

Curso Universitario

Proyectos de Nuevos Medios





Curso Universitario Proyectos de Nuevos Medios

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

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/proyectos-nuevos-medios



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 16

05

Titulación

pág. 26

01

Presentación

Los nuevos medios permiten desarrollar objetos culturales a través de la red y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Ha sido la manera de adaptarse a la revolución digital y, en esta revolución, es necesario contar con profesionales capacitados. Este programa está destinado a preparar a los profesionales en este ámbito. Se trata de una actualización que capacitará al profesional para desarrollar con rigor su labor diaria.

The Netflix logo, consisting of the word "Netflix" in white, is partially visible on a bright green background.The Hulu logo, consisting of the word "Hulu" in white, is centered on a dark gray background.The SHOWTIME logo, featuring the word "SHOWTIME" in white, is centered on a red background.The GO logo, featuring the word "GO" in white, is partially visible on a teal background.

HBO
NOW

HBO NOW

“

Los profesionales del diseño deben continuar su capacitación durante su faceta laboral para adaptarse a los nuevos avances en este campo”

El Curso Universitario en Proyectos de Nuevos Medios está destinado a orientar al profesional del diseño, las artes gráficas y otras áreas afines en todos los aspectos relacionados con este ámbito.

Los nuevos medios han llegado para revolucionar la forma en la que se consume la cultura, la publicidad o la información, gracias a la aparición de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Gracias a este Curso Universitario, el alumno se adentrará en el estudio de las tendencias y experiencias de las distintas nociones de cultura, a la manera de desarrollar un proyecto de diseño en este ámbito. Conocer los nuevos medios y la actual manera de hacer publicidad en la red, con la viralidad, los memes, las redes sociales y el Marketing de *Influencers* es otro de los puntos fuertes de esta capacitación.

Este Curso Universitario proporciona al alumno herramientas y habilidades específicas para que desarrolle con éxito su actividad profesional en el amplio entorno del diseño y las artes gráficas. Trabaja competencias claves como el conocimiento de la realidad y práctica diaria en este campo y desarrolla la responsabilidad en el seguimiento y supervisión de su trabajo.

Además, al tratarse de un programa 100% online, el alumno no está condicionado por horarios fijos ni necesidad de trasladarse a otro lugar físico, sino que puede acceder a los contenidos en cualquier momento del día, equilibrando su vida laboral o personal con la académica.

Este **Curso Universitario en Proyectos de Nuevos Medios** contiene el programa Universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en proyectos de nuevos medios
- ♦ 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 proyectos de nuevos medios
- ♦ 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



No dejes pasar la oportunidad de realizar con nosotros este Curso Universitario en Proyectos de Nuevos Medios. Es la oportunidad perfecta para avanzar en tu carrera”

“Este Curso Universitario es la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización para poner al día tus conocimientos en Proyectos de Nuevos Medios”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del diseño multimedia y las artes gráficas, que vierten en esta capacitación 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 una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional 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 en Proyectos de Nuevos Medios y con gran experiencia.

Esta capacitación cuenta con el mejor material didáctico, lo que te permitirá un estudio contextual que te facilitará el aprendizaje.

Este programa 100% online te permitirá compaginar tus estudios con tu labor profesional a la vez que aumentas tus conocimientos en este ámbito.



02

Objetivos

El objetivo de este Curso Universitario en Proyectos de Nuevos Medios es ofrecer a los profesionales una vía completa para adquirir conocimientos y destrezas para la práctica profesional de este sector, con la seguridad de aprender de los mejores y con una forma de aprendizaje basada en la práctica que le permitirá acabar la capacitación con los conocimientos necesarios para realizar su trabajo con total seguridad y competencia.

[publicit

Un **nuevo medio** p

viaic
publ

te aquí]

para una **nueva era**

deas
icidad

“

*Esta es la mejor opción para conocer
los últimos avances en Proyectos de
Nuevos Medios”*



Objetivo general

- ♦ Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica que tiene lugar en el ámbito del diseño para llevar a cabo los trabajos siguiendo las últimas herramientas en este campo



*Da el paso para ponerte al día
en las últimas novedades en
Proyectos de Nuevos Medios”*





Objetivos específicos

- ♦ Conocer herramientas informáticas adecuadas para el desarrollo y ejecución de proyectos de diseño
- ♦ Resolver problemas de diseño digital aplicando el criterio de optimización
- ♦ Entender la importancia, las funciones y el papel actual de la dirección del arte
- ♦ Combinar técnicas analógicas y digitales para conseguir mejores resultados gráficos
- ♦ Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por los mejores profesionales del sector en diseño multimedia y artes gráficas, con una amplia trayectoria y reconocido prestigio en la profesión.

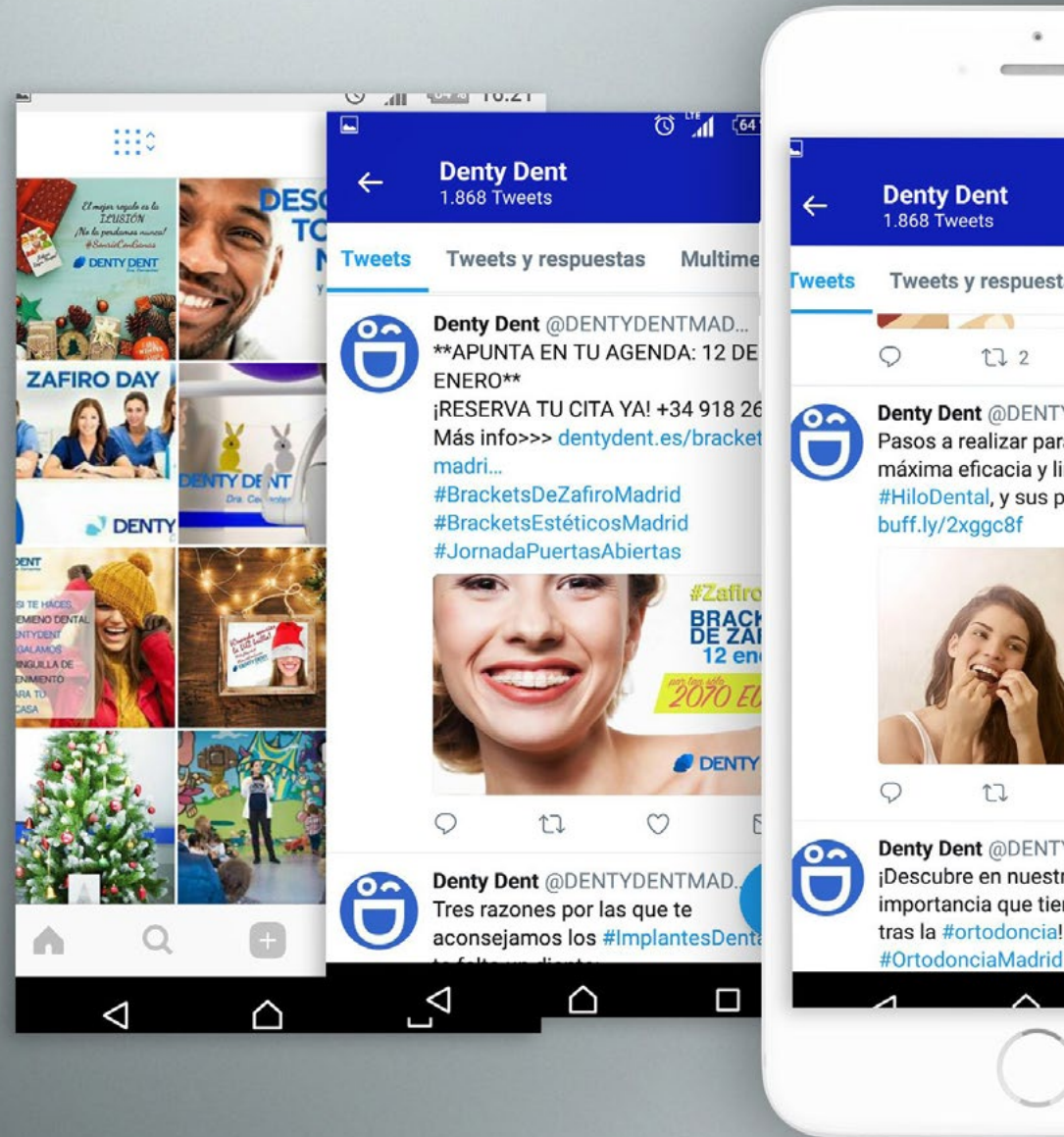


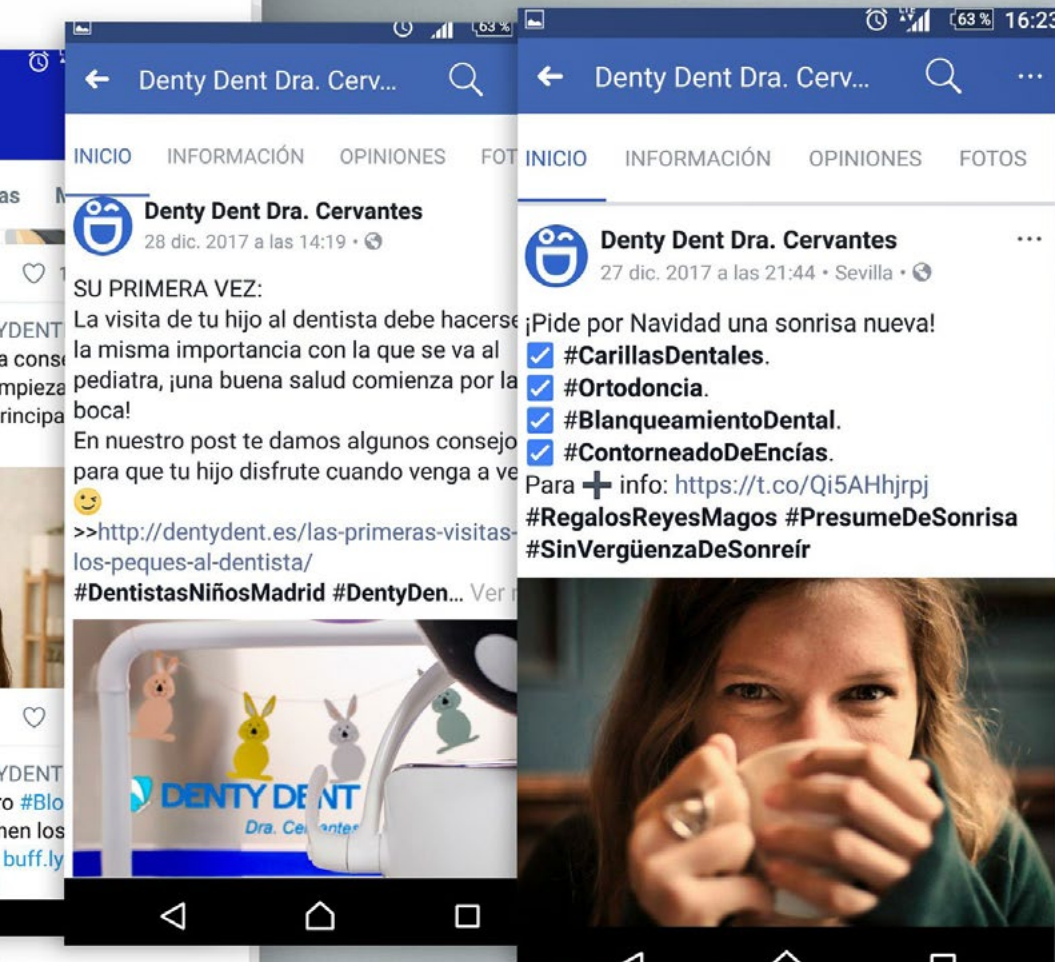
“

Se cuenta con el programa más completo y actualizado del mercado. Se busca la excelencia y que tú también la logres”

Módulo 1. Proyectos de Nuevos Medios

- 1.1. La dirección de arte
 - 1.1.1. ¿Qué es la dirección de arte?
 - 1.1.2. Funciones
 - 1.1.3. El director de arte en su día a día
 - 1.1.4. Referentes
- 1.2. Proyecto de acuarela digital
 - 1.2.1. La acuarela como tendencia actual
 - 1.2.2. Explicación del proyecto
 - 1.2.3. Referentes visuales
 - 1.2.4. Búsqueda de referentes
- 1.3. Herramientas de color en Photoshop
 - 1.3.1. ¿De qué herramientas de color disponemos?
 - 1.3.2. El pincel digital, ¿cómo usarlo?
 - 1.3.3. Texturas de acuarela: proceso analógico
 - 1.3.4. Texturas de acuarela: proceso digital
- 1.4. Proceso creativo y de dibujo
 - 1.4.1. Realización de *Moodboard*
 - 1.4.2. Crear la composición
 - 1.4.3. Dibujando la composición
 - 1.4.4. Ultimando detalles de dibujo
- 1.5. Proceso de color
 - 1.5.1. Color base
 - 1.5.2. Coloreando elementos secundarios
 - 1.5.3. Sombreados
 - 1.5.4. Ultimando detalles
- 1.6. Texturas, filtros y exportación del proyecto
 - 1.6.1. Aplicación de texturas
 - 1.6.2. Aplicación de filtros y efectos
 - 1.6.3. Exportación eficiente
 - 1.6.4. Presentación y análisis del proyecto





- 1.7. Lo viral y la publicidad
 - 1.7.1. Marketing viral
 - 1.7.2. Marketing de *Influencers*
 - 1.7.3. Referencias
 - 1.7.4. Práctica: búsqueda de referencias y argumentación
- 1.8. Creación de realidad aumentada
 - 1.8.1. Probando aplicaciones
 - 1.8.2. Proyecto: crea tu propio filtro de realidad aumentada
 - 1.8.3. ¿Qué son los filtros en Instagram?
 - 1.8.4. *Moodboard* del proyecto
- 1.9. Desarrollo del proyecto
 - 1.9.1. Materiales necesarios
 - 1.9.2. Bocetos
 - 1.9.3. Añadiendo color
 - 1.9.4. Digitalización
- 1.10. Spark AR
 - 1.10.1. Interfaz
 - 1.10.2. Elementos de la interfaz I
 - 1.10.3. Elementos de la interfaz II
 - 1.10.4. Exportar y publicar filtro

“ Esta capacitación te permitirá avanzar en tu carrera de una manera cómoda ”

05

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



06 Titulación

Este programa en Proyectos de Nuevos Medios garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Proyectos de Nuevos Medios** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Proyectos de Nuevos Medios**

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**





Curso Universitario Proyectos de Nuevos Medios

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

Curso Universitario

Proyectos de Nuevos Medios

