 (1ª parte / Photoshop)

Retoque fotográfico: optimización de fotografías, fotomontaje y tratamiento de imágenes
Digitalización de dibujos/fotografías físicas
Selecciones desde básicas hasta perfectas
Pinceles
Máscaras
Banners animados (.gif)
Parallax

Recursos de diseño gráfico (2ª parte / Photoshop)

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

Recursos de diseño gráfico (3ª parte / Illustrator)

Iconografías
Elementos modulares
Bibliotecas de color
Herramientas de dibujo y mancha
Vectorización de imágenes
Degradados
Ilustración hiperrealista
Pinceles y texturas personalizadas
Herramienta fusión

Identidad corporativa. Proceso de creación de marca

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 (InDesign)

Necesidades gráficas de los proyectos editoriales según su tipología.
Del papel al soporte digital.
Las nuevas tecnologías y el proceso editorial.

Maquetación (InDesign)

Introducción a la maquetación.
Formateo de textos.
Tratamiento de imagen.
El Color y la composición.
Marcos y páginas maestras.
Tablas.
Preimpresión. Entrega y salida.

Espacios físicos

Creatividad aplicada.
Identidad y patrones de color.
Stands y señalética.
Diseño gran formato.

Formatos digitales

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

Elementos diferenciadores de la empresa del futuro.
La imagen como producto.
Estrategias estéticas.
Creatividad en movimiento. Nuevas aplicaciones gráficas creativas.
(Realidad virtual, impresión 3D...)

Creatividad gráfica en RRSS

Creación de contenido adaptado.
Tratamiento de imagen y texto en RRSS.
Las RRSS y el efecto inmediato.
Campañas de imagen en RRSS.
Viralidad y "snacking" content.

Campañas / adaptación de grafismos a distintos soportes

Unificación de conceptos para el desarrollo gráfico de una idea en soportes simultáneos.
Búsqueda de la versatilidad.
Patrones de color y de estilo. La unificación de la idea

Diseño de experiencia de usuario. Ux

¿Qué significa UX?
El diseño centrado en el usuario como proceso iterativo
Principios universales de diseño
UX, negocio y tecnología

Diseño de interacción y prototipado

(ADOBE XD / PHOTOSHOP/ILLUSTRATOR)

Entre definición y diseño: prototipado rápido: en equipo, papel y con software

Entregables: flujos de navegación y descripción de unidades mínimas de información

Cómo documentar y comunicar las decisiones de diseño

La importancia de los copys, los microcopys y las microinteracciones

Onboardings, formularios, call to actions... ¿se cumplen los objetivos de negocio?

Trabajo iterativo basado en el test y en el feedback, ¿se facilita una buena UX?

¿Qué es un MVP?

Mobile first y Responsive Web Design

Prácticas de diseño de interacción y manejo de herramientas online de prototipos interactivos

Proyecto final

Presentación final

El alumno tiene la obligación de hacer entrega de todos y cada uno de los proyectos que se le exija por parte del profesorado en forma y tiempo adecuado, amén de la entrega y exposición del Proyecto Final del Programa cursado, condiciones indispensables para tener derecho a la obtención de la Certificación Final.

Artes finales

Preparación de archivos.

Gestión del color.

La imprenta.

Presentación de proyecto al cliente

Forma y estructuración de la presentación.