

Experto Universitario Imagen Gráfica





Experto Universitario Imagen Gráfica

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

Acceso web: www.techtute.com/disenio/experto-universitario/experto-imagen-grafica



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

El programa en Imagen Gráfica es una capacitación creada de manera específica para los profesionales del diseño gráfico con el fin de proporcionar una importante especialización en el desarrollo de este campo específico. Para ello, se ofrece la oportunidad de adquirir las competencias de un profesional especializado mediante una capacitación que asegurará el crecimiento laboral sin problemas de conciliación. Un ocasión única de desarrollo y promoción.



“

Un recorrido de alta intensidad que te capacitará para desarrollar una Imagen Gráfica con la solvencia de los mejores profesionales del sector”

Este Experto Universitario en Imagen Gráfica 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 Imagen Gráfica, el profesional del diseño para mantenerse a la vanguardia, necesita conocer los fenómenos cambiantes de la comunicación multimedia y en concreto del trabajo en Imagen Gráfica.

Por ello, en esta capacitación se abordarán los aspectos que un diseñador necesita conocer para planificar, desarrollar y finalizar una Imagen Gráfica completa. 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 Imagen Gráfica 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 se ponen ahora a su disposición.

Este **Experto Universitario en Imagen Gráfica** 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 Imagen Gráfica”*

“

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”

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.

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.



02 Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario en Imagen Gráfica 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”



Objetivos generales

- ♦ Conocer todos los aspectos de trabajo en la creación y desarrollo de Imagen Gráfica
- ♦ Descubrir la metodología adecuada para realizarlo
- ♦ Aprender a controlar todos los procesos internos y externos de producción

“

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. Imagen

- ♦ Conocer la importancia de las imágenes a lo largo de la historia y en la actualidad, así como la diferencia entre imagen analógica y digital
- ♦ Valorar y respetar el legado fotográfico como aportación al lenguaje de la imagen contemporánea
- ♦ Representar artísticamente (imagen) y técnicamente (gráfica) objetos e ideas
- ♦ Conocer de forma básica la herramienta Adobe Photoshop
- ♦ Capturar, manipular y preparar la imagen para su uso en diferentes soportes
- ♦ Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bidimensional

Módulo 2. Proyectos de imagen

- ♦ Explorar los sentimientos propios a través de la imagen y de diferentes técnicas creativas
- ♦ Poder autoconocerse, comprenderse, desactivando la exploración visual y emocional para conseguir, progresivamente, la aceptación de uno mismo, la autoconfianza y el desarrollo de la expresión libre
- ♦ Proponer un cambio en la apreciación cultural sobre el sujeto, comprendiendo el impacto del contexto en la creación de la propia identidad y de la de los demás
- ♦ Adquirir la capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora
- ♦ Desarrollar capacidad crítica y sensibilidad estética en la toma, creación y uso de la imagen
- ♦ Desarrollar equilibrio emocional psíquico, estimulando el espíritu creador de cada persona y motivando una libertad individual sin repeler ningún tipo de temática o técnica para conceder mayor libertad creativa

Módulo 3. Proyectos de nuevos medios

- ♦ Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica
- ♦ Conocer herramientas informáticas adecuadas para el desarrollo y ejecución de proyectos de diseño
- ♦ Resolver problemas de diseño digital aplicando el criterio de optimización
- ♦ Entender la importancia, las funciones y el papel actual de la dirección del arte
- ♦ Combinar técnicas analógicas y digitales para conseguir mejores resultados gráficos
- ♦ Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

Módulo 4. Fotografía digital

- ♦ Capturar, manipular y preparar la imagen para su uso en diferentes soportes
- ♦ Conocer los fundamentos de la tecnología fotográfica y audiovisual
- ♦ Conocer el lenguaje y los recursos expresivos de la fotografía y el audiovisual
- ♦ Conocer obras fotográficas y audiovisuales relevantes
- ♦ Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- ♦ Manejar los equipos básicos de iluminación y medición en fotografía
- ♦ Comprender el comportamiento y características de la luz, valorando sus cualidades expresivas

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 la excelencia que sólo permite la mejor capacitación.





“

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

Módulo 1. Imagen

- 1.1. La imagen a lo largo de la historia
 - 1.1.1. Breve historia de la imagen
 - 1.1.2. La imagen, la sociedad y la comunicación
 - 1.1.3. Naturaleza de una imagen
 - 1.1.4. Referencias bibliográficas
- 1.2. Introducción a la imagen
 - 1.2.1. Imágenes analógicas
 - 1.2.2. Imágenes digitales
 - 1.2.3. Fuentes y creación de imágenes
 - 1.2.4. La importancia de la imagen en el diseño
- 1.3. Imágenes
 - 1.3.1. Imágenes vectoriales
 - 1.3.2. Mapa de bits
 - 1.3.3. Características
 - 1.3.4. ¿Dónde encontrarlas?
- 1.4. Imagen fotográfica
 - 1.4.1. Ajustes en las cámaras analógicas y digitales
 - 1.4.2. Profundidad de campo o distancia hiperfocal
 - 1.4.3. Enfoque de la cámara
 - 1.4.4. Distancia focal
- 1.5. Componentes de la imagen digital
 - 1.5.1. Imágenes digitales y su importancia actual
 - 1.5.2. Resolución
 - 1.5.3. Dimensiones
 - 1.5.4. Profundidad de bits
- 1.6. Introducción a Photoshop I: conceptos básicos
 - 1.6.1. Crear o abrir imágenes
 - 1.6.2. La interfaz de Photoshop
 - 1.6.3. Herramientas: zoom y desplazamiento
 - 1.6.4. Deshacer un comando
 - 1.6.5. Guardar imágenes
- 1.7. Introducción a Photoshop II: redimensionado
 - 1.7.1. Cambio de tamaño
 - 1.7.2. Resolución
 - 1.7.4. Recorte y ajuste
 - 1.7.5. Ampliar un lienzo
- 1.8. Capas en Photoshop
 - 1.8.1. ¿Qué son las capas?
 - 1.8.2. Conceptos básicos
 - 1.8.3. Redimensionar una capa
 - 1.8.4. Añadir imágenes a una capa
 - 1.8.5. Desbloquear capa
- 1.9. Mejorar la calidad de una imagen en Photoshop
 - 1.9.1. Brillo y contraste
 - 1.9.2. Intensidad del color
 - 1.9.3. Tono y saturación
 - 1.9.4. Capas de ajuste
 - 1.9.5. Niveles y curvas
 - 1.9.6. Exposición
 - 1.9.7. Luces y sombras
- 1.10. Retoque en Photoshop
 - 1.10.1. Herramientas de reparación
 - 1.10.2. Tampón de clonar
 - 1.10.3. Práctica 1: retoca la calidad de una imagen
 - 1.10.4. Práctica 2: arregla una imagen antigua



Módulo 2. Proyectos de imagen

- 2.1. Arteterapia
 - 2.1.1. ¿Qué es la arteterapia?
 - 2.1.2. Origen de la arteterapia
 - 2.1.3. Función y beneficios
 - 2.1.4. Referencias visuales
- 2.2. Autoconocimiento
 - 2.2.1. Actividad I: ¿Quién he sido?
 - 2.2.2. Actividad II: ¿Quién soy?
 - 2.2.3. Actividad III: yo conmigo
 - 2.2.4. Reflexiones
- 2.3. Tránsitos identitarios
 - 2.3.1. Actividad: mis tránsitos identitarios
 - 2.3.2. Referentes
 - 2.3.3. Desarrollo de la actividad
 - 2.3.4. Análisis de resultados
- 2.4. El cuerpo, lugar en el que el significado se inscribe y reconstruye
 - 2.4.1. Presentación: ¿Ideal corporal?
 - 2.4.2. Los estereotipos sociales, hombres y mujeres
 - 2.4.3. Aproximación reflexiva: el cuerpo como terreno de significación
 - 2.4.4. Actividad: representación del ideal corporal social y personal
 - 2.4.5. Conclusiones
- 2.5. La imagen abstracta
 - 2.5.1. La imagen representacional
 - 2.5.2. La imagen abstracta
 - 2.5.3. La imagen simbólica
 - 2.5.4. Actividad: ruta de la abstracción
- 2.6. Imágenes identificables I: las texturas
 - 2.6.1. El arte háptico: de lo visual a lo táctil
 - 2.6.2. La importancia de las texturas
 - 2.6.3. Texturas táctiles
 - 2.6.4. Texturas ópticas
 - 2.6.5. Texturas ficticias
 - 2.6.6. Texturas orgánicas y geométricas

- 2.7. Imágenes identificables II: proyecto texturas
 - 2.7.1. Actividad: cuento infantil con texturas
 - 2.7.2. Temática, colores y materiales
 - 2.7.3. Organización
 - 2.7.4. Referencias visuales
- 2.8. La experiencia del color
 - 2.8.1. El uso del color. Mandalas
 - 2.8.2. Artistas referentes
 - 2.8.3. Actividad: instalación experimental con color
 - 2.8.4. Análisis y conclusiones
- 2.9. Experimentando en la imagen digital
 - 2.9.1. Presentación de la actividad
 - 2.9.2. Búsqueda de imágenes de referencia
 - 2.9.3. Proceso de bocetado
 - 2.9.4. Entintando y coloreando en Photoshop
 - 2.9.5. Retoques finales y presentación
- 2.10. Más allá de la imagen: metadatos
 - 2.10.1. Diseño digital y metadatos
 - 2.10.2. Incorporación de metadatos
 - 2.10.3. Estructuras metainformativas
 - 2.10.4. Referencias

Módulo 3. Proyectos de nuevos medios

- 3.1. La dirección de arte
 - 3.1.1. ¿Qué es la dirección de arte?
 - 3.1.2. Funciones
 - 3.1.3. El director de arte en su día a día
 - 3.1.4. Referentes
- 3.2. Proyecto de acuarela digital
 - 3.2.1. La acuarela como tendencia actual
 - 3.2.2. Explicación del proyecto
 - 3.2.3. Referentes visuales
 - 3.2.4. Búsqueda de referentes

- 3.3. Herramientas de color en Photoshop
 - 3.3.1. ¿De qué herramientas de color disponemos?
 - 3.3.2. El pincel digital, ¿cómo usarlo?
 - 3.3.3. Texturas de acuarela: proceso analógico
 - 3.3.4. Texturas de acuarela: proceso digital
- 3.4. Proceso creativo y de dibujo
 - 3.4.1. Realización de *moodboard*
 - 3.4.2. Crear la composición
 - 3.4.3. Dibujando la composición
 - 3.4.4. Ultimando detalles de dibujo
- 3.5. Proceso de color
 - 3.5.1. Color base
 - 3.5.2. Coloreando elementos secundarios
 - 3.5.3. Sombreados
 - 3.5.4. Ultimando detalles
- 3.6. Texturas, filtros y exportación del proyecto
 - 3.6.1. Aplicación de texturas
 - 3.6.2. Aplicación de filtros y efectos
 - 3.6.3. Exportación eficiente
 - 3.6.4. Presentación y análisis del proyecto
- 3.7. Lo viral y la publicidad
 - 3.7.1. Marketing viral
 - 3.7.2. Marketing de *influencers*
 - 3.7.3. Referencias
 - 3.7.4. Práctica: búsqueda de referencias y argumentación
- 3.8. Creación de realidad aumentada
 - 3.8.1. Probando aplicaciones
 - 3.8.2. Proyecto: crea tu propio filtro de realidad aumentada
 - 3.8.3. ¿Qué son los filtros en Instagram?
 - 3.8.4. *Moodboard* del proyecto

- 3.9. Desarrollo del proyecto
 - 3.9.1. Materiales necesarios
 - 3.9.2. Bocetos
 - 3.9.3. Añadiendo color
 - 3.9.4. Digitalización
- 3.10. Spark AR
 - 3.10.1. Interfaz
 - 3.10.2. Elementos de la interfaz I
 - 3.10.3. Elementos de la interfaz II
 - 3.10.4. Exportar y publicar filtro

Módulo 4. Fotografía digital

- 4.1. Introducción al medio fotográfico contemporáneo
 - 4.1.1. Orígenes de la fotografía: la cámara oscura
 - 4.1.2. La fijación de la imagen. Hitos: el daguerrotipo y el calotipo
 - 4.1.3. La cámara estenopeica
 - 4.1.4. La instantánea fotográfica. Kodak y la popularización del medio
- 4.2. Principios de la fotografía digital
 - 4.2.1. *Street photography*: la fotografía como espejo social
 - 4.2.2. Fundamentos de la imagen digital
 - 4.2.3. JPG y RAW
 - 4.2.4. Laboratorio digital
- 4.3. Conceptos, equipos y técnicas fotográficas
 - 4.3.1. La cámara: ángulo visual y lentes
 - 4.3.2. Exposímetro. Ajuste de la exposición
 - 4.3.3. Elementos de control de la imagen
 - 4.3.4. Práctica I: controlando la cámara
- 4.4. Iluminación
 - 4.4.1. La luz natural y su importancia
 - 4.4.2. Propiedades de la luz
 - 4.4.3. La luz continua y la luz de modelado
 - 4.4.4. Esquemas de iluminación
 - 4.4.5. Accesorios para manipular la luz
 - 4.4.6. Los fondos. Herramientas comerciales

- 4.5. Flash
 - 4.5.1. Principales funciones de un flash
 - 4.5.2. Tipos de flash
 - 4.5.3. Flash de antorcha
 - 4.5.4. Ventajas e inconvenientes
- 4.6. Fotografía con cámara profesional
 - 4.6.1. Fotografía *lifestyle*. En busca de rincones
 - 4.6.2. Práctica II: juego de luces
 - 4.6.3. Práctica III: espacios negativos
 - 4.6.4. Práctica IV: capturar la emoción
- 4.7. Fotografía móvil: introducción
 - 4.7.1. Nuestra cámara de bolsillo y otros materiales
 - 4.7.2. Conseguir la mejor calidad
 - 4.7.3. Trucos de composición
 - 4.7.4. Creación de ambiente
- 4.8. Fotografía móvil: proyecto
 - 4.8.1. Los *flatlay*
 - 4.8.2. Fotografía de interiores
 - 4.8.3. Ideas creativas: ¿Por dónde empezar?
 - 4.8.4. Práctica VI: primeras fotografías
- 4.9. Fotografía móvil: edición
 - 4.9.1. Edición de fotos con Snapseed
 - 4.9.2. Edición de fotos con VSCO
 - 4.9.3. Edición de fotos con Instagram
 - 4.9.4. Práctica IV: editando tus fotografías
- 4.10. El proyecto creativo fotográfico
 - 4.10.1. Autores de referencia en la creación fotográfica contemporánea
 - 4.10.2. El portfolio fotográfico
 - 4.10.3. Referencias visuales de portfolio
 - 4.10.4. Construye tu portfolio de resultados

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

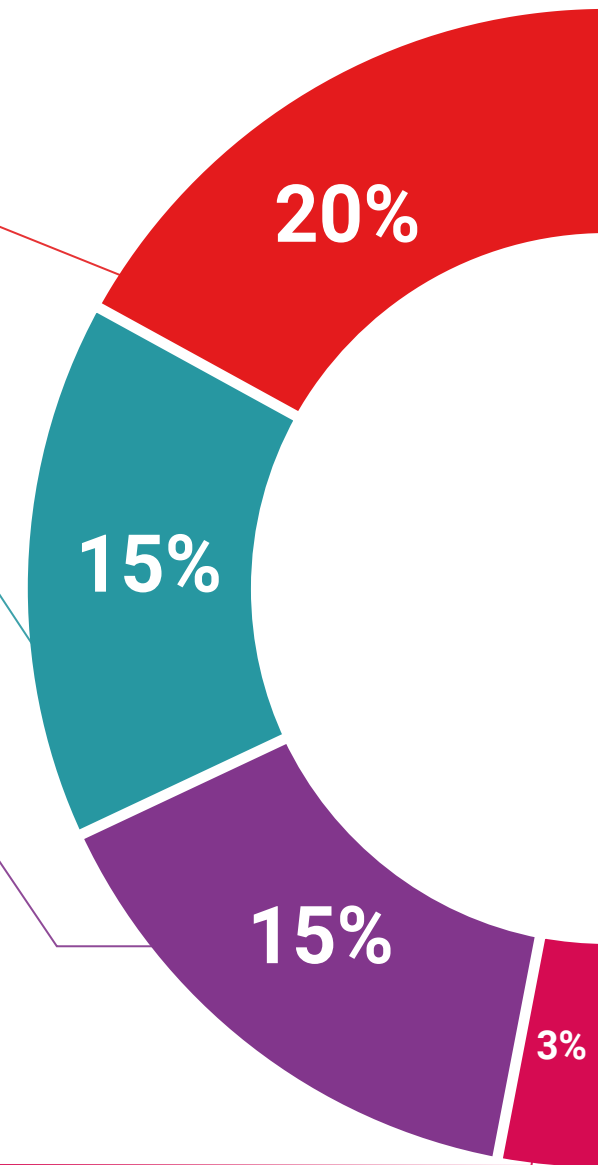
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

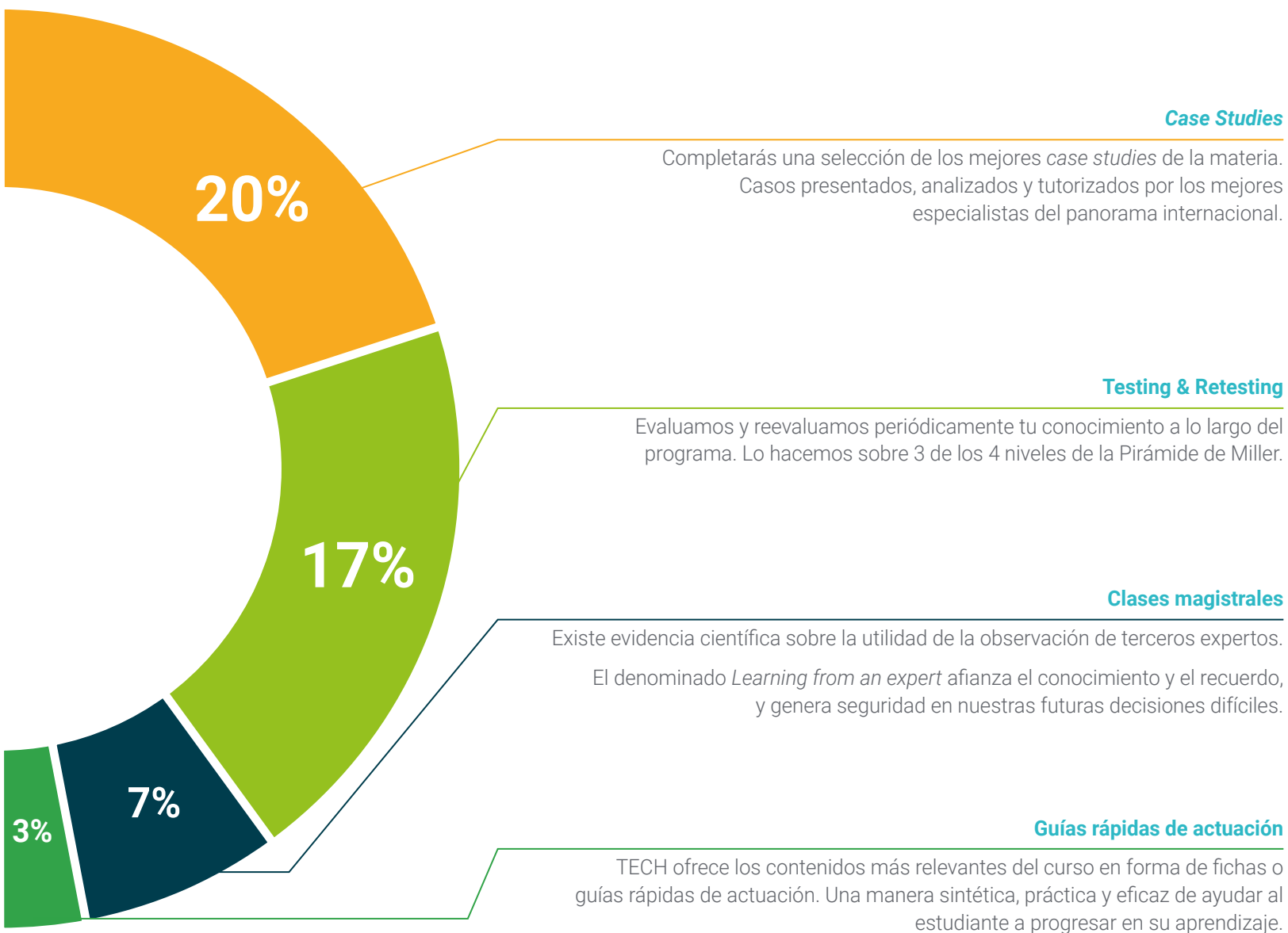
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





05 Titulación

Este programa en Imagen Gráfica 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 Imagen Gráfica** 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 Imagen Gráfica**

Modalidad: **Online**

Duración: **3 meses**

Créditos: **24 ECTS**





Experto Universitario Imagen Gráfica

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

Experto Universitario Imagen Gráfica

