

Grand Master

Ilustración y Diseño Multimedia

The Design Society



tech  universidad
FUNDEPOS



Grand Master Ilustración y Diseño Multimedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 2 años
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 120 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/disenio/grand-master/grand-master-ilustracion-diseno-multimedia

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 32

05

Salidas profesionales

pág. 38

06

Licencias de software incluidas

pág. 42

07

Metodología de estudio

pág. 46

08

Titulación

pág. 56

01

Presentación del programa

La Ilustración y el diseño multimedia se han consolidado como disciplinas clave para la comunicación digital, la producción cultural y la innovación tecnológica. Diversas instituciones internacionales como el *World Design Organization* (WDO) y la *International Council of Design* (ICoD), han subrayado el papel estratégico del Diseño gráfico y multimedia en la creación de experiencias significativas, la transmisión efectiva de información y la transformación de los ecosistemas digitales. En este contexto, TECH ha ideado este posgrado que se presenta como una respuesta académica avanzada a los desafíos contemporáneos del sector. A partir de una metodología 100% online, se integrarán competencias técnicas, narrativas y creativas para preparar profesionales capaces de liderar procesos de diseño en entornos interactivos, audiovisuales y multiplataforma.



“

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

La Ilustración y el Diseño Multimedia representan una de las disciplinas más dinámicas y creativas en la actualidad, donde el arte y la tecnología convergen para dar forma a contenidos visuales innovadores, narrativas impactantes y experiencias interactivas. Este campo incluye la creación de gráficos, animaciones, ilustraciones digitales y producciones visuales que abordan desde la comunicación publicitaria hasta la narrativa cinematográfica, pasando por los videojuegos, la moda y el diseño de interfaces.

En este contexto, TECH presenta este exhaustivo Grand Master en Ilustración y Diseño Multimedia. A través de un itinerario académico riguroso, los profesionales desarrollarán competencias avanzadas en áreas clave como la Ilustración digital, la animación 2D y 3D, el diseño editorial, la narrativa visual y el *concept art*. Asimismo, abordarán temáticas como la cultura audiovisual, el manejo avanzado de herramientas de *software*, la psicología del color, la narrativa digital aplicada y la creación de proyectos complejos. De este modo, los diseñadores podrán potencializar su portafolio profesional y adquirir los conocimientos necesarios para afrontar los desafíos del mercado laboral moderno.

Por otro lado, la metodología de esta titulación universitaria será 100% online, lo que les permitirá a los profesionales acceder a los recursos académicos en cualquier momento y lugar, adaptándose a su ritmo y necesidades personales respaldada por el disruptivo sistema pedagógico del *Relearning*. Gracias a esta metodología se optimizará el proceso de aprendizaje mediante la repetición natural de los conceptos esenciales.

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 **Grand Master en Ilustración y Diseño Multimedia** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



Diseñarás personajes, escenarios y narrativas completas que cobrarán vida en animaciones 3D, adaptadas a las demandas actuales de la industria audiovisual”

“

Liderarás proyectos innovadores de Ilustración editorial, branding y concept art, posicionándote como un referente en el ámbito del Diseño Multimedia”

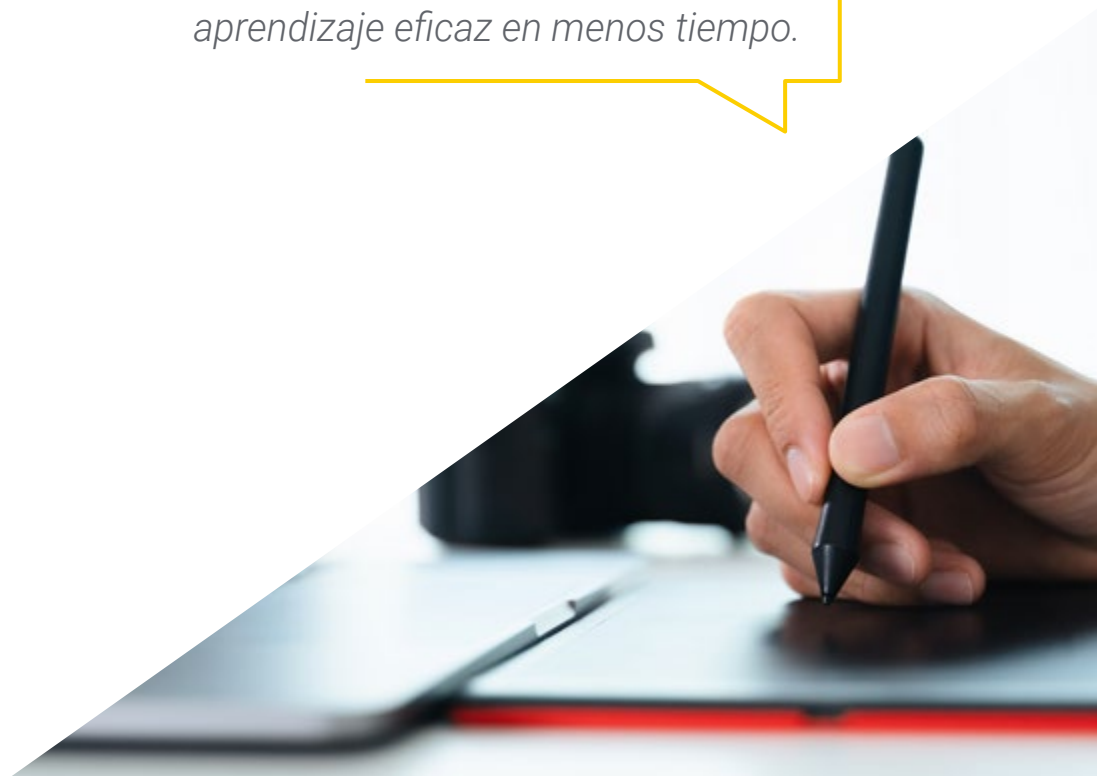
Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Ilustración y el diseño, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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

Analizarás la psicología del color y su impacto visual, aplicando teorías cromáticas modernas a proyectos digitales.

Gracias a la innovadora metodología Relearning conseguirás reducir las largas horas de estudio y adquirir un aprendizaje eficaz en menos tiempo.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

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



“

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

La mejor universidad online del mundo según FORBES

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

El mejor claustro docente top internacional

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

La mayor universidad digital del mundo

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



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 programa universitario ofrecerá un recorrido integral a través de las disciplinas más innovadoras y esenciales del Diseño visual contemporáneo. De este modo, el plan de estudios combinará fundamentos teóricos con proyectos prácticos en áreas como Ilustración digital, Diseño editorial, modelado 3D y *concept art*. Además, se centrará en el uso de herramientas líderes como Blender y Procreate, integrando conocimientos avanzados para adaptarse a las tendencias globales.



“

Abordarás las últimas tendencias en Ilustración y Diseño, incorporando técnicas contemporáneas en narrativas transmedia”

Módulo 1. Cultura audiovisual

- 1.1. La posmodernidad en el ámbito audiovisual
 - 1.1.1. ¿Qué es la posmodernidad?
 - 1.1.2. La cultura de masas en la era posmoderna
 - 1.1.3. La irrupción de los discursos argumentativos
 - 1.1.4. La cultura del simulacro
- 1.2. Semiótica: los símbolos en la cultura audiovisual
 - 1.2.1. ¿Qué es la semiótica?
 - 1.2.2. ¿Semiótica o semiología?
 - 1.2.3. Los códigos semióticos
 - 1.2.4. Los motivos visuales
- 1.3. Aprender a mirar
 - 1.3.1. Imagen y contexto
 - 1.3.2. La mirada etnográfica
 - 1.3.3. La fotografía como cruce de miradas
 - 1.3.4. Antropología visual
- 1.4. La composición de la imagen
 - 1.4.1. Puntualizaciones
 - 1.4.2. El equilibrio dinámico
 - 1.4.3. Peso y dirección visual
 - 1.4.4. Reglas básicas
- 1.5. La estética en lo audiovisual
 - 1.5.1. ¿Qué es la estética?
 - 1.5.2. Las categorías estéticas
 - 1.5.3. Lo grotesco y lo abyecto
 - 1.5.4. Lo kitsch y lo camp
- 1.6. Nuevas y renovadas formas de lo audiovisual
 - 1.6.1. El videoarte viral
 - 1.6.2. El Big Data como práctica artística
 - 1.6.3. El *video mapping*
 - 1.6.4. Los VJ

- 1.7. La intertextualidad como estrategia creativa
 - 1.7.1. ¿Qué es la intertextualidad?
 - 1.7.2. La cita
 - 1.7.3. La alusión
 - 1.7.4. El plagio
 - 1.7.5. El apropiacionismo
 - 1.7.6. La autorreferencialidad
 - 1.7.7. La parodia
- 1.8. El diálogo entre las artes
 - 1.8.1. La intermedialidad
 - 1.8.2. La hibridación de las artes
 - 1.8.3. El clasicismo y la separación de las artes
 - 1.8.4. El romanticismo y la definitiva unión de las artes
 - 1.8.5. El arte total en las vanguardias
 - 1.8.6. Las narrativas transmedia
- 1.9. El nuevo cine
 - 1.9.1. Las relaciones entre cine, cultura e historia
 - 1.9.2. Una evolución tecnológica (im)previsible
 - 1.9.3. ¡El cine ha muerto!
 - 1.9.4. El cine expandido
- 1.10. El auge del documental
 - 1.10.1. El documental
 - 1.10.2. Estrategias de la objetividad
 - 1.10.3. El auge del falso documental
 - 1.10.4. El *found footage*

Módulo 2. Introducción al color

- 2.1. El color, principios y propiedades
 - 2.1.1. Introducción al color
 - 2.1.2. Luz y color: la sinestesia cromática
 - 2.1.3. Atributos del color
 - 2.1.4. Pigmentos y colorantes

- 2.2. Los colores en el círculo cromático
 - 2.2.1. El círculo cromático
 - 2.2.2. Colores fríos y cálidos
 - 2.2.3. Colores primarios y derivados
 - 2.2.4. Las relaciones cromáticas: armonía y contraste
- 2.3. Psicología del color
 - 2.3.1. Construcción del significado de un color
 - 2.3.2. La carga emocional
 - 2.3.3. El valor denotativo y connotativo
 - 2.3.4. Marketing emocional. La carga del color
- 2.4. Teoría del color
 - 2.4.1. Una teoría científica. Isaac Newton
 - 2.4.2. La teoría de los colores de Goethe
 - 2.4.3. Aunando en la teoría de los colores de Goethe
 - 2.4.4. Psicología del color según Eva Heller
- 2.5. Insistiendo en la clasificación del color
 - 2.5.1. El doble cono de Guillermo Ostwald
 - 2.5.2. El sólido de Albert Munsell
 - 2.5.3. El cubo de Alfredo Hickethier
 - 2.5.4. El triángulo CIE (Comisión Internacional de l'Eclairage)
- 2.6. El estudio individual de los colores
 - 2.6.1. Blanco y Negro
 - 2.6.2. Colores neutros. La escala de grises
 - 2.6.3. Monocromo, duocromo, policromo
 - 2.6.4. Aspectos simbólicos y psicológicos de los colores
- 2.7. Modelos de color
 - 2.7.1. Modelo sustractivo. Modo CMYK
 - 2.7.2. Modelo aditivo. Modo RGB
 - 2.7.3. Modelo HSB
 - 2.7.4. Sistema Pantone. La pantonera

- 2.8. De la Bauhaus a Murakami
 - 2.8.1. La Bauhaus y sus artistas
 - 2.8.2. Teoría de la Gestalt al servicio del color
 - 2.8.3. Josef Albers. La interacción del color
 - 2.8.4. Murakami, las connotaciones de la ausencia de color
- 2.9. El color en el proyecto de diseño
 - 2.9.1. El pop art. El color de las culturas
 - 2.9.2. Creatividad y color
 - 2.9.3. Artistas contemporáneos
 - 2.9.4. Análisis de diversas ópticas y perspectivas
- 2.10. La gestión del color en el entorno digital
 - 2.10.1. Espacios de color
 - 2.10.2. Perfiles de color
 - 2.10.3. Calibración de monitores
 - 2.10.4. Lo que debemos tener en cuenta

Módulo 3. Lenguaje audiovisual

- 3.1. El lenguaje audiovisual
 - 3.1.1. Definición y estructura
 - 3.1.2. Las funciones del lenguaje audiovisual
 - 3.1.3. Los símbolos en el lenguaje audiovisual
 - 3.1.4. Historia, secuencia, escena, toma y plano
- 3.2. La cámara y el sonido
 - 3.2.1. Conceptos básicos
 - 3.2.2. Los objetivos de la cámara
 - 3.2.3. La importancia del sonido
 - 3.2.4. Materiales complementarios
- 3.3. La composición del encuadre
 - 3.3.1. La percepción del encuadre
 - 3.3.2. La teoría de la Gestalt
 - 3.3.3. Principios de composición
 - 3.3.4. La iluminación
 - 3.3.5. Valoración de las tonalidades

- 3.4. El espacio
 - 3.4.1. El espacio fílmico
 - 3.4.2. El dentro y fuera de campo
 - 3.4.3. Tipología de los espacios
 - 3.4.4. Los no-lugares
- 3.5. El tiempo
 - 3.5.1. El tiempo fílmico
 - 3.5.2. La sensación de continuidad
 - 3.5.3. Las alteraciones temporales: el *flashback* y el *flashforward*
- 3.6. Impresión dinámica
 - 3.6.1. El ritmo
 - 3.6.2. El montaje como marcador del ritmo
 - 3.6.3. Los orígenes del montaje y su relación con la vida moderna
- 3.7. El movimiento
 - 3.7.1. Tipos de movimiento
 - 3.7.2. Los movimientos de cámara
 - 3.7.3. Accesorios
- 3.8. La gramática del cine
 - 3.8.1. El proceso audiovisual. La escala
 - 3.8.2. El plano
 - 3.8.3. Tipología de planos
 - 3.8.4. Tipología de planos según el ángulo
- 3.9. La dramatización del argumento
 - 3.9.1. La estructura del guion
 - 3.9.2. Historia, argumento y estilo
 - 3.9.3. El paradigma de Syd Field
 - 3.9.4. Los tipos de narradores
- 3.10. La construcción del personaje
 - 3.10.1. El personaje en la narrativa actual
 - 3.10.2. El héroe según Joseph Campbell
 - 3.10.3. El héroe postclásico
 - 3.10.4. Los 10 mandamientos de Robert McKee
 - 3.10.5. La transformación del personaje
 - 3.10.6. La anagnórisis

Módulo 4. Gráficos en movimiento

- 4.1. Introducción a los gráficos en movimiento
 - 4.1.1. ¿Qué es un gráfico en movimiento o *motion graphic*?
 - 4.1.2. Función
 - 4.1.3. Características
 - 4.1.4. Técnicas de *motion graphic*
- 4.2. El *cartooning*
 - 4.2.1. ¿Qué es?
 - 4.2.2. Principios básicos del *cartooning*
 - 4.2.3. Diseño Volumétrico vs. Gráfico
 - 4.2.4. Referencias
- 4.3. El diseño de personajes a lo largo de la historia
 - 4.3.1. Años 20: *rubber hose*
 - 4.3.2. Años 40: Preston Blair
 - 4.3.3. Años 50 y 60: *cubism cartoon*
 - 4.3.4. Personajes complementarios
- 4.4. Iniciación a la animación de personajes en After Effects
 - 4.4.1. Método de animación
 - 4.4.2. Movimiento de vectores
 - 4.4.3. Principios animados
 - 4.4.4. *Timing*
- 4.5. Proyecto: animación de un personaje
 - 4.5.1. Generación de ideas
 - 4.5.2. *Storyboard*
 - 4.5.3. Primera fase en el diseño del personaje
 - 4.5.4. Segunda fase en el diseño del personaje
- 4.6. Proyecto: desarrollo de *layouts*
 - 4.6.1. ¿Qué es lo que entendemos por *layout*?
 - 4.6.2. Primeros pasos en el desarrollo de *layouts*
 - 4.6.3. Consolidando los *layouts*
 - 4.6.4. Creando el *animatic*

- 4.7. Proyecto: desarrollo visual del personaje
 - 4.7.1. Desarrollo visual del personaje
 - 4.7.2. Desarrollo visual del fondo
 - 4.7.3. Desarrollo visual de elementos extras
 - 4.7.4. Correcciones y ajustes
- 4.8. Proyecto: desarrollo de escenas
 - 4.8.1. Concreción de bocetos
 - 4.8.2. *Styleframes*
 - 4.8.3. Preparar diseños para animación
 - 4.8.4. Correcciones
- 4.9. Proyecto: animación I
 - 4.9.1. Configurando la escena
 - 4.9.2. Primeros movimientos
 - 4.9.3. La fluidez en los movimientos
 - 4.9.4. Correcciones visuales
- 4.10. Proyecto: animación II
 - 4.10.1. Animando el rostro del personaje
 - 4.10.2. Considerando las expresiones faciales
 - 4.10.3. Animando las acciones
 - 4.10.4. Acción caminar
 - 4.10.5. Presentación de propuestas

Módulo 5. Diseño para televisión

- 5.1. El mundo televisivo
 - 5.1.1. ¿Cómo influye la televisión en nuestro estilo de vida?
 - 5.1.2. Algunos datos científicos
 - 5.1.3. El diseño gráfico en televisión
 - 5.1.4. Pautas de diseño para televisión
- 5.2. Efectos de la televisión
 - 5.2.1. Efectos en el aprendizaje
 - 5.2.2. Efectos emocionales
 - 5.2.3. Efectos en la respuesta
 - 5.2.4. Efectos en las conductas

- 5.3. Televisión y consumo
 - 5.3.1. Consumo de publicidad en televisión
 - 5.3.2. Medidas para un consumo crítico
 - 5.3.3. Las asociaciones de telespectadores
 - 5.3.4. Nuevas plataformas en el consumo de la televisión
- 5.4. La identidad televisiva
 - 5.4.1. Hablar de identidad televisiva
 - 5.4.2. Funciones de la identidad en un medio televisivo
 - 5.4.3. *TV branding*
 - 5.4.4. Ejemplos gráficos
- 5.5. Especificaciones de diseño para pantalla
 - 5.5.1. Especificaciones generales
 - 5.5.2. Área de seguridad
 - 5.5.3. Optimización
 - 5.5.4. Consideraciones en los textos
 - 5.5.5. Imagen y gráficos
- 5.6. Adobe After Effects: conociendo la interfaz
 - 5.6.1. ¿Para qué sirve este programa?
 - 5.6.2. La interfaz y el espacio de trabajo
 - 5.6.3. Herramientas principales
 - 5.6.4. Crear composiciones, guardar archivo y renderizar
- 5.7. Adobe After Effects: primeras animaciones
 - 5.7.1. Capas o *layers*
 - 5.7.2. Fotogramas claves: *keyframes*
 - 5.7.3. Ejemplos de animación
 - 5.7.4. Curvas de velocidad
- 5.8. Adobe After Effects: animaciones de textos y fondos
 - 5.8.1. Creación de pantallas para animar
 - 5.8.2. Animación de pantallas: primeros pasos
 - 5.8.3. Animación de pantallas: profundizando en las herramientas
 - 5.8.4. Edición y renderizado

- 5.9. El sonido en la producción audiovisual
 - 5.9.1. El audio sí importa
 - 5.9.2. Principios básicos del sonido
 - 5.9.3. Trabajar con sonido en Adobe After Effects
 - 5.9.4. Exportar sonido en Adobe After Effects
- 5.10. Creación de un proyecto en Adobe After Effects
 - 5.10.1. Referentes visuales
 - 5.10.2. Características del proyecto
 - 5.10.3. Ideas, ¿qué quiero hacer?
 - 5.10.4. Realización de mi producto audiovisual

Módulo 6. Animación 2D

- 6.1. Introducción a la animación 2D
 - 6.1.1. ¿Qué es la animación 2D?
 - 6.1.2. Origen y evolución del 2D
 - 6.1.3. La animación tradicional
 - 6.1.4. Proyectos realizados en 2D
- 6.2. Principios de animación I
 - 6.2.1. Contexto
 - 6.2.2. *Squash and stretch*
 - 6.2.3. *Anticipation*
 - 6.2.4. *Staging*
- 6.3. Principios de animación II
 - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
 - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
 - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
 - 6.3.4. *Arcs*
 - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Principios de animación III
 - 6.4.1. *Timing*
 - 6.4.2. *Exaggeration*
 - 6.4.3. *Solid Drawing*
 - 6.4.4. *Appeal*





- 6.5. Animación digital
 - 6.5.1. Animación digital por claves e interpolación
 - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Personajes virtuales
 - 6.5.3. Animación digital con anidamiento y lógica
 - 6.5.4. Aparición de nuevas técnicas de animación
- 6.6. La animación en equipo. Papeles
 - 6.6.1. Director de animación
 - 6.6.2. El supervisor de animación
 - 6.6.3. El animador
 - 6.6.4. El asistente y el intercalador
- 6.7. Cortos animados en 2D. Referencias
 - 6.7.1. Paperman
 - 6.7.2. Morning cowboy
 - 6.7.3. My moon
 - 6.7.4. Practica I: en busca de cortos
- 6.8. Proyecto de animación: construye tu ciudad
 - 6.8.1. Iniciación: herramienta 3D en Illustrator
 - 6.8.2. Elección de tipografía
 - 6.8.3. Desarrollo de la ciudad
 - 6.8.4. Construcción de elementos secundarios
 - 6.8.5. Los coches
- 6.9. Proyecto de animación: animando los elementos
 - 6.9.1. Exportación a Adobe After Effects
 - 6.9.2. Animando elementos principales
 - 6.9.3. Animando elementos secundarios
 - 6.9.4. Animación final
- 6.10. Adaptación a nuevas pantallas. Finalización de proyecto
 - 6.10.1. Pantallas novedosas
 - 6.10.2. *Render*
 - 6.10.3. *Handbrake*
 - 6.10.4. Presentación

Módulo 7. Proyectos de animación

- 7.1. Introducción al *stop motion*
 - 7.1.1. Definición de concepto
 - 7.1.2. Diferencias entre *stop motion* y dibujo animado
 - 7.1.3. Usos del *stop motion* y principios
 - 7.1.4. Tipos de *stop motion*
- 7.2. Contexto histórico
 - 7.2.1. Los inicios del *stop motion*
 - 7.2.2. *Stop motion* como técnica de efectos visuales
 - 7.2.3. La evolución *stop motion*
 - 7.2.4. Referencias bibliográficas
- 7.3. Pensando en la animación
 - 7.3.1. Conceptos básicos de animación
 - 7.3.2. Materiales y herramientas
 - 7.3.3. Software de animación *stop motion*
 - 7.3.4. *Stop motion studio* para móvil
- 7.4. Aspectos técnicos en el *stop motion*
 - 7.4.1. La cámara
 - 7.4.2. La iluminación
 - 7.4.3. La edición
 - 7.4.4. Programas de edición
- 7.5. Creación de historias
 - 7.5.1. ¿Cómo crear una historia?
 - 7.5.2. Elementos dentro de la narración
 - 7.5.3. La figura del narrador
 - 7.5.4. Consejos para la creación de pequeñas historias
- 7.6. La creación de personajes
 - 7.6.1. El proceso creativo
 - 7.6.2. Tipos de personajes
 - 7.6.3. Ficha de personajes
 - 7.6.4. Práctica I: crea una ficha de un personaje

- 7.7. La creación de marionetas en *stop motion*
 - 7.7.1. Contar historias con marionetas
 - 7.7.2. Otorgar características
 - 7.7.3. Materiales
 - 7.7.4. Referencias visuales
- 7.8. La creación de escenarios
 - 7.8.1. La escenografía
 - 7.8.2. La importancia de un buen escenario
 - 7.8.3. Delimitación de presupuesto
 - 7.8.4. Referencias visuales
- 7.9. Animación en *stop motion*
 - 7.9.1. La animación de objetos
 - 7.9.2. La animación de recortables
 - 7.9.3. Las siluetas
 - 7.9.4. Teatro de las sombras
- 7.10. Proyecto en *stop motion*
 - 7.10.1. Presentación y explicación del proyecto
 - 7.10.2. Búsqueda de ideas y referentes
 - 7.10.3. Preparando nuestro proyecto
 - 7.10.4. Análisis de resultados

Módulo 8. Modelado 3D

- 8.1. Introducción
 - 8.1.1. El volumen
 - 8.1.2. El volumen y la capacidad
 - 8.1.3. Tipos de software de modelado 3D
 - 8.1.4. Proyectos de modelado. Referencias
- 8.2. Infografía 3D
 - 8.2.1. ¿Qué es una infografía 3D?
 - 8.2.2. Tipos. Referencias visuales
 - 8.2.3. La infografía 3D en el ámbito arquitectónico
 - 8.2.4. Tipos de infografías 3D

- 8.3. Introducción a Blender
 - 8.3.1. Conociendo la interfaz
 - 8.3.2. Paneles y perspectivas
 - 8.3.3. El render
 - 8.3.4. Práctica I: crear un render
- 8.4. Elementos en Blender
 - 8.4.1. Texto 3D
 - 8.4.2. Color y texturas
 - 8.4.3. Animación 3D
 - 8.4.4. Modelando para impresión 3D
- 8.5. Iluminación en Blender
 - 8.5.1. Iluminación ambiental
 - 8.5.2. Práctica II: prepara una escena con luz ambiental
 - 8.5.3. Iluminación indirecta
 - 8.5.4. Práctica III: prepara una escena con luz indirecta
- 8.6. Realización guiada de objetos en Blender
 - 8.6.1. Ejercicio 1: composición libre
 - 8.6.2. Ejercicio 2: modelado de un vaso
 - 8.6.3. Ejercicio 3: modelado de una taza
 - 8.6.4. Ejercicio 4: modelado de una silla
- 8.7. Realización de modelado a partir de características dadas
 - 8.7.1. Modelo 1: copia el elemento según las vistas
 - 8.7.2. Modelo 2: modelar elemento orgánico
 - 8.7.3. Modelo 3: objeto con superficie de cristal
 - 8.7.4. Modelo 4: objeto que transmita luz
- 8.8. Proyecto: sala de exposición artística
 - 8.8.1. Presentación y explicación del proyecto
 - 8.8.2. ¿Cuál es la temática de mi sala? Justificación
 - 8.8.3. Objetivos del proyecto
 - 8.8.4. *Naming*. Ideación y diseño 3D
- 8.9. Sala de exposición artística: diseño sobre plano
 - 8.9.1. Bocetos de la sala artística en plano
 - 8.9.2. Consideración de las medidas

- 8.9.3. Levantamiento de planos en Blender
- 8.9.4. Aplicación de color, texturas, corrección de detalles
- 8.10. Sala de exposición artística: colocación de elementos
 - 8.10.1. Diseño de elementos extras. Renders
 - 8.10.2. Ubicación de elementos. Planos
 - 8.10.3. Ubicación lumínica. Planos
 - 8.10.4. Presentación final. Renders

Módulo 9. Ilustración y animación

- 9.1. La animación como soporte ilustrativo
 - 9.1.1. Dibujar para animar
 - 9.1.2. Primeros bocetos
 - 9.1.3. Enfoques y artes finales
 - 9.1.4. Ilustración con movimiento
- 9.2. La sofisticación de la animación
 - 9.2.1. La tecnología en el terreno de la animación
 - 9.2.2. Claves para animar elementos
 - 9.2.3. Nuevos métodos y técnicas
- 9.3. Paradigmas de éxito en la animación
 - 9.3.1. El reconocimiento del éxito
 - 9.3.2. Los mejores estudios de animación
 - 9.3.3. Tendencias visuales
 - 9.3.4. Cortometrajes y largometrajes
- 9.4. Tecnología actual en la animación
 - 9.4.1. ¿Qué necesitamos para animar una ilustración?
 - 9.4.2. Software disponible para animar
 - 9.4.3. Dar vida a un personaje y a un escenario
- 9.5. Conceptualización de una historia animada
 - 9.5.1. El concepto gráfico
 - 9.5.2. El guion y el *storyboard*
 - 9.5.3. El modelado de las formas
 - 9.5.4. Desarrollo técnico

- 9.6. Ilustración aplicada a una campaña publicitaria
 - 9.6.1. Ilustración publicitaria
 - 9.6.2. Referencias
 - 9.6.3. ¿Qué queremos contar?
 - 9.6.4. Trasladar las ideas al soporte digital
- 9.7. Síntesis gráfica
 - 9.7.1. Menos, es más
 - 9.7.2. Ilustrando con sutileza
 - 9.7.3. La geometría en la Ilustración
- 9.8. Diseño de una historia de animación en 2D
 - 9.8.1. La Ilustración en 2D
 - 9.8.2. Consideraciones técnicas en la animación 2D
 - 9.8.3. Contar historias en 2D
 - 9.8.4. Los escenarios en 2D
- 9.9. Diseño de una historia de animación en 3D
 - 9.9.1. La Ilustración en 3D
 - 9.9.2. Consideraciones técnicas en la animación 3D
 - 9.9.3. El volumen y el modelado
 - 9.9.4. La perspectiva en la animación 3D
- 9.10. El arte de simular el 3D con el 2D
 - 9.10.1. Percepción visual en la animación
 - 9.10.2. Las texturas en la animación
 - 9.10.3. La luz y el volumen
 - 9.10.4. Referencias visuales

Módulo 10. Fotografía digital

- 10.1. Introducción al medio fotográfico contemporáneo
 - 10.1.1. Orígenes de la fotografía: la cámara oscura
 - 10.1.2. La fijación de la imagen. Hitos: el daguerrotipo y el calotipo
 - 10.1.3. La cámara estenopeica
 - 10.1.4. La instantánea fotográfica. Kodak y la popularización del medio
- 10.2. Principios de la fotografía digital
 - 10.2.1. *Street photography*: la fotografía como espejo social
 - 10.2.2. Fundamentos de la imagen digital
 - 10.2.3. JPG y RAW
 - 10.2.4. Laboratorio digital
- 10.3. Conceptos, equipos y técnicas fotográficas
 - 10.3.1. La cámara: ángulo visual y lentes
 - 10.3.2. Exposímetro. Ajuste de la exposición
 - 10.3.3. Elementos de control de la imagen
 - 10.3.4. Práctica I: controlando la cámara
- 10.4. Iluminación
 - 10.4.1. La luz natural y su importancia
 - 10.4.2. Propiedades de la luz
 - 10.4.3. La luz continua y la luz de modelado
 - 10.4.4. Esquemas de iluminación
 - 10.4.5. Accesorios para manipular la luz
 - 10.4.6. Los fondos. Herramientas comerciales
- 10.5. Flash
 - 10.5.1. Principales funciones de un flash
 - 10.5.2. Tipos de flash
 - 10.5.3. Flash de antorcha
 - 10.5.4. Ventajas e inconvenientes
- 10.6. Fotografía con cámara profesional
 - 10.6.1. Fotografía Lifestyle. En busca de rincones
 - 10.6.2. Práctica II: juego de luces
 - 10.6.3. Práctica III: espacios negativos
 - 10.6.4. Práctica IV: capturar la emoción
- 10.7. Fotografía móvil: introducción
 - 10.7.1. Nuestra cámara de bolsillo y otros materiales
 - 10.7.2. Conseguir la mejor calidad
 - 10.7.3. Trucos de composición
 - 10.7.4. Creación de ambiente

- 10.8. Fotografía móvil: proyecto
 - 10.8.1. Los flatlay
 - 10.8.2. Fotografía de interiores
 - 10.8.3. Ideas creativas: ¿por dónde empezar?
 - 10.8.4. Práctica VI: primeras fotografías
- 10.9. Fotografía móvil: edición
 - 10.9.1. Edición de fotos con Snapseed
 - 10.9.2. Edición de fotos con VSCO
 - 10.9.3. Edición de fotos con Instagram
 - 10.9.4. Práctica IV: editando tus fotografías
- 10.10. El proyecto creativo fotográfico
 - 10.10.1. Autores de referencia en la creación fotográfica contemporánea
 - 10.10.2. El portfolio fotográfico
 - 10.10.3. Referencias visuales de portfolio
 - 10.10.4. Construye tu portfolio de resultados

Módulo 11. Tipografía

- 11.1. Introducción a la tipografía
 - 11.1.1. ¿Qué es la tipografía?
 - 11.1.2. El papel de la tipografía en el diseño gráfico
 - 11.1.3. Secuencia, contraste, forma y contraforma
 - 11.1.4. Relación y diferencias entre tipografía, caligrafía y *lettering*
- 11.2. El origen múltiple de la escritura
 - 11.2.1. La escritura ideográfica
 - 11.2.2. El alfabeto fenicio
 - 11.2.3. El alfabeto romano
 - 11.2.4. La reforma carolingia
 - 11.2.5. El alfabeto latino moderno
- 11.3. Inicios de la tipografía
 - 11.3.1. La imprenta, una nueva era. Primeros tipógrafos
 - 11.3.2. La revolución industrial: la litografía
 - 11.3.3. El modernismo: los inicios de la tipografía comercial
 - 11.3.4. Las vanguardias
 - 11.3.5. Periodo de entreguerras
- 11.4. El papel de las escuelas de diseño en la tipografía
 - 11.4.1. La Bauhaus
 - 11.4.2. Herbert Bayer
 - 11.4.3. Psicología de la Gestalt
 - 11.4.4. La Escuela Suiza
- 11.5. Tipografía actual
 - 11.5.1. 1960 –1970, precursores de la revuelta
 - 11.5.2. Postmodernidad, deconstructivismo y tecnología
 - 11.5.3. ¿Hacia dónde va la tipografía
 - 11.5.4. Tipografías que marcan tendencia
- 11.6. La forma tipográfica I
 - 11.6.1. Anatomía de la letra
 - 11.6.2. Medidas y atributos del tipo
 - 11.6.3. Las familias tipográficas
 - 11.6.4. Caja alta, caja baja y versalitas
 - 11.6.5. Diferencia entre tipografía, fuente y familia tipográfica
 - 11.6.6. Filetes, líneas y elementos geométricos
- 11.7. La forma tipográfica II
 - 11.7.1. La combinación tipográfica
 - 11.7.2. Formatos de fuentes tipográficas (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 11.7.3. Licencias tipográficas
 - 11.7.4. ¿Quién debe comprar la licencia, cliente o diseñador?
- 11.8. La corrección tipográfica. Composición de textos
 - 11.8.1. El espaciado entre letras. Tracking y *kerning*
 - 11.8.2. El espacio entre palabras. El cuadratín
 - 11.8.3. El interlineado
 - 11.8.4. El cuerpo de letra
 - 11.8.5. Atributos del texto
- 11.9. El dibujo de las letras
 - 11.9.1. El proceso creativo
 - 11.9.2. Materiales tradicionales y digitales
 - 11.9.3. El uso de la tableta gráfica y del ipad
 - 11.9.4. Tipografía digital: contornos y mapas de bits

- 11.10. Carteles tipográficos
 - 11.10.1. La caligrafía como base para el dibujo de las letras
 - 11.10.2. ¿Cómo realizar una composición tipográfica que impacte?
 - 11.10.3. Referencias visuales
 - 11.10.4. La fase del bocetado
 - 11.10.5. Proyecto

Módulo 12. Ilustración y *lettering*

- 12.1. El resurgir del *lettering*
 - 12.1.1. *Lettering* y tipografía
 - 12.1.2. La evolución del *lettering*
 - 12.1.3. El propósito de crear *lettering*
 - 12.1.4. Bases del *lettering*
- 12.2. La tipografía como ilustración
 - 12.2.1. La letra como imagen
 - 12.2.2. La tipografía como identidad
 - 12.2.3. Imagen corporativa y tipografía
- 12.3. Diseño de una familia tipográfica
 - 12.3.1. Anatomía tipográfica
 - 12.3.2. Diseño de cuadratín
 - 12.3.3. Aspectos técnicos
 - 12.3.4. Elementos decorativos
- 12.4. Caligrafía, *lettering* y tipografía
 - 12.4.1. La caligrafía en el diseño
 - 12.4.2. La legibilidad en el *lettering*
 - 12.4.3. La nueva tipografía
- 12.5. Conceptualización y dibujo de la letra
 - 12.5.1. El diseño profesional de *lettering*
 - 12.5.2. Convertir letras en imágenes
 - 12.5.3. El trazo de un alfabeto tipográfico
- 12.6. *Lettering* y publicidad
 - 12.6.1. La tipografía en la publicidad
 - 12.6.2. Promoción de productos a través del texto

- 12.6.3. El impacto visual
 - 12.6.4. La persuasión a través del Marketing
- 12.7. La tipografía en el entorno corporativo
 - 12.7.1. La identidad corporativa a través de imágenes
 - 12.7.2. Crear una identidad sin logotipo
 - 12.7.3. El color y la estética tipográfica
 - 12.7.4. El acabado final y otros efectos
- 12.8. La tipografía en el entorno digital
 - 12.8.1. La tipografía en las aplicaciones móviles
 - 12.8.2. La tipografía en los banners publicitarios
 - 12.8.3. La tipografía en el entorno web
- 12.9. La tipografía en la animación
 - 12.9.1. Los gráficos animados
 - 12.9.2. Pautas de animación para trabajar con tipografías
 - 12.9.3. Efectos y consideraciones técnicas
 - 12.9.4. Referencias estéticas
- 12.10. Diseño de *lettering* para redes sociales
 - 12.10.1. Preferencias del usuario actual en las redes sociales
 - 12.10.2. La visualización del contenido en las plataformas
 - 12.10.3. El intercambio cultural
 - 12.10.4. El *lettering* en las redes sociales

Módulo 13. Herramientas en la suite de Adobe

- 13.1. Diseño de proyecto con Adobe Photoshop
 - 13.1.1. Photoshop como lienzo para ilustrar
 - 13.1.2. Ventajas de utilizar Photoshop para diseñar proyectos de Ilustración
 - 13.1.3. Las capas de nuestra Ilustración
 - 13.1.4. Formatos y exportación óptima de archivos
- 13.2. Mejorando nuestros pinceles con Photoshop
 - 13.2.1. Los pinceles por defecto
 - 13.2.2. Instalación de pinceles
 - 13.2.3. Perfeccionamiento de pinceles
 - 13.2.4. Técnicas de coloreado con nuestros pinceles

- 13.3. Gestión del color en Photoshop
 - 13.3.1. El color y el equilibrio visual
 - 13.3.2. El contraste
 - 13.3.3. Luz y sombreado
 - 13.3.4. Unidad compositiva
- 13.4. Diseño de personajes con Photoshop
 - 13.4.1. Boceto y esbozos
 - 13.4.2. Perfeccionamiento lineal
 - 13.4.3. Coloreado y definición
 - 13.4.4. Remates finales
- 13.5. Técnicas mixtas en Photoshop
 - 13.5.1. La estética collage
 - 13.5.2. Fusión de estilos visuales
 - 13.5.3. Aplicación de recursos mixtos
- 13.6. Diseño de proyecto con Adobe Illustrator
 - 13.6.1. Aprovechamiento de los recursos disponibles
 - 13.6.2. Organización visual en el espacio de trabajo
 - 13.6.3. Prototipados y validación
 - 13.6.4. Gestión del volumen y color
- 13.7. Ilustración vectorial y fluidez en Illustrator
 - 13.7.1. Control de los comandos y acciones óptimas
 - 13.7.2. Pensar en un sistema vectorial
 - 13.7.3. Ilustración geométrica
- 13.8. Perfeccionamiento gráfico en Illustrator
 - 13.8.1. Creación de patrones
 - 13.8.2. Texturas
 - 13.8.3. Diseño de escenarios
 - 13.8.4. Acciones complejas
- 13.9. Animación con Illustrator y After Effects
 - 13.9.1. Animación vectorial
 - 13.9.2. Herramientas imprescindibles a manejar
 - 13.9.3. Continuidad y desarrollo
 - 13.9.4. Exportación y presentación de archivos

- 13.10. Ilustración e identidad corporativa para nuevos medios
 - 13.10.1. Ilustración como imagen visual corporativa
 - 13.10.2. Aplicación y definición de los recursos visuales
 - 13.10.3. Diseño de una identidad gráfica sin logotipo
 - 13.10.4. Auditoría gráfica de medios

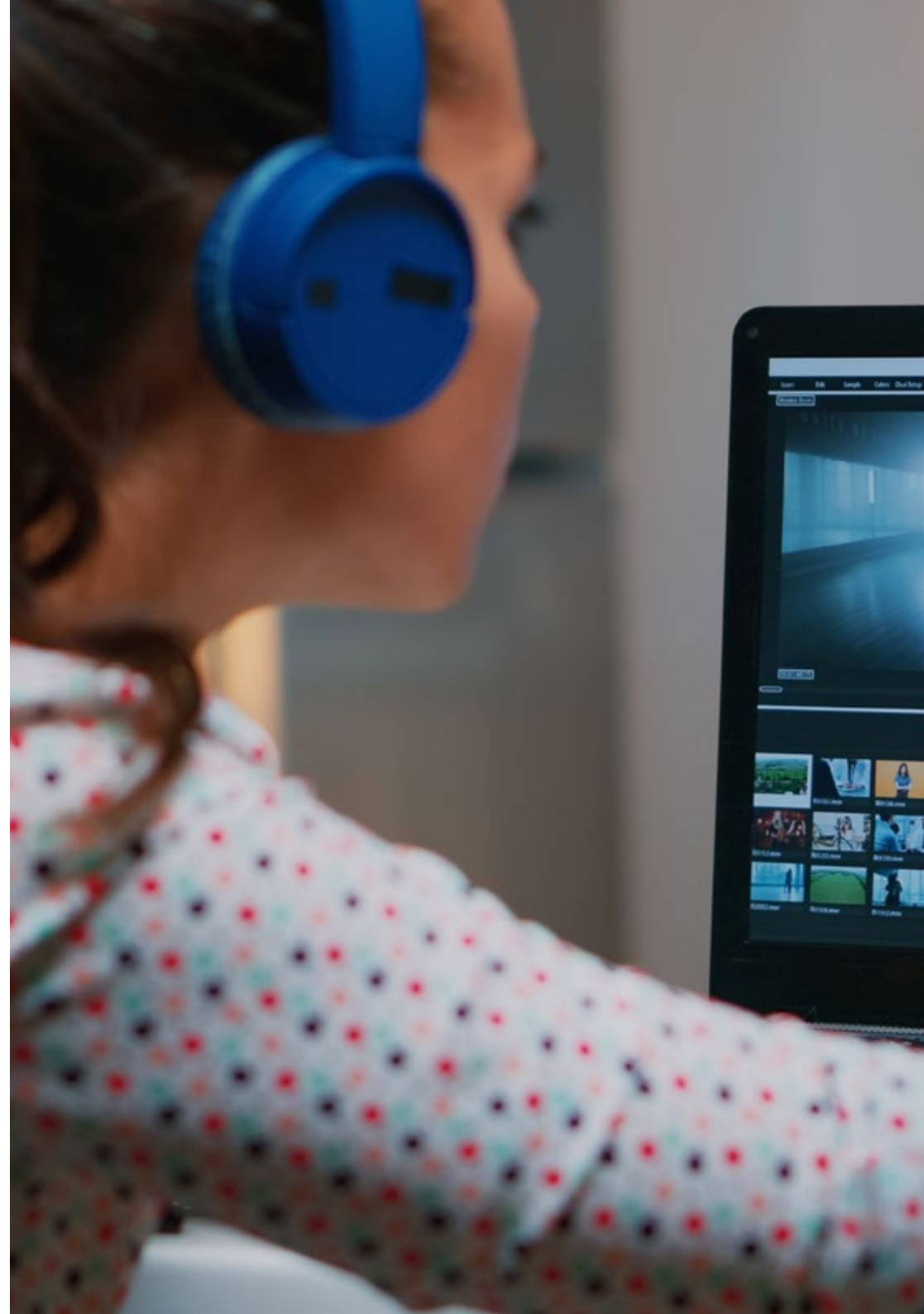
Módulo 14. Ilustración con el iPad

- 14.1. Dibujo a mano alzada
 - 14.1.1. Consideraciones previas
 - 14.1.2. El iPad como herramienta
 - 14.1.3. Aspectos formales
 - 14.1.4. Interfaz y técnica
- 14.2. Procreate: técnicas de Ilustración creativa
 - 14.2.1. Crear un proyecto
 - 14.2.2. Formatos
 - 14.2.3. Gestión de herramientas
 - 14.2.4. Pinceles
- 14.3. Procreate: retrato ilustrado
 - 14.3.1. Análisis
 - 14.3.2. Síntesis
 - 14.3.3. Trazado
 - 14.3.4. Relleno
- 14.4. Técnicas tradicionales con Procreate
 - 14.4.1. Dibujo tradicional en Tablet
 - 14.4.2. Sombreados y trazados
 - 14.4.3. Volumen y desarrollo
 - 14.4.4. Paisaje y realidad
- 14.5. Estilos visuales en Procreate
 - 14.5.1. Concebir un estilo
 - 14.5.2. Trayectorias y recursos
 - 14.5.3. Combinación de técnicas
- 14.6. Ilustración naturalista
 - 14.6.1. El paisaje como medio
 - 14.6.2. Conocimiento del entorno

- 14.6.3. La luz como volumen
- 14.6.4. Construcción de un paisaje
- 14.7. Ilustración realista
 - 14.7.1. La complejidad del realismo
 - 14.7.2. La percepción fotográfica
 - 14.7.3. Construcción de un modelo realista
- 14.8. Diseño de *cartoon* en Procreate
 - 14.8.1. Referencias visuales
 - 14.8.2. Anatomía y cuerpo
 - 14.8.3. La historia del personaje
 - 14.8.4. Construcción del personaje
- 14.9. Creación de Storyboard en Procreate
 - 14.9.1. Cómo definir un *Storyboard*
 - 14.9.2. Fases y elementos del *Storyboard*
 - 14.9.3. Animación y *Storyboard*
- 14.10. Otras apps para ilustrar en iPad
 - 14.10.1. ¿Por qué es importante comparar aplicaciones?
 - 14.10.2. Ilustración vectorial en iPad
 - 14.10.3. Ilustración en mapa de bits en iPad
 - 14.10.4. Ilustración 3D en iPad
 - 14.10.5. Apps de Ilustración profesional en iPad

Módulo 15. Narrativa digital aplicada a la Ilustración

- 15.1. ¿Cómo trasladar la narrativa digital a la Ilustración?
 - 15.1.1. La narrativa digital
 - 15.1.2. El arte de contar historias
 - 15.1.3. Recursos disponibles
- 15.2. La cibercultura y el arte digital
 - 15.2.1. La cibercultura del nuevo siglo
 - 15.2.2. La cultura aplicada a la tecnología
 - 15.2.3. Ilustradores de éxito en el entorno digital
- 15.3. La Ilustración narrativa
 - 15.3.1. Narrar una historia
 - 15.3.2. Guion y perfeccionamiento





- 15.3.3. La continuidad
- 15.3.4. Otros elementos narrativos
- 15.4. Ilustración y semiótica
 - 15.4.1. La semiología en el terreno de la Ilustración
 - 15.4.2. La simbología como recurso
 - 15.4.3. La sintaxis de la imagen
- 15.5. Gráficos que hablan por sí solos
 - 15.5.1. Suprimir el texto
 - 15.5.2. La expresión gráfica
 - 15.5.3. Dibujar pensando en un discurso
 - 15.5.4. El dibujo infantil como paradigma
- 15.6. La narrativa digital como recurso didáctico
 - 15.6.1. Desarrollo de narrativas
 - 15.6.2. El entorno hipertextual
 - 15.6.3. El entorno multimedia
- 15.7. El poder del *storytelling*
 - 15.7.1. Aprovechar el *storytelling*
 - 15.7.2. Gestión del discurso
 - 15.7.3. Acciones complementarias
 - 15.7.4. Aplicación de matices
- 15.8. Tendencias clave en la Ilustración
 - 15.8.1. Artistas de éxito
 - 15.8.2. Estilos visuales que han marcado historia
 - 15.8.3. ¿Copiar o definir un estilo propio?
 - 15.8.4. La demanda del cliente potencial
- 15.9. Técnicas narrativas de perfeccionamiento visual
 - 15.9.1. La narrativa visual
 - 15.9.2. Armonía y contraste
 - 15.9.3. Conectividad con la historia
 - 15.9.4. Alegorías visuales
- 15.10. Identidad visual narrativa de un personaje
 - 15.10.1. La identificación de un personaje
 - 15.10.2. Comportamiento y gestualidad

- 15.10.3. La autobiografía
- 15.10.4. Discurso gráfico y soporte de proyección

Módulo 16. La Ilustración editorial

- 16.1. Pensar en el soporte
 - 16.1.1. Diseño editorial e Ilustración
 - 16.1.2. Formatos disponibles
 - 16.1.3. ¿Impresión o exportación digital?
 - 16.1.4. Jerarquía y texto
- 16.2. Acompañamiento literario
 - 16.2.1. El texto dicta los gráficos
 - 16.2.2. ¿Cómo ilustrar lo que leemos?
 - 16.2.3. ¿Qué estética es la más apropiada?
- 16.3. Técnicas editoriales de Ilustración
 - 16.3.1. La técnica editorial
 - 16.3.2. Consideraciones técnicas
 - 16.3.3. Más allá de la imagen
- 16.4. El humor gráfico
 - 16.4.1. La historieta gráfica
 - 16.4.2. Humor e Ilustración
 - 16.4.3. Expresión y crítica
 - 16.4.4. Medios y recursos
- 16.5. La relación entre el texto y la imagen
 - 16.5.1. La tipografía en la Ilustración
 - 16.5.2. La tipografía como imagen
 - 16.5.3. La tipografía creativa
 - 16.5.4. Jerarquía entre texto e imagen
- 16.6. Ilustración en revistas
 - 16.6.1. La revista como soporte
 - 16.6.2. ¿Por qué ilustrar en una revista?
 - 16.6.3. Formatos y especificaciones técnicas
 - 16.6.4. El acabado final

- 16.7. Ilustración en catálogos o folletos
 - 16.7.1. El catálogo y sus aplicaciones gráficas
 - 16.7.2. Identidad gráfica de soportes impresos
 - 16.7.3. Posibilidades creativas
 - 16.7.4. Ingeniería del papel
- 16.8. Ilustración en libros y novelas
 - 16.8.1. La novela gráfica
 - 16.8.2. El grado de discreción
 - 16.8.3. La Ilustración en cuentos infantiles
- 16.9. Ilustración en prensa
 - 16.9.1. La simpleza gráfica
 - 16.9.2. Espacios para Ilustración
 - 16.9.3. Grandes referentes
 - 16.9.4. La polémica gráfica
- 16.10. Ilustración digital impresa
 - 16.10.1. Consideraciones previas a la impresión
 - 16.10.2. Pruebas y comparación
 - 16.10.3. Tintas y reproducción del color
 - 16.10.4. Simular una técnica tradicional sobre papel

Módulo 17. Ilustración profesional enfocada al cómic

- 17.1. El cómic como medio de expresión
 - 17.1.1. El cómic como soporte de comunicación gráfica
 - 17.1.2. El diseño de historietas visuales
 - 17.1.3. La reproducción del color en el cómic
- 17.2. Técnicas y evolución del cómic
 - 17.2.1. Los comienzos del cómic
 - 17.2.2. Evolución gráfica
 - 17.2.3. Los motivos narrativos
 - 17.2.4. La representación de elementos
- 17.3. Pensamiento formal
 - 17.3.1. La estructura de un cómic
 - 17.3.2. La narración de la historia
 - 17.3.3. El diseño de los personajes

- 17.3.4. El diseño de los escenarios
- 17.3.5. El discurso de las escenas
- 17.4. El género de súper héroes
 - 17.4.1. El cómic de super héroes
 - 17.4.2. El caso de Marvel Comics
 - 17.4.3. El caso de DC Cómics
 - 17.4.4. Diseño visual
- 17.5. El género fantástico y de aventuras
 - 17.5.1. El género de fantasía
 - 17.5.2. El diseño de personajes fantásticos
 - 17.5.3. Recursos y referencias visuales
- 17.6. El cómic en Asia
 - 17.6.1. Principios visuales de la Ilustración en Asia
 - 17.6.2. El diseño de caligrafía en oriente
 - 17.6.3. La narrativa visual de las historietas
 - 17.6.4. El diseño gráfico oriental
- 17.7. Desarrollo técnico del manga
 - 17.7.1. El diseño de manga
 - 17.7.2. Aspectos formales y estructura
 - 17.7.3. *Storytelling* y guion gráfico
- 17.8. La relación entre el manga y el anime
 - 17.8.1. La animación en Japón
 - 17.8.2. Características del anime
 - 17.8.3. El proceso de diseño del anime
 - 17.8.4. Técnicas visuales en el anime
- 17.9. El cómic en los medios digitales
 - 17.9.1. El cómic a través de la pantalla
 - 17.9.2. Animación de un cómic
 - 17.9.3. Equilibrio de color y códigos visuales
 - 17.9.4. Estructura gráfica y formatos
- 17.10. Proyecto: diseño de un cómic personalizado
 - 17.10.1. Definición de los objetivos
 - 17.10.2. La historia a desarrollar

- 17.10.3. Los personajes e intérpretes
- 17.10.4. Diseño de escenarios
- 17.10.5. Formatos

Módulo 18. Concept Art

- 18.1. ¿Qué es el Concept Art?
 - 18.1.1. Definición y utilización del concepto
 - 18.1.2. Aplicación del concept art a los nuevos medios
 - 18.1.3. Desarrollo digital del Concept Art
- 18.2. Color y composición digital
 - 18.2.1. La pintura digital
 - 18.2.2. Las bibliotecas y paletas de color
 - 18.2.3. El coloreado digital
 - 18.2.4. Aplicación de texturas
- 18.3. Técnicas escultóricas tradicionales
 - 18.3.1. La Ilustración llevada a la escultura
 - 18.3.2. Técnicas de modelado escultórico
 - 18.3.3. Texturas y volumen
 - 18.3.4. Proyecto escultórico
- 18.4. Pintura y texturizado 3D
 - 18.4.1. La pintura en el diseño 3D
 - 18.4.2. Texturas naturales y artificiales en el 3D
 - 18.4.3. Caso práctico: el realismo en los videojuegos
- 18.5. Modelado de personajes y caricaturas
 - 18.5.1. Definición de un personaje 3D
 - 18.5.2. Software a utilizar
 - 18.5.3. Soporte técnico
 - 18.5.4. Herramientas empleadas
- 18.6. Definición de objetos y escenarios
 - 18.6.1. El escenario de una Ilustración
 - 18.6.2. El diseño de escenarios en la proyección isométrica
 - 18.6.3. Los objetos complementarios
 - 18.6.4. La decoración del entorno

- 18.7. Lenguaje cinematográfico
 - 18.7.1. El cine de animación
 - 18.7.2. Recursos gráficos visuales
 - 18.7.3. Gráficos en movimiento
 - 18.7.4. Imagen real vs. Animación por ordenador
- 18.8. Retoques y perfeccionamiento estético
 - 18.8.1. Errores comunes en el diseño 3D
 - 18.8.2. Ofrecer mayor grado de realismo
 - 18.8.3. Especificaciones técnicas
- 18.9. Simulación de un proyecto 3D
 - 18.9.1. Diseño volumétrico
 - 18.9.2. El espacio y el movimiento
 - 18.9.3. La estética visual de los elementos
 - 18.9.4. Los remates finales
- 18.10. Dirección artística de un proyecto
 - 18.10.1. Funciones de la dirección artística
 - 18.10.2. Análisis del producto
 - 18.10.3. Consideraciones técnicas
 - 18.10.4. Evaluación del proyecto

Módulo 19. Ilustración en el diseño de moda

- 19.1. El marketing de moda
 - 19.1.1. La estructura del mercado de moda
 - 19.1.2. Investigación y planificación
 - 19.1.3. La promoción de la moda
 - 19.1.4. El *branding* aplicado a la moda
- 19.2. El papel del ilustrador en la moda
 - 19.2.1. Las premisas del ilustrador digital
 - 19.2.2. La Ilustración en el terreno de la moda
 - 19.2.3. El desarrollo de la moda a través del diseño
- 19.3. Técnicas creativas enfocadas a la moda
 - 19.3.1. Arte en el proceso creativo
 - 19.3.2. El posicionamiento en los mercados de moda
 - 19.3.3. El producto de moda y la marca
 - 19.3.4. Las macro tendencias y las micro tendencias

- 19.4. Desarrollo visual de una pieza de moda
 - 19.4.1. El boceto en el diseño de moda
 - 19.4.2. Referencias visuales en la moda
 - 19.4.3. Técnicas experimentales
 - 19.4.4. El color y el tejido
- 19.5. La estética en la moda
 - 19.5.1. Las tendencias en el diseño de moda
 - 19.5.2. Las vanguardias en el diseño de moda
 - 19.5.3. La inspiración a la hora de ilustrar los productos de moda
 - 19.5.4. El diseño inclusivo en la moda
- 19.6. El desarrollo industrial
 - 19.6.1. Consideraciones técnicas para el diseño
 - 19.6.2. La producción en la moda
 - 19.6.3. Técnicas de impresión
- 19.7. Ilustrando sobre el soporte
 - 19.7.1. Ilustración sobre soportes complejos
 - 19.7.2. Moda inspirada en la pintura
 - 19.7.3. Producción artística
- 19.8. Referentes mundiales en el diseño de moda
 - 19.8.1. Los grandes diseñadores y diseñadoras
 - 19.8.2. La gran aportación de la Ilustración
 - 19.8.3. La moda en la maqueta de revistas
 - 19.8.4. El impacto a través del color
- 19.9. Diseño de estampación
 - 19.9.1. La estampación sobre la pieza
 - 19.9.2. Aplicación del diseño gráfico
 - 19.9.3. Diseño de patronajes
 - 19.9.4. La alta costura
- 19.10. Proyecto: diseño de colección de moda
 - 19.10.1. Los objetivos del prototipo
 - 19.10.2. Principios de diseño para ilustrar el producto
 - 19.10.3. Bocetos e Ilustración
 - 19.10.4. El *packaging* en el diseño de moda
 - 19.10.5. Producción y distribución

Módulo 20. Técnicas y procedimientos en la Ilustración

- 20.1. Aplicación de la estética del siglo XX
 - 20.1.1. El idealismo visual
 - 20.1.2. Arte Pop en los nuevos medios
 - 20.1.3. La Ilustración psicodélica
 - 20.1.4. Desarrollo del estilo retro
- 20.2. La Ilustración orientada al diseño de producto
 - 20.2.1. La complejidad formal
 - 20.2.2. *Packaging* retro como referencia gráfica
 - 20.2.3. El diseño nórdico
 - 20.2.4. La orientación visual en el *Packaging*
- 20.3. La Ilustración en la cartelería
 - 20.3.1. El cartel como medio de comunicación
 - 20.3.2. Propósitos visuales del cartel
 - 20.3.3. Los nuevos medios aplicados a la cartelería
- 20.4. La Ilustración en el género cinematográfico
 - 20.4.1. La cartelería en el cine
 - 20.4.2. La cartelería en la animación
 - 20.4.3. La industria digital
 - 20.4.4. Creatividad en la composición
- 20.5. La Ilustración en proyectos audiovisuales
 - 20.5.1. Ilustración para proyección en escenarios
 - 20.5.2. Ilustración con movimiento
 - 20.5.3. Ilustración para *Video Mapping*
 - 20.5.4. Diseño de stands o de espacios interactivos
- 20.6. La Ilustración en el mercado laboral
 - 20.6.1. La preparación de los archivos
 - 20.6.2. La entrega de los productos
 - 20.6.3. El contacto con la imprenta o los proveedores
 - 20.6.4. La reunión con el cliente
 - 20.6.5. El presupuesto final

- 20.7. La Ilustración orientada a la señalética
 - 20.7.1. Iconografía universal
 - 20.7.2. La señalética inclusiva
 - 20.7.3. El estudio de símbolos
 - 20.7.4. Diseño de señalética
- 20.8. La Ilustración en el diseño UX
 - 20.8.1. Pautas para el diseño de una interfaz
 - 20.8.2. El diseño de infografías
 - 20.8.3. Ilustrando el estilo visual de una interfaz
- 20.9. Creación de un portafolio profesional
 - 20.9.1. La estructura del portafolio
 - 20.9.2. Clasificación de los trabajos
 - 20.9.3. Ilustrando y maquetando el portafolio
 - 20.9.4. Materiales y complementos
- 20.10. Proyecto: diseño de un álbum ilustrado
 - 20.10.1. Presentación del proyecto
 - 20.10.2. Objetivos del proyecto
 - 20.10.3. La temática del proyecto
 - 20.10.4. Desarrollo visual del proyecto
 - 20.10.5. Artes finales y acabados



Profundizarás en la narrativa visual para desarrollar historias cautivadoras que conecten con audiencias globales en diferentes formatos”

04

Objetivos docentes

Esta titulación universitaria tiene como objetivo principal dotar a los profesionales con competencias avanzadas y habilidades técnicas para crear proyectos visuales innovadores. De esta manera, y a través de un enfoque práctico y multidisciplinar, este itinerario académico impulsará el dominio de herramientas digitales y el desarrollo de narrativas visuales efectivas. A su vez, los egresados desarrollarán la capacidad de integrar diseño y tecnología en soluciones creativas adaptadas a las demandas del mercado actual.



“

*Adquirirás competencias clave en
Diseño Editorial, Animación y Gráficos
en Movimiento, posicionándote como un
líder en la industria”*



Objetivos generales

- ◆ Desarrollar habilidades en técnicas de ilustración digital y tradicional para la creación de contenido visual
- ◆ Aplicar principios de diseño gráfico para crear composiciones visuales impactantes y funcionales
- ◆ Desarrollar competencias en el uso de software de diseño multimedia para la creación de gráficos y animaciones
- ◆ Aplicar técnicas de diseño de personajes y escenarios para la creación de ilustraciones en diversos medios
- ◆ Desarrollar habilidades para combinar elementos visuales y narrativos en proyectos multimedia interactivos
- ◆ Aplicar principios de teoría del color, tipografía y composición en la creación de ilustraciones y diseños
- ◆ Desarrollar competencias en la creación de contenido multimedia para plataformas digitales y redes sociales
- ◆ Aplicar técnicas de animación 2D y 3D para crear secuencias visuales atractivas en proyectos multimedia
- ◆ Desarrollar habilidades en la creación de interfaces gráficas y elementos interactivos para aplicaciones y sitios web
- ◆ Aplicar principios de usabilidad y accesibilidad en el diseño de interfaces y experiencias interactivas
- ◆ Desarrollar competencias en la producción de contenidos visuales para marketing y publicidad digital
- ◆ Aplicar la ilustración en la creación de contenidos educativos y recursos de aprendizaje multimedia
- ◆ Desarrollar habilidades en la gestión de proyectos multimedia desde la concepción hasta la ejecución final
- ◆ Aplicar técnicas de ilustración en el diseño de productos y empaque para mejorar la identidad visual de marcas
- ◆ Desarrollar competencias en la creación de contenido multimedia para videojuegos y aplicaciones móviles
- ◆ Aplicar principios de diseño de experiencias de usuario (UX) y diseño de interfaces de usuario (UI) en proyectos multimedia
- ◆ Desarrollar habilidades en la ilustración para medios impresos, como libros, revistas y materiales promocionales
- ◆ Aplicar la ilustración digital en la creación de contenido visual para el cine, la televisión y plataformas de streaming
- ◆ Desarrollar competencias en el uso de herramientas de modelado 3D y visualización para proyectos multimedia
- ◆ Aplicar técnicas de storytelling visual para mejorar la comunicación y el impacto de los proyectos multimedia



Objetivos docentes específicos

Módulo 1. Cultura audiovisual

- ◆ Identificar las características de la posmodernidad y su influencia en la cultura visual
- ◆ Examinar los principios de la semiótica y su aplicación en el análisis de símbolos audiovisuales
- ◆ Relacionar conceptos de intertextualidad con estrategias creativas en producciones visuales
- ◆ Estudiar la evolución del cine y sus nuevas formas narrativas y tecnológicas

Módulo 2. Introducción al color

- ◆ Reconocer las propiedades y atributos del color en diferentes contextos visuales
- ◆ Aplicar teorías cromáticas clásicas y contemporáneas en proyectos creativos
- ◆ Investigar los efectos psicológicos del color y su uso en estrategias de comunicación visual
- ◆ Implementar modelos de color en proyectos digitales y de impresión

Módulo 3. Lenguaje audiovisual

- ◆ Analizar las funciones del lenguaje audiovisual y su impacto en la narrativa
- ◆ Describir los elementos técnicos y estéticos de la cámara, el encuadre y el sonido
- ◆ Interpretar las relaciones entre espacio, tiempo y movimiento en la creación audiovisual
- ◆ Proponer soluciones narrativas utilizando estructuras y gramáticas cinematográficas

Módulo 4. Gráficos en movimiento

- ◆ Definir las características y funciones de los gráficos en movimiento
- ◆ Diseñar personajes y escenarios mediante técnicas de *cartooning* y *motion graphics*
- ◆ Organizar proyectos de animación desde la conceptualización hasta la finalización
- ◆ Incorporar elementos visuales dinámicos en composiciones audiovisuales

Módulo 5. Diseño para televisión

- ♦ Estudiar la influencia del diseño gráfico en la identidad visual de los medios televisivos
- ♦ Examinar las especificaciones técnicas para el diseño en pantalla
- ♦ Configurar proyectos audiovisuales con herramientas como Adobe After Effects
- ♦ Investigar el impacto emocional de la televisión en el consumo de contenidos visuales

Módulo 6. Animación 2D

- ♦ Establecer los principios fundamentales de la animación 2D y su aplicación técnica
- ♦ Producir secuencias animadas mediante herramientas digitales y técnicas tradicionales
- ♦ Estructurar proyectos colaborativos de animación con roles definidos
- ♦ Referenciar cortos y técnicas animadas para la creación de proyectos innovadores

Módulo 7. Proyectos de animación

- ♦ Planificar proyectos de *stop motion* desde la conceptualización hasta la ejecución
- ♦ Diseñar personajes, escenarios y narrativas para proyectos animados
- ♦ Optimizar recursos técnicos para la animación de objetos y figuras en movimiento
- ♦ Evaluar resultados de proyectos animados mediante análisis crítico

Módulo 8. Modelado 3D

- ♦ Implementar procesos de modelado 3D utilizando software especializado como Blender
- ♦ Configurar iluminación, texturas y elementos en escenarios tridimensionales
- ♦ Construir objetos y personajes con características específicas para proyectos artísticos
- ♦ Organizar salas de exposición virtuales utilizando herramientas avanzadas de diseño

Módulo 9. Ilustración y animación

- ♦ Combinar Ilustración y animación en proyectos visuales con técnicas innovadoras
- ♦ Conceptualizar historias gráficas con guiones técnicos y narrativos sólidos
- ♦ Seleccionar tecnologías actuales para la producción de ilustraciones animadas
- ♦ Diseñar campañas publicitarias mediante la integración de elementos visuales dinámicos

Módulo 10. Fotografía digital

- ♦ Examinar los fundamentos técnicos de la fotografía y su evolución histórica
- ♦ Configurar equipos y herramientas para la producción de imágenes digitales de alta calidad
- ♦ Aplicar técnicas avanzadas de iluminación en proyectos fotográficos
- ♦ Desarrollar portafolios fotográficos profesionales para contextos creativos

Módulo 11. Tipografía

- ♦ Identificar los principios fundamentales de la tipografía y su evolución histórica
- ♦ Diseñar composiciones tipográficas con enfoque en estética y funcionalidad
- ♦ Optimizar el uso de fuentes y licencias tipográficas en proyectos gráficos
- ♦ Crear carteles tipográficos impactantes mediante técnicas avanzadas de diseño

Módulo 12. Ilustración y *lettering*

- ♦ Definir los elementos esenciales del *lettering* y su integración en proyectos gráficos
- ♦ Conceptualizar familias tipográficas personalizadas con fines creativos y publicitarios
- ♦ Diseñar composiciones de *lettering* adaptadas a diferentes soportes digitales y físicos
- ♦ Incorporar técnicas de caligrafía y tipografía en la creación de identidades visuales

Módulo 13. Herramientas en la suite de Adobe

- ◆ Configurar proyectos gráficos y de Ilustración utilizando Adobe Photoshop e Illustrator
- ◆ Perfeccionar técnicas de Ilustración digital mediante pinceles personalizados
- ◆ Desarrollar animaciones vectoriales combinando Illustrator y After Effects
- ◆ Implementar identidades gráficas en medios digitales utilizando Adobe Suite

Módulo 14. Ilustración con el iPad

- ◆ Utilizar aplicaciones avanzadas como Procreate para Ilustración creativa
- ◆ Configurar proyectos de Ilustración realista y naturalista en entornos digitales
- ◆ Adaptar técnicas tradicionales al entorno digital del iPad
- ◆ Producir *storyboards* digitales para proyectos audiovisuales

Módulo 15. Narrativa digital aplicada a la Ilustración

- ◆ Relacionar narrativa digital con Ilustración en contextos multimedia
- ◆ Diseñar contenidos visuales que integren semiótica y simbolismo narrativo
- ◆ Aplicar técnicas de *storytelling* en la creación de proyectos visuales
- ◆ Identificar tendencias clave en Ilustración narrativa contemporánea

Módulo 16. La Ilustración editorial

- ◆ Configurar proyectos de Ilustración adaptados a formatos editoriales diversos
- ◆ Incorporar técnicas gráficas en la creación de historietas y publicaciones visuales
- ◆ Optimizar el diseño visual de revistas, catálogos y libros ilustrados
- ◆ Evaluar el impacto de la relación texto-imagen en la comunicación editorial

Módulo 17. Ilustración profesional enfocada al cómic

- ◆ Estructurar narrativas visuales específicas para el diseño de cómics
- ◆ Integrar elementos gráficos y narrativos en géneros de superhéroes y fantasía
- ◆ Diseñar personajes y escenarios con técnicas avanzadas de Ilustración gráfica
- ◆ Producir proyectos personalizados de cómic en formatos tradicionales y digitales

Módulo 18. Concept Art

- ◆ Diseñar personajes, escenarios y elementos visuales para proyectos multimedia
- ◆ Configurar texturas y colores digitales en la producción de *concept art*
- ◆ Planificar proyectos escultóricos y de modelado con técnicas tradicionales y digitales
- ◆ Incorporar lenguaje cinematográfico en el desarrollo de proyectos conceptuales

Módulo 19. Ilustración en el diseño de moda

- ◆ Diseñar piezas gráficas para el desarrollo de colecciones de moda
- ◆ Analizar tendencias visuales y culturales en el diseño de moda
- ◆ Aplicar técnicas de Ilustración en bocetos y estampados de moda
- ◆ Organizar proyectos de diseño de moda desde la conceptualización hasta la producción

Módulo 20. Técnicas y procedimientos en la Ilustración

- ◆ Integrar estilos visuales retro y contemporáneos en proyectos de Ilustración
- ◆ Optimizar la Ilustración en cartelería y proyectos audiovisuales
- ◆ Implementar iconografía y señalética inclusiva en proyectos gráficos
- ◆ Configurar portafolios profesionales que resalten las competencias técnicas y creativas

05

Salidas profesionales

Al finalizar esta titulación universitaria, los profesionales estarán capacitados para liderar proyectos visuales en sectores clave como la publicidad, el cine, los videojuegos y la moda, aplicando técnicas avanzadas de diseño digital y animación. Además, podrán gestionar estrategias creativas que integren narrativa visual, Ilustración y modelado 3D, adaptándose a las demandas de un mercado global en constante avance. Gracias a estas competencias, los egresados estarán listos para acceder a roles especializados en estudios de diseño, agencias de publicidad y empresas tecnológicas, entre otros entornos profesionales.





“

*Te posicionarás como un experto en
Diseño UX, optimizando experiencias
digitales y desarrollando interfaces
innovadoras”*

Perfil del egresado

El egresado de este Grand Master será un profesional altamente cualificado para crear, dirigir y gestionar proyectos visuales en diversas industrias. De hecho, poseerá un dominio avanzado de herramientas digitales, técnicas de Ilustración y Diseño, así como una sólida comprensión de la narrativa visual y la estética contemporánea. Además, este experto estará preparado para conceptualizar y desarrollar propuestas innovadoras, adaptadas a las tendencias globales y a las demandas del mercado, destacándose como un líder creativo en sectores como la publicidad, la animación, el diseño editorial y el modelado 3D.

Liderarás proyectos visuales interdisciplinarios, combinando habilidades técnicas con una visión estética contemporánea.

- ♦ **Creatividad e Innovación:** generar ideas originales y aplicar soluciones innovadoras en proyectos visuales, adaptándose a las tendencias globales y a las demandas de las industrias creativas
- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** analizar y evaluar situaciones complejas, proponiendo estrategias visuales efectivas que optimicen la comunicación y el impacto de los proyectos
- ♦ **Gestión del Tiempo y Adaptabilidad:** organizar y priorizar tareas en entornos de alta exigencia, ajustándose con flexibilidad a las dinámicas cambiantes de los proyectos y a los avances tecnológicos
- ♦ **Trabajo Colaborativo y Multidisciplinario:** liderar equipos compuestos por perfiles diversos, fomentando la comunicación efectiva y la sinergia en proyectos interdisciplinarios



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

1. **Diseñador Gráfico Digital:** creador de piezas gráficas para medios digitales, campañas publicitarias y plataformas web, utilizando herramientas avanzadas de Diseño
2. **Ilustrador Digital:** creador de imágenes y gráficos personalizados para libros, revistas, videojuegos y proyectos editoriales, adaptados a distintos formatos físicos y digitales
3. **Animador 2D/3D:** productor de secuencias animadas para cine, televisión, videojuegos y plataformas de contenido audiovisual, utilizando técnicas y software especializado
4. **Artista Conceptual:** diseñador visual de personajes, escenarios y elementos para proyectos de videojuegos, películas y producciones audiovisuales
5. **Supervisor del Motion Graphics:** creador de gráficos en movimiento utilizados en campañas publicitarias, contenido audiovisual y diseño para televisión, integrando animación y efectos visuales
6. **Diseñador UX/UI:** diseñador de interfaces y experiencias de usuario para aplicaciones, sitios web y plataformas digitales, combinando funcionalidad y estética
7. **Ilustrador Editorial:** creador de ilustraciones para libros, revistas y material impreso, aportando valor visual y conceptual al contenido literario
8. **Desarrollador de Contenidos Multimedia:** creador de materiales visuales y audiovisuales para plataformas digitales, eventos interactivos y campañas de marketing
9. **Ilustrador Publicitario:** desarrollador de imágenes y composiciones visuales impactantes para anuncios, campañas y *branding* corporativo
10. **Artista de Storyboards:** encargado de elaborar guiones gráficos para proyectos audiovisuales, proporcionando una narrativa visual clara y estructurada



06

Licencias de software incluidas

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



“

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

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

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

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



Google Career Launchpad

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

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

Funciones destacadas:

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

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



Sketch

Sketch es una 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.

07

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

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



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



Material de estudio

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

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



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

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

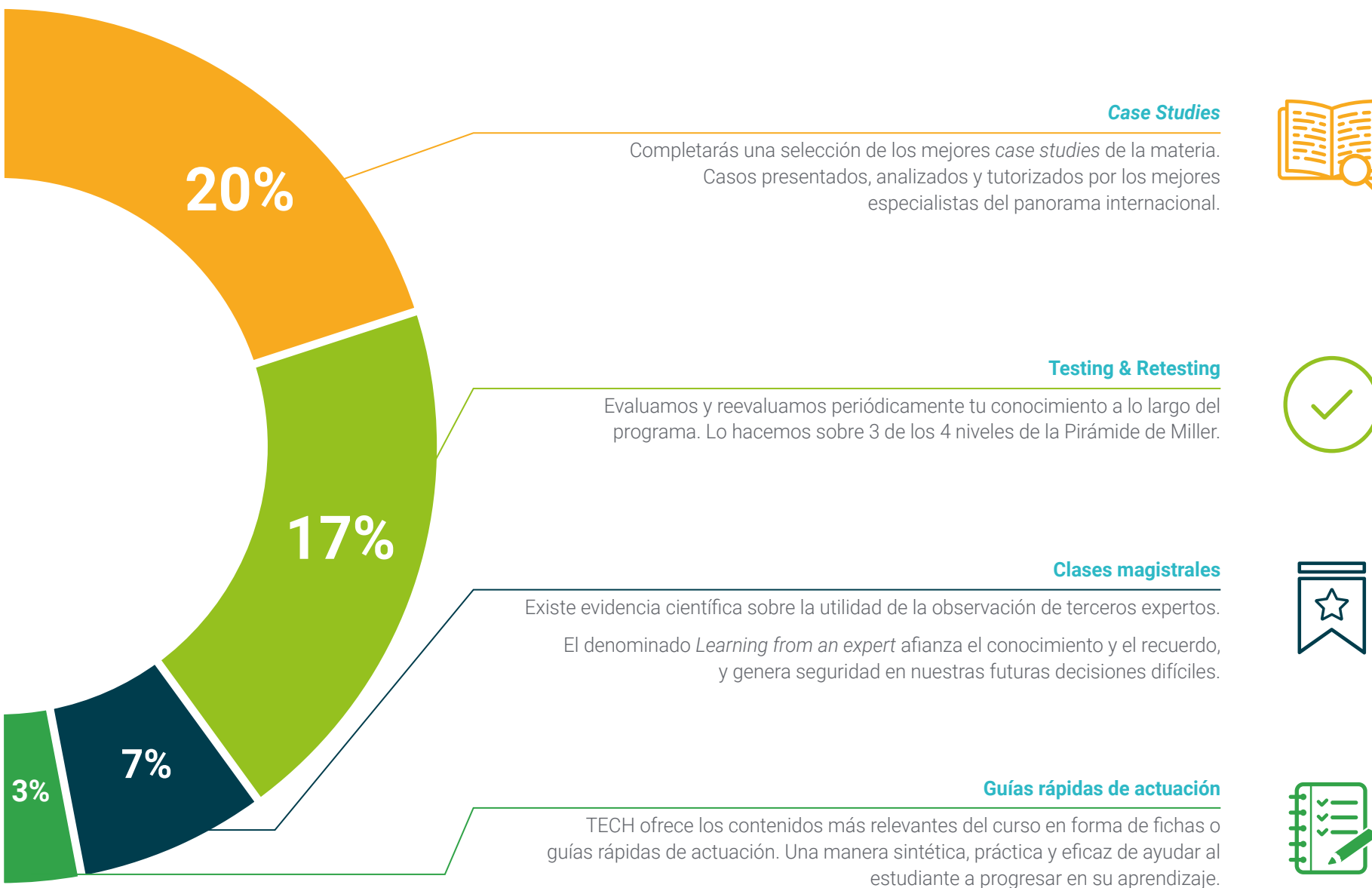
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





08 Titulación

El Grand Master en Ilustración y Diseño Multimedia garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Grand Master, 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”

Este **Grand Master en Ilustración y Diseño Multimedia** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad 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.

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

TECH es miembro de:



Título: **Grand Master en Ilustración y Diseño Multimedia**

Modalidad: **online**

Duración: **2 años**

Acreditación: **120 ECTS**



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



Grand Master Ilustración y Diseño Multimedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 2 años
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 120 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Grand Master

Ilustración y Diseño Multimedia

The Design Society

A detailed close-up of a dragon head sculpture, likely made of stone or metal, with a glowing blue eye and intricate scales. The sculpture is positioned diagonally across the right side of the image.

tech  universidad
FUNDEPOS