

# Experto Universitario Ilustración Profesional mediante Técnicas Digitales



## Experto Universitario Ilustración Profesional mediante Técnicas Digitales

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-ilustracion-profesional-mediante-tecnicas-digitales](http://www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-ilustracion-profesional-mediante-tecnicas-digitales)

# 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 variedad de técnicas vanguardistas y modernas que ha traído consigo el desarrollo del diseño digital han permitido a los profesionales de este sector implementar a su praxis el uso de herramientas cada vez más especializadas, cómodas y versátiles. Además, el lanzamiento de programas complejos y completos como la suite de Adobe, adaptados a las necesidades de los especialistas, les facilita sus tareas y les da la opción de crear proyectos más técnicos en menos tiempo. Por ello, y con el fin de permitirles el acceso a la información necesaria para dominar las estrategias de ilustración profesional digital más sofisticadas, TECH ha decidido lanzar este completísimo programa. Se trata de una titulación 100% online diseñada por expertos en el sector que elevará sus competencias profesionales a la altura de las exigencias de grandes empresas del área creativa internacional.





“

*¿Te gustaría aprender lo entresijos para el dominio de Photoshop, Illustrator y After Effects? Matricúlate en este Experto Universitario y conocerás las claves para crear proyectos vanguardistas a través del uso de estas herramientas”*

La era digital ha impulsado el desarrollo de múltiples herramientas en el ámbito del diseño gráfico y la ilustración, lanzadas con el fin de facilitar la labor creativa del conjunto de profesionales que se dedican a esta área. Entre las más destacadas está la suite de Adobe, que incluye más de 20 aplicaciones para trabajar en proyectos de diferentes tipos: desde composiciones vectoriales hasta creaciones audiovisuales. Gracias a ello, hoy en día es posible crear productos cada vez más complejos y técnicos a través del dominio de una serie de softwares y aplicaciones.

Y para que el creativo pueda lograrlo, TECH ha desarrollado este completísimo programa en Ilustración Profesional mediante Técnicas Digitales. Se trata de un Experto Universitario 100% online a través del cual podrá ahondar en las claves del Photoshop, Illustrator y After Effects, así como en los entresijos del Procreate y el diseño a través del iPad. También trabajará en el perfeccionamiento de sus competencias a través del conocimiento exhaustivo de las principales técnicas y procedimientos adaptadas a los diferentes formatos: packaging, cartelería, señalética, etc.

Para ello, contará con 450 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional presentado en diferentes formatos y diseñado por profesionales versados en la ilustración. Además, la totalidad del material estará disponible en el campus virtual desde el inicio de la experiencia académica y podrá ser descargado en cualquier dispositivo con conexión a internet para consultarlo siempre que lo necesite. Es, por lo tanto, una oportunidad única de elevar su talento a la cúspide del sector creativo a través de una especialización exhaustiva que le abrirá muchísimas puertas en el mercado laboral.

Este **Experto Universitario en Ilustración Profesional mediante Técnicas Digitales** 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



*Trabajarás en el perfeccionamiento de técnicas como el diseño de personajes, la gestión de color o la animación a través del uso de las principales herramientas creativas”*

“

*Un programa que ahonda en la ilustración enfocada a la identidad corporativa de nuevos medios, para que puedas dirigir tu perfil profesional hacia nuevos sectores”*

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

*¿Buscas una capacitación con la que implementar a tu praxis las técnicas más sofisticadas para el dibujo a mano alzada? Descúbrelas con este Experto Universitario.*

*Una titulación que te abrirá las puertas hacia un mercado laboral más amplio y exitoso basado en la demanda de especialistas de la ilustración digital.*



# 02 Objetivos

La amplia demanda de profesionales que dominen las principales herramientas para la ilustración digital, así como las técnicas más sofisticadas y complejas de este ámbito es lo que ha llevado a TECH a desarrollar este Experto Universitario. Por lo tanto, el objetivo del mismo es aportar al egresado la información más completa y actualizada, así como las herramientas académicas que le faciliten la adquisición de un conocimiento amplio actualizado en menos de 6 meses.







“

*Un programa adaptado a la demanda del mercado actual del diseño y con la que podrás ofrecer un servicio creativo moderno, sofisticado y vanguardista”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Conocer al detalle los entresijos de la ilustración profesional digital a través de la información más exhaustiva y austera del sector
- ◆ Desarrollar las estrategias más efectivas para la creación de proyectos dinámicos y adaptados a las especificaciones del mercado actual
- ◆ Ahondar en las principales herramientas de la ilustración digital en la actualidad





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Herramientas en la suite de Adobe

- ♦ Valorar las grandes ventajas y utilidades proporcionadas por dos pilares básicos de Adobe: Photoshop e Illustrator
- ♦ Conocer los comandos básicos de cada programa y aprovechar las propiedades básicas del funcionamiento bajo los mapas de bits y los vectores
- ♦ Desarrollar un personaje diferenciando correctamente las pautas de todo el proceso, culminando con los remates finales que le otorguen un mayor dinamismo
- ♦ Perfeccionar las técnicas ya conocidas en ambos softwares mediante el uso de herramientas complejas
- ♦ Proyectar la ilustración vectorial como recurso audiovisual para el campo de la animación

### Módulo 2. Ilustración con el iPad

- ♦ Valorar el iPad como instrumento clave en el desarrollo de ilustraciones en el terreno profesional
- ♦ Profundizar en la aplicación Procreate como lienzo para fomentar la creatividad y todas las aplicaciones profesionales
- ♦ Conocer las técnicas de dibujo tradicional en Procreate y otros estilos visuales
- ♦ Diseñar un personaje al estilo cartoon y definición de un *Storyboard*
- ♦ Estudiar otras herramientas de dibujo disponibles para iPad como ilustradores profesionales

### Módulo 3. Técnicas y procedimientos en la ilustración

- ♦ Examinar la aplicación de la estética clásica del siglo XX para nuevos proyectos de ilustración, fusionando lo digital con lo analógico
- ♦ Analizar la cartelería como motor de propulsión para grandes ilustradores/as y reflejo de su trayectoria artística
- ♦ Hacer uso del género cinematográfico como proyecto de ilustración para grandes y pequeñas producciones
- ♦ Estudiar la aplicación de la ilustración en proyectos audiovisuales como el *video Mapping*
- ♦ Profundizar en el procedimiento para trasladar la ilustración digital a otros proyectos como la señalética y el diseño UX



*Una titulación que aborda el Procreate desde cero y hasta la creación de cartoon o Storyboards complejos a través del uso de sus múltiples herramientas”*

# 03

## Estructura y contenido

TECH diseña cada una de sus titulaciones pensando siempre en las necesidades académicas de sus egresados y tratando de hacerlas dinámicas, atractivas y altamente capacitantes. Para ello, no solo emplea la metodología pedagógica más vanguardista y efectiva, sino que acompaña al contenido teórico con horas de material adicional: vídeos al detalle, casos prácticos, ejercicios de autoconocimiento, artículos de investigación y lecturas complementarias. Gracias a ello, los alumnos pueden profundizar de manera personalizada en los diferentes apartados del temario, asistiendo a una experiencia académica adaptada a las exigencias de cada uno.





“

*Entre los aspectos más importantes que incluye este programa, destaca la creación del portfolio profesional, con el cual podrás trabajar en tu seña de identidad y en los aspectos que te diferencian del resto”*

## Módulo 1. Herramientas en la suite de Adobe

- 1.1. Diseño de proyecto con Adobe Photoshop
  - 1.1.1. Photoshop como lienzo para ilustrar
  - 1.1.2. Ventajas de utilizar Photoshop para diseñar proyectos de ilustración
  - 1.1.3. Las capas de la ilustración
  - 1.1.4. Formatos y exportación óptima de archivos
- 1.2. Mejorando los pinceles con Photoshop
  - 1.2.1. Los pinceles por defecto
  - 1.2.2. Instalación de pinceles
  - 1.2.3. Perfeccionamiento de pinceles
  - 1.2.4. Técnicas de coloreado con los pinceles
- 1.3. Gestión del color en Photoshop
  - 1.3.1. El color y el equilibrio visual
  - 1.3.2. El contraste
  - 1.3.3. Luz y sombreado
  - 1.3.4. Unidad compositiva
- 1.4. Diseño de personajes con Photoshop
  - 1.4.1. Boceto y esbozos
  - 1.4.2. Perfeccionamiento lineal
  - 1.4.3. Coloreado y definición
  - 1.4.4. Remates finales
- 1.5. Técnicas mixtas en Photoshop
  - 1.5.1. La estética collage
  - 1.5.2. Fusión de estilos visuales
  - 1.5.3. Aplicación de recursos mixtos
- 1.6. Diseño de proyecto con Adobe Illustrator
  - 1.6.1. Aprovechamiento de los recursos disponibles
  - 1.6.2. Organización visual en el espacio de trabajo
  - 1.6.3. Prototipados y validación
  - 1.6.4. Gestión del volumen y color

- 1.7. Ilustración vectorial y fluidez en Illustrator
  - 1.7.1. Control de los comandos y acciones óptimas
  - 1.7.2. Pensar en un sistema vectorial
  - 1.7.3. Ilustración geométrica
- 1.8. Perfeccionamiento gráfico en Illustrator
  - 1.8.1. Creación de patrones
  - 1.8.2. Texturas
  - 1.8.3. Diseño de escenarios
  - 1.8.4. Acciones complejas
- 1.9. Animación con Illustrator y After Effects
  - 1.9.1. Animación vectorial
  - 1.9.2. Herramientas imprescindibles a manejar
  - 1.9.3. Continuidad y desarrollo
  - 1.9.4. Exportación y presentación de archivos
- 1.10. Ilustración e identidad corporativa para nuevos medios
  - 1.10.1. Ilustración como imagen visual corporativa
  - 1.10.2. Aplicación y definición de los recursos visuales
  - 1.10.3. Diseño de una identidad gráfica sin logotipo
  - 1.10.4. Auditoría gráfica de medios

## Módulo 2. Ilustración con el iPad

- 2.1. Dibujo a mano alzada
  - 2.1.1. Consideraciones previas
  - 2.1.2. El iPad como herramienta
  - 2.1.3. Aspectos formales
  - 2.1.4. Interfaz y técnica
- 2.2. Procreate: técnicas de ilustración creativa
  - 2.2.1. Crear un proyecto
  - 2.2.2. Formatos
  - 2.2.3. Gestión de herramientas
  - 2.2.4. Pinceles

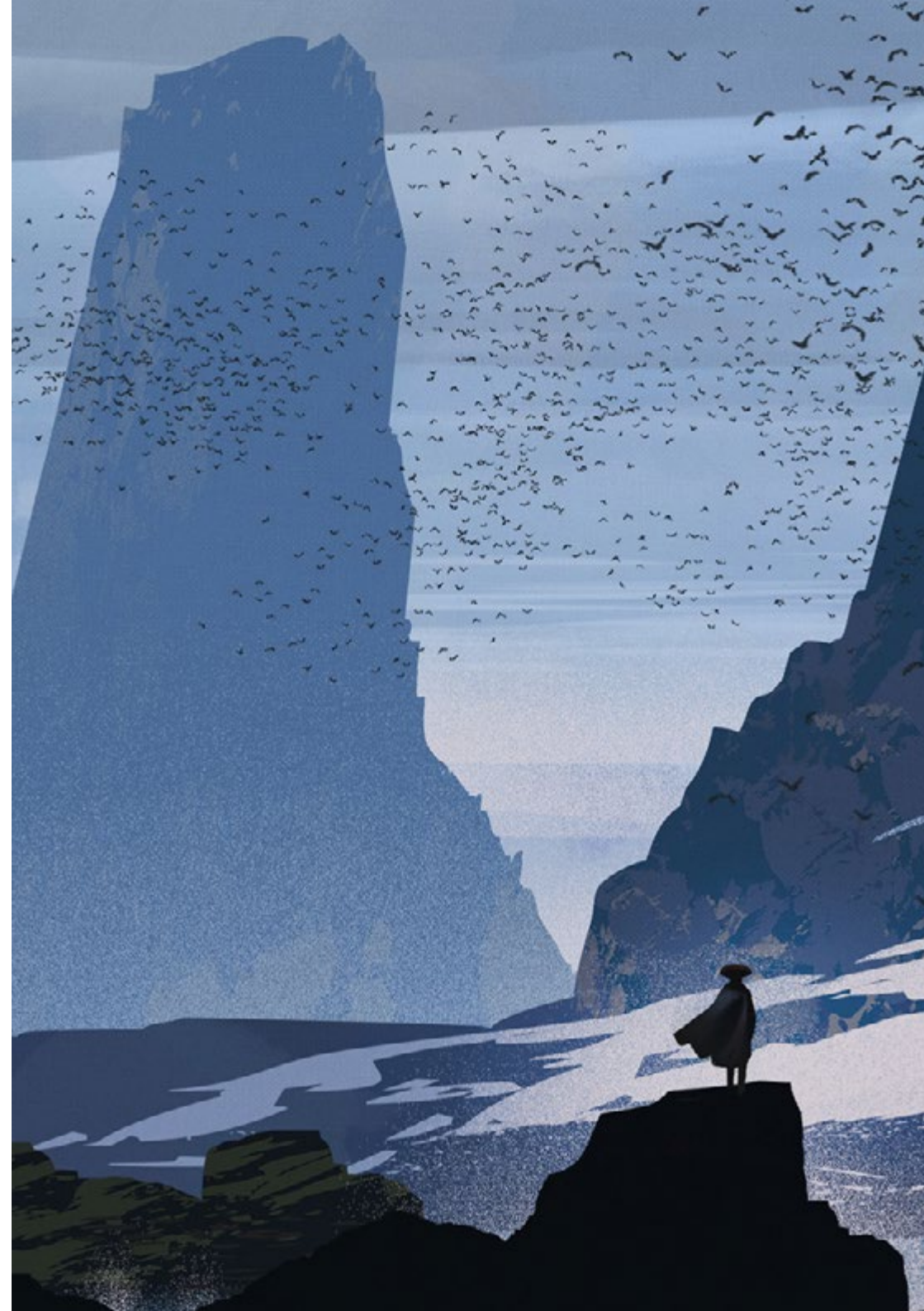


- 2.3. Procreate: retrato ilustrado
  - 2.3.1. Análisis
  - 2.3.2. Síntesis
  - 2.3.3. Trazado
  - 2.3.4. Relleno
- 2.4. Técnicas tradicionales con Procreate
  - 2.4.1. Dibujo tradicional en tablet
  - 2.4.2. Sombreados y trazados
  - 2.4.3. Volumen y desarrollo
  - 2.4.4. Paisaje y realidad
- 2.5. Estilos visuales en Procreate
  - 2.5.1. Concebir un estilo
  - 2.5.2. Trayectorias y recursos
  - 2.5.3. Combinación de técnicas
- 2.6. Ilustración naturalista
  - 2.6.1. El paisaje como medio
  - 2.6.2. Conocimiento del entorno
  - 2.6.3. La luz como volumen
  - 2.6.4. Construcción de un paisaje
- 2.7. Ilustración realista
  - 2.7.1. La complejidad del realismo
  - 2.7.2. La percepción fotográfica
  - 2.7.3. Construcción de un modelo realista
- 2.8. Diseño de cartoon en Procreate
  - 2.8.1. Referencias visuales
  - 2.8.2. Anatomía y cuerpo
  - 2.8.3. La historia del personaje
  - 2.8.4. Construcción del personaje

- 2.9. Creación de *Storyboard* en Procreate
  - 2.9.1. ¿Cómo definir un *Storyboard*?
  - 2.9.2. Fases y elementos del *Storyboard*
  - 2.9.3. Animación y *Storyboard*
- 2.10. Otras apps para ilustrar en iPad
  - 2.10.1. ¿Por qué es importante comparar aplicaciones?
  - 2.10.2. Ilustración vectorial en iPad
  - 2.10.3. Ilustración en mapa de bits en iPad
  - 2.10.4. Ilustración 3D en iPad
  - 2.10.5. Apps de ilustración profesional en iPad

### Módulo 3. Técnicas y procedimientos en la ilustración

- 3.1. Aplicación de la estética del siglo XX
  - 3.1.1. El idealismo visual
  - 3.1.2. Arte Pop en los nuevos medios
  - 3.1.3. La ilustración psicodélica
  - 3.1.4. Desarrollo del estilo retro
- 3.2. La ilustración orientada al diseño de producto
  - 3.2.1. La complejidad formal
  - 3.2.2. Packaging retro como referencia gráfica
  - 3.2.3. El diseño nórdico
  - 3.2.4. La orientación visual en el Packaging
- 3.3. La ilustración en la cartelería
  - 3.3.1. El cartel como medio de comunicación
  - 3.3.2. Propósitos visuales del cartel
  - 3.3.3. Los nuevos medios aplicados a la cartelería
- 3.4. La ilustración en el género cinematográfico
  - 3.4.1. La cartelería en el cine
  - 3.4.2. La cartelería en la animación
  - 3.4.3. La industria digital
  - 3.4.4. Creatividad en la composición







- 3.5. La ilustración en proyectos audiovisuales
  - 3.5.1. Ilustración para proyección en escenarios
  - 3.5.2. Ilustración con movimiento
  - 3.5.3. Ilustración para *Video Mapping*
  - 3.5.4. Diseño de stands o de espacios interactivos
- 3.6. La ilustración en el mercado laboral
  - 3.6.1. La preparación de los archivos
  - 3.6.2. La entrega de los productos
  - 3.6.3. El contacto con la imprenta o los proveedores
  - 3.6.4. La reunión con el cliente
  - 3.6.5. El presupuesto final
- 3.7. La ilustración orientada a la señalética
  - 3.7.1. Iconografía universal
  - 3.7.2. La señalética inclusiva
  - 3.7.3. El estudio de símbolos
  - 3.7.4. Diseño de señalética
- 3.8. La ilustración en el diseño UX
  - 3.8.1. Pautas para el diseño de una interfaz
  - 3.8.2. El diseño de infografías
  - 3.8.3. Ilustrando el estilo visual de una interfaz
- 3.9. Creación de un portfolio profesional
  - 3.9.1. La estructura del portfolio
  - 3.9.2. Clasificación de los trabajos
  - 3.9.3. Ilustrando y maquetando el portfolio
  - 3.9.4. Materiales y complementos
- 3.10. Proyecto: diseño de un álbum ilustrado
  - 3.10.1. Presentación del proyecto
  - 3.10.2. Objetivos del proyecto
  - 3.10.3. La temática del proyecto
  - 3.10.4. Desarrollo visual del proyecto
  - 3.10.5. Artes finales y acabados

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 Experto Universitario en Ilustración Profesional mediante Técnicas Digitales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por la Corporación Universitaria del Meta.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Ilustración Profesional mediante Técnicas Digitales** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por la Corporación Universitaria del Meta.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Corporación Universitaria del Meta garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Ilustración Profesional mediante Técnicas Digitales**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



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

**tech** corporación universitaria  
UNIMETA

## Experto Universitario Ilustración Profesional mediante Técnicas Digitales

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

# Experto Universitario

## Ilustración Profesional mediante Técnicas Digitales