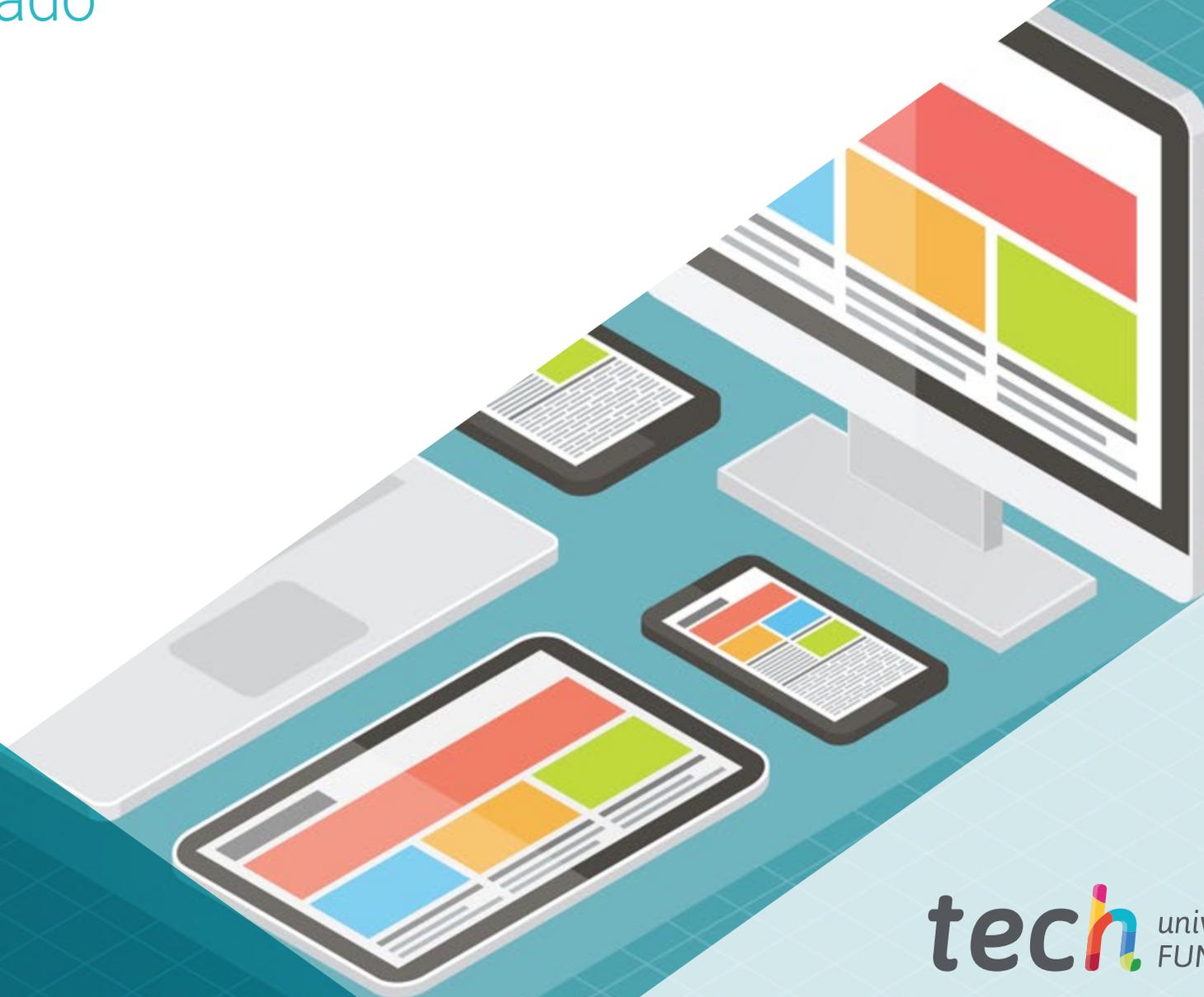


Experto Universitario Diseño Ilustrado





Experto Universitario Diseño Ilustrado

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-diseno-ilustrado

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01 Presentación

El Diseño Ilustrado es una de las opciones de trabajo que el diseñador gráfico puede escoger en su desarrollo profesional, que le permitirá trabajar en diferentes y amplias ramas de diversificación laboral o incluir este tipo de trabajo en sus trabajos aportando un plus de alta competitividad. Para que lo consiga de forma sencilla, se ofrece la oportunidad de adquirir las competencias de un profesional especializado mediante una capacitación que asegurará el crecimiento laboral sin problemas de conciliación. Una ocasión única de desarrollo y promoción.



“

Un recorrido de alta intensidad que te capacitará para realizar tu trabajo en Diseño Ilustrado con la solvencia de los mejores profesionales del sector”

Este Experto Universitario en Diseño Ilustrado se ha estructurado para ofrecer un proceso interesante, interactivo y sobre todo, muy eficaz, de capacitación en todo lo que concierne a este sector. Para conseguirlo se ofrece un recorrido claro y continuo de crecimiento que, además, es compatible al 100% con otras ocupaciones.

A través de una metodología exclusiva, este Experto Universitario le llevará a conocer todas características que el profesional necesita para mantenerse a la vanguardia y conocer los fenómenos cambiantes de esta forma de comunicación.

Por ello, en esta capacitación se abordarán los aspectos que un diseñador necesita conocer para realizar diseños ilustrados. Un camino educativo que irá escalando en las competencias del alumno para ayudarle a conseguir los retos de un profesional de primera línea.

El Experto Universitario en Diseño Ilustrado se presenta como una opción viable para un profesional que decida trabajar de manera autónoma, pero también para ser parte de cualquier organización o empresa. Una vía interesante de desarrollo profesional que se beneficiará de los conocimientos específicos que en esta capacitación se ponen ahora a su disposición.

Este **Experto Universitario en Diseño Ilustrado** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas del programa son:

- ◆ Contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos
- ◆ Novedades y avances de vanguardia en esta área
- ◆ Ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Metodologías innovadoras de gran eficiencia
- ◆ Lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y actualizar tus conocimientos en Diseño Ilustrado”

“

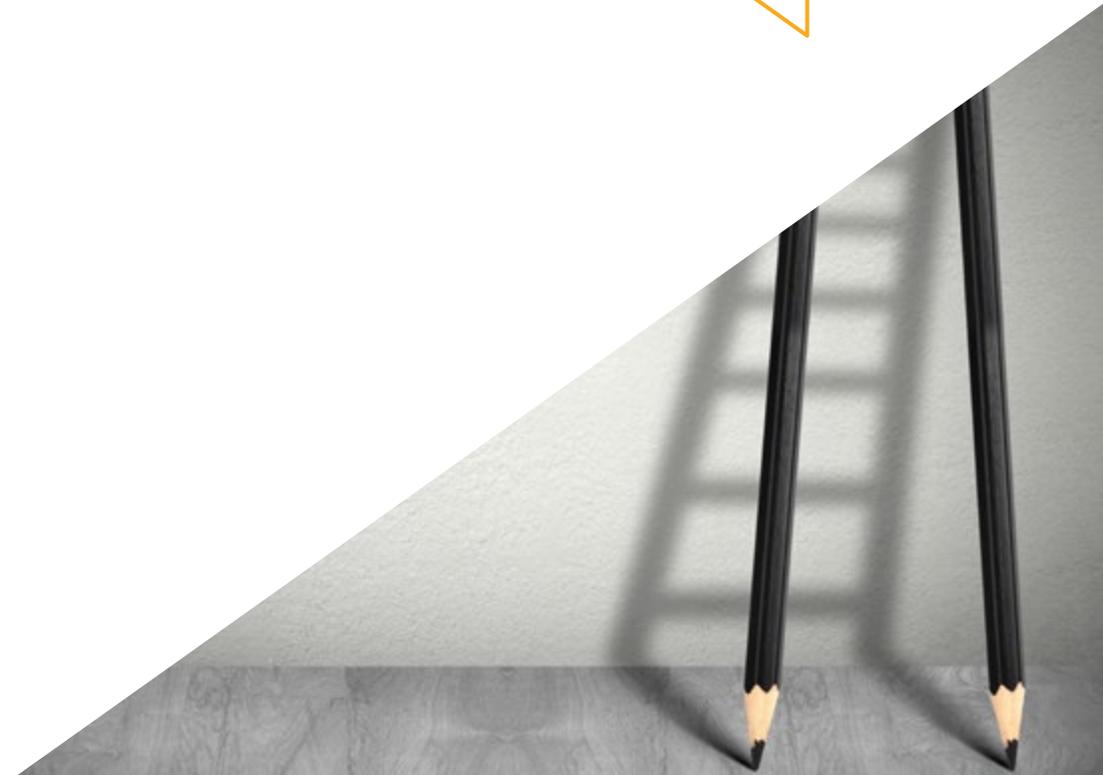
Todos los conocimientos necesarios para el profesional del diseño gráfico en esta área, compilados en un Experto Universitario de alta eficiencia, que optimizará tu esfuerzo con los mejores resultados”

El desarrollo de este programa está centrado en la práctica de los aprendizajes teóricos propuestos. A través de los sistemas de enseñanza más eficaces, contrastados métodos importados de las universidades más prestigiosas del mundo, podrás adquirir los nuevos conocimientos de manera eminentemente práctica. De esta forma, nos empeñamos en convertir tu esfuerzo en competencias reales e inmediatas.

Nuestro sistema online es otra de las fortalezas de nuestra propuesta de capacitación. Con una plataforma interactiva que cuenta con las ventajas de los desarrollos tecnológicos de última generación, ponemos a tu servicio las herramientas digitales más interactivas. De esta forma podemos ofrecerte una forma de aprendizaje totalmente adaptable a tus necesidades, para que puedas compaginar de manera perfecta, esta capacitación con tu vida personal o laboral.

Un aprendizaje práctico e intensivo que te dará todas las herramientas que necesitas para trabajar en esta área, en un Experto Universitario específico y concreto.

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



02 Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario en Diseño Ilustrado es ofrecer a los profesionales una vía completa para adquirir conocimientos y destrezas para la práctica profesional de este sector, con la seguridad de aprender de los mejores y una forma de aprendizaje basada en la práctica que permitirá culminar la capacitación con los conocimientos necesarios para realizar el trabajo con total seguridad y competencia.



“

Nuestro objetivo es sencillo: ayudarte a poner en marcha tu proyecto empresarial como diseñador gráfico con un Experto Universitario totalmente compatible con tus obligaciones laborales y personales”



Objetivo general

- ♦ Aprender todos los aspectos del trabajo con imágenes y Diseño Ilustrados en cualquiera de los tipos de soporte en que se puedan utilizar

“

Matricúlate en el mejor programa de Experto Universitario en Diseño Ilustrado del panorama universitario actual”





Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo para el diseño

- ◆ Conocer los fundamentos del dibujo artístico y técnico y su relación con la visualización en el contexto del diseño digital
- ◆ Aprender de manera autónoma nuevos conocimientos, técnicas, herramientas y lenguajes en el desarrollo de los procesos de diseño
- ◆ Adquirir habilidad y destreza en diferentes técnicas para la creación de obras de arte y productos visuales y culturales
- ◆ Sistematizar procesos de observación, descripción, análisis y visualización para aplicarlos en el proceso de croquización
- ◆ Perder el miedo a dibujar mediante el conocimiento de técnicas y materiales
- ◆ Analizar y evaluar el trabajo propio para detectar fortalezas, dificultades, amenazas y oportunidades y adaptarse de manera consecuente

Módulo 2. Fundamentos de creatividad

- ◆ Comprender el proceso creativo, de análisis y de estudio para realizar cualquier obra
- ◆ Saber sintetizar los intereses propios, mediante la observación y el pensamiento crítico, plasmándolos en creaciones artísticas
- ◆ Aprender a planificar, desarrollar y presentar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias
- ◆ Perder el miedo al bloqueo artístico y utilizar técnicas para combatirlo
- ◆ Conocer y hacer uso de distintos materiales y soportes
- ◆ Indagar en uno mismo, en el propio espacio emocional y en lo que está alrededor, de tal forma que se realice un análisis de estos elementos para usarlos a favor de la propia creatividad

Módulo 3. Proyectos de imagen

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

Módulo 4. Ilustración

- ◆ Conocer y valorar las obras y la trayectoria profesionales de los ilustradores más destacados
- ◆ Utilizar los elementos gráficos fundamentales, línea y mancha; y más complejos, con diversas técnicas y herramientas
- ◆ Comprender la importancia de la ilustración en desarrollos gráficos de diferente índole
- ◆ Iniciarse en la ilustración infantil, comprendiendo su importancia, alcances y tendencias
- ◆ Iniciarse en el mundo de la creación de cómics, entendiendo el proceso compositivo a nivel narrativo y gráfico
- ◆ Iniciarse en el diseño de moda digital por medio de la creación de *Patterns*

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales, conscientes de la relevancia en la actualidad de la capacitación para poder avanzar en el mercado laboral con seguridad y competitividad, y para ejercer la profesión con la excelencia que sólo permite la mejor capacitación.





“

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

Módulo 1. Dibujo para el diseño

- 1.1. Introducción al dibujo
 - 1.1.1. Definición del concepto
 - 1.1.2. Posibilidades técnicas
 - 1.1.3. La importancia del dibujo analógico
 - 1.1.4. El dibujo a lo largo de la historia
- 1.2. Materiales I: técnicas secas
 - 1.2.1. Papeles adecuados
 - 1.2.2. Carboncillo
 - 1.2.3. Sanguina y conté
 - 1.2.4. Grafito
 - 1.2.5. Lápices de colores
 - 1.2.6. Rotuladores y bolígrafos
 - 1.2.7. Pastel
- 1.3. Materiales II: técnicas húmedas
 - 1.3.1. Papeles adecuados
 - 1.3.2. Témperas
 - 1.3.3. Tinta china
 - 1.3.4. Acuarela
- 1.4. Análisis al natural
 - 1.4.1. El dibujo a mano alzada
 - 1.4.2. La línea y el punto
 - 1.4.3. La mancha
 - 1.4.4. Caso práctico: soltar la mano
 - 1.4.5. Encaje: proporción y escala
- 1.5. Técnicas de dibujo manual
 - 1.5.1. *Cross hatching*
 - 1.5.2. Técnica del sombreado
 - 1.5.3. Relación con formas geométricas
 - 1.5.4. El uso de la fantasía
- 1.6. El dibujo técnico
 - 1.6.1. Normalización
 - 1.6.2. Sistema diédrico
 - 1.6.3. Perspectiva isométrica
 - 1.6.4. Perspectiva caballera
 - 1.6.5. Perspectiva cónica
- 1.7. La luz como moduladora del volumen
 - 1.7.1. Dirección de la luz y proyección de sombras
 - 1.7.2. El claroscuro
 - 1.7.3. Escala de grises. La intensidad del trazo
 - 1.7.4. Ejercicios de aplicación
- 1.8. El dibujo en los medios digitales
 - 1.8.1. De lo analógico a lo digital
 - 1.8.2. La tableta gráfica
 - 1.8.3. El ipad: Procreate
 - 1.8.4. Dibujo 3D: Sketchup
- 1.9. Tipos de dibujos según su temática
 - 1.9.1. Los grandes temas: bodegón, retrato, desnudo, paisaje y escena de género
 - 1.9.2. Formas artificiales
 - 1.9.3. Formas naturales
 - 1.9.4. El ser humano
- 1.10. De la idea al papel
 - 1.10.1. Caso práctico I: ¿Qué veo?
 - 1.10.2. Caso práctico II: ¿Cómo me siento?
 - 1.10.3. Caso práctico III: dibujo técnico en Sketchup
 - 1.10.4. Caso práctico IV: elección temática

Módulo 2. Fundamentos de creatividad

- 2.1. Introducción creativa
 - 2.1.1. El estilo en el arte
 - 2.1.2. Educa tu mirada
 - 2.1.3. ¿Cualquiera puede ser creativo?
 - 2.1.4. Los lenguajes pictóricos
 - 2.1.5. ¿Qué necesito? Materiales
- 2.2. La percepción como primer acto creativo
 - 2.2.1. ¿Qué ves? ¿Qué oyes? ¿Qué sientes?
 - 2.2.2. Percibe, observa, examina atentamente
 - 2.2.3. El retrato y el autorretrato: Cristina Núñez
 - 2.2.4. Caso práctico: fotodiálogo. Buceando en uno mismo



- 2.3. Enfrentarse al papel en blanco
 - 2.3.1. Dibujar sin miedo
 - 2.3.2. El cuaderno como herramienta
 - 2.3.3. El libro de artista, ¿qué es?
 - 2.3.4. Referentes
- 2.4. Creando nuestro libro de artista
 - 2.4.1. Análisis y juego: lápices y rotuladores
 - 2.4.2. Trucos para soltar la mano
 - 2.4.3. Primeras líneas
 - 2.4.4. La plumilla
- 2.5. Creando nuestro libro de artista II
 - 2.5.1. La mancha
 - 2.5.2. Las ceras. Experimentación
 - 2.5.3. Pigmentos naturales
- 2.6. Creando nuestro libro de artista III
 - 2.6.1. Collage y fotomontaje
 - 2.6.2. Herramientas tradicionales
 - 2.6.3. Herramientas online: Pinterest
 - 2.6.4. Experimentación con la composición de imágenes
- 2.7. Hacer sin pensar
 - 2.7.1. ¿Qué conseguimos al hacer sin pensar?
 - 2.7.2. Improvisar: Henri Michaux
 - 2.7.3. *Action painting*
- 2.8. El crítico como artista
 - 2.8.1. La crítica constructiva
 - 2.8.2. Manifiesto sobre una crítica creativa
- 2.9. El bloqueo creativo
 - 2.9.1. ¿Qué es el bloqueo?
 - 2.9.2. Amplía tus límites
 - 2.9.3. Caso práctico: mancharse las manos
- 2.10. Estudio de nuestro libro de artista
 - 2.10.1. Las emociones y su gestión en el ámbito creativo
 - 2.10.2. Tu propio mundo en un cuaderno
 - 2.10.3. ¿Qué he sentido? Autoanálisis
 - 2.10.4. Caso práctico: crítica a mí mismo

Módulo 3. Proyectos de imagen

- 3.1. Arteterapia
 - 3.1.1. ¿Qué es la arteterapia?
 - 3.1.2. Origen arteterapia
 - 3.1.3. Función y beneficios
 - 3.1.4. Referencias visuales
- 3.2. Autoconocimiento
 - 3.2.1. Actividad I: ¿Quién he sido?
 - 3.2.2. Actividad II: ¿Quién soy?
 - 3.2.3. Actividad III: Yo conmigo
 - 3.2.4. Reflexiones
- 3.3. Tránsitos identitarios
 - 3.3.1. Actividad: mis tránsitos identitarios
 - 3.3.2. Referentes
 - 3.3.3. Desarrollo de la actividad
 - 3.3.4. Análisis de resultados
- 3.4. El cuerpo, lugar en el que el significado se inscribe y reconstruye
 - 3.4.1. Presentación: ¿Ideal corporal?
 - 3.4.2. Los estereotipos sociales, hombres y mujeres
 - 3.4.3. Aproximación reflexiva: el cuerpo como terreno de significación
 - 3.4.4. Actividad: representación del ideal corporal social y personal
 - 3.4.5. Conclusiones
- 3.5. La imagen abstracta
 - 3.5.1. La imagen representacional
 - 3.5.2. La imagen abstracta
 - 3.5.3. La imagen simbólica
 - 3.5.4. Actividad: ruta de la abstracción
- 3.6. Imágenes identificables I: las texturas
 - 3.6.1. El arte háptico: de lo visual a lo táctil
 - 3.6.2. La importancia de las texturas
 - 3.6.3. Texturas táctiles
 - 3.6.4. Texturas ópticas
 - 3.6.5. Texturas ficticias
 - 3.6.6. Texturas orgánicas y geométricas
- 3.7. Imágenes identificables II: proyecto texturas
 - 3.7.1. Actividad: cuento infantil con texturas
 - 3.7.2. Temática, colores y materiales
 - 3.7.3. Organización
 - 3.7.4. Referencias visuales
- 3.8. La experiencia del color
 - 3.8.1. El uso del color. Mandalas
 - 3.8.2. Artistas referentes
 - 3.8.3. Actividad: instalación experimental con color
 - 3.8.4. Análisis y conclusiones
- 3.9. Experimentando en la imagen digital
 - 3.9.1. Presentación de la actividad
 - 3.9.2. Búsqueda de imágenes de referencia
 - 3.9.3. Proceso de bocetado
 - 3.9.4. Entintando y coloreando en Photoshop
 - 3.9.5. Retoques finales y presentación
- 3.10. Más allá de la imagen: metadatos
 - 3.10.1. Diseño digital y metadatos
 - 3.10.2. Incorporación de metadatos
 - 3.10.3. Estructuras metainformativas
 - 3.10.4. Referencias

Módulo 4. Ilustración

- 4.1. Introducción a la ilustración
 - 4.1.1. Diferencia entre ilustración y dibujo
 - 4.1.2. Diferencia entre ilustración y pintura
 - 4.1.3. La ilustración como disciplina
 - 4.1.4. La cadena ilustrativa
- 4.2. Introducción a la ilustración infantil
 - 4.2.1. El fascinante mundo de la ilustración infantil
 - 4.2.2. El público
 - 4.2.3. Las imágenes explican una historia
 - 4.2.4. Referentes
- 4.3. Proyecto: ilustrar a partir de una historia
 - 4.3.1. Presentación y explicación del proyecto
 - 4.3.2. Desarrollo gráfico
 - 4.3.3. Presentación el proyecto
 - 4.3.4. Análisis de propuestas
- 4.4. Introducción al cómic
 - 4.4.1. Definición del concepto
 - 4.4.2. Historia del cómic
 - 4.4.3. Características del cómic
 - 4.4.4. Componentes del cómic
- 4.5. Proyecto cómic: iniciación en el proceso
 - 4.5.1. ¿Cómic, tebeo o novela gráfica?
 - 4.5.2. Presentación del proyecto
 - 4.5.3. Debatiendo ideas: el argumento
 - 4.5.4. Debatiendo ideas: los personajes, el espacio y el tiempo
 - 4.5.5. Establecimiento de la historia y el número de viñetas
- 4.6. Proyecto cómic: definiendo el estilo gráfico y la técnica
 - 4.6.1. Búsquedas de referentes en el mundo del cómic
 - 4.6.2. Bocetos y primeras ideas
 - 4.6.3. Desarrollo gráfico
 - 4.6.4. Finalización y entrega del proyecto
- 4.7. *Matte painting*
 - 4.7.1. ¿En qué consiste?
 - 4.7.2. ¿Con qué habilidades debe contar un artista del *matte painting*?
 - 4.7.3. Aplicaciones del *matte painting*
 - 4.7.4. Referencias visuales
- 4.8. Ilustración de moda
 - 4.8.1. ¿En qué consiste?
 - 4.8.2. Breve recorrido histórico
 - 4.8.3. Aplicaciones móviles destacadas
 - 4.8.4. Bibliografía recomendada
- 4.9. Proyecto moda: iniciación
 - 4.9.1. Construir una imagen a partir de un concepto
 - 4.9.2. Explicación del proyecto: ilustrar 2 estampados
 - 4.9.3. El concepto de *rapport*. Creación manual de un *pattern*
 - 4.9.4. Creación de motivo en Illustrator
- 4.10. Proyecto de Moda: desarrollo
 - 4.10.1. Diseño de *pattern* en Illustrator a partir del motivo creado
 - 4.10.2. Desarrollo de 2 *pattern*
 - 4.10.3. Armado de *mockup*
 - 4.10.4. Presentación y análisis de proyectos



*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para
impulsar tu desarrollo profesional”*

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

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

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



Lecturas complementarias

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





Case Studies

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.



05

Titulación

El Experto Universitario en Diseño Ilustrado garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Diseño Ilustrado** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

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

Título: **Experto Universitario en Diseño Ilustrado**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**



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



Experto Universitario Diseño Ilustrado

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Diseño Ilustrado

