Máster Título Propio

Diseño Gráfico

Aval/Membresía

the Design Society
a worldwide community

tech global university

tech global university

Máster Título Propio
Diseño Gráfico

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

Acceso web: www.techtitute.com/diseno/master/master-diseno-grafico

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. 28

06 Licencias de software incluidas — pág. 32

07 Metodología de estudio — pág. 36

08 Titulación — pág. 46

01

Presentación del programa

En el Diseño Gráfico convergen procesos creativos, comunicativos y técnicos esenciales para la construcción de piezas visuales eficaces. Sin embargo, el avance constante de las tecnologías, plataformas y lenguajes estéticos exige a los profesionales mantenerse en vanguardia. Por ejemplo, las nuevas herramientas digitales, criterios de usabilidad, y tendencias visuales redefinen cada día los estándares del sector. En este contexto, TECH presenta esta innovadora titulación universitaria en Diseño Gráfico, que capacita al alumno para desarrollar proyectos de vanguardia en una variedad de sectores. Todo ello, a través de una flexible modalidad completamente online.

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

El Diseño Gráfico es uno de los pilares de la comunicación visual y estratégica en múltiples sectores. Por este motivo, tanto las empresas como las marcas requieren hoy más que nunca perfiles creativos capaces de transformar ideas en imágenes funcionales, coherentes y estéticamente impactantes. Para aprovechar estas oportunidades, los profesionales necesitan adquirir una importante ventaja competitiva que les diferencie del resto de candidatos.

Con esta idea en mente, TECH ha creado un pionero Máster Título Propio en Diseño Gráfico. Ideado por auténticas referencias en este ámbito, el itinerario académico profundizará en el uso de herramientas tecnológicas modernas como Adobe Photoshop. En sintonía con esto, el temario ofrecerá a los alumnos diversas técnicas para diversificar sus procesos de creación visual mediante el estudio del color, la forma y la tipografía. Además, se examinarán a fondo los principales hitos de la historia del Diseño visual y su influencia en las corrientes actuales. Como resultado, los egresados obtendrán habilidades avanzadas para conceptualizar, desarrollar y ejecutar proyectos gráficos con una perspectiva integral.

Este programa de TECH también apuesta por una metodología 100% online, que permite al especialista compaginar sus estudios con sus responsabilidades personales o laborales. Los contenidos están disponibles 24/7 desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Además, el sistema del *Relearning* que facilita la comprensión profunda y duradera de los conceptos clave a través de la reiteración progresiva. De esta forma, el alumno podrá incorporar los contenidos con mayor agilidad y aplicarlos de manera efectiva en entornos reales de trabajo creativo.

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 Diseño Gráfico** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño Gráfico
- 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
- 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

Ahondarás en el diseño de soluciones gráficas eficientes que comuniquen mensajes claros, coherentes y funcionales adaptados a diversos públicos"

Dominarás el uso de herramientas digitales modernas como InDesign para incrementar la calidad de las creaciones visuales significativamente”

Aplicarás los principios del color, la forma y la tipografía de forma óptima en iniciativas gráficas altamente originales.

El sistema Relearning aplicado por TECH en sus programas reduce las largas horas de estudio tan frecuentes en otros métodos de enseñanza.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Diseño Gráfico, 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.

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 diez 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

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 contenidos didácticos de este Máster Título Propio han sido diseñados por expertos en Diseño Gráfico. Gracias a ello, el plan de estudios abarcará desde los fundamentos cromáticos hasta la creación de portafolios profesionales. A su vez, los materiales didácticos proporcionarán las claves para dominar software de última generación como Adobe Photoshop. En este sentido, el temario ahondará en las consideraciones tanto éticas como legales asociadas al uso responsable de las imágenes. De esta forma, los egresados desarrollarán propuestas visuales coherentes, creativas y técnicas tanto en distintos formatos como soportes.

Integrarás prácticas sostenibles y éticas en el todo el proceso de Diseño Gráfico, fomentando la responsabilidad social de las entidades”

Módulo 1. Historia del Diseño

1.1. ¿Para qué sirve saber de historia?
- 1.1.1. Valorando la historia
- 1.1.2. Anticiparse al futuro
- 1.1.3. El pasado nos hace libres
- 1.1.4. Conclusiones

1.2. Considerando la "historia del Diseño" como disciplina
- 1.2.1. ¿Cómo hacemos historia de la historia?
- 1.2.2. Antecedentes considerados
- 1.2.3. El desarrollo de la disciplina: 70's, 80's y 90's
- 1.2.4. El objeto de estudio de la historia del Diseño
- 1.2.5. Tendencias y líneas de investigación

1.3. Revolución Industrial y otras corrientes
- 1.3.1. Consecuencias de la Revolución Industrial en el Diseño
- 1.3.2. La influencia oriental
- 1.3.3. *Arts and crafts*. William Morris
- 1.3.4. Esteticismo
- 1.3.5. *Art Nouveau*

1.4. Recorrido histórico I
- 1.4.1. Secesión vienesa
- 1.4.2. Deutscher Werkbund
- 1.4.3. El constructivismo ruso
- 1.4.4. El movimiento De Stijl y el Neoplasticismo

1.5. La Bauhaus
- 1.5.1. ¿Qué es la Bauhaus?
- 1.5.2. Primera etapa
- 1.5.3. Segunda etapa
- 1.5.4. Tercera etapa
- 1.5.5. Principios básicos
- 1.5.6. Influencias

1.6. Recorrido histórico II
- 1.6.1. *Art Déco*
- 1.6.2. Estilo internacional
- 1.6.3. Diseño de posguerra
- 1.6.4. La escuela de Ulm
- 1.6.5. La escuela suiza

1.7. Lo funcional y lo funcionalista
- 1.7.1. La mirada funcionalista
- 1.7.2. Lo bello y lo práctico
- 1.7.3. Las analogías del funcionalismo
- 1.7.4. El funcionalismo como estilo

1.8. Recorrido histórico III
- 1.8.1. La escuela de Nueva York
- 1.8.2. Aerodinamismo americano
- 1.8.3. Diseño escandinavo
- 1.8.4. Diseño democrático

1.9. Otras tendencias
- 1.9.1. El pop
- 1.9.2. *High-tech*
- 1.9.3. *Minimal*
- 1.9.4. *Kitsch*

1.10. La era digital
- 1.10.1. La revolución de la información
- 1.10.2. El Diseño asistido por ordenador
- 1.10.3. *Biodesign*, *neobiomorfismo*, Diseño *eco-friendly*
- 1.10.4. La imagen digital y las nuevas tipografías

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 Alfred Hickethier
- 2.5.4. El triángulo CIE (Comisión Internacional de L'Éclairage)

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, bicromo, 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 del color
- 2.10.3. Calibración de monitores
- 2.10.4. Lo que debemos tener en cuenta

Módulo 3. Introducción a la forma

3.1. La forma
- 3.1.1. Definición, ¿qué es?
- 3.1.2. Cualidades y características
- 3.1.3. Contorno, silueta, figura y perfil, aspectos de una misma realidad
- 3.1.4. Representación esencial

3.2. Tipología de la forma. Estética de la forma funcional
- 3.2.1. Tipos de forma según su origen
- 3.2.2. Tipos de forma según su configuración
- 3.2.3. Tipos de forma según su significado
- 3.2.4. Tipos de forma según su relación con el espacio
- 3.2.5. Tipos de formas según su relación fondo-forma

3.3. Las primeras formas gráficas
- 3.3.1. El garabato
- 3.3.2. La forma de la mancha
- 3.3.3. El punto y la línea
- 3.3.4. Despertar la creatividad a través del Hirameki
- 3.3.5. La forma del Haiku

3.4. Composición de la forma
- 3.4.1. Forma abierta y forma cerrada
- 3.4.2. Composición forma, semiformal e informal
- 3.4.3. La simetría
- 3.4.4. Los ejes. Simetría axial y radial

3.5. La importancia de la proporción en la forma
- 3.5.1. La proporción
- 3.5.2. Rectángulo áureo
- 3.5.3. La escala
- 3.5.4. Tipos de escala

3.6. Ismos: una aplicación práctica
- 3.6.1. Cubismo
- 3.6.2. Suprematismo
- 3.6.3. Constructivismo
- 3.6.4. Dadaísmo

3.7. El ser humano como medida
- 3.7.1. El canon
- 3.7.2. Diferentes cánones en la figura humana
- 3.7.3. La representación de la figura humana en el arte
- 3.7.4. La ergonomía

3.8. Percepción visual y forma
- 3.8.1. Percepción visual
- 3.8.2. Gestalt
- 3.8.3. El pensamiento visual
- 3.8.4. Interrelación de las formas

3.9. Psicología de las formas
- 3.9.1. El círculo
- 3.9.2. El cuadrado
- 3.9.3. El triángulo
- 3.9.4. Otras formas

3.10. Introducción a la forma digital
- 3.10.1. De lo analógico al mundo digital
- 3.10.2. La forma positiva y negativa
- 3.10.3. Repetición y reflexión
- 3.10.4. Combinando técnicas

Módulo 4. Diseño editorial

4.1. Introducción al Diseño editorial
- 4.1.1. ¿Qué es el Diseño editorial?
- 4.1.2. Tipos de publicaciones en el Diseño editorial
- 4.1.3. El diseñador editorial y sus competencias
- 4.1.4. Factores del Diseño editorial

4.2. Historia del Diseño editorial
- 4.2.1. La investigación de la escritura. El libro en la antigüedad
- 4.2.2. La revolución de Gutenberg
- 4.2.3. La librería del Antiguo Régimen (1520-1760)
- 4.2.4. La segunda revolución del libro (1760 –1914)
- 4.2.5. Del siglo XIX hasta nuestros días

4.3. Fundamentos del Diseño editorial impreso y digital
- 4.3.1. El formato
- 4.3.2. La retícula
- 4.3.3. La tipografía
- 4.3.4. El color
- 4.3.5. Los elementos gráficos

4.4. Medios editoriales impresos
- 4.4.1. Campos de trabajo y formatos
- 4.4.2. El libro y sus elementos: titulares, encabezados, entradillas, cuerpo del texto
- 4.4.3. Manipulados: plegado y encuadernación
- 4.4.4. La impresión

4.5. Medios editoriales digitales
- 4.5.1. Publicaciones digitales
- 4.5.2. Aspectos de forma en las publicaciones digitales
- 4.5.3. Publicaciones digitales más usadas
- 4.5.4. Plataformas para publicar digitalmente

4.6. Iniciación a InDesign I: primeros pasos
- 4.6.1. La interfaz y la personalización del espacio de trabajo
- 4.6.2. Paneles, preferencias y menús
- 4.6.3. El *fat-plan*
- 4.6.4. Opciones de creación de nuevos documentos y guardar

4.7. Iniciación a InDesign II: profundización en la herramienta
- 4.7.1. El formato de la publicación
- 4.7.2. La retícula en el espacio de trabajo
- 4.7.3. La cuadrícula base y su importancia
- 4.7.4. Uso de reglas y creación de guías. Modo de visualización
- 4.7.5. El panel y la herramienta de páginas. Las páginas maestras
- 4.7.6. Trabajar con capas

4.8. Gestión del color e imágenes en InDesign
- 4.8.1. La paleta de muestras. Creación de color y matices
- 4.8.2. La herramienta cuentagotas
- 4.8.3. Los degradados
- 4.8.4. Organización de imágenes y gestión de color
- 4.8.5. Uso de viñetas y objetos anclados
- 4.8.6. Creación y configuración de una tabla

4.9. El texto en InDesign
- 4.9.1. El texto: elección de tipografías
- 4.9.2. Los marcos de texto y sus opciones
- 4.9.3. Panel de carácter y panel de párrafo
- 4.9.4. Insertar notas al pie. Tabulaciones

4.10. Proyecto editorial
- 4.10.1. Relación de diseñadores editoriales: proyectos
- 4.10.2. Elaboración de un primer proyecto en InDesign
- 4.10.3. ¿Qué elementos se deben incluir?
- 4.10.4. Pensando la idea

Módulo 5. Metodología de Diseño

5.1. Sobre la metodología y el Diseño
- 5.1.1. ¿Qué es la metodología del Diseño?
- 5.1.2. Diferencias entre método, metodología y técnica
- 5.1.3. Tipos de técnicas metodológicas
- 5.1.4. Deducción, inducción y abducción

5.2. Introducción a la investigación en el Diseño
- 5.2.1. Heredando el método científico
- 5.2.2. Conceptos generales de los procesos de investigación
- 5.2.3. Fases principales del proceso de investigación
- 5.2.4. Cronograma

5.3. Algunas propuestas metodológicas
- 5.3.1. Propuestas para una nueva metodología por Bürdek Bernhard
- 5.3.2. Método sistemático para diseñadores de Bruce Archer
- 5.3.3. Diseño generalizador integrado de Victor Papanek
- 5.3.4. Método proyectual de Bruno Munari
- 5.3.5. Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach
- 5.3.6. Otros autores y esquemas de otros métodos

5.4. Definición del problema
- 5.4.1. Identificación y análisis de la necesidad
- 5.4.2. El *briefing*, ¿qué es?
- 5.4.3. ¿Qué debe contener un buen *brief*?
- 5.4.4. Consejos para preparar un *brief*

5.5. Investigación para el proyecto
- 5.5.1. Estudio de los antecedentes
- 5.5.2. Implicación del proyecto
- 5.5.3. Estudio del público objetivo o *target*
- 5.5.4. Herramientas en el estudio del *target*

5.6. El entorno competitivo
- 5.6.1. En relación al mercado
- 5.6.2. Análisis de competencia
- 5.6.3. Propuesta de valor

5.7. Estudio de viabilidad
- 5.7.1. Viabilidad social. Análisis DAFO
- 5.7.2. Viabilidad técnica
- 5.7.3. Vialidad económica

5.8. Posibles soluciones al *briefing*
- 5.8.1. La emotividad en los procesos creativos
- 5.8.2. Divergencia, transformación y convergencia
- 5.8.3. Lluvia de ideas, *brainstorming*
- 5.8.4. Comparativa de ideas

5.9. Establecimiento de objetivos
- 5.9.1. Objetivo general
- 5.9.2. Objetivos específicos
- 5.9.3. Objetivos técnicos
- 5.9.4. Objetivos estéticos y comunicacionales
- 5.9.5. Objetivos de mercado

5.10. Desarrollo de ideas
- 5.10.1. El *feedback* en la fase de ideación
- 5.10.2. Los bocetos
- 5.10.3. Presentación de ideas
- 5.10.4. Métodos de control y evaluación crítica

Módulo 6. Diseño Gráfico

6.1. Introducción al Diseño Gráfico
- 6.1.1. ¿Qué es el Diseño Gráfico?
- 6.1.2. Funciones del Diseño Gráfico
- 6.1.3. Áreas de actuación en el Diseño Gráfico
- 6.1.4. El valor del Diseño Gráfico

6.2. El Diseño Gráfico como actividad profesional
- 6.2.1. La influencia de la tecnología en el desarrollo de la profesión
- 6.2.2. ¿Cuál es el papel del diseñador Gráfico?
- 6.2.3. Campos profesionales
- 6.2.4. El diseñador como ciudadano

6.3. Elementos básicos
- 6.3.1. El punto
- 6.3.2. La línea
- 6.3.3. La forma
- 6.3.4. La textura
- 6.3.5. El espacio

6.4. Elementos formales
- 6.4.1. El contraste
- 6.4.2. El equilibrio
- 6.4.3. La proporción
- 6.4.4. El ritmo
- 6.4.5. La armonía
- 6.4.6. El movimiento
- 6.4.7. La unidad

6.5. Referentes en el Diseño Gráfico de los siglos XX y XXI
- 6.5.1. Los diseñadores gráficos que han marcado la historia
- 6.5.2. Los diseñadores más influyentes
- 6.5.3. Diseñadores gráficos hoy
- 6.5.4. Referencias visuales

6.6. Cartelería
- 6.6.1. El cartel publicitario
- 6.6.2. Funciones
- 6.6.3. Los carteles del siglo XIX
- 6.6.4. Referencias visuales

6.7. El estilo gráfico
- 6.7.1. El lenguaje icónico y la cultura de masas
- 6.7.2. El Diseño Gráfico y su relación con el arte
- 6.7.3. El estilo gráfico propio
- 6.7.4. El Diseño no es una profesión, es un estilo de vida

6.8. De las calles a la agencia
- 6.8.1. El Diseño como la última vanguardia
- 6.8.2. El arte urbano o *street art*
- 6.8.3. Arte urbano aplicado a la publicidad
- 6.8.4. El arte urbano y la imagen de marca

6.9. Herramientas digitales más usadas
- 6.9.1. Adobe Lightroom
- 6.9.2. Adobe Photoshop
- 6.9.3. Adobe Illustrator
- 6.9.4. Adobe InDesign
- 6.9.5. CorelDRAW

6.10. Iniciación al proyecto de Diseño
- 6.10.1. El *briefing*
- 6.10.2. Definición
- 6.10.3. Justificación
- 6.10.4. Implicación
- 6.10.5. Objetivos
- 6.10.6. Metodología

Módulo 7. Imagen corporativa

7.1. La identidad
- 7.1.1. Idea de identidad
- 7.1.2. ¿Por qué se busca la identidad?
- 7.1.3. Tipos de identidad
- 7.1.4. La identidad digital

7.2. La identidad corporativa
- 7.2.1. Definición. ¿Por qué tener una identidad corporativa?
- 7.2.2. Factores que influyen en la identidad corporativa
- 7.2.3. Componentes de la identidad corporativa
- 7.2.4. Comunicación de la identidad
- 7.2.5. Identidad corporativa, *branding* e imagen corporativa

7.3. La imagen corporativa
- 7.3.1. Característica de la imagen corporativa
- 7.3.2. ¿Para qué sirve la imagen corporativa?
- 7.3.3. Tipos de imagen corporativa
- 7.3.4. Ejemplos

7.4. Los signos identificadores básicos
- 7.4.1. El nombre o *naming*
- 7.4.2. Los logotipos
- 7.4.3. Los monogramas
- 7.4.4. Los imagotipos

7.5. Factores de memorización de la identidad
- 7.5.1. La originalidad
- 7.5.2. El valor simbólico
- 7.5.3. La pregnancia
- 7.5.4. La repetición

7.6. Metodología para el proceso de creación de una marca
- 7.6.1. Estudio del sector y de la competencia
- 7.6.2. *Briefing*, plantilla
- 7.6.3. Definir estrategia y personalidad de marca. Los valores
- 7.6.4. Público objetivo

7.7. El cliente
- 7.7.1. Intuir cómo es el cliente
- 7.7.2. Tipologías de clientes
- 7.7.3. El proceso de reunión
- 7.7.4. La importancia de conocer al cliente
- 7.7.5. Establecer presupuesto

7.8. Manual de identidad corporativa
- 7.8.1. Normas de construcción y aplicación de la marca
- 7.8.2. La tipografía corporativa
- 7.8.3. Colores corporativos
- 7.8.4. Otros elementos gráficos
- 7.8.5. Ejemplos de manuales corporativos

7.9. Rediseño de identidades
- 7.9.1. Razones para optar por el rediseño de una identidad
- 7.9.2. Gestión de un cambio en la identidad corporativa
- 7.9.3. Buena praxis. Referentes visuales
- 7.9.4. Mala praxis. Referentes visuales

7.10. Proyecto de identidad de marca
- 7.10.1. Presentación y explicación del proyecto. Referentes
- 7.10.2. *Brainstorming*. Análisis del mercado
- 7.10.3. Público objetivo, valor de marca
- 7.10.4. Primeras ideas y bocetos. Técnicas creativas
- 7.10.5. Establecimiento del proyecto. Tipografías y colores
- 7.10.6. Entrega y corrección de proyectos

Módulo 8. Creación del portafolio

8.1. El portafolio
- 8.1.1. El portafolio como tu carta de presentación
- 8.1.2. La importancia de un buen portafolio
- 8.1.3. Orientación y motivación
- 8.1.4. Consejos prácticos

8.2. Características y elementos
- 8.2.1. El formato físico
- 8.2.2. El formato digital
- 8.2.3. El uso de mockups
- 8.2.4. Errores comunes

8.3. Plataformas digitales
- 8.3.1. Comunidades de aprendizaje continuo
- 8.3.2. Redes Sociales: Twitter, Facebook, Instagram
- 8.3.3. Redes Profesionales: LinkedIn, InfoJobs
- 8.3.4. Porfolios en la nube: Behance

8.4. El diseñador en el esquema laboral
- 8.4.1. Salidas laborales de un diseñador
- 8.4.2. Las agencias de Diseño
- 8.4.3. Diseño Gráfico empresarial
- 8.4.4. Casos de éxito

8.5. ¿Cómo me muestro profesionalmente?
- 8.5.1. Mantenerse actualizado, y en constante reciclaje
- 8.5.2. El currículum vitae y su importancia
- 8.5.3. Errores comunes en un *currículum vitae*
- 8.5.4. ¿Cómo crear un buen *currículum vitae*?

8.6. Los nuevos consumidores
- 8.6.1. La percepción del valor
- 8.6.2. Definición de tu público objetivo
- 8.6.3. Mapa de empatía
- 8.6.4. Las relaciones personales

8.7. Mi marca personal
- 8.7.1. Emprender: la búsqueda de un sentido
- 8.7.2. Convierte tu pasión en un trabajo
- 8.7.3. El ecosistema alrededor de tu actividad
- 8.7.4. El modelo Canvas

8.8. La Identidad visual
- 8.8.1. El *naming*
- 8.8.2. Los valores de una marca
- 8.8.3. Los grandes temas
- 8.8.4. *Moodboard*. El uso de Pinterest
- 8.8.5. Análisis de factores visuales
- 8.8.6. Análisis de factores temporales

8.9. La ética y la responsabilidad
- 8.9.1. Decálogo ético para la práctica del Diseño
- 8.9.2. Derechos de autor
- 8.9.3. Diseño y objeción de conciencia
- 8.9.4. El "buen" Diseño

8.10. El precio de mi trabajo
- 8.10.1. ¿Necesitas dinero para vivir?
- 8.10.2. Contabilidad básica para emprendedores
- 8.10.3. Tipos de gastos
- 8.10.4. Tu precio/hora. Precio de venta al público

Módulo 9. Ética, legislación y deontología profesional

9.1. La ética, la moral, el derecho y la deontología profesional
- 9.1.1. Cuestiones básicas sobre ética. Algunos dilemas morales
- 9.1.2. Análisis conceptual y origen etimológico
- 9.1.3. Diferencias entre moral y ética
- 9.1.4. La conexión entre ética, moral, derecho y deontología

9.2. La propiedad intelectual
- 9.2.1. ¿Qué es la propiedad intelectual?
- 9.2.2. Tipos de propiedad intelectual
- 9.2.3. El plagio y el incumplimiento de los derechos de autor
- 9.2.4. Anticopyright

9.3. Aspectos prácticos del actual ético
- 9.3.1. Utilitarismo, consecuencialismo y deontología
- 9.3.2. Actuar de forma consecuente frente a actuar con base en principios
- 9.3.3. Eficiencia dinámica de actuar con base en principios

9.4. La legislación y la moral
- 9.4.1. Concepto de legislación
- 9.4.2. Concepto de moral
- 9.4.3. Conexión entre derecho y moral
- 9.4.4. De lo justo a lo injusto a partir del razonamiento lógico

9.5. La conducta profesional
- 9.5.1. El trato con el cliente
- 9.5.2. La importancia de pactar las condiciones
- 9.5.3. Los clientes no compran Diseño
- 9.5.4. La conducta profesional

9.6. Responsabilidades hacia otros diseñadores
- 9.6.1. La competitividad
- 9.6.2. El prestigio de la profesión
- 9.6.3. El impacto con el resto de profesiones
- 9.6.4. La relación con otros compañeros de profesión. La crítica

9.7. Responsabilidades sociales
- 9.7.1. El Diseño inclusivo y su importancia
- 9.7.2. Características a tener en cuenta
- 9.7.3. Un cambio de mentalidad
- 9.7.4. Ejemplos y referencias

9.8. Responsabilidades con el entorno
- 9.8.1. Ecodiseño. ¿Por qué es tan importante?
- 9.8.2. Características del Diseño sostenible
- 9.8.3. Implicaciones en el medioambiente
- 9.8.4. Ejemplos y referencias

9.9. Conflictos éticos y toma práctica de decisiones
- 9.9.1. Conducta y prácticas responsables en el ámbito laboral
- 9.9.2. Buenas prácticas del diseñador digital
- 9.9.3. ¿Cómo resolver conflictos de interés?
- 9.9.4. ¿Cómo actuar ante regalos?

9.10. El conocimiento libre: Licencias Creative Commons
- 9.10.1. ¿Qué son?
- 9.10.2. Tipos de licencia
- 9.10.3. Simbología
- 9.10.4. Usos específicos

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. Período 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

Comprenderás la evolución histórica del Diseño Gráfico y su influencia en las corrientes creativas actuales”

04

Objetivos docentes

Este programa de TECH está diseñado para dotar al profesional del Diseño Gráfico las competencias necesarias para desarrollar proyectos visuales completos, desde su conceptualización hasta su ejecución en múltiples formatos. De este modo, el alumno adquirirá conocimientos holísticos sobre aspectos como el color, la forma e incluso Diseño editorial. Asimismo, el egresado será capaz de aplicar principios técnicos, comunicacionales y estéticos con criterio profesional. Esto le permitirá adaptar sus propuestas a las exigencias de distintos contextos culturales y comerciales. Asimismo, estará preparado para utilizar herramientas digitales de vanguardia, gestionar identidades visuales corporativas y crear piezas gráficas efectivas en múltiples soportes.

Dominarás los fundamentos del Diseño visual, incluyendo el uso del color y jerarquía visual para crear piezas gráficas armoniosas"

Objetivos generales

- Crear soluciones visuales innovadoras y efectivas utilizando las herramientas y técnicas más avanzadas en Diseño Gráfico
- Estimular la capacidad de generar ideas y soluciones creativas que comuniquen eficazmente el mensaje de marcas, productos o servicios
- Adquirir un conocimiento profundo de la teoría del color y la tipografía, esenciales para la creación de composiciones visuales equilibradas y armoniosas
- Desarrollar competencias técnicas avanzadas en el manejo de herramientas digitales profesionales como Adobe Photoshop, Illustrator o InDesign
- Comprender los fundamentos teóricos y estéticos del color, la forma, la tipografía y la composición aplicados al Diseño visual
- Aplicar metodologías de Diseño orientadas a la creación de soluciones gráficas innovadoras y funcionales

Liderarás proyectos de Diseño Gráfico, desde la planificación hasta la ejecución, gestionando recursos, tiempos y equipos"

Objetivos específicos

Módulo 1. Historia del Diseño
- Comprender la evolución del Diseño Gráfico a través de los principales movimientos artísticos y culturales
- Analizar la influencia de la Revolución Industrial, la Bauhaus y otras corrientes históricas en la práctica actual del Diseño

Módulo 2. Introducción al color
- Abordar los principios físicos, psicológicos y simbólicos del color en el Diseño visual
- Aplicar combinaciones cromáticas efectivas en función del mensaje y el público objetivo

Módulo 3. Introducción a la forma
- Reconocer los elementos básicos de la forma y su papel en la composición gráfica
- Desarrollar habilidades para crear estructuras visuales coherentes y estéticamente equilibradas

Módulo 4. Diseño editorial
- Dominar los fundamentos del Diseño de publicaciones impresas y digitales
- Utilizar *software* moderno para estructurar contenidos editoriales con criterios de legibilidad y jerarquía visual

Módulo 5. Metodología de Diseño
- Aplicar métodos proyectuales en la resolución de problemas de comunicación visual
- Elaborar propuestas gráficas mediante técnicas de investigación, *briefing* y desarrollo conceptual

Módulo 6. Diseño Gráfico
- Crear proyectos visuales que integren tipografía, color, imagen y composición
- Interpretar las necesidades del cliente para proponer soluciones gráficas funcionales y creativas

Módulo 7. Imagen corporativa
- Diseñar identidades visuales coherentes con la misión, visión y valores de una marca
- Construir sistemas gráficos aplicables en múltiples soportes, incluyendo manuales de marca

Módulo 8. Creación del portafolio
- Concebir un portafolio profesional que refleje las competencias del diseñador Gráfico
- Utilizar plataformas digitales para difundir el trabajo y posicionarse en el entorno laboral

Módulo 9. Ética, legislación y deontología profesional
- Profundizar en los principios éticos y legales que rigen el ejercicio del Diseño Gráfico
- Fomentar una práctica profesional responsable en relación con la propiedad intelectual y los derechos de autor

Módulo 10. Tipografía
- Comprender la anatomía, clasificación y uso expresivo de las tipografías
- Aplicar la tipografía como elemento central en la creación de composiciones gráficas impactantes

05

Salidas profesionales

Este programa universitario de TECH representa una oportunidad única para todos aquellos profesionales del Diseño que desean experimentar un salto de calidad en sus trayectorias laborales. Tras su finalización, los alumnos habrán desarrollado competencias avanzadas para liderar proyectos gráficos completos, gestionar identidades visuales de marcas e incluso iniciar emprendimientos creativos. Todo ello manejando herramientas tecnológicas de última generación para materializar conceptos visuales innovadores en diversos entornos.

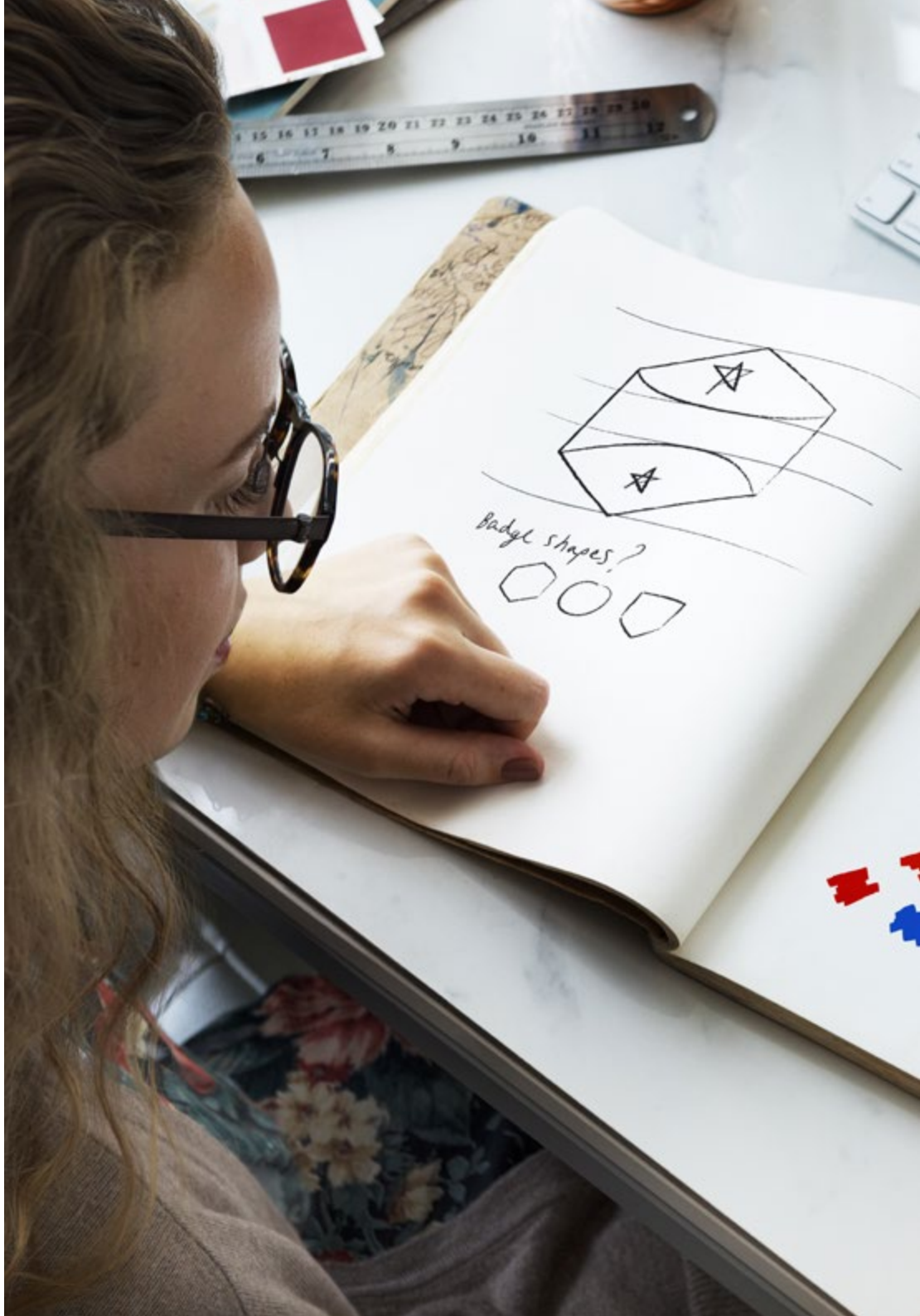
Liderarás procesos de diseño Gráfico mediante una perspectiva estratégica y creativa, adaptada a las exigencias del mercado actual"

Perfil del egresado

El egresado del Máster Título Propio en Diseño Gráfico será un profesional capaz de conceptualizar, desarrollar y ejecutar proyectos visuales completos en diversos soportes. También, contará con las habilidades necesarias para generar impacto en diferentes audiencias, gestionar la identidad visual de organizaciones, desarrollar productos editoriales y construir portafolios sólidos que lo posicionen en el mercado laboral. Además, este experto estará preparado para asumir retos profesionales con ética, creatividad y una clara orientación al logro de resultados visuales y comunicativos.

Interpretarás las necesidades del cliente para proponer soluciones gráficas funcionales y creativas.

- **Dominio de Herramientas Avanzadas de Diseño Gráfico:** Habilidad para utilizar software profesional como Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign y otras plataformas de edición
- **Gestión Integral de Proyectos Visuales:** Destreza orientad a liderar el proceso de ideación, Diseño, ejecución y entrega de productos gráficos en múltiples formatos
- **Identidad Visual Corporativa:** Capacidad que permite desarrollar y gestionar marcas visuales completas, incluyendo logotipos o sistemas gráficos
- **Versatilidad Editorial y Digital:** Dominio del Diseño editorial, tanto en papel como en soportes *web* o multimedia, con enfoque estético a la par que funcional



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

1. **Técnico en Diseño Editorial:** Responsable del Diseño de libros, revistas, catálogos, folletos y otros productos editoriales en formato impreso o digital.
2. **Administrador de Portafolios Profesionales:** Experto en construcción de portafolios para diseñadores, creativos o profesionales visuales, orientados al posicionamiento en el mercado.
3. **Consultor en Imagen Corporativa y *Branding*:** Asesor especializado en el Diseño e implementación de marcas visuales potentes y coherentes con los valores de las organizaciones.
4. **Asesor en Diseño Tipográfico:** Especialista en la creación, selección y aplicación estratégica de tipografías para proyectos editoriales, publicitarios o digitales con alto impacto visual.

Brindarás a las organizaciones asesoramiento personalizado sobre la creación de proyectos editoriales, asegurando la calidad estética y funcional”

06

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 Título Propio en Diseño Gráfico, y además lo podrán hacer de forma completamente gratuita.

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

SketchUp

SketchUp es una herramienta de modelado 3D ampliamente utilizada en arquitectura, diseño y construcción. Su licencia comercial, valorada en **115 euros**, será **totalmente gratuita** para los alumnos durante el curso, permitiendo acceso completo a sus funcionalidades profesionales **sin coste adicional** durante toda la capacitación.

La plataforma combina una interfaz intuitiva con potentes funciones, lo que la hace ideal tanto para proyectos educativos como profesionales. Su compatibilidad multiplataforma y su integración con tecnologías emergentes permiten desarrollar, visualizar y compartir modelos 3D de forma eficiente desde cualquier dispositivo y entorno.

Funciones destacadas:

- **Modelado 3D intuitivo:** creación rápida de formas y estructuras complejas
- **Compatibilidad multiplataforma:** disponible en web, móvil y escritorio
- **Realidad aumentada y virtual:** visualización inmersiva de modelos
- **Biblioteca de extensiones:** ampliación de funcionalidades mediante plugins
- **Soporte de múltiples formatos:** importación y exportación versátil de archivos

En conclusión, **SketchUp** proporciona un entorno flexible y accesible para explorar ideas, desarrollar proyectos técnicos y potenciar la creatividad tridimensional con estándares profesionales.

Gracias a TECH podrás utilizar gratuitamente las mejores aplicaciones de software de tu área profesional”

07

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.

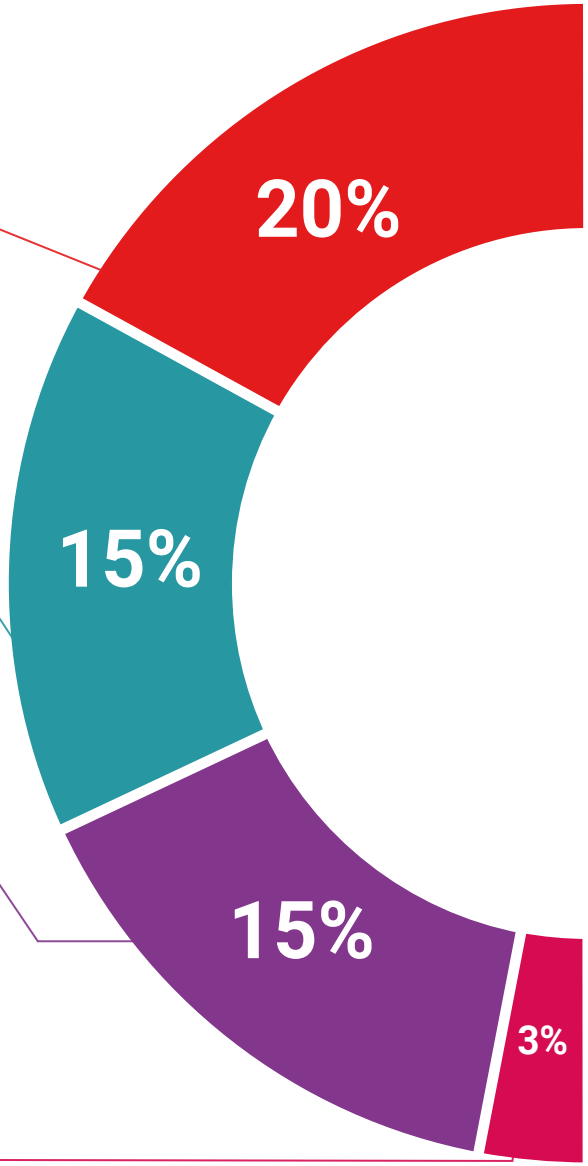
Resúmenes interactivos

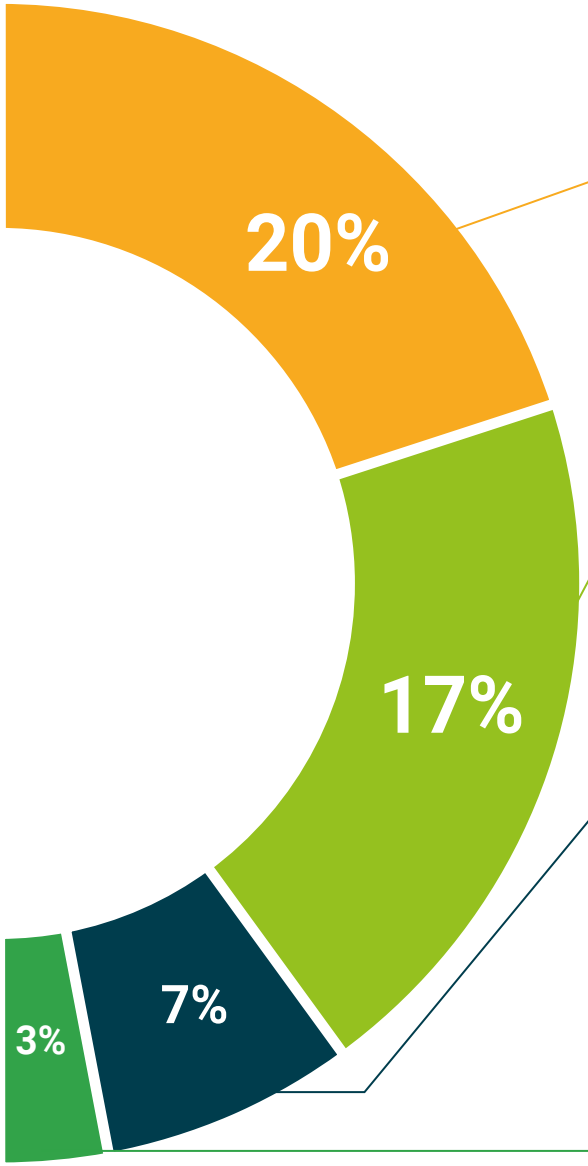
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

08
Titulación

El Máster Título Propio en Diseño Gráfico 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 Diseño Gráfico** 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

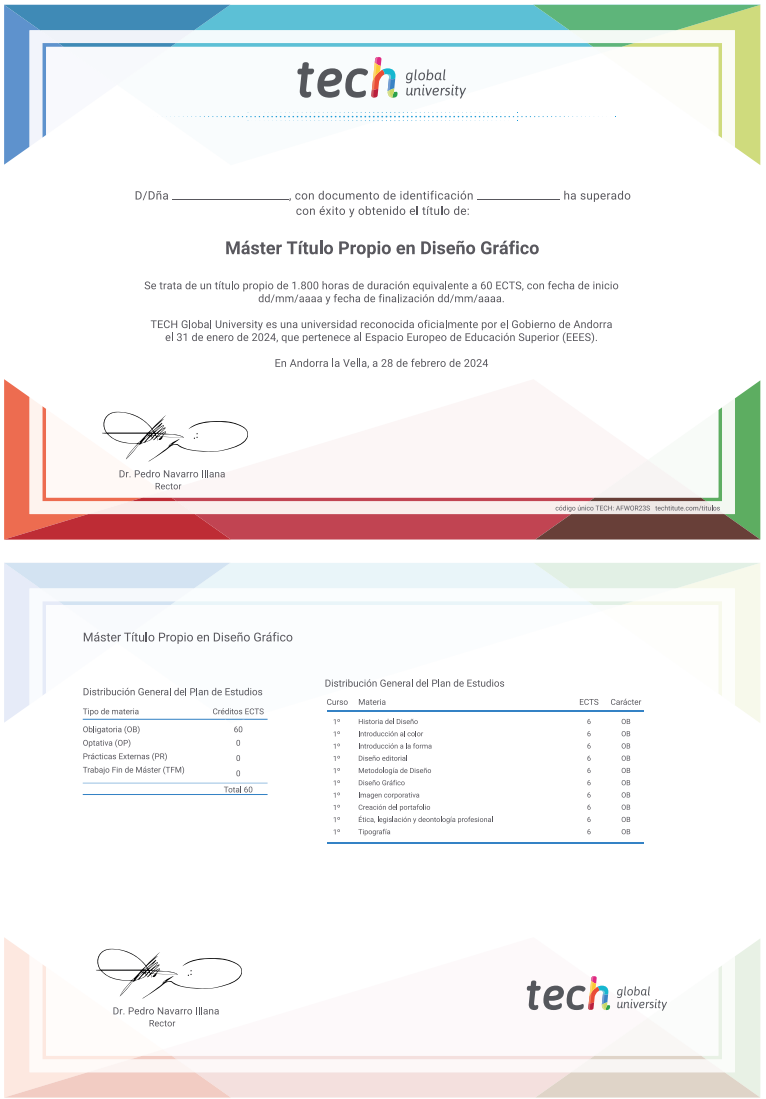
the Design Society
a worldwide community

Título: **Máster Título Propio en Diseño Gráfico**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



tech global university

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

Máster Título Propio en Diseño Gráfico

Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 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 Título Propio en Diseño Gráfico

Distribución General del Plan de Estudios

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

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Historia del Diseño	6	OB
1º	Introducción al color	6	OB
1º	Introducción a la forma	6	OB
1º	Diseño editorial	6	OB
1º	Metodología de Diseño	6	OB
1º	Diseño Gráfico	6	OB
1º	Imagen corporativa	6	OB
1º	Creación del portafolio	6	OB
1º	Ética, legislación y deontología profesional	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.

tech global university

Máster Título Propio
Diseño Gráfico

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

Máster Título Propio

Diseño Gráfico

Aval/Membresía

the Design Society
a worldwide community

tech global university