

# MASTER SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO, PUBLICIDAD Y TV



## Duración

900 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, XD, HTML5, CSS3, jQuery, After Effects, Cinema 4D

## 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 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 equipo 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

Adobe Diseño Gráfico Publicidad

Diseño gráfico, desarrollo web y motion graphics en un único máster

¡Domina las técnicas de creatividad publicitaria! Nuestro Máster en Diseño Publicitario te prepara para trabajar en las agencias publicitarias más importantes del mundo. Nuestro programa formativo te insertará en un entorno colaborativo donde aprenderás a dominar los lenguajes visuales más demandados por la industria.

Desde la producción gráfico hasta el desarrollo páginas webs y diseño de piezas en motion graphics, te convertimos en un profesional versátil capaz de desarrollar proyectos transversales. Simulamos las condiciones de las agencias para que aprendas a enfrentarte a los mismos retos que la industria de la creatividad. Todo ello con el sello de Lightbox Animation Studios, una de las productoras más destacadas del panorama español.



Año 1

600 horas

Año 2

300 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.

## Adobe After Effects

### Introducción a After Effects

Interface y personalización de layouts de trabajo.  
El proyecto en After Effects.  
Creación de composiciones.  
La precomposición.  
Trabajo con los distintos tipos de capas.  
Controles de reproducción.

### Animación y Grafismo

Keyframes.  
Curvas de animación.  
Curva de velocidad y sus ventajas.  
Técnicas avanzadas de animación.  
Motion Sketch y Smother.  
Animación con expresiones.  
Animación de texto.  
Efectores de texto.  
Animación con mascarar.  
Animación de máscaras para Motion Graphics.  
Rotoscopia.  
Capas de forma y sus efectores.  
Herramienta pintar vs Importación de vectores desde Illustrator.  
Animación de trackmattes sobre imágenes.

### Composición y trabajo profesional

El canal alfa.  
Track Motion, Track Camera.  
Mocha  
Estabilización de planos.  
Corrección de color. Suites externas a AE.  
Efectos nativos y efectos externos.  
Espacio y trabajo en 3D.  
Gestión de proyectos y capas en 3D.  
Creación y configuración de luces Raytraced. (Trazador de rayos).  
Partículas con Stardust

### Acabado final, compatibilidad y exportación

Exportación de proyectos.  
Formatos de salida.  
Compatibilidades y códecs.

## Cinema 4D

### Introducción a Cinema 4D

Qué es Cinema 4D.  
Interface.  
Personalización de layouts.  
Ajustes generales del proyecto.  
Ajustes de la escena.  
Trabajo sobre las vistas.  
Tipos de visualizaciones.  
Herramientas de selección.  
Transformaciones básicas.  
Ventana de contenido.

### Modelado en Cinema 4D

Splines.  
Nueva herramienta de splines en la versión R17.  
Importación de vectores desde Adobe Illustrator.  
Introducción a los objetos primitivos.  
Comparación con los objetos poligonales.  
Trabajo y modelado con objetos poligonales.  
Deformadores como ayuda al modelado.  
Herramienta Sculpting de Cinema 4D.

### Texturas

Creación de materiales.  
Trabajo con texturas.  
Editor de texturas y UVS.  
Texturas externas: PSD, PNG, etc.  
Shaders.  
Layer texture.  
Proyecciones de textura y tipos de mapeado.

### Animación con Cinema 4D

Introducción a la animación.  
Referencias de animación.  
Animators Survival Kit.  
Gestión de keyframes.  
Curvas avanzadas.  
Deformadores como ayuda a la animación.  
Técnicas avanzadas de animación.

### Modulo MOGRAPH

Introducción a Mograph.  
Tipos de objeto Mograph.  
Efectores para objetos Mograph.  
Mograph avanzado.  
Animación con efectores.

### Partículas y Simulaciones Dinámicas

Emisores de partículas y efectores de partículas.  
Rigid body.  
Soft body.  
Hair.  
Iluminación y render de las simulaciones hair. Iluminación y Render  
Tipos de luces.  
Tipos de sombra.  
Render.  
Render por capas y multipase.  
Uso de la etiqueta de composición.

### Composición en After Effects y Photoshop

Composición en Adobe After Effects y Adobe Photoshop.  
Uso de archivos AEC.  
Retoque final.  
Importación y gestión del materia.

### Render Arnold

Render. Propiedades principales  
Formatos de salida. Imagen fija y animación.  
Profundidad de campo y desenfoques.  
Animatic - Playbast.  
Optimización de la escena para el render.  
Creación de materiales multicapa.

## 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