



Diplomado

Comunicación Visual

» Modalidad: No escolarizada (100% en línea)

» Duración: 6 semanas

» Titulación: TECH Universidad

» Horario: a tu ritmo» Exámenes: online

 ${\tt Acceso~web:} \textbf{www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/curso-universitario/comunicacion-visual}$

Índice

 $\begin{array}{ccc} 01 & 02 \\ & \underline{\text{Presentación}} & \underline{\text{Objetivos}} \\ & & & \\ \hline 03 & 04 & 05 \\ \end{array}$

pág. 12

Estructura y contenido

Metodología de estudio

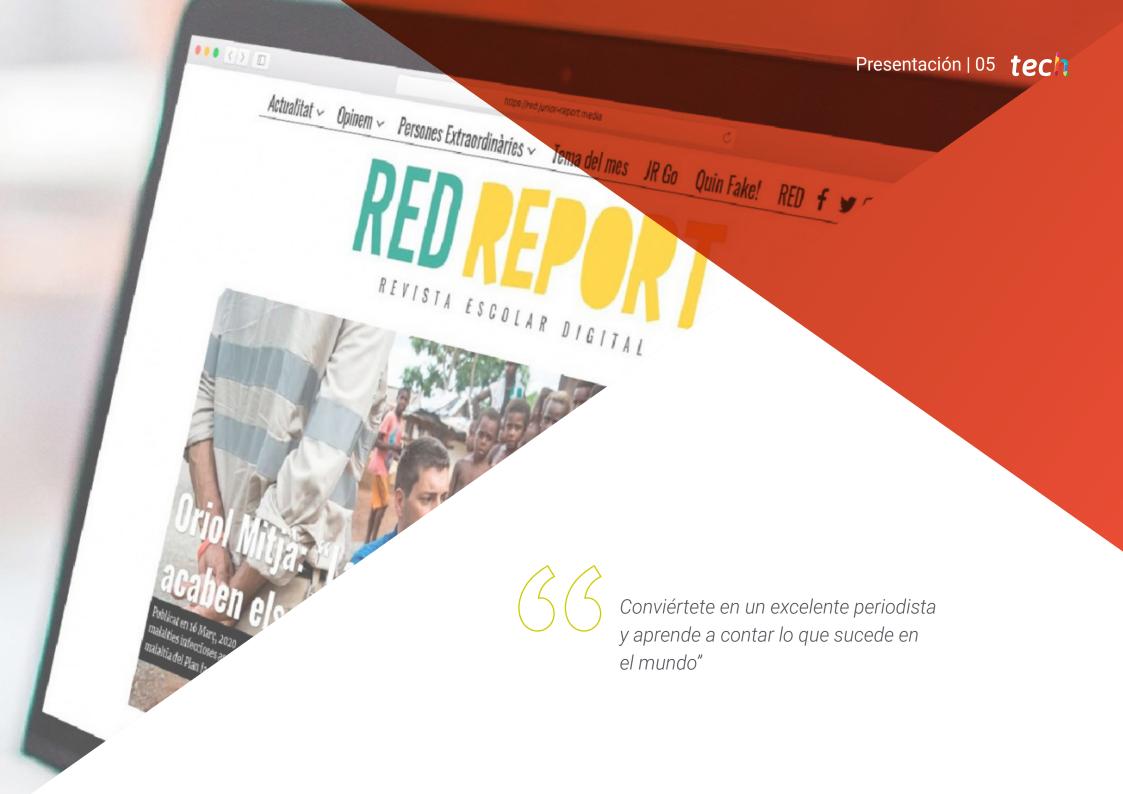
Titulación

pág. 26

pág. 16



La elección de las imágenes para acompañar a una publicación es un proceso importante, ya que la imagen acompaña y añade información al texto. Por eso, este programa de Comunicación Visual está destinado a especializar a los profesionales del Periodismo en este ámbito y fomentar el dominio, las técnicas y las tendencias más actuales.



tech 06 | Presentación

Los estudios de Periodismo son uno de los más demandados en todas las universidades, ya que esta profesión tiene una gran influencia en la población y ha cobrado un gran protagonismo desde sus inicios. El Periodismo abarca diferentes ramas: social, cultural, económico, deportivo, internacional, sucesos, conflictos, etc. Esto hace necesario la especialización de los profesionales de este sector para contar las historias de la manera más adecuada en cada caso.

Además, la transmisión de la información se puede llevar a cabo a través de diferentes soportes. En concreto, este programa pretende capacitar a los alumnos en Comunicación Visual. Para ello, es necesario adquirir una serie de competencias que permitan llevar a la práctica todo lo aprendido.

El plan de estudios aborda el origen y evolución de la Comunicación Visual, el diseño gráfico, la persuasión a través de las imágenes, la tipografía, elección de la luz y el color, etc. En definitiva, todo lo relacionado con la imagen y la Comunicación Visual de una información.

Este programa es el más completo y dirigido para que el profesional del ámbito del Periodismo alcance un nivel de desempeño superior, basado en los fundamentos y las últimas tendencias en los medios. Aproveche la oportunidad y conviértase en un profesional con fundamentos sólidos a través de este programa universitario y de la mano de la última tecnología educativa 100% online.

Este **Diplomado en Comunicación Visual** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Comunicación Visual
- Sus 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 Comunicación Visual
- El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- 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



Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y convertirte en un periodista de éxito"



Trabaja con los mejores profesionales de la enseñanza en este Diplomado que te ayudará a lograr la excelencia"

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del mundo del Periodismo, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje 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. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos en el campo de la Comunicación Visual y con gran experiencia.

No dejes escapar la oportunidad de aumentar tu competencia en Comunicación Visual.

Únete a nuestra comunidad de alumnos y notarás cómo avanzas en tu carrera.







tech 10 | Objetivos



Objetivo general

• Lograr el conocimiento necesario para elegir las imágenes, maquetas y formatos más adecuados para cada información



Matricúlate en el mejor Diplomado de Comunicación Visual del panorama universitario actual"







Objetivos específicos

- Organizar el conocimiento comunicativo complejo de manera coherente y su relación con otras ciencias sociales y humanas
- Relacionar los principales hitos y tendencias en la historia de la comunicación y su impacto e influencia en la sociedad
- Comprender la naturaleza y potencialidad comunicativa de las imágenes
- Conocer los determinantes de la comunicación eficaz a grandes y pequeñas audiencias, incluyendo la comunicación no verbal y el uso del lenguaje corporal
- Analizar la persuasión de la publicidad a través de las imágenes
- Conocer en profundidad el diseño editorial y periodístico







tech 14 | Estructura y contenido

Módulo 1. Comunicación visual

- 1.1. La Comunicación Visual
 - 1.1.1. Introducción
 - 1.1.2. Comunicación visual y alfabetización visual
 - 1.1.2.1. El aprendizaje de la cultura visual
 - 1.1.2.2. Lenguaje natural o lenguaje arbitrario
 - 1.1.3. Cualidades de la Comunicación Visual
 - 1.1.3.1. Inmediatez
 - 1.1.3.2. Reglas básicas de selección, verificación, citación y referencia bibliográfica
 - 1.1.3.3. Grado de complejidad del mensaje
 - 1.1.4. Definición de la Comunicación Visual
- 1.2. El diseño gráfico
 - 1.2.1. Introducción
 - 1.2.2. El diseño
 - 1.2.3. El diseño gráfico
 - 1.2.3.1. El grafismo
 - 1.2.3.2. Diseño y arte
 - 2.4 Diseño gráfico y comunicación
 - 2.5 Ámbitos de aplicación del diseño gráfico
- 1.3. Antecedentes y evolución de la Comunicación Visual
 - 1.3.1. Introducción
 - 1.3.2. El problema del origen
 - 1.3.3. La prehistoria
 - 1.3.4. La Edad Antigua
 - 1.3.4.1. Grecia
 - 1.3.4.2. Roma
 - 1.3.5. La Edad Media
 - 1.3.6. El Renacimiento: surgimiento de la imprenta en Europa
 - 1.3.7. Del siglo XVI al XVIII
 - 1.3.8. El siglo XIX y la primera mitad del siglo XX

- 1.4. El significado de los mensajes visuales
 - 1.4.1. Introducción
 - 1.4.2. La imagen, objeto significante
 - 1.4.3. La cualidad representacional de la imagen: la iconicidad 1.4.3.1. Tipo, *Pattern* y *Form*
 - 1.4.4. La cualidad plástica de la imagen
 - 1.4.4.1. El signo plástico
 - 1.4.5. La cualidad simbólica
 - 1.4.6. Otros códigos visuales
- 1.5. La persuasión
 - 1.5.1. Introducción
 - 1.5.2. La persuasión de la publicidad
 - 1.5.3. Características
- 1.6. Elementos relativos a la representación de la imagen
 - 1.6.1. Introducción
 - 1.6.2. Elementos relativos a la representación de la imagen
 - 1.6.3. La articulación de la representación de la imagen
 - 1.6.3.1. El concepto de la representación
 - 1.6.3.2. La articulación de la representación
 - 1.6.3.3. La significación plástica
 - 1.6.4. Elementos morfológicos de la imagen
 - 1.6.5. Elementos escalares de la imagen
 - 1.6.5.1. El tamaño
 - 1.6.5.2. La escala
 - 1.6.5.3. La proporción
 - 1.6.5.4. El formato
- 1.7. La composición
 - 1.7.1. Introducción
 - 1.7.2. La composición o sintaxis visual
 - 1.7.3. El equilibrio
 - 1.7.4. Elementos dinámicos de la representación
 - 1.7.5. La composición normativa



ficil de ver en el mó- sin importar el dispositivo. n menos de 3 segun- No solo se ofrece una experiencia

a visitarte.

web desaparece, un los diferentes tamaños.

entre otras).

ojuego muy madura, nes y ni los editores.

ará v se irá a uno de de usuario adaptada a dispositivos

también mejora la actividad de las campañas de publicidad tanto de responsive hav más AdWords como Facebook Ads, va de que los usuarios que las empresas que las utilizan deben contar con sitios de diseño responsive porque los anuncios, como e desarrollar y man- el contenido, también se adaptan a

ahorrará en costos Si una página cuenta con un diseño rrollo. Sin embargo web de respuesta, es decir responsisitio responsive es ve, corre el buen riesgo de aparecer costo total es signi- en los primeros resultados de búsienor, ya que hay un queda, incluso si su contenido es de cambios que se de alta calidad, permitiendo que el ntar cuando su sitio usuario al buscar aparezca tu web nar apropiadamente las primeras busquedas.

v tecnología (como esa fue motivación que impulsó los e, la animación y la primeros juegos de video que aparecieron en el todo el mundo, cuándo cuales existe una in- no existían las grandes corporacio-

Jnidos y Canadá, en Los productos resultantes de este an generado cambios tipo de emprendimientos son cose ha forjado mucha nocidos como videojuegos indie e ha desarrollado la (o independientes): «no nacen con formación académi- el apoyo económico de una corponérica Latina, donde ración, sino que son el trabajo de años de desarrollo, grupo pequeño de desarrolladores, y la misma situación. en algunos casos por una sola peraños la industria ha sona». Los perfiles profesionales miento significativo que los conforman, se caracterizan asil, Argentina, Co- por: personas que conocen de todo Uruguay, pero ese un poco y tienen alta capacidad para necesariamente es- autoformarse en diversas áreas. Esta modelos de negocio tendencia va a contrapelo de la línea frialdad comercial. académica y profesional, que empuel motor real de los ja hacia la especialización.

erta pasión por el vi- Más allá de cuál sea el tamaño del rte de los desarrolla- mercado en cada país, esta industria os de una generación es una oportunidad para innovar. rse la vida haciendo cambiar la matriz productiva aposle gusta». No es un tando por el mercado global, con porque, justamente, muchas posibilidades de empleo.

De diseñador gráfico a creativo de medios sociales

Los individuos las empresas y las instituciones siguen necesitando relacionarse con su entorno y trasmitir, de manera efectiva y práctica, mensaies adecuados a sus públicos: va sean que se trate de amigos en el caso de individuos - clientes en el caso de empresas, o de usuarios - clientes en el caso de instituciones. Y, como siempre, el diseño gráfico sigue siendo el encanzado de articular

todos estos mensajes. Del lado del emisor: el individuo interesado en cuidar y trasmitir una imagen determinada, el profesional necesitado de crearse una marca personal, o convertirse en una marca, por los motivos que fueran. En esto ha tenido mucho que ver la irrupciónes de las redes sociales y la constatación de las necesidades de disponer de

las grandes comunicaciónes. En el otro extremo de la comunicación, el lado del receptor: se han producido cambios significativos, a los que todos debemos adaptamos. Cada vez más, todos somos receptores y tambien a la vez emisores de mensajes.

Aquellos diseñadores gráficos que, por curiosidad, necesidad o convencimiento son actores de su propio cambio, participan de la evolución y adaptación que los

CREHANA

tiempos van requiriendo, seguramente se estén encontrando con **FOTOGRAFÍA Y** RETOQUE DIGITAL GASTRONÓMICO DESDE CERO

REALIDAD AUMENTADA

Las Tecnologías de la Informa ción y la Comunicación han propor cionado un nuevo campo de investigación en la manera de enseñar a aprender a los alumnos.

La implementación de imagenes esquematicas realizadas a traves de la Realidad Aumentada en los diferentes niveles y disciplinas, se bace posible gracias a la gran variedad de aplicaciones y programas que se están diseñando con un carácter didáctico y pedagógico, que enriquece al estudiante de manera que entendia el trabajo de forma más completa. Como se realizan:

Para la creación y desarrollo de modelos 3D será necesaria la utilización de técnicas de modelización mediante alguno de los programas de modelado que existen en el mercado como Solid Works v Autodesk Inventor Professional a otros programas de desarrollo 3D como Maya, SketchUp, etc.

Es normal pensar que la tecnología de realidad aumentada en educación tiene un potencial indudable, pero comparado con otros estudios o con otras tecnologías más arraigadas como contenidos multimedia, plataformas web interactivas, etc.

La realidad aumentada se encuentra en una primera fase o etapa para el uso de esquemas.

Estos instrumentos complementarios en el aula permiten al alumno la visualización y análisis en tres sibilidad a objetos de estudio que en bles y en cuando a la economía, en función del espacio y los costos que Conforme se va desarrollando ala implican tener los objetos en el aula. globalización y se generan nuevas difíciles de consegui

LA IMPORTANCIA DEL REALIDAD AUMENTAD **GRÁFICAS DIDÁCTICA**

Los beneficios educativo a través o basada en la realidad aumentada.



La Realidad Aumentada es de ayuda en áreas de conocimiento que nece- una de estas tecnolos sita del lenguaie gráfico orientado a los dispositivos mós la representación de detalles, como se nuede tener acces por ejemplo para la medicina, inge- las diversas aplicae nieria, casos de anatomia arquitecto- porcionan sus sister nica, etc. de esta forma estos esque- donde Android es e mas aportan una rápida asimilación dimensiones, lo cual facilita la acce- de procedimientos de aprendizaje, incrementa la motivación intrinseca su versión real no estarían disponi- y la búsqueda de respuestas pedagógicas y muy creativas.

siendo utilizado para Considero que estas ticas favorecen el a descubrimiento, me mación disponible posibilidad de estudi

formación en tiempo

Diseñar con el móvil

Las aplicaciones móviles van evolucionando a un ritmo ve ¿Hay que empezar a sumarlas a las herramental de trabaj

Es definitivo: las aplicaciones Lo que realmente diferencia a un mientas aún son tar móviles se aproximan cada vez más diseñador de un chico con acceso el Paint. Son gratui a la ubicuidad. El uso de Typic, gratuito al App Store es algo sencitiene acceso a ellas. FontCandy, Instagram, Fisheye y un llo y complejo a la vez. No son sus punto de vista, en m sin fin de otros nombres, plaga los herramientas sino la intencionalidad estas aplicaciones so dispositivos móviles tanto de dise- la que nos diferencia. Es el nivel futuro para las herrar nadores como de ciudadanos de a semiótico que usamos, estas herra- no asistido por comp pie. ¿Podría ser considerado «válido» usar cualquier aplicacion móviles para diseñar?

Muchas de estas aplicaciones son bastante básicas. Ciertos filtros de color, algunas tipografías básicas v tal vez algunas herramientas para enmascarar con diversas formas. Si tenemos suficiente memoria recordaremos algunas «protoaplicaciones» nacidas en los ahora lejanos años 80, y que fueron creciendo con nosotros. Si, hablo especificamente de Photoshop, Illustrator y Corel, por nombrar algunos.

Pocos años después de su graduación, llegaron las primeras computadores de pantalla en escala de grises y windows 3.1. Y junto con ellos esa primerísima primera versión de Photoshop. Sus efectos estaban a eones de la enorme colección de herramientas y efectos.

Las nuevas generaciones de diseñadores vieron el computador como lo que es realmente: una herramienta más. Así, la casi divina Adobe CS se convirtió en una herramienta poco menos que impreseindible para nuestra profesión; aunque nunca se abandonó del todo, el trabajo ma-



Estructura y contenido | 15 tech

- Introducción 181
- Luz, color v percepción
 - 1.8.2.1. La luz y el espectro cromático visible
 - 1.8.2.2. La percepción de la luz y los colores
 - 1.8.2.3. La capacidad de adaptación del sistema perceptivo
 - 1.8.2.4. La temperatura de color de una fuente de luz
- Los colores primarios
- Técnicas básicas de reproducción del color
- 1.8.5 Dimensiones del color
- Tipos de armonía y construcción de paletas
- Funciones plásticas del color

La tipografía

- 1.9.1. Introducción
- 1.9.2. Estructura formal y medición de los tipos
- Clasificación de tipos de letra
- 1.9.4 La composición del texto
- Cuestiones que afectan a la legibilidad

1.10. El diseño editorial y la infografía

- 1.10.1. Introducción
- 1.10.2. Diseño editorial
- 1.10.3. Infografía

1.11. El diseño periodístico desde la teoría de la imagen

- 1.11.1. Introducción
- 1.11.2. Funciones del diseño periodístico
- 1.11.3. Acotación final del término diseño periodístico
- 1.11.4. Arbitrariedad o naturalidad del diseño periodístico
- 1.11.5. Articulación del lenguaje visual del diseño periodístico

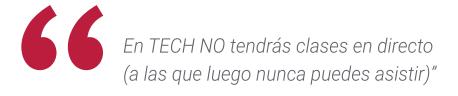




El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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.









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"

tech 20 | Metodología de estudio

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.



tech 22 | Metodología de estudio

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 mentoralumno, 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.

Metodología de estudio | 23 tech

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.

tech 24 | Metodología de estudio

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

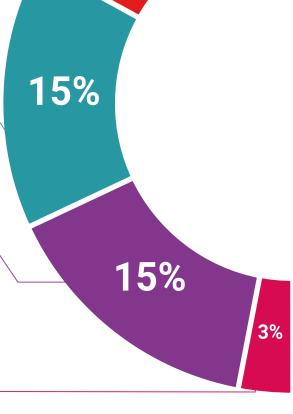
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.

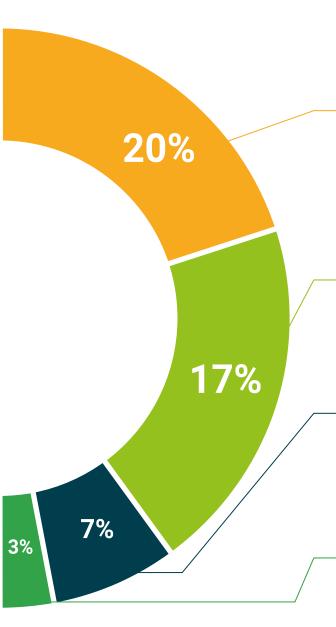
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".





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.







tech 28 | Titulación

Este **Diplomado en Comunicación Visual** 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: Diplomado en Comunicación Visual

Modalidad: No escolarizada (100% en línea)

Duración: 6 semanas



Mtro, Gerardo Daniel Orozco Martínez

^{*}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.

tech universidad

DiplomadoComunicación Visual

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

