Máster Semipresencial
Diseño Multimedia

Aval/Membresía

the Design Society
a worldwide community

tech global university

Máster Semipresencial
Diseño Multimedia

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Global University**
Créditos: **60 + 4 ECTS**
Acceso web: www.techtitute.com/diseno/master-semipresencial/master-semipresencial-diseno-multimedia

Índice

01 Presentación del programa — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Objetivos docentes — pág. 24

05 Prácticas — pág. 30

06 Centros de prácticas — pág. 36

07 Salidas profesionales — pág. 40

08 Licencias de software incluidas — pág. 44

09 Metodología de estudio — pág. 48

10 Titulación — pág. 58

01

Presentación del programa

La UNESCO reconoce la trascendental contribución de las industrias culturales y creativas no solo al crecimiento económico, sino también a la cohesión social y la promoción de la innovación a nivel global. En un mundo cada vez más visual y digital, estas industrias se consolidan como pilares para la generación de empleo de calidad y nuevas formas de expresión. En ese contexto, la demanda de profesionales en Diseño Multimedia, capaces de integrar creatividad y tecnología, sigue en ascenso. En respuesta a esta realidad, TECH Universidad ofrece un programa actualizado que combina los últimos avances tecnológicos con una visión práctica y creativa, preparando al alumno para destacar en un entorno altamente competitivo y en constante evolución.

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

El panorama actual de la comunicación y el entretenimiento está intrínsecamente ligado a la creación de contenidos visuales, dinámicos e interactivos. En consecuencia, desde la publicidad digital hasta la producción audiovisual y los videojuegos, el Diseño Multimedia se ha convertido en un elemento fundamental para captar la atención del público y transmitir mensajes de manera efectiva. Sin embargo, la rápida evolución de las tecnologías y las tendencias estéticas exige a los profesionales del sector una actualización constante y una comprensión profunda de los principios del diseño, la narrativa visual y las herramientas digitales.

Ante esta realidad, donde la demanda de expertos en Diseño Multimedia continúa en ascenso, el Máster Semipresencial en Diseño Multimedia se presenta como una respuesta especializada, integral y vanguardista. En razón a lo anterior, ha sido meticulosamente diseñado para proporcionar a los alumnos las habilidades creativas, los conocimientos técnicos y la visión estratégica necesarios para destacar en un mercado laboral competitivo y en constante transformación.

La metodología de aprendizaje combina la flexibilidad del formato online con la interacción enriquecedora de las sesiones presenciales y las prácticas profesionales. Por ende, a través de contenidos multimedia interactivos, foros de discusión, tutorías personalizadas y proyectos prácticos, los alumnos desarrollarán un pensamiento crítico y creativo, así como habilidades de gestión de proyectos y trabajo en equipo. Adicionalmente, el programa universitario fomenta la exploración de nuevas tendencias y tecnologías emergentes, preparando a los egresados para liderar la innovación en el campo del Diseño Multimedia.

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

Este **Máster Semipresencial en Diseño Multimedia** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Desarrollo de más de 100 casos prácticos de proyectos de diseño multimedia, presentados por diseñadores gráficos, animadores, desarrolladores web y expertos en experiencia de usuario con amplia trayectoria en agencias de publicidad, estudios de diseño, productoras audiovisuales y empresas tecnológicas, así como por profesores universitarios con experiencia en proyectos multimedia innovadores
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Presentación de talleres prácticos sobre el manejo de software especializado, como Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere Pro), herramientas de modelado 3D (Blender, Maya), software de prototipado interactivo (Figma, Adobe XD) y plataformas de desarrollo web
- Guías de práctica sobre el abordaje de diferentes tipos de proyectos multimedia, como diseño de interfaces, animación, video Mapping, Branding digital, diseño web interactivo y producción audiovisual
- Con un especial hincapié en el diseño centrado en el usuario, la accesibilidad, la narrativa transmedia y las metodologías de investigación en diseño multimedia aplicadas a la creación de experiencias innovadoras y efectivas
- Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas

Complementa tu aprendizaje online con prácticas profesionales en empresas líderes del sector del diseño multimedia"

Sumérgete en un programa semipresencial que fusiona la flexibilidad online con la experiencia práctica en el mundo real del diseño multimedia"

Este programa universitario te permitirá coordinar proyectos de Diseño Digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología. Inscríbete ya.

Con esta gran oportunidad académica te pondrás al día en las diferentes técnicas empleadas en el modelado 3D.

En esta propuesta de Máster, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa universitario está dirigido a la actualización de profesionales del diseño gráfico, la comunicación audiovisual y áreas afines que requieren un alto nivel de cualificación en Diseño Multimedia. De tal modo, los contenidos se basan en las últimas tendencias y se orientan de manera didáctica para integrar la teoría en la práctica multimedia. Así, los elementos teórico-prácticos facilitarán la actualización del conocimiento y permitirán la toma de decisiones en la creación de proyectos.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional de Diseño un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH"

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

Google Partner
PREMIER 2024

NBA
Universidad online oficial de la **NBA**

4.9/5
★★★★★
★ global score

99%
Garantía de máxima empleabilidad

Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

Plan de estudios

Los recursos de aprendizaje que integran este Máster Semipresencial han sido elaborados por un equipo multidisciplinar de profesionales del Diseño Audiovisual. En consecuencia, la estructura curricular explorará la cultura Audiovisual contemporánea, desvelando sus códigos y nuevas manifestaciones. Igualmente, se adentrará en la Teoría y Psicología del Color, elementos esenciales en la Creación Visual. Además, se analizará exhaustivamente el Lenguaje Audiovisual, sus componentes y gramática, así como las técnicas de Gráficos en Movimiento y Diseño para televisión. Finalmente, se abordarán la animación 2D y *Stop Motion*, el Modelado 3D, la Fotografía Digital y la Tipografía.

Desde la Semiótica de la imagen hasta la Animación Tridimensional, dominarás las herramientas y conceptos vanguardistas del Diseño Multimedia"

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
- 1.2.4. 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 vídeo *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 autorreferencialiadad
- 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 Hickethier
- 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 *layouts*?
- 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 cction 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 continúa 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 porfolio 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 tipográficos (*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

Sumérgete en un universo creativo donde la Estética Audiovisual, la Animación y el Modelado 3D convergen para dar vida a proyectos multimedia impactantes"

04

Objetivos docentes

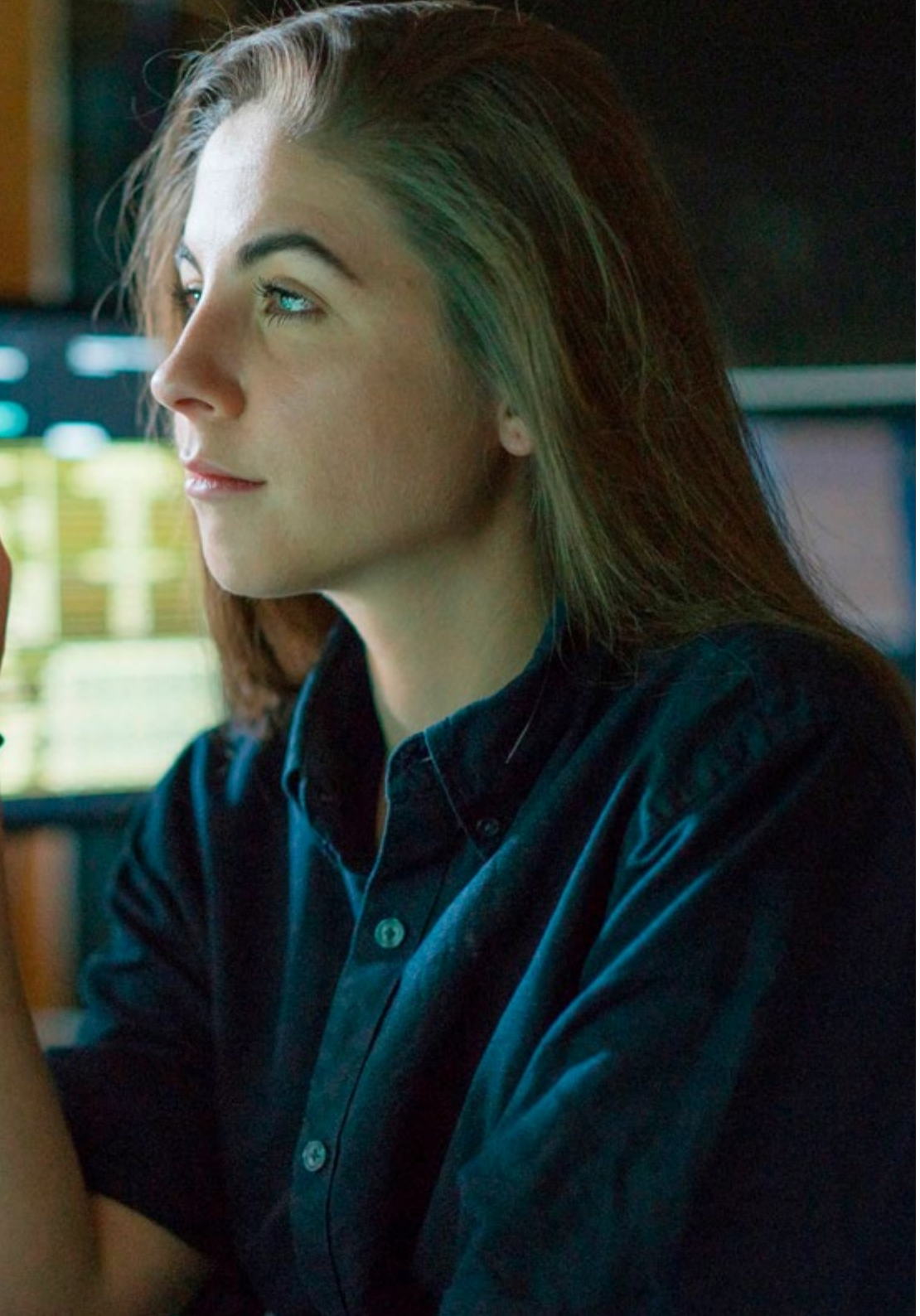
El diseño de este Máster Semipresencial se centra en el desarrollo de habilidades prácticas y la consecución de metas profesionales concretas en el ámbito Audiovisual. En este sentido, se proporcionará las herramientas necesarias para la concepción, planificación y ejecución de Proyectos Multimedia innovadores. De igual forma, se fomentará la experimentación Creativa y el dominio de *Software* especializado, preparando a los profesionales para enfrentar los desafíos del sector. En consecuencia, TECH Universidad establece unos objetivos formativos generales y específicos, buscando la plena realización profesional de quienes la cursen.

Despliega tu potencial creativo y transfórmate en un profesional del Diseño Multimedia capaz de dar vida a ideas innovadoras y proyectos visualmente impactantes"

Objetivo general

- El objetivo general que tiene el Máster Semipresencial en Diseño Multimedia es proporcionar a los participantes las capacidades integrales para la materialización exitosa de Proyectos Creativos en el Entorno Digital actual. En consecuencia, a través de una metodología eminentemente práctica, esta oportunidad académica busca que los profesionales adquieran un dominio avanzado de las herramientas y técnicas de vanguardia en la Producción Audiovisual Interactiva. De esta manera, al completar el programa universitario, los egresados serán capaces de conceptualizar, diseñar y ejecutar propuestas innovadoras que respondan a las exigencias del mercado en campos del diseño multimedia

Imagina crear Animaciones 2D y 3D que cautiven, diseñar Experiencias Interactivas y dominar la Fotografía Digital para contar historias visuales impactantes. Este Máster te impulsa a convertir esa visión en realidad"



Objetivos específicos

Módulo 1. Cultura audiovisual

- Analizar la evolución de los medios audiovisuales y su impacto en la sociedad
- Comprender las bases teóricas del lenguaje visual y narrativo en el audiovisual
- Identificar los elementos clave de la estética y composición en las producciones Multimedia
- Explorar la influencia de la tecnología en la transformación del contenido audiovisual

Módulo 2. Introducción al color

- Conocer los fundamentos de la teoría del color y su aplicación en el Diseño digital
- Comprender la psicología del color y su impacto en la percepción visual
- Aplicar combinaciones cromáticas efectivas en proyectos audiovisuales
- Analizar el uso del color en diferentes medios y soportes digitales

Módulo 3. Lenguaje audiovisual

- Identificar los principios narrativos y estructurales en la producción audiovisual
- Explorar el uso de planos, encuadres y movimientos de cámara en la comunicación visual
- Analizar la relación entre sonido e imagen en la construcción del significado audiovisual
- Aplicar conceptos de montaje y edición en la creación de piezas multimedia

Módulo 4. Gráficos en movimiento

- Comprender los principios del Diseño de gráficos en movimiento y su aplicación en el ámbito Multimedia
- Aplicar técnicas de animación y efectos visuales sofisticados en diversos proyectos gráficos
- Crear composiciones audiovisuales impactantes mediante la integración de gráficos animados

Módulo 5. Diseño para televisión

- Analizar las particularidades del diseño gráfico aplicado al medio televisivo
- Desarrollar identidades visuales adaptadas a las exigencias de la televisión
- Aplicar técnicas de animación y gráficos para emisiones en directo y diferido
- Optimizar la presentación visual de contenidos televisivos mediante el diseño digital

Módulo 6. Animación 2D

- Explorar los principios de la animación, así como su adecuada aplicación digital
- Utilizar *software* especializado para la creación de personajes y escenas animadas en 2D
- Diseñar secuencias animadas fluidas y expresivas para diversos formatos

Módulo 7. Proyectos de animación

- Gestionar el proceso de desarrollo de un proyecto de animación, desde la conceptualización hasta la producción
- Aplicar metodologías de trabajo colaborativo en entornos de animación digital
- Integrar elementos visuales, sonoros y narrativos en la creación de animaciones complejas
- Evaluar la viabilidad técnica y artística de proyectos de animación

Módulo 8. Modelado 3D

- Comprender los fundamentos del modelado tridimensional y su aplicación en entornos digitales
- Utilizar *software* de modelado vanguardista para la creación de personajes, escenarios y objetos en 3D
- Aplicar técnicas innovadoras de texturización e iluminación para mejorar el realismo en modelos 3D

Módulo 9. Fotografía digital

- Dominar los principios de la fotografía digital y su aplicación en proyectos Multimedia
- Manejar herramientas y técnicas de edición para mejorar la calidad visual de imágenes
- Explorar la composición fotográfica como elemento clave en la narrativa visual

Módulo 10. Tipografía

- Comprender la importancia de la tipografía en el Diseño gráfico y Multimedia
- Aplicar principios de legibilidad y jerarquía visual en proyectos audiovisuales
- Explorar las bases del Diseño y la animación tipográfica para su uso en gráficos en movimiento
- Integrar tipografías de manera efectiva en piezas digitales y audiovisuales

05

Prácticas

Tras completar la fase teórica online, el programa universitario ofrece un periodo de prácticas profesionales en empresas y estudios de Diseño Multimedia de reconocido prestigio. De tal suerte, el alumnado contará con la guía de un tutor experto que le brindará apoyo continuo durante la preparación y el desarrollo de estas prácticas.

Realiza tus prácticas profesionales en una empresa que te permitirá conocer de cerca la ejecución más eficiente de un proyecto Multimedia"

El periodo de prácticas profesionales de este Máster Semipresencial consiste en una estancia práctica en empresas, estudios de diseño o departamentos de marketing digital, con una duración flexible adaptada a las necesidades del estudiante y los convenios establecidos. De tal modo, durante esta inmersión profesional, los alumnos participarán activamente en proyectos de diseño gráfico, animación, desarrollo web, producción audiovisual o diseño de interfaces, aplicando los conocimientos y las herramientas aprendidas en un entorno laboral real y dinámico.

Esta experiencia práctica está orientada al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias esenciales para el ejercicio profesional en el campo del diseño multimedia, en un ambiente que fomenta la creatividad, la innovación y el trabajo en equipo. Así, los alumnos tendrán la oportunidad de enfrentarse a desafíos reales, trabajar en proyectos con plazos y requerimientos específicos, y recibir retroalimentación directa de profesionales del sector, lo que facilitará su transición al mercado laboral.

Sin duda, esta es una oportunidad invaluable para aprender haciendo, construyendo un portafolio profesional sólido y estableciendo contactos clave en la industria del diseño multimedia. Por consiguiente, esta experiencia práctica se convierte en un puente fundamental entre la capacitación académica y el éxito profesional en un sector en constante evolución y con una alta demanda de talento creativo y técnico.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de Diseñadores Multimedia (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

"A través de este programa universitario podrás estar al lado de auténticos profesionales del Diseño, que te mostrarán cómo realizar con éxito cualquier campaña publicitaria"

Módulo	Actividad Práctica
Animación Bidimensional	Comprender la definición, origen y evolución de la animación 2D, incluyendo la animación tradicional y proyectos relevantes
	Analizar en detalle los principios fundamentales de la animación, como "*Squash and Stretch*", anticipación y "*Staging*"
	Continuar el análisis de los principios de animación, incluyendo "straight ahead action" vs. "pose to pose", "*follow through and overlapping action*", "slow in and slow out", arcos y acción secundaria
	Explorar los principios finales de la animación, como "Timing", exageración, dibujo sólido y "Appeal"
Proyectos de Animación *Stop Motion*	Comprender el concepto, diferencias con el dibujo animado, usos y tipos de stop motion, así como su contexto histórico y evolución como técnica de efectos visuales
	Explorar los conceptos básicos de la animación aplicados al *Stop Motion*, los materiales y herramientas necesarios, el software específico (incluyendo opciones para móvil) y los aspectos técnicos de la cámara, la iluminación y la edición
	Desarrollar habilidades para la creación de historias, comprendiendo los elementos narrativos y la figura del narrador, así como para la creación de personajes, abordando el proceso creativo, los tipos de personajes y la elaboración de fichas
	Abordar la creación de marionetas y escenarios en *Stop Motion*, considerando los materiales, la escenografía, la importancia del escenario y la delimitación del presupuesto
Modelado Tridimensional	Analizar la relevancia del 3D en la industria de los videojuegos, su historia, implementación, técnicas de optimización e interacción con motores de videojuegos
	Comprender la filosofía y capacidades de softwares de modelado 3D como *Maya* y *Blender*, examinando proyectos realizados con ellos e introduciéndose a sus herramientas de modelado, *Rigging* y texturizado
	Evaluar la filosofía y la integración de *Zbrush* en un pipeline de producción 3D, comparando sus ventajas y desventajas frente a Blender y analizando diseños realizados en *ZBrush*
	Explorar el texturizado 3D con *Substance Designer, Substance Painter* y *Substance Alchemist*, comprendiendo sus filosofías, su aplicación en la producción de videojuegos y su interacción

Módulo	Actividad Práctica
Captura Digita	Comprender la evolución del medio fotográfico, desde sus orígenes con la cámara oscura y los primeros procesos de fijación de la imagen hasta la fotografía instantánea y la popularización del medio
	Analizar los principios fundamentales de la fotografía digital, incluyendo la fotografía callejera como reflejo social, los fundamentos de la imagen digital y el flujo de trabajo en el laboratorio digital
	Aplicar conceptos, equipos y técnicas fotográficas, como el manejo de la cámara, el ajuste de la exposición con el exposímetro y el control de los elementos de la imagen, realizando prácticas para controlar la cámara
	Explorar la iluminación en fotografía, tanto natural como artificial (luz continua, luz de modelado y flash)
Tipografía en el Diseño	Comprender la definición e importancia de la tipografía en el diseño gráfico, analizando conceptos como secuencia, contraste, forma y contraforma, así como la relación y diferencias con caligrafía y *Lettering*
	Explorar el origen y la evolución de la escritura, desde los sistemas ideográficos hasta el alfabeto latino moderno, y los inicios de la tipografía con la imprenta y su desarrollo a través de la revolución industrial y las vanguardias
	Analizar el papel de las escuelas de diseño como la Bauhaus y la Escuela Suiza en la tipografía, así como las tendencias de la tipografía actual desde los años 60 hasta la postmodernidad y las nuevas tecnologías
	Aplicar los conocimientos sobre la forma tipográfica (anatomía, medidas, familias, caja, filetes), la combinación tipográfica, los formatos de fuentes, las licencias, la corrección tipográfica (espaciado, interlineado, cuerpo), el proceso creativo del dibujo de letras (materiales, herramientas digitales) y la creación de carteles tipográficos impactantes

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de la universidad es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.

Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

06

Centros de prácticas

Este Máster Semipresencial reconoce la trascendental importancia de la experiencia práctica para consolidar el aprendizaje teórico y facilitar la inserción laboral en el dinámico mundo del diseño multimedia. Por ello, establece convenios de colaboración con una amplia red de empresas líderes en el sector, estudios de diseño innovadores, agencias de publicidad de vanguardia y productoras audiovisuales de renombre. Por lo tanto, estas alianzas estratégicas brindan a los alumnos la oportunidad de participar activamente en proyectos reales, aplicando los conocimientos y las habilidades adquiridas en un entorno profesional exigente y estimulante.

Consigue una ventaja competitiva inigualable complementando tu capacitación teórica con prácticas inmersivas en empresas y estudios de Diseño Multimedia de primer nivel"

El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:

Marallavi Films

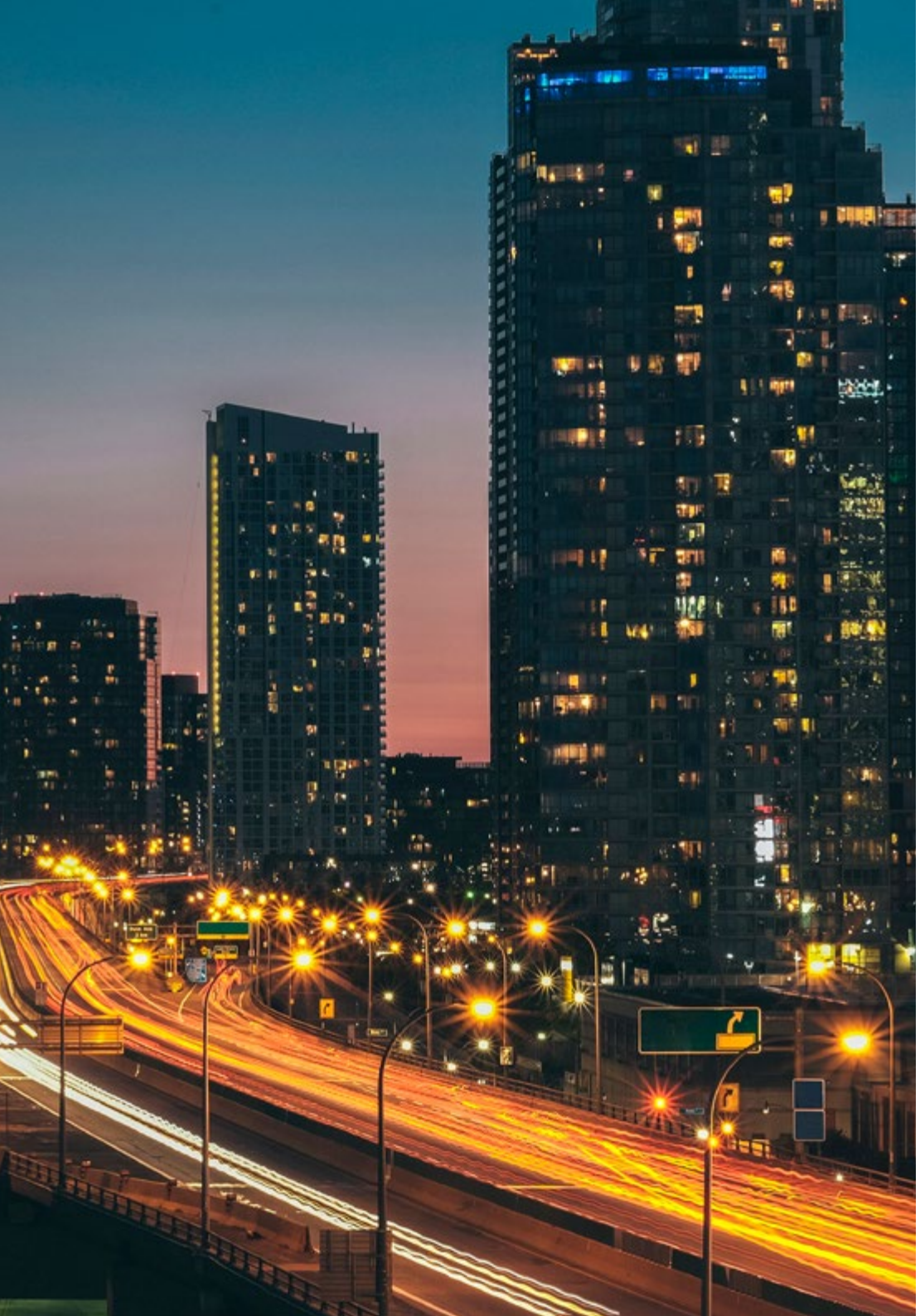
País
España

Ciudad
Alicante

Dirección: Calle Poeta Campos Vasallo, nº38, 03004, Alicante

Productora Audiovisual de Alicante, que ofrece vídeos corporativos, promocionales, institucionales y spots publicitarios

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Diseño Gráfico
-Diseño Multimedia



Diseño

Grupo Fórmula

País	Ciudad
México	Ciudad de México

Dirección: Cda. San Isidro 44, Reforma Soc, Miguel Hidalgo, 11650 Ciudad de México, CDMX

Empresa líder en comunicación multimedia y generación de contenidos

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Diseño Gráfico
-Administración de Personas

07

Salidas Profesionales

Este Máster Semipresencial abre un abanico de posibilidades profesionales en un sector en constante evolución. De tal manera, al finalizar esta titulación académica, los egresados estarán preparados para incursionar en la Creación de Contenidos Visuales para plataformas, desde la producción de *Motion Graphics* hasta el desarrollo de proyectos de Animación 2D y 3D innovadores. Asimismo, su dominio de la Fotografía Digital y la Tipografía les permitirá destacar en la Comunicación Visual de Marcas y Proyectos. En consecuencia, este programa universitario impulsa carreras en estudios de diseño, agencias de publicidad, productoras audiovisuales y departamentos de *Marketing* Digital.

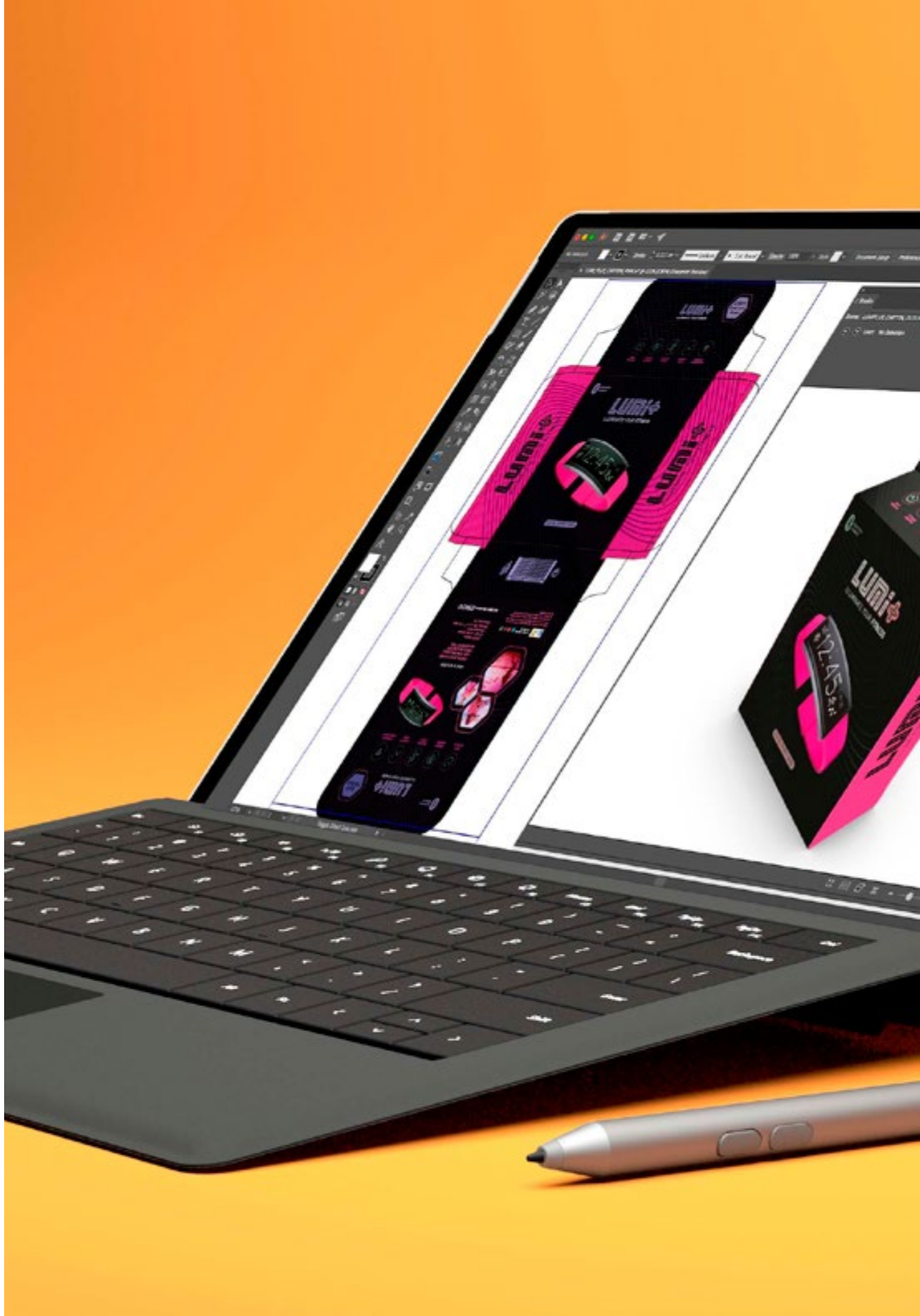
Despliega tu potencial creativo y técnico en un mercado laboral en auge, liderando proyectos innovadores en diseño gráfico, animación, desarrollo web, producción audiovisual y mucho más"

Perfil del egresado

Al culminar el Máster Semipresencial en Diseño Multimedia, el egresado dominará la Narrativa Visual y la semiótica de la Imagen, comprendiendo su impacto cultural y estético. Además, estará capacitado para aplicar la Teoría del Color de manera estratégica en sus creaciones, generando armonía y transmitiendo emociones efectivas. Igualmente, podrá desenvolverse con soltura en el lenguaje audiovisual, manejando la composición, el espacio y el tiempo para construir mensajes impactantes. Asimismo, tendrá la habilidad de crear Gráficos en Movimiento dinámicos y animaciones 2D y 3D innovadoras, finalmente, estará preparado para gestionar proyectos de diseño multimedia de principio a fin.

Conviértete en un Narrador Visual de vanguardia, fusionando la estética contemporánea con las últimas herramientas de Animación, diseño para Televisión y Creación de mundos Tridimensionales.

- **Dominio Creativo y Analítico del Lenguaje Visual:** Habilidad para comprender la Semiótica de la Imagen, la Teoría del Color y la estética Audiovisual, aplicándolos de forma innovadora en la creación de Mensajes visuales impactantes y coherentes
- **Desarrollo de Animaciones y Gráficos en Movimiento:** Capacidad para diseñar y producir Animaciones 2D y 3D, así como Gráficos en Movimiento dinámicos y atractivos, utilizando Software especializado y técnicas de vanguardia para diversas plataformas
- **Compromiso Ético y Seguridad de Datos:** Responsabilidad en la aplicación de principios éticos y normativas de privacidad en la creación y difusión de Contenidos Multimedia, garantizando el respeto por la propiedad intelectual y la protección de la información
- **Colaboración Interdisciplinaria:** Aptitud para comunicarse y trabajar eficazmente con profesionales de diversas áreas (diseñadores, programadores, comunicadores, etc.), integrando diferentes perspectivas para el desarrollo de Proyectos Multimedia complejos y creativos



Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Diseñador Multimedia:** Gestor de la creación de contenidos Visuales y Audiovisuales para diversas Plataformas Digitales.
   Responsabilidad: Conceptualizar y desarrollar proyectos gráficos, animaciones y videos que cumplan con los objetivos comunicativos.
2. **Animador Digital:** Responsable de la producción de animaciones 2D y 3D para cine, televisión, videojuegos y publicidad.
   Responsabilidad: Crear personajes, escenarios y efectos visuales, aplicando principios de movimiento y narrativa visual.
3. **Creador de *Motion Graphics*:** Encargado del Diseño y la Animación de elementos Gráficos en Movimiento para videos explicativos, presentaciones y contenido para Redes Sociales.
   Responsabilidad: Desarrollar piezas visuales dinámicas que comuniquen mensajes de manera efectiva y atractiva.
4. **Diseñador para Televisión:** Líder en la creación de la identidad visual de programas y canales de televisión, incluyendo grafismos, animaciones y *branding* visual.
   Responsabilidad: Establecer y mantener la Estética Visual de la programación, asegurando la coherencia con la Imagen del canal.
5. **Especialista en Video *Mapping*:** Coordinador de la planificación y ejecución de proyecciones visuales sobre superficies arquitectónicas o entornos urbanos.
   Responsabilidad: Diseñar Narrativas Visuales inmersivas y adaptar el contenido a las características del espacio de Proyección.
6. **Fotógrafo Digital:** Responsable de la captura y edición de Imágenes para diversos fines, incluyendo Publicidad, Moda, eventos y proyectos Artísticos.
   Responsabilidad: Crear composiciones visuales atractivas y transmitir mensajes a través de la Fotografía Digital.
7. **Diseñador Tipográfico:** Encargado de la creación y selección de fuentes tipográficas para proyectos de diseño gráfico y multimedia.
   Responsabilidad: Desarrollar Sistemas Tipográficos funcionales y estéticamente apropiados para diferentes contextos de uso.
8. **Director de Arte Multimedia:** Supervisor de la concepción visual y el estilo de Proyectos Multimedia, coordinando equipos de diseñadores y creativos.
   Responsabilidad: Establecer la dirección artística general, asegurando la calidad estética y la coherencia visual del proyecto.

"Desde la concepción Estética hasta la Animación avanzada, este programa universitario te dotará de las competencias esenciales para liderar la vanguardia del Diseño Multimedia con integridad y creatividad"

08

Licencias de software incluidas

TECH es referencia en el mundo universitario por combinar la última tecnología con las metodologías docentes para potencial el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, ha establecido una red de alianzas que le permite tener acceso a las herramientas de software más avanzadas del mundo profesional.

Al matricularte recibirás, de forma completamente gratuita, las credenciales de uso académico de las siguientes aplicaciones de software profesional"

TECH ha establecido una red de alianzas profesionales en la que se encuentran los principales proveedores de software aplicado a las diferentes áreas profesionales. Estas alianzas permiten a TECH tener acceso al uso de centenares de aplicaciones informáticas y licencias de software para acercarlas a sus estudiantes.

Las licencias de software para uno académico permitirán a los estudiantes utilizar las aplicaciones informáticas más avanzadas en su área profesional, de modo que podrán conocerlas y aprender su dominio sin tener que incurrir en costes. TECH se hará cargo del procedimiento de contratación para que los alumnos puedan utilizarlas de modo ilimitado durante el tiempo que estén estudiando el programa de Máster Semipresencial en Diseño Multimedia, y además lo podrán hacer de forma completamente gratuita.

TECH te dará acceso gratuito al uso de las siguientes aplicaciones de software:

Google Career Launchpad

Google Career Launchpad es una solución para desarrollar habilidades digitales en tecnología y análisis de datos. Con un valor estimado de **5.000 dólares**, se incluye de forma **gratuita** en el programa universitario de TECH, brindando acceso a laboratorios interactivos y certificaciones reconocidas en el sector.

Esta plataforma combina capacitación técnica con casos prácticos, usando tecnologías como BigQuery y Google AI. Ofrece entornos simulados para experimentar con datos reales, junto a una red de expertos para orientación personalizada.

Funciones destacadas:

- **Cursos especializados:** contenido actualizado en cloud computing, machine learning y análisis de datos
- **Laboratorios en vivo:** prácticas con herramientas reales de Google Cloud sin configuración adicional
- **Certificaciones integradas:** preparación para exámenes oficiales con validez internacional
- **Mentorías profesionales:** sesiones con expertos de Google y partners tecnológicos
- **Proyectos colaborativos:** retos basados en problemas reales de empresas líderes

En conclusión, **Google Career Launchpad** conecta a los usuarios con las últimas tecnologías del mercado, facilitando su inserción en áreas como inteligencia artificial y ciencia de datos con credenciales respaldadas por la industria.

Sketch

Sketch es una herramienta ampliamente reconocida entre diseñadores digitales por su flujo de trabajo optimizado, que facilita la creación de interfaces, prototipos interactivos y sistemas de diseño colaborativos. Su enfoque principal está en el diseño vectorial, ideal para proyectos modernos que requieren precisión y eficiencia en cada detalle visual. En este sentido, TECH ofrece **acceso gratuito** a **Sketch** durante el programa académico, cuyo costo aproximado es de **120 euros**, permitiendo a los equipos aprovechar todas sus funciones sin coste adicional. Todo ello, representa una ventaja competitiva para todos los profesionales.

Esta plataforma permite trabajar con símbolos reutilizables y componentes escalables, facilitando así la creación de sistemas de diseño consistentes y coherentes en proyectos complejos. Además, **Sketch** se integra fluidamente con servicios en la nube, lo que promueve la colaboración en tiempo real, la sincronización automática y el intercambio inmediato de actualizaciones entre los miembros del equipo, independientemente de su ubicación geográfica. De hecho, su amplia biblioteca de plugins y extensiones ofrece la posibilidad de personalizar la herramienta para adaptarla a flujos de trabajo específicos, aumentando así la versatilidad, la eficiencia y la productividad en proyectos digitales colaborativos.

Funciones destacadas:

- **Diseño vectorial para UI/UX:** herramientas precisas para interfaces detalladas
- **Símbolos y componentes reutilizables:** creación de sistemas escalables
- **Prototipos interactivos:** permite pruebas en tiempo real
- **Compatibilidad con diseño responsivo:** adaptación a diferentes pantallas
- **Colaboración en tiempo real:** sincronización automática y trabajo conjunto

En conclusión, **Sketch** es una herramienta esencial para diseñadores que buscan optimizar su flujo y elevar la calidad de sus proyectos mediante la colaboración efectiva y funcionalidades avanzadas.

09

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.

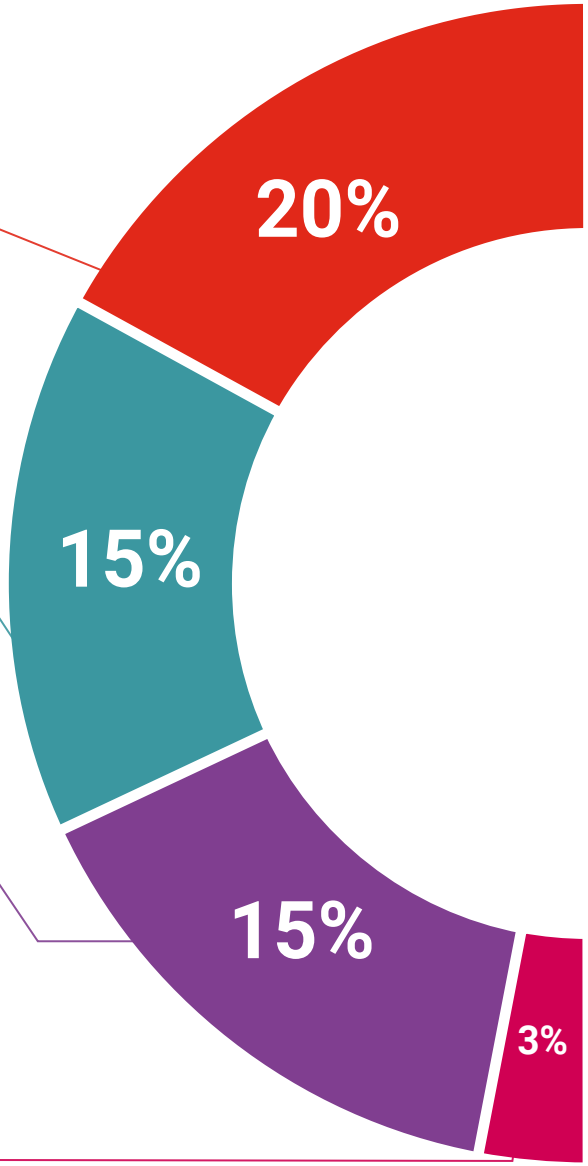
Resúmenes interactivos

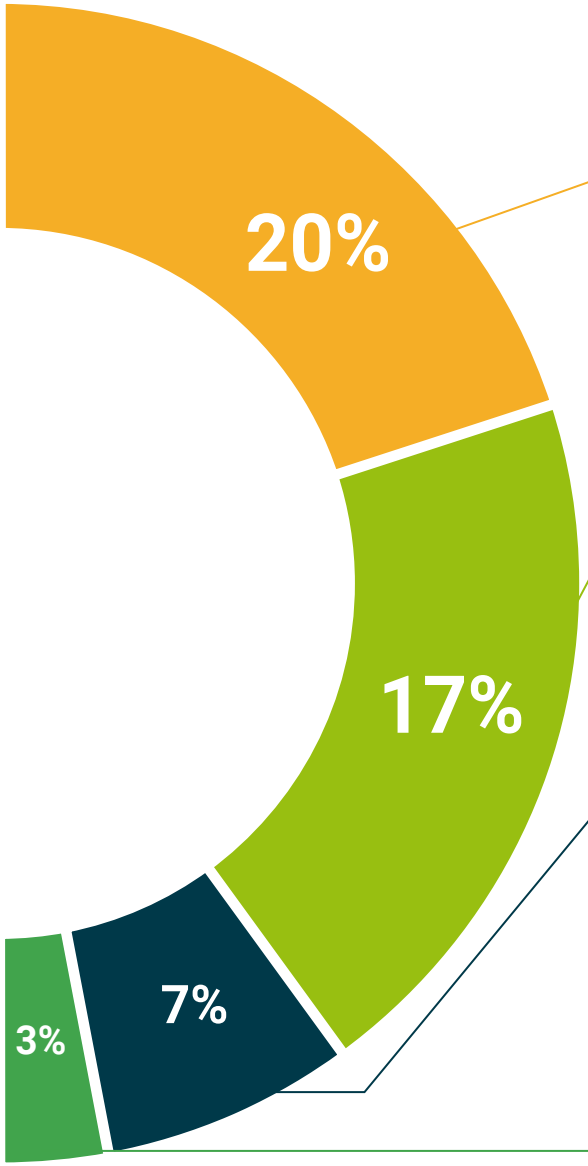
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

10

Titulación

El Máster Semipresencial en Diseño Multimedia garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Semipresencial expedido por TECH Global University.

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster Semipresencial en Diseño Multimedia** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

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

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

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

Aval/Membresía

the Design Society
a worldwide community

Título: **Máster Semipresencial en Diseño Multimedia**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**

Créditos: **60 + 4 ECTS**

tech global university

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

Máster Semipresencial en Diseño Multimedia

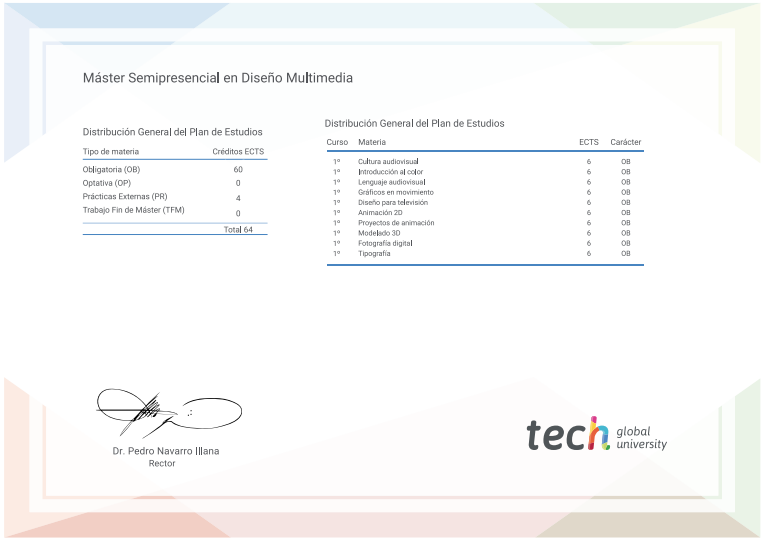
Se trata de un título propio de 1.920 horas de duración equivalente a 64 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos



Máster Semipresencial en Diseño Multimedia

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	4
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 64

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Cultura audiovisual	6	OB
1º	Introducción al color	6	OB
1º	Lenguaje audiovisual	6	OB
1º	Gráficos en movimiento	6	OB
1º	Diseño para televisión	6	OB
1º	Animación 2D	6	OB
1º	Proyectos de animación	6	OB
1º	Modelado 3D	6	OB
1º	Fotografía digital	6	OB
1º	Tipografía	6	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech global university

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

Máster Semipresencial
Diseño Multimedia

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Global University**
Créditos: **60 + 4 ECTS**

Máster Semipresencial
Diseño Multimedia

Aval/Membresía

the Design Society
a worldwide community

tech global university