

Máster Título Propio

Diseño Multimedia





Máster Título Propio Diseño Multimedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/disenomaster/master-diseno-multimedia

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 14

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 32

06

Titulación

pág. 42

01

Presentación

El Diseño Multimedia ha llegado para quedarse. Y con él, la necesidad de los profesionales de reciclarse o capacitarse en todos los aspectos técnicos, estéticos y comunicativos de este tipo de desarrollo en constante evolución. En este completo programa se mostrará cómo realizar un proyecto multimedia de calidad, desde el momento del germen de una pequeña idea, hasta su publicación y difusión. Con la calidad de una capacitación de máximo nivel.





“

Aprende a convertir las ideas en proyectos multimedia de impacto y notoriedad con los conocimientos más actualizados de este sector en un Máster Título Propio cómodo y flexible”

A través de una metodología exclusiva, este Máster Título Propio le llevará al territorio de la cultura audiovisual. El profesional del diseño gráfico necesita conocer los fenómenos audiovisuales que se mueven en los mismos paradigmas que la comunicación gráfica. La influencia de unos medios en otros, las diferentes combinaciones de medios y los nuevos productos gráficos que incorporan diferentes técnicas y planteamientos de otras áreas comunicativas son un conocimiento que abrirá nuevas líneas de pensamiento y trabajo.

En este sentido, tener conocimientos en todos los aspectos posibles de trabajo es una ventana a posibilidades y caminos explorables muy interesantes.

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

El Diseño Multimedia 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 su disposición.

Este **Máster Título Propio en Diseño Multimedia** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas 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 Multimedia”*

“

Un Máster Título Propio completo y de máxima actualidad que te permitirá conocer todas las herramientas que necesitas para desarrollar proyectos multimedia, con una clara visión en el aprendizaje práctico de su uso”

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, el estudiante podrá adquirir los nuevos conocimientos de manera eminentemente práctica. De esta forma, TECH se empeña en convertir el esfuerzo en competencias reales e inmediatas.

El sistema online es otra de las fortalezas de la propuesta de capacitación. Con una plataforma interactiva que cuenta con las ventajas de los desarrollos tecnológicos de última generación, se pone al servicio las herramientas digitales más interactivas. De esta forma se puede ofrecer una forma de aprendizaje totalmente adaptable a tus necesidades, para que se pueda compaginar de manera perfecta esta capacitación con la vida personal o laboral.

Consigue impulsar tu profesión incorporando la mirada del profesional, a través de un estudio completo diseñado para enseñarte a convertir ideas en proyectos.

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



02 Objetivos

Con este Máster Título Propio el estudiante aprenderá a desarrollar de manera completa un proyecto de Diseño Multimedia, impulsando el pensamiento creativo y dotándolo de solvencia mediante el conocimiento concreto de las exigencias que el sector impone a sus profesionales.



“

Aprenderás a decidir cómo plasmar ideas utilizando los medios más oportunos en cada caso para dar a tus diseños multimedia las mayores posibilidades de éxito”



Objetivos generales

- ♦ Desarrollar un proyecto de Diseño Multimedia completo
- ♦ Determinar los materiales adecuados para su desarrollo
- ♦ Definir las técnicas idóneas en cada situación comunicativa gráfica
- ♦ Realizar todo el proceso de creación de piezas, adaptándolas a diferentes formatos



Una oportunidad creada para los profesionales que buscan un Máster Título Propio intensivo y eficaz con el que dar un paso significativo en el ejercicio de su profesión”





Objetivos específicos

Módulo 1. Cultura audiovisual

- ♦ Adquirir la capacidad para integrar los conocimientos y producir nuevo conocimiento
- ♦ Reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- ♦ Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público, tanto especializado como no especializado
- ♦ Emplear el pensamiento convergente y divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización y actuación
- ♦ Reconocer la diversidad cultural en el contexto de las sociedades contemporáneas
- ♦ Desarrollar la sensibilidad estética y cultivar la facultad de apreciación estética

Módulo 2. Introducción al color

- ♦ Comprender la importancia del color en el entorno visual
- ♦ Adquirir la capacidad para observar, organizar, discriminar y gestionar el color
- ♦ Aplicar los fundamentos psicológicos y semióticos del color en el diseño
- ♦ Capturar, manipular y preparar el color para su uso en soportes físicos y virtuales
- ♦ Adquirir la capacidad de formular juicios independientes, por medio de argumentos
- ♦ Saber documentarse, analizando e interpretando las fuentes documentales y literarias con criterio propio

Módulo 3. Lenguaje audiovisual

- ♦ Capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora
- ♦ Entender qué es el lenguaje audiovisual y su importancia
- ♦ Conocer los parámetros básicos de una cámara
- ♦ Conocer los elementos de una narración audiovisual, su uso e importancia
- ♦ Ser capaz de crear narraciones audiovisuales, aplicando de forma correcta criterios de usabilidad e interactividad
- ♦ Capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora
- ♦ Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano

Módulo 4. Gráficos en movimiento

- ♦ Crear animaciones con personalidad y estilo propio
- ♦ Realizar una primera animación un personaje
- ♦ Aprender nociones de tiempo y espacio para aplicar en cortos gráficos y proyectos visuales
- ♦ Explorar y comprender los principios básicos de la animación
- ♦ Desarrollar un estilo visual y gráfico con identidad propia
- ♦ Entender que es el *cartooning* y analizar su desarrollo a lo largo de la historia gráfica

Módulo 5. Diseño para televisión

- ♦ Redactar, desarrollar, producir y coordinar proyectos de diseño digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología
- ♦ Conocer el alcance de la televisión a lo largo de la historia y en la actualidad, teniendo muy presentes las nuevas plataformas que rompen con el modelo televisivo tradicional
- ♦ Comprender la importancia de la identidad gráfica de un canal televisivo
- ♦ Ser crítico y analítico con los *Mass media*, valorar sus ventajas e inconvenientes
- ♦ Iniciarse en el mundo de la composición gráfica para televisión por medio de *After Effects*
- ♦ Integrar el diseño en *After Effects* en proyectos gráficos de diversa índole

Módulo 6. Animación 2D

- ♦ Entender que la animación es un medio que proporciona libertad temática
- ♦ Conocer los medios disponibles para el desarrollo de la animación 2D
- ♦ Interrelacionar entornos de trabajo 2D y 3D para proyectos específicos
- ♦ Optimizar la utilización de los recursos para alcanzar nuevos objetivos previstos
- ♦ Conocer y aplicar los principios de proporción en la representación artística animada
- ♦ Reconocer el lenguaje visual y compositivo en el desarrollo de una animación

Módulo 7. Proyectos de animación

- ♦ Conocer qué es el *Stop Motion* y su importancia en el mundo del arte y del cine
- ♦ Aprender a realizar una producción audiovisual utilizando la técnica de *Stop Motion*
- ♦ Entender la importancia de una buena narrativa como primer paso para crear proyectos innovadores, que llamen la atención y funcionen
- ♦ Construir historias definiendo los personajes, escenarios y eventos a través de la planeación de un guion de la animación y de lo que se va a desarrollar
- ♦ Utilizar técnicas y estrategias que incentiven la creatividad de los participantes para la creación de sus historias
- ♦ Comprender la metodología del aprendizaje basado en proyectos: generación de ideas, planificación, objetivos, estrategias, recursos, pruebas, corrección de errores

Módulo 8. Modelado 3D

- ♦ Comprender la importancia del 3D en videojuegos, abordando su evolución, implementación y optimización técnica
- ♦ Explorar las capacidades de Maya, Blender y ZBrush, analizando su filosofía, herramientas clave y aplicaciones prácticas
- ♦ Desarrollar competencias en texturizado 3D, utilizando herramientas como Substance Designer, Painter y Alchemist
- ♦ Dominar el mapeado y optimización de texturas, incluyendo UVs, UDIMs y su integración con software especializado
- ♦ Aplicar técnicas avanzadas de iluminación y renderizado, optimizando recursos y diferenciando estilos prerrenderizados y en tiempo real
- ♦ Incorporar render layers y passes, integrándolos con herramientas como Photoshop para producciones detalladas y eficientes

Módulo 9. 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 y valorando sus cualidades expresivas

Módulo 10. 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

03 Competencias

Este Máster Título Propio en Diseño Multimedia ha sido creado como herramienta de alta capacitación para el profesional. Su intensiva capacitación le educará para poder trabajar en todos los ámbitos relacionados con este sector con la seguridad de un experto en la materia.



“

Este Máster Título Propio te proporcionará las competencias personales y profesionales imprescindibles para intervenir en todas las áreas del Diseño Multimedia con calidad y seguridad”



Competencias generales

- ♦ Crear proyectos multimedia en cualquier contexto comunicativo
- ♦ Analizar la conveniencia de los diferentes planteamientos
- ♦ Impactar en el público objetivo de manera eficiente
- ♦ Controlar los procesos de producción internos y externos de las piezas producidas

“

*Matricúlate en el mejor programa de
Máster Título Propio en Diseño Multimedia
del panorama universitario actual”*





Competencias específicas

- ◆ Describir las características e influencias de la cultura audiovisual
- ◆ Manejar los colores en su aplicación gráfica
- ◆ Utilizar el lenguaje o lenguajes audiovisuales
- ◆ Realizar animaciones de gráficos
- ◆ Realizar animaciones 2D
- ◆ Desarrollar un proyecto de animación
- ◆ Hacer un modelado 3D
- ◆ Saber trabajar con fotografía digital en todos sus aspectos
- ◆ Usar de forma eficiente tipografías distintas

04

Estructura y contenido

En este Máster Título Propio encontrará todos los contenidos teóricos y prácticos que necesita para abordar cada una de las situaciones que el desarrollo de proyectos multimedia requiere del profesional. Con estudio de las herramientas y técnicas más adecuadas a cada proyecto, se dará un impulso que convertirá la creatividad en realidades vendibles y apreciables para cualquier empresa del sector.



“

Un completísimo viaje de crecimiento profesional que te pondrá al día en todo lo que el profesional del Diseño Multimedia necesita dominar para destacar en su profesión”

Módulo 1. Cultura audiovisual

- 1.1. La posmodernidad en el ámbito audiovisual
 - 1.1.1. ¿Qué es la posmodernidad?
 - 1.1.2. La cultura de masas en la era posmoderna
 - 1.1.3. La irrupción de los discursos argumentativos
 - 1.1.4. La cultura del simulacro
- 1.2. Semiótica: los símbolos en la cultura audiovisual
 - 1.2.1. ¿Qué es la semiótica?
 - 1.2.2. ¿Semiótica o semiología?
 - 1.2.3. Los códigos semióticos
 - 1.2.1. Los motivos visuales
- 1.3. Aprender a mirar
 - 1.3.1. Imagen y contexto
 - 1.3.2. La mirada etnográfica
 - 1.3.3. La fotografía como cruce de miradas
 - 1.3.4. Antropología visual
- 1.4. La composición de la imagen
 - 1.4.1. Puntualizaciones
 - 1.4.2. El equilibrio dinámico
 - 1.4.3. Peso y dirección visual
 - 1.4.4. Reglas básicas
- 1.5. La estética en lo audiovisual
 - 1.5.1. ¿Qué es la estética?
 - 1.5.2. Las categorías estéticas
 - 1.5.3. Lo grotesco y lo abyecto
 - 1.5.4. Lo kitsch y lo camp
- 1.6. Nuevas y renovadas formas de lo audiovisual
 - 1.6.1. El videoarte viral
 - 1.6.2. El *Big Data* como práctica artística.
 - 1.6.3. El video *mapping*
 - 1.6.4. Los Vj's
- 1.7. La intertextualidad como estrategia creativa
 - 1.7.1. ¿Qué es la intertextualidad?
 - 1.7.2. La cita
 - 1.7.3. La alusión
 - 1.7.4. El plagio
 - 1.7.5. El apropiacionismo
 - 1.7.6. La autorreferencialidad
 - 1.7.7. La parodia
- 1.8. El diálogo entre las artes
 - 1.8.1. La intermedialidad
 - 1.8.2. La hibridación de las artes
 - 1.8.3. El clasicismo y la separación de las artes
 - 1.8.4. El romanticismo y la definitiva unión de las artes
 - 1.8.5. El arte total en las vanguardias
 - 1.8.6. Las narrativas transmedia
- 1.9. El nuevo cine
 - 1.9.1. Las relaciones entre cine, cultura e historia
 - 1.9.2. Una evolución tecnología (im)previsible
 - 1.9.3. ¡El cine ha muerto!
 - 1.9.4. El cine expandido
- 1.10. El auge del documental
 - 1.10.1. El documental
 - 1.10.2. Estrategias de la objetividad
 - 1.10.3. El auge del falso documental
 - 1.10.4. El *found footage*

Módulo 2. Introducción al color

- 2.1. El color, principios y propiedades
 - 2.1.1. Introducción al color
 - 2.1.2. Luz y color: la sinestesia cromática
 - 2.1.3. Atributos del color
 - 2.1.4. Pigmentos y colorantes
- 2.2. Los colores en el círculo cromático
 - 2.2.1. El círculo cromático
 - 2.2.2. Colores fríos y cálidos
 - 2.2.3. Colores primarios y derivados
 - 2.2.4. Las relaciones cromáticas: armonía y contraste
- 2.3. Psicología del color
 - 2.3.1. Construcción del significado de un color
 - 2.3.2. La carga emocional
 - 2.3.3. El valor denotativo y connotativo
 - 2.3.4. Marketing emocional. La carga del color
- 2.4. Teoría del color
 - 2.4.1. Una teoría científica. Isaac Newton
 - 2.4.2. La teoría de los colores de Goethe
 - 2.4.3. Aunando en la teoría de los colores de Goethe
 - 2.4.4. Psicología del color según Eva Heller
- 2.5. Insistiendo en la clasificación del color
 - 2.5.1. El doble cono de Guillermo Ostwald
 - 2.5.2. El sólido de Albert Munsell
 - 2.5.3. El cubo de Alfredo Hicethier
 - 2.5.4. El triángulo CIE (Comisión Internacional de l'Eclairage)
- 2.6. El estudio individual de los colores
 - 2.6.1. Blanco y Negro
 - 2.6.2. Colores neutros. La escala de grises
 - 2.6.3. Monocromo, duocromo, policromo
 - 2.6.4. Aspectos simbólicos y psicológicos de los colores
- 2.7. Modelos de color
 - 2.7.1. Modelo sustractivo. Modo CMYK
 - 2.7.2. Modelo aditivo. Modo RGB
 - 2.7.3. Modelo HSB
 - 2.7.4. Sistema Pantone. La pantonera
- 2.8. De la Bauhaus a Murakami
 - 2.8.1. La Bauhaus y sus artistas
 - 2.8.2. Teoría de la Gestalt al servicio del color
 - 2.8.3. Josef Albers. La interacción del color
 - 2.8.4. Murakami, las connotaciones de la ausencia de color
- 2.9. El color en el proyecto de diseño
 - 2.9.1. El pop art. El color de las culturas
 - 2.9.2. Creatividad y color
 - 2.9.3. Artistas contemporáneos
 - 2.9.4. Análisis de diversas ópticas y perspectivas
- 2.10. La gestión del color en el entorno digital
 - 2.10.1. Espacios de color
 - 2.10.2. Perfiles de color
 - 2.10.3. Calibración de monitores
 - 2.10.4. Lo que debemos tener en cuenta

Módulo 3. Lenguaje audiovisual

- 3.1. El lenguaje audiovisual
 - 3.1.1. Definición y estructura
 - 3.1.2. Las funciones del lenguaje audiovisual
 - 3.1.3. Los símbolos en el lenguaje audiovisual
 - 3.1.4. Historia, secuencia, escena, toma y plano
- 3.2. La cámara y el sonido
 - 3.2.1. Conceptos básicos
 - 3.2.2. Los objetivos de la cámara
 - 3.2.3. La importancia del sonido
 - 3.2.4. Materiales complementarios
- 3.3. La composición del encuadre
 - 3.3.1. La percepción del encuadre
 - 3.3.2. La teoría de la Gestalt
 - 3.3.3. Principios de composición
 - 3.3.4. La iluminación
 - 3.3.5. Valoración de las tonalidades
- 3.4. El espacio
 - 3.4.1. El espacio fílmico
 - 3.4.2. El dentro y fuera de campo
 - 3.4.3. Tipología de los espacios
 - 3.4.4. Los no-lugares
- 3.5. El tiempo
 - 3.5.1. El tiempo fílmico
 - 3.5.2. La sensación de continuidad
 - 3.5.3. Las alteraciones temporales: el flashback y el flashforward
- 3.6. Impresión dinámica
 - 3.6.1. El ritmo
 - 3.6.2. El montaje como marcador del ritmo
 - 3.6.3. Los orígenes del montaje y su relación con la vida moderna
- 3.7. El movimiento
 - 3.7.1. Tipos de movimiento
 - 3.7.2. Los movimientos de cámara
 - 3.7.3. Accesorios
- 3.8. La gramática del cine
 - 3.8.1. El proceso audiovisual. La escala
 - 3.8.2. El plano
 - 3.8.3. Tipología de planos
 - 3.8.4. Tipología de planos según el ángulo
- 3.9. La dramatización del argumento
 - 3.9.1. La estructura del guion
 - 3.9.2. Historia, argumento y estilo
 - 3.9.3. El paradigma de Syd Field
 - 3.9.4. Los tipos de narradores
- 3.10. La construcción del personaje
 - 3.10.1. El personaje en la narrativa actual
 - 3.10.2. El héroe según Joseph Campbell
 - 3.10.3. El héroe postclásico
 - 3.10.4. Los 10 mandamientos de Robert McKee
 - 3.10.5. La transformación del personaje
 - 3.10.6. La anagnórisis

Módulo 4. Gráficos en movimiento

- 4.1. Introducción a los gráficos en movimiento
 - 4.1.1. ¿Qué es un gráfico en movimiento o *motion graphic*?
 - 4.1.2. Función
 - 4.1.3. Características
 - 4.1.4. Técnicas de *motion graphic*
- 4.2. El cartooning
 - 4.2.1. ¿Qué es?
 - 4.2.2. Principios básicos del *cartooning*
 - 4.2.3. Diseño Volumétrico vs. Gráfico
 - 4.2.4. Referencias
- 4.3. El diseño de personajes a lo largo de la historia
 - 4.3.1. Años 20: *rubber hose*
 - 4.3.2. Años 40: Preston Blair
 - 4.3.3. Años 50 y 60: *cubism cartoon*
 - 4.3.4. Personajes complementarios
- 4.4. Iniciación a la animación de personajes en *After Effects*
 - 4.4.1. Método de animación
 - 4.4.2. Movimiento de vectores
 - 4.4.3. Principios animados
 - 4.4.4. *Timing*
- 4.5. Proyecto: animación de un personaje
 - 4.5.1. Generación de ideas
 - 4.5.2. *Storyboard*
 - 4.5.3. Primera fase en el diseño del personaje
 - 4.5.4. Segunda fase en el diseño del personaje
- 4.6. Proyecto: desarrollo de *layouts*
 - 4.6.1. ¿Qué es lo que entendemos por *layout*?
 - 4.6.2. Primeros pasos en el desarrollo de *layouts*
 - 4.6.3. Consolidando los *layouts*
 - 4.6.4. Creando el *animatic*
- 4.7. Proyecto: desarrollo visual del personaje
 - 4.7.1. Desarrollo visual del personaje
 - 4.7.2. Desarrollo visual del fondo
 - 4.7.3. Desarrollo visual de elementos extras
 - 4.7.4. Correcciones y ajustes
- 4.8. Proyecto: desarrollo de escenas
 - 4.8.1. Concreción de bocetos
 - 4.8.2. *Styleframes*
 - 4.8.3. Preparar diseños para animación
 - 4.8.4. Correcciones
- 4.9. Proyecto: animación I
 - 4.9.1. Configurando la escena
 - 4.9.2. Primeros movimientos
 - 4.9.3. La fluidez en los movimientos
 - 4.9.4. Correcciones visuales
- 4.10. Proyecto: animación II
 - 4.10.1. Animando el rostro del personaje
 - 4.10.2. Considerando las expresiones faciales
 - 4.10.3. Animando las acciones
 - 4.10.4. Acción caminar
 - 4.10.5. Presentación de propuestas

Módulo 5. Diseño para televisión

- 5.1. El mundo televisivo
 - 5.1.1. ¿Cómo influye la televisión en nuestro estilo de vida?
 - 5.1.2. Algunos datos científicos
 - 5.1.3. El diseño gráfico en televisión
 - 5.1.4. Pautas de diseño para televisión
- 5.2. Efectos de la televisión
 - 5.2.1. Efectos en el aprendizaje
 - 5.2.2. Efectos emocionales
 - 5.2.3. Efectos en la respuesta
 - 5.2.4. Efectos en las conductas
- 5.3. Televisión y consumo
 - 5.3.1. Consumo de publicidad en televisión
 - 5.3.2. Medidas para un consumo crítico
 - 5.3.3. Las asociaciones de telespectadores
 - 5.3.4. Nuevas plataformas en el consumo de la televisión
- 5.4. La identidad televisiva
 - 5.4.1. Hablar de identidad televisiva
 - 5.4.2. Funciones de la identidad en un medio televisivo
 - 5.4.3. TV branding
 - 5.4.4. Ejemplos gráficos
- 5.5. Especificaciones de diseño para pantalla
 - 5.5.1. Especificaciones generales
 - 5.5.2. Área de seguridad
 - 5.5.3. Optimización
 - 5.5.4. Consideraciones en los textos
 - 5.5.5. Imagen y gráficos





- 5.6. Adobe After Effects: conociendo la interfaz
 - 5.6.1. ¿Para qué sirve este programa?
 - 5.6.2. La interfaz y el espacio de trabajo
 - 5.6.3. Herramientas principales
 - 5.6.4. Crear composiciones, guardar archivo y renderizar
- 5.7. Adobe After Effects: primeras animaciones
 - 5.7.1. Capas o layers
 - 5.7.2. Fotogramas claves: *keyframes*
 - 5.7.3. Ejemplos de animación
 - 5.7.4. Curvas de velocidad
- 5.8. Adobe After Effects: animaciones de textos y fondos
 - 5.8.1. Creación de pantallas para animar
 - 5.8.2. Animación de pantallas: primeros pasos
 - 5.8.3. Animación de pantallas: profundizando en las herramientas
 - 5.8.4. Edición y renderizado
- 5.9. El sonido en la producción audiovisual
 - 5.9.1. El audio sí importa
 - 5.9.2. Principios básicos del sonido
 - 5.9.3. Trabajar con sonido en Adobe After Effects
 - 5.9.4. Exportar sonido en Adobe After Effects
- 5.10. Creación de un proyecto en Adobe After Effects
 - 5.10.1. Referentes visuales
 - 5.10.2. Características del proyecto
 - 5.10.3. Ideas, ¿qué quiero hacer?
 - 5.10.4. Realización de mi producto audiovisual

Módulo 6. Animación 2D

- 6.1. Introducción a la animación 2D
 - 6.1.1. ¿Qué es la animación 2D?
 - 6.1.2. Origen y evolución del 2D
 - 6.1.3. La animación tradicional
 - 6.1.4. Proyectos realizados en 2D
- 6.2. Principios de animación I
 - 6.2.1. Contexto
 - 6.2.2. *Squash and stretch*
 - 6.2.3. *Anticipation*
 - 6.2.4. *Staging*
- 6.3. Principios de animación II
 - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
 - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
 - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
 - 6.3.4. *Arcs*
 - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Principios de animación III
 - 6.4.1. *Timing*
 - 6.4.2. *Exaggeration*
 - 6.4.3. *Solid Drawing*
 - 6.4.4. *Appeal*
- 6.5. Animación digital
 - 6.5.1. Animación digital por claves e interpolación
 - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Personajes virtuales
 - 6.5.3. Animación digital con anidamiento y lógica
 - 6.5.4. Aparición de nuevas técnicas de animación

- 6.6. La animación en equipo. Papeles
 - 6.6.1. Director de animación
 - 6.6.2. El supervisor de animación
 - 6.6.3. El animador
 - 6.6.4. El asistente y el intercalador
- 6.7. Cortos animados en 2D. Referencias
 - 6.7.1. Paperman
 - 6.7.2. *Morning cowboy*
 - 6.7.3. *My moon*
 - 6.7.4. Practica I: en busca de cortos
- 6.8. Proyecto de animación: construye tu ciudad
 - 6.8.1. Iniciación: herramienta 3D en Illustrator
 - 6.8.2. Elección de tipografía
 - 6.8.3. Desarrollo de la ciudad
 - 6.8.4. Construcción de elementos secundarios
 - 6.8.5. Los coches
- 6.9. Proyecto de animación: animando los elementos
 - 6.9.1. Exportación a Adobe *After Effects*
 - 6.9.2. Animando elementos principales
 - 6.9.3. Animando elementos secundarios
 - 6.9.4. Animación final
- 6.10. Adaptación a nuevas pantallas. Finalización de proyecto
 - 6.10.1. Pantallas novedosas
 - 6.10.2. Render
 - 6.10.3. *Handbrake*
 - 6.10.4. Presentación

Módulo 7. Proyectos de animación

- 7.1. Introducción al *stop motion*
 - 7.1.1. Definición de concepto
 - 7.1.2. Diferencias entre *stop motion* y dibujo animado
 - 7.1.3. Usos del *stop motion* y principios
 - 7.1.4. Tipos de *stop motion*
- 7.2. Contexto histórico
 - 7.2.1. Los inicios del *stop motion*
 - 7.2.2. Stop motion como técnica de efectos visuales
 - 7.2.3. La evolución *stop motion*
 - 7.2.4. Referencias bibliográficas
- 7.3. Pensando en la animación
 - 7.3.1. Conceptos básicos de animación
 - 7.3.2. Materiales y herramientas
 - 7.3.3. Software de animación *stop motion*
 - 7.3.4. Stop motion studio para móvil
- 7.4. Aspectos técnicos en el *stop motion*
 - 7.4.1. La cámara
 - 7.4.2. La iluminación
 - 7.4.3. La edición
 - 7.4.4. Programas de edición
- 7.5. Creación de historias
 - 7.5.1. ¿Cómo crear una historia?
 - 7.5.2. Elementos dentro de la narración
 - 7.5.3. La figura del narrador
 - 7.5.4. Consejos para la creación de pequeñas historias
- 7.6. La creación de personajes
 - 7.6.1. El proceso creativo
 - 7.6.2. Tipos de personajes
 - 7.6.3. Ficha de personajes
 - 7.6.4. Práctica I: crea una ficha de un personaje
- 7.7. La creación de marionetas en stop motion
 - 7.7.1. Contar historias con marionetas
 - 7.7.2. Otorgar características
 - 7.7.3. Materiales
 - 7.7.4. Referencias visuales
- 7.8. La creación de escenarios
 - 7.8.1. La escenografía
 - 7.8.2. La importancia de un buen escenario
 - 7.8.3. Delimitación de presupuesto
 - 7.8.4. Referencias visuales
- 7.9. Animación en stop motion
 - 7.9.1. La animación de objetos
 - 7.9.2. La animación de recortables
 - 7.9.3. Las siluetas
 - 7.9.4. Teatro de las sombras
- 7.10. Proyecto en stop motion
 - 7.10.1. Presentación y explicación del proyecto
 - 7.10.2. Búsqueda de ideas y referentes
 - 7.10.3. Preparando nuestro proyecto
 - 7.10.4. Análisis de resultados

Módulo 8. Modelado 3D

- 8.1. 3D en videojuegos, ¿por qué es importante?
 - 8.1.1. Historia del 3D por computadora
 - 8.1.2. Implementación de 3D en videojuegos
 - 8.1.3. Técnicas para la optimización de 3D en videojuegos
 - 8.1.4. Interacción entre softwares gráficos y motores de videojuegos
- 8.2. Modelado 3D: Maya
 - 8.2.1. Filosofía de Maya
 - 8.2.2. Capacidades de Maya
 - 8.2.3. Proyectos realizados con Autodesk Maya
 - 8.2.4. Introducción a herramientas de modelado, rig, texturizado
- 8.3. Modelado 3D: Blender
 - 8.3.1. Filosofía de Blender
 - 8.3.2. Pasado, presente y futuro
 - 8.3.3. Proyectos realizados con Blender
 - 8.3.4. Blender Cloud
 - 8.3.5. Introducción a herramientas de modelado, rig, texturizado
- 8.4. Modelado 3D: Zbrush
 - 8.4.1. Filosofía de Zbrush
 - 8.4.2. Integración de Zbrush en un pipeline de producción
 - 8.4.3. Ventajas y desventajas frente a Blender
 - 8.4.4. Análisis de diseños realizados en ZBrush
- 8.5. Texturizado 3D: Substance Designer
 - 8.5.1. Introducción a Substance Designer
 - 8.5.2. Filosofía de Substance Designer
 - 8.5.3. Substance Designer en la producción de videojuegos
 - 8.5.4. Interacción Substance Designer y Substance Painter
- 8.6. Texturizado 3D: Substance Painter
 - 8.6.1. ¿Para qué se utiliza Substance Painter?
 - 8.6.2. Substance Painter y su estandarización
 - 8.6.3. Substance Painter en el texturizado estilizado
 - 8.6.4. Substance Painter en el texturizado realista
 - 8.6.5. Análisis de modelos texturizados
- 8.7. Texturizado 3D: Substance Alchemist
 - 8.7.1. ¿Qué es Substance Alchemist?
 - 8.7.2. Workflow de Substance Alchemist
 - 8.7.3. Alternativas a Substance Alchemist
 - 8.7.4. Ejemplos de proyectos
- 8.8. Renderizado: Mapeado de texturas y Baking
 - 8.8.1. Introducción al mapeado de texturas
 - 8.8.2. Mapeado de UVs
 - 8.8.3. Optimización de UVs
 - 8.8.4. UDIMs
 - 8.8.5. Integración con softwares de texturizado
- 8.9. Renderizado: Iluminación avanzada
 - 8.9.1. Técnicas de iluminación
 - 8.9.2. Balance de contrastes
 - 8.9.3. Balance de color
 - 8.9.4. Iluminación en videojuegos
 - 8.9.5. Optimización de recursos
 - 8.9.6. Iluminación prerrenderizada VS Iluminación en tiempo real
- 8.10. Renderizado: Escenas, Render Layers y Passes
 - 8.10.1. Uso de escenas
 - 8.10.2. Utilidad de los Render Layers
 - 8.10.3. Utilidad de los Passes
 - 8.10.4. Integración de Passes en Photoshop

Módulo 9. Fotografía digital

- 9.1. Introducción al medio fotográfico contemporáneo
 - 9.1.1. Orígenes de la fotografía: la cámara oscura
 - 9.1.2. La fijación de la imagen. Hitos: el daguerrotipo y el calotipo
 - 9.1.3. La cámara estenopeica
 - 9.1.4. La instantánea fotográfica. Kodak y la popularización del medio
- 9.2. Principios de la fotografía digital
 - 9.2.1. *Street photography*: la fotografía como espejo social
 - 9.2.2. Fundamentos de la imagen digital
 - 9.2.3. JPG y RAW
 - 9.2.4. Laboratorio digital
- 9.3. Conceptos, equipos y técnicas fotográficas
 - 9.3.1. La cámara: ángulo visual y lentes
 - 9.3.2. Exposímetro. Ajuste de la exposición
 - 9.3.3. Elementos de control de la imagen
 - 9.3.4. Práctica I: controlando la cámara
- 9.4. Iluminación
 - 9.4.1. La luz natural y su importancia
 - 9.4.2. Propiedades de la luz
 - 9.4.3. La luz continua y la luz de modelado
 - 9.4.4. Esquemas de iluminación
 - 9.4.5. Accesorios para manipular la luz
 - 9.4.6. Los fondos. Herramientas comerciales
- 9.5. Flash
 - 9.5.1. Principales funciones de un flash
 - 9.5.2. Tipos de flash
 - 9.5.3. Flash de antorcha
 - 9.5.4. Ventajas e inconvenientes
- 9.6. Fotografía con cámara profesional
 - 9.6.1. Fotografía *Lifestyle*. En busca de rincones
 - 9.6.2. Práctica II: juego de luces
 - 9.6.3. Práctica III: espacios negativos
 - 9.6.4. Práctica IV: capturar la emoción
- 9.7. Fotografía móvil: introducción
 - 9.7.1. Nuestra cámara de bolsillo y otros materiales
 - 9.7.2. Conseguir la mejor calidad
 - 9.7.3. Trucos de composición
 - 9.7.4. Creación de ambiente
- 9.8. Fotografía móvil: proyecto
 - 9.8.1. Los *flatlay*
 - 9.8.2. Fotografía de interiores
 - 9.8.3. Ideas creativas: ¿por dónde empezar?
 - 9.8.4. Práctica VI: primeras fotografías
- 9.9. Fotografía móvil: edición
 - 9.9.1. Edición de fotos con Snapseed
 - 9.9.2. Edición de fotos con VSCO
 - 9.9.3. Edición de fotos con Instagram
 - 9.9.4. Práctica IV: editando tus fotografías
- 9.10. El proyecto creativo fotográfico
 - 9.10.1. Autores de referencia en la creación fotográfica contemporánea
 - 9.10.2. El portfolio fotográfico
 - 9.10.3. Referencias visuales de portfolio
 - 9.10.4. Construye tu portfolio de resultados

Módulo 10. Tipografía

- 10.1. Introducción a la tipografía
 - 10.1.1. ¿Qué es la tipografía?
 - 10.1.2. El papel de la tipografía en el diseño gráfico
 - 10.1.3. Secuencia, contraste, forma y contraforma
 - 10.1.4. Relación y diferencias entre tipografía, caligrafía y *lettering*
- 10.2. El origen múltiple de la escritura
 - 10.2.1. La escritura ideográfica
 - 10.2.2. El alfabeto fenicio
 - 10.2.3. El alfabeto romano
 - 10.2.4. La reforma carolingia
 - 10.2.5. El alfabeto latino moderno
- 10.3. Inicios de la tipografía
 - 10.3.1. La imprenta, una nueva era. Primeros tipógrafos
 - 10.3.2. La revolución industrial: la litografía
 - 10.3.3. El modernismo: los inicios de la tipografía comercial
 - 10.3.4. Las vanguardias
 - 10.3.5. Periodo de entreguerras
- 10.4. El papel de las escuelas de diseño en la tipografía
 - 10.4.1. La Bauhaus
 - 10.4.2. Herbert Bayer
 - 10.4.3. Psicología de la Gestalt
 - 10.4.4. La Escuela Suiza
- 10.5. Tipografía actual
 - 10.5.1. 1960 –1970, precursores de la revuelta
 - 10.5.2. Postmodernidad, deconstructivismo y tecnología
 - 10.5.3. ¿Hacia dónde va la tipografía?
 - 10.5.4. Tipografías que marcan tendencia





- 10.6. La forma tipográfica I
 - 10.6.1. Anatomía de la letra
 - 10.6.2. Medidas y atributos del tipo
 - 10.6.3. Las familias tipográficas
 - 10.6.4. Caja alta, caja baja y versalitas
 - 10.6.5. Diferencia entre tipografía, fuente y familia tipográfica
 - 10.6.6. Filetes, líneas y elementos geométricos
- 10.7. La forma tipográfica II
 - 10.7.1. La combinación tipográfica
 - 10.7.2. Formatos de fuentes tipográficas (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 10.7.3. Licencias tipográficas
 - 10.7.4. ¿Quién debe comprar la licencia, cliente o diseñador?
- 10.8. La corrección tipográfica. Composición de textos
 - 10.8.1. El espaciado entre letras. *Tracking* y *Kerning*
 - 10.8.2. El espacio entre palabras. El cuadratín
 - 10.8.3. El interlineado
 - 10.8.4. El cuerpo de letra
 - 10.8.5. Atributos del texto
- 10.9. El dibujo de las letras
 - 10.9.1. El proceso creativo
 - 10.9.2. Materiales tradicionales y digitales
 - 10.9.3. El uso de la tableta gráfica y del ipad
 - 10.9.4. Tipografía digital: contornos y mapas de bits
- 10.10. Carteles tipográficos
 - 10.10.1. La caligrafía como base para el dibujo de las letras
 - 10.10.2. ¿Cómo realizar una composición tipográfica que impacte?
 - 10.10.3. Referencias visuales
 - 10.10.4. La fase del bocetado
 - 10.10.5. Proyecto

05

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

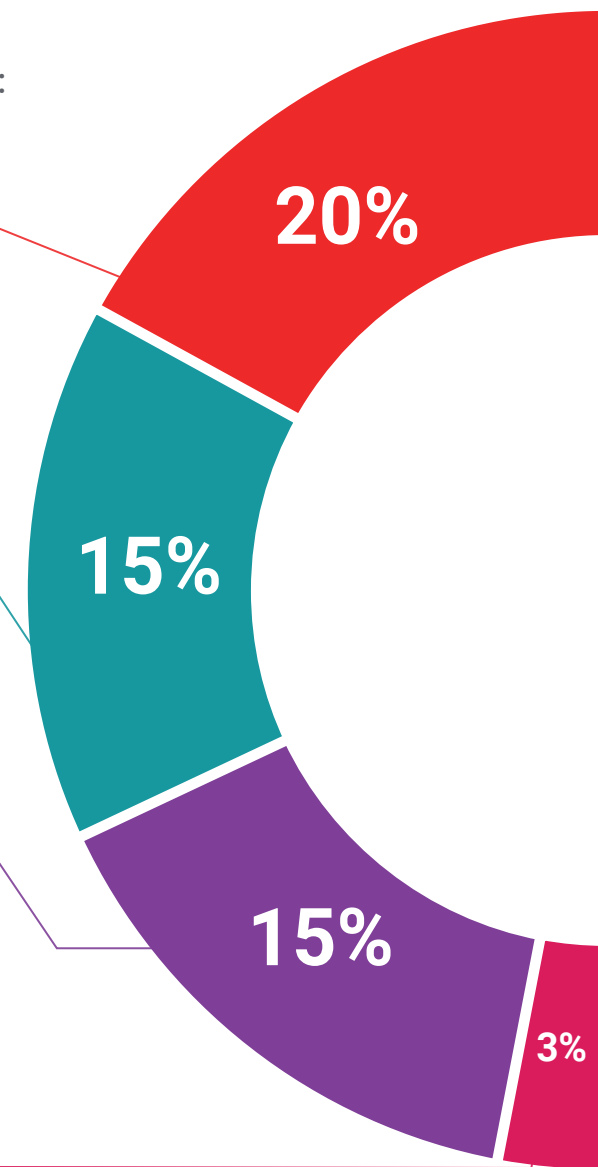
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

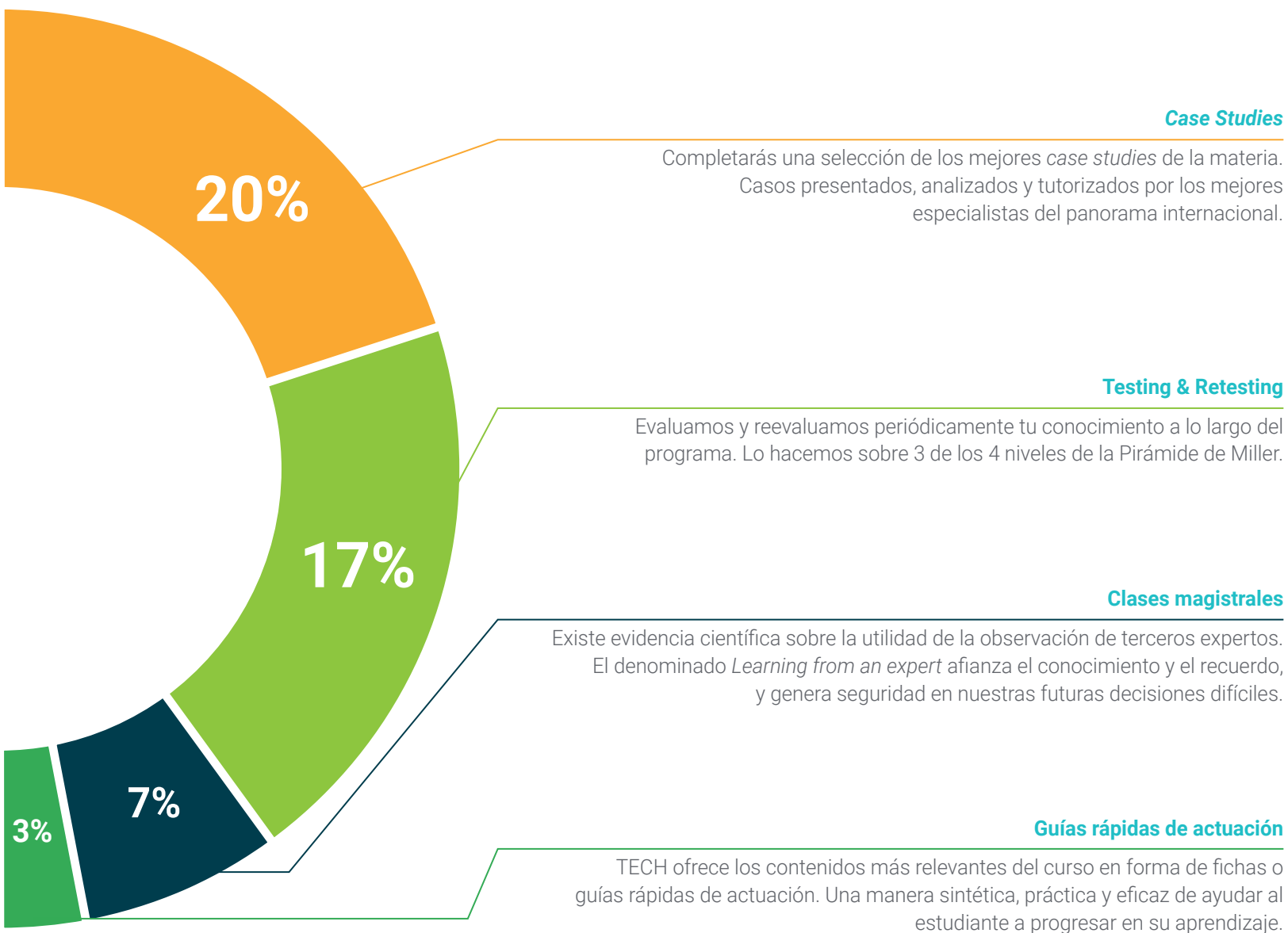
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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



06 Titulación

El Máster Título Propio en Diseño Multimedia garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Propio, 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 **Máster Título Propio en Diseño Multimedia** 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.

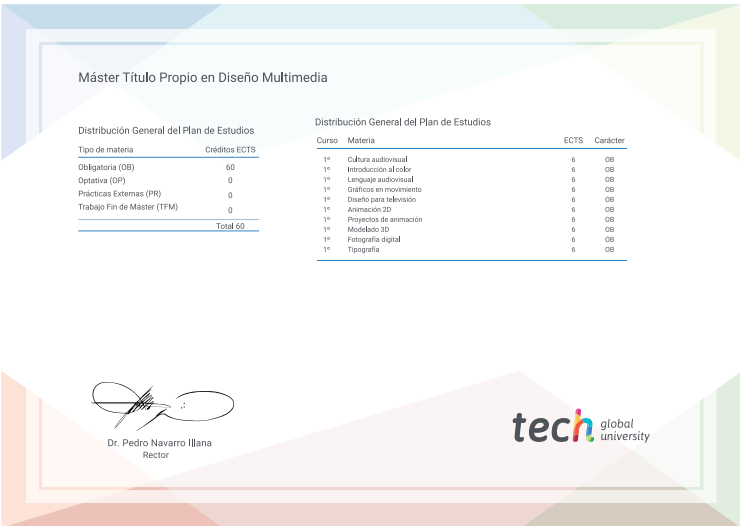
Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional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

Título: **Máster Título Propio en Diseño Multimedia**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



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



Máster Título Propio Diseño Multimedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Diseño Multimedia

