

Máster Título Propio Diseño Multimedia

Aval/Membresía



tech
universidad



Máster Título Propio Diseño Multimedia

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/master/master-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. 24

05

Salidas profesionales

pág. 30

06

Licencias de software incluidas

pág. 34

07

Metodología de estudio

pág. 38

08

Titulación

pág. 48

01

Presentación del programa

La producción de contenidos digitales y audiovisuales exige creatividad, precisión técnica y adaptación constante a nuevas herramientas y formatos. Por ello, el programa en Diseño Multimedia de TECH desarrolla competencias estratégicas en motion graphics, tipografía, fotografía digital y animación 2D y 3D, integrando herramientas profesionales y metodologías aplicadas. Asimismo, potencia la capacidad de diseñar y ejecutar proyectos multimedia innovadores, garantizando transferencia inmediata de conocimientos al entorno profesional. La modalidad 100 % online y sin horarios fijos asegura flexibilidad y actualización constante frente a los retos de la industria digital contemporánea.





66

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

El entorno audiovisual contemporáneo exige profesionales capaces de transformar la creatividad en proyectos multimedia innovadores y técnicamente sólidos. La rápida expansión de plataformas digitales, videojuegos, animación 2D y 3D, y producciones transmedia requiere que los especialistas dominen tanto los fundamentos estéticos como las herramientas tecnológicas más avanzadas, garantizando resultados de alto impacto y relevancia profesional.

En este marco, el Máster Título Propio de TECH Universidad se configura como un programa integral que desarrolla competencias estratégicas y prácticas en diseño audiovisual, animación, *motion graphics*, fotografía digital, tipografía y modelado 3D. Su plan de estudios combina contenidos teóricos con aplicaciones prácticas, abordando desde semiótica, composición visual y estética, hasta técnicas de renderizado, animación digital y desarrollo de proyectos transmedia. Cada módulo optimiza la creatividad de los egresados y potencia su capacidad para gestionar proyectos complejos en entornos profesionales exigentes.

Además, el programa incorpora el uso de software profesional como Adobe After Effects, Blender, ZBrush y Substance, así como herramientas para gestión del color, animación de personajes y producción audiovisual integral. Del mismo modo, fomenta la integración de conocimientos mediante proyectos aplicados, permitiendo a los egresados conceptualizar, desarrollar y presentar productos multimedia con estándares de calidad internacional.

La modalidad 100% online asegura flexibilidad total, posibilitando compaginar el desarrollo académico con responsabilidades laborales. Los contenidos están disponibles en todo momento y desde cualquier dispositivo, lo que facilita la actualización continua de competencias. Asimismo, la metodología *Relearning* refuerza la asimilación de conceptos clave mediante práctica aplicada y reiteración, asegurando que los profesionales puedan transferir inmediatamente sus habilidades al entorno real y maximizar su impacto en la industria audiovisual.

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

Este **Máster Título Propio en Diseño 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 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
- ◆ 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



Adquiere las competencias necesarias para innovar en narrativa transmedia y animación 2D/3D con este Máster Título Propio en Diseño Multimedia”

“

Producirás motion graphics de alto impacto para plataformas digitales y medios tradicionales con técnicas avanzadas en Adobe After Effects”

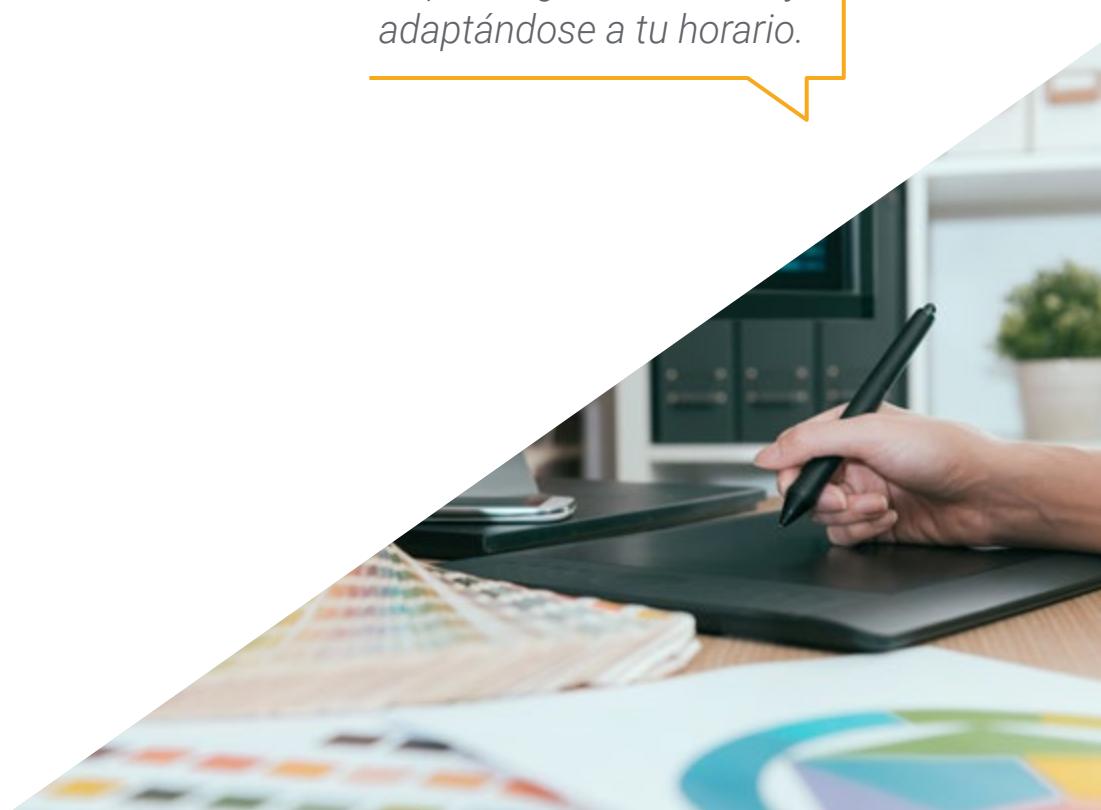
Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Diseño Multimedia, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextualizado, 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.

Con la metodología Relearning de TECH dominarás la psicología del color sin esfuerzo, aplicándola en cada proyecto.

Un programa universitario 100% online que te permite estudiar a tu ritmo, desde cualquier lugar del mundo y adaptándose a tu horario.



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».



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.

El mejor claustro docente top internacional

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

La mayor universidad digital del mundo

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

Un método de aprendizaje único

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

La universidad online oficial de la NBA

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

Líderes en empleabilidad

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



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

Plan de estudios

Los materiales didácticos del Máster Título Propio en Diseño Multimedia han sido elaborados por un equipo de especialistas en comunicación visual y producción audiovisual, con amplia experiencia en animación, motion graphics y diseño 3D. Gracias a este conocimiento, el plan de estudios aborda de manera integral teoría del color, lenguaje audiovisual, tipografía, animación 2D y 3D, así como desarrollo de proyectos gráficos y audiovisuales. Asimismo, se enfatiza la aplicación práctica de conceptos y herramientas digitales, lo que permite a los egresados optimizar procesos creativos, ejecutar propuestas innovadoras y generar soluciones visuales efectivas, fortaleciendo su desempeño profesional en entornos multimedia y digitales de alta exigencia.





66

Desarrollarás personajes animados con técnicas de cartooning y rigging para series, publicidad o videojuegos"

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 Vjs
- 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'Éclairage)
- 2.6. El estudio individual de los colores
 - 2.6.1. Blanco y negro
 - 2.6.2. Colores neutros. La escala de grises
 - 2.6.3. Monocromo, 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 posclásico
 - 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 *layouts*?
 - 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 de 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 clave: *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. Práctica 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. Diseño 3D

- 8.1. 3D en videojuegos, ¿por qué es importante?
 - 8.1.1. Historia del 3D por computadora
 - 8.1.2. Implementación de 3D en videojuegos
 - 8.1.3. Técnicas para la optimización de 3D en videojuegos
 - 8.1.4. Interacción entre softwares gráficos y motores de videojuegos
- 8.2. Modelado 3D: Maya
 - 8.2.1. Filosofía de Maya
 - 8.2.2. Capacidades de Maya
 - 8.2.3. Proyectos realizados con Autodesk Maya
 - 8.2.4. Introducción a herramientas de modelado, rig, texturizado
- 8.3. Modelado 3D: Blender
 - 8.3.1. Filosofía de Blender
 - 8.3.2. Pasado, presente y futuro
 - 8.3.3. Proyectos realizados con Blender
 - 8.3.4. Blender Cloud
 - 8.3.5. Introducción a herramientas de modelado, rig, texturizado
- 8.4. Modelado 3D: Zbrush
 - 8.4.1. Filosofía de Zbrush
 - 8.4.2. Integración de Zbrush en un pipeline de producción
 - 8.4.3. Ventajas y desventajas frente a Blender
 - 8.4.4. Análisis de diseños realizados en ZBrush
- 8.5. Texturizado 3D: Substance Designer
 - 8.5.1. Introducción a Substance Designer
 - 8.5.2. Filosofía de Substance Designer
 - 8.5.3. Substance Designer en la producción de videojuegos
 - 8.5.4. Interacción Substance Designer y Substance Painter
- 8.6. Texturizado 3D: Substance Painter
 - 8.6.1. ¿Para qué se utiliza Substance Painter?
 - 8.6.2. Substance Painter y su estandarización
 - 8.6.3. Substance Painter en el texturizado estilizado
 - 8.6.4. Substance Painter en el texturizado realista
 - 8.6.5. Análisis de modelos texturizados
- 8.7. Texturizado 3D: Substance Alchemist
 - 8.7.1. ¿Qué es Substance Alchemist?
 - 8.7.2. Workflow de Substance Alchemist
 - 8.7.3. Alternativas a Substance Alchemist
 - 8.7.4. Ejemplos de proyectos
- 8.8. Renderizado: Mapeado de texturas y Baking
 - 8.8.1. Introducción al mapeado de texturas
 - 8.8.2. Mapeado de UVs
 - 8.8.3. Optimización de UVs
 - 8.8.4. UDIMs
 - 8.8.5. Integración con softwares de texturizado
- 8.9. Renderizado: iluminación avanzada
 - 8.9.1. Técnicas de iluminación
 - 8.9.2. Balance de contrastes
 - 8.9.3. Balance de color
 - 8.9.4. Iluminación en videojuegos
 - 8.9.5. Optimización de recursos
 - 8.9.6. Iluminación prerenderizada vs. Iluminación en tiempo real
- 8.10. Renderizado: escenas, *Render Layers* y *Passes*
 - 8.10.1. Uso de escenas
 - 8.10.2. Utilidad de los *Render Layers*
 - 8.10.3. Utilidad de los *Passes*
 - 8.10.4. Integración de *Passes* en Photoshop

Módulo 9. Fotografía digital

- 9.1. Introducción al medio fotográfico contemporáneo
 - 9.1.1. Orígenes de la fotografía: la cámara oscura
 - 9.1.2. La fijación de la imagen. Hitos: el daguerrotipo y el calotipo
 - 9.1.3. La cámara estenopeica
 - 9.1.4. La instantánea fotográfica. Kodak y la popularización del medio
- 9.2. Principios de la fotografía digital
 - 9.2.1. *Street photography*: la fotografía como espejo social
 - 9.2.2. Fundamentos de la imagen digital
 - 9.2.3. JPG y RAW
 - 9.2.4. Laboratorio digital
- 9.3. Conceptos, equipos y técnicas fotográficas
 - 9.3.1. La cámara: ángulo visual y lentes
 - 9.3.2. Exposímetro. Ajuste de la exposición
 - 9.3.3. Elementos de control de la imagen
 - 9.3.4. Práctica I: controlando la cámara
- 9.4. Iluminación
 - 9.4.1. La luz natural y su importancia
 - 9.4.2. Propiedades de la luz
 - 9.4.3. La luz continua y la luz de modelado
 - 9.4.4. Esquemas de iluminación
 - 9.4.5. Accesorios para manipular la luz
 - 9.4.6. Los fondos. Herramientas comerciales
- 9.5. Flash
 - 9.5.1. Principales funciones de un flash
 - 9.5.2. Tipos de flash
 - 9.5.3. Flash de antorcha
 - 9.5.4. Ventajas e inconvenientes
- 9.6. Fotografía con cámara profesional
 - 9.6.1. Fotografía *lifestyle*. En busca de rincones
 - 9.6.2. Práctica II: juego de luces
 - 9.6.3. Práctica III: espacios negativos
 - 9.6.4. Práctica IV: capturar la emoción
- 9.7. Fotografía móvil: introducción
 - 9.7.1. Nuestra cámara de bolsillo y otros materiales
 - 9.7.2. Conseguir la mejor calidad
 - 9.7.3. Trucos de composición
 - 9.7.4. Creación de ambiente
- 9.8. Fotografía móvil: proyecto
 - 9.8.1. Los *flatlay*
 - 9.8.2. Fotografía de interiores
 - 9.8.3. Ideas creativas: ¿por dónde empezar?
 - 9.8.4. Práctica VI: primeras fotografías
- 9.9. Fotografía móvil: edición
 - 9.9.1. Edición de fotos con Snapseed
 - 9.9.2. Edición de fotos con VSCO
 - 9.9.3. Edición de fotos con Instagram
 - 9.9.4. Práctica IV: editando tus fotografías
- 9.10. El proyecto creativo fotográfico
 - 9.10.1. Autores de referencia en la creación fotográfica contemporánea
 - 9.10.2. El portfolio fotográfico
 - 9.10.3. Referencias visuales de portfolio
 - 9.10.4. Construye tu *portfolio* de resultados

Módulo 10. Tipografía

- 10.1. Introducción a la tipografía
 - 10.1.1. ¿Qué es la tipografía?
 - 10.1.2. El papel de la tipografía en el Diseño gráfico
 - 10.1.3. Secuencia, contraste, forma y contraforma
 - 10.1.4. Relación y diferencias entre tipografía, caligrafía y *lettering*
- 10.2. El origen múltiple de la escritura
 - 10.2.1. La escritura ideográfica
 - 10.2.2. El alfabeto fenicio
 - 10.2.3. El alfabeto romano
 - 10.2.4. La reforma carolingia
 - 10.2.5. El alfabeto latino moderno

- 10.3. Inicios de la tipografía
 - 10.3.1. La imprenta, una nueva era. Primeros tipógrafos
 - 10.3.2. La revolución industrial: la litografía
 - 10.3.3. El modernismo: los inicios de la tipografía comercial
 - 10.3.4. Las vanguardias
 - 10.3.5. Periodo de entreguerras
- 10.4. El papel de las escuelas de Diseño en la tipografía
 - 10.4.1. La Bauhaus
 - 10.4.2. Herbert Bayer
 - 10.4.3. Psicología de la Gestalt
 - 10.4.4. La escuela suiza
- 10.5. Tipografía actual
 - 10.5.1. 1960-1970, precursores de la revuelta
 - 10.5.2. Postmodernidad, deconstructivismo y tecnología
 - 10.5.3. ¿Hacia dónde va la tipografía?
 - 10.5.4. Tipografías que marcan tendencia
- 10.6. La forma tipográfica I
 - 10.6.1. Anatomía de la letra
 - 10.6.2. Medidas y atributos del tipo
 - 10.6.3. Las familias tipográficas
 - 10.6.4. Caja alta, caja baja y versalitas
 - 10.6.5. Diferencia entre tipografía, fuente y familia tipográfica
 - 10.6.6. Filetes, líneas y elementos geométricos
- 10.7. La forma tipográfica II
 - 10.7.1. La combinación tipográfica
 - 10.7.2. Formatos de fuentes tipográficos (*postscript - truetype - opentype*)
 - 10.7.3. Licencias tipográficas
 - 10.7.4. ¿Quién debe comprar la licencia, cliente o diseñador?
- 10.8. La corrección tipográfica. Composición de textos
 - 10.8.1. El espaciado entre letras. *Tracking y kerning*
 - 10.8.2. El espacio entre palabras. El cuadratín
 - 10.8.3. El interlineado
 - 10.8.4. El cuerpo de letra
 - 10.8.5. Atributos del texto
- 10.9. El dibujo de las letras
 - 10.9.1. El proceso creativo
 - 10.9.2. Materiales tradicionales y digitales
 - 10.9.3. El uso de la tableta gráfica y del iPad
 - 10.9.4. Tipografía digital: contornos y mapas de bits
- 10.10. Carteles tipográficos
 - 10.10.1. La caligrafía como base para el dibujo de las letras
 - 10.10.2. ¿Cómo realizar una composición tipográfica que impacte?
 - 10.10.3. Referencias visuales
 - 10.10.4. La fase del bocetado
 - 10.10.5. Proyecto

“

Crearás un portfolio profesional con proyectos reales de motion graphics y animación 3D mediante este Máster Título Propio en Diseño Multimedia”

04

Objetivos docentes

Este programa universitario de TECH Universidad está concebido para dotar a los especialistas en diseño de competencias avanzadas que les permitan crear, gestionar y optimizar proyectos multimedia en entornos digitales. A través de módulos centrados en animación 2D y 3D, *motion graphics*, tipografía, color y fotografía digital, los egresados desarrollarán habilidades creativas y estratégicas para liderar proyectos innovadores, integrar recursos visuales de manera eficiente y producir contenidos audiovisuales de alto impacto. De este modo, fortalecen su valor profesional y su capacidad para transformar experiencias visuales en distintos sectores del ámbito multimedia.



66

Controlarás iluminación avanzada y render layers para crear ambientes cinematográficos en tus proyectos”



Objetivos generales

- Adquirir una visión crítica de la cultura audiovisual contemporánea y sus implicaciones en el Diseño Multimedia
- Desarrollar habilidades técnicas para crear animaciones, gráficos en movimiento y piezas audiovisuales mediante software especializado
- Aplicar principios avanzados de color, forma y composición visual en entornos digitales interactivos
- Dominar el lenguaje audiovisual y sus elementos narrativos para producir contenidos eficaces en múltiples plataformas
- Utilizar herramientas profesionales como Adobe After Effects, Blender o Substance Painter para desarrollar productos visuales de alto impacto
- Diseñar experiencias visuales centradas en el usuario combinando creatividad, técnica y funcionalidad

“

*Convierte tu creatividad en resultados:
diseña personajes y entornos visuales,
produce contenidos transmedia y
aporta innovación técnica en equipos
de animación, publicidad y videojuegos”*





Objetivos específicos

Módulo 1. Cultura audiovisual

- Analizar la evolución de los medios audiovisuales y su impacto en la sociedad
- Comprender los fundamentos teóricos del lenguaje visual y narrativo aplicados a producciones multimedia
- Identificar los elementos clave de estética, composición y estilo en los contenidos audiovisuales
- Explorar la influencia de la tecnología y difusión del contenido audiovisual

Módulo 2. Introducción al color

- Conocer los fundamentos de la teoría del color y su aplicación en el Diseño digital
- Comprender la psicología del color y su influencia en la percepción y comunicación visual
- Aplicar combinaciones cromáticas efectivas en proyectos multimedia y audiovisuales
- Analizar el uso del color en diferentes medios, formatos y soportes digitales

Módulo 3. Lenguaje audiovisual

- Identificar los principios narrativos y estructurales en la producción audiovisual
- Explorar el uso de planos, encuadres y movimientos de cámara como herramientas de comunicación visual
- Analizar la relación entre sonido e imagen en la construcción del significado audiovisual
- Aplicar conceptos de montaje y edición para desarrollar piezas multimedia coherentes y de alto impacto

Módulo 4. Gráficos en movimiento

- Comprender los principios del Diseño de gráficos en movimiento y su aplicación en el ámbito Multimedia
- Aplicar técnicas de animación y efectos visuales sofisticados en diversos proyectos gráficos

Módulo 5. Diseño para televisión

- Analizar las particularidades del Diseño gráfico aplicado al medio televisivo
- Desarrollar identidades visuales adaptadas a los requerimientos de la televisión
- Aplicar técnicas de animación y gráficos para emisiones en directo y diferido
- Optimizar la presentación visual de contenidos televisivos mediante el Diseño digital

Módulo 6. Animación 2D

- Explorar los principios de la animación y su correcta aplicación en entornos digitales
- Utilizar software especializado para la creación de personajes y escenas animadas en 2D
- Diseñar secuencias animadas fluidas y expresivas para diversos formatos





Módulo 7. Proyectos de animación

- Gestionar el proceso de desarrollo de un proyecto de animación, desde la conceptualización hasta la producción
- Aplicar metodologías de trabajo colaborativo en entornos de animación digital
- Integrar elementos visuales, sonoros y narrativos en la creación de animaciones complejas
- Evaluar la viabilidad técnica y artística de proyectos de animación

Módulo 8. Diseño 3D

- Comprender la importancia y evolución del 3D en los videojuegos
- Desarrollar habilidades en modelado 3D con softwares especializados
- Aplicar técnicas de texturizado digital en diferentes estilos
- Integrar procesos de renderizado para optimizar calidad y rendimiento

Módulo 9. Fotografía digital

- Dominar los principios de la fotografía digital y su aplicación en proyectos Multimedia
- Manejar herramientas y técnicas de edición para mejorar la calidad visual de imágenes

Módulo 10. Tipografía

- Comprender la importancia de la tipografía en el Diseño gráfico y Multimedia
- Aplicar principios de legibilidad y jerarquía visual en proyectos audiovisuales
- Explorar las bases del Diseño y la animación tipográfica para su uso en gráficos en movimiento
- Integrar tipografías de manera efectiva en piezas digitales y audiovisuales

05

Salidas profesionales

Los egresados podrán desempeñarse como diseñadores multimedia, animadores 2D y 3D, *motion graphics artists*, directores de arte digital, diseñadores de personajes y entornos visuales, especialistas en tipografía y branding, editores de fotografía digital y audiovisual, gestores de proyectos creativos, productores de contenidos transmedia, ilustradores digitales y profesionales de la industria de videojuegos y publicidad digital. Asimismo, podrán integrarse en estudios de animación, productoras audiovisuales, agencias de publicidad y marketing, empresas de videojuegos, plataformas de streaming y proyectos de comunicación digital, aportando innovación, creatividad y competencia técnica a equipos interdisciplinarios.



66

Editarás imágenes con flujos avanzados en Snapseed, VSCO y Photoshop para redes sociales y campañas publicitarias"

Perfil del egresado

El egresado de este Máster Título Propio en Diseño Multimedia de TECH Universidad será un profesional capacitado para desarrollar y liderar proyectos multimedia innovadores en entornos digitales. Tendrá habilidades para conceptualizar, diseñar e implementar productos audiovisuales, integrando animación 2D y 3D, gráficos en movimiento, tipografía, color y fotografía digital de manera estratégica. Además, estará preparado para afrontar desafíos creativos y tecnológicos, gestionar equipos interdisciplinarios y optimizar procesos de producción visual, asegurando resultados de alto impacto. Podrá, además, impulsar proyectos transmedia, innovación en videojuegos y comunicación digital, potenciando su valor en la industria multimedia.

Crearás carteles tipográficos que fusionen caligrafía, lettering y composición para campañas impactantes.

- **Adaptación Tecnológica en Entornos Creativos:** capacidad para incorporar herramientas digitales y softwares especializados en el desarrollo de proyectos audiovisuales
- **Resolución de Problemas Creativos:** habilidad para aplicar pensamiento crítico y estrategias innovadoras en la concepción y ejecución de productos multimedia
- **Compromiso Ético y Profesional:** responsabilidad en la gestión de contenidos, propiedad intelectual y buenas prácticas en producción audiovisual y digital
- **Colaboración Interdisciplinaria:** aptitud para trabajar con equipos de diseño, animación, comunicación y tecnología, fomentando la integración de conocimientos y la eficiencia en proyectos complejos





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

- 1. Técnico en Producción Audiovisual:** encargado de ejecutar proyectos de animación, *motion graphics* y edición de contenido digital, aplicando herramientas y softwares especializados
- 2. Asesor en Diseño Multimedia:** responsable de colaborar con equipos creativos en el desarrollo de productos digitales, asegurando la correcta aplicación de técnicas de animación, tipografía y composición visual
- 3. Consultor en Animación 2D y 3D:** gestor de proyectos de animación que brinda soporte técnico y creativo en la conceptualización, diseño y ejecución de personajes, entornos y secuencias visuales
- 4. Administrador de Proyectos de Motion Graphics:** gestor operativo de proyectos de gráficos en movimiento, supervisando flujos de trabajo, recursos digitales y cumplimiento de estándares de calidad visual
- 5. Técnico en Fotografía y Edición Digital:** encargado de la captura, tratamiento y postproducción de imágenes para medios digitales, audiovisuales o publicitarios, garantizando resultados profesionales
- 6. Asesor en Tipografía y Branding Digital:** responsable de aplicar conocimientos en tipografía, color y diseño visual para optimizar la identidad de marcas y la comunicación gráfica en entornos digitales
- 7. Consultor en Producción Transmedia:** gestor de contenidos digitales para proyectos transmedia, coordinando la integración de narrativas audiovisuales en diferentes plataformas y formatos
- 8. Administrador de Recursos Digitales y Softwares Creativos:** encargado de gestionar herramientas, licencias y entornos digitales utilizados en la producción audiovisual, facilitando el acceso y correcto uso por parte de equipos creativos

06

Licencias de software incluidas

TECH es referencia en el mundo universitario por combinar la última tecnología con las metodologías docentes para potenciar 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.



66

Al matriculararte 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 uso académico permitirán a los estudiantes utilizar las aplicaciones informáticas más avanzadas en su área profesional, de modo que podrán conocerlas y aprender su dominio sin tener que incurrir en costes. TECH se hará cargo del procedimiento de contratación para que los alumnos puedan utilizarlas de modo ilimitado durante el tiempo que estén estudiando el programa de Máster Título Propio en Diseño 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 vano, 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

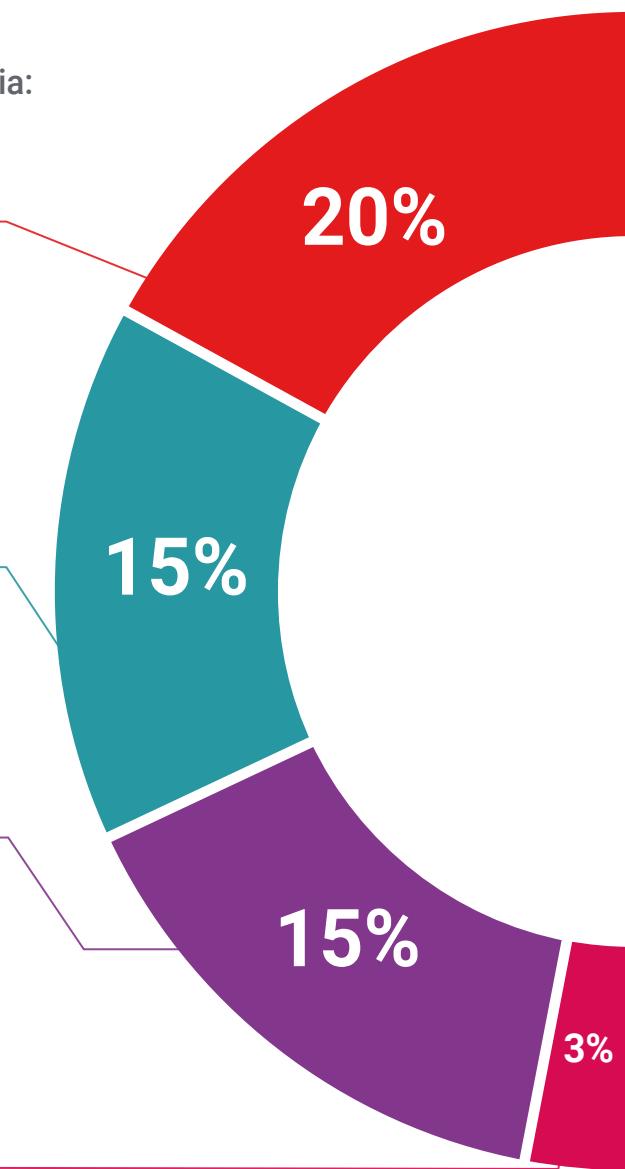
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

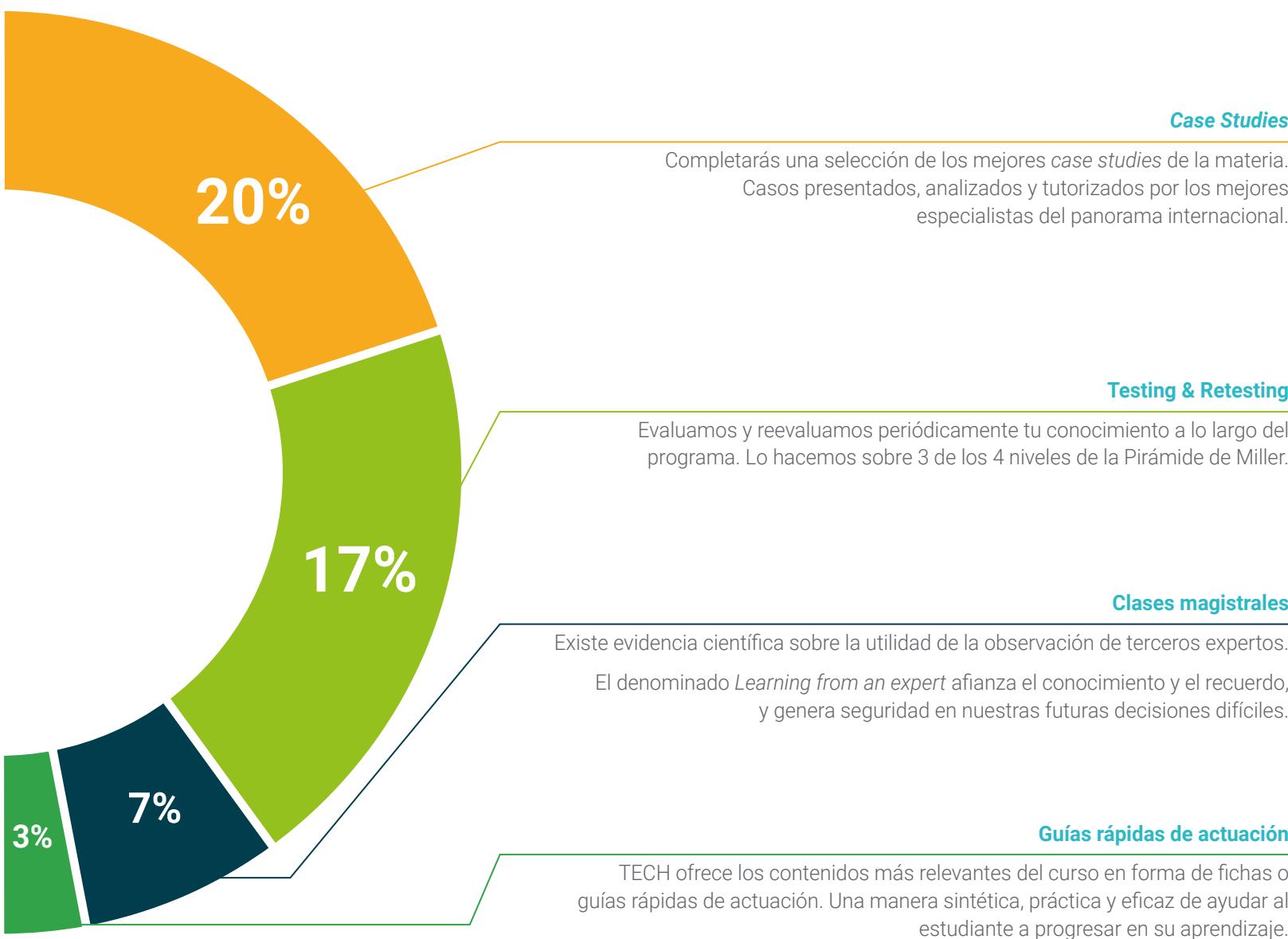
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Máster Título Propio en Diseño Multimedia garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.



66

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

tech 50 | Titulación

Este **Máster Título Propio en Diseño Multimedia** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

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

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

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

Aval/Membresía



Título: **Máster Título Propio en Diseño Multimedia**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **12 meses**



C. _____, con documento de identificación _____ ha superado
con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Diseño Multimedia

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

codigo: unico TECH_AFNRDR2S; techinstitute.com/titulo



Máster Título Propio en Diseño Multimedia

Distribución General del Plan de Estudios

Tipos de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Opcional (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total 1.500	

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
Iº	Endoscopia Gastrointestinal	150	OB
Iº	Endoscopia Vía Digestiva	150	OB
Iº	Endoscopía de la Vía Aérea	150	OB
Iº	Toracoscopia. Cervicoscopia	150	OB
Iº	Laparoscopia Crural General y Digestiva (I)	150	OB
Iº	Laparoscopia Crural General y Digestiva (II)	150	OB
Iº	Laparoscopia Otorrínológica. Laparoscopia Genital	150	OB
Iº	Laparoscopia Urológica	150	OB
Iº	Crugia Neurocirugía Facial	150	OB
Iº	Crugia Abdominal a través de Puerto Único y Cirugía Robótica	150	OB



Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

tech
universidad

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



Máster Título Propio Diseño Multimedia

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Diseño Multimedia

Aval/Membresía



tech
universidad