

Máster en
**Motion
Graphics**

MÁSTER EN MOTION GRAPHICS

- Titulación: Máster en Motion Graphics
- Créditos: 60 ECTS
- Duración: 1 año académico
- Fecha de inicio: Octubre
- Language: Español
- Modalidad: Presencial

El Máster en Motion Graphics te proporcionará la formación técnica y teórica para lanzar tu carrera en la industria de la creación de gráficos en movimiento. Con una metodología totalmente proyectual aplicada por profesionales en activo, el programa te proporcionará los conocimientos necesarios para dirigir y ejecutar todos los procesos de un proyecto real de motion design.

¿A quién va dirigido?

Este programa está dirigido a graduados en Diseño Gráfico, otras áreas de la Comunicación (Publicidad, Ilustración, Comunicación Audiovisual, etc.) y estudios afines que busquen ampliar su formación en animación multimedia y dedicarse a la creación de soluciones gráficas en movimiento a partir de recursos como los efectos visuales y la animación 3D y 2D.

El Máster en Motion Graphics ha sido concebido también para profesionales que deseen perfeccionar y focalizar su conocimiento en el diseño audiovisual, con interés en complementar sus conocimientos con una formación académica específica.

Para acceder al programa es imprescindible haber finalizado estudios universitarios o acreditar experiencia profesional y un alto dominio de las principales herramientas de diseño gráfico como Adobe Photoshop e Illustrator.

Salidas profesionales

Tras finalizar el máster podrás trabajar en:

- Productoras audiovisuales de cine, televisión, publicidad y nuevos formatos.
- Estudios creativos y agencias de publicidad.
- Empresas e instituciones con departamentos propios de producción audiovisual.
- Start-ups y empresas de nuevas tecnologías, etc.

Objetivos

- Obtener la formación técnico-teórica para dirigir proyectos de diseño en movimiento.
- Formarte como narrador audiovisual, desarrollando tu capacidad narrativa y habilidades de conceptualización a un nivel avanzado.
- Dominar el lenguaje de la animación en todas sus variantes (2D, 3D, tradicional, stop motion, etc.) y obtener los recursos técnicos necesarios para poder aplicarlo.
- Conocer las características intrínsecas de los diferentes medios donde se aplica y se necesita el motion design: publicidad, identidad corporativa, cine, televisión, etc.
- Conocer las diferentes etapas de la realización de un proyecto real de motion design y ser capaz de desenvolverte con éxito desde el planteamiento teórico a la realización técnica.
- Obtener experiencia mediante prácticas en empresas del sector.

Metodología

El objetivo del programa es reproducir la experiencia profesional en la realización de proyectos de motion graphics. Para ello, el máster se basa en una metodología proyectual que te permitirá aplicar los conocimientos adquiridos mediante prácticas.

Estructura

El Máster en Motion Graphics se estructura en dos semestres. El primero introduce los conceptos narrativos y de conceptualización y sienta las bases técnicas de animación en 2D y 3D. En el segundo semestre se amplían estas bases técnicas y se introducen las asignaturas de producción, preproducción y el trabajo final de máster para que vivas y aprendas los diferentes procesos de realización de un proyecto real de motion graphics. En ambos semestres se incluyen también asignaturas para expandir el abanico de técnicas de animación, haciendo hincapié en técnicas más manuales en las que el no-uso del ordenador te ayudará a familiarizarte con nuevos lenguajes.



Máster en Motion Graphics

PLAN DE ESTUDIOS

*El plan de estudios está sujeto a cambios

PRIMER SEMESTRE

FUNDAMENTOS DEL MOTION DESIGN

Principios de la narrativa audiovisual (3 ECTS)

Trabajaremos los fundamentos esenciales del lenguaje audiovisual aplicados al mundo del diseño en movimiento y los motion graphics.

Dirección de arte para motion design (3 ECTS)

Estableceremos los principios clave de la dirección de arte aplicada al diseño en movimiento.

Creatividad audiovisual (4 ECTS)

• Taller metáfora: marca personal

Exploraremos herramientas y técnicas para transformar conceptos e ideas en imágenes capaces de transmitir mensajes de forma eficiente.

• Concept art con IA

Abordaremos la función del concept art dentro del diseño en movimiento, trabajando con tecnologías de inteligencia artificial para conceptualizar ideas.

TECNOLOGÍA PARA MOTION DESIGN

Animación 2D (4 ECTS)

Exploraremos la animación 2D a través de After Effects. En cada sesión aplicaremos nuevas técnicas y herramientas para perfeccionar el uso del software.

Animación 3D (4 ECTS)

Trabajaremos con Cinema 4D y animación tridimensional aplicada al motion design. Partiremos de los fundamentos hasta lograr una base sólida en animación 3D.

Edición digital (2 ECTS)

Abordaremos el mundo de la edición digital a través de Adobe Premiere Pro.

Tecnologías inmersivas (2 ECTS)

Haremos una primera aproximación al real time render con Unreal Engine.

PROYECTOS DE MOTION DESIGN

Proyecto de motion design I (8 ECTS)

• Proyecto 1: broadcast design

Exploraremos los principios fundamentales del diseño para televisión, con especial atención a los títulos de crédito como eje central, abordando distintas técnicas narrativas.

• Mixed media 1: sonido gráfico

Trabajaremos con técnicas de animación manual y profundizaremos en la interpretación visual del sonido.

Máster en Motion Graphics

PLAN DE ESTUDIOS

SEGUNDO SEMESTRE

TECNOLOGÍA PARA MOTION DESIGN

Tipografía animada (3 ECTS)

Estudiaremos los fundamentos tipográficos en el contexto del motion graphics y aplicaremos técnicas de animación 2D centradas en la tipografía con After Effects.

Diseño de sonido para motion design (2 ECTS)

Trabajaremos el diseño de sonido mediante Adobe Audition, explorando sus distintas aplicaciones dentro del motion design.

TECNOLOGÍA AVANZADA PARA MOTION DESIGN

Animación 3D avanzada (4 ECTS)

Exploraremos técnicas avanzadas de animación tridimensional con Cinema 4D para profundizar en los conocimientos adquiridos durante el primer semestre.

Desarrollo 3D con IA (3 ECTS)

Experimentaremos con la animación, el modelado y el texturizado a través de la inteligencia artificial, integrando los conocimientos previos de Cinema 4D.

PROYECTOS DE MOTION DESIGN

Proyecto de motion design II (8 ECTS)

• Proyecto 2: animación tradicional y personajes

Abordaremos los principios de la animación tradicional y del diseño de personajes aplicados al motion design.

• Producción de proyectos de motion design

Estudiaremos todos los aspectos de la preproducción de un proyecto de motion graphics, prestando especial atención al tratamiento como elemento vehiculador de la visión creativa.

• Storytelling para motion design

Exploraremos técnicas narrativas aplicadas al motion design y crearemos storyboards eficientes.

• Mixed media 2

Aplicaremos nuevas técnicas de animación manual con un enfoque más artesanal, reforzando los principios fundamentales.

• Masterclass Buck

Taller práctico en el que, a partir de un brief profesional, desarrollarás un proyecto completo de motion design, desde el concepto hasta su entrega final.

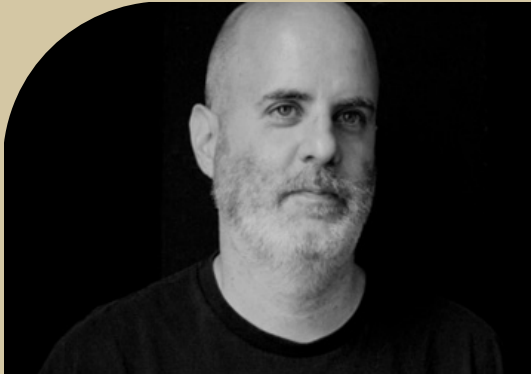
Trabajo final de máster (10 ECTS)

En este proyecto transversal que vertebra todo el programa deberás reflejar tu evolución y crecimiento profesional, aplicando todo lo aprendido durante el máster.

PRÁCTICAS EN EMPRESA (OPCIONALES)

Máster en Motion Graphics

DIRECTOR DEL MÁSTER



Marc Molina

Director de animación, acción real y director creativo de Fake Studio, donde lidera proyectos que combinan diseño, narrativa y tecnología para marcas, instituciones y medios audiovisuales. Con más de 15 años de experiencia en el sector, ha desarrollado piezas que integran motion graphics, imagen real y animación para una amplia variedad de formatos y públicos.

Formado en Diseño Gráfico y especializado en Diseño Multimedia, su perfil combina una sólida base visual con un enfoque narrativo y tecnológico. Esta formación le ha permitido moverse con fluidez entre los mundos del diseño, la animación y la dirección audiovisual.

Su labor docente, especializada en narrativa audiovisual, se centra en dotar a los estudiantes de herramientas conceptuales y técnicas para comunicar ideas de forma visual, expresiva y eficaz.



Máster en Motion Graphics

EQUIPO DOCENTE

Carmen Angelillo

Directora y fundadora de Niceshit Studio, un estudio de ilustración y animación en activo desde 2014. Después de estudiar Diseño de Moda en la NABA de Milán, cursó un máster en Animación y Motion Graphics en Hyper Island (Suecia), lo que le abrió las puertas al mundo de la animación y la publicidad. Ha trabajado en estudios de Milán, Buenos Aires y Londres, y actualmente forma parte de Niceshit Studio junto a sus socios Guido y Rodier. El estudio se encuentra en el corazón del barrio barcelonés del Poblenou.

Salva Borrego

Fundador y director de Refugio, un estudio de branding y comunicación visual especializado en la generación de identidades gráficas para los sectores de las artes, la cultura y el emprendimiento. Es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona y cuenta con más de 20 años de experiencia en diseño y creatividad aplicados a la comunicación, la cultura y el cine. Ha colaborado con marcas como Audi, Nike, Seat o Red Bull, además de participar en películas como “Un monstruo viene a verme” de J.A. Bayona. En 2015 fundó junto a varios socios el estudio creativo y productora audiovisual Norte, galardonada con varios premios Laus.

Sergi Comabella

Profesional con más de 10 años de experiencia en el sector audiovisual, especializado en la creación y desarrollo de identidades gráficas para canales de televisión, programas y docuseries. Ha colaborado con Comodo Screen en el proceso de rebranding de Movistar+ y Canal 0, redefiniendo por completo su imagen visual. También ha participado en la creación de los visuales para el equipo de e-sports KOI y en los elementos gráficos clave de la popular Kings League. Su trayectoria incluye trabajos en la identidad visual de programas como “Pepe Rubianes”, “Nadiuska” o “Asfalt”. Actualmente es jefe de grafismo en Goroka, donde lidera la identidad visual de proyectos de éxito como “Crims”, “Tor”, “El asesino de la baraja” o “Mixtape”, entre otros.

Ana Gale

Directora de arte, artista visual y animadora experimental eslovena afincada en Barcelona desde 2006. Graduada en Diseño Gráfico y con un máster en Diseño de Medios Digitales, trabaja con una amplia variedad de lenguajes visuales que incluyen vídeo, animación, código, fotografía e impresión. En 2016 fundó junto a Joaquín Urbina el estudio creativo audiovisual Dedo Ciego, donde diseñan, animan y dirigen spots, videoclips, secuencias de títulos y gráficos para televisión. Exploran la imagen en movimiento combinando técnicas artesanales, objetos físicos, materiales digitales y procesos analógicos para lograr resultados únicos. Desde Dedo Ciego colaboran con marcas, agencias, festivales, discográficas, cadenas de televisión y productoras, tanto locales como internacionales. Su trabajo ha sido reconocido por Vimeo Staff Picks, los premios Laus y Gráfica, Stashmedia, Motionographer y Art of the Title.

Gabriel Gomez (Goga)

Animador e ilustrador nacido en Montevideo (Uruguay) y afincado en Barcelona. Graduado por la Escuela Nacional de Bellas Artes de Uruguay, cofundó el estudio Elefante.tv en 2018, donde trabajó como director de arte y creativo durante tres años. Posteriormente se trasladó a Madrid para trabajar en Spa Studios y, más tarde, se unió al equipo de Niceshit en Barcelona. Actualmente trabaja como freelance, combinando su estilo versátil con una fuerte orientación al storytelling y la animación 2D, tanto en After Effects como dibujada a mano.

Máster en Motion Graphics

Solveig Houzvic

Graduada en Diseño Gráfico por la Universidad de Chile, cuenta con un Máster en Cine y Televisión, especializado en Documental, por la Universidad de Melbourne (Australia), y un Máster en Montaje Cinematográfico por la Escuela de Cine de Barcelona (ECIB). Cineasta y montadora con experiencia en escritura, dirección y edición de cortometrajes, está especialmente interesada en contenidos que aborden historias reales, diversidad cultural y propósito social, además de dedicarse al montaje de piezas publicitarias.

Alex Palazzi

Diseñador gráfico especializado en animación 2D, mapping y posproducción digital, con una sólida trayectoria en estudios y agencias de Barcelona. Desde 2015 trabaja como freelance, desarrollando proyectos de animación para marcas locales e internacionales como Adobe, Paypal, Women's Health, Pepsico, Movistar+, Nespresso o Rossignol, entre otras.

Adolfo Redaño

Graduado en Diseño Gráfico y especializado en animación mixed media. Su trabajo transita entre el mundo analógico y el digital, combinando técnicas artesanales aplicadas a la animación y al motion graphics. Con más de 12 años de experiencia en el sector audiovisual, ha trabajado en proyectos para televisión, publicidad, videoclips y documentales.

Alberto Samper

Senior Motion Designer y director de arte especializado en crear narrativas visuales potentes que transforman ideas apasionadas en experiencias memorables. Su trabajo abarca desde piezas cinematográficas y animaciones hasta formatos híbridos e interactivos que rompen con lo convencional y exploran nuevos lenguajes visuales. No se limita a seguir fórmulas: está preparado para asumir cualquier reto creativo, incluso si implica inventar un nuevo lenguaje visual desde cero.

Joaquín Urbina

Diseñador y director mixed-media, su trabajo artesanal centrado en la imagen en movimiento ha sido reconocido por premios como los Laus, Stashmedia, Motionographer y Art of the Title. Colabora con marcas, agencias, festivales, sellos discográficos, cadenas de televisión y productoras cinematográficas tanto locales como internacionales. Graduado en Diseño Gráfico en Caracas, fundó su primer estudio en 1994, y en 2001 se trasladó a Barcelona, donde trabajó como director de arte antes de fundar el estudio No-Domain, con el que obtuvo numerosos reconocimientos durante más de una década. En 2016 creó, junto a Ana Gale, su actual estudio Dedo Ciego, obteniendo un Laus de Oro con su primer proyecto. Ha trabajado para clientes como Bankinter, Davis Cup, RTVE, "El País", Warner, Red Bull, BBVA, Movistar+, Virgin Mobile, Heineken o el Ayuntamiento de Barcelona, entre otros. Su trabajo visual ligado a la música ha influido profundamente en su lenguaje audiovisual, con proyecciones en festivales e instituciones como el Sónar, L.E.V., MiRA, Unsound o el Xcèntric del CCCB.





Centro Autorizado (Código 08058398)



Generalitat de Catalunya
**Departament
d'Educació**

+34 93 237 27 40
admissions@lcibarcelona.com
barcelona.lcieducation.com

**Member of
LCI Education**