

Curso Universitario Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómic





Curso Universitario Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómics

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **12 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/ilustracion-profesional-narrativa-digital-diseno-comics

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología

pág. 18

05

Titulación

pág. 26

01

Presentación

La narrativa digital se ha convertido en una de las principales formas de comunicación en un mundo en el que cada día la sociedad se enfrenta al estímulo continuo a través de publicidades, anuncios, noticias, etc. Es por ello que contar con una estrategia que permita llegar a un número mayor de personas de manera creativa y dinámica se convierte en una característica profesional muy demandada en el mercado laboral. Con el fin de que los egresados puedan tener acceso a una titulación que les permita adaptar su perfil profesional a las especificaciones del sector, TECH ha desarrollado este completísimo programa. Se trata de una capacitación multidisciplinar y 100% online a través de la cual podrán conocer al detalle los entresijos del *storytelling* y el diseño de comics, pudiendo implementar a su praxis las estrategias ilustrativas más novedosas y efectivas.



“

TECH presenta el programa perfecto para convertirte en un experto en narrativa digital aplicada a la ilustración en tan solo 12 semanas y de manera 100% online”

El desarrollo de las nuevas tecnologías ligado al incesante crecimiento del sector digital ha propiciado el nacimiento de nuevas estrategias de comunicación, entre las cuales destaca el *storytelling*. Se trata de una técnica creativa que combina la narración tradicional con las herramientas multimedia, permitiendo adaptar el mensaje de manera más personalizada al público objetivo y ampliando las posibilidades de conseguir mejores resultados. Es, por lo tanto, una forma dinámica e ingeniosa de contar historias, algo que también se puede conseguir a través del diseño de cómics.

Con el fin de recoger en una única titulación toda la información que permita a cualquier ilustrador conocer al detalle los entresijos de ambas técnicas, TECH ha desarrollado este Curso Universitario. Se trata de un programa que aúna, en 360 horas del mejor contenido teórico, práctico y online, los conceptos más relevantes de la narrativa digital y el desarrollo del cómic como voz, ahondando en las principales técnicas y herramientas para la creación exitosa de proyectos relacionados con estas expresiones creativas.

Para ello, contará con un temario exhaustivo, austero y dinámico diseñado por un equipo de expertos del sector de la ilustración. Además, en el Campus Virtual encontrará vídeos al detalle, artículos de investigación, ejercicios de autoconocimiento, resúmenes dinámicos y lecturas complementarias, todo lo que necesita para ampliar, a partir del temario, sus conocimientos de manera personalizada. Además, tendrá acceso ilimitado, sin horarios y desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Es, por lo tanto, una oportunidad única para perfeccionar sus habilidades creativas a través de una titulación inmersiva que le proporcionará todo lo que necesita para convertirse en un auténtico especialista en la ilustración profesional aplicada al a narrativa digital y el diseño de cómics.

Este **Curso Universitario en Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómics** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Ilustración Profesional
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Una oportunidad académica única para perfeccionar tus habilidades como ilustrador profesional enfocado al cómic a través del conocimiento de las estrategias creativas más innovadoras y efectivas”

“

Podrás acceder al Campus Virtual siempre que quieras y desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea pc, tablet o móvil”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector 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 una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

¿Te gustaría indagar en la relación existente entre el manga y el anime? Con este Curso Universitario podrás conocer los entresijos de ambos géneros de manera garantizada.

Podrás poner en práctica el temario teórico en el proyecto final del curso a través de la elaboración práctica de un cómic personalizado.



02 Objetivos

El lanzamiento de este Curso Universitario se ha realizado con el objetivo de que cada vez más egresados puedan acceder a una capacitación que les permita especializarse en el área de la ilustración profesional centrada en la narrativa digital y el diseño de cómics. Por esa razón, TECH ha empleado las mejores herramientas académicas, para proporcionarles la información más novedosa y exhaustiva, la cual les permita perfeccionar sus competencias de manera garantizada y en menos de 6 semanas.



“

Una titulación versátil y dinámica con la que podrás ahondar en las características de los géneros más importantes del cómic: los súper héroes, la fantasía y la aventura”



Objetivos generales

- ◆ Desarrollar un conocimiento especializado en el egresado sobre la ilustración profesional aplicada a la narrativa digital y al diseño de cómics
- ◆ Dotar al alumno de las competencias necesarias para manejar a la perfección las herramientas más efectivas para el diseño de proyectos creativos vanguardistas y modernos

“

Gracias a la cantidad de material adicional que encontrarás en el Campus Virtual, podrás profundizar de manera personalizada en los apartados que más te interesen para tu desarrollo profesional”





Objetivos específicos

- ◆ Conocer las narrativas digitales para su aplicación en el terreno de la ilustración
- ◆ Identificar la cibercultura como parte fundamental del arte digital
- ◆ Gestionar la narrativa de la semiótica como método de expresión en el propio dibujo
- ◆ Conocer las tendencias clave en el terreno de la ilustración y establecer una comparativa de diversos artistas
- ◆ Perfeccionar la técnica visual de las narrativas gráficas y valorar el storytelling aplicado a la elaboración de un personaje
- ◆ Interpretar el cómic como medio de expresión de muchos ilustradores e ilustradoras
- ◆ Conocer las diversas estéticas en el desarrollo visual de un cómic
- ◆ Estudiar los motivos visuales y narrativos en el cómic del género de super héroes y en el género de fantasía o aventuras
- ◆ Analizar el cómic en Asia, con un estudio formal del manga como producto editorial de ocio en Japón
- ◆ Comprender los motivos visuales propios del manga y el anime y su construcción

03

Estructura y contenido

El desarrollo de la estructura y el contenido de este Curso Universitario ha corrido a cargo de un equipo de expertos del área de la ilustración. Gracias a ello ha sido posible conformar un temario moderno, exhaustivo, dinámico y austero, gracias al cual el egresado no tendrá problemas para ponerse al día de las novedades del sector profesional de la narrativa digital y el diseño de cómics. Además, incluye material adicional diverso presentado en diferentes formatos, con el que podrá ahondar de manera personalizada en los aspectos del programa que considere más relevantes para su desempeño profesional.

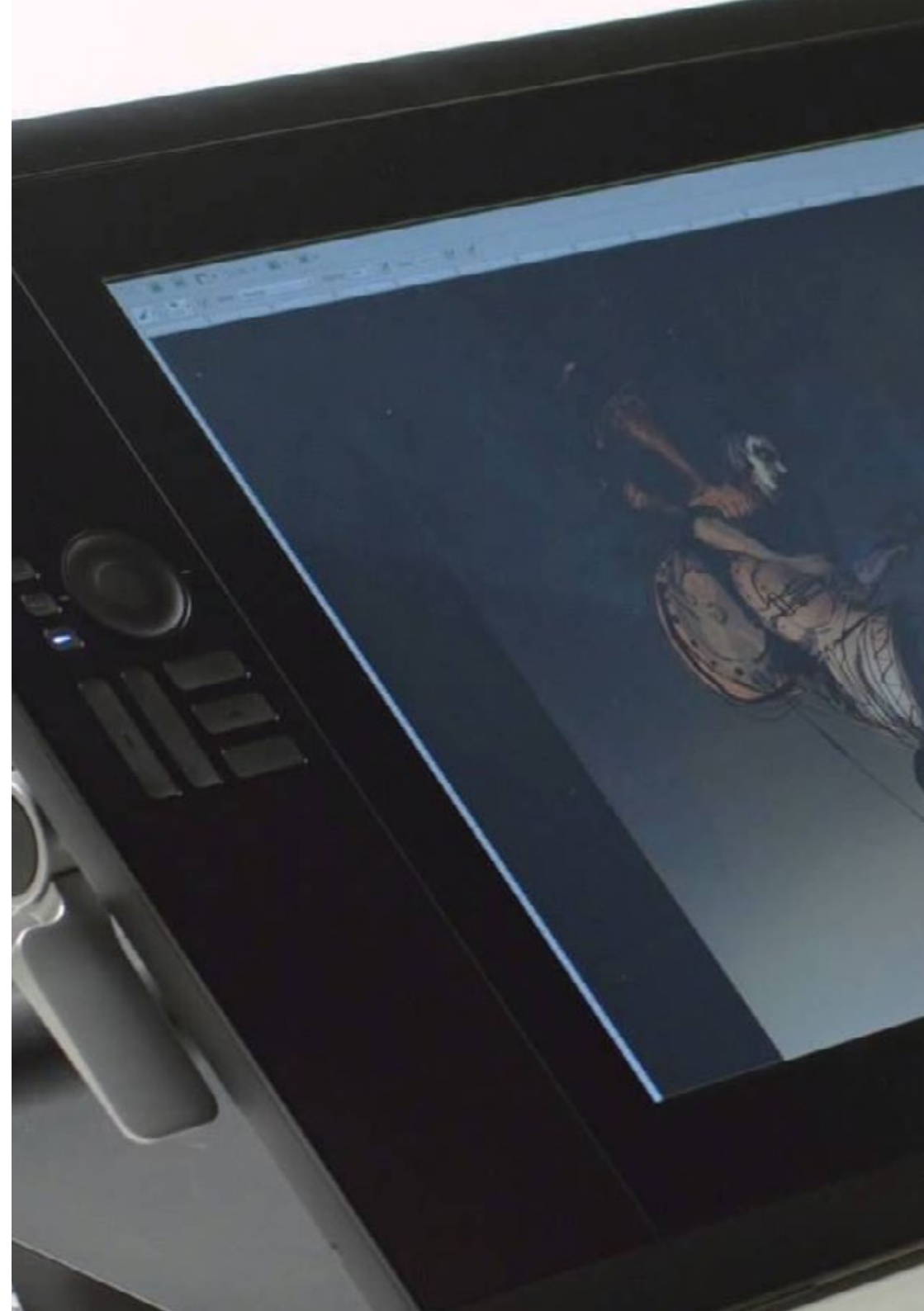


“

El programa perfecto para implementar a tu praxis las técnicas narrativas de perfeccionamiento visual a través de una experiencia académica intensiva, multidisciplinar y que sacará lo mejor de ti”

Módulo 1. Narrativa Digital Aplicada a la Ilustración

- 1.1. ¿Cómo trasladar la narrativa digital a la ilustración?
 - 1.1.1. La narrativa digital
 - 1.1.2. El arte de contar historias
 - 1.1.3. Recursos disponibles
- 1.2. La cibercultura y el arte digital
 - 1.2.1. La cibercultura del nuevo siglo
 - 1.2.2. La cultura aplicada a la tecnología
 - 1.2.3. Ilustradores de éxito en el entorno digital
- 1.3. La ilustración narrativa
 - 1.3.1. Narrar una historia
 - 1.3.2. Guion y perfeccionamiento
 - 1.3.3. La continuidad
 - 1.3.4. Otros elementos narrativos
- 1.4. Ilustración y semiótica
 - 1.4.1. La semiología en el terreno de la ilustración
 - 1.4.2. La simbología como recurso
 - 1.4.3. La sintaxis de la imagen
- 1.5. Gráficos que hablan por sí solos
 - 1.5.1. Suprimir el texto
 - 1.5.2. La expresión gráfica
 - 1.5.3. Dibujar pensando en un discurso
 - 1.5.4. El dibujo infantil como paradigma
- 1.6. La narrativa digital como recurso didáctico
 - 1.6.1. Desarrollo de narrativas
 - 1.6.2. El entorno hipertextual
 - 1.6.3. El entorno multimedia
- 1.7. El poder del *storytelling*
 - 1.7.1. Aprovechar el *storytelling*
 - 1.7.2. Gestión del discurso
 - 1.7.3. Acciones complementarias
 - 1.7.4. Aplicación de matices



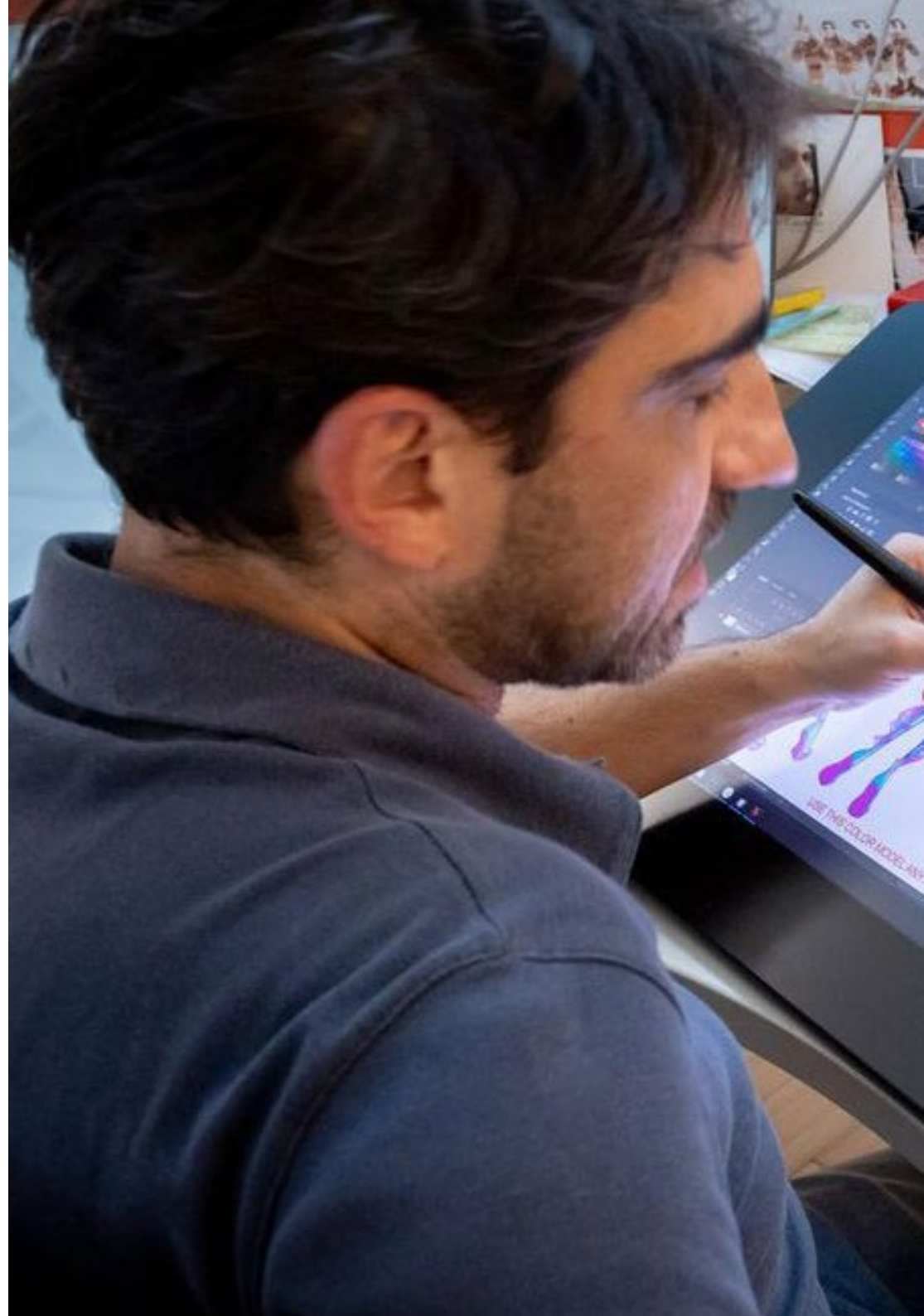


- 1.8. Tendencias clave en la ilustración
 - 1.8.1. Artistas de éxito
 - 1.8.2. Estilos visuales que han marcado historia
 - 1.8.3. ¿Copiar o definir un estilo propio?
 - 1.8.4. La demanda del cliente potencial
- 1.9. Técnicas narrativas de perfeccionamiento visual
 - 1.9.1. La narrativa visual
 - 1.9.2. Armonía y contraste
 - 1.9.3. Conectividad con la historia
 - 1.9.4. Alegorías visuales
- 1.10. Identidad visual narrativa de un personaje
 - 1.10.1. La identificación de un personaje
 - 1.10.2. Comportamiento y gestualidad
 - 1.10.3. La autobiografía
 - 1.10.4. Discurso gráfico y soporte de proyección

Módulo 2. Ilustración Profesional Enfocada al Cómic

- 2.1. El cómic como medio de expresión
 - 2.1.1. El cómic como soporte de comunicación gráfica
 - 2.1.2. El diseño de historietas visuales
 - 2.1.3. La reproducción del color en el cómic
- 2.2. Técnicas y evolución del cómic
 - 2.2.1. Los comienzos del cómic
 - 2.2.2. Evolución gráfica
 - 2.2.3. Los motivos narrativos
 - 2.2.4. La representación de elementos
- 2.3. Pensamiento formal
 - 2.3.1. La estructura de un cómic
 - 2.3.2. La narración de la historia
 - 2.3.3. El diseño de los personajes
 - 2.3.4. El diseño de los escenarios
 - 2.3.5. El discurso de las escenas

- 2.4. El género de súper héroes
 - 2.4.1. El cómic de super héroes
 - 2.4.2. El caso de Marvel Comics
 - 2.4.3. El caso de DC Cómics
 - 2.4.4. Diseño visual
- 2.5. El género fantástico y de aventuras
 - 2.5.1. El género de fantasía
 - 2.5.2. El diseño de personajes fantásticos
 - 2.5.3. Recursos y referencias visuales
- 2.6. El cómic en Asia
 - 2.6.1. Principios visuales de la ilustración en Asia
 - 2.6.2. El diseño de caligrafía en oriente
 - 2.6.3. La narrativa visual de las historietas
 - 2.6.4. El diseño gráfico oriental
- 2.7. Desarrollo técnico del manga
 - 2.7.1. El diseño de manga
 - 2.7.2. Aspectos formales y estructura
 - 2.7.3. *Storytelling* y guion gráfico
- 2.8. La relación entre el manga y el anime
 - 2.8.1. La animación en Japón
 - 2.8.2. Características del anime
 - 2.8.3. El proceso de diseño del anime
 - 2.8.4. Técnicas visuales en el anime
- 2.9. El cómic en los medios digitales
 - 2.9.1. El cómic a través de la pantalla
 - 2.9.2. Animación de un cómic
 - 2.9.3. Equilibrio de color y códigos visuales
 - 2.9.4. Estructura gráfica y formatos
- 2.10. Proyecto: diseño de un cómic personalizado
 - 2.10.1. Definición de los objetivos
 - 2.10.2. La historia a desarrollar
 - 2.10.3. Los personajes e intérpretes
 - 2.10.4. Diseño de escenarios
 - 2.10.5. Formatos





“

Conoce de cerca el poder del storytelling y amplía tus oportunidades de futuro en el sector creativo con este magnífico Curso Universitario”

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 facultades del mundo. 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 emitieran 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 aprenderás 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, se combinan 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 capacitación, 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 Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómics garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómic** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómic**

Modalidad: **online**

Duración: **12 semanas**

Acreditación: **12 ECTS**





Curso Universitario Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómics

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **12 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario Ilustración Profesional de Narrativa Digital y Diseño de Cómics

