

Máster Título Propio

Diseño Multimedia





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.techtute.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

Metodología de estudio

pág. 34

07

Titulación

pág. 44

01

Presentación del programa

En un entorno digital en constante transformación, el Diseño Multimedia se ha consolidado como una disciplina clave en sectores como la publicidad, el entretenimiento y la educación. Según la UNESCO, más del 90% de los contenidos que consumimos hoy en día están mediados por componentes visuales e interactivos, lo que exige profesionales altamente capacitados para enfrentar estos retos. La evolución de la tecnología y el auge de plataformas digitales han multiplicado la demanda de expertos capaces de unir creatividad, diseño y funcionalidad. En ese sentido, TECH presenta una titulación innovadora y 100% online que responde a las exigencias actuales del mercado y permite al alumno prepararse con las herramientas más punteras en el ámbito del Diseño Multimedia.





“

Gracias a este Máster Título Propio totalmente online, dominarás las técnicas de Diseño Multimedia más modernas para crear contenidos digitales impactantes”

En una sociedad marcada por la experiencia digital, el Diseño Multimedia se ha convertido en una pieza esencial para conectar marcas, productos y servicios con sus audiencias. La evolución constante de las interfaces, el crecimiento de las plataformas digitales y la necesidad de crear contenidos visuales e interactivos impactantes han hecho que esta área sea una de las más demandadas dentro del ámbito tecnológico.

En este contexto, TECH presenta un exclusivo Máster Título Propio en Diseño Multimedia. Este programa combina una sólida base teórica con una orientación práctica centrada en las tendencias más actuales del entorno digital. A través de su contenido especializado, permite adquirir competencias en diseño de interfaces, animación digital, modelado 3D, edición de video y creación de entornos interactivos. Dominar estas habilidades no solo amplía el campo de acción profesional, sino que abre oportunidades para acceder a proyectos innovadores, liderar desarrollos visuales o colaborar con equipos multidisciplinares en entornos altamente creativos y tecnológicos. Asimismo, posiciona al egresado con una ventaja competitiva frente a los perfiles tradicionales del diseño.

Al ser una titulación 100% online, ofrece una experiencia flexible que se adapta a las exigencias de los profesionales del sector tecnológico. La posibilidad de acceder a los contenidos en cualquier momento y desde cualquier lugar permite compatibilizar el estudio con otras responsabilidades sin perder calidad académica. Esta modalidad potencia la autonomía, promueve el aprendizaje activo y permite avanzar a un ritmo personalizado, integrando el conocimiento de forma más efectiva y práctica.

TECH apuesta por una metodología innovadora respaldada por recursos digitales de última generación. Esto convierte la experiencia académica en un proceso dinámico, actualizado y alineado con las necesidades reales del entorno digital y del mercado laboral actual.

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 Tecnología 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 Tecnología 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 gráficos en movimiento
y animaciones de alta calidad
para difundir en plataformas
como las redes sociales"*

“

Fomentarás la innovación en la narrativa visual digital combinando interactividad, sonido y movimiento con criterios técnicos sólidos”

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 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.

Perfecciona tu manejo del color y la tipografía, dos elementos clave en la composición visual, para lograr diseños más atractivos, equilibrados y comunicativos.

El sistema Relearning de TECH te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización como Diseñador Multimedia.



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.

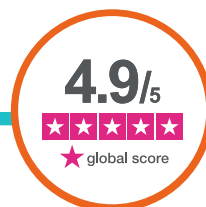
Líderes en empleabilidad

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

El Diseño Multimedia se ha consolidado como un pilar fundamental en el desarrollo de entornos digitales innovadores y altamente interactivos. Por ello, este plan de estudios ha sido diseñado para ofrecer un enfoque integral que abarque desde la conceptualización hasta la producción de proyectos digitales avanzados. A través de un contenido actualizado y metodologías dinámicas, permite desarrollar competencias clave que impulsan la proyección profesional y facilitan la adaptación a un mercado en constante evolución.



“

Construirás experiencias interactivas aplicando conceptos de usabilidad, escalabilidad y Diseño centrado en el usuario”

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's
- 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 tecnología (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 *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 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. 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 prerrenderizada 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 tipográficas (*PostScript-TrueType-OpenType*)
 - 10.7.3. Licencias tipográficas
 - 10.7.4. ¿Quién debe comprar la licencia, cliente o diseñador?
- 10.8. La corrección tipográfica. Composición de textos
 - 10.8.1. El espaciado entre letras. *Tracking y kerning*
 - 10.8.2. El espacio entre palabras. El cuadratín
 - 10.8.3. El interlineado
 - 10.8.4. El cuerpo de letra
 - 10.8.5. Atributos del texto

- 10.9. El dibujo de las letras
 - 10.9.1. El proceso creativo
 - 10.9.2. Materiales tradicionales y digitales
 - 10.9.3. El uso de la tableta gráfica y del iPad
 - 10.9.4. Tipografía digital: contornos y mapas de bits
- 10.10. Carteles tipográficos
 - 10.10.1. La caligrafía como base para el dibujo de las letras
 - 10.10.2. ¿Cómo realizar una composición tipográfica que impacte?
 - 10.10.3. Referencias visuales
 - 10.10.4. La fase del bocetado
 - 10.10.5. Proyecto



Descubre el impacto de la animación 2D en la industria audiovisual y crea personajes y escenarios llenos de dinamismo para videojuegos”

04 Objetivos docentes

Este programa tiene como objetivo principal proporcionar una visión integral del Diseño Multimedia, combinando innovación tecnológica con criterios estéticos y funcionales. Para ello, profundiza en áreas clave como la interactividad digital, la realidad aumentada y la optimización de interfaces para diferentes dispositivos. Además, fomenta el pensamiento creativo y la capacidad de adaptación a las nuevas tendencias del sector. A través de un enfoque práctico y estratégico, busca desarrollar habilidades para la gestión de proyectos digitales, la producción audiovisual avanzada y la creación de experiencias inmersivas, impulsando así el crecimiento profesional en un entorno altamente competitivo y en constante evolución.



A decorative background collage featuring a teal upper right section, a white lower right section, and a bottom-left corner with a collage of travel and technology-themed images, a potted plant, and yellow sticky notes.

“

Dispondrás de un conocimiento integral sobre la narrativa digital aplicada al storytelling multimedia y la creación de productos digitales inmersivos”



Objetivos generales

- ♦ Dominar los principios del Diseño Multimedia para la creación de contenidos digitales atractivos, funcionales e innovadores en distintos entornos digitales
- ♦ Aplicar herramientas avanzadas de diseño digital para la producción de interfaces interactivas, animaciones y entornos visuales adaptados a diversas plataformas
- ♦ Desarrollar competencias en modelado 3D y animación para la creación de experiencias visuales inmersivas en sectores como videojuegos, publicidad y entretenimiento
- ♦ Integrar la interactividad y usabilidad en proyectos digitales, asegurando una experiencia de usuario óptima y accesible
- ♦ Explorar el potencial de la realidad aumentada y virtual, comprendiendo sus aplicaciones en el desarrollo de entornos digitales innovadores
- ♦ Optimizar la gestión de proyectos multimedia mediante metodologías ágiles y estrategias de producción eficientes
- ♦ Aplicar técnicas avanzadas de edición y postproducción audiovisual para el desarrollo de piezas visuales de alta calidad
- ♦ Incorporar tendencias emergentes en Diseño Multimedia, adaptándose a los cambios tecnológicos y demandas del mercado digital
- ♦ Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en la resolución de problemas de diseño y comunicación visual
- ♦ Potenciar el perfil profesional en el ámbito digital, mejorando la capacidad de liderazgo y la inserción en industrias creativas y tecnológicas





Objetivos específicos

Módulo 1. Cultura audiovisual

- ♦ Analizar la evolución de los medios audiovisuales y su impacto en la sociedad
- ♦ Comprender las bases teóricas del lenguaje visual y narrativo en el audiovisual
- ♦ Identificar los elementos clave de la estética y composición en las producciones multimedia
- ♦ Explorar la influencia de la tecnología en la transformación 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 impacto en la percepción visual
- ♦ Aplicar combinaciones cromáticas efectivas en proyectos audiovisuales y multimedia
- ♦ Analizar el uso del color en diferentes medios 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 en la comunicación visual
- ♦ Analizar la relación entre sonido e imagen en la construcción del significado audiovisual
- ♦ Aplicar conceptos de montaje y edición en la creación de piezas multimedia

Módulo 4. Gráficos en movimiento

- ♦ Comprender los principios del diseño de gráficos en movimiento y su aplicación en el multimedia
- ♦ Aplicar técnicas de animación y efectos visuales en proyectos gráficos dinámicos
- ♦ Explorar herramientas y software especializados en *motion graphics*
- ♦ Crear composiciones audiovisuales impactantes mediante la integración de gráficos animados

Módulo 5. Diseño para televisión

- ♦ Analizar las particularidades del diseño gráfico aplicado al medio televisivo
- ♦ Desarrollar identidades visuales adaptadas a las exigencias 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 tradicional y su aplicación digital
- ♦ Utilizar software especializado para la creación de personajes y escenas animadas en 2D
- ♦ Aplicar técnicas de animación por interpolación y cuadro a cuadro
- ♦ 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. Modelado 3D

- ♦ Comprender los fundamentos del modelado tridimensional y su aplicación en entornos digitales
- ♦ Utilizar software de modelado para la creación de personajes, escenarios y objetos en 3D
- ♦ Aplicar técnicas de texturización e iluminación para mejorar el realismo en modelos 3D
- ♦ Integrar modelos tridimensionales en producciones audiovisuales y videojuegos





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
- ♦ Explorar la composición fotográfica como elemento clave en la narrativa visual
- ♦ Aplicar iluminación y color en la captura y postproducción fotográfica

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 el diseño y la animación tipográfica para su uso en gráficos en movimiento
- ♦ Integrar tipografías de manera efectiva en piezas digitales y audiovisuales

“Desarrollarás estrategias de comunicación visual efectivas para confeccionar identidades gráficas que transmitan mensajes impactantes en diversos entornos digitales”

05

Salidas profesionales

El sector del Diseño Multimedia evoluciona constantemente, impulsado por la digitalización y la creciente demanda de contenidos visuales innovadores. En este contexto, las oportunidades laborales se amplían en múltiples industrias, desde la publicidad y el entretenimiento hasta el desarrollo tecnológico. Además, la integración de herramientas avanzadas permite acceder a roles especializados en animación, modelado 3D y Diseño interactivo. Por otro lado, la versatilidad de esta disciplina facilita la inserción en empresas, agencias creativas o el ejercicio profesional independiente. Así, este programa brinda una preparación integral para destacar en un mercado altamente competitivo y en continua transformación.



“

*Combinarás la lógica de programación
y la sensibilidad estética para brindar
soluciones elevadamente vanguardistas”*

Perfil del egresado

El egresado de este programa se distingue por su capacidad para crear soluciones visuales innovadoras en entornos digitales dinámicos. Gracias al dominio del lenguaje audiovisual, la animación y el diseño interactivo, puede desarrollar proyectos impactantes en diversos formatos y plataformas. Además, su habilidad para integrar herramientas tecnológicas avanzadas le permite optimizar flujos de trabajo y adaptarse a las tendencias del sector. Por otro lado, su visión estratégica y creativa facilita la conceptualización de contenidos visuales efectivos, mejorando la comunicación en medios digitales. Así, está preparado para afrontar los desafíos de un mercado en constante evolución con un enfoque innovador.

Expande tus horizontes profesionales con habilidades versátiles aplicables en múltiples industrias creativas, desde la producción cinematográfica hasta el marketing digital.

- ♦ **Pensamiento crítico y resolución de problemas:** Capacidad para analizar desafíos del Diseño multimedia y proponer soluciones creativas y funcionales
- ♦ **Adaptabilidad y aprendizaje continuo:** Habilidad para incorporar nuevas tecnologías y tendencias en el desarrollo de proyectos audiovisuales
- ♦ **Comunicación visual y digital:** Dominio de herramientas y lenguajes gráficos para transmitir mensajes de manera efectiva en distintos formatos y plataformas
- ♦ **Gestión de proyectos y trabajo en equipo:** Competencia para coordinar procesos creativos, colaborar con profesionales de diversas áreas y cumplir objetivos en entornos dinámicos



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

1. **Diseñador multimedia:** Crea y desarrolla contenidos visuales interactivos para plataformas digitales, integrando gráficos, animación y diseño audiovisual.
2. **Animador 2D y 3D:** Diseña personajes, escenarios y efectos animados para producciones audiovisuales, publicidad, videojuegos y medios digitales.
3. **Director de arte digital:** Supervisa la identidad visual de proyectos multimedia, asegurando coherencia estética y conceptual en cada diseño.
4. **Especialista en Motion Graphics:** Desarrolla animaciones gráficas dinámicas para vídeos corporativos, publicidad, cine y redes sociales.
5. **Diseñador de experiencia de usuario (UX/UI):** Optimiza la usabilidad y el diseño visual de interfaces digitales, mejorando la interacción con los usuarios.
6. **Modelador 3D:** Crea objetos y personajes tridimensionales para aplicaciones en animación, videojuegos, realidad virtual y efectos visuales.
7. **Fotógrafo digital y editor de imagen:** Captura y edita imágenes para campañas publicitarias, medios digitales y proyectos creativos.
8. **Diseñador de branding y contenido digital:** Desarrolla identidades visuales y material gráfico para marcas en entornos digitales y redes sociales.



Especialízate en diseño UX/UI y optimiza la experiencia digital de los usuarios, creando interfaces intuitivas y atractivas para aplicaciones web"

06

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

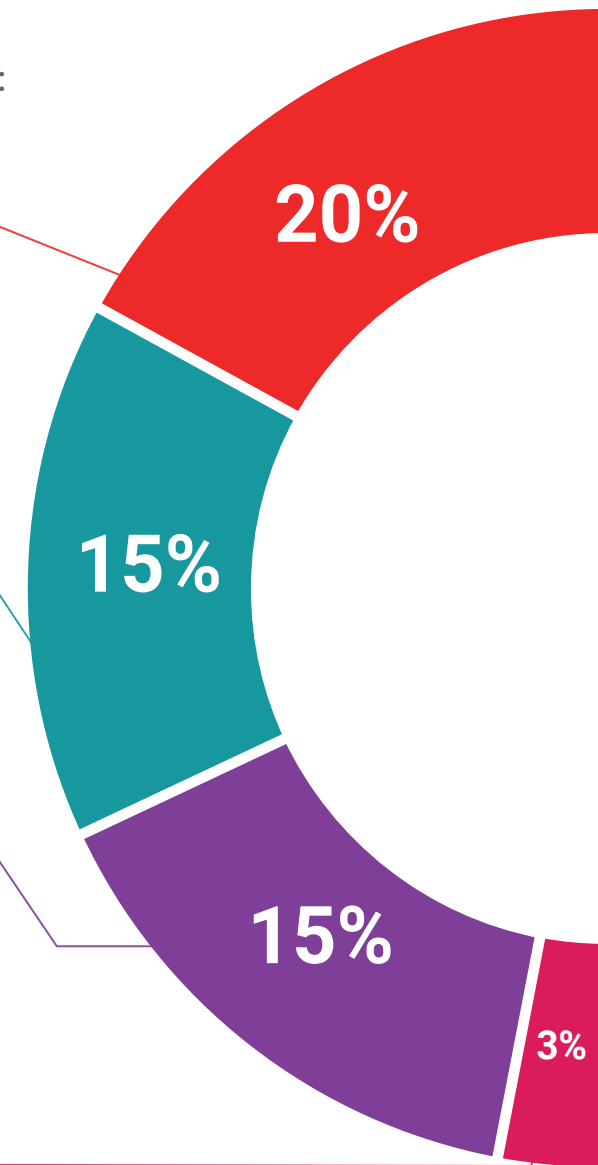
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

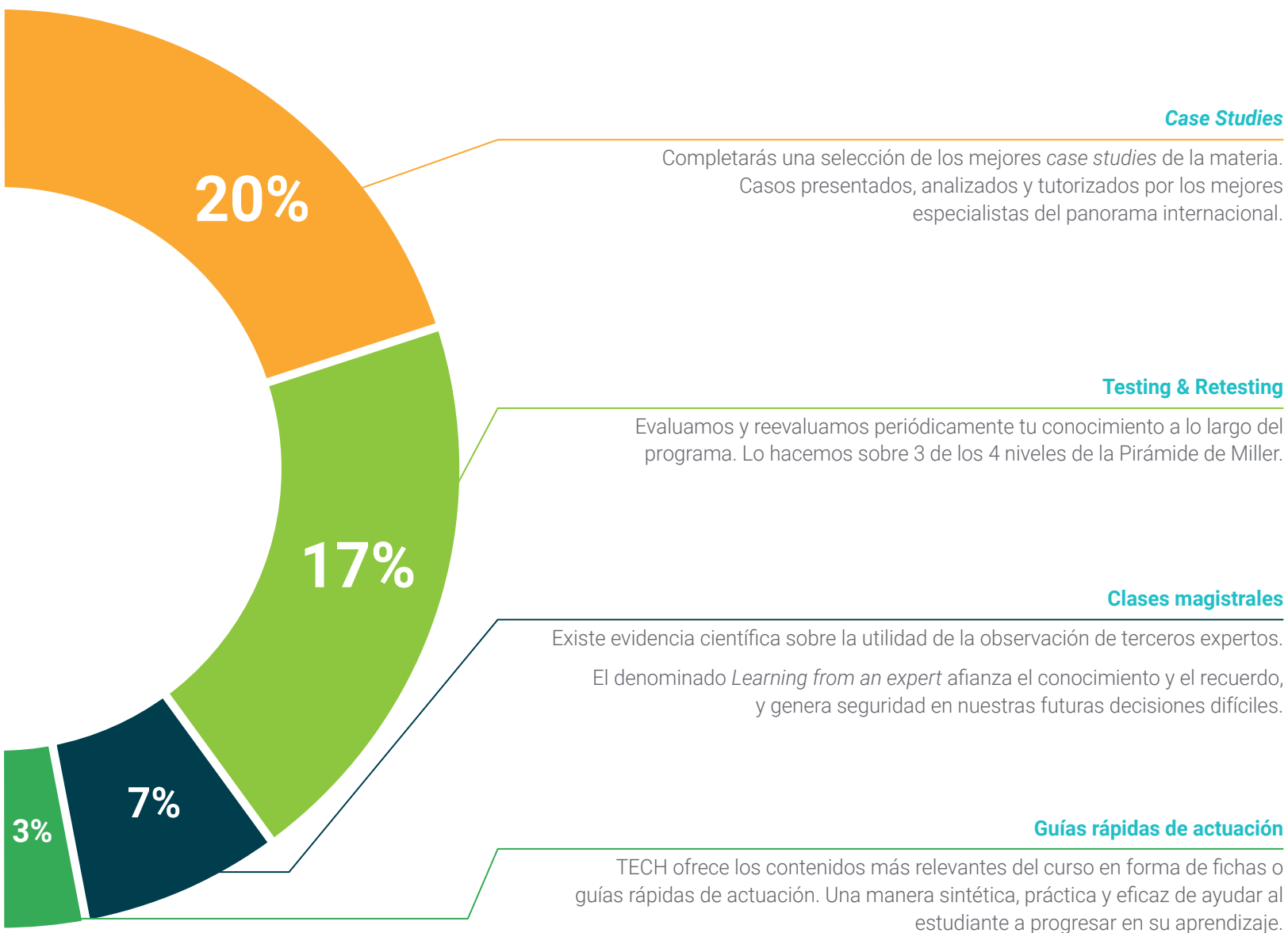
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07 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.



“

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

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

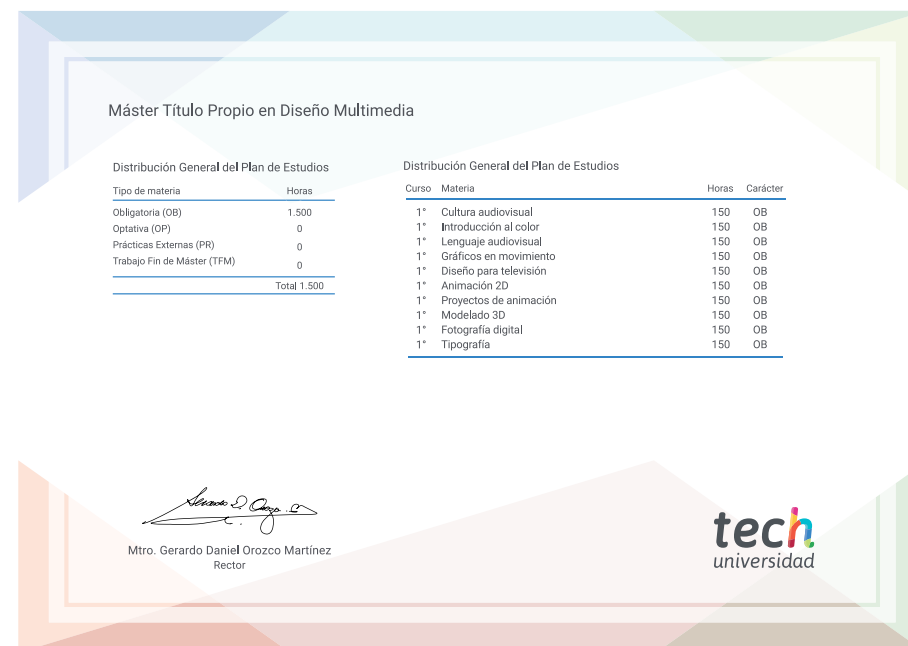
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

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

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

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

Duración: **12 meses**



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



Máster 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