

Curso Universitario Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómic

Aval/Membresía

A hand wearing a white glove is using a black stylus to draw a blue cartoon character on a tablet. The character has large eyes and a surprised expression. In the background, a red McDonald's cup is visible on a desk.

tech global
university



Curso Universitario Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómic

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/disenio/curso-universitario/ilustracion-profesional-narrativa-digital-diseno-comics

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 26

01 Presentación

La narrativa digital se ha convertido en una de las principales formas de comunicación en un mundo en el que cada día la sociedad se enfrenta al estímulo continuo a través de publicidades, anuncios, noticias, etc. Es por ello que contar con una estrategia que permita llegar a un número mayor de personas de manera creativa y dinámica se convierte en una característica profesional muy demandada en el mercado laboral. Con el fin de que los egresados puedan tener acceso a una titulación que les permita adaptar su perfil profesional a las especificaciones del sector, TECH ha desarrollado este completísimo programa. Se trata de una capacitación multidisciplinar y 100% online a través de la cual podrán conocer al detalle los entresijos del *storytelling* y el diseño de comics, pudiendo implementar a su praxis las estrategias ilustrativas más novedosas y efectivas.



“

*Un programa exhaustivo y 100% online,
exclusivo de TECH y con una perspectiva
internacional respaldada por nuestra
afiliación con The Design Society”*

El desarrollo de las nuevas tecnologías ligado al incesante crecimiento del sector digital ha propiciado el nacimiento de nuevas estrategias de comunicación, entre las cuales destaca el *storytelling*. Se trata de una técnica creativa que combina la narración tradicional con las herramientas multimedia, permitiendo adaptar el mensaje de manera más personalizada al público objetivo y ampliando las posibilidades de conseguir mejores resultados. Es, por lo tanto, una forma dinámica e ingeniosa de contar historias, algo que también se puede conseguir a través del diseño de cómics.

Con el fin de recoger en una única titulación toda la información que permita a cualquier ilustrador conocer al detalle los entresijos de ambas técnicas, TECH ha desarrollado este Curso Universitario. Se trata de un programa que aúna, en 300 horas del mejor contenido teórico, práctico y online, los conceptos más relevantes de la narrativa digital y el desarrollo del cómic como voz, ahondando en las principales técnicas y herramientas para la creación exitosa de proyectos relacionados con estas expresiones creativas.

Para ello, contará con un temario exhaustivo, austero y dinámico diseñado por un equipo de expertos del sector de la ilustración. Además, en el Campus Virtual encontrará vídeos al detalle, artículos de investigación, ejercicios de autoconocimiento, resúmenes dinámicos y lecturas complementarias, todo lo que necesita para ampliar, a partir del temario, sus conocimientos de manera personalizada. Además, tendrá acceso ilimitado, sin horarios y desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Gracias a la colaboración de TECH con **The Design Society (DS)**, el alumno formará parte de una comunidad global dedicada al diseño y su estudio. Podrá acceder a publicaciones de código abierto y participar en eventos colaborativos. Además, la membresía contribuye al mantenimiento de la sociedad y sus plataformas, facilitando la interacción y el acceso a recursos especializados para el desarrollo profesional en diseño.

Este **Curso Universitario en Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómics** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Ilustración Profesional
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Una oportunidad académica única para perfeccionar tus habilidades como ilustrador profesional enfocado al cómic a través del conocimiento de las estrategias creativas más innovadoras y efectivas"

“

Podrás acceder al Campus Virtual siempre que quieras y desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea pc, tablet o móvil”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

¿Te gustaría indagar en la relación existente entre el manga y el anime? Con este Curso Universitario podrás conocer los entresijos de ambos géneros de manera garantizada.

Podrás poner en práctica el temario teórico en el proyecto final del curso a través de la elaboración práctica de un cómic personalizado.



02

Objetivos

El lanzamiento de este Curso Universitario se ha realizado con el objetivo de que cada vez más egresados puedan acceder a una capacitación que les permita especializarse en el área de la ilustración profesional centrada en la narrativa digital y el diseño de cómics. Por esa razón, TECH ha empleado las mejores herramientas académicas, para proporcionarles la información más novedosa y exhaustiva, la cual les permita perfeccionar sus competencias de manera garantizada y en menos de 6 semanas.



“

Una titulación versátil y dinámica con la que podrás ahondar en las características de los géneros más importantes del cómic: los súper héroes, la fantasía y la aventura”



Objetivos generales

- ♦ Desarrollar un conocimiento especializado en el egresado sobre la ilustración profesional aplicada a la narrativa digital y al diseño de cómics
- ♦ Dotar al alumno de las competencias necesarias para manejar a la perfección las herramientas más efectivas para el diseño de proyectos creativos vanguardistas y modernos

“

Gracias a la cantidad de material adicional que encontrarás en el Campus Virtual, podrás profundizar de manera personalizada en los apartados que más te interesen para tu desarrollo profesional”





Objetivos específicos

- ◆ Conocer las narrativas digitales para su aplicación en el terreno de la ilustración
- ◆ Identificar la cibercultura como parte fundamental del arte digital
- ◆ Gestionar la narrativa de la semiótica como método de expresión en el propio dibujo
- ◆ Conocer las tendencias clave en el terreno de la ilustración y establecer una comparativa de diversos artistas
- ◆ Perfeccionar la técnica visual de las narrativas gráficas y valorar el storytelling aplicado a la elaboración de un personaje
- ◆ Interpretar el cómic como medio de expresión de muchos ilustradores e ilustradoras
- ◆ Conocer las diversas estéticas en el desarrollo visual de un cómic
- ◆ Estudiar los motivos visuales y narrativos en el cómic del género de super héroes y en el género de fantasía o aventuras
- ◆ Analizar el cómic en Asia, con un estudio formal del manga como producto editorial de ocio en Japón
- ◆ Comprender los motivos visuales propios del manga y el anime y su construcción

03

Estructura y contenido

El desarrollo de la estructura y el contenido de este Curso Universitario ha corrido a cargo de un equipo de expertos del área de la ilustración. Gracias a ello ha sido posible conformar un temario moderno, exhaustivo, dinámico y austero, gracias al cual el egresado no tendrá problemas para ponerse al día de las novedades del sector profesional de la narrativa digital y el diseño de cómics. Además, incluye material adicional diverso presentado en diferentes formatos, con el que podrá ahondar de manera personalizada en los aspectos del programa que considere más relevantes para su desempeño profesional.

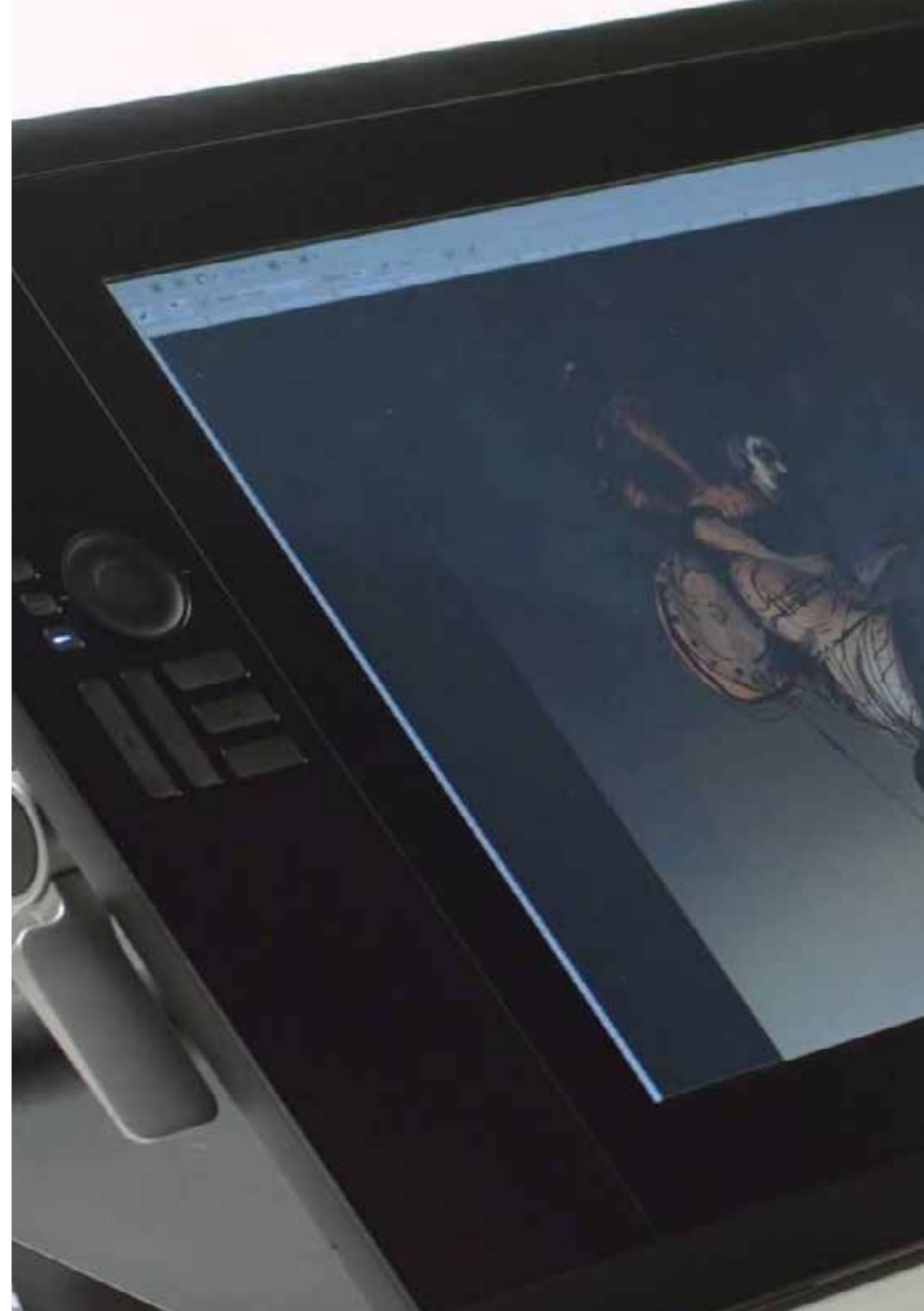


“

El programa perfecto para implementar a tu praxis las técnicas narrativas de perfeccionamiento visual a través de una experiencia académica intensiva, multidisciplinar y que sacará lo mejor de ti”

Módulo 1. Narrativa Digital Aplicada a la Ilustración

- 1.1. ¿Cómo trasladar la narrativa digital a la ilustración?
 - 1.1.1. La narrativa digital
 - 1.1.2. El arte de contar historias
 - 1.1.3. Recursos disponibles
- 1.2. La cibercultura y el arte digital
 - 1.2.1. La cibercultura del nuevo siglo
 - 1.2.2. La cultura aplicada a la tecnología
 - 1.2.3. Ilustradores de éxito en el entorno digital
- 1.3. La ilustración narrativa
 - 1.3.1. Narrar una historia
 - 1.3.2. Guion y perfeccionamiento
 - 1.3.3. La continuidad
 - 1.3.4. Otros elementos narrativos
- 1.4. Ilustración y semiótica
 - 1.4.1. La semiología en el terreno de la ilustración
 - 1.4.2. La simbología como recurso
 - 1.4.3. La sintaxis de la imagen
- 1.5. Gráficos que hablan por sí solos
 - 1.5.1. Suprimir el texto
 - 1.5.2. La expresión gráfica
 - 1.5.3. Dibujar pensando en un discurso
 - 1.5.4. El dibujo infantil como paradigma
- 1.6. La narrativa digital como recurso didáctico
 - 1.6.1. Desarrollo de narrativas
 - 1.6.2. El entorno hipertextual
 - 1.6.3. El entorno multimedia
- 1.7. El poder del *storytelling*
 - 1.7.1. Aprovechar el *storytelling*
 - 1.7.2. Gestión del discurso
 - 1.7.3. Acciones complementarias
 - 1.7.4. Aplicación de matices





- 1.8. Tendencias clave en la ilustración
 - 1.8.1. Artistas de éxito
 - 1.8.2. Estilos visuales que han marcado historia
 - 1.8.3. ¿Copiar o definir un estilo propio?
 - 1.8.4. La demanda del cliente potencial
- 1.9. Técnicas narrativas de perfeccionamiento visual
 - 1.9.1. La narrativa visual
 - 1.9.2. Armonía y contraste
 - 1.9.3. Conectividad con la historia
 - 1.9.4. Alegorías visuales
- 1.10. Identidad visual narrativa de un personaje
 - 1.10.1. La identificación de un personaje
 - 1.10.2. Comportamiento y gestualidad
 - 1.10.3. La autobiografía
 - 1.10.4. Discurso gráfico y soporte de proyección

Módulo 2. Ilustración Profesional Enfocada al Cómic

- 2.1. El cómic como medio de expresión
 - 2.1.1. El cómic como soporte de comunicación gráfica
 - 2.1.2. El diseño de historietas visuales
 - 2.1.3. La reproducción del color en el cómic
- 2.2. Técnicas y evolución del cómic
 - 2.2.1. Los comienzos del cómic
 - 2.2.2. Evolución gráfica
 - 2.2.3. Los motivos narrativos
 - 2.2.4. La representación de elementos
- 2.3. Pensamiento formal
 - 2.3.1. La estructura de un cómic
 - 2.3.2. La narración de la historia
 - 2.3.3. El diseño de los personajes
 - 2.3.4. El diseño de los escenarios
 - 2.3.5. El discurso de las escenas

- 2.4. El género de súper héroes
 - 2.4.1. El cómic de super héroes
 - 2.4.2. El caso de Marvel Comics
 - 2.4.3. El caso de DC Cómics
 - 2.4.4. Diseño visual
- 2.5. El género fantástico y de aventuras
 - 2.5.1. El género de fantasía
 - 2.5.2. El diseño de personajes fantásticos
 - 2.5.3. Recursos y referencias visuales
- 2.6. El cómic en Asia
 - 2.6.1. Principios visuales de la ilustración en Asia
 - 2.6.2. El diseño de caligrafía en oriente
 - 2.6.3. La narrativa visual de las historietas
 - 2.6.4. El diseño gráfico oriental
- 2.7. Desarrollo técnico del manga
 - 2.7.1. El diseño de manga
 - 2.7.2. Aspectos formales y estructura
 - 2.7.3. *Storytelling* y guion gráfico
- 2.8. La relación entre el manga y el anime
 - 2.8.1. La animación en Japón
 - 2.8.2. Características del anime
 - 2.8.3. El proceso de diseño del anime
 - 2.8.4. Técnicas visuales en el anime
- 2.9. El cómic en los medios digitales
 - 2.9.1. El cómic a través de la pantalla
 - 2.9.2. Animación de un cómic
 - 2.9.3. Equilibrio de color y códigos visuales
 - 2.9.4. Estructura gráfica y formatos
- 2.10. Proyecto: diseño de un cómic personalizado
 - 2.10.1. Definición de los objetivos
 - 2.10.2. La historia a desarrollar
 - 2.10.3. Los personajes e intérpretes
 - 2.10.4. Diseño de escenarios
 - 2.10.5. Formatos





“

Conoce de cerca el poder del storytelling y amplía tus oportunidades de futuro en el sector creativo con este magnífico Curso Universitario”

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

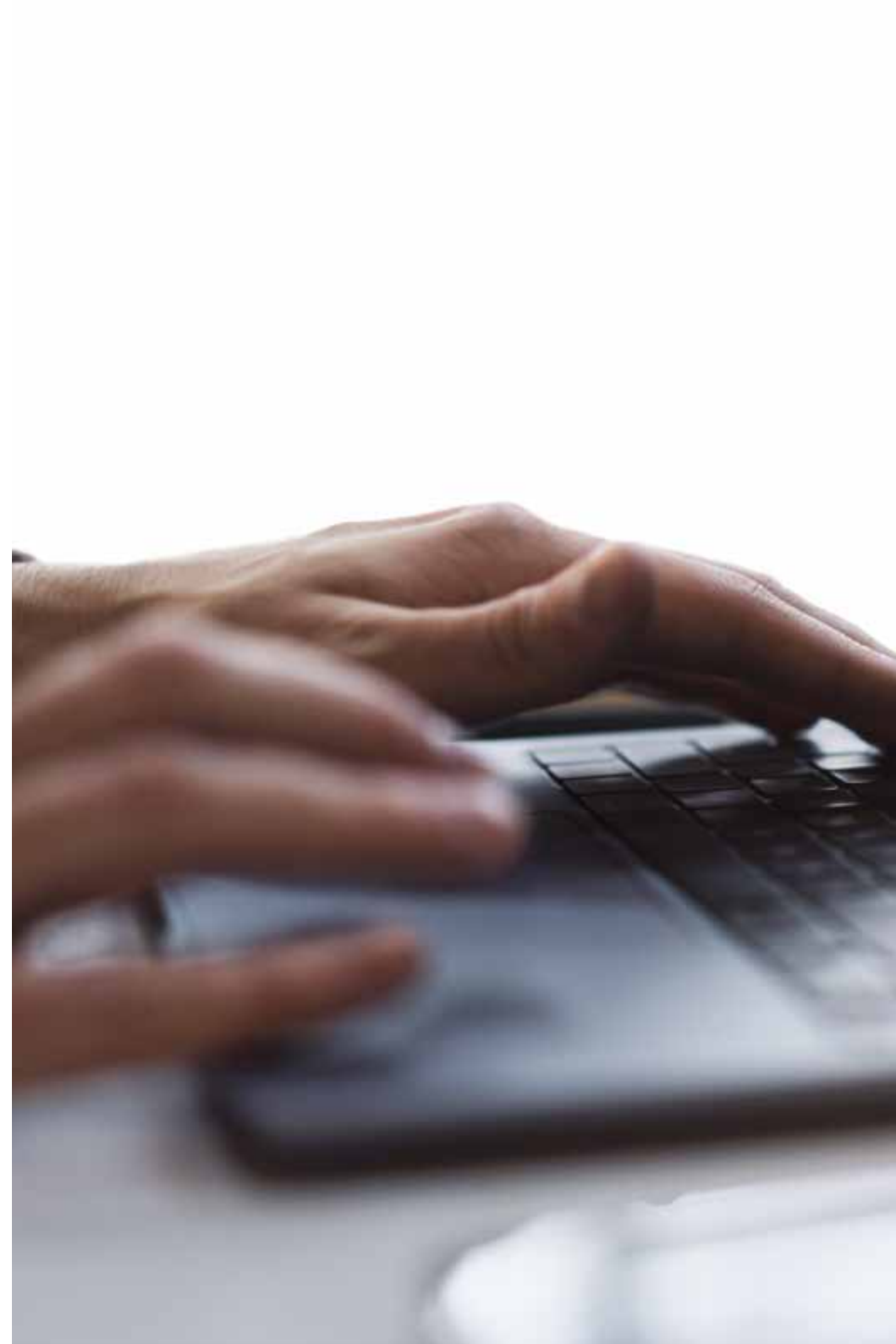
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

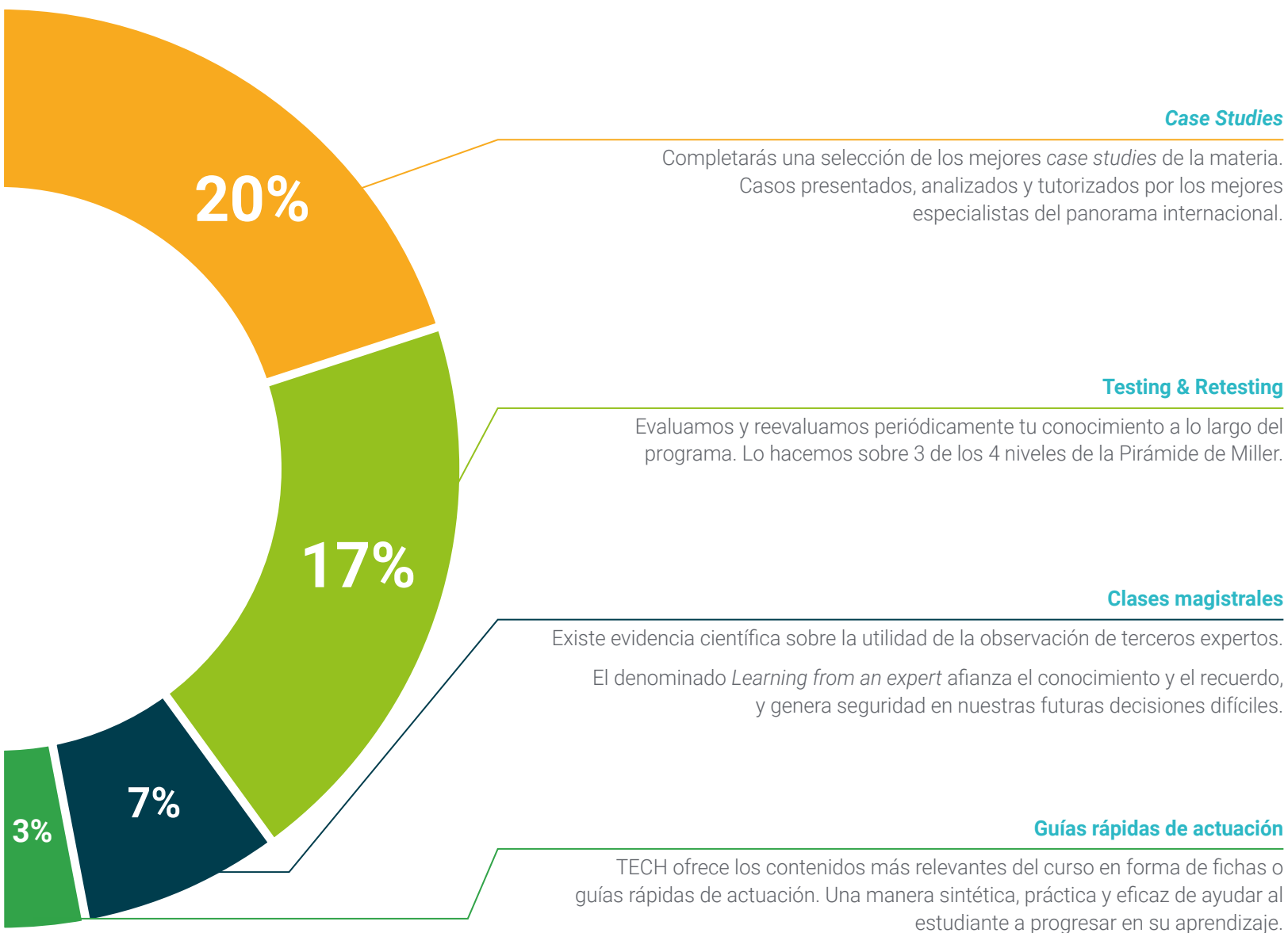
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



05 Titulación

El Curso Universitario en Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómics garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómic** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

TECH es miembro de **The Design Society (DS)**, la mayor comunidad de expertos destacados en la ciencia del diseño. Esta distinción consolida su presencia en redes internacionales dedicadas a la evolución teórica y práctica del diseño.

Aval/Membresía



Título: **Curso Universitario en Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómic**

Modalidad: **online**

Duración: **12 semanas**

Acreditación: **12 ECTS**





Curso Universitario Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómic

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómic

Aval/Membresía

A hand holding a blue marker is drawing a comic panel on a light blue background. The panel is defined by black lines and contains a halftone pattern. The hand is positioned in the center-right of the frame, with the marker tip touching the paper.

tech global
university