

Máster Título Propio

Ilustración Profesional

The Design Society



tech global
university



Máster Título Propio Ilustración Profesional

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

Acceso web: www.techtute.com/disenio/master/master-ilustracion-profesional



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

Salidas profesionales

pág. 30

06

Metodología de estudio

pág. 34

07

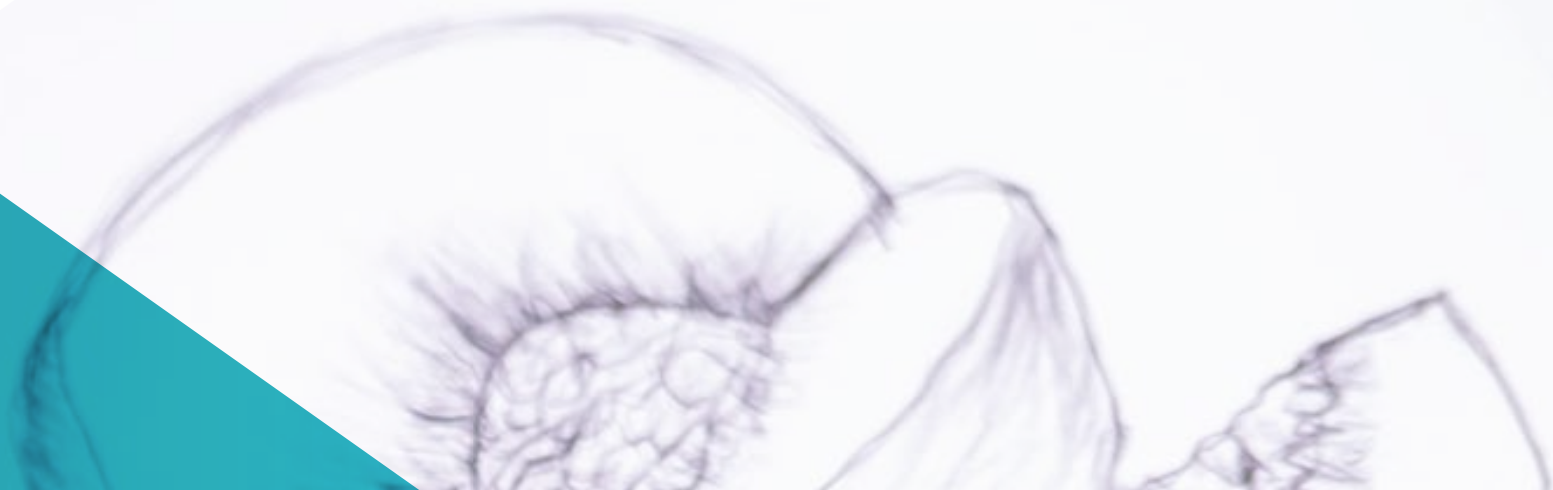
Titulación

pág. 44

01

Presentación del programa

El auge de las nuevas tecnologías ha transformado sectores e industrias de todo tipo, incluyendo al campo de las artes gráficas y la ilustración. Según un informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, las industrias culturales y creativas representan el 3,1 % del PIB global y concentran el 6,2 % del empleo mundial. En este contexto, la labor del ilustrador es imprescindible, pues traduce visualmente ideas complejas con precisión y estética. Ante este escenario, TECH ha creado esta titulación universitaria que reúne los saberes más actuales en *lettering*, la suite de Adobe, narrativa digital y procedimientos avanzados, en un formato 100 % online, accesible y flexible.



“

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

La evolución constante de herramientas como Adobe Photoshop, Illustrator o Procreate, unido al vertiginoso ritmo de industrias como la moda o el cómic, hacen que los ilustradores de hoy en día deban estar al tanto en cuanto a tendencias, estilos, técnicas o todo tipo de conocimientos que les ayuden en su labor diaria.

Para responder a esta demanda de especialización y renovación de conocimientos artísticos, TECH ha creado un exhaustivo programa universitario que repasa desde la ilustración con iPad y suite de Adobe a las técnicas y proyectos específicos de los sectores más importantes. De este modo, el diseñador profundizará en proyectos de *video mapping*, *lettering*, señalética o UX. Para ello, contará con el apoyo de un contenido multimedia amplio, que incluye vídeos en detalle, escenarios simulados, lecturas reflexivas y más recursos de gran utilidad para cada uno de los temas tratados.

Una oportunidad única para potenciar la trayectoria del diseñador en el ámbito de la Ilustración Profesional, a través de un Máster Título Propio que ofrece conocimientos actualizados y dominio técnico especializado. Además, su modalidad 100 % online brinda la libertad de organizar la capacitación según las propias prioridades, facilitando la compatibilidad con otras responsabilidades de alto nivel. En suma, una alternativa ideal para seguir avanzando en lo personal y en lo laboral, sin comprometer los compromisos ya adquiridos.

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 Título Propio en Ilustración Profesional** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Ilustración Profesional
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en Ilustración Profesional
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Perfeccionarás tu capacidad para construir narrativas visuales coherentes e impactantes, lo que te dará el impulso para proyectar tu carrera con mayor solidez"

“

Perfeccionarás tus habilidades de concept art para crear ilustraciones de todo tipo, ya sean para esculturas o el sector cinematográfico”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Ilustración Profesional, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Aprovecharás la ventaja que te aporta un formato completamente flexible y adaptable a tus necesidades, siendo tú quien decida cuándo, dónde y cómo afrontar la carga lectiva.

Podrás acceder al aula virtual desde cualquier dispositivo con conexión a internet, repasando los contenidos desde la comodidad de tu smartphone.



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 Wistumba, 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.



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional


La metodología
más eficaz

nº1
Mundial
Mayor universidad
online 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

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 materiales didácticos que conforman este Máster Título Propio han sido elaborados por un grupo de expertos en Ilustración Profesional, con amplia experiencia en entornos editoriales, audiovisuales, digitales y de moda. A lo largo del plan de estudios, el egresado abordará el uso avanzado de herramientas como Adobe Photoshop, Illustrator o Procreate, aplicadas a estilos visuales diversos y soportes multidisciplinarios. Además, explorará técnicas narrativas, *storytelling*, diseño de cómics, *concept art*, *lettering*, animación y creación de portafolios, fortaleciendo así una visión integral del trabajo ilustrativo desde una perspectiva moderna, creativa y profesional.



“

*Crearás ilustraciones con movimiento,
pensadas para animaciones
publicitarias y narrativas”*

Módulo 1. Herramientas en la Suite de Adobe

- 1.1. Diseño de proyecto con Adobe Photoshop
 - 1.1.1. Photoshop como lienzo para ilustrar
 - 1.1.2. Ventajas de utilizar Photoshop para diseñar proyectos de ilustración
 - 1.1.3. Las capas de nuestra ilustración
 - 1.1.4. Formatos y exportación óptima de archivos
- 1.2. Mejorando nuestros pinceles con Photoshop
 - 1.2.1. Los pinceles por defecto
 - 1.2.2. Instalación de pinceles
 - 1.2.3. Perfeccionamiento de pinceles
 - 1.2.4. Técnicas de coloreado con nuestros pinceles
- 1.3. Gestión del color en Photoshop
 - 1.3.1. El color y el equilibrio visual
 - 1.3.2. El contraste
 - 1.3.3. Luz y sombreado
 - 1.3.4. Unidad compositiva
- 1.4. Diseño de personajes con Photoshop
 - 1.4.1. Boceto y esbozos
 - 1.4.2. Perfeccionamiento lineal
 - 1.4.3. Coloreado y definición
 - 1.4.4. Remates finales
- 1.5. Técnicas mixtas en Photoshop
 - 1.5.1. La estética collage
 - 1.5.2. Fusión de estilos visuales
 - 1.5.3. Aplicación de recursos mixtos
- 1.6. Diseño de proyecto con Adobe Illustrator
 - 1.6.1. Aprovechamiento de los recursos disponibles
 - 1.6.2. Organización visual en el espacio de trabajo
 - 1.6.3. Prototipados y validación
 - 1.6.4. Gestión del volumen y color
- 1.7. Ilustración vectorial y fluidez en Illustrator
 - 1.7.1. Control de los comandos y acciones óptimas
 - 1.7.2. Pensar en un sistema vectorial
 - 1.7.3. Ilustración geométrica

- 1.8. Perfeccionamiento gráfico en Illustrator
 - 1.8.1. Creación de patrones
 - 1.8.2. Texturas
 - 1.8.3. Diseño de escenarios
 - 1.8.4. Acciones complejas
- 1.9. Animación con Illustrator y After Effects
 - 1.9.1. Animación vectorial
 - 1.9.2. Herramientas imprescindibles a manejar
 - 1.9.3. Continuidad y desarrollo
 - 1.9.4. Exportación y presentación de archivos
- 1.10. Ilustración e identidad corporativa para nuevos medios
 - 1.10.1. Ilustración como imagen visual corporativa
 - 1.10.2. Aplicación y definición de los recursos visuales
 - 1.10.3. Diseño de una identidad gráfica sin logotipo
 - 1.10.4. Auditoría gráfica de medios

Módulo 2. Ilustración con el iPad

- 2.1. Dibujo a mano alzada
 - 2.1.1. Consideraciones previas
 - 2.1.2. El iPad como herramienta
 - 2.1.3. Aspectos formales
 - 2.1.4. Interfaz y técnica
- 2.2. Procreate: técnicas de ilustración creativa
 - 2.2.1. Crear un proyecto
 - 2.2.2. Formatos
 - 2.2.3. Gestión de herramientas
 - 2.2.4. Pinceles
- 2.3. Procreate: retrato ilustrado
 - 2.3.1. Análisis
 - 2.3.2. Síntesis
 - 2.3.3. Trazado
 - 2.3.4. Relleno

- 2.4. Técnicas tradicionales con Procreate
 - 2.4.1. Dibujo tradicional en tablet
 - 2.4.2. Sombreados y trazados
 - 2.4.3. Volumen y desarrollo
 - 2.4.4. Paisaje y realidad
- 2.5. Estilos visuales en Procreate
 - 2.5.1. Concebir un estilo
 - 2.5.2. Trayectorias y recursos
 - 2.5.3. Combinación de técnicas
- 2.6. Ilustración naturalista
 - 2.6.1. El paisaje como medio
 - 2.6.2. Conocimiento del entorno
 - 2.6.3. La luz como volumen
 - 2.6.4. Construcción de un paisaje
- 2.7. Ilustración realista
 - 2.7.1. La complejidad del realismo
 - 2.7.2. La percepción fotográfica
 - 2.7.3. Construcción de un modelo realista
- 2.8. Diseño de cartoon en Procreate
 - 2.8.1. Referencias visuales
 - 2.8.2. Anatomía y cuerpo
 - 2.8.3. La historia del personaje
 - 2.8.4. Construcción del personaje
- 2.9. Creación de *storyboard* en Procreate
 - 2.9.1. Cómo definir un *storyboard*
 - 2.9.2. Fases y elementos del *storyboard*
 - 2.9.3. Animación y *storyboard*
- 2.10. Otras apps para ilustrar en iPad
 - 2.10.1. ¿Por qué es importante comparar aplicaciones?
 - 2.10.2. Ilustración vectorial en iPad
 - 2.10.3. Ilustración en mapa de bits en iPad
 - 2.10.4. Ilustración 3D en iPad
 - 2.10.5. Apps de ilustración profesional en iPad

Módulo 3. Narrativa Digital Aplicada a la Ilustración

- 3.1. ¿Cómo trasladar la narrativa digital a la ilustración?
 - 3.1.1. La narrativa digital
 - 3.1.2. El arte de contar historias
 - 3.1.3. Recursos disponibles
- 3.2. La cibercultura y el arte digital
 - 3.2.1. La cibercultura del nuevo siglo
 - 3.2.2. La cultura aplicada a la tecnología
 - 3.2.3. Ilustradores de éxito en el entorno digital
- 3.3. La ilustración narrativa
 - 3.3.1. Narrar una historia
 - 3.3.2. Guion y perfeccionamiento
 - 3.3.3. La continuidad
 - 3.3.4. Otros elementos narrativos
- 3.4. Ilustración y semiótica
 - 3.4.1. La semiología en el terreno de la ilustración
 - 3.4.2. La simbología como recurso
 - 3.4.3. La sintaxis de la imagen
- 3.5. Gráficos que hablan por sí solos
 - 3.5.1. Suprimir el texto
 - 3.5.2. La expresión gráfica
 - 3.5.3. Dibujar pensando en un discurso
 - 3.5.4. El dibujo infantil como paradigma
- 3.6. La narrativa digital como recurso didáctico
 - 3.6.1. Desarrollo de narrativas
 - 3.6.2. El entorno hipertextual
 - 3.6.3. El entorno multimedia
- 3.7. El poder del *storytelling*
 - 3.7.1. Aprovechar el *storytelling*
 - 3.7.2. Gestión del discurso
 - 3.7.3. Acciones complementarias
 - 3.7.4. Aplicación de matices

- 3.8. Tendencias clave en la ilustración
 - 3.8.1. Artistas de éxito
 - 3.8.2. Estilos visuales que han marcado historia
 - 3.8.3. ¿Copiar o definir un estilo propio?
 - 3.8.4. La demanda del cliente potencial
- 3.9. Técnicas narrativas de perfeccionamiento visual
 - 3.9.1. La narrativa visual
 - 3.9.2. Armonía y contraste
 - 3.9.3. Conectividad con la historia
 - 3.9.4. Alegorías visuales
- 3.10. Identidad visual narrativa de un personaje
 - 3.10.1. La identificación de un personaje
 - 3.10.2. Comportamiento y gestualidad
 - 3.10.3. La autobiografía
 - 3.10.4. Discurso gráfico y soporte de proyección

Módulo 4. La Ilustración Editorial

- 4.1. Pensar en el soporte
 - 4.1.1. Diseño editorial e ilustración
 - 4.1.2. Formatos disponibles
 - 4.1.3. ¿Impresión o exportación digital?
 - 4.1.4. Jerarquía y texto
- 4.2. Acompañamiento literario
 - 4.2.1. El texto dicta los gráficos
 - 4.2.2. ¿Cómo ilustrar lo que leemos?
 - 4.2.3. ¿Qué estética es la más apropiada?
- 4.3. Técnicas editoriales de ilustración
 - 4.3.1. La técnica editorial
 - 4.3.2. Consideraciones técnicas
 - 4.3.3. Más allá de la imagen

- 4.4. El humor gráfico
 - 4.4.1. La historieta gráfica
 - 4.4.2. Humor e ilustración
 - 4.4.3. Expresión y crítica
 - 4.4.4. Medios y recursos
- 4.5. La relación entre el texto y la imagen
 - 4.5.1. La tipografía en la ilustración
 - 4.5.2. La tipografía como imagen
 - 4.5.3. La tipografía creativa
 - 4.5.4. Jerarquía entre texto e imagen
- 4.6. Ilustración en revistas
 - 4.6.1. La revista como soporte
 - 4.6.2. ¿Por qué ilustrar en una revista?
 - 4.6.3. Formatos y especificaciones técnicas
 - 4.6.4. El acabado final
- 4.7. Ilustración en catálogos o folletos
 - 4.7.1. El catálogo y sus aplicaciones gráficas
 - 4.7.2. Identidad gráfica de soportes impresos
 - 4.7.3. Posibilidades creativas
 - 4.7.4. Ingeniería del papel
- 4.8. Ilustración en libros y novelas
 - 4.8.1. La novela gráfica
 - 4.8.2. El grado de discreción
 - 4.8.3. La ilustración en cuentos infantiles
- 4.9. Ilustración en prensa
 - 4.9.1. La simpleza gráfica
 - 4.9.2. Espacios para ilustración
 - 4.9.3. Grandes referentes
 - 4.9.4. La polémica gráfica

- 4.10. Ilustración digital impresa
 - 4.10.1. Consideraciones previas a la impresión
 - 4.10.2. Pruebas y comparación
 - 4.10.3. Tintas y reproducción del color
 - 4.10.4. Simular una técnica tradicional sobre papel

Módulo 5. Ilustración y Animación

- 5.1. La animación como soporte ilustrativo
 - 5.1.1. Dibujar para animar
 - 5.1.2. Primeros bocetos
 - 5.1.3. Enfoques y artes finales
 - 5.1.4. Ilustración con movimiento
- 5.2. La sofisticación de la animación
 - 5.2.1. La tecnología en el terreno de la animación
 - 5.2.2. Claves para animar elementos
 - 5.2.3. Nuevos métodos y técnicas
- 5.3. Paradigmas de éxito en la animación
 - 5.3.1. El reconocimiento del éxito
 - 5.3.2. Los mejores estudios de animación
 - 5.3.3. Tendencias visuales
 - 5.3.4. Cortometrajes y largometrajes
- 5.4. Tecnología actual en la animación
 - 5.4.1. ¿Qué necesitamos para animar una ilustración?
 - 5.4.2. Software disponible para animar
 - 5.4.3. Dar vida a un personaje y a un escenario
- 5.5. Conceptualización de una historia animada
 - 5.5.1. El concepto gráfico
 - 5.5.2. El guion y el *storyboard*
 - 5.5.3. El modelado de las formas
 - 5.5.4. Desarrollo técnico
- 5.6. Ilustración aplicada a una campaña publicitaria
 - 5.6.1. Ilustración publicitaria
 - 5.6.2. Referencias
 - 5.6.3. ¿Qué queremos contar?
 - 5.6.4. Trasladar las ideas al soporte digital
- 5.7. Síntesis gráfica
 - 5.7.1. Menos, es más
 - 5.7.2. Ilustrando con sutileza
 - 5.7.3. La geometría en la ilustración
- 5.8. Diseño de una historia de animación en 2D
 - 5.8.1. La ilustración en 2D
 - 5.8.2. Consideraciones técnicas en la animación 2D
 - 5.8.3. Contar historias en 2D
 - 5.8.4. Los escenarios en 2D
- 5.9. Diseño de una historia de animación en 3D
 - 5.9.1. La ilustración en 3D
 - 5.9.2. Consideraciones técnicas en la animación 3D
 - 5.9.3. El volumen y el modelado
 - 5.9.4. La perspectiva en la animación 3D

- 5.10. El arte de simular el 3D con el 2D
 - 5.10.1. Percepción visual en la animación
 - 5.10.2. Las texturas en la animación
 - 5.10.3. La luz y el volumen
 - 5.10.4. Referencias visuales

Módulo 6. Ilustración Profesional Enfocada al Cómic

- 6.1. El cómic como medio de expresión
 - 6.1.1. El cómic como soporte de comunicación gráfica
 - 6.1.2. El diseño de historietas visuales
 - 6.1.3. La reproducción del color en el cómic
- 6.2. Técnicas y evolución del cómic
 - 6.2.1. Los comienzos del cómic
 - 6.2.2. Evolución gráfica
 - 6.2.3. Los motivos narrativos
 - 6.2.4. La representación de elementos
- 6.3. Pensamiento formal
 - 6.3.1. La estructura de un cómic
 - 6.3.2. La narración de la historia
 - 6.3.3. El diseño de los personajes
 - 6.3.4. El diseño de los escenarios
 - 6.3.5. El discurso de las escenas
- 6.4. El género de súper héroes
 - 6.4.1. El cómic de super héroes
 - 6.4.2. El caso de Marvel Comics
 - 6.4.3. El caso de DC Cómic
 - 6.4.4. Diseño visual
- 6.5. El género fantástico y de aventuras
 - 6.5.1. El género de fantasía
 - 6.5.2. El diseño de personajes fantásticos
 - 6.5.3. Recursos y referencias visuales





- 6.6. El cómic en Asia
 - 6.6.1. Principios visuales de la ilustración en Asia
 - 6.6.2. El diseño de caligrafía en oriente
 - 6.6.3. La narrativa visual de las historietas
 - 6.6.4. El diseño gráfico oriental
- 6.7. Desarrollo técnico del manga
 - 6.7.1. El diseño de manga
 - 6.7.2. Aspectos formales y estructura
 - 6.7.3. *Storytelling* y guion gráfico
- 6.8. La relación entre el manga y el anime
 - 6.8.1. La animación en Japón
 - 6.8.2. Características del anime
 - 6.8.3. El proceso de diseño del anime
 - 6.8.4. Técnicas visuales en el anime
- 6.9. El cómic en los medios digitales
 - 6.9.1. El cómic a través de la pantalla
 - 6.9.2. Animación de un cómic
 - 6.9.3. Equilibrio de color y códigos visuales
 - 6.9.4. Estructura gráfica y formatos
- 6.10. Proyecto: diseño de un cómic personalizado
 - 6.10.1. Definición de los objetivos
 - 6.10.2. La historia a desarrollar
 - 6.10.3. Los personajes e intérpretes
 - 6.10.4. Diseño de escenarios
 - 6.19.5. Formatos

Módulo 7. Concept Art

- 7.1. ¿Qué es el *Concept Art*?
 - 7.1.1. Definición y utilización del concepto
 - 7.1.2. Aplicación del *concept art* a los nuevos medios
 - 7.1.3. Desarrollo digital del *concept art*
- 7.2. Color y composición digital
 - 7.2.1. La pintura digital
 - 7.2.2. Las bibliotecas y paletas de color
 - 7.2.3. El coloreado digital
 - 7.2.4. Aplicación de texturas
- 7.3. Técnicas escultóricas tradicionales
 - 7.3.1. La ilustración llevada a la escultura
 - 7.3.2. Técnicas de modelado escultórico
 - 7.3.3. Texturas y volumen
 - 7.3.4. Proyecto escultórico
- 7.4. Pintura y texturizado 3D
 - 7.4.1. La pintura en el diseño 3D
 - 7.4.2. Texturas naturales y artificiales en el 3D
 - 7.4.3. Caso práctico: el realismo en los videojuegos
- 7.5. Modelado de personajes y caricaturas
 - 7.5.1. Definición de un personaje 3D
 - 7.5.2. Software a utilizar
 - 7.5.3. Soporte técnico
 - 7.5.4. Herramientas empleadas
- 7.6. Definición de objetos y escenarios
 - 7.6.1. El escenario de una ilustración
 - 7.6.2. El diseño de escenarios en la proyección isométrica
 - 7.6.3. Los objetos complementarios
 - 7.6.4. La decoración del entorno
- 7.7. Lenguaje cinematográfico
 - 7.7.1. El cine de animación
 - 7.7.2. Recursos gráficos visuales
 - 7.7.3. Gráficos en movimiento
 - 7.7.4. Imagen Real vs. Animación por Ordenador

- 7.8. Retoques y perfeccionamiento estético
 - 7.8.1. Errores comunes en el diseño 3D
 - 7.8.2. Ofrecer mayor grado de realismo
 - 7.8.3. Especificaciones técnicas
- 7.9. Simulación de un proyecto 3D
 - 7.9.1. Diseño volumétrico
 - 7.9.2. El espacio y el movimiento
 - 7.9.3. La estética visual de los elementos
 - 7.9.4. Los remates finales
- 7.10. Dirección artística de un proyecto
 - 7.10.1. Funciones de la dirección artística
 - 7.10.2. Análisis del producto
 - 7.10.3. Consideraciones técnicas
 - 7.10.4. Evaluación del proyecto

Módulo 8. Ilustración y *Lettering*

- 8.1. El resurgir del *lettering*
 - 8.1.1. *Lettering* y tipografía
 - 8.1.2. La evolución del *lettering*
 - 8.1.3. El propósito de crear *lettering*
 - 8.1.4. Bases del *lettering*
- 8.2. La tipografía como ilustración
 - 8.2.1. La letra como imagen
 - 8.2.2. La tipografía como identidad
 - 8.2.3. Imagen corporativa y tipografía
- 8.3. Diseño de una familia tipográfica
 - 8.3.1. Anatomía tipográfica
 - 8.3.2. Diseño de cuadratín
 - 8.3.3. Aspectos técnicos
 - 8.3.4. Elementos decorativos
- 8.4. Caligrafía, *lettering* y tipografía
 - 8.4.1. La caligrafía en el diseño
 - 8.4.2. La legibilidad en el *lettering*
 - 8.4.3. La nueva tipografía

- 8.5. Conceptualización y dibujo de la letra
 - 8.5.1. El diseño profesional de *lettering*
 - 8.5.2. Convertir letras en imágenes
 - 8.5.3. El trazo de un alfabeto tipográfico
- 8.6. *Lettering* y publicidad
 - 8.6.1. La tipografía en la publicidad
 - 8.6.2. Promoción de productos a través del texto
 - 8.6.3. El impacto visual
 - 8.6.4. La persuasión a través del marketing
- 8.7. La tipografía en el entorno corporativo
 - 8.7.1. La identidad corporativa a través de imágenes
 - 8.7.2. Crear una identidad sin logotipo
 - 8.7.3. El color y la estética tipográfica
 - 8.7.4. El acabado final y otros efectos
- 8.8. La tipografía en el entorno digital
 - 8.8.1. La tipografía en las aplicaciones móviles
 - 8.8.2. La tipografía en los banners publicitarios
 - 8.8.3. La tipografía en el entorno web
- 8.9. La tipografía en la animación
 - 8.9.1. Los gráficos animados
 - 8.9.2. Pautas de animación para trabajar con tipografías
 - 8.9.3. Efectos y consideraciones técnicas
 - 8.9.4. Referencias estéticas
- 8.10. Diseño de *lettering* para redes sociales
 - 8.10.1. Preferencias del usuario actual en las redes sociales
 - 8.10.2. La visualización del contenido en las plataformas
 - 8.10.3. El intercambio cultural
 - 8.10.3. El *lettering* en las redes sociales

Módulo 9. Ilustración en el Diseño de Moda

- 9.1. El marketing de moda
 - 9.1.1. La estructura del mercado de moda
 - 9.1.2. Investigación y planificación
 - 9.1.3. La promoción de la moda
 - 9.1.4. El *branding* aplicado a la moda
- 9.2. El papel del ilustrador en la moda
 - 9.2.1. Las premisas del ilustrador digital
 - 9.2.2. La ilustración en el terreno de la moda
 - 9.2.3. El desarrollo de la moda a través del diseño
- 9.3. Técnicas creativas enfocadas a la moda
 - 9.3.1. Arte en el proceso creativo
 - 9.3.2. El posicionamiento en los mercados de moda
 - 9.3.3. El producto de moda y la marca
 - 9.3.4. Las macro tendencias y las micro tendencias
- 9.4. Desarrollo visual de una pieza de moda
 - 9.4.1. El boceto en el diseño de moda
 - 9.4.2. Referencias visuales en la moda
 - 9.4.3. Técnicas experimentales
 - 9.4.4. El color y el tejido
- 9.5. La estética en la moda
 - 9.5.1. Las tendencias en el diseño de moda
 - 9.5.2. Las vanguardias en el diseño de moda
 - 9.5.3. La inspiración a la hora de ilustrar los productos de moda
 - 9.5.4. El diseño inclusivo en la moda
- 9.6. El desarrollo industrial
 - 9.6.1. Consideraciones técnicas para el diseño
 - 9.6.2. La producción en la moda
 - 9.6.3. Técnicas de impresión

- 9.7. Ilustrando sobre el soporte
 - 9.7.1. Ilustración sobre soportes complejos
 - 9.7.2. Moda inspirada en la pintura
 - 9.7.3. Producción artística
- 9.8. Referentes mundiales en el diseño de moda
 - 9.8.1. Los grandes diseñadores y diseñadoras
 - 9.8.2. La gran aportación de la ilustración
 - 9.8.3. La moda en la maqueta de revistas
 - 9.8.4. El impacto a través del color
- 9.9. Diseño de estampación
 - 9.9.1. La estampación sobre la pieza
 - 9.9.2. Aplicación del diseño gráfico
 - 9.9.3. Diseño de patronajes
 - 9.9.4. La alta costura
- 9.10. Proyecto: diseño de colección de moda
 - 9.10.1. Los objetivos del prototipo
 - 9.10.2. Principios de diseño para ilustrar el producto
 - 9.10.3. Bocetos e ilustración
 - 9.10.4. El *packaging* en el diseño de moda
 - 9.10.5. Producción y distribución

Módulo 10. Técnicas y Procedimientos en la Ilustración

- 10.1. Aplicación de la estética del siglo XX
 - 10.1.1. El idealismo visual
 - 10.1.2. Arte Pop en los nuevos medios
 - 10.1.3. La ilustración psicodélica
 - 10.1.4. Desarrollo del estilo retro
- 10.2. La ilustración orientada al diseño de producto
 - 10.2.1. La complejidad formal
 - 10.2.2. *Packaging* retro como referencia gráfica
 - 10.2.3. El diseño nórdico
 - 10.2.4. La orientación visual en el *packaging*



- 10.3. La ilustración en la cartelería
 - 10.3.1. El cartel como medio de comunicación
 - 10.3.2. Propósitos visuales del cartel
 - 10.3.3. Los nuevos medios aplicados a la cartelería
- 10.4. La ilustración en el género cinematográfico
 - 10.4.1. La cartelería en el cine
 - 10.4.2. La cartelería en la animación
 - 10.4.3. La industria digital
 - 10.4.4. Creatividad en la composición
- 10.5. La ilustración en proyectos audiovisuales
 - 10.5.1. Ilustración para proyección en escenarios
 - 10.5.2. Ilustración con movimiento
 - 10.5.3. Ilustración para video *mapping*
 - 10.5.4. Diseño de stands o de espacios interactivos
- 10.6. La ilustración en el mercado laboral
 - 10.6.1. La preparación de los archivos
 - 10.6.2. La entrega de los productos
 - 10.6.3. El contacto con la imprenta o los proveedores
 - 10.6.4. La reunión con el cliente
 - 10.6.5. El presupuesto final
- 10.7. La ilustración orientada a la señalética
 - 10.7.1. Iconografía universal
 - 10.7.2. La señalética inclusiva
 - 10.7.3. El estudio de símbolos
 - 10.7.4. Diseño de señalética
- 10.8. La ilustración en el diseño UX
 - 10.8.1. Pautas para el diseño de una interfaz
 - 10.8.2. El diseño de infografías
 - 10.8.3. Ilustrando el estilo visual de una interfaz

- 10.9. Creación de un portfolio profesional
 - 10.9.1. La estructura del portfolio
 - 10.9.2. Clasificación de los trabajos
 - 10.9.3. Ilustrando y maquetando el portfolio
 - 10.9.4. Materiales y complementos
- 10.10. Proyecto: diseño de un álbum ilustrado
 - 10.10.1. Presentación del proyecto
 - 10.10.2. Objetivos del proyecto
 - 10.10.3. La temática del proyecto
 - 10.10.4. Desarrollo visual del proyecto
 - 10.10.5. Artes finales y acabados



Dominarás los formatos y especificaciones técnicas para una ilustración editorial profesional y de alto impacto

04

Objetivos docentes

Este programa universitario de TECH está diseñado para dotar a los ilustradores de un dominio avanzado de las herramientas digitales más utilizadas en el entorno profesional. De hecho, esta oportunidad académica abordará las metodologías contemporáneas más relevantes, permitiendo al diseñador adaptarse con soltura a diversos lenguajes visuales y estilos creativos. Este enfoque favorecerá la ejecución de proyectos en campos tan diversos como el editorial, la animación, la moda o el cómic. Gracias a esta capacitación, los egresados adquirirán una visión integral del proceso creativo y las competencias necesarias para destacarse en un mercado laboral altamente competitivo y en constante transformación.



“

Perfeccionarás con excelencia el acabado final de tus ilustraciones impresas con estándares editoriales de primer nivel”

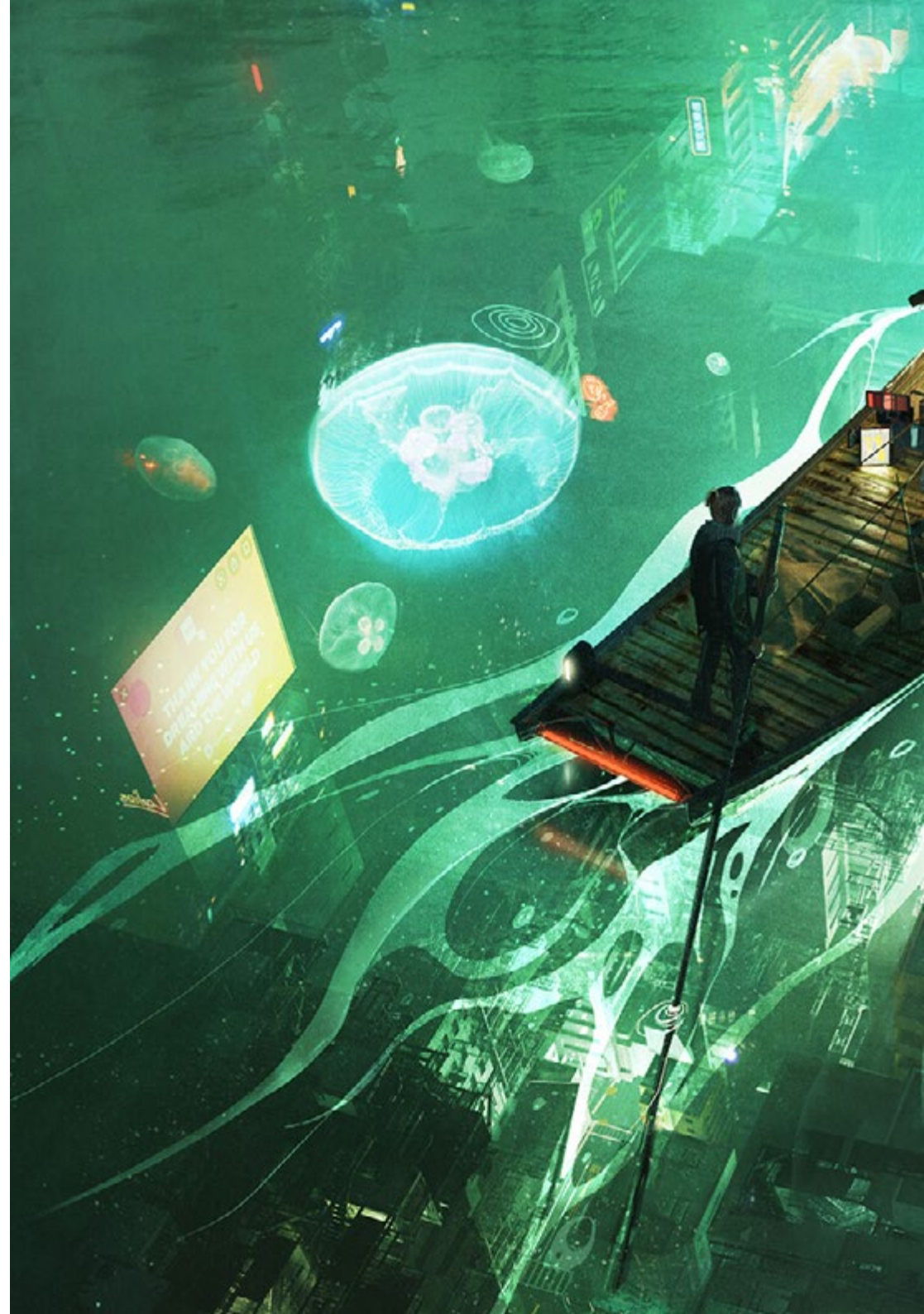


Objetivos generales

- Desarrollar habilidades avanzadas en el uso de herramientas digitales aplicadas a la ilustración
- Integrar conceptos de narrativa visual en proyectos ilustrativos
- Aplicar conocimientos específicos en distintos campos de la Ilustración Profesional
- Potenciar la creatividad a través del dominio de estilos y lenguajes gráficos diversos
- Ejecutar proyectos ilustrados adaptados a soportes editoriales, animados y de moda
- Explorar los fundamentos del *Concept Art* como recurso expresivo y narrativo
- Incorporar técnicas contemporáneas en el diseño de cómic e ilustración secuencial
- Dominar el *lettering* como elemento gráfico complementario en piezas ilustradas



Explorarás el potencial gráfico de catálogos y folletos como soportes creativos para la ilustración aplicada





Objetivos específicos

Módulo 1. Herramientas en la Suite de Adobe

- ♦ Valorar las grandes ventajas y utilidades proporcionadas por dos pilares básicos de Adobe: Photoshop e Illustrator
- ♦ Conocer los comandos básicos de cada programa y aprovechar las propiedades básicas del funcionamiento bajo los mapas de bits y los vectores
- ♦ Desarrollar un personaje diferenciando correctamente las pautas de todo el proceso, culminando con los remates finales que le otorguen un mayor dinamismo
- ♦ Perfeccionar las técnicas ya conocidas en ambos softwares mediante el uso de herramientas complejas

Módulo 2. Ilustración con el iPad

- ♦ Valorar el iPad como instrumento clave en el desarrollo de ilustraciones en el terreno profesional
- ♦ Profundizar en la aplicación Procreate como lienzo para fomentar la creatividad y todas las aplicaciones profesionales
- ♦ Diseñar un personaje al estilo *cartoon* y definición de un *storyboard*
- ♦ Investigar otras herramientas de dibujo disponibles para iPad como ilustradores/as profesionales

Módulo 3. Narrativa Digital Aplicada a la Ilustración

- ♦ Conocer las narrativas digitales para su aplicación en el terreno de la ilustración
- ♦ Gestionar la narrativa de la semiótica como método de expresión en el propio dibujo
- ♦ Conocer las tendencias clave en el terreno de la ilustración y establecer una comparativa de diversos artistas
- ♦ Perfeccionar la técnica visual de las narrativas gráficas y valorar el *storytelling* aplicado a la elaboración de un personaje

Módulo 4. La Ilustración Editorial

- ♦ Fomentar la creatividad gráfica orientada a trabajar en la especialidad del diseño editorial
- ♦ Investigar la aplicación del humor o la parodia gráfica y su utilización en la prensa
- ♦ Examinar la utilización de revistas, folletos u otros soportes como medios para ilustrar composiciones
- ♦ Poner en valor la novela gráfica y la ilustración infantil como una de las disciplinas más trabajadas y valoradas por los/as ilustradores/as profesionales

Módulo 5. Ilustración y Animación

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

Módulo 6. Ilustración Profesional Enfocada al Cómic

- ♦ Interpretar el cómic como medio de expresión de muchos ilustradores e ilustradoras
- ♦ Conocer las diversas estéticas en el desarrollo visual de un cómic
- ♦ Ahondar en los motivos visuales y narrativos en el cómic del género de super héroes y en el género de fantasía o aventuras
- ♦ Analizar el cómic en Asia, con un estudio formal del manga como producto editorial de ocio en Japón

Módulo 7. *Concept Art*

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

Módulo 8. Ilustración y *Lettering*

- ♦ Identificar la tipografía como imagen, comunicando conceptos a través de la elaboración de letras y modificando su anatomía
- ♦ Conocer la relación entre la caligrafía, el *lettering* y la tipografía
- ♦ Indagar en la promoción de la tipografía a través de la publicidad como plataforma para vincular al individuo con las emociones que despierta un producto en particular
- ♦ Proyectar la tipografía a través de diversos medios: entorno digital, redes sociales, animación, etc.





Módulo 9. Ilustración en el Diseño de Moda

- ♦ Aplicar la ilustración profesional al diseño de moda como una de las modalidades del diseño actual más consolidadas
- ♦ Conocer el papel del ilustrador en la producción y distribución de las diversas colecciones de moda
- ♦ Aplicar una serie de principios de producción industrial relacionados directamente con la propia moda
- ♦ Conocer las consideraciones técnicas de especial relevancia como el patronaje o la estampación, relacionando su procedimiento con la propia ilustración

Módulo 10. Técnicas y Procedimientos en la Ilustración

- ♦ Examinar la aplicación de la estética clásica del siglo XX para nuevos proyectos de ilustración, fusionando lo digital con lo analógico
- ♦ Analizar la cartelería como motor de propulsión para grandes ilustradores/as y reflejo de su trayectoria artística
- ♦ Hacer uso del género cinematográfico como proyecto de ilustración para grandes y pequeñas producciones
- ♦ Profundizar en el procedimiento para trasladar la ilustración digital a otros proyectos como la señalética y el diseño UX

05

Salidas profesionales

Este programa universitario de TECH representa una oportunidad única para los ilustradores que buscan perfeccionar sus habilidades, actualizar su metodología de trabajo y ampliar sus competencias en áreas de alta demanda como el *concept art*, la narrativa visual o el *lettering*. A través de un recorrido exhaustivo por las herramientas y técnicas más actuales, los egresados de esta titulación universitaria podrán acceder a proyectos de gran impacto en sectores editoriales, cinematográficos, publicitarios y del diseño de moda.



“

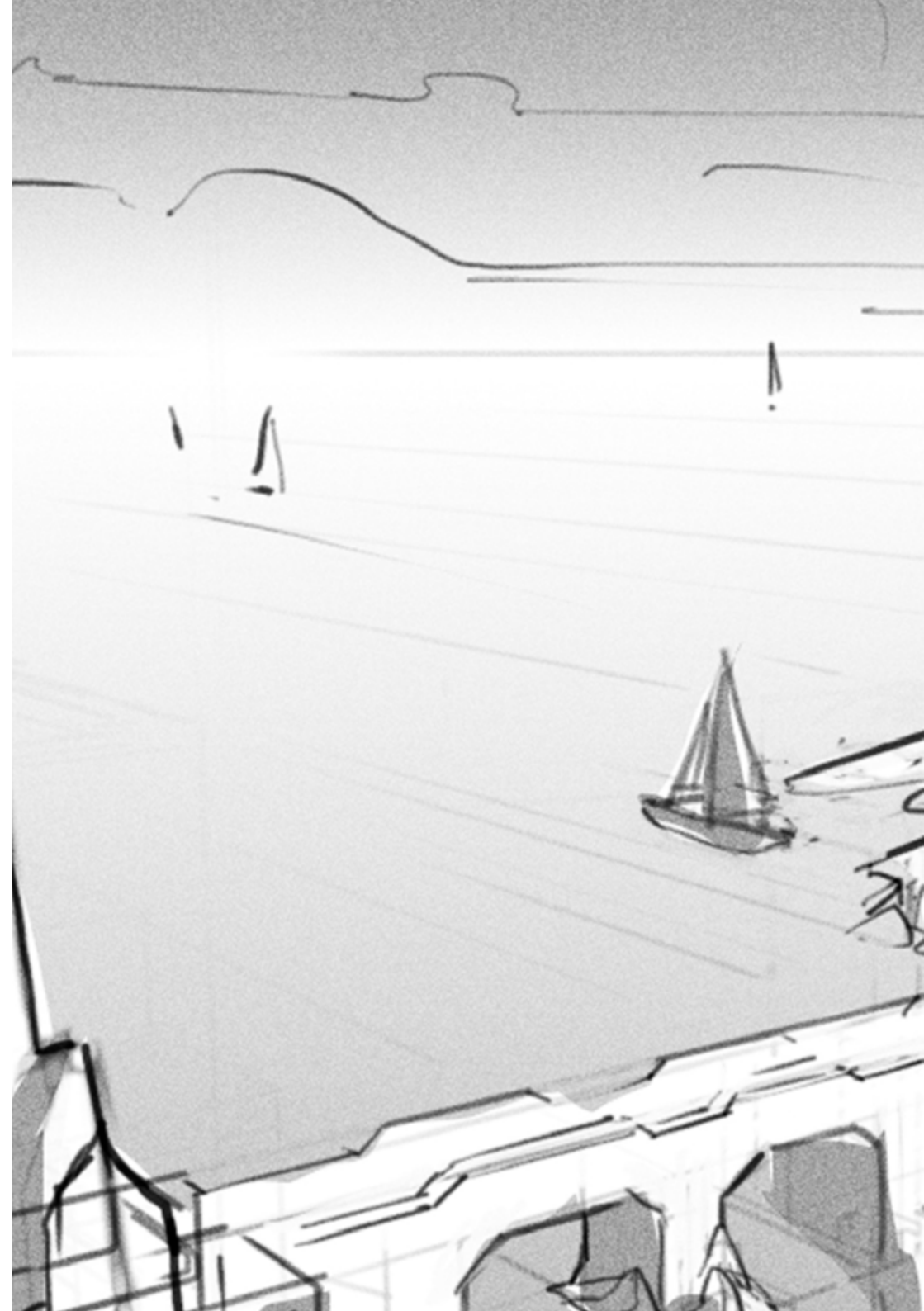
Desarrollarás proyectos ilustrativos de alto nivel con dominio de estilos como el cartoon, el cómic o el diseño editorial, aplicando técnicas digitales de última generación”

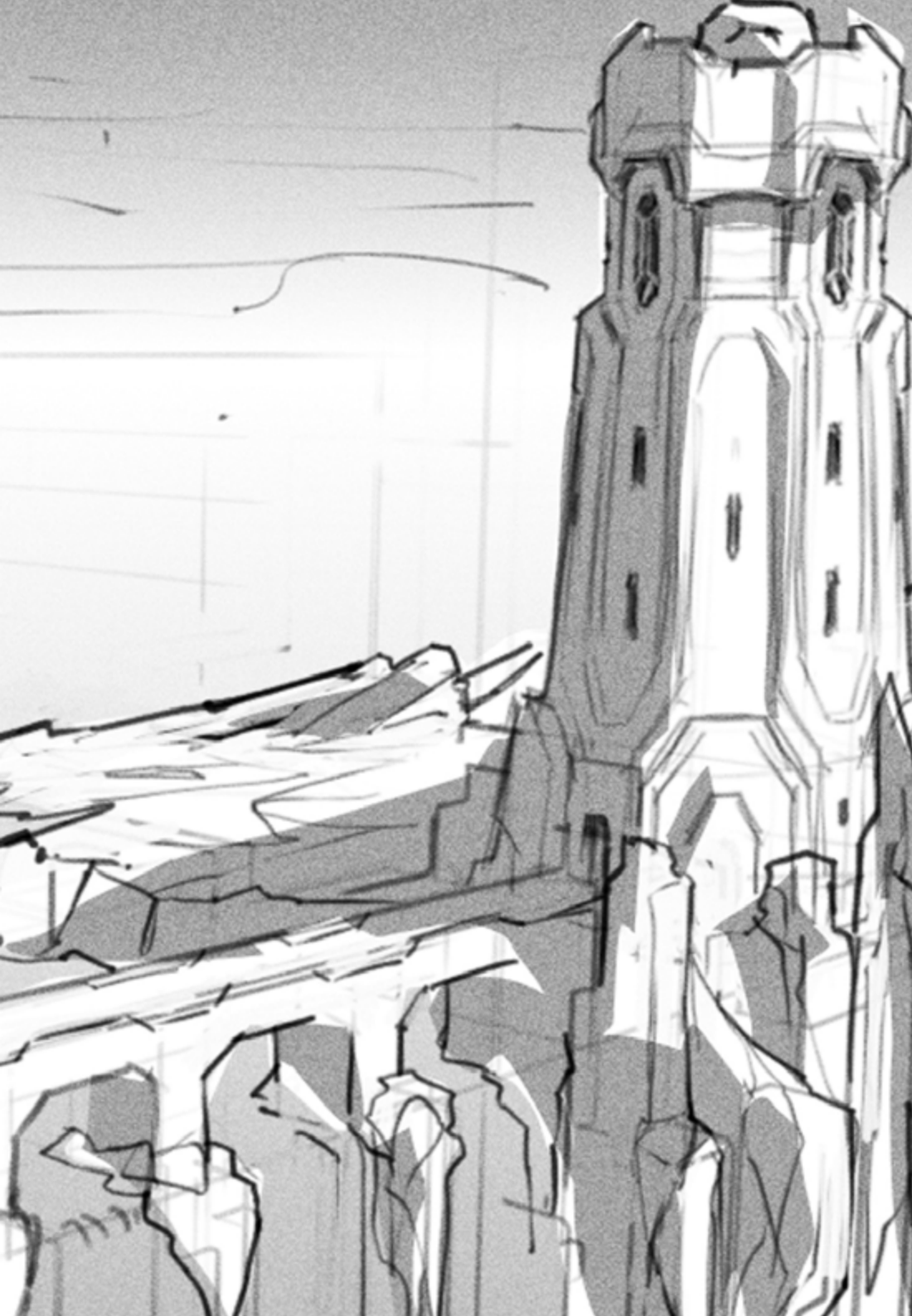
Perfil del egresado

El egresado de este Máster Título Propio desarrollará una alta capacidad para interpretar *briefs* visuales con criterio estético y funcional. Asimismo, sabrá estructurar procesos de trabajo eficientes desde la idea inicial hasta la pieza final, tomando decisiones creativas con autonomía. Además, desarrollará la habilidad de la resolución gráfica de conceptos complejos, en la adaptación de su estilo a distintos formatos y en la comunicación visual precisa. Asimismo, demostrará soltura en la gestión de proyectos ilustrativos y en la colaboración con otros perfiles creativos, manteniendo una visión estratégica sobre el impacto de su trabajo en distintos medios.

*Conocerás los fundamentos
de la ingeniería del papel
para llevar tus ilustraciones
más allá del plano visual.*

- ♦ **Versatilidad técnica:** dominar *Adobe Photoshop*, *Illustrator* y *Procreate* para ilustración, color y diseño vectorial
- ♦ **Narrativa gráfica:** contar historias visuales sin texto o en combinación con *storytelling* editorial
- ♦ **Especialización visual:** crear personajes, escenarios, *storyboards*, cómics y álbumes ilustrados
- ♦ **Estilo y tipografía:** desarrollar *lettering* creativo y tipografías personalizadas para proyectos visuales





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

- 1. Ilustrador editorial:** encargado de producir imágenes que complementan y enriquecen textos en prensa, revistas, libros ilustrados y novelas gráficas, aportando un lenguaje visual propio que refuerza el mensaje narrativo.
- 2. Diseñador de cómics:** gestor en la creación de secuencias visuales y personajes dentro del ámbito del cómic y el manga, colaborando con editoriales o estudios centrados en narrativa gráfica.
- 3. Ilustrador para animación 2D/3D:** responsable de desarrollar ilustraciones y conceptos visuales que se integran en producciones audiovisuales, colaborando con estudios de animación en la fase de diseño y preproducción.
- 4. Ilustrador de moda:** encargado de traducir propuestas creativas del diseño textil y de pasarela en imágenes visuales precisas y estilizadas, utilizadas en catálogos, presentaciones y campañas del sector moda.
- 5. Especialista en lettering:** responsable de crear composiciones tipográficas personalizadas, aplicadas a proyectos de *branding*, contenido digital, redes sociales o campañas publicitarias con alto impacto visual.
- 6. Diseñador de personajes y escenarios:** encargado de dar forma visual a mundos y protagonistas para videojuegos, series, películas o experiencias digitales, combinando creatividad y coherencia estética.
- 7. Asesor visual para campañas publicitarias:** responsable de colaborar con equipos de marketing en la conceptualización de ilustraciones que potencian la identidad visual de campañas, piezas promocionales y estrategias de comunicación.

06

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.



07

Titulación

El Máster Título Propio en Ilustración Profesional garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio 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 en Ilustración Profesional** 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.

TECH es miembro de:

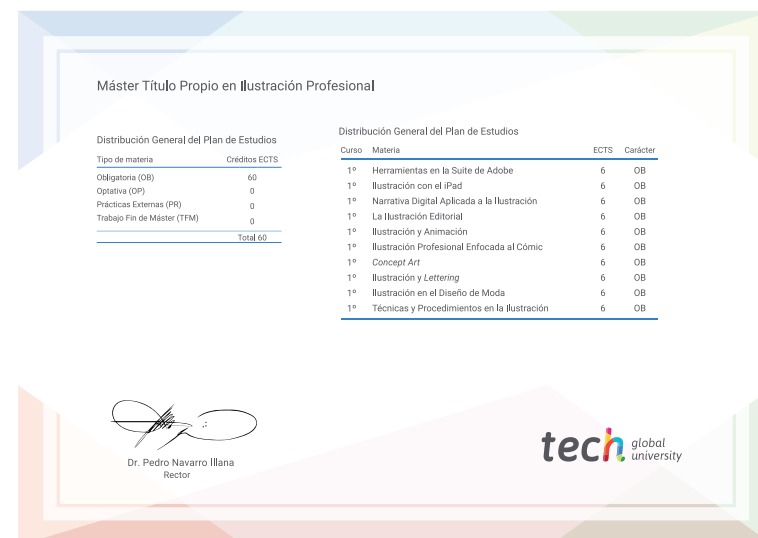


Título: **Máster Título Propio en Ilustración Profesional**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**





Máster Título Propio Ilustración Profesional

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

Máster Título Propio

Ilustración Profesional

The Design Society



tech global
university