

Máster Semipresencial

Diseño Gráfico

Aval/Membresía

A close-up photograph of a hand holding a black stylus, drawing a white line on a tablet. The background is blurred, showing a desk with a red object and a computer mouse.

tech
universidad



Máster Semipresencial Diseño Gráfico

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad

Acceso web: www.techtute.com/disenomaster-semipresencial/master-semipresencial-diseno-grafico

Índice

01	02	03	04
Presentación del programa	¿Por qué estudiar en TECH?	Plan de estudios	Objetivos docentes
pág. 4	pág. 8	pág. 12	pág. 24
05	06	07	08
Prácticas	Centros de prácticas	Salidas profesionales	Licencias de software incluidas
pág. 28	pág. 34	pág. 42	pág. 46
	09	10	
	Metodología de estudio	Titulación	
	pág. 50	pág. 60	

01

Presentación del programa

La correcta proyección visual de una marca es clave para su posicionamiento en el mercado, lo que convierte al Diseño Gráfico en un elemento estratégico dentro de cualquier equipo Creativo. De acuerdo con datos del Foro Económico Mundial, más del 65% de las empresas reconocen que el Diseño Visual impacta directamente en la percepción del consumidor y en sus decisiones de compra. Por tanto, el diseñador Gráfico debe dominar herramientas técnicas que le permitan traducir los objetivos del marketing en conceptos visuales efectivos. Con el propósito de impulsar esta capacidad profesional, TECH Universidad ha desarrollado un programa universitario el cual propone una metodología inicialmente online, seguida de una estancia práctica para aplicar los conocimientos adquiridos.



“

*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 ha vivido una evolución trascendental en la última década, situándose como un elemento indispensable en la construcción de mensajes impactantes en entornos saturados de estímulos visuales. De hecho, la irrupción de herramientas digitales ha impulsado nuevas metodologías apoyadas en teorías del color y la forma, lo que permite a los diseñadores influir directamente en la percepción del público. En este escenario, dominar estos conceptos no solo es una ventaja competitiva, sino una necesidad para satisfacer las demandas de marcas que buscan diferenciarse a través de su identidad visual.

Consciente de estas transformaciones, TECH Universidad lanza el Máster Semipresencial en Diseño Gráfico, una propuesta universitaria innovadora orientada al estudio profundo del estilo gráfico contemporáneo. De este modo, los egresados de esta titulación universitaria estarán plenamente capacitados para liderar proyectos visuales innovadores, alineados con los valores actuales del diseño: impacto, ética y sostenibilidad. Como resultado, se garantiza una experiencia académica rigurosa y adaptada a los retos del sector, posicionando al alumnado como un referente en la creación de soluciones gráficas eficaces y con conciencia social.

Posteriormente, este exclusivo programa universitario se desarrolla en una modalidad semipresencial, lo que brinda una estructura flexible para adaptar sus jornadas de estudio a sus compromisos profesionales. Gracias al acceso ilimitado al Campus Virtual y al exclusivo método del *Relearning*, los profesionales podrán asimilar los contenidos de forma dinámica, sin depender de rutinas repetitivas o memorísticas.

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

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

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos prácticos presentados por profesionales del Diseño Gráfico con amplia experiencia en identidad visual, comunicación digital y dirección creativa en proyectos de alto impacto
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Análisis de la sinestesia cromática aplicada al Diseño, con especial atención a los efectos psicológicos de la luz y el color en la percepción visual
- ♦ Desarrollo de Imagotipos y sistemas visuales integrados, abordando su construcción Gráfica, coherencia comunicativa y adaptabilidad multicanal
- ♦ Aplicación del círculo cromático en proyectos de Diseño, explorando combinaciones armónicas, contrastes y jerarquía visual en productos gráficos
- ♦ Implementación profesional del *Briefing* creativo mediante plantillas prácticas, que permiten estructurar la información clave para el desarrollo de propuestas Gráficas efectivas
- ♦ Todo esto se complementará con 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
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas



Dominarás el formato de publicación profesional con técnicas avanzadas de composición editorial"

“

Capacítate para construir y gestionar sistemas visuales coherentes que refuercen la Identidad corporativa de marcas, asegurando su reconocimiento, diferenciación y coherencia en todos los canales de comunicación”

En esta propuesta de Máster, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización de diseñadores gráficos que desempeñan su labor en entornos creativos exigentes y que requieren un alto nivel de especialización. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico la práctica profesional del Diseño, y los elementos teórico-prácticos facilitarán la actualización del conocimiento y permitirán la toma de decisiones en el desarrollo de soluciones visuales efectivas.

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

Esta titulación universitaria permite familiarizarte con diversas tipologías de clientes, mediante dinámicas aplicadas que simulan encargos reales y fortalecen tu capacidad de adaptación a distintos perfiles profesionales.

Actualiza tus competencias en las principales áreas de actuación del Diseño Gráfico con un enfoque práctico, estructurado y alineado con los retos actuales del sector Creativo.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

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



“

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

La mejor universidad online del mundo según FORBES

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

El mejor claustro docente top internacional

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

La mayor universidad digital del mundo

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



Los planes de estudio más completos del panorama universitario

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

Un método de aprendizaje único

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

La universidad online oficial de la NBA

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

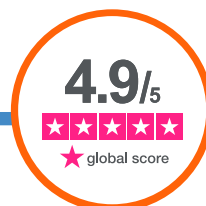
Líderes en empleabilidad

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



Google Partner Premier

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

Este Máster Semipresencial en Diseño Gráfico proporcionará a los diseñadores las herramientas más innovadoras para aplicar de manera efectiva los conceptos fundamentales del Diseño visual. Es así como, el plan de estudios profundizará en la exploración de la forma y su relación con los ismos en la creación gráfica, facilitando su implementación práctica en proyectos reales. Asimismo, abordará el uso de la textura como elemento clave para enriquecer la percepción visual y generar experiencias únicas. Además, el programa universitario permitirá a los egresados integrar estas herramientas con las últimas tendencias en comunicación visual.



“

Serás un experto en la calibración de monitores, garantizando una reproducción precisa del color en entornos digitales y asegurando la fidelidad visual en todas tus piezas gráficas”

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 Hicethier
 - 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 *briefing*?
 - 5.4.4. Consejos para preparar un *briefing*
- 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. Viabilidad 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. Portfolios 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 *namings*
 - 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 medio ambiente
 - 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 tipográficas (*PostScript* – *TrueType* - *OpenType*)
 - 10.7.3. Licencias tipográficas
 - 10.7.4. ¿Quién debe comprar la licencia, cliente o diseñador?
- 10.8. La corrección tipográfica. Composición de textos
 - 10.8.1. El espaciado entre letras. *Tracking* y *Kerning*
 - 10.8.2. El espacio entre palabras. El cuadratín
 - 10.8.3. El interlineado
 - 10.8.4. El cuerpo de letra
 - 10.8.5. Atributos del texto
- 10.9. El dibujo de las letras
 - 10.9.1. El proceso creativo
 - 10.9.2. Materiales tradicionales y digitales
 - 10.9.3. El uso de la tableta gráfica y del iPad
 - 10.9.4. Tipografía digital: contornos y mapas de bits
- 10.10. Carteles tipográficos
 - 10.10.1. La caligrafía como base para el dibujo de las letras
 - 10.10.2. ¿Cómo realizar una composición tipográfica que impacte?
 - 10.10.3. Referencias visuales
 - 10.10.4. La fase del bocetado
 - 10.10.5. Proyecto

04

Objetivos docentes

Este Máster Semipresencial en Diseño Gráfico está diseñado para brindar a los diseñadores las herramientas más innovadoras para liderar proyectos visuales en entornos corporativos. A este respecto, los egresados comprenderán el funcionamiento interno de las agencias de Diseño como espacios estratégicos para el desarrollo de soluciones gráficas efectivas. Además, desarrollarán habilidades para aplicar correctamente los principios de proporción en composiciones visuales que refuercen el mensaje y la Identidad de marca. Por lo tanto, estarán capacitados para integrar criterios empresariales al proceso creativo, generando propuestas alineadas con los objetivos comerciales y comunicativos de cada cliente.



“

Implementarás con destreza los principios de la propiedad intelectual en tus proyectos gráficos, garantizando la originalidad de tus creaciones y el cumplimiento legal”



Objetivo general

- ♦ El objetivo general que tiene el Máster Semipresencial en Diseño Gráfico es el de lograr que el diseñador perfeccione la creación de composiciones visuales dinámicas y comunicativas. Para ello, se propone una especialización diseñada con rigor técnico y estético, de la mano de reconocidos expertos en comunicación visual y arte aplicado. En capacitación práctica, el profesional abordará el estudio del movimiento como recurso expresivo, así como la representación de la figura humana en el arte, lo que le permitirá enriquecer su percepción y comprensión de la forma en el desarrollo de piezas gráficas innovadoras.



Un programa exclusivo de TECH para actualizarte en los estudios más avanzados sobre Diseño Gráfico. Con una metodología 100% online y una fase práctica en los mejores centros creativos. Matricúlate ahora”





Objetivos específicos

Módulo 1. Historia del Diseño

- ♦ Comprender aspectos esenciales sobre las ciencias humanas y sociales, y su aplicación en función de las necesidades de cada proyecto de Diseño
- ♦ Dominar la historia de las prácticas artísticas, el Diseño contemporáneo y todo en torno a ello, para adaptarse a las nuevas problemáticas y retos del Diseño digital

Módulo 2. Introducción al Color

- ♦ Aplicar los fundamentos psicológicos y semióticos del color en el Diseño
- ♦ Capturar, manipular y preparar el color para su empleo en soportes físicos y virtuales

Módulo 3. Introducción a la Forma

- ♦ Comprender los principios básicos de composición y estructura que articulan imagen, gráficos y sonido en el tiempo, así como la naturaleza de la Imagen y los gráficos en movimiento
- ♦ Desarrollar la capacidad espacial, analizando las Formas que se construyen en el entorno

Módulo 4. Diseño Editorial

- ♦ Conocer los fundamentos del Diseño editorial en el contexto impreso y digital, así como su interrelación con otras áreas
- ♦ Analizar el alcance y la importancia del diseñador en el ámbito editorial

Módulo 5. Metodología de Diseño

- ♦ Conocer los procesos básicos de la metodología científica en la historia del Diseño
- ♦ Identificar problemas relacionados con el Diseño, recopilar y analizar la información requerida para evaluar y dar soluciones según criterios de eficiencia

Módulo 6. Diseño Gráfico

- ♦ Manejar los fundamentos del Diseño Gráfico, así como su interrelación con otras áreas
- ♦ Comprender las bases, las funciones y el valor del Diseño Gráfico

Módulo 7. Imagen Corporativa

- ♦ Comprender los conceptos básicos de la política de comunicación de una organización
- ♦ Conocer las áreas estratégicas que un responsable Gráfico debe gestionar en el proceso comunicativo de la identidad gráfica y visual de marcas

Módulo 8. Creación del Portafolio

- ♦ Aplicar correctamente criterios de usabilidad e interactividad en narraciones audiovisuales
- ♦ Conocer el perfil del diseñador en el panorama laboral

Módulo 9. Ética, Legislación y Deontología Profesional

- ♦ Reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas de índole ético, ambiental y social
- ♦ Desempeñar el trabajo de forma ética, respetando las leyes y acorde a los derechos universales

Módulo 10. Tipografía

- ♦ Manejar los principios sintácticos del lenguaje gráfico para describir con claridad y precisión objetos e ideas
- ♦ Aplicar los fundamentos estéticos de la tipografía

05 Prácticas

Tras finalizar el periodo teórico online, el programa universitario contempla un periodo de capacitación práctica en un estudio o agencia de Diseño Gráfico con destacada proyección en el sector creativo. Por lo tanto, el profesional tendrá a su disposición el apoyo de un tutor que le acompañará durante todo el proceso, tanto en la preparación como en el desarrollo de las prácticas profesionales.





“

Realiza tus prácticas en una entidad de Diseño, donde conocerás de primera mano cómo se desarrollan proyectos visuales con un enfoque en sostenibilidad y estética innovadora”

El periodo de capacitación práctica de este programa universitario en Diseño Gráfico está conformado por una estancia profesional en un estudio o agencia de reconocido prestigio, tanto a nivel nacional como internacional, con una duración de 3 semanas, de lunes a viernes, en jornadas de inmersión intensiva junto a un equipo de diseñadores expertos. Esta estancia permitirá integrarse en la dinámica real del entorno creativo, aplicar técnicas avanzadas de Diseño visual y fortalecer competencias estratégicas en un contexto altamente exigente y especializado.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctica, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la creación de proyectos editoriales en entornos profesionales. Es así como, están orientadas al uso avanzado del texto en *InDesign*, la estructuración visual de contenidos impresos y digitales, la adaptación de formatos editoriales a distintas plataformas digitales, y la optimización de recursos gráficos para una experiencia de lectura eficaz, completando así un proceso académico de alta especialización en Diseño editorial contemporáneo.

Es sin duda una oportunidad para aprender trabajando en el dinámico entorno del Diseño Gráfico, donde la combinación de técnicas tradicionales y digitales es el núcleo de la creatividad profesional. Esta es una nueva forma de abordar e integrar los procesos visuales, convierte a los principales estudios y agencias de Diseño en el escenario ideal para esta innovadora experiencia en el perfeccionamiento de las competencias creativas y técnicas del Diseño Gráfico.

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



Integrarás en tu rutina profesional los conocimientos más avanzados adquiridos a través de un enfoque teórico y práctico"

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

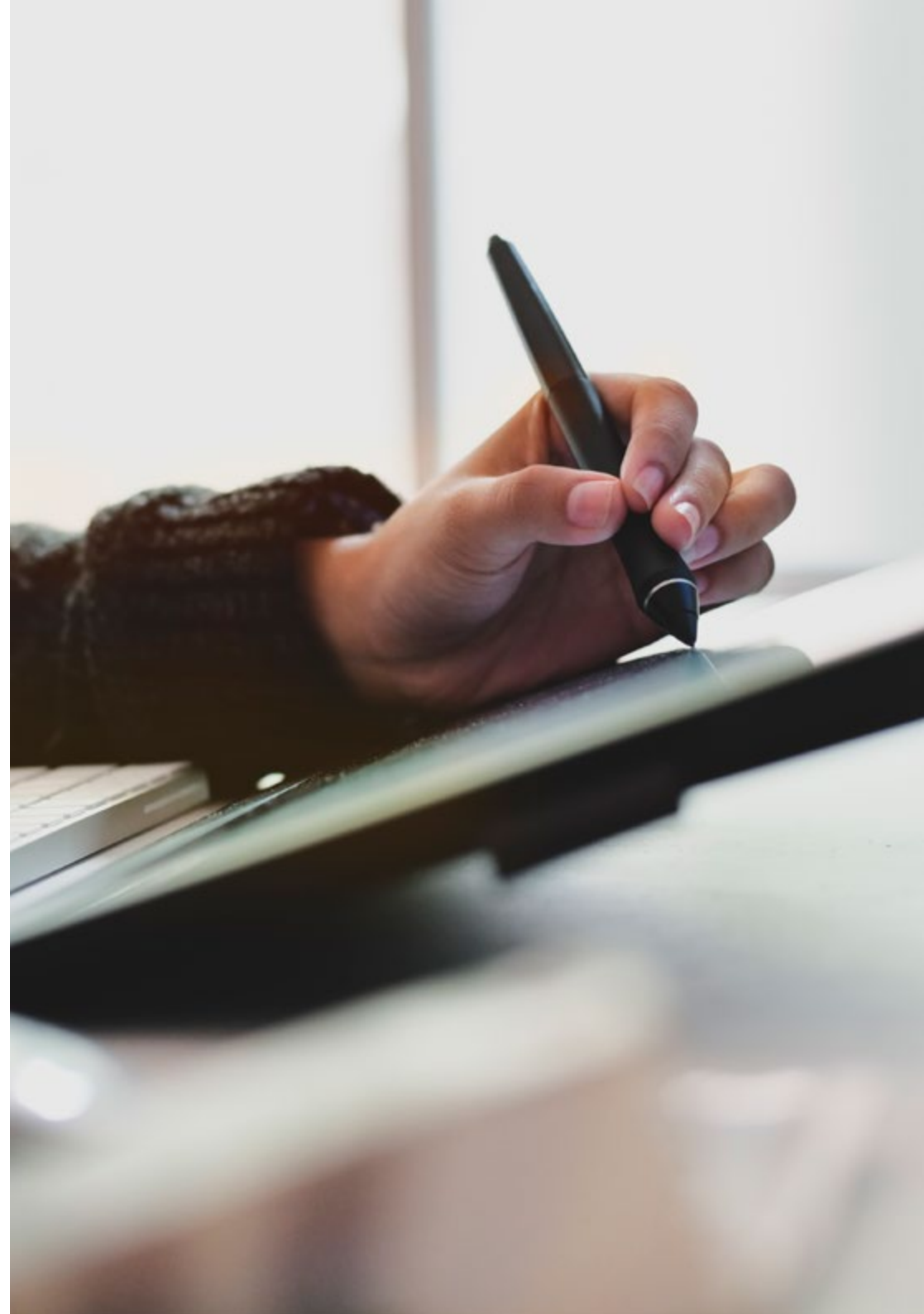
Módulo	Actividad Práctica
Técnicas de impresión en Diseño Gráfico	Practicar la creación de archivos para impresión utilizando programas especializados como <i>Adobe InDesign</i> y <i>Illustrator</i>
	Conocer los diferentes tipos de Impresión (offset, serigrafía, digital) y sus aplicaciones en proyectos de Diseño Gráfico
	Aplicar técnicas avanzadas para la gestión de colores y la calibración de la Impresión para garantizar la fidelidad en los resultados finales
	Examinar el manejo de materiales de Impresión y sus características para optimizar la calidad y la durabilidad del producto final
Aplicación del canon en Diseño Gráfico	Examinar los principios del canon Visual y su aplicación en la creación de composiciones Armónicas dentro del Diseño Gráfico
	Examinar el uso de proporciones clásicas como la regla de los tercios y la sección áurea en la estructura de Diseños Gráficos
	Conocer la importancia del canon en la tipografía y la alineación para mejorar la legibilidad y el impacto visual de los proyectos Gráficos
	Aplicar los principios del canon en la creación de Identidades visuales coherentes y equilibradas para marcas, campañas publicitarias o productos
Creatividad y color en Diseño Gráfico	Evaluar la aplicación práctica de la psicología del color en proyectos de Diseño Gráfico, considerando cómo influye en la percepción emocional y la Identidad de marca
	Comprender el uso de herramientas Digitales avanzadas para la creación de paletas de Colores coherentes, que potencien la comunicación visual en proyectos de Diseño
	Estudiar la combinación de colores y la teoría del contraste para mejorar la legibilidad y la estética de los diseños gráficos, adaptándolos a diferentes plataformas y medios
	Abordar la experimentación creativa con el color en distintos contextos visuales, optimizando su impacto en campañas publicitarias y materiales promocionales
Creación de portafolio como carta de presentación en Diseño Gráfico	Examinar cómo construir un portafolio de Diseño Gráfico profesional que destaque las habilidades y proyectos más representativos, asegurando que refleje la Identidad y estilo del diseñador
	Profundizar en las técnicas de presentación visual y narrativa dentro del portafolio, con el objetivo de capturar la atención de posibles clientes o empleadores en el sector del Diseño
	Trazar estrategias para seleccionar y organizar proyectos que demuestren versatilidad, creatividad y dominio de herramientas, adaptando el Portafolio a diferentes mercados y necesidades profesionales
	Dictaminar métodos para actualizar y personalizar el portafolio de forma continua, incorporando nuevos trabajos y tendencias que resalten la evolución del diseñador gráfico a lo largo del tiempo

Seguro de responsabilidad civil

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

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

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



Condiciones generales de la capacitación práctica

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

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

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

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

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

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

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

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

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

06

Centros de prácticas

TECH Universidad ofrece al alumnado de Diseño Gráfico la oportunidad de desarrollarse en un centro de prestigio, donde podrá poner en práctica sus habilidades en entornos reales y con herramientas actualizadas. Gracias a su proyección nacional, el programa universitario brinda la posibilidad de realizar estancias de capacitación en distintas instituciones. De esta manera, TECH Universidad asegura una experiencia integral que combina excelencia teórica con aplicación práctica en escenarios profesionales diversos.





“Diseñarás composiciones gráficas con un uso tipográfico preciso, diferenciando con claridad entre caligrafía, lettering y fuentes digitales”

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



Diseño

Damente Digital

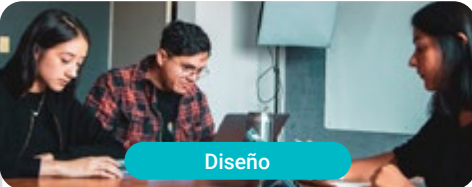
País: México
Ciudad: Ciudad de México

Dirección: Av. Coyoacán 931 Col. Del Valle Centro, Benito Juárez C.P. 03100 CDMX

Agencia de Marketing Digital, comunicación y publicidad

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- MBA en Marketing Digital



Diseño

Goose & Hopper México

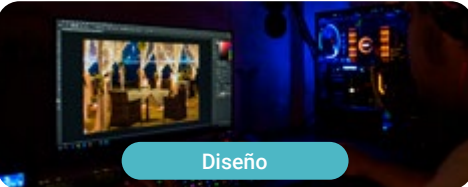
País: México
Ciudad: Michoacán de Ocampo

Dirección: Avenida Solidaridad Col. Nueva Chapultepec Morelia, Michoacan

Agencia de publicidad, diseño, tecnología y creatividad

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Dirección de Comunicación y Reputación Digital
- Modelado 3D Orgánico



Diseño

Happy Studio Creativo

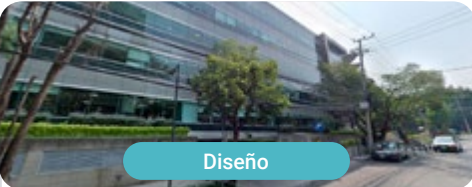
País: México
Ciudad: Ciudad de México

Dirección: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla Tlalpan 14420 CDMX

Empresa creativa dedicada al mundo audiovisual y a la comunicación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- MBA en Marketing Digital
- Guion Audiovisual



Diseño

Break Point Marketing

País: México
Ciudad: Ciudad de México

Dirección: Calle Montes Urales 424 4to piso lomas-Virreyes, Lomas de Chapultepec, Miguel Hidalgo C.P 11000 CDMX

Empresa creativa especializada en Marketing Digital y comunicación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- MBA en Marketing Digital
- Diseño Gráfico



Diseño

Estudio 630

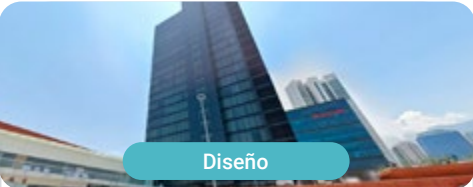
País: México
Ciudad: Ciudad de México

Dirección: Av. Santa Fe 428-Piso 15, Lomas de Santa Fe, Contadero, Cuajimalpa de Morelos, 05300 Ciudad de México, CDMX, México

Empresa creativa para medios digitales

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- Website Management Engineering



Diseño

Futurité

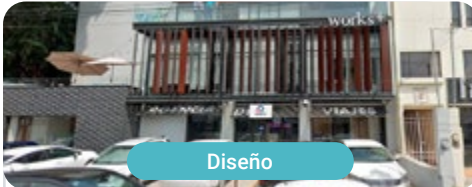
País: México
Ciudad: Nuevo León

Dirección: Av. José Vasconcelos 345 piso 21 Col. Santa Engracia San Pedro Garza García Monterrey Nuevo León

Empresa de analítica web, diseño gráfico y softwares

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- MBA en Marketing Digital
- Diseño Gráfico



Diseño

Tribalo

País: México
Ciudad: Querétaro de Arteaga

Dirección: Ignacio Pérez Sur N°49 El Carrizal Querétaro

Agencia de publicidad y Marketing Digital

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- MBA en Marketing Digital
- Comunicación Publicitaria



Diseño

Grupo Neo

País: México Ciudad: Querétaro de Arteaga

Dirección: Fernando Soler 118 Col. La Joya Querétaro C.P. 76180

Empresa especializada en Diseño Gráfico y trabajos creativos

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- MBA en Marketing Digital
- Diseño Gráfico



Diseño

The We Company

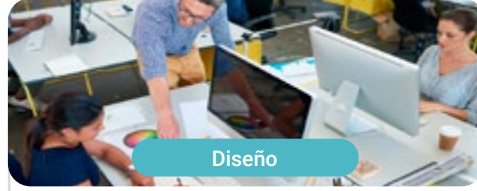
País: México Ciudad: Querétaro de Arteaga

Dirección: Juan N. Frías 19, del Parque, Constituyentes, 76147 Santiago de Querétaro, Qro., México

Agencia de Marketing Digital

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- MBA Dirección de Redes Sociales y Community Manager



Diseño

Innovación Gráfica

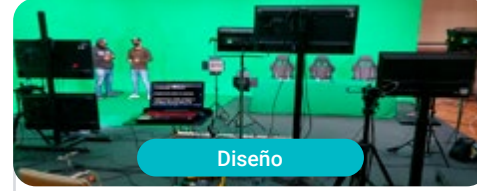
País: México Ciudad: Ciudad de México

Dirección: Calle Juan de Dios Peza N° 115, Col Obrera, CP. 06800, CDMX

Entidad especializada en marketing y arquitectura comercial

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- MBA en Marketing Digital



Diseño

Gaming Partners

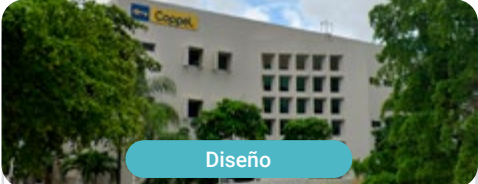
País: México Ciudad: Ciudad de México

Dirección: Poniente 75 Col. 16 de septiembre Alcaldía Miguel Hidalgo

Empresa especializada en marketing gaming y desarrollo de videojuegos

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Administración de Personas
- MBA en Dirección Comercial y Ventas



Diseño

Coppel

País: México Ciudad: Sinaloa

Dirección: República 2855 Los Alamos, Col. Recursos Hidráulicos 80105 Culiacán Rosales, Sinaloa

Empresa especializada en los servicios financieros y asesores

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- MBA en Marketing Digital
- Diseño Gráfico



Diseño

Grupo Fórmula

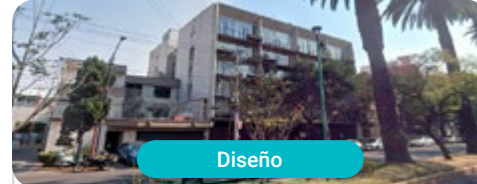
País: México Ciudad: Ciudad de México

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

Empresa líder en comunicación multimedia y generación de contenidos

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- Administración de Personas



Diseño

Amperson

País: México Ciudad: Ciudad de México

Dirección: Dr. Vertiz 652, int 302, Narvarte Poniente, Benito Juárez, 03023, Ciudad de México

Agencia de Marketing y Comunicación Digital

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- Comunicación Publicitaria



Diseño

Goose & Hopper España

País
España

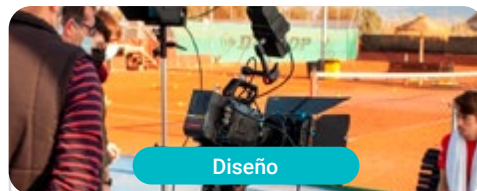
Ciudad
Valencia

Dirección: La Marina de Valencia, Muelle de la Aduana S/N Edificio Lanzadera 46024

Agencia de publicidad, diseño, tecnología y creatividad

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Dirección de Comunicación y Reputación Digital
- Modelado 3D Orgánico



Diseño

Marallavi Films

País
España

Ciudad
Alicante

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

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

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- Diseño Multimedia



Diseño

Colegio Territorial de Arquitectos de Alicante

País
España

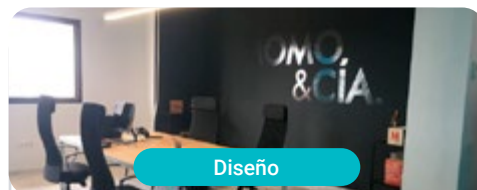
Ciudad
Alicante

Dirección: Plaza Gabriel Miró, nº 2, 03001 Alicante

Presta asesoramiento en los diferentes campos de la profesión, guiando y orientando en todo momento a sus profesionales

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Organización de Eventos
- Diseño de Producto UX/UI



Diseño

Momo & Cía

País
España

Ciudad
Sevilla

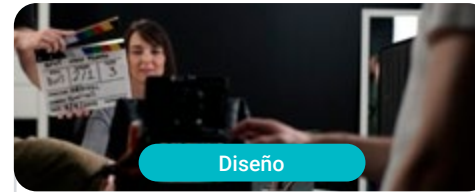
Dirección: Calle Industria 3, planta 2, puerta 23. 41927 Mairena del Aljarafe- Sevilla

Es una agencia creativa y de publicidad que ayuda, a través del diseño, la comunicación y la estrategia, a crear y comunicar marcas dotadas de contenido propio

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Editorial
- Diseño Gráfico





Diseño

Bmovie Projects

País
España

Ciudad
Alicante

Dirección: Calle Italia 33, Bajo Izq,
CP 03003, Alicante

Servicios publicitarios, de diseño
y producción audiovisual en cine, arte y cultura,
con profesionales multidisciplinares

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Comunicación Multimedia
- Comunicación Publicitaria



Diseño

Artico Agencia de Marketing

País
España

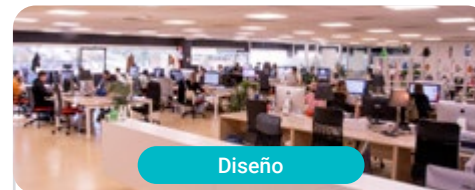
Ciudad
Burgos

Dirección: Calle La Puebla 1, 1º
planta – Módulo 2, 09004, Burgos

Agencia de marketing, comunicación y diseño

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico



Diseño

Agencia Neorg

País
España

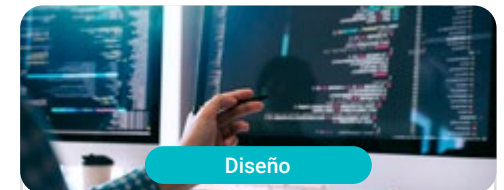
Ciudad
Girona

Dirección: Carretera antiga Amer, 10 2C,
17007, Girona

Agencia de comunicación y publicidad que brinda servicios
integrales que incluyen diseño de sitios web, gestión de
redes sociales y estrategias publicitarias personalizadas

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico



Diseño

Agencia TakeOff Comunicación

País
España

Ciudad
Tarragona

Dirección: Plaza catalunya 8, 43201,
Reus (Tarragona)

Desarrolla estrategias integrales que se adaptan a las
necesidades y objetivos específicos de las empresas

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico



Diseño

Amplifica

País
Argentina

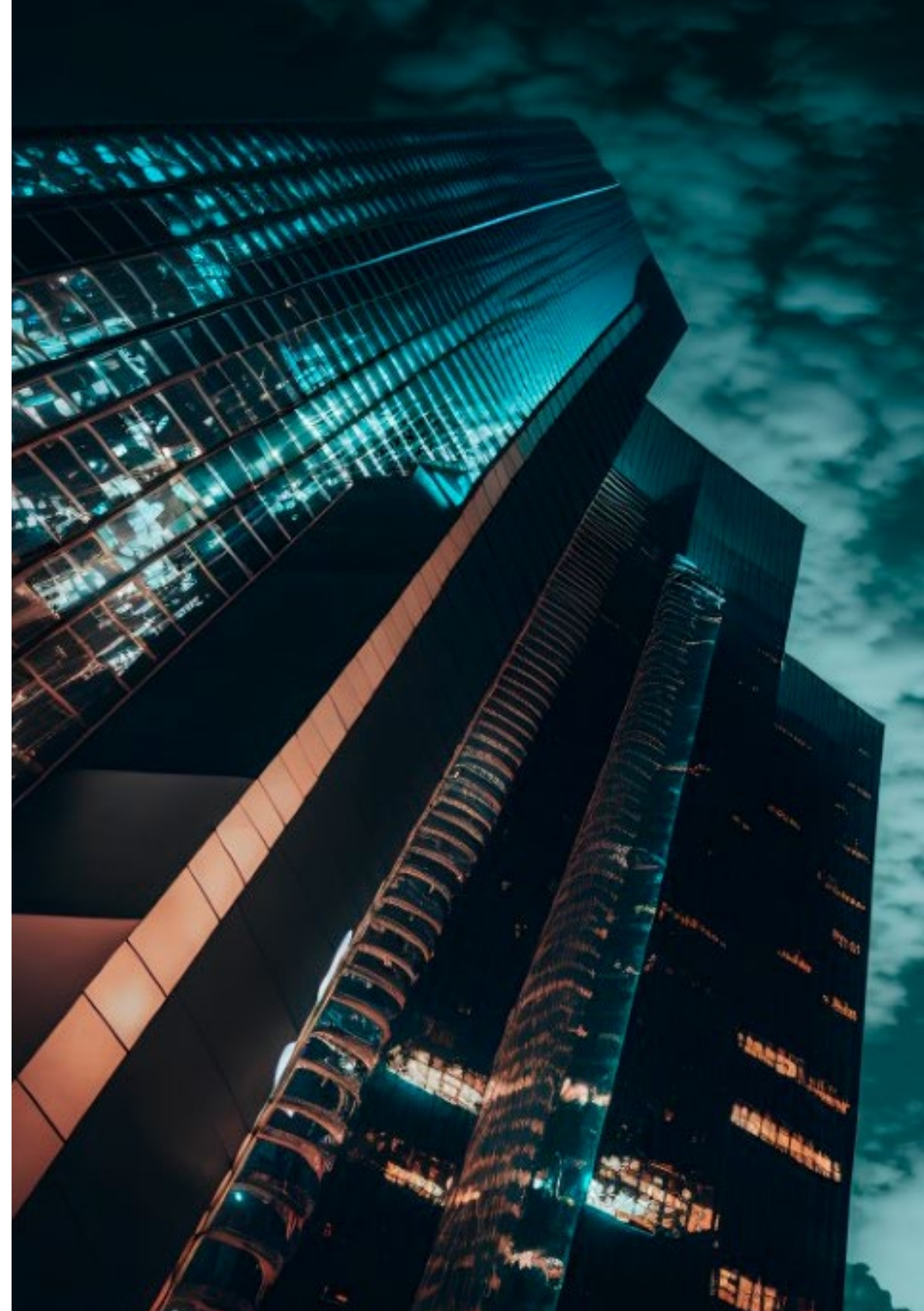
Ciudad
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Dirección: Chile 576, C1098AAL CABA

Agencia SEO para la promoción de la comunicación y el posicionamiento efectivo

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Comunicación Publicitaria
- Diseño Gráfico





“ La Universidad contratará un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas”

07

Salidas profesionales

Este programa universitario de TECH Universidad, representa una oportunidad invaluable para los diseñadores que buscan profundizar en los fundamentos teóricos y técnicos del Diseño Gráfico en entornos Digitales. Es así como, dominarán el uso adecuado de la caja alta, caja baja y versalitas, aplicando estos recursos tipográficos con criterio estético y comunicativo en distintos formatos editoriales. Gracias a estas buenas prácticas, los profesionales estarán preparados para enfrentar proyectos complejos, garantizando la legibilidad, accesibilidad y eficacia visual en medios impresos y digitales.



“

Especialízate en la transición de lo analógico al mundo digital en solo 12 meses con esta titulación universitaria, dominando los procesos que te permitirán reinterpretar técnicas tradicionales desde una perspectiva tecnológica”

Perfil del egresado

El egresado de este Máster Semipresencial en Diseño Gráfico Digital será un profesional capacitado para identificar los aspectos de forma en las publicaciones digitales, aplicando criterios visuales que potencien la comunicación interactiva. Además, comprenderá la conexión entre derecho y moral, integrando principios éticos en la creación y difusión de contenido Gráfico. Gracias a esta capacitación, estará preparado para reconocer los distintos tipos de propiedad intelectual, garantizando el uso responsable de recursos visuales y protegiendo los derechos de autor en entornos digitales.

Brindarás una gestión cromática precisa en tu praxis diaria, utilizando La Pantonera como herramienta clave para garantizar la fidelidad del color en tus proyectos.

- ♦ **Dominio técnico del color aplicado al entorno visual:** utilizar sistemas cromáticos profesionales, como Pantone y otras guías reconocidas, garantizando coherencia y precisión en piezas gráficas destinadas a medios impresos y digitales
- ♦ **Pensamiento creativo orientado a la solución de problemas:** enfrentar desafíos visuales mediante enfoques innovadores y críticos, mejorando la eficacia comunicativa y estética de los proyectos gráficos
- ♦ **Adaptabilidad a entornos visuales cambiantes:** identificar y aplicar tendencias estéticas contemporáneas, ajustando recursos visuales a las exigencias culturales, tecnológicas y comerciales del entorno digital
- ♦ **Conciencia ética y responsabilidad en la práctica profesional:** integrar principios éticos en cada etapa del proceso creativo, fomentando la inclusión, el respeto por la propiedad intelectual y la sostenibilidad en el diseño visual





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

- 1. Diseñador Gráfico Digital:** responsable de crear piezas visuales para medios digitales, como sitios web, redes sociales y plataformas interactivas.
Responsabilidad: Diseñar composiciones gráficas adaptadas a distintos formatos y optimizadas para el entorno digital.
- 2. Diseñador Editorial:** encargado de maquetar publicaciones impresas como libros, revistas o periódicos, cuidando el orden tipográfico y la jerarquía visual.
Responsabilidad: Aplicar criterios de legibilidad y diseño funcional en productos editoriales de alto impacto.
- 3. Diseñador de Branding:** responsable de construir la identidad visual de marcas, desarrollando logotipos, sistemas cromáticos y estilos gráficos.
Responsabilidad: Crear y mantener la coherencia visual en todas las manifestaciones de marca.
- 4. Diseñador de Experiencia de Usuario (UX):** líder especializado en interfaces digitales intuitivas, centradas en la usabilidad y la estética.
Responsabilidad: Diseñar recorridos visuales eficientes y optimizados para mejorar la experiencia del usuario en plataformas digitales.
- 5. Ilustrador Digital:** dedicado a la creación ilustraciones digitales para campañas publicitarias, editoriales o redes, integrando narrativa visual con herramientas gráficas avanzadas.
Responsabilidad: Desarrollar contenido ilustrado original adaptado a objetivos comerciales, editoriales o de marca.

08

Licencias de software incluidas

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



“

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

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

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

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



Sketch

Sketch es una solución de diseño profesional orientada a proyectos digitales modernos, ideal para crear interfaces, prototipos y sistemas visuales escalables. Su Licencia, valorada en **120 euros**, está incluida **sin cargo** durante este programa universitario, lo que brinda acceso completo a herramientas utilizadas por diseñadores en todo el mundo.

Esta plataforma agiliza la colaboración remota gracias a su integración en la nube, permitiendo edición simultánea, gestión centralizada de componentes y revisión visual en tiempo real. Su enfoque modular, además, facilita la construcción de flujos de diseño claros, consistentes y fácilmente adaptables a distintas resoluciones o dispositivos.

Funciones destacadas:

- ♦ **Edición vectorial avanzada:** creación de interfaces limpias y precisas
- ♦ **Componentes inteligentes:** reutilización efectiva en sistemas complejos
- ♦ **Prototipos navegables:** interacción sin necesidad de herramientas externas
- ♦ **Trabajo colaborativo en la nube:** edición simultánea y revisiones instantáneas
- ♦ **Plugins personalizables:** integración con otras soluciones del ecosistema digital

En conclusión, **Sketch** ofrece un entorno profesional y adaptable que mejora el desempeño creativo y técnico en proyectos de diseño de alta exigencia.



“

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

09

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

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



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



Material de estudio

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

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



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

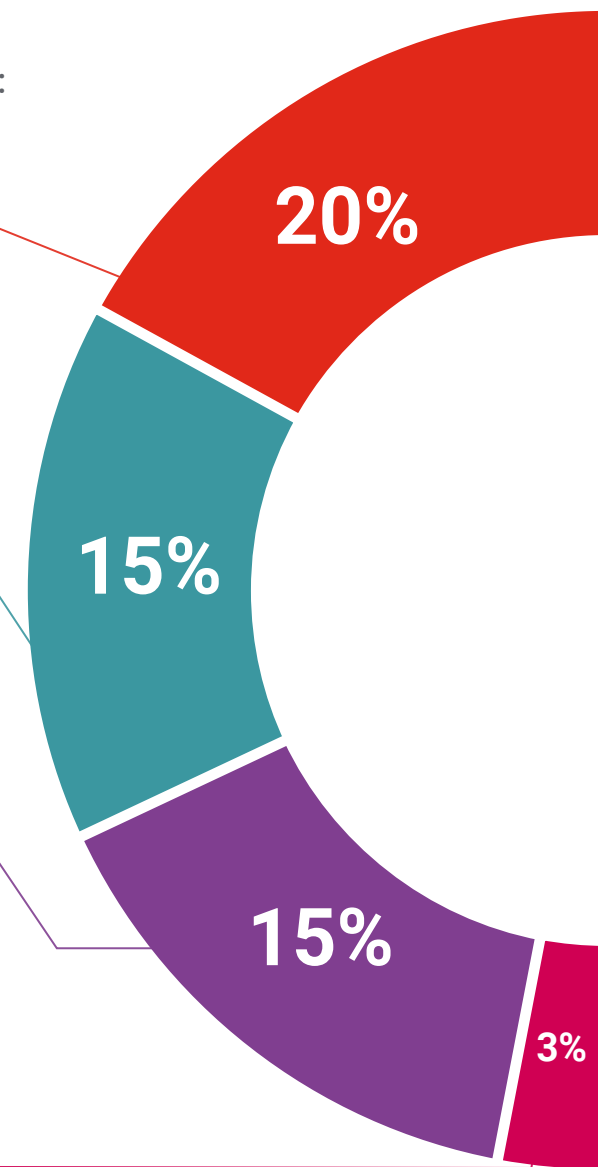
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

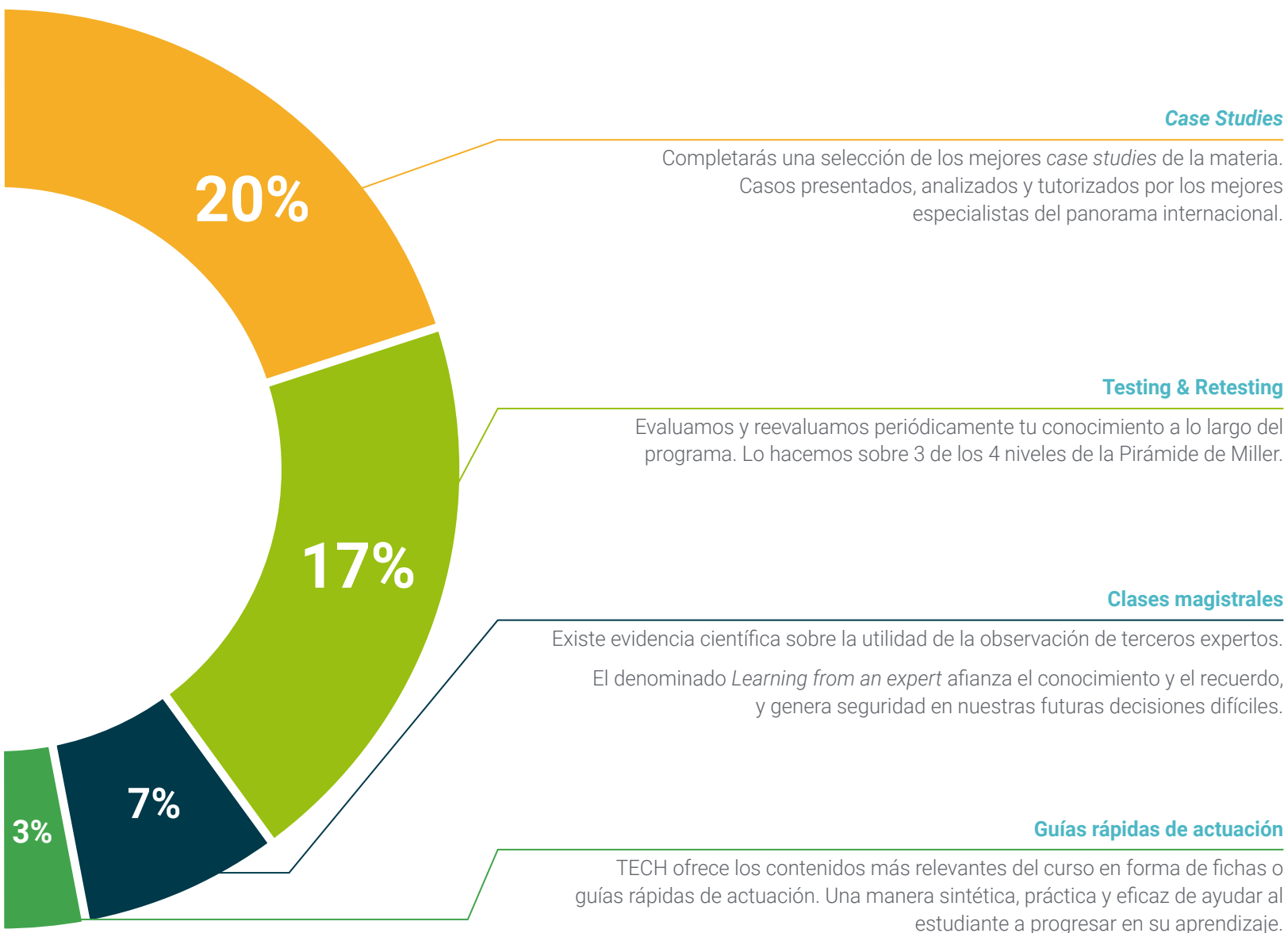
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



10 Titulación

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



“

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

Este **Máster Semipresencial en Diseño Gráfico** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Semipresencial** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Semipresencial, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

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.

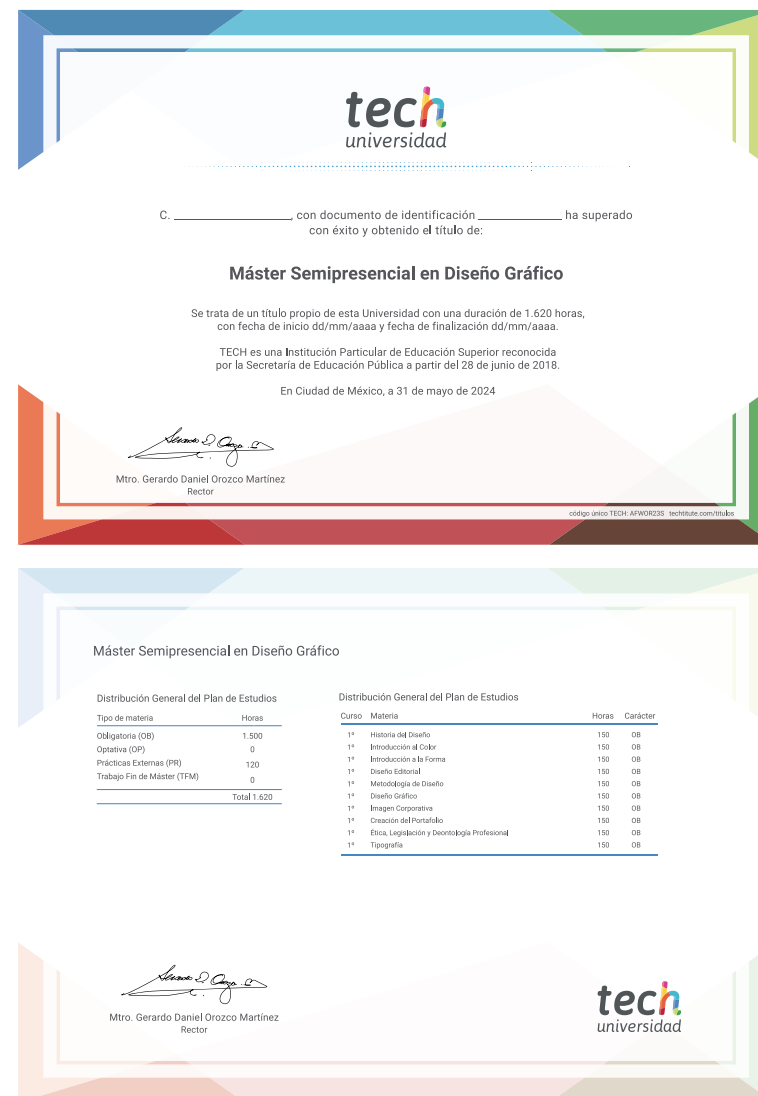
Aval/Membresía



Título: **Máster Semipresencial en Diseño Gráfico**

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

Duración: **12 meses**



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



Máster Semipresencial Diseño Gráfico

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad

Máster Semipresencial

Diseño Gráfico

Aval/Membresía

The background of the slide is a composite image. It features a hand holding a black pen, poised to write on a highly reflective surface. The reflection of the pen and hand is clearly visible below. The image is overlaid with large, diagonal, semi-transparent color blocks in shades of teal, magenta, and white. In the upper right corner, there is a blurred image of a landscape with a body of water and a bright, hazy sky.

tech
universidad