

Máster en DIRECCIÓN DE ARTE

DURACIÓN

-500 HORAS-
anual

HORARIOS

Turno de mañana
Turno de tarde

CONVIÉRTETE EN UN PROFESIONAL COMPLETO DENTRO DEL CAMPO DE LA PUBLICIDAD Y LA COMUNICACIÓN VISUAL

El Máster en Dirección de Arte está concebido para ofrecerte una formación integral en el diseño y desarrollo de contenidos visuales. Dominarás el entorno de creación web, editorial y digital a través del manejo experto de las técnicas y herramientas profesionales utilizadas en el sector.

Te especializarás en la estructuración y composición de contenidos para los distintos medios editoriales y publicitarios. Con un enfoque totalmente práctico, la dinámica del Máster en Dirección de Arte promueve el trabajo diario en nuestras instalaciones con acceso a las últimas tecnologías y la supervisión de los mejores profesionales.

V TITULACIÓN
Máster privado
de Voxel School

C/ Blasco de Garay, 64 28015 Madrid
 METRO
MONCLOA, ARGÜELLES, ISLAS FILIPINAS



PROGRAMAS

After Effects
Photoshop
Indesign
Illustrator
Dreamweaver

SALIDAS PROFESIONALES

Director de Arte
Diseñador gráfico
Maquetador editorial
Editor de vídeo

Maquetador web
Ilustrador
Editor gráfico

Formación Modular

Configura un plan de estudios a tu medida. Complementa tus estudios con otros módulos.



MÓDULO 1 DISEÑO VISUAL

[210 HORAS]

DISEÑO VECTORIAL

Pon en práctica técnicas y procesos específicos de diseño y creación de gráficos vectoriales de forma correcta y fluida a través del control y la manipulación de software especializado.

TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

Aprende los fundamentos del dibujo, la pintura digital y el retoque fotográfico a través del manejo experto de software profesional de edición y tratamiento digital de imágenes.

COMPOSICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DIGITAL

Haz composiciones combinando clips de vídeo, edita el color, añade efectos y filtros, utiliza todas las herramientas de un software que te permitirá crear piezas audiovisuales con un acabado profesional.

MOTION GRAPHICS

Explora las posibilidades que ofrece un software profesional de Motion Graphic para realizar cabeceras, presentaciones y vídeos publicitarios, combinando imagen real con animaciones 2D y 3D.

MÓDULO 2 DISEÑO EDITORIAL [100 HORAS]

DISEÑO EDITORIAL Y MAQUETACIÓN

Diseña y desarrolla un proyecto editorial de forma completa, combinando distintas técnicas y utilizando herramientas profesionales.

ARTES FINALES

Controla el aspecto final de tus proyectos aplicando metodologías y procesos de preproducción que preparen y optimicen adecuadamente tus propuestas gráficas para su correcta producción.

ILUSTRACIÓN

Aprende a traducir gráficamente tus ideas en conceptos visuales de calidad introduciendo técnicas y procesos de dibujo y pintura en el entorno digital.

MÓDULO 3 DISEÑO SOCIAL

[90 HORAS]

DISEÑO UI-UX

Diseña y crea los componentes de un proyecto web y/o mobile aplicando correctamente los principios del diseño UX/UI desde su concepción, hasta su implementación, pasando por todas las fases de evaluación y prototipado.

SOCIAL MEDIA MANAGEMENT

Diseña y planifica estrategias en los medios sociales que optimicen los recursos y maximicen el impacto empresarial en distintas campañas de comunicación y marketing.

DISEÑO Y DESARROLLO WEB-MOBILE

Aprende a trabajar con lenguajes de programación web e impleméntalos de forma efectiva en tus diseños para entornos web y *mobile*. Así mismo, aprende a utilizar herramientas avanzadas y APIs de programación web aplicadas al desarrollo de arte generativo y piezas interactivas de alta calidad gráfica.

MÓDULO 4 TALLER DE PROYECTOS

[100 HORAS]

TALLER DE PROYECTOS

A través de clases magistrales y trabajo práctico supervisado el estudiante concebirá y llevará a cabo un proyecto de diseño original de acabado profesional que resuelva gráficamente un problema de comunicación existente entre un supuesto cliente y su público.

Este proyecto se sumará al portfollio generado durante el curso constituyendo la mejor carta de presentación para la inserción del estudiante en el entorno laboral.