# Diplomado

## Comunicación Visual

tech universidad

# Diplomado

## Comunicación Visual

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- 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 de estudio — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 26*

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 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"*

*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.*

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.

02

# Objetivos

Este Diplomado 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 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

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 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

REALIDAD AUMENTADA

Rocío Urquiza

LA IMPORTANCIA DEL REALIDAD AUMENTAD GRÁFICAS DIDÁCTICA

*Los beneficios educativo a través d basada en la 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 imagenes esquematicas realizadas a traves 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 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 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.

**Beneficios que trae:**

La Realidad Aumentada es de ayuda en áreas de conocimiento que necesita 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 ala globalización y se generan nuevas tecnologías, es neces formación en tiemp una de estas tecnolog los dispositivos mó se puede tener acces las diversas aplicac porcionan sus siste donde Android es e siendo utilizado para Considero que estas ticas favorecen el descubrimiento, me mación disponible posibilidad de estudi difíciles de consegui

## 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, 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 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 adaptarnos. 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 tiempos van requiriendo, seguramente se estén encontrando con grandes oportunidades.

## Diseñar con el móvil

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

David Espinosa

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

Muchas de estas aplicaciones son bastante básicas. Ciertos filtros de color, algunas tipografías básicas y 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. Sí, hablo específicamente 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 cones 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 papel y pegamento.

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 la que nos diferencia. Es el nivel semiótico que usamos, estas herramientas aún son tar el Paint. Son gratui tiene acceso a ellas. punto de vista, en m estas aplicaciones so futuro para las herra ño 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 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.

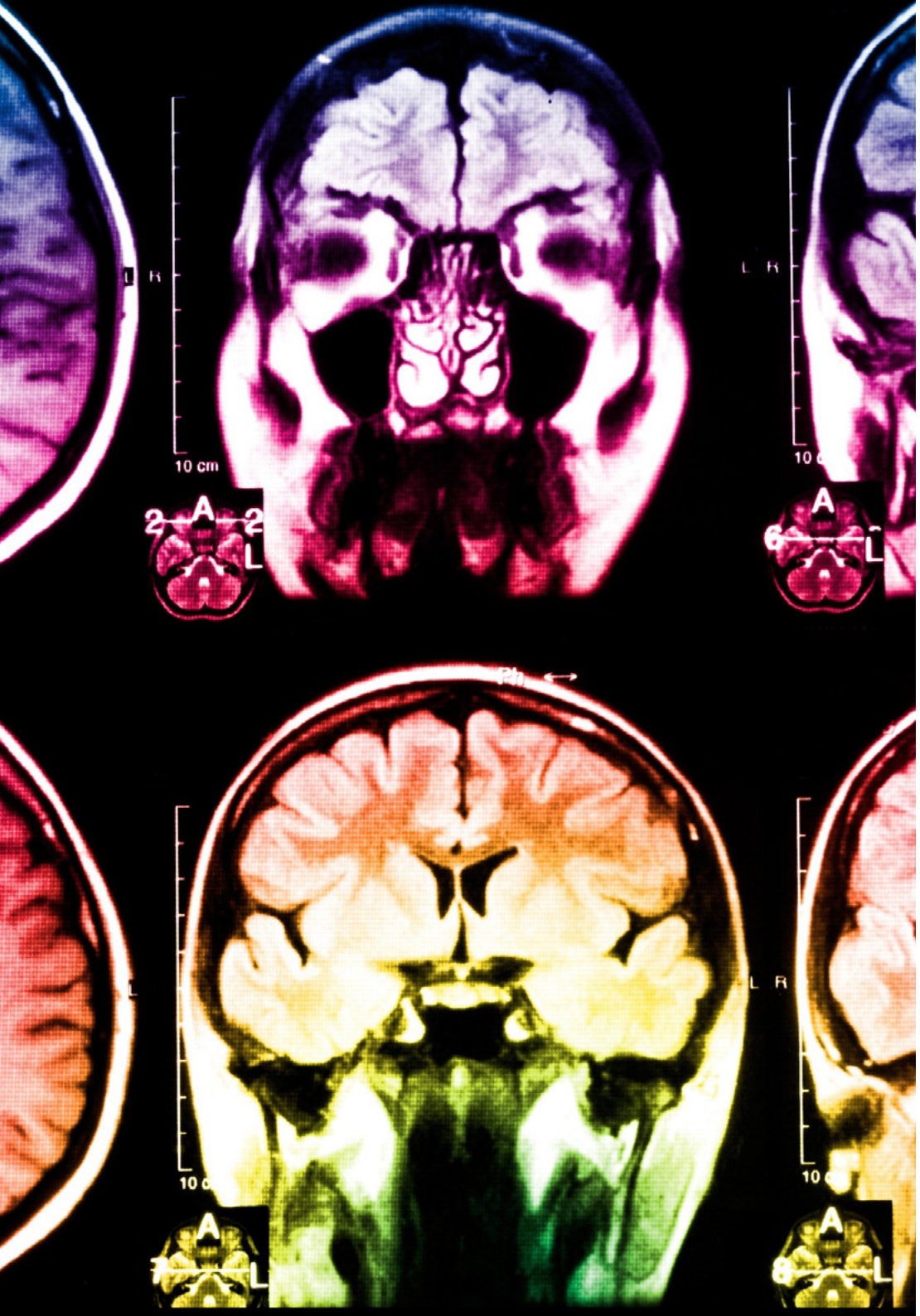
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, 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**

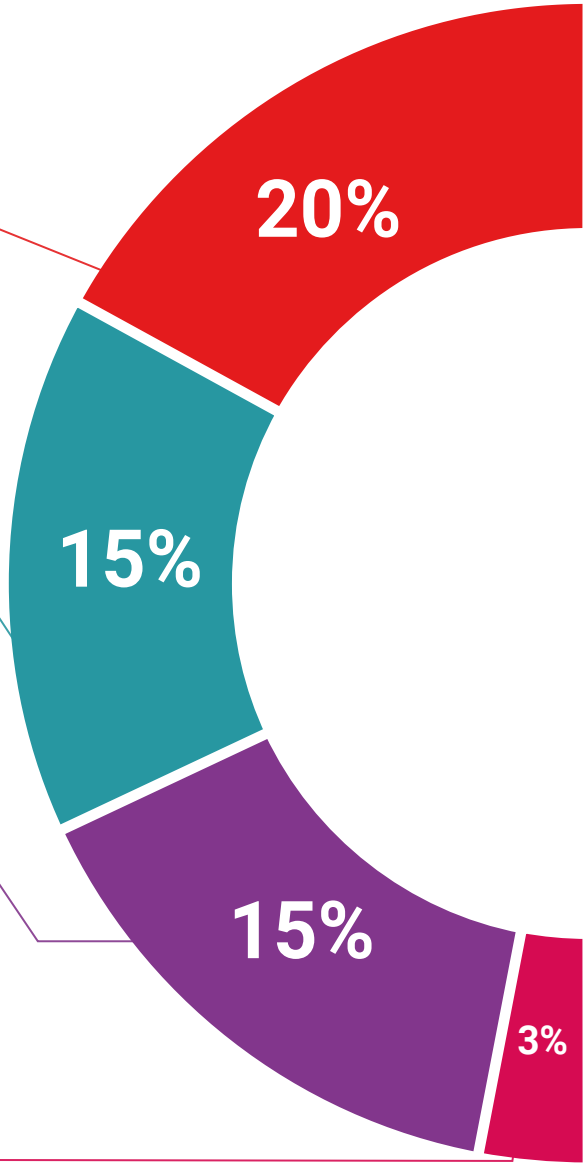
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

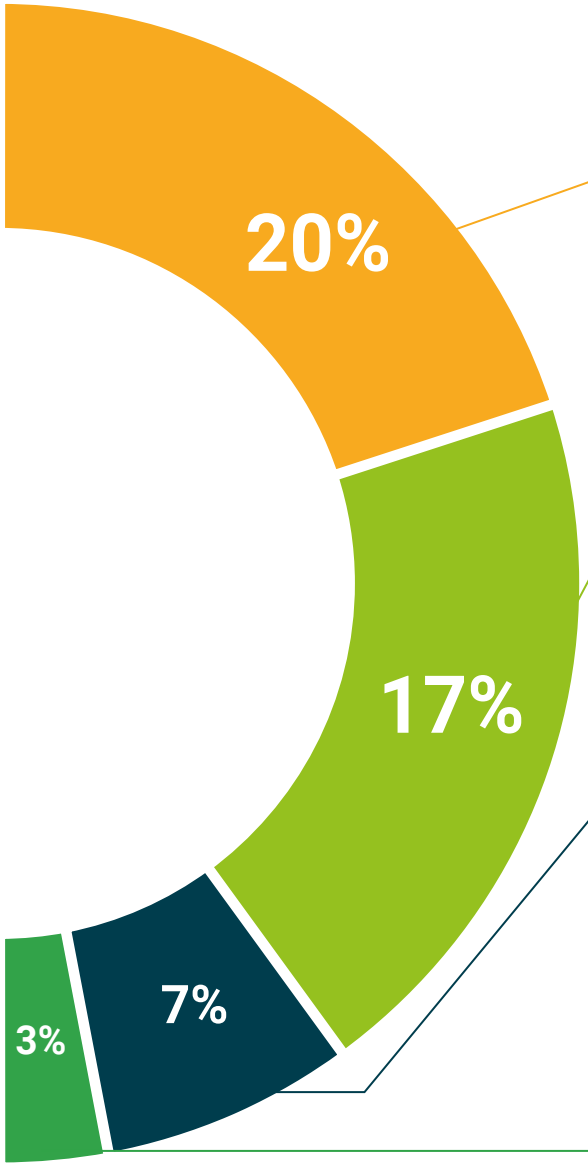
**Resúmenes interactivos**

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.

05

# Titulación

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

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

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**

tech universidad

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

**Diplomado en Comunicación Visual**

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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

# Diplomado

## Comunicación Visual

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

# Diplomado

## Comunicación Visual

tech universidad