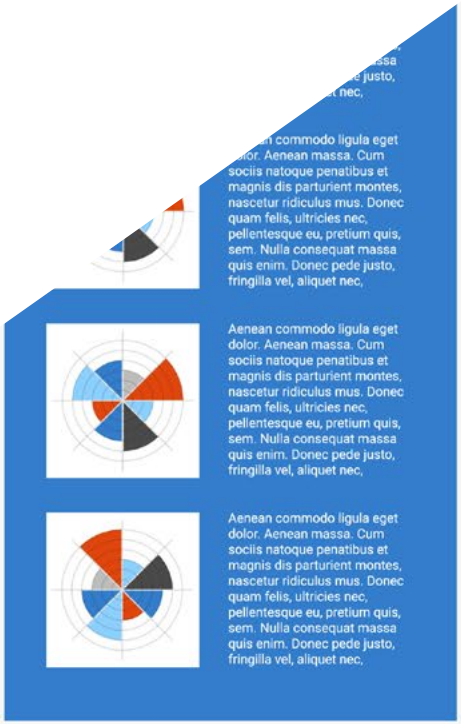
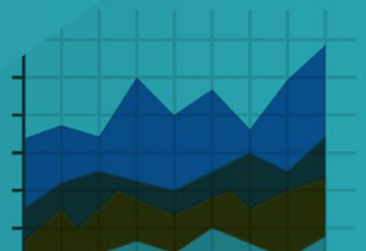
Experto Universitario
Diseño Editorial





Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu.

In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet.

Etiam rhoncus. Maecenas tempus, tellus eget condimentum rhoncus, sem quam semper libero, sit amet adip iscing sem neque sed ipsum. Nam quam

tech universidad

tech universidad

Experto Universitario
Diseño Editorial

- Modalidad: **online**
- Duración: **3 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **24 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-diseno-editorial**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología de estudio — *pág. 20*

05 Titulación — *pág. 30*

01

Presentación

Este programa en Diseño Editorial es una capacitación creada de manera específica para los profesionales del diseño gráfico con el fin de proporcionar una importante especialización en el diseño y maquetación de publicaciones. Para ello, se ofrece la oportunidad de adquirir las competencias de un profesional especializado mediante una instrucción que asegurará el crecimiento laboral sin problemas de conciliación. Una ocasión única de desarrollo y promoción.

Un recorrido educativo de alta intensidad que te capacitará para desarrollar un Diseño Editorial con la solvencia de los mejores profesionales del sector"

Este Experto Universitario en Diseño Editorial se ha estructurado para ofrecer un proceso interesante, interactivo y sobre todo, muy eficaz, de capacitación en todo lo que concierne a este sector. Para conseguirlo se ofrece un recorrido claro y continuo de crecimiento que, además, es compatible al 100% con otras ocupaciones.

A través de una metodología exclusiva, este Experto Universitario le llevará a conocer todas las formas de trabajo en Diseño Editorial que el profesional del diseño necesita para mantenerse a la vanguardia y conocer los fenómenos cambiantes de la comunicación multimedia y en concreto del trabajo en Diseño Editorial.

Por ello, en esta capacitación se abordarán los aspectos que un diseñador necesita conocer para planificar, desarrollar y finalizar un Diseño Editorial completo. Un camino educativo que irá escalando en las competencias del alumno para ayudarle a conseguir los retos de un profesional de primera línea.

El Experto Universitario en Diseño Editorial se presenta como una opción viable para un profesional que decida trabajar de manera autónoma pero también para ser parte de cualquier organización o empresa. Una vía interesante de desarrollo profesional que se beneficiará de los conocimientos específicos que en esta capacitación ponemos ahora a tu disposición.

Este **Experto Universitario en Diseño Editorial** contiene el programa Universitario más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas del programa son:

- Desarrollo de gran cantidad de casos prácticos presentados por expertos
- Contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos
- Novedades y avances de vanguardia en esta área
- Ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Metodologías innovadoras de gran eficiencia
- Lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y actualizar tus conocimientos en Diseño Editorial"

Todos los conocimientos necesarios para el profesional del diseño gráfico en esta área, compilados en un Experto Universitario de alta eficiencia, que optimizará tu esfuerzo con los mejores resultados"

Un aprendizaje práctico e intensivo que te dará todas las herramientas que necesitas para trabajar en esta área, en un Experto Universitario específico y concreto.

Una capacitación creada para permitirte implementar los conocimientos adquiridos de forma casi inmediata, en tu práctica diaria.

El desarrollo de este programa está centrado en la práctica de los aprendizajes teóricos propuestos. A través de los sistemas de enseñanza más eficaces, contrastados métodos importados de las universidades más prestigiosas del mundo, podrás adquirir los nuevos conocimientos de manera eminentemente práctica. De esta forma, nos empeñamos en convertir tu esfuerzo en competencias reales e inmediatas.

Nuestro sistema online es otra de las fortalezas de nuestra propuesta de capacitación. Con una plataforma interactiva que cuenta con las ventajas de los desarrollos tecnológicos de última generación, ponemos a tu servicio las herramientas digitales más interactivas. De esta forma podemos ofrecerte una forma de aprendizaje totalmente adaptable a tus necesidades, para que puedas compaginar de manera perfecta, esta capacitación con tu vida personal o laboral.

02

Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario en Diseño Editorial es ofrecer a los profesionales una vía completa para adquirir conocimientos y destrezas para la práctica profesional de este sector, con la seguridad de aprender de los mejores y una forma de estudio basada en la práctica que permitirá culminar la capacitación con los conocimientos necesarios para realizar el trabajo con total seguridad y competencia.

Nuestro objetivo es sencillo: ayudarte a conseguir la actualización más completa en un Experto Universitario totalmente compatible con tus obligaciones laborales y personales"

Objetivo general

- Aprender todos los aspectos de la creación de un Diseño Editorial en cualquiera de los tipos de publicación que se pueden desarrollar

Una oportunidad creada para los profesionales que buscan un programa intensivo y eficaz con el que dar un paso significativo en el ejercicio de su profesión"

Objetivos específicos

Módulo 1. Diseño editorial

- Conocer los fundamentos del Diseño Editorial en el contexto impreso y digital, así como su interrelación con otras áreas
- Conocer el alcance y la importancia del diseñador en el ámbito editorial
- Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión, técnicas y soportes digitales y multimedia
- Diseñar publicaciones editoriales teniendo en cuenta el conjunto gráfico y sus elementos
- Capturar, manipular y preparar el texto y la imagen para su uso en diferentes soportes
- Proyectar comunicaciones visuales llamativas y que cumplan con los criterios gráficos actuales
- Comenzar a utilizar Adobe InDesign y conocer los elementos de los que dispone el programa adecuadamente para proyectas ideas gráficas propias

Módulo 2. Tipografía

- Conocer los principios sintácticos del lenguaje gráfico y aplicar sus reglas para describir con claridad y precisión objetos e ideas
- Conocer el origen de las letras y su importancia histórica
- Reconocer, estudiar y aplicar de forma coherente la tipografía a procesos gráficos
- Conocer y aplicar los fundamentos estéticos de la tipografía
- Saber analizar la disposición de los textos en el objeto de diseño
- Ser capaz de realizar trabajos profesionales partiendo de la composición tipográfica

Módulo 3. Maquetación

- Diseñar publicaciones editoriales teniendo en cuenta el conjunto gráfico y sus elementos
- Conocer la tarea de un maquetador y la importancia de su figura en el ámbito editorial
- Conocer los medios digitales y su importancia en el contexto actual
- Utilizar Adobe InDesign para el desarrollo adecuado de proyectos gráficos
- Utilizar las redes sociales desde una perspectiva artística, con conciencia de la importancia de una buena estrategia gráfica
- Desarrollar un lenguaje editorial para publicitar un producto o servicio, con un propósito claro y específico

Módulo 4. Arte final

- Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión, técnicas, soportes digitales y multimedia
- Conocer los sistemas de impresión para poder valorar cual es la mejor alternativa a la hora de plasmar de forma física un proyecto gráfico
- Conocer alternativas de impresión que se rijan por principios de sostenibilidad y usarlas en el proceso de la concepción de un proyecto de diseño desde cero
- Conocer los procedimientos que hay que seguir para preparar de forma correcta un arte final para su impresión
- Conocer qué es la encuadernación y profundizar en los tipos que existen
- Incorporar el vocabulario técnico necesario para lograr una comunicación fluida con los técnicos y sectores protagonistas en la edición

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales, conscientes de la relevancia en la actualidad de la capacitación para poder avanzar en el mercado laboral con seguridad y competitividad, y para ejercer la profesión con excelencia.

Este Experto Universitario contiene el programa más completo y actualizado del mercado"

Módulo 1. Diseño editorial

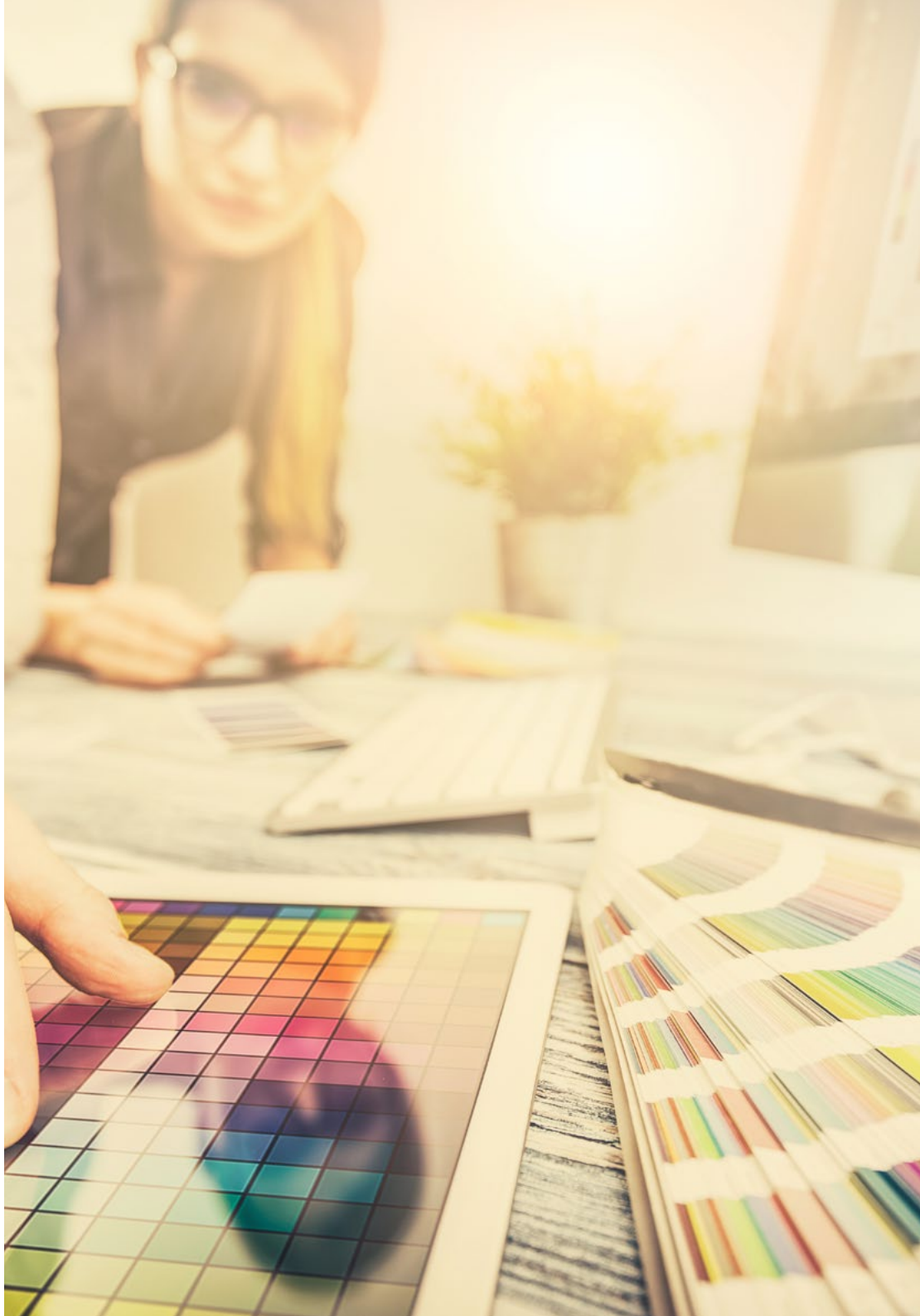
1.1. Introducción al diseño editorial
- 1.1.1. ¿Qué es el diseño editorial?
- 1.1.2. Tipos de publicaciones en el diseño editorial
- 1.1.3. El diseñador editorial y sus competencias
- 1.1.4. Factores del diseño editorial

1.2. Historia del diseño editorial
- 1.2.1. La investigación de la escritura. El libro en la antigüedad
- 1.2.2. La revolución de Gutenberg
- 1.2.3. La librería del antiguo régimen (1520-1760)
- 1.2.4. La segunda revolución del libro (1760 –1914)
- 1.2.5. Del siglo XIX hasta nuestros días

1.3. Fundamentos del diseño editorial impreso y digital
- 1.3.1. El formato
- 1.3.2. La retícula
- 1.3.3. La tipografía
- 1.3.4. El color
- 1.3.5. Los elementos gráficos

1.4. Medios editoriales impresos
- 1.4.1. Campos de trabajo y formatos
- 1.4.2. El libro y sus elementos: titulares, encabezados, entradillas, cuerpo del texto
- 1.4.3. Manipulados: plegado y encuadernación
- 1.4.4. La impresión

1.5. Medios editoriales digitales
- 1.5.1. Publicaciones digitales
- 1.5.2. Aspectos de forma en las publicaciones digitales
- 1.5.3. Publicaciones digitales más usadas
- 1.5.4. Plataformas para publicar digitalmente



1.6. Iniciación a InDesign I: primeros pasos
- 1.6.1. La interfaz y la personalización del espacio de trabajo
- 1.6.2. Paneles, preferencias y menús
- 1.6.3. El *flat plan*
- 1.6.4. Opciones de creación de nuevos documentos y guardar

1.7. Iniciación a InDesign II: profundización en la herramienta
- 1.7.1. El formato de la publicación
- 1.7.2. La retícula en el espacio de trabajo
- 1.7.3. La cuadrícula base y su importancia
- 1.7.4. Uso de reglas y creación de guías. Modo de visualización
- 1.7.5. El panel y la herramienta de páginas. Las páginas maestras
- 1.7.6. Trabajar con capas

1.8. Gestión del color e imágenes en InDesign
- 1.8.1. La paleta de muestras. Creación de color y matices
- 1.8.2. La herramienta cuentagotas
- 1.8.3. Los degradados
- 1.8.4. Organización de imágenes y gestión de color
- 1.8.5. Uso de viñetas y objetos anclados
- 1.8.6. Creación y configuración de una tabla

1.9. El texto en InDesign
- 1.9.1. El texto: elección de tipografías
- 1.9.2. Los marcos de texto y sus opciones
- 1.9.3. Panel de carácter y panel de párrafo
- 1.9.4. Insertar notas al pie. Tabulaciones

1.10. Proyecto editorial
- 1.10.1. Relación de diseñadores editoriales: proyectos
- 1.10.2. Elaboración de un primer proyecto en InDesign
- 1.10.3. ¿Qué elementos se deben incluir?
- 1.10.4. Pensando la idea

Módulo 2. Tipografía

2.1. Introducción a la tipografía
- 2.1.1. ¿Qué es la tipografía?
- 2.1.2. El papel de la tipografía en el diseño gráfico
- 2.1.3. Secuencia, contraste, forma y contraforma
- 2.1.4. Relación y diferencias entre tipografía, caligrafía y *lettering*

2.2. El origen múltiple de la escritura
- 2.2.1. La escritura ideográfica
- 2.2.2. El alfabeto fenicio
- 2.2.3. El alfabeto romano
- 2.2.4. La reforma carolingia
- 2.2.5. El alfabeto latino moderno

2.3. Inicios de la tipografía
- 2.3.1. La imprenta, una nueva era. Primeros tipógrafos
- 2.3.2. La revolución industrial: la litografía
- 2.3.3. El modernismo: los inicios de la tipografía comercial
- 2.3.4. Las vanguardias
- 2.3.5. Periodo de entreguerras

2.4. El papel de las escuelas de diseño en la tipografía
- 2.4.1. La Bauhaus
- 2.4.2. Herbert Bayer
- 2.4.3. Psicología de la Gestalt
- 2.4.4. La Escuela Suiza

2.5. Tipografía actual
- 2.5.1. 1960 –1970, precursores de la revuelta
- 2.5.2. Postmodernidad, deconstructivismo y tecnología
- 2.5.3. ¿Hacia dónde va la tipografía?
- 2.5.4. Tipografías que marcan tendencia

2.6. La forma tipográfica I
- 2.6.1. Anatomía de la letra
- 2.6.2. Medidas y atributos del tipo
- 2.6.3. Las familias tipográficas
- 2.6.4. Caja alta, caja baja y versalitas
- 2.6.5. Diferencia entre tipografía, fuente y familia tipográfica
- 2.6.6. Filetes, líneas y elementos geométricos

2.7. La forma tipográfica II
- 2.7.1. La combinación tipográfica
- 2.7.2. Formatos de fuentes tipográficos (PostScript-TrueType-OpenType)
- 2.7.3. Licencias tipográficas
- 2.7.4. ¿Quién debe comprar la licencia, cliente o diseñador?

2.8. La corrección tipográfica. Composición de textos
- 2.8.1. El espaciado entre letras. *Tracking* y *kerning*
- 2.8.2. El espacio entre palabras. El cuadratín
- 2.8.3. El interlineado
- 2.8.4. El cuerpo de letra
- 2.8.5. Atributos del texto

2.9. El dibujo de las letras
- 2.9.1. El proceso creativo
- 2.9.2. Materiales tradicionales y digitales
- 2.9.3. El uso de la tableta gráfica y del ipad
- 2.9.4. Tipografía digital: contornos y mapas de bits

2.10. Carteles tipográficos
- 2.10.1. La caligrafía como base para el dibujo de las letras
- 2.10.2. ¿Cómo realizar una composición tipográfica que impacte?
- 2.10.3. Referencias visuales
- 2.10.4. La fase del bocetado
- 2.10.5. Proyecto

Módulo 3. Maquetación

3.1. Definición y contextualización
- 3.1.1. Relación entre diseño editorial y maquetación
- 3.1.2. Evolución en el proceso de maquetación. El futuro
- 3.1.3. Factores del diseño: la proporción, el color, la tensión, el equilibrio y el movimiento
- 3.1.4. La importancia del espacio en blanco

3.2. Diseño editorial de revistas
- 3.2.1. Las revistas, el culmen de la belleza
- 3.2.2. Tipos de diseños de revistas. Referencias
- 3.2.3. Las revistas digitales y su importancia actual
- 3.2.4. Elementos de publicación

3.3. Diseño editorial de periódicos
- 3.3.1. Los diarios, entre la información y la belleza gráfica
- 3.3.2. Cómo diferenciarse en la información generalista
- 3.3.3. Los formatos de los diarios
- 3.3.4. Tendencias editoriales. Referencias

3.4. Introducir publicidad en el proceso de maquetación
- 3.4.1. ¿Qué es la publicidad? Tipos
- 3.4.2. Ventajas y desventajas de introducir publicidad en una maquetación
- 3.4.3. ¿Cómo introducir publicidad en medios impresos?
- 3.4.4. ¿Cómo introducir publicidad en medios digitales?

3.5. La elección de la tipografía
- 3.5.1. Tipografías editoriales
- 3.5.2. La importancia del tamaño
- 3.5.3. Tipografía en los medios impresos
- 3.5.4. Tipografía en los medios digitales

3.6. Ortotipografía
- 3.6.1. ¿Qué es la ortotipografía?
- 3.6.2. Microtipografía y macrotipografía.
- 3.6.3. Importancia de la ortotipografía
- 3.6.4. Faltas en ortotipografía

3.7. ¿Maquetar en las redes sociales?
- 3.7.1. El ámbito de la maquetación en las redes sociales
- 3.7.2. El Hashtag y su importancia
- 3.7.3. La biografía de Instagram
- 3.7.4. *Grids* en Instagram

3.8. *Copywriting*
- 3.8.1. ¿Qué es el *copywriting*?
- 3.8.2. Simplifica el *copy*. El primer impacto es lo que cuenta
- 3.8.3. Aplicaciones del *copywriting*
- 3.8.4. Convertirse en un buen *copywriter*

3.9. Profundizando en el uso de InDesign
- 3.9.1. Añadir texto en un trazado
- 3.9.2. Uso del panel carácter y el panel párrafo
- 3.9.3. Diferencias entre texto subrayado y filetes de párrafo
- 3.9.4. Control de líneas viudas y huérfanas
- 3.9.5. Ortotipografía: Ver caracteres ocultos

3.10. Proyectos de maquetación
- 3.10.1. Elaborando una revista en InDesign
- 3.10.2. Aspectos a tener en cuenta
- 3.10.3. Referencias visuales: grandes maquetaciones en Instagram
- 3.10.4. Actualizando Instagram con una estrategia de maquetación

Módulo 4. Arte final

4.1. Introducción al arte final
- 4.1.1. ¿Qué es un arte final?
- 4.1.2. El inicio del arte final
- 4.1.3. La evolución del arte final
- 4.1.4. Herramientas básicas

4.2. Elementos necesarios para realizar una impresión
- 4.2.1. Soporte
- 4.2.2. Materia colorante
- 4.2.3. La forma
- 4.2.4. Las máquinas

4.3. Impresión planográfica
- 4.3.1. ¿Qué es la impresión planográfica?
- 4.3.2. Sistemas *offset*
- 4.3.3. Propiedades de los sistemas de impresión *offset*
- 4.3.4. Ventajas e inconvenientes

4.4. Impresión en hueco
- 4.4.1. ¿Qué es la impresión en hueco?
- 4.4.2. El huecograbado
- 4.4.3. Propiedades de los sistemas de impresión en huecograbado
- 4.4.4. Acabado

4.5. Impresión en relieve
- 4.5.1. ¿Qué es la impresión en relieve?
- 4.5.2. Clichés tipográficos y clichés flexográficos
- 4.5.3. Propiedades
- 4.5.4. Acabados

4.6. Impresión en permeografía
- 4.6.1. ¿Qué es la impresión permeográfica?
- 4.6.2. La serigrafía
- 4.6.3. Propiedades fisicoquímicas de las pantallas de serigrafía
- 4.6.4. Ventajas e inconvenientes

4.7. Impresión digital
- 4.7.1. ¿Qué es la impresión digital?
- 4.7.2. Ventajas e inconvenientes
- 4.7.3. ¿Impresión *offset* o impresión digital?
- 4.7.4. Sistemas de impresión digital

4.8. Profundizando en los soportes
- 4.8.1. Soportes en papel
- 4.8.2. Soportes rígidos
- 4.8.3. Soportes textiles
- 4.8.4. Otros

4.9. La encuadernación
- 4.9.1. ¿En qué consiste la encuadernación?
- 4.9.2. La encuadernación industrial
- 4.9.3. La tradición sigue viva
- 4.9.4. Tipos de encuadernación

4.10. Preparación de artes finales. Consideraciones ambientales
- 4.10.1. El formato PDF: Adobe Acrobat
- 4.10.2. El *Preflight*. Comprobación de color, tipografía, medidas, etc.
- 4.10.3. Pensar antes de imprimir. El impacto medioambiental
- 4.10.4. Soportes de impresión sostenibles

Una experiencia de capacitación única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional”

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.

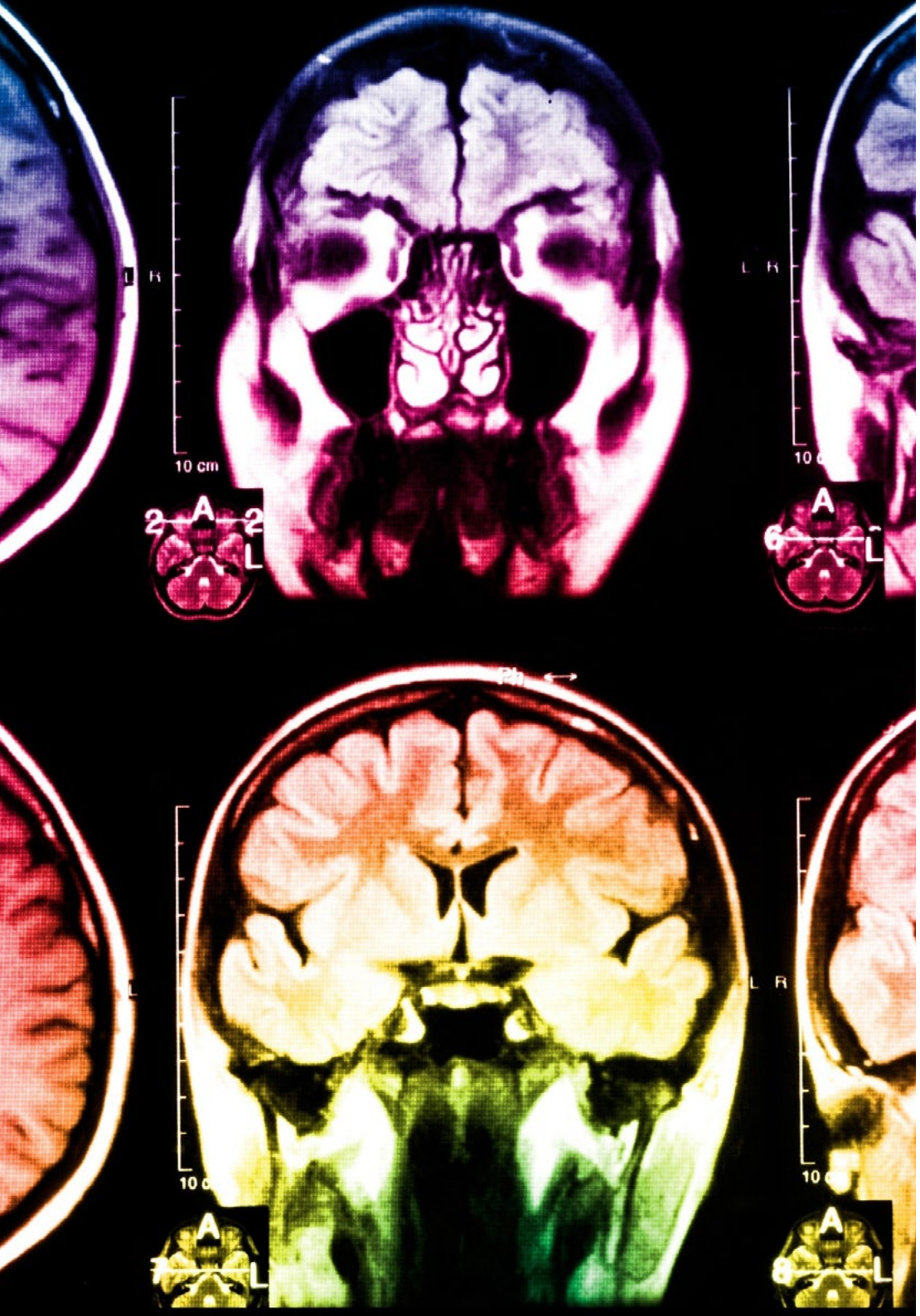
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

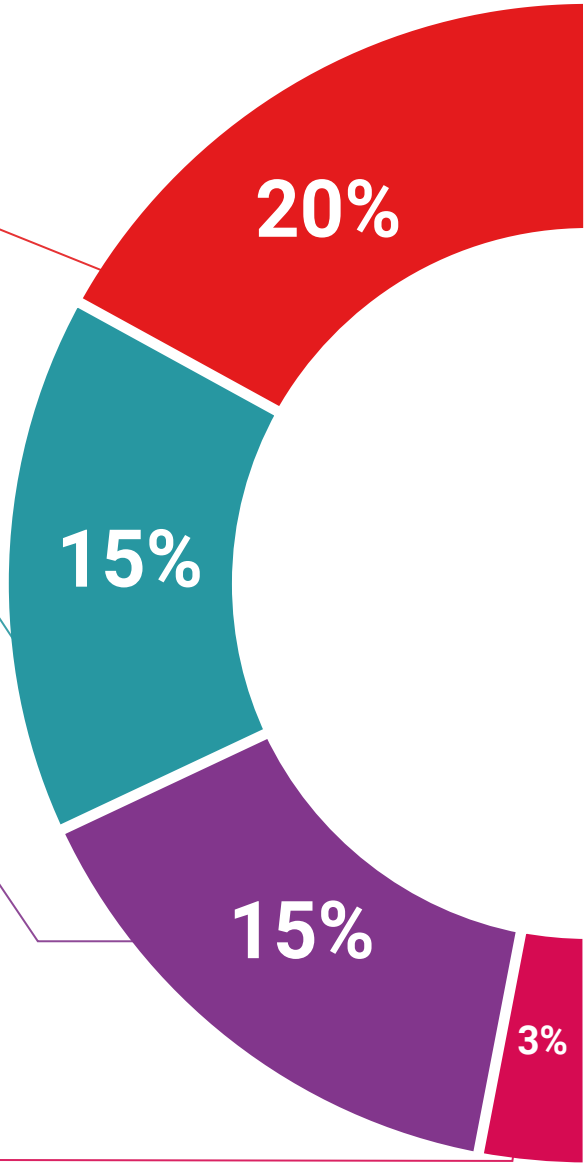
Resúmenes interactivos

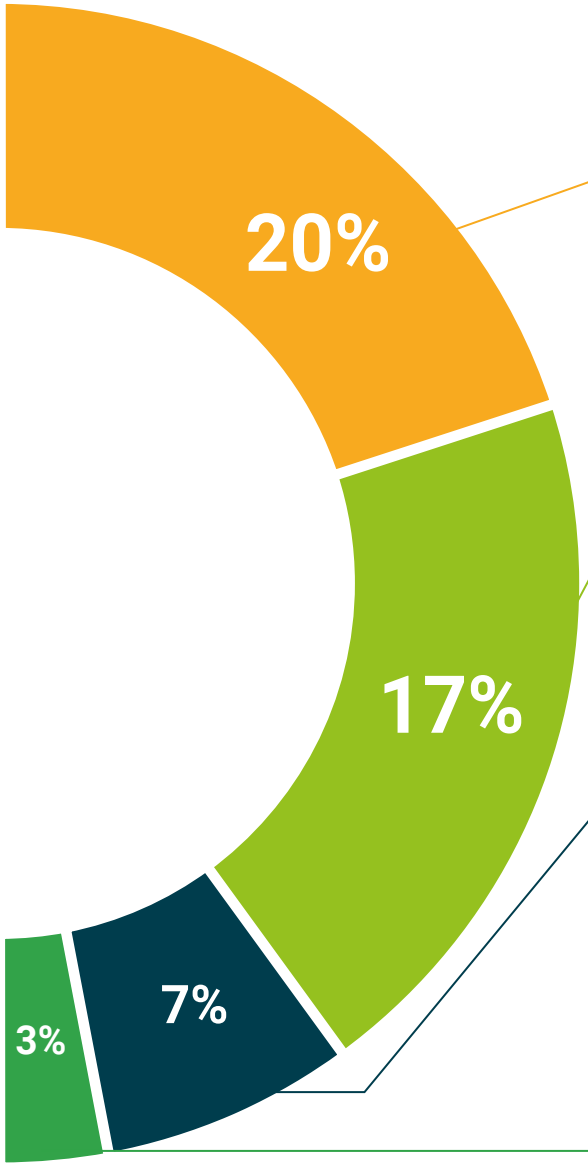
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Este programa en Diseño Editorial garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Diseño Editorial** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Diseño Editorial**

Modalidad: **Online**

Duración: **3 meses**

Créditos: **24 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Unversitario en Diseño Editorial

Se trata de un Experto Unversitario de 600 horas de duración equivalente a 24 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad

Experto Universitario
Diseño Editorial

- Modalidad: **online**
- Duración: **3 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **24 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Experto Universitario
Diseño Editorial

tech universidad