

Experto Universitario

Ilustración Profesional de Proyectos

Narrativos Digitales





Experto Universitario Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/disenio/experto-universitario/experto-ilustracion-profesional-proyectos-narrativos-digitales



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01

Presentación

La capacidad de adaptar un mensaje a una identidad visual concreta permite contar una historia de una forma diferente, llamando la atención de más personas y aumentando las posibilidades de persuadirlos. Por esa razón, la demanda de profesionales que dominen las principales técnicas y herramientas de ilustración es cada vez mayor. Con el fin de que los egresados puedan adaptar su perfil a los requerimientos de esta demanda, TECH ha decidido lanzar una titulación multidisciplinar y dinámica que le aportará los conocimientos más exhaustivos y austeros, permitiéndole implementar a su praxis las estrategias de animación y diseño más actualizados. Todo ello en un cómodo y accesible formato 100% online que incluye 720 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional.



“

El programa perfecto para completar tu perfil profesional como ilustrador y darle a tu currículum un plus diferencial que te hará destacar en cualquier proyecto de selección de personal”

Las posibilidades de comunicación que han surgido del desarrollo de la narrativa digital han permitido crear estrategias creativas más efectivas y especializadas, con un margen potencial persuasivo capaz de llegar a un público objetivo más amplio y de manera más efectiva. Además, con el paso de los años, se han ido implementando nuevas herramientas cada vez más específicas y completas, lo cual, no solo ha facilitado el trabajo a los profesionales de este sector, sino que les ha permitido elaborar proyectos más técnicos y adaptados a la demanda del mercado actual.

Con base a ello, TECH ha recopilado en este Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales la información más completa y austera de este campo, con el fin de que los egresados puedan especializarse en esta área de manera 100% online. Se trata de un programa multidisciplinar y dinámico que ahonda en las claves de la ilustración aplicada al arte digital y a la creación de comics como medio de expresión, centrándose, además, en los entresijos de la animación y en sus paradigmas futuros. Por último, introducirá al alumno en el *Concept Art* y le permitirá desarrollar un conocimiento exhaustivo sobre las principales herramientas y estrategias creativas para convertir ideas en imágenes.

Para ello, contará con 720 horas de material teórico y práctico, al cual se le ha añadido, un contenido adicional de gran calidad: vídeos al detalle, imágenes, resúmenes dinámicos, ejercicios de autoconocimiento, artículos de investigación y lecturas complementarias. Así, podrá profundizar de manera personalizada en los diferentes aspectos del temario, asistiendo a una capacitación adaptada a los diferentes grados de exigencia de los egresados.

Este **Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales** 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



Gracias a su cómodo formato 100% online, podrás trabajar en el perfeccionamiento de tus habilidades creativas en la gestión de proyectos de narrativa digital desde donde quieras y sin horarios encorsetados”

“

El programa perfecto para ahondar en los entresijos del Concept Art y desarrollar un conocimiento especializado sobre las técnicas escultóricas profesionales en el terreno digital”

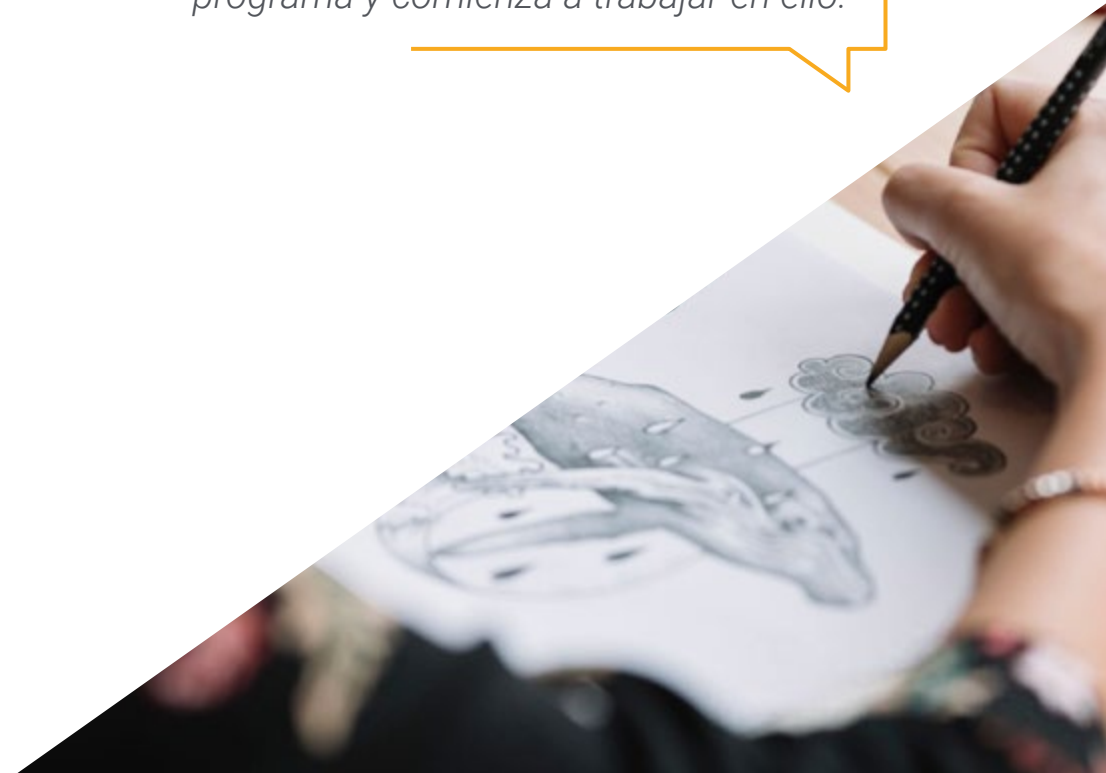
El programa incluye, en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Trabajarás con las herramientas más sofisticadas del entorno profesional creativo especializado en el área de la animación.

¿Te gustaría adquirir las habilidades de un experto en ilustración y semiótica para canales digitales? Elige este programa y comienza a trabajar en ello.



02 Objetivos

Dada la demanda actual que existe en el mercado laboral de profesionales del sector creativo que dominen la ilustración especializada en proyectos de narrativa digital, TECH ha desarrollado este Experto Universitario con el fin de acercar a los egresados a la información que les permita versarse en esta área. Para ello, pondrá a su disposición el contenido más austero y actualizado, así como las mejores y más efectivas herramientas académicas que le ayuden a superar sus propias metas en 6 meses.



“

Gracias a este Experto Universitario dominarás las estrategias de Concept Art más efectivas, implementando a tu perfil profesional la capacidad de plasmar visualmente ideas creativas técnicas y complejas”



Objetivos generales

- ♦ Desarrollar un conocimiento especializado sobre las tendencias actuales del diseño digital
- ♦ Conocer al detalle las herramientas más prácticas y efectivas para desarrollar proyectos narrativos digitales
- ♦ Adaptar el perfil profesional del egresado a la demanda laboral actual del mercado



¿Quieres perfeccionar tus competencias en la ilustración profesional enfocada al cómic? Matricúlate en este programa y conviértete en un superdibujante con TECH"





Objetivos específicos

Módulo 1. Narrativa digital aplicada a la ilustración

- ♦ 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

Módulo 2. Ilustración profesional enfocada al cómic

- ♦ 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

Módulo 3. Ilustración y animación

- ♦ Aplicar los recursos de animación por medio de la ilustración digital
- ♦ Conocer las herramientas más sofisticadas para trabajar profesionalmente con mayor eficacia en la especialidad de la animación
- ♦ Estudiar las referencias visuales de éxito que han marcado paradigmas en los diversos estudios de animación
- ♦ Ilustrar bajo una serie de principios una campaña publicitaria que posteriormente será animada
- ♦ Diferenciar las consideraciones técnicas a la hora de trabajar en la animación 2D o en la animación 3D

Módulo 4. *Concept Art*

- ♦ Introducir al *Concept Art* como modelo artístico en el panorama creativo del diseñador e ilustrador profesional
- ♦ Aplicar las técnicas escultóricas profesionales en el terreno digital
- ♦ Conocer el texturizado y el coloreado 3D en los diferentes elementos a modelar
- ♦ Evaluar las herramientas digitales disponibles para modelar un personaje o caricatura e incorporar los requisitos visuales estudiados con anterioridad
- ♦ Simular un proyecto 3D real, introduciendo conceptos de lenguaje cinematográfico y requisitos de dirección artística

03

Estructura y contenido

La competencia en cuanto a la oferta académica que existe actualmente en el mercado de titulaciones que permitan a los profesionales especializarse en el área de la narrativa digital es muy amplia. Sin embargo, ningún programa se acerca a lo que ofrece TECH. Esto es así porque esta universidad incluye en la totalidad de sus capacitaciones no solo el mejor temario teórico, sino que, además, propone casos prácticos gracias a los cuales los egresados pueden perfeccionar sus habilidades. También selecciona material adicional variado de gran calidad que les permite ahondar de manera personalizada en los conceptos más importantes para su desempeño profesional.



“

Gracias a la metodología pedagógica que emplea TECH en sus titulaciones, asistirás a un aprendizaje natural y progresivo, sin tener que invertir horas de más en memorizar”

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

Módulo 3. Ilustración y animación

- 3.1. La animación como soporte ilustrativo
 - 3.1.1. Dibujar para animar
 - 3.1.2. Primeros bocetos
 - 3.1.3. Enfoques y artes finales
 - 3.1.4. Ilustración con movimiento
- 3.2. La sofisticación de la animación
 - 3.2.1. La tecnología en el terreno de la animación
 - 3.2.2. Claves para animar elementos
 - 3.2.3. Nuevos métodos y técnicas
- 3.3. Paradigmas de éxito en la animación
 - 3.3.1. El reconocimiento del éxito
 - 3.3.2. Los mejores estudios de animación
 - 3.3.3. Tendencias visuales
 - 3.3.4. Cortometrajes y largometrajes
- 3.4. Tecnología actual en la animación
 - 3.4.1. ¿Qué se necesita para animar una ilustración?
 - 3.4.2. Software disponible para animar
 - 3.4.3. Dar vida a un personaje y a un escenario

- 3.5. Conceptualización de una historia animada
 - 3.5.1. El concepto gráfico
 - 3.5.2. El guion y el *Storyboard*
 - 3.5.3. El modelado de las formas
 - 3.5.4. Desarrollo técnico
- 3.6. Ilustración aplicada a una campaña publicitaria
 - 3.6.1. Ilustración publicitaria
 - 3.6.2. Referencias
 - 3.6.3. ¿Qué se quiere contar?
 - 3.6.4. Trasladar las ideas al soporte digital
- 3.7. Síntesis gráfica
 - 3.7.1. Menos, es más
 - 3.7.2. Ilustrando con sutileza
 - 3.7.3. La geometría en la ilustración
- 3.8. Diseño de una historia de animación en 2D
 - 3.8.1. La ilustración en 2D
 - 3.8.2. Consideraciones técnicas en la animación 2D
 - 3.8.3. Contar historias en 2D
 - 3.8.4. Los escenarios en 2D
- 3.9. Diseño de una historia de animación en 3D
 - 3.9.1. La ilustración en 3D
 - 3.9.2. Consideraciones técnicas en la animación 3D
 - 3.9.3. El volumen y el modelado
 - 3.9.4. La perspectiva en la animación 3D
- 3.10. El arte de simular el 3D con el 2D
 - 3.10.1. Percepción visual en la animación
 - 3.10.2. Las texturas en la animación
 - 3.10.3. La luz y el volumen
 - 3.10.4. Referencias visuales

Módulo 4. *Concept Art*

- 4.1. ¿Qué es el *Concept Art*?
 - 4.1.1. Definición y utilización del concepto
 - 4.1.2. Aplicación del *Concept Art* a los nuevos medios
 - 4.1.3. Desarrollo digital del *Concept Art*
- 4.2. Color y composición digital
 - 4.2.1. La pintura digital
 - 4.2.2. Las bibliotecas y paletas de color
 - 4.2.3. El coloreado digital
 - 4.2.4. Aplicación de texturas
- 4.3. Técnicas escultóricas tradicionales
 - 4.3.1. La ilustración llevada a la escultura
 - 4.3.2. Técnicas de modelado escultórico
 - 4.3.3. Texturas y volumen
 - 4.3.4. Proyecto escultórico
- 4.4. Pintura y texturizado 3D
 - 4.4.1. La pintura en el diseño 3D
 - 4.4.2. Texturas naturales y artificiales en el 3D
 - 4.4.3. Caso práctico: el realismo en los videojuegos
- 4.5. Modelado de personajes y caricaturas
 - 4.5.1. Definición de un personaje 3D
 - 4.5.2. Software a utilizar
 - 4.5.3. Soporte técnico
 - 4.5.4. Herramientas empleadas
- 4.6. Definición de objetos y escenarios
 - 4.6.1. El escenario de una ilustración
 - 4.6.2. El diseño de escenarios en la proyección isométrica
 - 4.6.3. Los objetos complementarios
 - 4.6.4. La decoración del entorno



- 4.7. Lenguaje cinematográfico
 - 4.7.1. El cine de animación
 - 4.7.2. Recursos gráficos visuales
 - 4.7.3. Gráficos en movimiento
 - 4.7.4. Imagen real vs. Animación por ordenador
- 4.8. Retoques y perfeccionamiento estético
 - 4.8.1. Errores comunes en el diseño 3D
 - 4.8.2. Ofrecer mayor grado de realismo
 - 4.8.3. Especificaciones técnicas
- 4.9. Simulación de un proyecto 3D
 - 4.9.1. Diseño volumétrico
 - 4.9.2. El espacio y el movimiento
 - 4.9.3. La estética visual de los elementos
 - 4.9.4. Los remates finales
- 4.10. Dirección artística de un proyecto
 - 4.10.1. Funciones de la dirección artística
 - 4.10.2. Análisis del producto
 - 4.10.3. Consideraciones técnicas
 - 4.10.4. Evaluación del proyecto

“

El futuro de la ilustración está en el campo digital. ¿Te subes al carro del progreso?”

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

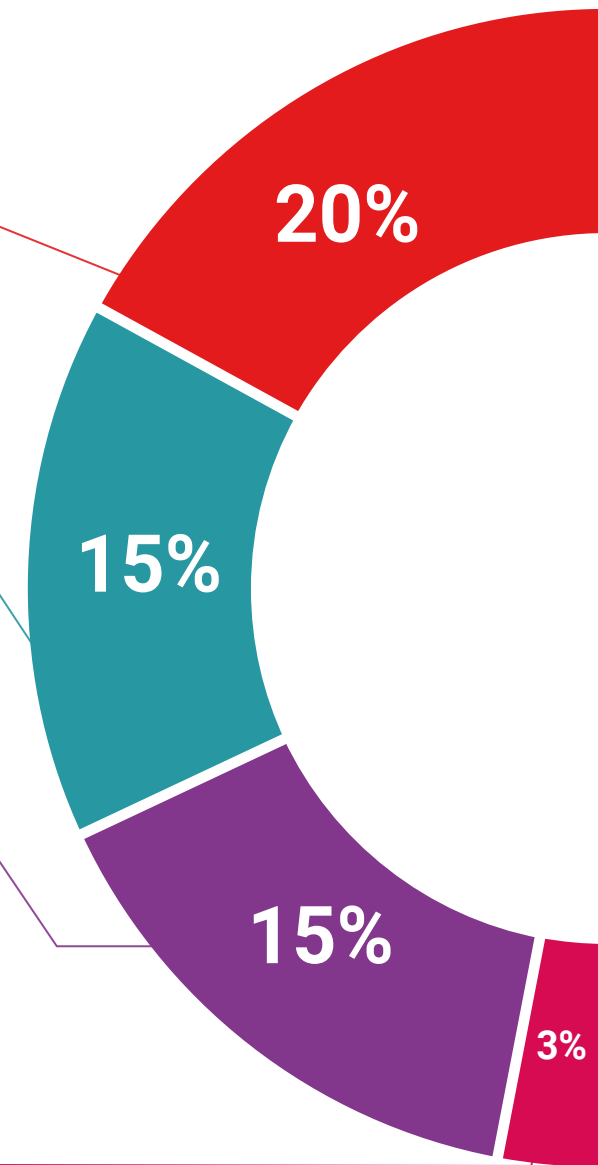
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

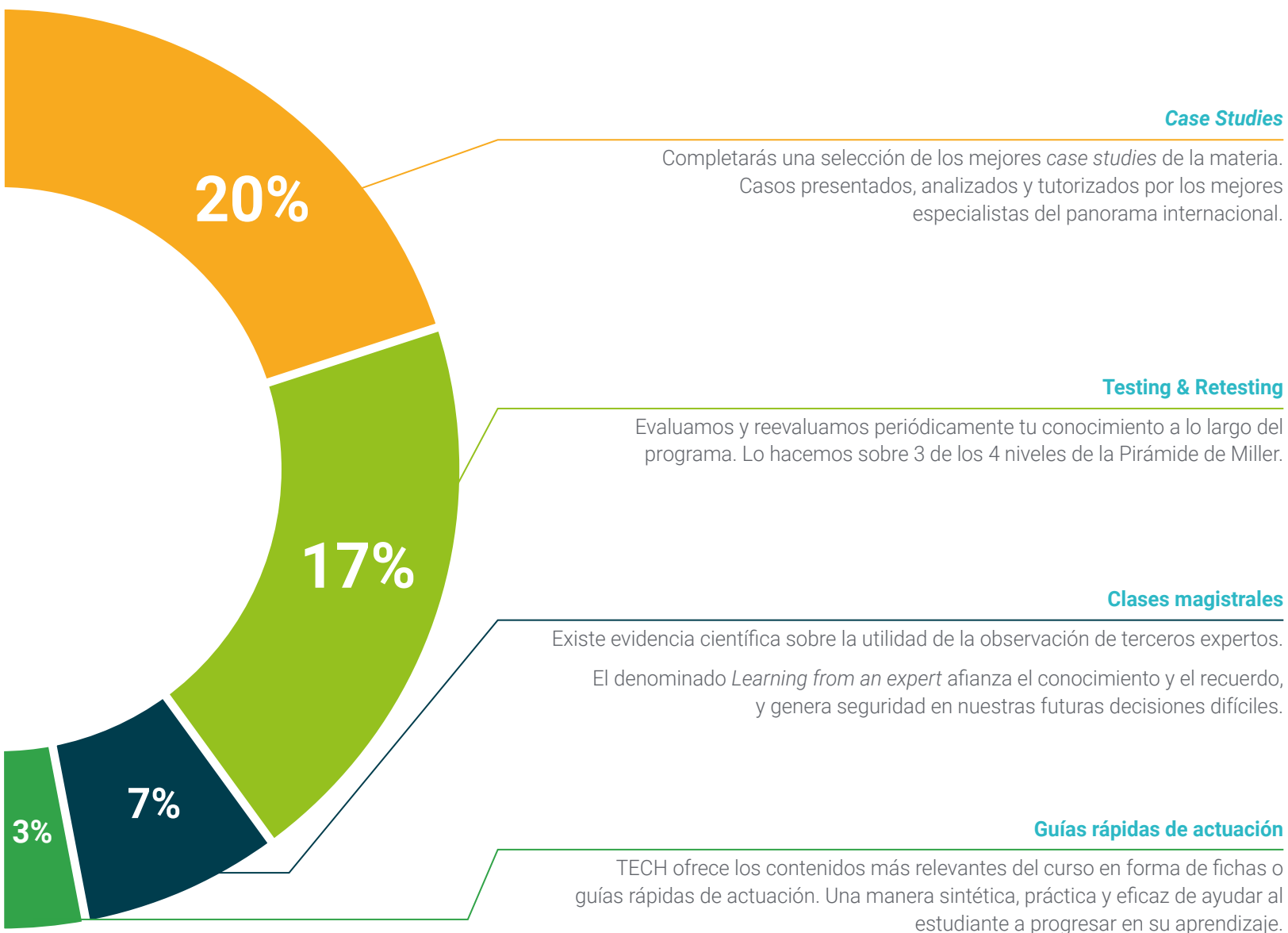
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



05 Titulación

El Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**





Experto Universitario Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Ilustración Profesional de Proyectos

Narrativos Digitales