

MÁSTER SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO Y WEB















Duración

600 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

Certificado Oficial de Adobe

Software

Photoshop Illustrator, InDesign, XD, HTML5, CSS3, Wordpress

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra que 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.

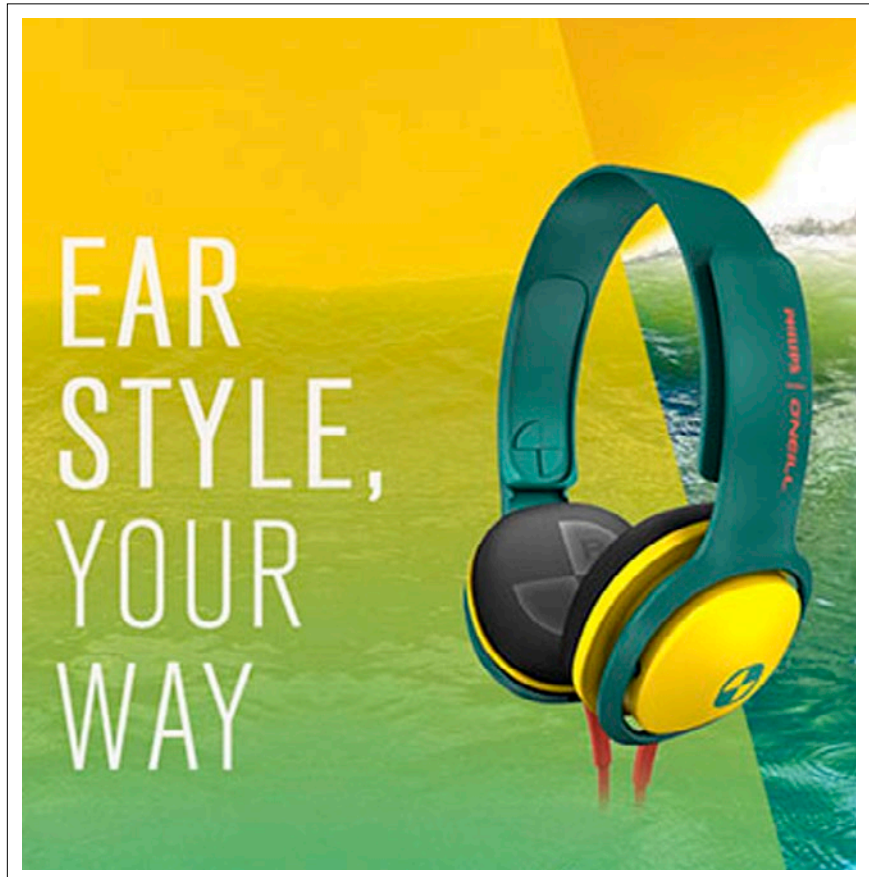
Nube de tags

Diseño Adobe Web CSS Gráfico
Master Photoshop HTML Wordpress

Te enseñamos a diseñar desde dentro de la profesión

Haz de la creatividad una forma de vida: nuestro Máster de Diseño Gráfico te proporcionará todas las habilidades que necesitas para convertirte en visual designer y trabajar en los estudios más importantes del mundo. Te descubrimos las técnicas más avanzadas de producción gráfica, retoque fotográfico, diseño editorial y ilustración digital y maquetación Web.

Para ello te insertamos en un sistema de trabajo colaborativo donde aprenderás mano a mano con un equipo de expertos creativos liderado por Lightbox Animation Studios. Nuestra metodología te mostrará cómo enfrentarte a proyectos tanto a nivel técnico como artístico. Además, trabajarás desde el primer día con las herramientas digitales para diseñar tu propio portfolio, tu mejor carta de presentación para tus futuros clientes.



Octubre Abril	Noviembre Mayo	Diciembre Junio	Enero Julio	Febrero Agosto	Marzo Octubre	Abril Noviembre	Mayo Diciembre	Junio Enero	Julio Febrero
60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas

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 (1º 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 (2º 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 (3º 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.

Diseño Web

Objetivo del master:

Diseño
Introducción de conceptos sobre diseño, maquetación y programación web
Diseño y especificaciones sobre piezas en una campaña web: Website, Landing Pages y Newsletter. (Se define estructura, elementos importantes, trucos a nivel de diseño)
Reglas y principios sobre usabilidad
Usabilidad aplicada a navegación, formularios y contenido
Estructuración de una web
Técnicas para diseñar una web:
Uso de rejilla
Principios de Experiencia Estética
Contraste
Trucos de diseño en tipografía
Tendencias Web

Contenido

HTML5

Introducción e historia sobre HTML
Etiquetas básicas: Semántica y atributos (Hipervínculos, párrafos, imágenes, listas y tablas)
Técnicas SEO
Geolocalización
Audio / Vídeo
Manifest, Microdatos
iFrames
Meta, link y script
Formularios
Técnicas de Crossbrowsing
.htaccess
Uso de plantillas HTML5
Introducción a Canvas
Introducción a HTML5.1
Frameworks: Modernizr

CSS3

Introducción e historia sobre CSS
Propiedades básicas: Position, Float y Display
Propiedades avanzadas
Selectores, Selectores Avanzados
Colores, Degradados
Animaciones, transiciones y transformaciones
MediaQuery + breakpoints
@fontface, Google Fonts
Preprocesadores: LESS básico y SASS básico
Frameworks: Bootstrap

JS

Introducción e historia sobre JS
Diferencia entre JS Nativo y jQuery
DOM, BOM
Variables, operadores lógico/comparación Estructuras iterativas y condicionales
Funciones y eventos ,
Implementación de módulos
Implementar: Compartir en Facebook y Twitter jQuery:
Funciones
* Efecto Scroll Parallax con animaciones incluido
Vídeo

Banners

Diseño de banners
Flash
Interfaz del programa
Formas, Símbolos e interpolaciones
Texto e imágenes
Implementación de ClickTag
HTML5

Tecnologías

Introducción a ModeloVistaControlador
Introducción sobre método GIT
Trabajo con Método GIT
TuskRunners: Grunt
Compiladores de Código: CodeKit