

MÁSTER SUPERIOR EN 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, 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

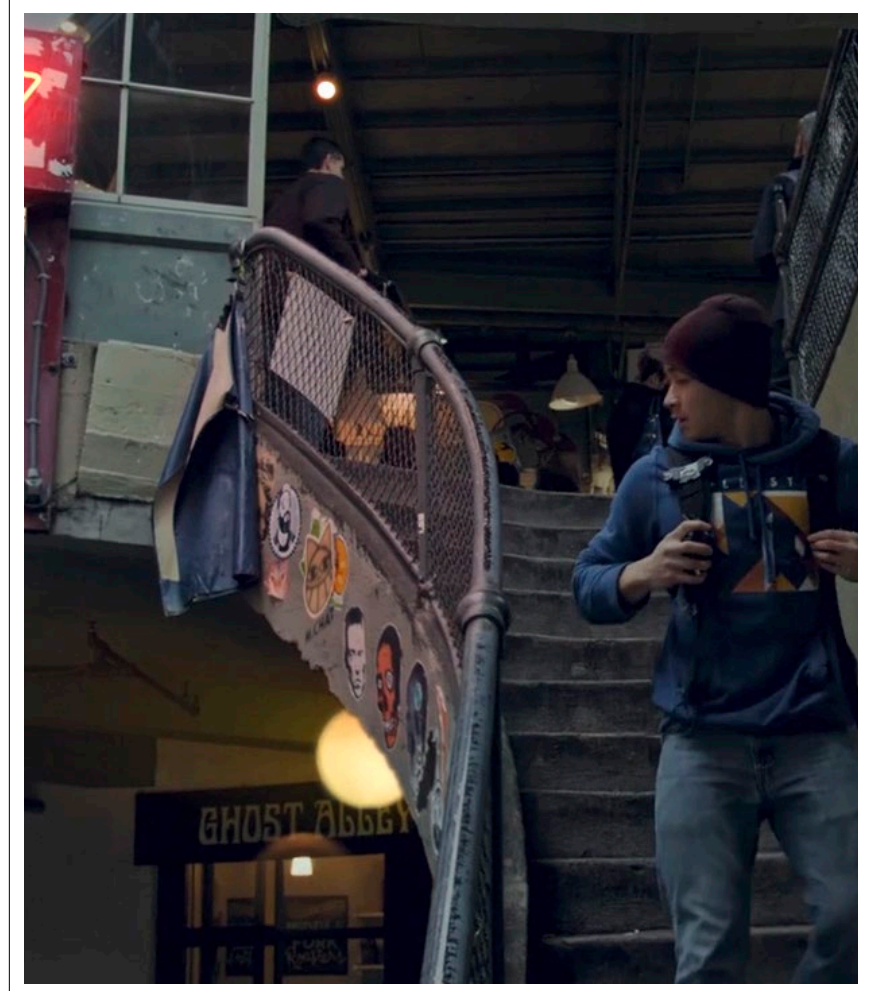
¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

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 Lightbbox 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.

¡Domina las técnicas de creatividad publicitaria! Nuestro Máster en Diseño Gráfico, Publicidad y TV 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.



Nube de tags

Adobe Diseño Gráfico Publicidad

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