

Curso Universitario Comunicación Visual





Curso Universitario

Comunicación Visual

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/curso-universitario/comunicacion-visual

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología

pág. 16

05

Titulación

pág. 24

01

Presentación

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.





“

Conviértete en un excelente periodista
y aprende a contar lo que sucede en
el mundo”

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 académico y de la mano de la última tecnología educativa 100% online.

Este **Curso Universitario en Comunicación Visual** contiene el programa educativo 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 Curso Universitario 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.



02 Objetivos

Este Curso Universitario está orientado al profesional del Periodismo, de modo que pueda adquirir las herramientas necesarias para desarrollarse en este campo específico, conociendo las últimas tendencias y profundizando en aquellas cuestiones que configuran la vanguardia de esta área.





“

Conviértete en un periodista versátil que esté a la vanguardia en las últimas tendencias”



Objetivo general

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



Matricúlate en el mejor Curso Universitario 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



03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales en Periodismo, conscientes de la relevancia de la actualidad de la capacitación para poder profundizar en el área de conocimiento, para realizar trabajos de calidad profesional mediante las nuevas herramientas disponibles.

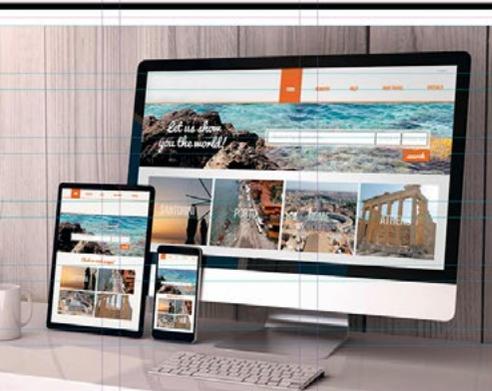


“

Contamos con el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado. Buscamos la excelencia y que tú también la logres”

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 signifiante
 - 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



...fácil de ver en el m...
...n menos de 3 segun...
...ará y se irá a uno de...
...s.

*...responsive hay más...
...de que los usuarios...
...a a visitarte.*

...desarrollar y muni...
...web desaparece, un...
...aborrará en costos...
...rollo. Sin embargo...
...sio responsive es...
...costo total es signi...
...menor, ya que hay un...
...de cambios que se...
...ntar cuando su sitio...
...ar...apropiadamente

...y tecnología (como...
...e, la animación y la...
...tre otras).
...cuales existe una...
...juego muy madura...
...idos y Canadá, en...
...un generado cambios...
...e ha forjado mucha...
...e ha desarrollado la...
...formación académi...
...érica Latina, donde...
...años de desarrollo...
...la misma situación...
...años la industria ha...
...miento significativo...
...il. Argentina, Co...
...Uruguay, pero ese...
...necesariamente, es...
...modelos de negocio...
...fraldad comercial...
...el motor real de la...
...erta pasión por el v...
...e de los desarroll...
...de una generación...
...re la vida haciendo...
...de gusta. No es un...
...porque, justame...;

...sin importar el dispositivo.
No solo se ofrece una experiencia de usuario adaptada a dispositivos, también mejora la actividad de las campañas de publicidad tanto de AdWords como Facebook Ads, ya que las empresas que las utilizan deben contar con sitios de diseño responsive porque los anuncios, como el contenido, también se adaptan a los diferentes tamaños.
Si una página cuenta con un diseño web de respuesta, es decir responsive, corre el buen riesgo de aparecer en los primeros resultados de búsqueda, incluso si su contenido es de alta calidad, permitiendo que el usuario al buscar aparezca tu web las primeras búsquedas.

De diseñador gráfico a creativo de medios sociales

Los individuos, las empresas y las instituciones siguen necesitando relacionarse con su entorno y transmitir, de manera efectiva y práctica, mensajes adecuados a sus públicos; ya 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 encargado de articular todos estos mensajes.

Del lado del emisor: el individuo interesado en cuidar y transmitir 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 irrupción de las redes sociales y la constatación de las necesidades de disponer de las grandes comunicaciones.

En el otro extremo de la comunicación, el lado del receptor: se han producido cambios significativos, a los que todos debemos adaptarnos. Cada vez más, todos somos receptores y también 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 tiempos van requiriendo, seguramente se estén encontrando con grandes oportunidades.

REALIDAD AUMENTADA

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han proporcionado un nuevo campo de investigación en la manera de enseñar a aprender a los alumnos. La implementación de imágenes esquemáticas realizadas a través de la Realidad Aumentada en los diferentes niveles y disciplinas, se hace 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 entienda 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 y Autodesk Inventor Professional u 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 dimensiones, lo cual facilita la accesibilidad a objetos de estudio que en su versión real no estarían disponibles y en cuando a la economía, en función del espacio y los costos que implican tener los objetos en el aula.

LA IMPORTANCIA DEL REALIDAD AUMENTADA GRÁFICAS DIDÁCTICA

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



Beneficios que trae:
La Realidad Aumentada es de ayuda en áreas de conocimiento que necesitan del lenguaje gráfico orientado a la representación de detalles, como por ejemplo para la medicina, ingeniería, casos de anatomía arquitectónica, etc. de esta forma estos esquemas aportan una rápida asimilación de procedimientos de aprendizaje; incrementa la motivación intrínseca y la búsqueda de respuestas pedagógicas y muy creativas. Conforme se va desarrollando la globalización y se generan nuevas tecnologías, es necesario la formación en tiempo una de estas tecnologías los dispositivos más se puede tener acceso las diversas aplicaciones porcionan sus sistemas donde: Android es el más utilizado para Considero que estas técnicas favorecen el descubrimiento, la información disponible, posibilidad de estudio difíciles de conseguir

Diseñar con el móvil

Las aplicaciones móviles van evolucionando a un ritmo veloz. ¿Hay que empezar a sumarlas a las herramientas de trabajo?

David Espinosa

Es definitivo: las aplicaciones móviles se aproximan cada vez más a la ubicuidad. El uso de Type, FontCandy, Instagram, FishEye y un sin fin de otros nombres, plagan los dispositivos móviles tanto de diseñadores como de ciudadanos de a pie. ¿Podría ser considerado válido usar cualquier aplicación móvil para diseñar?

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

Pocos años después de su graduación. Llegaron las primeras computadoras de pantalla en escala de grises y windows 3.1. Y junto con ellos esa primerísima primera versión de Photoshop. Sus efectos, estaban a cónes 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 imprescindible para nuestra profesión, aunque nunca se abandonó del todo, el trabajo manual con lápiz y documento.

Lo que realmente diferencia a un diseñador de un chico con acceso gratuito al App Store es algo sencillo y complejo a la vez. No son sus herramientas sino la intencionalidad que nos diferencia. Es el nivel semiótico que usamos, estas herramientas aún son tan el Paint. Son gratuitas tiene acceso a ellas, punto de vista, en estas aplicaciones son futuro para las herramientas asistido por comp



- 1.8. El color y la luz
 - 1.8.1. Introducción
 - 1.8.2. Luz, color y 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
 - 1.8.3. Los colores primarios
 - 1.8.4. Técnicas básicas de reproducción del color
 - 1.8.5. Dimensiones del color
 - 1.8.6. Tipos de armonía y construcción de paletas
 - 1.8.7. Funciones plásticas del color
- 1.9. La tipografía
 - 1.9.1. Introducción
 - 1.9.2. Estructura formal y medición de los tipos
 - 1.9.3. Clasificación de tipos de letra
 - 1.9.4. La composición del texto
 - 1.9.5. 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



04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

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

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH se aprende con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



05

Titulación

El Curso Universitario en Comunicación Visual garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Curso Universitario en Comunicación Visual** contiene el programa 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 **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Curso Universitario en Comunicación Visual**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



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



Curso Universitario Comunicación Visual

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario Comunicación Visual

