

# Capacitación Práctica

## Diseño Multimedia





**tech** universidad  
FUNDEPOS

Capacitación Práctica  
Diseño Multimedia

# Índice

01

Introducción

---

*pág. 4*

02

¿Por qué cursar esta  
Capacitación Práctica?

---

*pág. 6*

03

Objetivos

---

*pág. 8*

04

Planificación  
de la enseñanza

---

*pág. 10*

05

¿Dónde puedo hacer la  
Capacitación Práctica?

---

*pág. 12*

06

Condiciones generales

---

*pág. 14*

07

Titulación

---

*pág. 16*

# 01 Introducción

El Diseño Multimedia surge de la fusión entre herramientas de comunicación, diseño, publicidad y tecnología moderna, lo que ha permitido crear campañas de Marketing más convincentes y visualmente atractivas, distribuidas en plataformas digitales. Así, la alta demanda de profesionales en este campo se debe a su enorme potencial, aunque mantenerse competitivo en el área requiere actualizaciones constantes y habilidades prácticas, debido a los rápidos avances técnicos y las emergentes tendencias del mercado. Por esta razón, TECH Universidad FUNDEPOS ofrece una estancia práctica en una entidad líder en el sector, brindando a los profesionales la oportunidad de sumergirse en un entorno creativo y mantenerse al tanto de los últimos desarrollos en el campo.



*Esta Capacitación Práctica de TECH Universidad FUNDEPOS te permitirá integrar tus conocimientos informáticos con técnicas de diseño visual, aumentando el valor y la funcionalidad de los productos digitales que desarrolles”*





En los últimos años, el poder comunicativo de la imagen se ha visto amplificado gracias al uso de softwares de diseño gráfico, que facilitan la creación de animaciones 2D y 3D con un fuerte impacto visual y comercial. Por esta razón, es fundamental para el diseñador multimedia dominar las principales herramientas y programas informáticos. Este tipo de profesional, cuya labor es multidisciplinar, necesita tener una gran capacidad creativa y estar informado sobre las últimas tendencias del sector.

En este contexto, TECH Universidad FUNDEPOS ha lanzado una Capacitación Práctica destinada a equipar a los egresados con las habilidades necesarias para sobresalir en el ámbito del Diseño Multimedia. Así, durante una estancia intensiva en una reconocida empresa creativa de alcance global, desarrollarán habilidades clave. Estas incluirán el empleo de estrategias actualizadas para la selección de colores y tipografías adaptadas a cada proyecto audiovisual. También se analizarán las tendencias contemporáneas en lenguaje, cultura y fotografía digital, y se profundizará en la integración de diseños usando Adobe After Effects, entre otros programas de complejidad variable.

La duración de esta estancia será de 3 semanas, tiempo en el que el alumnado será guiado por especialistas que dominan a fondo los conceptos y técnicas necesarios para crear proyectos multimedia exitosos. De hecho, las empresas participantes se destacan por contar con el software más avanzado y las herramientas creativas más efectivas en el campo del Diseño Multimedia, ofreciendo un entorno excepcional para el crecimiento profesional en una industria en expansión.

# 02

## ¿Por qué cursar esta Capacitación Práctica?

Esta Capacitación Práctica será muy valiosa para los informáticos que desean expandir su versatilidad y capacidad de innovación en un mercado tecnológico cada vez más desarrollado. Así, esta capacitación proporcionará a los profesionales habilidades esenciales para diseñar interfaces intuitivas y estéticamente atractivas, lo cual es crucial en la creación de software, aplicaciones y sistemas web. Con esta idea en mente, TECH Universidad FUNDEPOS ha diseñado un producto académico único y disruptivo en el panorama pedagógico actual, que permitirá al experto adentrarse en un entorno real donde participar en proyectos de Diseño Multimedia. Durante 3 intensivas semanas, se integrará en un equipo de trabajo multidisciplinar, donde comprobará de primera mano, tanto las últimas técnicas y herramientas de diseño y animación, como la forma de aplicarlas a su práctica diaria.



*Dominarás herramientas de Diseño Multimedia, lo que te permitirá trabajar codo con codo con equipos de Marketing y diseño, asegurando que los aspectos técnicos se alineen con los objetivos estéticos”*

### 1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

Por medio de este programa, el alumno manejará con diferentes aplicaciones informáticas dedicadas a la animación de personajes. Entre ellas, se distingue Adobe After Effect, así como Blender, para la creación de personajes 3D para cortos y largometrajes audiovisuales. Igualmente, dominará la integración de varias de esas herramientas del diseño hasta desarrollar proyectos mucho más acabados.

### 2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

Durante esta oportunidad de aprendizaje práctico, los alumnos adquirirán competencias profesionales junto a los mejores expertos del Diseño Multimedia. Esos especialistas son poseedores de una distinguida trayectoria en la creación de cortos animados y otros proyectos audiovisuales. De esa forma, los estudiantes adquirirán un profundo entendimiento del alcance de esta disciplina laboral.

### 3. Adentrarse en entornos dedicados al Diseño Multimedia de primera

Para sus Capacitaciones Prácticas, TECH Universidad FUNDEPOS elige meticulosamente las instituciones adonde enviará a sus alumnos durante 3 semanas de intensivo aprendizaje. En esas empresas, los estudiantes ahondarán en las dinámicas que definen el ejercicio laboral cotidiano de un área profesional tan exigente, rigurosa y exhaustiva como el Diseño Multimedia.



#### 4. Llevar lo adquirido a la práctica diaria desde el primer momento

En aras de facilitar la asimilación de habilidades profesionales para sus alumnos, TECH Universidad FUNDEPOS ha configurado un modelo de aprendizaje 100% práctico. Este programa se aleja por completo de otros temarios académicos donde priman largas horas de carga teórica. Así, las destrezas adquiridas le serán de gran utilidad al estudiante en su ejercicio laboral futuro de manera inmediata.

#### 5. Expandir las fronteras del conocimiento

Esta Capacitación Práctica de TECH Universidad FUNDEPOS puede ser realizada desde centros de envergadura internacional. De esta forma, el alumno extenderá sus horizontes desde el entendimiento holístico de las rutinas productivas de este sector en otros continentes. Esta oportunidad, única de su tipo, solo es posible gracias a la amplia red de contacto y convenios a disposición de la universidad digital más grande del mundo.



*Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”*

# 03

## Objetivos

Los objetivos de esta Capacitación Práctica será equipar a los informáticos con las competencias necesarias para crear narraciones audiovisuales, que no solo sean estéticamente atractivas, sino también altamente funcionales y orientadas a la usabilidad y la interactividad. Así, podrán diseñar animaciones que reflejen un estilo y personalidad únicos, adecuados para comunicar eficazmente en diversos contextos digitales. Además, los profesionales dominarán las técnicas estéticas avanzadas, así como el uso eficiente de recursos tecnológicos de última generación, para desarrollar un estilo visual y gráfico con identidad propia, crucial para destacar en el competitivo mercado del diseño y la tecnología.



### Objetivos generales

---

- ♦ Crear narraciones audiovisuales, aplicando de forma correcta criterios de usabilidad e interactividad, así como animaciones con personalidad y estilo propio
- ♦ Dominar las técnicas estéticas y recursos tecnológicos del diseño que potencial el desarrollo un estilo visual y gráfico con identidad propia
- ♦ Realizar trabajos profesionales partiendo de la composición tipográfica, cromática y fotográfica de un proyecto concreto







## Objetivos específicos

---

- ♦ Redactar, desarrollar, producir y coordinar proyectos de diseño digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología
- ♦ Dominar la composición gráfica para televisión por medio de After Effects
- ♦ Integrar el diseño en After Effects en proyectos gráficos de diversa índole
- ♦ Entender el *cartooning* y analizar su desarrollo a lo largo de la historia gráfica
- ♦ Manejar los medios disponibles para el desarrollo de la animación 2D
- ♦ Interrelacionar entornos de trabajo 2D y 3D para proyectos específicos
- ♦ Aprender a realizar una producción audiovisual utilizando la técnica de *stop motion*
- ♦ Identificar las características básicas de los sistemas de representación 3D
- ♦ Modelar, iluminar y texturizar objetos y entornos 3D
- ♦ Aplicar en el modelado de objetos tridimensionales, los fundamentos en los cuales se basan los diferentes tipos de proyección
- ♦ Conocer programas de modelado 3D y de forma específica Blender
- ♦ Manejar los equipos básicos de iluminación y medición en fotografía
- ♦ Aplicar los fundamentos estéticos de la tipografía
- ♦ Analizar la disposición de los textos en el objeto de diseño

# 04

## Planificación de la enseñanza

El profesional que participe en este programa de Capacitación Práctica en Diseño Multimedia tendrá la oportunidad de sumergirse en un entorno profesional enriquecedor, que le proporcionará los conocimientos esenciales para progresar en su carrera. Durante una estancia de tres semanas, con jornadas de lunes a viernes de 8 horas diarias, el alumnado será guiado por expertos de una empresa líder en el sector, mentores que le instruirán sobre las técnicas y herramientas más efectivas para el desarrollo y diseño de proyectos gráficos.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctico, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la prestación de servicios de diseño multimedia en empresas que requieren un alto nivel de cualificación, y que están orientadas a la capacitación específica para el ejercicio de la actividad, en un entorno creativo, tecnológico y un alto desempeño profesional.

Por lo tanto, el profesional se encontrará ante una oportunidad única para aprender directamente de los expertos en este campo, manteniéndose actualizado con las últimas tendencias en lenguaje audiovisual, entendiendo la calidad necesaria para un proyecto exitoso y mejorando sus habilidades creativas y técnicas, en un entorno ideal para perfeccionar sus competencias en Diseño Multimedia.

La enseñanza práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis del diseño multimedia (aprender a ser y aprender a relacionarse).



Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
<b>Tendencias actuales de la cultura y el lenguaje audiovisual</b>	Crear narraciones audiovisuales, aplicando de forma correcta criterios de usabilidad e interactividad
	Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora
	Desarrollar la sensibilidad estética y cultivar la facultad de apreciación estética
	Redactar, desarrollar, producir y coordinar proyectos de diseño digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología
<b>Técnicas de animación vinculadas al Diseño Multimedia</b>	Realizar una producción audiovisual utilizando la técnica de <i>stop motion</i>
	Construir historias definiendo los personajes, escenarios y eventos a través de la planeación de un guion de la animación y de lo que se va a desarrollar
	Manejar la metodología del aprendizaje basado en proyectos: generación de ideas, planificación, objetivos, estrategias, recursos, pruebas, corrección de errores
	Interrelacionar entornos de trabajo 2D y 3D para proyectos específicos
	Reconocer el lenguaje visual y compositivo en el desarrollo de una animación
<b>Herramientas tecnológicas de novedosa aplicación en el Diseño Multimedia</b>	Integrar el diseño en After Effects en proyectos gráficos de diversa índole
	Manipular programas de modelado 3D y de forma específica Blender
	Modelar, iluminar y texturizar objetos y entornos 3D

Módulo	Actividad Práctica
<b>Estrategias actuales para la elección de colores y tipografías en el Diseño Multimedia</b>	Capturar, manipular y preparar el color para su uso en soportes físicos y virtuales
	Aplicar los fundamentos psicológicos y semióticos del color en el diseño
	Implementar de forma coherente la tipografía a procesos gráficos
	Manejar los principios sintácticos del lenguaje gráfico y aplicar sus reglas para describir con claridad y precisión objetos e ideas
<b>Fotografía digital en el Diseño Multimedia</b>	Capturar, manipular y preparar la imagen para su uso en diferentes soportes
	Crear fotografías para entornos multimedia a partir de los fundamentos de la tecnología fotográfica y audiovisual
	Aplicar el lenguaje y los recursos expresivos de la fotografía y el audiovisual



*Forma parte de una institución que te brindará todas las oportunidades que buscas, con un programa académico vanguardista y un equipo dedicado a desarrollar tu máximo potencial”*

# 05

## ¿Dónde puedo hacer la Capacitación Práctica?

La Capacitación Práctica en Diseño Multimedia podrá realizarse en una amplia gama de empresas y organizaciones, que valoran la integración de habilidades tecnológicas y creativas. Las compañías de tecnología y software, estudios de diseño gráfico y digitales, agencias de publicidad, así como empresas de medios y entretenimiento son ideales para este tipo de capacitación. Además, organizaciones que operan en el sector de la educación y empresas de desarrollo web también ofrecen oportunidades valiosas para aplicar conocimientos de diseño multimedia en proyectos reales.

“

*Realizar esta Capacitación no solo te proporcionará una experiencia práctica significativa, sino que también te permitirá desarrollar un portafolio robusto, ganando visibilidad en tus áreas de interés”*





El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:



**Informática**

**Ogilvy Barcelona**

País	Ciudad
España	Barcelona

Dirección: Calle Bolivia 68-70, 08018, Barcelona

Ogilvy es pionera en Publicidad omnipresente, Marketing y Comunicación Empresarial

---

**Capacitaciones prácticas relacionadas:**

- Inteligencia Artificial en Diseño
- Construcción de Marca Personal



*Aprovecha esta oportunidad para rodearte de profesionales expertos y nutrirte de su metodología de trabajo”*

# 06

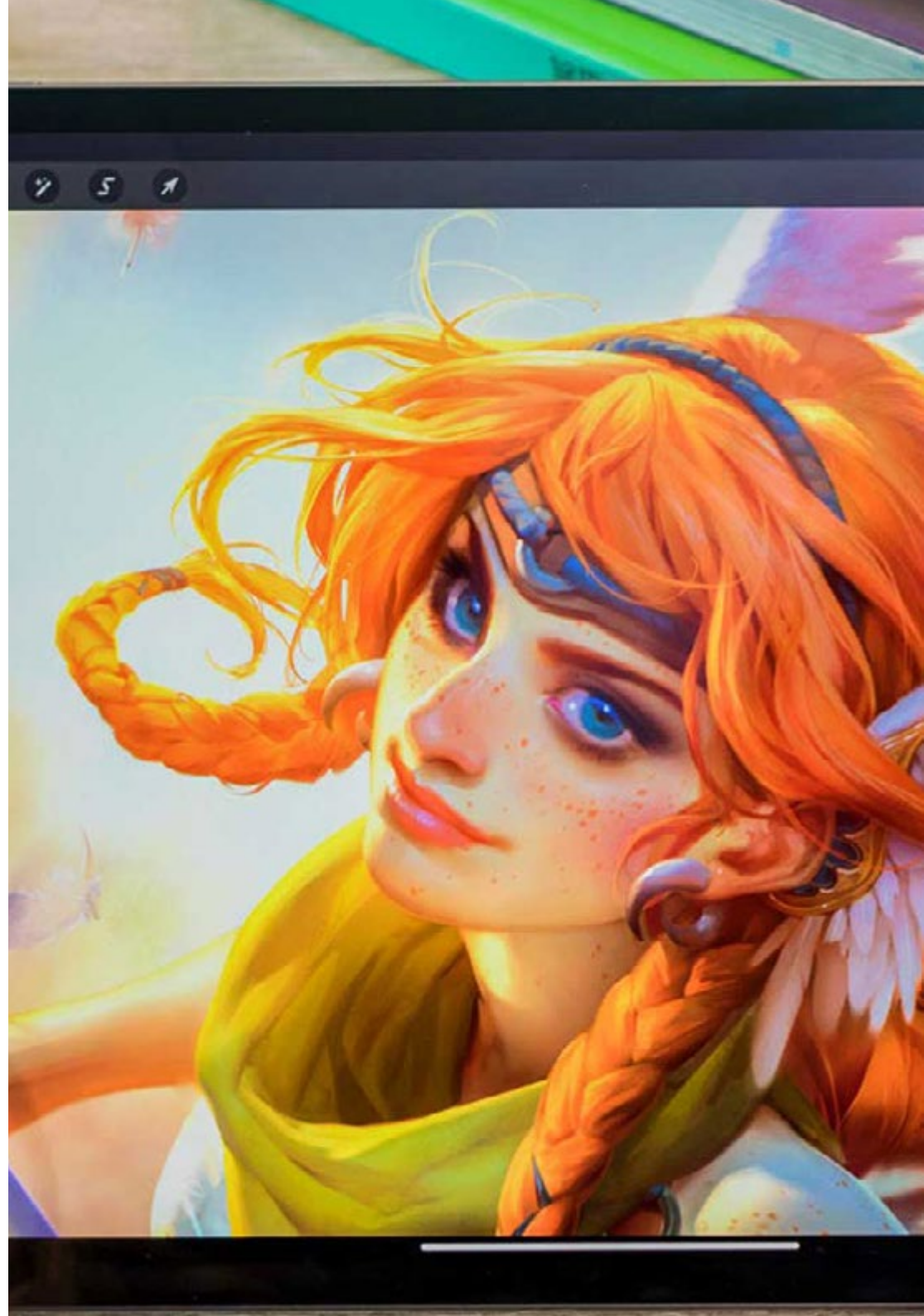
## Condiciones generales

### Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



## Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

**1. TUTORÍA:** durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

**2. DURACIÓN:** el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

**3. INASISTENCIA:** en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

**4. CERTIFICACIÓN:** el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

**5. RELACIÓN LABORAL:** la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

**6. ESTUDIOS PREVIOS:** algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH Universidad FUNDEPOS para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

**7. NO INCLUYE:** la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

# 07 Titulación

El programa de la **Capacitación Práctica en Diseño Multimedia** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS 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: **Capacitación Práctica en Diseño Multimedia**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**





salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presente calidad  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas

**tech** universidad  
FUNDEPOS

Capacitación Práctica  
Diseño Multimedia

# Capacitación Práctica

## Diseño Multimedia

