

Licenciatura Oficial Universitaria Diseño Multimedia y Artes Digitales

Nº de RVOE: 20210884

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad



Nº de RVOE: 20210884

Licenciatura Oficial Universitaria Diseño Multimedia y Artes Digitales

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **3 años y 4 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **07/05/2021**

Acceso web: www.techtute.com/mx/disenio/licenciatura-universitaria/licenciatura-universitaria-diseno-multimedia-artes-digitales

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 40

05

Objetivos docentes

pág. 46

06

Salidas profesionales

pág. 54

07

Idiomas gratuitos

pág. 58

08

Máster Título Propio gratuito

pág. 62

09

Metodología de estudio

pág. 66

10

Titulación

pág. 76

11

Homologación del título

pág. 80

12

Requisitos de acceso

pág. 84

13

Proceso de admisión

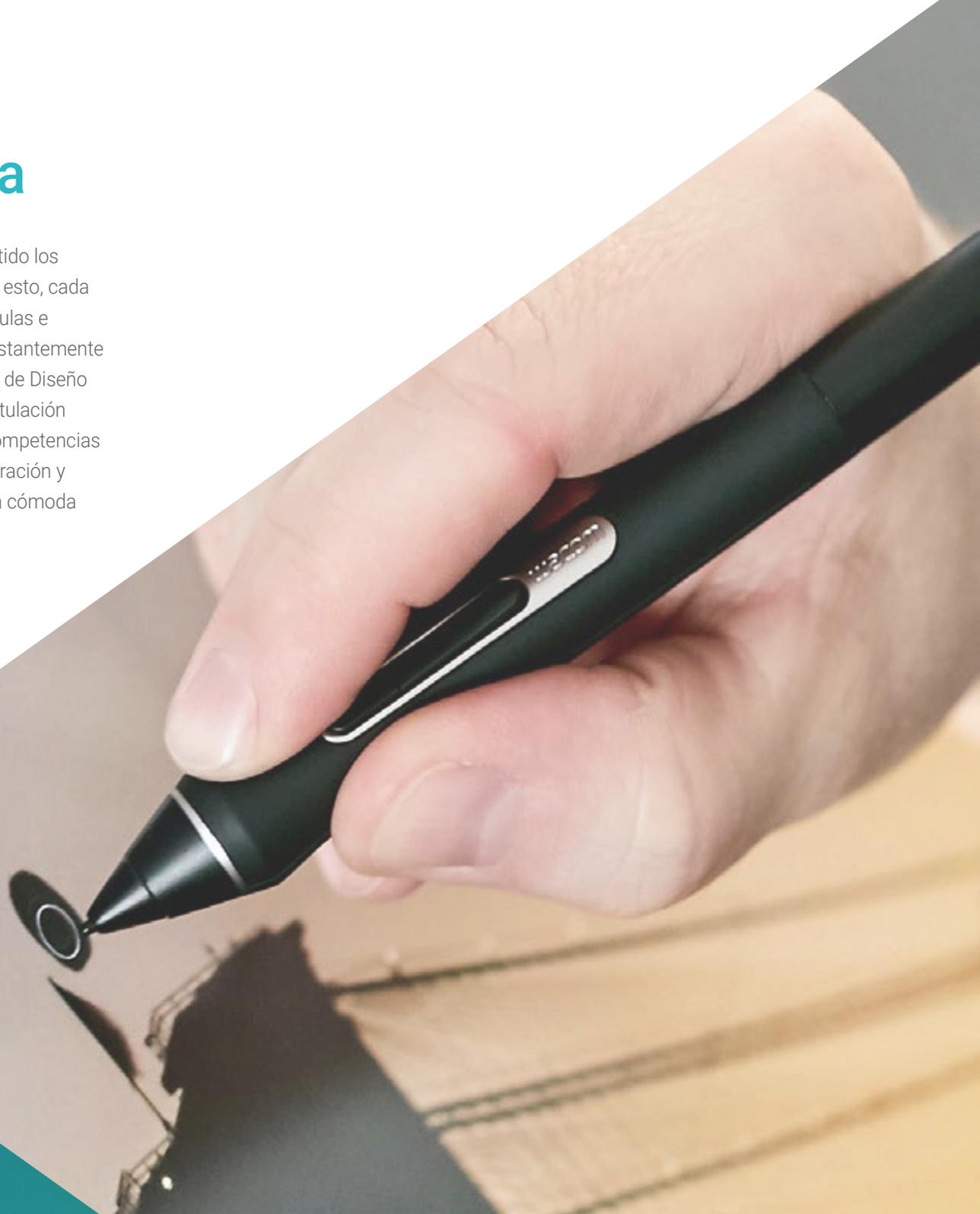
pág. 88

01

Presentación del programa

La digitalización y la popularización de los medios audiovisuales han convertido los aspectos estéticos mediáticos en elementos clave de la actualidad. Frente a esto, cada vez más empresas reconocen el impacto visual de piezas como series, películas e incluso las transmisiones digitales. Por ello, las instituciones demandan constantemente la incorporación de profesionales altamente especializados en herramientas de Diseño Multimedia y Artes Digitales. En este contexto, TECH presenta una pionera titulación universitaria enfocada en este ámbito, que proporcionará al alumnado las competencias necesarias para manejar software de producción multimedia de última generación y crear contenidos artísticos de primera categoría. Además, se imparte en una cómoda modalidad 100% online, adaptándose a la agenda de especialistas en activo.

Este es el momento, te estábamos esperando



“

Mediante esta Licenciatura Oficial Universitaria 100% online, diseñarás proyectos Multimedia exclusivos empleando las tecnologías digitales más innovadoras”

La imagen siempre ha tenido un valor importante en la sociedad, tanto como vía para la comunicación como para la preservación de la cultura o creencias. Una muestra de ello lo constituyen las figuras rupestres. Con la llegada de la Cuarta Revolución Industrial, se han producido numerosos avances tecnológicos como la digitalización, las plataformas digitales o las redes sociales. Gracias a esto, los diseñadores tienen a su disposición un amplio abanico de recursos para promocionar sus servicios o productos, así como para comunicarse con el público objetivo de manera directa. No obstante, para diferenciar sus productos en el mercado, los expertos necesitan desarrollar competencias para crear contenidos audiovisuales impactantes que resuenen con la mente de los consumidores.

En este contexto, TECH lanza una revolucionaria Licenciatura Oficial Universitaria en Diseño Multimedia y Artes Digitales. El itinerario académico se centrará en el análisis de aspectos que comprenden desde los fundamentos de la programación o lenguaje audiovisual hasta las metodologías de dibujo técnico más disruptivas. En sintonía con esto, los materiales didácticos proporcionarán las claves para utilizar con destreza software de maquetación, diseño 3D y animación 2D. De esta forma, los egresados obtendrán competencias avanzadas para crear proyectos innovadores que combinen el empleo de tecnologías digitales y la perspectiva artística para responder a las demandas de un entorno dinámico.

Además, esta titulación posee el Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE) otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP), lo que garantiza la validez oficial del título en México. Esta acreditación proporciona a los egresados del temario las puertas a numerosas oportunidades laborales.

En cuanto a la metodología, la titulación se imparte de forma 100% online, otorgándoles a los diseñadores la oportunidad de acceder al contenido desde cualquier lugar y en cualquier momento, organizando individualmente sus horarios. También, TECH emplea su exclusivo sistema del *Relearning*, que consiste en la repetición de conceptos clave para fijar conocimientos y facilitar un aprendizaje duradero.





“

Diseñarás interfaces y experiencias de usuario accesibles, teniendo en cuenta el comportamiento de los consumidores en internet”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



03

Plan de estudios

Esta Licenciatura Oficial Universitaria en Diseño Multimedia y Artes Digitales ha sido elaborada por referencias en este ámbito, teniendo presente las demandas del mercado laboral actual. Así, los alumnos aprenderán todo lo necesario para acceder al ámbito laboral con todas las garantías de éxito. En este sentido, los especialistas profundizarán en cuestiones como la historia del arte, fundamentos del dibujo, el lenguaje audiovisual o Diseño 3D. También, los egresados adquirirán habilidades para manejar diversas herramientas informáticas para optimizar sus procesos de trabajo y crear piezas que destaquen por su calidad e innovación.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*



“

Profundizarás en la creación de elementos visuales como imágenes, gráficos o tipografías para diversos formatos”

Esta Licenciatura Oficial Universitaria ofrece un contenido académico completo que incluye los enfoques filosóficos más influyentes en el ámbito artístico. Asimismo, TECH pone a disposición de los profesionales una biblioteca virtual atestada de recursos multimedia disímiles como resúmenes interactivos, vídeos explicativos, lecturas especializadas o casos de estudios. Todo esto permitirá a los alumnos disfrutar de una experiencia académica dinámica y amena, sin tener que recurrir a técnicas costosas como la memorización.

“

Con la disruptiva metodología Relearning de TECH, integrarás todos los conocimientos de forma óptima para alcanzar con éxito los resultados que buscas”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Licenciatura Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.



En esta Licenciatura con RVOE, el alumnado dispondrá de 40 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 3 años y 4 meses de estudio.

Asignatura 1	Historia del Diseño	Asignatura 21	Usabilidad en sistemas de información e interfaces
Asignatura 2	Dibujo para el Diseño	Asignatura 22	Imagen corporativa
Asignatura 3	Fundamentos de programación	Asignatura 23	Animación 2D
Asignatura 4	Fundamentos del Diseño	Asignatura 24	Diseño para televisión
Asignatura 5	Cultura audiovisual	Asignatura 25	Proyectos de animación
Asignatura 6	Historia del arte contemporáneo	Asignatura 26	Sistemas interactivos
Asignatura 7	Introducción al color	Asignatura 27	Diseño web
Asignatura 8	Introducción a la forma	Asignatura 28	Diseño de nuevos medios
Asignatura 9	Diseño generativo	Asignatura 29	Diseño 3D
Asignatura 10	Fundamentos de creatividad	Asignatura 30	Ilustración
Asignatura 11	Lenguaje audiovisual	Asignatura 31	Creación de portafolio
Asignatura 12	Imagen	Asignatura 32	Proyectos de nuevos medios
Asignatura 13	Gráficos	Asignatura 33	Proyectos de medios sociales
Asignatura 14	Diseño editorial	Asignatura 34	Fotografía digital
Asignatura 15	Proyectos de imagen	Asignatura 35	Tipografía
Asignatura 16	Metodología de diseño	Asignatura 36	Ética, legislación y deontología profesional
Asignatura 17	Imagen en movimiento	Asignatura 37	Diseño de producto
Asignatura 18	Filosofía del Arte	Asignatura 38	Habilidades directivas
Asignatura 19	Diseño gráfico	Asignatura 39	Maquetación
Asignatura 20	Proyectos de imagen en movimiento	Asignatura 40	Arte fina

Así, los contenidos académicos de estas asignaturas abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1

Historia del diseño

1.1. ¿Para qué sirve saber de historia?

- 1.1.1. Valorando la historia
- 1.1.2. Anticiparse al futuro
- 1.1.3. El pasado nos hace libres
- 1.1.4. Conclusiones

1.2. Considerando la historia del diseño como disciplina

- 1.2.1. ¿Cómo hacemos historia de la historia?
- 1.2.2. Antecedentes considerados
- 1.2.3. El desarrollo de la disciplina: 70, 80 y 90
- 1.2.4. El objeto de estudio de la historia del diseño
- 1.2.5. Tendencias y líneas de investigación

1.3. Revolución Industrial y otras corrientes

- 1.3.1. Consecuencias de la revolución industrial en el diseño
- 1.3.2. La influencia oriental
- 1.3.3. Arte y manualidades. William Morris
- 1.3.4. Esteticismo
- 1.3.5. Corriente artística art nouveau

1.4. Recorrido histórico I

- 1.4.1. Sesión vienesa
- 1.4.2. La asociación Deutscher Werkbund
- 1.4.3. El Constructivismo ruso
- 1.4.4. El movimiento De Stijl y el neoplasticismo

1.5. La Bauhaus

- 1.5.1. ¿Qué es la Bauhaus?
- 1.5.2. Primera etapa
- 1.5.3. Segunda etapa
- 1.5.4. Tercera etapa
- 1.5.5. Principios básicos
- 1.5.6. Influencias

1.6. Recorrido histórico II

- 1.6.1. Movimiento art déco
- 1.6.2. Estilo internacional
- 1.6.3. Diseño de posguerra
- 1.6.4. La Escuela de Ulm
- 1.6.5. La Escuela Suiza

1.7. Lo funcional y lo funcionalista

- 1.7.1. La mirada funcionalista
- 1.7.2. Lo bello y lo práctico
- 1.7.3. Las analogías del funcionalismo
- 1.7.4. El funcionalismo como estilo

1.8. Recorrido histórico III

- 1.8.1. La escuela de Nueva York
- 1.8.2. Aerodinamismo americano
- 1.8.3. Diseño escandinavo
- 1.8.4. Diseño democrático

1.9. Otras tendencias

- 1.9.1. El pop
- 1.9.2. Alta tecnología (high tech)
- 1.9.3. Minimal
- 1.9.4. Estilo artístico kitsch

1.10. La era digital

- 1.10.1. La revolución de la información
- 1.10.2. El diseño asistido por ordenador
- 1.10.3. Biodiseño, neobiomorfismo, diseño eco amigable
- 1.10.4. La imagen digital y las nuevas tipografías

Asignatura 2

Dibujo para el diseño

2.1. Introducción al dibujo

- 2.1.1. Definición del concepto
- 2.1.2. Posibilidades técnicas
- 2.1.3. La importancia del dibujo analógico
- 2.1.4. El dibujo a lo largo de la historia

2.2. Materiales I: Técnicas secas

- 2.2.1. Papeles adecuados
- 2.2.2. Carboncillo
- 2.2.3. Sanguina y conté
- 2.2.4. Grafito
- 2.2.5. Lápices de colores
- 2.2.6. Rotuladores y bolígrafos
- 2.2.7. Pastel

2.3. Materiales II: Técnicas húmedas

- 2.3.1. Papeles adecuados
- 2.3.2. Témperas
- 2.3.3. Tinta china
- 2.3.4. Acuarela

2.4. Análisis al natural

- 2.4.1. El dibujo a mano alzada
- 2.4.2. La línea y el punto
- 2.4.3. La mancha
- 2.4.4. Caso práctico: Soltar la mano
- 2.4.5. Encaje: proporción y escala

2.5. Técnicas de dibujo manual

- 2.5.1. Rayado transversal
- 2.5.2. Técnica del sombreado
- 2.5.3. Relación con formas geométricas
- 2.5.4. El uso de la fantasía

2.6. El dibujo técnico

- 2.6.1. Normalización
- 2.6.2. Sistema diédrico
- 2.6.3. Perspectiva isométrica
- 2.6.4. Perspectiva caballera
- 2.6.5. Perspectiva cónica

2.7. La luz como moduladora del volumen

- 2.7.1. Dirección de la luz y proyección de sombras
- 2.7.2. El claroscuro
- 2.7.3. Escala de grises. La intensidad del trazo
- 2.7.4. Ejercicios de aplicación

2.8. El dibujo en los medios digitales

- 2.8.1. De lo analógico a lo digital
- 2.8.2. La tableta gráfica
- 2.8.3. El ipad: aplicación Procreate
- 2.8.4. Dibujo 3D: Software de diseño Sketchup

2.9. Tipos de dibujos según su temática

- 2.9.1. Los grandes s: Bodegón, retrato, desnudo, paisaje y escena de género
- 2.9.2. Formas artificiales
- 2.9.3. Formas naturales
- 2.9.4. El ser humano

2.10. De la idea al papel

- 2.10.1. Caso práctico I: ¿Qué veo?
- 2.10.2. Caso práctico II: ¿Cómo me siento?
- 2.10.3. Caso práctico III: Dibujo técnico en el software de diseño Sketchup
- 2.10.4. Caso práctico IV: Elección temática

Asignatura 3**Fundamentos de programación****3.1. Introducción a la programación**

- 3.1.1. Estructura básica de un ordenador
- 3.1.2. Software
- 3.1.3. Lenguajes de programación
- 3.1.4. Ciclo de vida de una aplicación informática

3.2. Diseño de algoritmos

- 3.2.1. La resolución de problemas
- 3.2.2. Técnicas descriptivas
- 3.2.3. Elementos y estructura de un algoritmo

3.3. Elementos de un programa

- 3.3.1. Origen y características del lenguaje C++
- 3.3.2. El entorno de desarrollo
- 3.3.3. Concepto de programa
- 3.3.4. Tipos de datos fundamentales
- 3.3.5. Operadores
- 3.3.6. Expresiones
- 3.3.7. Sentencias
- 3.3.8. Entrada y salida de datos

3.4. Sentencias de control

- 3.4.1. Sentencias
- 3.4.2. Bifurcaciones
- 3.4.3. Ciclos o Bucles

3.5. Abstracción y modularidad: funciones

- 3.5.1. Diseño modular
- 3.5.2. Concepto de función y utilidad
- 3.5.3. Definición de una función
- 3.5.4. Flujo de ejecución en la llamada de una función
- 3.5.5. Prototipo de una función
- 3.5.6. Devolución de resultados
- 3.5.7. Llamada a una función: parámetros
- 3.5.8. Paso de parámetros por referencia y por valor
- 3.5.9. Ámbito identificador

3.6. Estructuras de datos estáticas

- 3.6.1. Matrices
- 3.6.2. Matrices. Poliedros
- 3.6.3. Búsqueda y ordenación
- 3.6.4. Cadenas. Funciones de E/S para cadenas
- 3.6.5. Estructuras. Uniones
- 3.6.6. Nuevos tipos de datos

3.7. Estructuras de datos dinámicas: punteros

- 3.7.1. Concepto. Definición de puntero
- 3.7.2. Operadores y operaciones con punteros
- 3.7.3. Matrices de punteros
- 3.7.4. Punteros y matrices
- 3.7.5. Punteros a cadenas
- 3.7.6. Punteros a estructuras
- 3.7.7. Indirección múltiple
- 3.7.8. Punteros a funciones
- 3.7.9. Paso de funciones, estructuras y matrices como parámetros de funciones

3.8. Ficheros

- 3.8.1. Conceptos básicos
- 3.8.2. Operaciones con ficheros
- 3.8.3. Tipos de ficheros
- 3.8.4. Organización de los ficheros
- 3.8.5. Introducción a los ficheros C++
- 3.8.6. Manejo de ficheros

3.9. Recursividad

- 3.9.1. Definición de recursividad
- 3.9.2. Tipos de recursión
- 3.9.3. Ventajas e inconvenientes
- 3.9.4. Consideraciones
- 3.9.5. Conversión recursivo-iterativa
- 3.9.6. La pila de recursión

3.10. Prueba y documentación

- 3.10.1. Pruebas de programas
- 3.10.2. Prueba de la caja blanca
- 3.10.3. Prueba de la caja negra
- 3.10.4. Herramientas para realizar las pruebas
- 3.10.5. Documentación de programas

Asignatura 4**Fundamentos del diseño****4.1. Introducción al diseño**

- 4.1.1. Concepto de diseño: Arte y diseño
- 4.1.2. Campos de aplicación del diseño
- 4.1.3. Diseño y ecología: Ecodiseño
- 4.1.4. Diseño activista

4.2. Diseño y configuración

- 4.2.1. El proceso de diseño
- 4.2.2. La idea de progreso
- 4.2.3. La dicotomía entre la necesidad y deseo

4.3. Introducción al programa de Adobe Lightroom I

- 4.3.1. Recorrido por la interfaz: Catálogo y preferencias
- 4.3.2. Estructura y visualización del programa
- 4.3.3. Estructura de la biblioteca
- 4.3.4. Importación de archivos

4.4. Introducción al programa de Adobe Lightroom II

- 4.4.1. Revelado rápido, palabras clave y metadatos
- 4.4.2. Colecciones simples
- 4.4.3. Colecciones inteligentes

4.5. Biblioteca en el programa de Adobe Lightroom

- 4.5.1. Métodos de clasificación y estructuración
- 4.5.2. Pilas, copias virtuales, archivos no encontrados
- 4.5.3. Marca de agua y logotipos
- 4.5.4. Exportación

4.6. Revelado en el programa de Adobe Lightroom I

- 4.6.1. Módulo revelado
- 4.6.2. Corrección de lente y recorte
- 4.6.3. El histograma
- 4.6.4. Calibración y perfil

4.7. Los Ajustes de Revelado

- 4.7.1. ¿Qué son?
- 4.7.2. ¿Cómo se utilizan?
- 4.7.3. ¿Qué tipo de ajustes preestablecidos se guardan en los ajustes de revelado (presets) de Lightroom?
- 4.7.4. Recursos de búsqueda

4.8. Tonos en el programa de Adobe Lightroom

- 4.8.1. Curva de tonos
- 4.8.2. HSL
- 4.8.3. Dividir tonos

4.9. Revelado en el programa de Adobe Lightroom II

- 4.9.1. Máscaras
- 4.9.2. Revelado con pincel
- 4.9.3. Enfoque y reducción de ruido
- 4.9.4. Viñeteado
- 4.9.5. Eliminación de ojos rojos y manchas

4.10. Revelado en el programa de Adobe Lightroom III

- 4.10.1. Transformar una imagen
- 4.10.2. Creación de fotografías panorámicas
- 4.10.3. Imágenes de alto rango (HDR), ¿qué es? ¿Cómo lo creamos?
- 4.10.4. Sincronizar ajustes

Asignatura 5

Cultura audiovisual

5.1. La Posmodernidad en el ámbito audiovisual

- 5.1.1. ¿Qué es la posmodernidad?
- 5.1.2. La cultura de masas en la era posmoderna
- 5.1.3. La irrupción de los discursos argumentativos
- 5.1.4. La cultura del simulacro

5.2. Semiótica: los símbolos en la cultura audiovisual

- 5.2.1. ¿Qué es la semiótica?
- 5.2.2. ¿Semiótica o semiología?
- 5.2.3. Los códigos semióticos
- 5.2.4. Los motivos visuales

5.3. Aprender a mirar

- 5.3.1. Imagen y contexto
- 5.3.2. La mirada etnográfica
- 5.3.3. La fotografía como cruce de miradas
- 5.3.4. Antropología visual

5.4. La composición de la imagen

- 5.4.1. Puntualizaciones
- 5.4.2. El equilibrio dinámico
- 5.4.3. Peso y dirección visual
- 5.4.4. Reglas básicas

5.5. La estética en lo audiovisual

- 5.5.1. ¿Qué es la estética?
- 5.5.2. Las categorías estéticas
- 5.5.3. Lo grotesco y lo abyecto
- 5.5.4. Arte de lo kitsch y lo camp

5.6. Nuevas y renovadas formas de lo audiovisual

- 5.6.1. El videoarte viral
- 5.6.2. La base de datos como práctica artística
- 5.6.3. El video tipo cartografía (mapping)
- 5.6.4. Los Vj's

5.7. La intertextualidad como estrategia creativa

- 5.7.1. ¿Qué es la intertextualidad?
- 5.7.2. La cita
- 5.7.3. La alusión
- 5.7.4. El plagio
- 5.7.5. El apropiacionismo
- 5.7.6. La autorreferencialidad
- 5.7.7. La parodia

5.8. El diálogo entre las artes

- 5.8.1. La intermedialidad
- 5.8.2. La hibridación de las artes
- 5.8.3. El clasicismo y la separación de las artes
- 5.8.4. El romanticismo y la definitiva unión de las artes
- 5.8.5. El arte total en las vanguardias
- 5.8.6. Las narrativas transmedia

5.9. El nuevo cine

- 5.9.1. Las relaciones entre cine, cultura e historia
- 5.9.2. Una evolución tecnología (im)previsible
- 5.9.3. ¡El cine ha muerto!
- 5.9.4. El cine expandido

5.10. El auge del documental

- 5.10.1. El documental
- 5.10.2. Estrategias de la objetividad
- 5.10.3. El auge del falso documental
- 5.10.4. El metraje encontrado

Asignatura 6

Historia del arte contemporáneo

6.1. El inicio de las vanguardias

- 6.1.1. Impresionismo
- 6.1.2. Neoimpresionismo
- 6.1.3. Postimpresionismo
- 6.1.4. Características claves

6.2. Figuras destacadas: Postimpresionismo

- 6.2.1. Cézanne
- 6.2.2. Gauguin
- 6.2.3. Van Gogh
- 6.2.4. Serat

6.3. Vanguardias históricas I: El Cubismo y Pablo Picasso

- 6.3.1. El nacimiento del cubismo
- 6.3.2. George Braque
- 6.3.3. Seguidores del cubismo
- 6.3.4. La escultura cubista
- 6.3.5. Pablo Picasso

6.4. Vanguardias históricas II

- 6.4.1. Futurismo
- 6.4.2. Expresionismo
- 6.4.3. Abstracción
- 6.4.4. Dadaísmo
- 6.4.5. Realismos
- 6.4.6. Surrealismo

6.5. De Europa a Estados Unidos: El expresionismo abstracto

- 6.5.1. La Bauhaus
- 6.5.2. Nueva Bauhaus
- 6.5.3. Expresionismo abstracto
- 6.5.4. Informalismo

6.6. 1945-1960: Después de la II Guerra Mundial

- 6.6.1. Tendencias Neo-representativas I: Pop art
- 6.6.2. Tendencias Neo-representativas II: Hiperrealismo
- 6.6.3. Tendencias Racionalistas I: Nueva abstracción
- 6.6.4. Tendencias Racionalistas II: Arte cinético
- 6.6.5. Tendencias Racionalistas III: Op art

6.7. 1960-80: Desmaterialización de la obra de arte

- 6.7.1. Arte procesual I: Minimal Art / Land Art
- 6.7.2. Arte procesual II: Happening / Arte corporal

- 6.7.3. Activismo: Arte Póvera / Escultura Social

- 6.7.4. Arte conceptual

6.8. 1980-90: Posmodernidad

- 6.8.1. Posmodernidad
- 6.8.2. Características
- 6.8.3. La postmodernidad y su influencia en el arte contemporáneo

- 6.8.4. Referentes

6.9. Últimas tendencias contemporáneas

- 6.9.1. Arte neogeo
- 6.9.2. Arte neoconceptual
- 6.9.3. Arte activista, político y alternativo
- 6.9.4. Arte relacional

6.10. Arte y nuevas tecnologías

- 6.10.1. El arte de lo abyecto
- 6.10.2. Videoarte y videoinstalación
- 6.10.3. Arte Sonoro
- 6.10.4. Arte en red

Asignatura 7

Introducción al color

7.1. El color, principios y propiedades

- 7.1.1. Introducción al color
- 7.1.2. Luz y color: La sinestesia cromática
- 7.1.3. Atributos del color
- 7.1.4. Pigmentos y colorantes

7.2. Los colores en el círculo cromático

- 7.2.1. El círculo cromático
- 7.2.2. Colores fríos y cálidos
- 7.2.3. Colores primarios y derivados
- 7.2.4. Las relaciones cromáticas: armonía y contraste

7.3. Psicología del color

- 7.3.1. Construcción del significado de un color
- 7.3.2. La carga emocional
- 7.3.3. El valor denotativo y connotativo
- 7.3.4. Mercadotecnia emocional. La carga del color

7.4. Teoría del color

- 7.4.1. Una teoría científica. Isaac Newton
- 7.4.2. La teoría de los colores de Goethe
- 7.4.3. Aunando en la teoría de los colores de Goethe
- 7.4.4. Psicología del color según Eva Heller

7.5. Insistiendo en la clasificación del color

- 7.5.1. El doble cono de Guillermo Ostwald
- 7.5.2. El sólido de Albert Munsell
- 7.5.3. El cubo de Alfredo Hicethier
- 7.5.4. El triángulo CIE (Comisión Internacional de l'Eclairage)

7.6. El estudio individual de los colores

- 7.6.1. Blanco y Negro
- 7.6.2. Colores neutros. La escala de grises
- 7.6.3. Monocromo, duocromo, policromo
- 7.6.4. Aspectos simbólicos y psicológicos de los colores

7.7. Modelos de color

- 7.7.1. Modelo sustractivo. Modo CMYK
- 7.7.2. Modelo aditivo. Modo RGB
- 7.7.3. Modelo HSB
- 7.7.4. Sistema Pantone. La pantonera

7.8. De la Bauhaus a Murakami

- 7.8.1. La Bauhaus y sus artistas
- 7.8.2. Teoría de la Gestalt al servicio del color
- 7.8.3. Josef Albers. La interacción del color
- 7.8.4. Murakami, las connotaciones de la ausencia de color

7.9. El color en el proyecto de diseño

- 7.9.1. El arte pop. El color de las culturas
- 7.9.2. Creatividad y color
- 7.9.3. Artistas contemporáneos
- 7.9.4. Análisis de diversas ópticas y perspectivas

7.10. La gestión del color en el entorno digital

- 7.10.1. Espacios de color
- 7.10.2. Perfiles de Color
- 7.10.3. Calibración de monitores
- 7.10.4. Lo que debemos tener en cuenta

Asignatura 8

Introducción a la forma

8.1. La forma

- 8.1.1. Definición, ¿qué es?
- 8.1.2. Cualidades y características
- 8.1.3. Contorno, silueta, figura y perfil, aspectos de una misma realidad
- 8.1.4. Representación esencial

8.2. Tipología de la forma. Estética de la forma funcional

- 8.2.1. Tipos de forma según su origen
- 8.2.2. Tipos de forma según su configuración

- 8.2.3. Tipos de forma según su significado
- 8.2.4. Tipos de forma según su relación con el espacio
- 8.2.5. Tipos de formas. Según su relación fondo-forma

8.3. Las primeras formas gráficas

- 8.3.1. El garabato
- 8.3.2. La forma de la mancha
- 8.3.3. El punto y la línea
- 8.3.4. Despertar la creatividad a través de la técnica rayo de inspiración (hirameki)
- 8.3.5. La forma poética del haiku

8.4. Composición de la forma

- 8.4.1. Forma abierta y forma cerrada
- 8.4.2. Composición forma, semiformal e informal
- 8.4.3. La simetría
- 8.4.4. Los ejes. Simetría axial y radial

8.5. La importancia de la proporción en la forma

- 8.5.1. La proporción
- 8.5.2. Rectángulo áureo
- 8.5.3. La escala
- 8.5.4. Tipos de escala

8.6. Ismos: una aplicación práctica

- 8.6.1. Cubismo
- 8.6.2. Suprematismo
- 8.6.3. Constructivismo
- 8.6.4. Dadaísmo

8.7. El ser humano como medida

- 8.7.1. El canon
- 8.7.2. Diferentes cánones en la figura humana
- 8.7.3. La representación de la figura humana en el arte
- 8.7.4. La ergonomía

8.8. Percepción visual y forma

- 8.8.1. Percepción visual
- 8.8.2. Gestalt
- 8.8.3. El pensamiento visual
- 8.8.4. Interrelación de las formas

8.9. Psicología de las formas

- 8.9.1. El círculo
- 8.9.2. El cuadrado
- 8.9.3. El triángulo
- 8.9.4. Otras formas

8.10. Introducción a la forma digital

- 8.10.1. De lo analógico al mundo digital
- 8.10.2. La forma positiva y negativa
- 8.10.3. Repetición y reflexión
- 8.10.4. Combinando técnicas

Asignatura 9

Diseño generativo

9.1. La innovación en diseño

- 9.1.1. Concepto de innovación
- 9.1.2. El papel de la innovación en el diseño
- 9.1.3. Dimensiones actuales de la innovación
- 9.1.4. La innovación como estrategia de mercado

9.2. Ámbitos de actuación del diseño en la innovación

- 9.2.1. La innovación en el diseño de producto
- 9.2.2. La innovación centrada en el proceso
- 9.2.3. La innovación centrada en los usuarios
- 9.2.4. La innovación en el diseño gráfico

9.3. El diseño generativo

- 9.3.1. ¿Qué es el diseño generativo?
- 9.3.2. Con una única solución, miles de alternativas
- 9.3.3. Métodos usados por el diseño generativo
- 9.3.4. ¿Se enfatiza demasiado en el diseño generativo?

9.4. El diseño generativo en distintas áreas

- 9.4.1. En el arte
- 9.4.2. En la música
- 9.4.3. En el ámbito literario
- 9.4.4. Logotipos generativos

9.5. El impacto del diseño generativo en la arquitectura

- 9.5.1. Diseño generativo en arquitectura
- 9.5.2. Las nuevas formas derivadas de los scripts
- 9.5.3. Fórmulas para usar la computación en la construcción
- 9.5.4. ¿Afectará el diseño generativo a los arquitectos?

9.6. El impacto del diseño generativo en los productos

- 9.6.1. Diseño generativo en la creación de productos
- 9.6.2. El futuro de la fabricación
- 9.6.3. Minimizando el uso de materiales
- 9.6.4. Referentes visuales

9.7. Diseño generativo en el automóvil

- 9.7.1. Los vehículos del futuro
- 9.7.2. Diseño generativo con Autodesk
- 9.7.3. General Motor y Autodesk
- 9.7.4. Volkswagen

9.8. El impacto del diseño generativo en la moda

- 9.8.1. Diseño generativo en moda
- 9.8.2. Referencias
- 9.8.3. Inteligencia de diseño
- 9.8.4. Joyería generativa

9.9. El papel del diseñador en el panorama del diseño generativo

- 9.9.1. La importancia del factor humano
- 9.9.2. El pensamiento del diseño
- 9.9.3. Industria 4.0
- 9.9.4. El mundo que nos espera

9.10. Presente y futuro del diseño generativo, algunas cuestiones

- 9.10.1. ¿El diseño generativo durará en el tiempo?
- 9.10.2. ¿El diseño gráfico se está quedando rezagado?
- 9.10.3. ¿El diseño generativo extinguirá a los diseñadores?
- 9.10.4. ¿Cómo prepararse para el futuro?

Asignatura 10

Fundamentos de creatividad

10.1. Crear es pensar

- 10.1.1. El arte de pensar
- 10.1.2. Pensamiento creador y creatividad
- 10.1.3. Pensamiento y cerebro
- 10.1.4. Las líneas de investigación de la creatividad: sistematización

10.2. Naturaleza del proceso creativo

- 10.2.1. Naturaleza de la creatividad
- 10.2.2. La noción de creatividad: creación y creatividad
- 10.2.3. La creación de ideas al servicio de una comunicación persuasiva
- 10.2.4. Naturaleza del proceso creativo en publicidad

10.3. La invención

- 10.3.1. Evolución y análisis histórico del proceso de creación
- 10.3.2. Naturaleza del canon clásico de la invención
- 10.3.3. La visión clásica de la inspiración en el origen de las ideas
- 10.3.4. Invención, inspiración, persuasión

10.4. Retórica y comunicación persuasiva

- 10.4.1. Retórica y publicidad
- 10.4.2. Las partes retóricas de la comunicación persuasiva
- 10.4.3. Figuras retóricas
- 10.4.4. Leyes y funciones retóricas del lenguaje publicitario

10.5. Comportamiento y personalidad creativa

- 10.5.1. La creatividad como característica personal, como producto y como proceso
- 10.5.2. Comportamiento creativo y motivación
- 10.5.3. Percepción y pensamiento creador
- 10.5.4. Elementos de la creatividad

10.6. Aptitudes y capacidades creativas

- 10.6.1. Sistemas de pensamiento y modelos de inteligencia creativa
- 10.6.2. Modelo tridimensional de estructura del intelecto según Guilford
- 10.6.3. Interacción entre factores y capacidades del intelecto
- 10.6.4. Aptitudes para la creación
- 10.6.5. Capacidades creativas

10.7. Las fases del proceso creativo

- 10.7.1. La creatividad como proceso
- 10.7.2. Las fases del proceso creativo
- 10.7.3. Las fases del proceso creativo en publicidad

10.8. La solución de problemas

- 10.8.1. La creatividad y la solución de problemas
- 10.8.2. Bloqueos perceptivos y bloqueos emocionales
- 10.8.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos

10.9. Los métodos del pensamiento creador

- 10.9.1. La lluvia de ideas como modelo de creación de ideas
- 10.9.2. Pensamiento vertical y pensamiento lateral
- 10.9.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos

10.10. Creatividad y comunicación publicitaria

- 10.10.1. El proceso de creación como producto específico de la comunicación publicitaria
- 10.10.2. Naturaleza del proceso creativo en publicidad: creatividad y proceso de creación publicitaria
- 10.10.3. Principios metodológicos y efectos de la creación publicitaria
- 10.10.4. La creación publicitaria: del problema a la solución
- 10.10.5. Creatividad y comunicación persuasiva

Asignatura 11**Lenguaje audiovisual****11.1. La narrativa audiovisual**

- 11.1.1. Introducción
- 11.1.2. Conceptos fundamentales de la narrativa audiovisual
- 11.1.3. Una aproximación metodológica
- 11.1.4. Particularidades del discurso audiovisual
- 11.1.5. El lenguaje audiovisual
- 11.1.6. La imagen
- 11.1.7. El sonido

11.2. El discurso y las estancias enunciatoras

- 11.2.1. Introducción
- 11.2.2. Las funciones del relato
- 11.2.3. La construcción del texto narrativo
- 11.2.4. Las instancias enunciatoras
- 11.2.5. Tipologías de narradores
- 11.2.6. La focalización
- 11.2.7. El narratario

11.3. La historia y los ejes de la narración

- 11.3.1. Introducción
- 11.3.2. La historia
- 11.3.3. La acción narrativa
- 11.3.4. El tiempo
- 11.3.5. El espacio
- 11.3.6. El sonido

11.4. La construcción del discurso audiovisual: el guion

- 11.4.1. Introducción
- 11.4.2. El guion
- 11.4.3. La idea
- 11.4.4. Los géneros
 - 11.4.4.1. El cine fantástico y de terror
 - 11.4.4.2. El cine bélico
 - 11.4.4.3. La comedia
 - 11.4.4.4. El musical
 - 11.4.4.5. El documental
- 11.4.5. Los personajes y el diálogo
- 11.4.6. El guion literario vs el guion técnico

11.5. Teoría y análisis del montaje fílmico

- 11.5.1. Introducción
- 11.5.2. Definición del montaje
- 11.5.3. Las unidades básicas de la narrativa fílmica
- 11.5.4. Primeras aproximaciones teóricas
- 11.5.5. Tipos de montaje
- 11.5.6. El montaje invisible: la continuidad cinematográfica (raccord). Glosario sobre el montaje

11.6. La narración cinematográfica: de los orígenes a la posmodernidad

- 11.6.1. Introducción
- 11.6.2. Los orígenes del cine
- 11.6.3. El cine de los orígenes: la articulación espacio-temporal
- 11.6.4. Las vanguardias y el cine
- 11.6.5. El cine de Hollywood
- 11.6.6. El cine de arte y el ensayo
- 11.6.7. El cine contemporáneo

11.7. El cine informático: de los noticiarios al documental

- 11.7.1. Introducción
- 11.7.2. El cine informativo
- 11.7.3. Los noticiarios cinematográficos
- 11.7.4. El documental
- 11.7.5. El cine informativo de ficción
- 11.7.6. El valor de los informativos como fuente histórica

11.8. El discurso televisivo: información y entretenimiento

- 11.8.1. Introducción
- 11.8.2. El discurso televisivo
- 11.8.3. Narratología de la información audiovisual
- 11.8.4. Los géneros de la información audiovisual
- 11.8.5. El infoentretenimiento
- 11.8.6. Los programas de entretenimiento
- 11.8.7. El relato televisivo de ficción

11.9. El discurso publicitario audiovisual: spot, tráiler y videoclip

- 11.9.1. Introducción
- 11.9.2. Narrativa publicitaria en los medios audiovisuales
 - 11.9.2.1. Anuncio
 - 11.9.2.2. Tráiler
 - 11.9.2.3. Videoclip

11.10. Nuevos medios y estructuras narrativas en la era digital

- 11.10.1. Introducción
- 11.10.2. El paradigma digital
- 11.10.3. Los nuevos medios del siglo XXI
- 11.10.4. Nuevas prácticas mediáticas
- 11.10.5. La condición postmedia

Asignatura 12

Imagen

12.1. La imagen a lo largo de la historia

- 12.1.1. Breve historia de la imagen
- 12.1.2. La imagen, la sociedad y la comunicación
- 12.1.3. Naturaleza de una imagen
- 12.1.4. Referencias bibliográficas

12.2. Introducción a la imagen

- 12.2.1. Imágenes analógicas
- 12.2.2. Imágenes digitales
- 12.2.3. Fuentes y creación de imágenes
- 12.2.4. La importancia de la imagen en el diseño

12.3. Imágenes

- 12.3.1. Imágenes vectoriales
- 12.3.2. Mapa de bits
- 12.3.3. Características
- 12.3.4. ¿Dónde encontrarlas?

12.4. Imagen fotográfica

- 12.4.1. Ajustes en las cámaras analógicas y digitales
- 12.4.2. Profundidad de campo o distancia hiperfocal
- 12.4.3. Enfoque de la cámara
- 12.4.4. Distancia focal

12.5. Componentes de la imagen digital

- 12.5.1. Imágenes digitales y su importancia actual
- 12.5.2. Resolución
- 12.5.3. Dimensiones
- 12.5.4. Profundidad de bits

12.6. Introducción al editor de fotos Photoshop I: Conceptos básicos

- 12.6.1. Crear o abrir imágenes
- 12.6.2. La interfaz de Photoshop
- 12.6.3. Herramientas Zoom y desplazamiento
- 12.6.4. Deshacer un comando
- 12.6.5. Guardar imágenes

12.7. Introducción al editor de fotos Photoshop II: Redimensionado

- 12.7.1. Cambio de tamaño
- 12.7.2. Resolución
- 12.7.3. Recorte y ajuste
- 12.7.4. Ampliar un lienzo

12.8. Capas en el editor de fotos Photoshop

- 12.8.1. ¿Qué son las capas?
- 12.8.2. Conceptos básicos
- 12.8.3. Redimensionar una capa
- 12.8.4. Añadir imágenes a una capa
- 12.8.5. Desbloquear capa

12.9. Mejorar la calidad de una imagen en el editor de fotos Photoshop

- 12.9.1. Brillo y contraste
- 12.9.2. Intensidad del color
- 12.9.3. Tono y saturación
- 12.9.4. Capas de ajuste
- 12.9.5. Niveles y curvas
- 12.9.6. Exposición
- 12.9.7. Luces y sombras

12.10. Retoque en el editor de fotos Photoshop

- 12.10.1. Herramientas de reparación
- 12.10.2. Tampón de clonar
- 12.10.3. Retoca la calidad de una imagen
- 12.10.4. Arregla una imagen antigua

Asignatura 13

Gráficos

13.1. Introducción a las herramientas del programa de efectos visuales especiales (Adobe After Effects)

- 13.1.1. Qué es y para qué sirven las herramientas "Después de los efectos". Ejemplos ilustrativos
- 13.1.2. Ajustes de proyecto e interfaz
- 13.1.3. Ajustes de composición, pinceles y ventanas
- 13.1.4. Definición del flujo de trabajo: Creación de un proyecto básico
- 13.1.5. Cuestiones previas de vídeo
- 13.1.6. Profundidad de color, formatos de pantalla, compresión de audio y vídeo

13.2. Nociones básicas de la aplicación de efectos visuales especiales (After Effects)

- 13.2.1. Importación
- 13.2.2. Herramientas básicas. Tipos y opciones de capa
- 13.2.3. Propiedades de transformación y origen de coordenadas
- 13.2.4. Exportación básica H.264

13.3. Pinceles y espacio 3D

- 13.3.1. Paneles de pincel y efecto Pintar
- 13.3.2. Goma de borrar, pincel de clonado, pincel de rotoscopia
- 13.3.3. Activar el espacio 3D. Vistas para trabajar en 3D
- 13.3.4. Propiedades de material y de transformación
- 13.3.5. Luces y cámaras. Control de cámara
- 13.3.6. Herramienta unificada de cámara. Vista personalizada
- 13.3.7. Texto en 3D: extrusión de texto. Trazado de rayos (Raytracing)
- 13.3.8. Punto de fuga y proyección de cámara

13.4. Texto y transparencias

- 13.4.1. Herramienta de texto
- 13.4.2. Estilos de capa
- 13.4.3. Animadores, rangos y selectores
- 13.4.4. Ajustes preestablecidos de animación de texto
- 13.4.5. Canal alpha: Mates alpha y preservación de transparencias

- 13.4.6. Panel Control de transferencia: Track mate, modos de fusión, conservar transparencia subyacente
- 13.4.7. Incrustaciones por luminancia

13.5. Máscaras y capas de forma

- 13.5.1. Herramientas de creación y edición de máscaras
- 13.5.2. Capas de forma
- 13.5.3. Convertir texto y gráficos en capas de forma o en máscaras
- 13.5.4. Máscaras como trayectorias
- 13.5.5. Efectos que funcionan con máscaras: Trazo, garabato

13.6. Animación

- 13.6.1. Fotogramas clave (Keyframes). Tipos
- 13.6.2. Trayectorias
- 13.6.3. Gráfica de curvas
- 13.6.4. Convertir audio en Fotogramas clave
- 13.6.5. Parentales y precomposiciones
- 13.6.6. Técnicas alternativas de animación: Bucles (loops), secuenciación de capas, herramienta de transformación libre, esbozo de movimiento, deslizador
- 13.6.7. Remapeo de tiempo

13.7. Efectos y croma

- 13.7.1. Aplicación de efectos
- 13.7.2. Ejemplos de efectos
- 13.7.3. Corrección de color
- 13.7.4. Clave de color croma key: Luz clave (keylight)

13.8. Estabilizado

- 13.8.1. Estabilizador clásico
- 13.8.2. Estabilizador de deformación
- 13.8.3. Opciones de seguimiento
- 13.8.4. Estabilizados de posición, rotación y escala

13.9. Rastreo y expresiones

- 13.9.1. Rastreo de posición y rotación. Perspectiva
- 13.9.2. Rastreo con sólidos, con capas de ajuste y con objetos nulos
- 13.9.3. Pista 3D. Incrustar logos, texto o imágenes en espacio 3D
- 13.9.4. Mocha AE
- 13.9.5. Expresiones: tiempo
- 13.9.6. Expresiones: Bucles (loop out)
- 13.9.7. Expresiones: Animación (wiggle)

13.10. Exportación

- 13.10.1. Configuraciones de exportación: Formatos y codecs más usuales para edición y visionado I
- 13.10.2. Configuraciones de exportación: Formatos y codecs más usuales para edición y visionado II
- 13.10.3. Configuraciones de exportación: Formatos y codecs más usuales para edición y visionado III
- 13.10.4. Guardado de proyectos completos: Recopilar archivos y copia de seguridad (backup)

Asignatura 14

Diseño editorial

14.1. Tecnología manual de la comunicación de la información escrita

- 14.1.1. Introducción
- 14.1.2. Las formas iniciales de la escritura
- 14.1.3. Los soportes de la escritura manual
- 14.1.4. Niveles de representación gráfica en la primera escritura
- 14.1.5. Clasificación general de los signos de escritura
- 14.1.6. El nacimiento y desarrollo del alfabeto: la independencia del signo escrito
- 14.1.7. La escritura, memoria de información
- 14.1.8. Las formas de la escritura alfabética latina: observación diacrónica
- 14.1.9. Las imágenes en el mundo de la escritura manual

14.2. Sistema de impresión

- 14.2.1. Introducción
- 14.2.2. De la reproducción manual a la reproducción mecanizada de la escritura
- 14.2.3. La imitación, denominador común de las primeras copias mecánicas de información
- 14.2.4. Antecedentes de la reproducción mecanizada de la información en la Antigüedad

- 14.2.5. La xilografía, el antecedente más próximo a la tecnología de Gutenberg
- 14.2.6. Conocimientos y elementos tecnológicos preexistentes y necesarios para la imprenta de Gutenberg
- 14.2.7. La imprenta de Gutenberg
- 14.2.8. El desarrollo de las fases de composición e impresión de la información escrita

14.3. Formas y funciones de los elementos del diseño periodístico

- 14.3.1. Introducción
- 14.3.2. Qué es el diseño periodístico de comunicación e información escrita
- 14.3.3. Los elementos del diseño periodístico

14.4. Las imágenes

- 14.4.1. Introducción
- 14.4.2. Las imágenes periodísticas
- 14.4.3. La infografía: naturaleza, características, funciones y formas
- 14.4.4. Los recursos gráficos no textuales ni icónicos

14.5. El color

- 14.5.1. Introducción
- 14.5.2. Naturaleza, función y procesos de síntesis del color
- 14.5.3. Separación de colores en artes gráficas
- 14.5.4. Funciones y posibilidades expresivas del color en un medio escrito
- 14.5.5. Características de colores plano

14.6. Tipografías: identidad y uso

- 14.6.1. Introducción
- 14.6.2. Qué es tipografía
- 14.6.3. La morfología del carácter: implicaciones semánticas
- 14.6.4. Clasificaciones de los caracteres tipográficos
- 14.6.5. Las funciones de la tipografía
- 14.6.6. La tipografía informática

14.7. Formatos y diseño periodístico de la información

- 14.7.1. Introducción
- 14.7.2. Evolución diacrónica del diseño periodístico de medios escritos
- 14.7.3. El formato, primera circunstancia espacial
- 14.7.4. La distribución y arquitectura del espacio de la página
- 14.7.5. El diseño modular
- 14.7.6. El diagrama de Gutenberg
- 14.7.7. El CIV

14.8. Diseño periodístico y comunicación. Orden y jerarquía

- 14.8.1. Introducción
- 14.8.2. El objetivo fundamental del diseño periodístico
- 14.8.3. Criterios de distribución de la información
- 14.8.4. Estructuras básicas de conformación de páginas
- 14.8.5. Sistemas de equilibrio en la expresión de los significantes informativos
- 14.8.6. Principios básicos aplicables en el diseño periodístico
- 14.8.7. La primera página
- 14.8.8. Las páginas interiores del periódico

14.9. El cambio tecnológico en los procesos de comunicación

- 14.9.1. Introducción
- 14.9.2. El cambio tecnológico en los procesos de comunicación e información escrita inmediatamente anterior a la digitalización
- 14.9.3. La digitalización, cambio de marcha en el desarrollo de la comunicación e información escrita

14.10. La mediación digital en el periodismo actual

- 14.10.1. Introducción
- 14.10.2. La mediación digital en el periodismo actual
- 14.10.3. La información escrita en el periodismo de edición digital

Asignatura 15

Proyectos de imagen

15.1. Arteterapia

- 15.1.1. ¿Qué es la arteterapia?
- 15.1.2. Origen arteterapia
- 15.1.3. Función y beneficios
- 15.1.4. Referencias visuales

15.2. Autoconocimiento

- 15.2.1. Actividad I: ¿Quién he sido?
- 15.2.2. Actividad II: ¿Quién soy?
- 15.2.3. Actividad III: Yo conmigo
- 15.2.4. Reflexiones

15.3. Tránsitos identitarios

- 15.3.1. Actividad: Mis tránsitos identitarios
- 15.3.2. Referentes
- 15.3.3. Desarrollo de la actividad
- 15.3.4. Análisis de resultados

15.4. El cuerpo, lugar en el que el significado se inscribe y reconstruye

- 15.4.1. Presentación: ¿Ideal corporal?
- 15.4.2. Los estereotipos sociales, hombres y mujeres
- 15.4.3. Aproximación reflexiva: El cuerpo como terreno de significación
- 15.4.4. Actividad: Representación del ideal corporal social y personal
- 15.4.5. Conclusiones

15.5. La imagen abstracta

- 15.5.1. La imagen representacional
- 15.5.2. La imagen abstracta
- 15.5.3. La imagen simbólica
- 15.5.4. Actividad: ruta de la abstracción

15.6. Imágenes identificables I: Las texturas

- 15.6.1. El arte háptico: de lo visual a lo táctil
- 15.6.2. La importancia de las texturas
- 15.6.3. Texturas táctiles
- 15.6.4. Texturas ópticas
- 15.6.5. Texturas ficticias
- 15.6.6. Texturas orgánicas y geométricas

15.7. Imágenes identificables II: Proyecto texturas

- 15.7.1. Actividad: cuento infantil con texturas
- 15.7.2. Temática, colores y materiales
- 15.7.3. Organización
- 15.7.4. Referencias visuales

15.8. La experiencia del color

- 15.8.1. El uso del color. Mandalas
- 15.8.2. Artistas referentes
- 15.8.3. Actividad: Instalación experimental con color
- 15.8.4. Análisis y conclusiones

15.9. Experimentando en la imagen digital

- 15.9.1. Presentación de la actividad
- 15.9.2. Búsqueda de imágenes de referencia
- 15.9.3. Proceso de bocetado
- 15.9.4. Entintando y coloreando en Photoshop
- 15.9.5. Retoques finales y presentación

15.10. Más allá de la imagen: metadatos

- 15.10.1. Diseño digital y metadatos
- 15.10.2. Incorporación de metadatos
- 15.10.3. Estructuras metainformativas
- 15.10.4. Referencias

Asignatura 16**Metodología De Diseño****16.1. Sobre la metodología y el diseño**

- 16.1.1. ¿Qué es la metodología del diseño?
- 16.1.2. Diferencias entre método, metodología y técnica
- 16.1.3. Tipos de técnicas metodológicas
- 16.1.4. Deducción, Inducción y abducción

16.2. Introducción a la investigación en el diseño

- 16.2.1. Heredando el método científico
- 16.2.2. Conceptos generales de los procesos de investigación
- 16.2.3. Fases principales del proceso de investigación
- 16.2.4. Cronograma

16.3. Algunas propuestas metodológicas

- 16.3.1. Propuestas para una nueva metodología por Burdek Bernhard
- 16.3.2. Método sistemático para diseñadores de Bruce Archer
- 16.3.3. Diseño generalizador integrado de Victor Papanek
- 16.3.4. Método proyectual de Bruno Munari
- 16.3.5. Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach
- 16.3.6. Otros autores y esquemas de otros métodos

16.4. Definición del problema

- 16.4.1. Identificación y análisis de la necesidad
- 16.4.2. El documento guía (briefing), ¿qué es?
- 16.4.3. ¿Qué debe contener un buen documento guía (briefing)?
- 16.4.4. Consejos para preparar un documento guía (briefing)

16.5. Investigación para el proyecto

- 16.5.1. Estudio de los antecedentes
- 16.5.2. Implicación del proyecto
- 16.5.3. Estudio del público objetivo
- 16.5.4. Herramientas en el estudio del público objetivo

16.6. El entorno competitivo

- 16.6.1. En relación el mercado
- 16.6.2. Análisis de competencia
- 16.6.3. Propuesta de valor

16.7. Estudio de viabilidad

- 16.7.1. Viabilidad social. Análisis DAFO
- 16.7.2. Viabilidad técnica
- 16.7.3. Viabilidad económica

16.8. Posibles soluciones al documento guía (briefing)

- 16.8.1. La emotividad en los procesos creativo
- 16.8.2. Divergencia, transformación y convergencia
- 16.8.3. Lluvia de ideas (brainstorming)
- 16.8.4. Comparativa de ideas

16.9. Establecimiento de objetivos

- 16.9.1. Objetivo general
- 16.9.2. Objetivos específicos
- 16.9.3. Objetivos técnicos
- 16.9.4. Objetivos estéticos y comunicacionales
- 16.9.5. Objetivos de mercado

16.10. Desarrollo de ideas

- 16.10.1. La retroalimentación (feedback) en la fase de ideación
- 16.10.2. Los bocetos
- 16.10.3. Presentación de ideas
- 16.10.4. Métodos de control y evaluación crítica

Asignatura 17**Imagen en movimiento****17.1. Panoramas**

- 17.1.1. ¿En qué consiste la fotografía panorámica?
- 17.1.2. Recorrido histórico
- 17.1.3. Cámaras y métodos
- 17.1.4. Referencias visuales

17.2. Vídeo analógico

- 17.2.1. ¿Qué es el vídeo analógico?
- 17.2.2. Tipos de formatos
- 17.2.3. Otros elementos
- 17.2.4. Referencias

17.3. Vídeo digital

- 17.3.1. ¿En qué consiste el vídeo digital?
- 17.3.2. Ventajas de la tecnología digital
- 17.3.3. Cámara, equipo y primeros pasos
- 17.3.4. Repasando conceptos de composición y planos

17.4. Filtros de lente de cámara

- 17.4.1. Diámetro del filtro
- 17.4.2. Filtros para proteger la óptica
- 17.4.3. Filtros para controlar la luz
- 17.4.4. Filtros de efectos

17.5. El vídeo en las redes sociales

- 17.5.1. Análisis de casos: Youtube
- 17.5.2. Plataformas de transmisión
- 17.5.3. Instagram TV
- 17.5.4. Casos de éxito

17.6. El sonido

- 17.6.1. ¿Qué consigue el sonido en la producción audiovisual?
- 17.6.2. El sonido propio de las cámaras y sus problemas
- 17.6.3. Recoger sonido en exteriores. Problemas
- 17.6.4. Referentes en la importancia del sonido

17.7. Sistemas para la recogida de sonido. Los micrófonos

- 17.7.1. El micrófono de solapa
- 17.7.2. Micrófono unidireccional
- 17.7.3. Micrófono grabadora
- 17.7.4. Truco: Coordinar imagen y audio

17.8. La importancia de la música. Bibliotecas gratuitas

- 17.8.1. Respetar los derechos de autor
- 17.8.2. Biblioteca de audio de youtube
- 17.8.3. Bibliotecas de audio de pago
- 17.8.4. Truco de edición en audio

17.9. Preproducción de un vídeo: El proceso de grabación

- 17.9.1. Preparar un guion
- 17.9.2. Planificar: hora, ambiente, vestuario, utilería, materiales...
- 17.9.3. Preparar el set de grabación: espacio, iluminación, trípode, cámara
- 17.9.4. Últimos ajustes: micrófono, enfoque, prueba de luz y sonido

17.10. Postproducción de un vídeo: Adobe Premiere

- 17.10.1. Interfaz de Adobe Premiere
- 17.10.2. Tutorial completo
- 17.10.3. Lista de verificación en edición
- 17.10.4. Adaptar vídeos para Instagram

Asignatura 18

Gráficos en movimiento

18.1. Introducción a los gráficos en movimiento

- 18.1.1. ¿Qué es un gráfico en movimiento?
- 18.1.2. Función
- 18.1.3. Características
- 18.1.4. Técnicas de gráficos en movimiento

18.2. El dibujo animado

- 18.2.1. ¿Qué es?
- 18.2.2. Principios básicos del dibujo animado
- 18.2.3. Diseño volumétrico vs. gráfico
- 18.2.4. Referencias

18.3. El diseño de personajes a lo largo de la historia

- 18.3.1. Años 20: Manguera de goma (Rubberhose)
- 18.3.2. Años 40: Preston Blair
- 18.3.3. Años 50 y 60: Dibujos animados de Cubismo
- 18.3.4. Personajes complementarios

18.4. Iniciación a la animación de personajes en el programa de efectos visuales especiales (Adobe After Effects)

- 18.4.1. Método de animación
- 18.4.2. Movimiento de vectores
- 18.4.3. Principios animados
- 18.4.4. Sincronización

18.5. Proyecto: Animación de un personaje

- 18.5.1. Generación de ideas
- 18.5.2. Guion gráfico
- 18.5.3. Primera fase en el diseño del personaje
- 18.5.4. Segunda fase en el diseño del personaje

18.6. Proyecto: Desarrollo de esquemas de distribución

- 18.6.1. ¿Qué es lo que entendemos por esquema de distribución?
- 18.6.2. Primeros pasos en el desarrollo de esquema de distribución
- 18.6.3. Consolidando los esquemas de distribución
- 18.6.4. Creando película animada (animatic)

18.7. Proyecto: Desarrollo visual del personaje

- 18.7.1. Desarrollo visual del personaje
- 18.7.2. Desarrollo visual del fondo
- 18.7.3. Desarrollo visual de elementos extras
- 18.7.4. Correcciones y ajustes

18.8. Proyecto: Desarrollo de escenas

- 18.8.1. Concreción de bocetos
- 18.8.2. Marcos de estilo (Styleframes)
- 18.8.3. Preparar diseños para animación
- 18.8.4. Correcciones

18.9. Proyecto: Animación I

- 18.9.1. Configurando la escena
- 18.9.2. Primeros movimientos
- 18.9.3. La fluidez en los movimientos
- 18.9.4. Correcciones visuales

18.10. Proyecto: Animación II

- 18.10.1. Animando el rostro del personaje
- 18.10.2. Considerando las expresiones faciales
- 18.10.3. Animando las acciones
- 18.10.4. Acción caminar
- 18.10.5. Presentación de propuestas

Asignatura 19

Diseño gráfico

19.1. Introducción al diseño gráfico

- 19.1.1. ¿Qué es el diseño gráfico?
- 19.1.2. Funciones del diseño gráfico
- 19.1.3. Áreas de actuación en el diseño gráfico
- 19.1.4. El valor del diseño gráfico

19.2. El diseño gráfico como actividad profesional

- 19.2.1. La influencia de la tecnología en el desarrollo de la profesión
- 19.2.2. ¿Cuál es el papel del diseñador gráfico?
- 19.2.3. Campos profesionales
- 19.2.4. El diseñador como ciudadano

19.3. Elementos básicos

- 19.3.1. El punto
- 19.3.2. La línea
- 19.3.3. La forma
- 19.3.4. La textura
- 19.3.5. El espacio

19.4. Elementos formales

- 19.4.1. El contraste
- 19.4.2. El equilibrio
- 19.4.3. La proporción
- 19.4.4. El ritmo
- 19.4.5. La armonía
- 19.4.6. El movimiento
- 19.4.7. La unidad

19.5. Referentes en el diseño gráfico de los siglos XX y XXI

- 19.5.1. Los diseñadores gráficos que han marcado la historia
- 19.5.2. Los diseñadores más influyentes
- 19.5.3. Diseñadores gráficos hoy
- 19.5.4. Referencias visuales

19.6. Cartelería

- 19.6.1. El cartel publicitario
- 19.6.2. Funciones
- 19.6.3. Los carteles del siglo XIX
- 19.6.4. Referencias visuales

19.7. El estilo gráfico

- 19.7.1. El lenguaje icónico y la cultura de masas
- 19.7.2. El diseño gráfico y su relación con el arte
- 19.7.3. El estilo gráfico propio
- 19.7.4. El diseño no es una profesión, es un estilo de vida

19.8. De las calles a la agencia

- 19.8.1. El diseño como la última vanguardia
- 19.8.2. El arte urbano
- 19.8.3. Arte urbano aplicado a la publicidad
- 19.8.4. El arte urbano y la imagen de marca

19.9. Herramientas digitales más usadas

- 19.9.1. Herramientas digitales de Adobe Lightroom
- 19.9.2. Herramientas digitales de Adobe Photoshop
- 19.9.3. Herramientas digitales de Adobe Illustrator
- 19.9.4. Herramientas digitales de Adobe InDesign
- 19.9.5. Herramientas digitales de Corel Draw

19.10. Iniciación al proyecto de diseño

- 19.10.1. El documento guía (briefing)
- 19.10.2. Definición
- 19.10.3. Justificación
- 19.10.4. Implicación
- 19.10.5. Objetivos
- 19.10.6. Metodología

Asignatura 20**Proyectos de imagen en movimiento****20.1. El formato de gráficos intercambiable (GIF)**

- 20.1.1. ¿Qué es un gráfico intercambiable (GIF)?
- 20.1.2. Diferencia entre los gráficos intercambiable (GIF) y los emojis
- 20.1.3. Ventajas del uso de los gráficos intercambiable (GIF)
- 20.1.4. Tipos de gráficos intercambiable (GIF)

20.2. El resurgir y popularidad reciente del formato de gráficos intercambiable (GIFs)

- 20.2.1. Resurgir del gráfico intercambiable (GIF) en 2018
- 20.2.2. Los gráficos intercambiables (GIF) en Whatsapp
- 20.2.3. Práctica I: Dialogar con gráficos intercambiable (GIF)
- 20.2.4. Debate: ¿Te parecen los gráficos intercambiables (GIF) un buen recurso?

20.3. ¿Cómo se pueden usar los formatos de gráficos intercambiable (GIFs) en mercadotecnia digital?

- 20.3.1. En la descripción de productos
- 20.3.2. Como apoyo visual
- 20.3.3. Formato publicitario digital (banners)
- 20.3.4. Redes sociales
- 20.3.5. En boletín informativo

20.4. Requisitos especiales en los formatos de gráficos intercambiable (GIFs) publicitarios

- 20.4.1. Respecto al número de imágenes
- 20.4.2. Las repeticiones
- 20.4.3. El tiempo
- 20.4.4. El tamaño

20.5. Recursos y plataformas para crear formatos de gráficos intercambiable (GIFs)

- 20.5.1. Plataformas para crearlos en el ordenador
- 20.5.2. Referencias y ejemplos
- 20.5.3. Plataformas móviles para crear gráficos intercambiables (GIF)
- 20.5.4. Referencias y ejemplos

20.6. Recursos y plataformas para descargar formatos de gráficos intercambiable (GIFs)

- 20.6.1. GIPHY
- 20.6.2. Tenor
- 20.6.3. IMGur
- 20.6.4. Tumblr
- 20.6.5. Reddit
- 20.6.6. Free GIF Maker
- 20.6.7. Otros

20.7. Proyecto avatar animado

- 20.7.1. ¿Qué es un avatar?
- 20.7.2. Avatares en los juegos
- 20.7.3. Avatares en foros y redes sociales
- 20.7.4. Avatares en blogs
- 20.7.5. Avatares en tiendas en línea

20.8. Desarrollo del proyecto

- 20.8.1. Conceptos básicos de animación
- 20.8.2. Búsqueda de referentes
- 20.8.3. ¿Qué quiero reflejar en mi avatar?
- 20.8.4. Bocetos y primeras ideas

20.9. Animación en el editor de fotografías Adobe Photoshop

- 20.9.1. Principios básicos de animación en Photoshop
- 20.9.2. Fotogramas clave y aproximados
- 20.9.3. Cuadros intermedios (inbetweens)
- 20.9.4. Color y estilización

20.10. Finalizando el avatar

- 20.10.1. Nuestro avatar animado
- 20.10.2. Cómo exportar nuestro GIF
- 20.10.3. Aplicación en diversos soportes y redes sociales
- 20.10.4. Análisis y conclusiones

Asignatura 21

Usabilidad en sistemas de información e interfaces

21.1. Aproximación a la usabilidad

- 21.1.1. Concepto de usabilidad
- 21.1.2. La usabilidad en las últimas décadas
- 21.1.3. El contexto de uso
- 21.1.4. Eficiencia y facilidad de uso. El dilema Engelbart

21.2. Objetivos y principios de la usabilidad

- 21.2.1. La importancia de la usabilidad
- 21.2.2. Objetivos
- 21.2.3. Principios
- 21.2.4. Pautas de legibilidad

21.3. Perspectivas y normas de usabilidad

- 21.3.1. Normas de usabilidad según Jakob Nielsen
- 21.3.2. Normas de usabilidad según Steve Krug
- 21.3.3. Tabla resumen comparativa
- 21.3.4. En busca de buenos referentes visuales

21.4. Análisis de errores más comunes de usabilidad I

- 21.4.1. Errar es humano
- 21.4.2. Errores de coherencia y consistencia
- 21.4.3. No contar con un diseño sensible
- 21.4.4. Deficiente organización en estructura y contenidos
- 21.4.5. Información poco legible o mal estructura

21.5. Análisis de errores más comunes de usabilidad II

- 21.5.1. Incorrecta gestión y control de enlaces internos
- 21.5.2. Errores de formulario y contacto
- 21.5.3. Falta de mecanismos de búsqueda o ineficiencia
- 21.5.4. Nombres de página e icono de favoritos
- 21.5.5. Otros errores comunes de usabilidad

21.6. Evaluación de la usabilidad

- 21.6.1. Métricas en usabilidad
- 21.6.2. Retorno de la inversión
- 21.6.3. Fases y métodos de la evaluación de la usabilidad
- 21.6.4. Evaluando la usabilidad

21.7. Diseño centrado en el usuario

- 21.7.1. Definición
- 21.7.2. Diseño centrado en el usuario y la usabilidad
- 21.7.3. Evaluación de la usabilidad
- 21.7.4. Reflexiones

21.8. Diseño de interfaces orientadas a la infancia

- 21.8.1. Consideraciones de estos usuarios
- 21.8.2. Usabilidad
- 21.8.3. Diferencias de género
- 21.8.4. Diseño de contenidos
- 21.8.5. Diseño visual
- 21.8.6. Evaluación de usabilidad

21.9. Diseño de interfaces orientadas a adolescentes

- 21.9.1. Características generales
- 21.9.2. Consideraciones de estos usuarios
- 21.9.3. Diferencias de género
- 21.9.4. Referentes visuales

21.10. Diseño de interfaces orientadas a público mayor

- 21.10.1. Diseño visual
- 21.10.2. Diseño de contenidos
- 21.10.3. Diseño de opciones
- 21.10.4. Usabilidad

Asignatura 22

Imagen corporativa

22.1. La importancia de la imagen en las empresas

- 22.1.1. ¿Qué es la imagen corporativa?
- 22.1.2. Diferencias entre identidad e imagen corporativa

- 22.1.3. ¿Dónde se puede manifestar la imagen corporativa?
- 22.1.4. Situaciones de cambio de la imagen corporativas ¿Por qué conseguir una buena imagen corporativa?

22.2. Las técnicas de investigación en imagen corporativa

- 22.2.1. Introducción
- 22.2.2. El estudio de la imagen de la empresa
- 22.2.3. Técnicas de investigación de la imagen corporativa
- 22.2.4. Las técnicas cualitativas de estudio de la imagen
- 22.2.5. Tipos de técnicas cuantitativas

22.3. Auditoría y estrategia de imagen

- 22.3.1. Qué es la auditoría de imagen
- 22.3.2. Pautas
- 22.3.3. Metodología de la auditoría
- 22.3.4. Planificación estratégica

22.4. Cultura corporativa

- 22.4.1. ¿Qué es la cultura corporativa?
- 22.4.2. Factores que intervienen en la cultura corporativa
- 22.4.3. Funciones de la cultura corporativa
- 22.4.4. Tipos de cultura corporativa

22.5. Responsabilidad social corporativa y reputación corporativa

- 22.5.1. RSC: concepto y aplicación de la empresa
- 22.5.2. Directrices para integrar la RSC en las empresas
- 22.5.3. La comunicación de la RSC
- 22.5.4. Reputación corporativa

22.6. La identidad visual corporativa y el nombramiento (naming)

- 22.6.1. Estrategias de identidad visual corporativa
- 22.6.2. Elementos básicos
- 22.6.3. Principios básicos
- 22.6.4. Elaboración del manual
- 22.6.5. El nombramiento

22.7. Imagen y posicionamiento de marcas

- 22.7.1. Los orígenes de las marcas
- 22.7.2. ¿Qué es una marca?
- 22.7.3. La necesidad de construir una marca
- 22.7.4. Imagen y posicionamiento de las marcas
- 22.7.5. El valor de las marcas

22.8. Gestión de la imagen a través de la comunicación de crisis

- 22.8.1. Plan estratégico de comunicación
- 22.8.2. Cuando todo sale mal: comunicación de crisis
- 22.8.3. Casos

22.9. La influencia de las promociones en la imagen corporativa

- 22.9.1. El nuevo panorama del sector publicitario
- 22.9.2. La mercadotecnia promocional
- 22.9.3. Características
- 22.9.4. Peligros
- 22.9.5. Tipos y técnicas promocionales

22.10. La distribución y la imagen del punto de venta

- 22.10.1. Los principales protagonistas de la distribución comercial
- 22.10.2. La imagen de las empresas de distribución comercial a través del posicionamiento
- 22.10.3. A través de su nombre y logotipo

Asignatura 23

Animación 2D

23.1. ¿Qué es la animación?

- 23.1.1. Historia de la animación
- 23.1.2. Pioneros de la animación
- 23.1.3. Animación 2D y 3D
- 23.1.4. ¿Es necesario saber dibujar?

23.2. El animador y su papel en la producción

- 23.2.1. Puestos en el departamento: Junior, Medio, Señor
- 23.2.2. Animador principal, supervisor y director
- 23.2.3. Pasos de supervisión en una producción
- 23.2.4. Criterios de calidad

23.3. Leyes físicas

- 23.3.1. Empuje
- 23.3.2. Fricción
- 23.3.3. Gravedad
- 23.3.4. Inercia

23.4. Herramientas de animación

- 23.4.1. Herramientas: Timeline
- 23.4.2. Herramientas: Dopesheet
- 23.4.3. Herramientas: Curve Editor
- 23.4.4. Herramientas: Uso de los rigs

23.5. Metodología de animación

- 23.5.1. Gráfico Editor: Curvas y tipos de curva
- 23.5.2. Espaciado y tiempo
- 23.5.3. Rebasamientos
- 23.5.4. Curva escalonada
- 23.5.5. Padres y restricciones
- 23.5.6. Gráficas y cuadros intermedios
- 23.5.7. Poses extremas y averías

23.6. Los 12 principios de la animación

- 23.6.1. Sincronización
- 23.6.2. Compresión y extensión
- 23.6.3. Subir y reducir la velocidad
- 23.6.4. Anticipación
- 23.6.5. Superposición
- 23.6.6. Arcos
- 23.6.7. Posar para posar y Al frente
- 23.6.8. Pose
- 23.6.9. Acción secundaria
- 23.6.10. Puesta en escena
- 23.6.11. Exageración
- 23.6.12. Apelación

23.7. Conocimientos anatómicos y su funcionamiento

- 23.7.1. Anatomía humana
- 23.7.2. Anatomía animal
- 23.7.3. Anatomía de personajes de caricatura
- 23.7.4. Romper las reglas

23.8. Posado y siluetas

- 23.8.1. Importancia de la ubicación
- 23.8.2. Importancia de la pose
- 23.8.3. Importancia de la silueta
- 23.8.4. Resultado final. Análisis compositivo

23.9. Ejercicio: Pelota

- 23.9.1. Forma
- 23.9.2. Sincronización
- 23.9.3. Espaciado
- 23.9.4. Peso

23.10. Ejercicio: Ciclos básicos y dinámica corporal

- 23.10.1. Ciclo de andar
- 23.10.2. Ciclo de andar con personalidad
- 23.10.3. Ciclo de correr
- 23.10.4. Parkour
- 23.10.5. Pantomima

Asignatura 24

Diseño para televisión

24.1. El mundo televisivo

- 24.1.1. ¿Cómo influye la televisión en nuestro estilo de vida?
- 24.1.2. Algunos datos científicos
- 24.1.3. El diseño gráfico en televisión
- 24.1.4. Pautas de diseño para televisión

24.2. Efectos de la televisión

- 24.2.1. Efectos en el aprendizaje
- 24.2.2. Efectos emocionales
- 24.2.3. Efectos en la respuesta
- 24.2.4. Efectos en las conductas

24.3. Televisión y consumo

- 24.3.1. Consumo de publicidad en televisión
- 24.3.2. Medidas para un consumo crítico
- 24.3.3. Las asociaciones de telespectadores
- 24.3.4. Nuevas plataformas en el consumo de la televisión

24.4. La identidad televisiva

- 24.4.1. Hablar de identidad televisiva
- 24.4.2. Funciones de la identidad en un medio televisivo
- 24.4.3. La marca en la TV
- 24.4.4. Ejemplos gráficos

24.5. Especificaciones de diseño para pantalla

- 24.5.1. Especificaciones generales
- 24.5.2. Área de seguridad
- 24.5.3. Optimización
- 24.5.4. Consideraciones en los textos
- 24.5.5. Imagen y Gráficos

24.6. Programa de efectos visuales especiales (Adobe After Effects): Conociendo la interfaz

- 24.6.1. ¿Para qué sirve este programa?
- 24.6.2. La interfaz y el espacio de trabajo
- 24.6.3. Herramientas principales
- 24.6.4. Crear composiciones, guardar archivo y renderizar

24.7. Programa de efectos visuales especiales (Adobe After Effects): Primeras animaciones

- 24.7.1. Capas
- 24.7.2. Fotogramas claves
- 24.7.3. Ejemplos de animación
- 24.7.4. Curvas de velocidad

24.8. Programa de efectos visuales especiales (Adobe After Effects): Animaciones de textos y fondos

- 24.8.1. Creación de pantallas para animar
- 24.8.2. Animación de pantallas: Primeros pasos
- 24.8.3. Animación de pantallas: Profundizando en las herramientas
- 24.8.4. Edición y renderizado

24.9. El sonido en la producción audiovisual

- 24.9.1. El audio sí importa
- 24.9.2. Principios básicos del sonido
- 24.9.3. Trabajar con sonido en programa de efectos visuales especiales (Adobe After Effects)
- 24.9.4. Exportar sonido en programa de efectos visuales especiales (Adobe After Effects)

24.10. Creación de un proyecto en programa de efectos visuales especiales (Adobe After Effects)

- 24.10.1. Referentes visuales
- 24.10.2. Características del proyecto
- 24.10.3. Ideas, ¿qué quiero hacer?
- 24.10.4. Realización de mi producto audiovisual

Asignatura 25

Proyectos de animación

25.1. Introducción a la animación foto a foto (stop motion)

- 25.1.1. Definición de concepto
- 25.1.2. Diferencias entre la animación foto a foto y dibujo animado
- 25.1.3. Usos la animación foto a foto y principios
- 25.1.4. Tipos de la animación foto a foto

25.2. Contexto histórico

- 25.2.1. Los inicios de la animación foto a foto
- 25.2.2. La animación foto a foto como técnica de efectos visuales
- 25.2.3. La evolución de la animación foto a foto
- 25.2.4. Referencias bibliográficas

25.3. Pensando en la animación

- 25.3.1. Conceptos básicos de animación
- 25.3.2. Materiales y herramientas
- 25.3.3. Softwares de animación foto a foto
- 25.3.4. Estudio de la animación foto a foto para móvil

25.4. Aspectos técnicos en la animación foto a foto

- 25.4.1. La cámara
- 25.4.2. La iluminación
- 25.4.3. La edición
- 25.4.4. Programas de edición

25.5. Creación de historias

- 25.5.1. ¿Cómo crear una historia?
- 25.5.2. Elementos dentro de la narración
- 25.5.3. La figura del narrador
- 25.5.4. Consejos para la creación de pequeñas historias

25.6. La creación de personajes

- 25.6.1. El proceso creativo
- 25.6.2. Tipos de personajes
- 25.6.3. Ficha de personajes
- 25.6.4. Crea una ficha de un personaje

25.7. La creación de marionetas en la animación foto a foto

- 25.7.1. Contar historias con marionetas
- 25.7.2. Otorgar características
- 25.7.3. Materiales
- 25.7.4. Referencias visuales

25.8. La creación de escenarios

- 25.8.1. La escenografía
- 25.8.2. La importancia de un buen escenario
- 25.8.3. Delimitación de presupuesto
- 25.8.4. Referencias visuales

25.9. Animación foto a foto

- 25.9.1. La animación de objetos
- 25.9.2. La animación de recortables
- 25.9.3. Las siluetas
- 25.9.4. Teatro de las sombras

25.10. Proyecto en animación foto a foto

- 25.10.1. Presentación y explicación del proyecto
- 25.10.2. Búsqueda de ideas y referentes
- 25.10.3. Preparando nuestro proyecto
- 25.10.4. Análisis de resultados

Asignatura 26**Sistemas interactivos****26.1. Introducción a los sistemas interactivos**

- 26.1.1. ¿Qué es un sistema interactivo?
- 26.1.2. La inteligencia artificial
- 26.1.3. Tipos de inteligencia artificial
- 26.1.4. Aplicaciones de la inteligencia artificial

26.2. Historia de la inteligencia artificial

- 26.2.1. ¿Cuándo se empieza a hablar de inteligencia artificial?
- 26.2.2. Referentes en el cine
- 26.2.3. Importancia de la inteligencia artificial
- 26.2.4. Tecnologías que habilitan y dan soporte a la inteligencia artificial

26.3. Robótica

- 26.3.1. ¿En qué consiste?
- 26.3.2. Breve historia de la robótica
- 26.3.3. Clasificación de los robots
- 26.3.4. La robótica en diferentes medios

26.4. Nuevos elementos de interacción

- 26.4.1. Seis leyes de la robótica propuestas por el parlamento europeo
- 26.4.2. Asistentes virtuales con voz
- 26.4.3. El futuro de la inteligencia artificial
- 26.4.4. Debate: ¿Debemos temer a las nuevas formas de la tecnología?

26.5. Introducción al universo de los videojuegos

- 26.5.1. Los videojuegos
- 26.5.2. Características generales
- 26.5.3. Géneros
- 26.5.4. Videojugador

26.6. Historia de los videojuegos

- 26.6.1. Inicios
- 26.6.2. 1970-1979: La eclosión de los videojuegos
- 26.6.3. 1980-1989: La década de los 8 bits
- 26.6.4. 1990-1999: La revolución de las 3D
- 26.6.5. Desde el 2000: El comienzo del nuevo siglo

26.7. Impacto social de los videojuegos

- 26.7.1. Efectos en la salud
- 26.7.2. El impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños
- 26.7.3. El impacto de los videojuegos adolescentes
- 26.7.4. ¿Consideres beneficiosos los videojuegos?

26.8. Compañías de videojuegos

- 26.8.1. ¿Qué empresas de videojuegos conoces?
- 26.8.2. Empresas más influyentes
- 26.8.3. Videojuegos populares
- 26.8.4. Debate: La realidad a la que nos dirigimos

26.9. Introducción al diseño narrativo para videojuegos

- 26.9.1. ¿Qué es el diseño narrativo?
- 26.9.2. Narrativa básica
- 26.9.3. Narrativa en videojuegos
- 26.9.4. ¿Qué se le entrega al cliente?

26.10. Un primer guion de videojuego

- 26.10.1. Introducción al guion cinematográfico
- 26.10.2. Escribiendo tu guion
- 26.10.3. Últimos retoques
- 26.10.4. Presentación

Asignatura 27**Diseño web****27.1. Introducción al entorno digital**

- 27.1.1. ¿Qué es Internet?
- 27.1.2. Breve historia de Internet
- 27.1.3. Infraestructura física de la Red
- 27.1.4. Navegadores web más utilizados

27.2. Intranet

- 27.2.1. ¿Qué es intranet?
- 27.2.2. Diseño de intranet
- 27.2.3. Usabilidad en intranet
- 27.2.4. Diseño de extranet

27.3. Páginas webs

- 27.3.1. ¿Qué es una página web?
- 27.3.2. Diferencias entre una página web y un sitio web
- 27.3.3. Elementos que componen una página web
- 27.3.4. Tipos de página web según su construcción
- 27.3.5. Tipos de página web según la tecnología usada

27.4. Otros tipos de Webs

- 27.4.1. Tiendas en línea
- 27.4.2. Blogs
- 27.4.3. Webs institucionales y corporativas
- 27.4.4. Webs de noticias y revistas
- 27.4.5. Multimedia y transmisión

- 27.4.6. Páginas web (wikis)
- 27.4.7. Foros
- 27.4.8. Portfolios
- 27.4.9. Páginas de destino
- 27.4.10. Foros
- 27.4.11. Sitios de descargas
- 27.4.12. Aplicaciones Webs
- 27.4.13. Bancos de Imágenes
- 27.4.14. Juegos en línea
- 27.4.15. Buscadores
- 27.4.16. Sitios educativos
- 27.4.17. Comparadores

27.5. Otros productos digitales

- 27.5.1. Correo electrónico transaccionales y correo directo
- 27.5.2. Redes sociales
- 27.5.3. Publicidad digital
- 27.5.4. Aplicaciones para móviles

27.6. Diseño centrado en el usuario y en la experiencia de usuario

- 27.6.1. Usabilidad y usuario
- 27.6.2. Interacción persona-ordenador (IPO-HCI)
- 27.6.3. Proceso de diseño centrado en el usuario
- 27.6.4. ¿Por qué implementar un diseño centrado en el usuario?

27.7. El comercio electrónico

- 27.7.1. La importancia del comercio electrónico
- 27.7.2. La confianza en el comercio electrónico
- 27.7.3. Diseño una web de comercio electrónico
- 27.7.4. Estructura de una web de comercio electrónico

27.8. Diseño adaptativo

- 27.8.1. ¿Qué es el diseño adaptativo?
- 27.8.2. Diferencias entre adaptativo Diseño web y Red primero móvil
- 27.8.3. Ventajas del diseño adaptativo
- 27.8.4. Elementos a tener en cuenta para una red adaptativa

27.9. Diseño de experiencias

- 27.9.1. ¿Hacia dónde se dirige el diseño web?
- 27.9.2. Tipos de experiencias
- 27.9.3. Fases de una experiencia
- 27.9.4. Diseño de emociones
- 27.9.5. Diseño de experiencias en imagen corporativa

27.10. Proyecto de diseño web

- 27.10.1. Presentación y explicación del proyecto
- 27.10.2. En busca de ideas: personas, escenarios, historias...
- 27.10.3. Arquitectura de la información
- 27.10.4. Prototipado y evaluación
- 27.10.5. Presentación de proyectos

Asignatura 28

Diseño de nuevos medios

28.1. La importancia actual de la tridimensionalidad

- 28.1.1. De la bidimensionalidad a la tridimensionalidad
- 28.1.2. El diseño tridimensional en el arte
- 28.1.3. Diseñar en 3D
- 28.1.4. Perspectivas básicas

28.2. Tridimensionalidad simulada: Engaños visuales

- 28.2.1. Las ilusiones ópticas
- 28.2.2. Las paradojas visuales
- 28.2.3. Camuflaje deslumbrar
- 28.2.4. Anaglifos
- 28.2.5. Autoestereograma

28.3. Tridimensionalidad simulada: Puntos calculados de visión

- 28.3.1. Trampantojos
- 28.3.2. Anamorfosis
- 28.3.3. Hologramas
- 28.3.4. Impresión lenticular

28.4. Tridimensionalidad retro: hacer con las manos

- 28.4.1. Origami
- 28.4.2. Superficies regladas
- 28.4.3. Dioramas
- 28.4.4. Valorar el hacer manual

28.5. Tridimensionalidad humana: Actuación

- 28.5.1. El término
- 28.5.2. Evolución histórica
- 28.5.3. Referentes visuales
- 28.5.4. Flujo

28.6. Tridimensionalidad modelada: La realidad virtual

- 28.6.1. ¿Una realidad puede ser virtual?
- 28.6.2. Tipos de realidad virtual
- 28.6.3. Usos en diferentes ámbitos
- 28.6.4. ¿El futuro es de la realidad virtual?

28.7. Tridimensionalidad superpuesta: La realidad aumentada

- 28.7.1. Enriqueciendo la realidad actual
- 28.7.2. Recorrido histórico
- 28.7.3. Elementos y niveles
- 28.7.4. Ventajas e inconvenientes
- 28.7.5. Software y Aplicaciones

28.8. Tridimensionalidad modelada y superpuesta: La realidad mixta

- 28.8.1. Enriqueciendo aún más la realidad
- 28.8.2. Principales actores
- 28.8.3. La realidad mixta hoy
- 28.8.4. ¿Cómo desarrollar realidad mixta?

28.9. Diseño paramétrico

- 28.9.1. Diseño con superpoderes
- 28.9.2. Ventajas e inconvenientes
- 28.9.3. Referentes visuales
- 28.9.4. Software

28.10. Tridimensionalidad física: Impresión 3D

- 28.10.1. Diseño a través de la adición de materia
- 28.10.2. Procesos
- 28.10.3. Ventajas e inconvenientes
- 28.10.4. Respeto a la sostenibilidad

Asignatura 29

Diseño 3D

29.1. 3D en videojuegos, ¿por qué es importante?

- 29.1.1. Historia del 3D por computadora
- 29.1.2. Implementación de 3D en videojuegos

29.1.3. Técnicas para la optimización de 3D en videojuegos

29.1.4. Interacción entre softwares gráficos y motores de videojuegos

29.2. Modelado 3D: Maya

- 29.2.1. Filosofía de Maya
- 29.2.2. Capacidades de Maya
- 29.2.3. Proyectos realizados con Autodesk Maya
- 29.2.4. Introducción a herramientas de modelado, plataforma, texturizado

29.3. Modelado 3D: Programa mezcla (Blender)

- 29.3.1. Filosofía de programa mezcla (Blender)
- 29.3.2. Pasado, presente y futuro
- 29.3.3. Proyectos realizados con programa mezcla (Blender)
- 29.3.4. Nube de mezcla
- 29.3.5. Introducción a herramientas de modelado, plataforma, texturizado

29.4. Modelado 3D: software de escultura y pintura Zbrush

- 29.4.1. Filosofía de software de escultura y pintura Zbrush
- 29.4.2. Integración de software de escultura y pintura Zbrush en un pipeline de producción
- 29.4.3. Ventajas y desventajas frente a programa mezcla (Blender)
- 29.4.4. Análisis de diseños realizados en software de escultura y pintura ZBrush

29.5. Texturizado 3D: software diseñadora de sustancias (Substance Designer)

- 29.5.1. Introducción a software Diseñadora de sustancias (Substance Designer)
- 29.5.2. Filosofía de software Diseñadora de sustancias (Substance Designer)
- 29.5.3. Software Diseñadora de sustancias (Substance Designer) en la producción de videojuegos
- 29.5.4. Interacción software Diseñadora de sustancias (Substance Designer) y Pintor de sustancias

29.6. Texturizado 3D: aplicación Pintor de sustancias (Substance Painter)

- 29.6.1. ¿Para qué se utiliza la aplicación Pintor de sustancias (Substance Painter)?
- 29.6.2. Aplicación Pintor de sustancias (Substance Painter) y su estandarización
- 29.6.3. Aplicación Pintor de sustancias (Substance Painter) en el texturizado estilizado
- 29.6.4. Aplicación Pintor de sustancias (Substance Painter) en el texturizado realista
- 29.6.5. Análisis de modelos texturizados

29.7. Texturizado 3D: herramienta Alquimista de sustancias (Substance Alchemist)

- 29.7.1. ¿Qué es la herramienta Alquimista de sustancias (Substance Alchemist)?
- 29.7.2. Flujo de trabajo de la herramienta Alquimista de sustancias (Substance Alchemist)
- 29.7.3. Alternativas a la herramienta Alquimista de sustancias (Substance Alchemist)
- 29.7.4. Ejemplos de proyectos

29.8. Renderizado: Mapeado de texturas e Iluminación

- 29.8.1. Introducción al mapeado de texturas
- 29.8.2. Mapeado de UVs
- 29.8.3. Optimización de UVs
- 29.8.4. UDIMs
- 29.8.5. Integración con softwares de texturizado

29.9. Renderizado: Iluminación avanzada

- 29.9.1. Técnicas de iluminación
- 29.9.2. Balance de contrastes
- 29.9.3. Balance de color
- 29.9.4. Iluminación en videojuegos
- 29.9.5. Optimización de recursos
- 29.9.6. Iluminación prerrenderizada VS Iluminación en tiempo real

29.10. Renderizado: Escenas, Renderizar capas y pases

- 29.10.1. Uso de escenas
- 29.10.2. Utilidad de las Capas de renderizado
- 29.10.3. Utilidad de los Pases
- 29.10.4. Integración de Pases en Photoshop

Asignatura 30

Ilustración

30.1. Introducción a la ilustración

- 30.1.1. Diferencia entre ilustración y dibujo
- 30.1.2. Diferencia entre ilustración y pintura
- 30.1.3. La ilustración como disciplina
- 30.1.4. La cadena ilustrativa

30.2. Introducción a la ilustración infantil

- 30.2.1. El fascinante mundo de la ilustración infantil
- 30.2.2. El público
- 30.2.3. Las imágenes explican una historia
- 30.2.4. Referentes

30.3. Proyecto: Ilustrar a partir de una historia

- 30.3.1. Presentación y explicación del proyecto
- 30.3.2. Desarrollo gráfico
- 30.3.3. Presentación el proyecto
- 30.3.4. Análisis de propuestas

30.4. Introducción a la historieta

- 30.4.1. Definición del concepto
- 30.4.2. Historia del cómic
- 30.4.3. Características del cómic
- 30.4.4. Componentes del cómic

30.5. Proyecto Historieta: Iniciación en el proceso

- 30.5.1. ¿Cómic, tebeo o novela gráfica?
- 30.5.2. Presentación del proyecto
- 30.5.3. Debatiendo ideas: El argumento
- 30.5.4. Debatiendo ideas: Los personajes, el espacio y el tiempo
- 30.5.5. Establecimiento de la historia y el número de viñetas

30.6. Proyecto Historiete: Definiendo el estilo gráfico y la técnica

- 30.6.1. Búsquedas de referentes en el mundo del cómic
- 30.6.2. Bocetos y primeras ideas
- 30.6.3. Desarrollo gráfico
- 30.6.4. Finalización y entrega del proyecto

30.7. Pintura Mate

- 30.7.1. ¿En qué consiste?
- 30.7.2. ¿Con qué habilidades debe contar un artista de la pintura mate (matte painting)?
- 30.7.3. Aplicaciones de la pintura mate (matte painting)
- 30.7.4. Referencias visuales

30.8. Ilustración de moda

- 30.8.1. ¿En qué consiste?
- 30.8.2. Breve recorrido histórico
- 30.8.3. Aplicaciones móviles destacadas
- 30.8.4. Bibliografía recomendada

30.9. Proyecto Moda: Iniciación

- 30.9.1. Construir una imagen a partir de un concepto
- 30.9.2. Explicación del proyecto: Ilustrar 2 estampados
- 30.9.3. El concepto de crear una relación (rapport). Creación manual de un patrón
- 30.9.4. Creación de motivo en Ilustrador

30.10. Proyecto de Moda: Desarrollo

- 30.10.1. Diseño de patrón en Ilustrador a partir del motivo creado
- 30.10.2. Desarrollo de 2 patrones
- 30.10.3. Armado de bosquejo
- 30.10.4. Presentación y análisis de proyectos

Asignatura 31

Creación de portafolio

31.1. El portafolio

- 31.1.1. El portafolio como tu carta de presentación
- 31.1.2. La importancia de un buen portafolio
- 31.1.3. Orientación y motivación
- 31.1.4. Consejos prácticos

31.2. Características y elementos

- 31.2.1. El formato físico
- 31.2.2. El formato digital
- 31.2.3. El uso de bosquejos
- 31.2.4. Errores comunes

31.3. Plataformas digitales

- 31.3.1. Comunidades de aprendizaje continuo
- 31.3.2. Redes Sociales: Twitter, Facebook, Instagram

- 31.3.3. Redes Profesionales: LinkedIn, Infojobs
- 31.3.4. Portfolios en la nube: Red Behance

31.4. El diseñador en el esquema laboral

- 31.4.1. Salidas laborales de un diseñador
- 31.4.2. Las agencias de diseño
- 31.4.3. Diseño gráfico empresarial
- 31.4.4. Casos de éxito

31.5. ¿Cómo me muestro profesionalmente?

- 31.5.1. Mantenerse actualizado, en constante reciclaje
- 31.5.2. El currículum vitae y su importancia
- 31.5.3. Errores comunes en un currículum vitae
- 31.5.4. ¿Cómo crear un buen currículum vitae?

31.6. Los nuevos consumidores

- 31.6.1. La percepción del valor
- 31.6.2. Definición de tu público objetivo
- 31.6.3. Mapa de empatía
- 31.6.4. Las relaciones personales

31.7. Mi marca personal

- 31.7.1. Emprender: La búsqueda de un sentido
- 31.7.2. Convierte tu pasión en un trabajo
- 31.7.3. El ecosistema alrededor de tu actividad
- 31.7.4. El modelo Canvas

31.8. La Identidad visual

- 31.8.1. Nombrar (naming)
- 31.8.2. Los valores de una marca
- 31.8.3. Los grandes S

- 31.8.4. Panel de tendencia. El uso de Pinterest
- 31.8.5. Análisis de factores visuales
- 31.8.6. Análisis de factores temporales

31.9. La ética y la responsabilidad

- 31.9.1. Decálogo ético para la práctica del diseño
- 31.9.2. Derechos de autor
- 31.9.3. Diseño y objeción de conciencia
- 31.9.4. El buen diseño

31.10. El precio de mi trabajo

- 31.10.1. ¿Necesitas dinero para vivir?
- 31.10.2. Contabilidad básica para emprendedores
- 31.10.3. Tipos de gastos
- 31.10.4. Tu precio/hora. Precio de venta al público

Asignatura 32

Proyectos de nuevos medios

32.1. La dirección de arte

- 32.1.1. ¿Qué es la dirección de arte?
- 32.1.2. Funciones
- 32.1.3. El director de arte en su día a día
- 32.1.4. Referentes

32.2. Proyecto de acuarela digital

- 32.2.1. La acuarela como tendencia actual
- 32.2.2. Explicación del proyecto
- 32.2.3. Referentes visuales
- 32.2.4. Búsqueda de referentes

32.3. Herramientas de color en programa Photoshop

- 32.3.1. ¿De qué herramientas de color disponemos?
- 32.3.2. El pincel digital, ¿cómo usarlo?
- 32.3.3. Texturas de acuarela: Proceso analógico
- 32.3.4. Texturas de acuarela: Proceso digital

32.4. Proceso creativo y de dibujo

- 32.4.1. Realización de panel de tendencia
- 32.4.2. Crear la composición
- 32.4.3. Dibujando la composición
- 32.4.4. Ultimando detalles de dibujo

32.5. Proceso de color

- 32.5.1. Color base
- 32.5.2. Coloreando elementos secundarios
- 32.5.3. Sombreados
- 32.5.4. Ultimando detalles

32.6. Texturas, filtros y exportación del proyecto

- 32.6.1. Aplicación de texturas
- 32.6.2. Aplicación de filtros y efectos
- 32.6.3. Exportación eficiente
- 32.6.4. Presentación y análisis del proyecto

32.7. Lo viral y la publicidad

- 32.7.1. Mercadotecnia viral
- 32.7.2. Mercadotecnia de influencers
- 32.7.3. Referencias
- 32.7.4. Búsqueda de referencias y argumentación

32.8. Creación de realidad aumentada

- 32.8.1. Probando aplicaciones
- 32.8.2. Proyecto: Crea tu propio filtro de realidad aumentada
- 32.8.3. ¿Qué son los filtros en Instagram?
- 32.8.4. Panel de tendencias del proyecto

32.9. Desarrollo del proyecto

- 32.9.1. Materiales necesarios
- 32.9.2. Bocetos
- 32.9.3. Añadiendo color
- 32.9.4. Digitalización

32.10. Herramienta para filtros de realidad aumentada (Spark AR)

- 32.10.1. Interfaz
- 32.10.2. Elementos de la interfaz I
- 32.10.3. Elementos de la interfaz II
- 32.10.4. Exportar y publicar filtro

Asignatura 33**Proyectos de medios sociales****33.1. Introducción a las redes sociales**

- 33.1.1. Web 3.0
- 33.1.2. Herramientas Web 3.0
- 33.1.3. Referencias
- 33.1.4. Las redes sociales

33.2. Los nuevos puestos de trabajo

- 33.2.1. La aparición de nuevas figuras profesionales
- 33.2.2. El administrador de la comunidad (community manager)
- 33.2.3. El estrategia de redes sociales
- 33.2.4. El Curador de contenido
- 33.2.5. El influyente

33.3. Mercadotecnia geográfica

- 33.3.1. El concepto
- 33.3.2. Variables
- 33.3.3. Mercadotecnia geográfica en redes sociales
- 33.3.4. Usos de la geolocalización

33.4. Contenido de marca

- 33.4.1. El concepto
- 33.4.2. Diferencias con la publicidad convencional
- 33.4.3. Diferencias con la mercadotecnia de contenidos
- 33.4.4. Diferencias con la colocación de productos
- 33.4.5. Ventajas
- 33.4.6. Ejemplos

33.5. ¿Cómo gestionar redes sociales?

- 33.5.1. ¿Qué es la gestión de redes sociales?
- 33.5.2. Finalidad de gestionar redes sociales
- 33.5.3. Herramientas: Hootsuite, Google Analytics, Google Adwords
- 33.5.4. Técnicas para la obtención de seguidores

33.6. Cuentacentos visual en Instagram

- 33.6.1. ¿Qué es la narrativa visual?
- 33.6.2. Los tipos de contenidos en Instagram
- 33.6.3. Optimización de un perfil en Instagram
- 33.6.4. Referencias visuales. Perfiles

33.7. Definiendo el estilo

- 33.7.1. Elección temática
- 33.7.2. Definiendo tu estilo
- 33.7.3. Planificación y materiales
- 33.7.4. ¿Qué quiero transmitir?

33.8. Creando contenido

- 33.8.1. Las fotografías. Edición y filtros
- 33.8.2. Los vídeos
- 33.8.3. Captar audiencia
- 33.8.4. ¿Qué, cómo y cuándo?

33.9. Fotografías narrativas

- 33.9.1. Prolongar el tiempo de un post
- 33.9.2. Errores que se deben evitar
- 33.9.3. Proyecto: fotografías narrativas
- 33.9.4. Análisis de proyectos

33.10. El diseño universal

- 33.10.1. Concepto y principios
- 33.10.2. Postura europea respecto al diseño universal
- 33.10.3. El futuro de la accesibilidad
- 33.10.4. Ejemplos

Asignatura 34**Fotografía digital****34.1. Introducción al medio fotográfico contemporáneo**

- 34.1.1. Orígenes de la fotografía: La cámara oscura
- 34.1.2. La fijación de la imagen. Hitos: el daguerrotipo y el calotipo
- 34.1.3. La cámara estenopeica
- 34.1.4. La instantánea fotográfica. Kodak y la popularización del medio

34.2. Principios de la fotografía digital

- 34.2.1. Fotografía callejera: la fotografía como espejo social
- 34.2.2. Fundamentos de la imagen digital
- 34.2.3. JPG y RAW
- 34.2.4. Laboratorio digital

34.3. Conceptos, equipos y técnicas fotográficas

- 34.3.1. La cámara: ángulo visual y lentes
- 34.3.2. Exposímetro. Ajuste de la exposición
- 34.3.3. Elementos de control de la imagen
- 34.3.4. Controlando la cámara

34.4. Iluminación

- 34.4.1. La luz natural y su importancia
- 34.4.2. Propiedades de la luz
- 34.4.3. La luz continua y la luz de modelado
- 34.4.4. Esquemas de iluminación
- 34.4.5. Accesorios para manipular la luz
- 34.4.6. Los fondos. Herramientas comerciales

34.5. Flash

- 34.5.1. Principales funciones de un flash
- 34.5.2. Tipos de flash
- 34.5.3. Flash de antorcha
- 34.5.4. Ventajas e inconvenientes

34.6. Fotografía con cámara profesional

- 34.6.1. Fotografía estilo de vida. En busca de rincones
- 34.6.2. Juego de luces
- 34.6.3. Espacios negativos
- 34.6.4. Capturar la emoción

34.7. Fotografía móvil: Introducción

- 34.7.1. Nuestra cámara de bolsillo y otros materiales
- 34.7.2. Conseguir la mejor calidad
- 34.7.3. Trucos de composición
- 34.7.4. Creación de ambiente

34.8. Fotografía móvil: Proyecto

- 34.8.1. Las herramientas de disposición plana (flatlay)
- 34.8.2. Fotografía de interiores
- 34.8.3. Ideas creativas: ¿Por dónde empezar?
- 34.8.4. Primeras fotografías

34.9. Fotografía móvil: Edición

- 34.9.1. Edición de fotos con Snapseed
- 34.9.2. Edición de fotos con VSCO
- 34.9.3. Edición de fotos con Instagram
- 34.9.4. Editando tus fotografías

34.10. El proyecto creativo fotográfico

- 34.10.1. Autores de referencia en la creación fotográfica contemporánea
- 34.10.2. El portfolio fotográfico
- 34.10.3. Referencias visuales de portfolio
- 34.10.4. Construye tu portfolio de resultados

Asignatura 35

Tipografía

35.1. Introducción a la tipografía

- 35.1.1. ¿Qué es la tipografía?
- 35.1.2. El papel de la tipografía en el diseño gráfico
- 35.1.3. Secuencia, contraste, forma y contraforma
- 35.1.4. Relación y diferencias entre tipografía, caligrafía y dibujar letras (lettering)

35.2. El origen múltiple de la escritura

- 35.2.1. La escritura ideográfica
- 35.2.2. El alfabeto fenicio
- 35.2.3. El alfabeto romano
- 35.2.4. La reforma carolingia
- 35.2.5. El alfabeto latino moderno

35.3. Inicios de la tipografía

- 35.3.1. La imprenta, una nueva era. Primeros tipógrafos
- 35.3.2. La revolución industrial: la litografía
- 35.3.3. El modernismo: los inicios de la tipografía comercial
- 35.3.4. Las vanguardias
- 35.3.5. Periodo de entreguerras

35.4. El papel de las escuelas de diseño en la tipografía

- 35.4.1. La Bauhaus
- 35.4.2. Herbert Bayer
- 35.4.3. Psicología de la Gestalt
- 35.4.4. La Escuela Suiza

35.5. Tipografía actual

- 35.5.1. 1960 –1970, precursores de la revuelta
- 35.5.2. Postmodernidad, deconstructivismo y tecnología
- 35.5.3. ¿Hacia dónde va la tipografía?
- 35.5.4. Tipografías que marcan tendencia

35.6. La forma tipográfica I

- 35.6.1. Anatomía de la letra
- 35.6.2. Medidas y atributos del tipo
- 35.6.3. Las familias tipográficas
- 35.6.4. Caja alta, caja baja y versalitas
- 35.6.5. Diferencia entre tipografía, fuente y familia tipográfica
- 35.6.6. Filetes, líneas y elementos geométricos

35.7. La forma tipográfica II

- 35.7.1. La combinación tipográfica
- 35.7.2. Formatos de fuentes tipográficas
- 35.7.3. Licencias tipográficas
- 35.7.4. ¿Quién debe comprar la licencia, cliente o diseñador?

35.8. La corrección tipográfica. Composición de textos

- 35.8.1. El espaciado entre letras
- 35.8.2. El espacio entre palabras. El cuadratín
- 35.8.3. El interlineado
- 35.8.4. El cuerpo de letra
- 35.8.5. Atributos del texto

35.9. El dibujo de las letras

- 35.9.1. El proceso creativo
- 35.9.2. Materiales tradicionales y digitales
- 35.9.3. El uso de la tableta gráfica y del Ipad
- 35.9.4. Tipografía digital: contornos y mapas de bits

35.10. Carteles tipográficos

- 35.10.1. La caligrafía como base para el dibujo de las letras
- 35.10.2. ¿Cómo realizar una composición tipográfica que impacte?
- 35.10.3. Referencias visuales
- 35.10.4. La fase del bocetado
- 35.10.5. Proyecto

Asignatura 36

Ética, legislación y deontología profesional

36.1. La ética, la moral, el derecho y la deontología profesional

- 36.1.1. Cuestiones básicas sobre ética. Algunos dilemas morales
- 36.1.2. Análisis conceptual y origen etimológico
- 36.1.3. Diferencias entre moral y ética
- 36.1.4. La conexión entre ética, moral, derecho y deontología

36.2. La propiedad intelectual

- 36.2.1. ¿Qué es la propiedad intelectual?
- 36.2.2. Tipos de propiedad intelectual
- 36.2.3. El plagio y el incumplimiento de los derechos de autor
- 36.2.4. Anti derecho de autor (Anticopyright)

36.3. Aspectos prácticos del actual ético

- 36.3.1. Utilitarismo, consecuencialismo y deontología
- 36.3.2. Actuar de forma consecuente frente a actuar en base a principios
- 36.3.3. Eficiencia dinámica de actuar en base a principios

36.4. La legislación y la moral

- 36.4.1. Concepto de legislación
- 36.4.2. Concepto de moral
- 36.4.3. Conexión entre derecho y moral
- 36.4.4. De lo justo a lo injusto a partir del razonamiento lógico

36.5. La conducta profesional

- 36.5.1. El trato con el cliente
- 36.5.2. La importancia de pactar las condiciones
- 36.5.3. Los clientes no compran diseño
- 36.5.4. La conducta profesional

36.6. Responsabilidades hacia otros diseñadores

- 36.6.1. La competitividad
- 36.6.2. El prestigio de la profesión
- 36.6.3. El impacto con el resto de profesiones
- 36.6.4. La relación con otros compañeros de profesión. La crítica

36.7. Responsabilidades sociales

- 36.7.1. El diseño inclusivo y su importancia
- 36.7.2. Características a tener en cuenta
- 36.7.3. Un cambio de mentalidad
- 36.7.4. Ejemplos y referencias

36.8. Responsabilidades con el entorno

- 36.8.1. Ecodiseño. ¿Por qué es tan importante?
- 36.8.2. Características del diseño sostenible
- 36.8.3. Implicaciones en el medio ambiente
- 36.8.4. Ejemplos y referencias

36.9. Conflictos éticos y toma práctica de decisiones

- 36.9.1. Conducta y prácticas responsables en el ámbito laboral
- 36.9.2. Buenas prácticas del diseñador digital
- 36.9.3. ¿Cómo resolver conflictos de interés?
- 36.9.4. Cómo actuar ante regalos

36.10. El conocimiento libre: Licencias comunes creativos

- 36.10.1. ¿Qué son?
- 36.10.2. Tipos de licencia
- 36.10.3. Simbología
- 36.10.4. Usos específicos

Asignatura 37**Diseño de producto****37.1. Introducción al diseño de producto**

- 37.1.1. El diseño de productos
- 37.1.2. El producto como una ventaja competitiva
- 37.1.3. Interfaz usuario-objeto (ergonomía)
- 37.1.4. Ciclo de vida de los productos. La obsolescencia programada

37.2. Embalaje

- 37.2.1. ¿Qué es el embalaje?
- 37.2.2. Envase y embalaje
- 37.2.3. Funciones y tipologías del embalaje
- 37.2.4. Referencias visuales. Plantillas

37.3. Origen y evolución histórica del Embalaje

- 37.3.1. Orígenes
- 37.3.2. Desde Roma hasta el Renacimiento
- 37.3.3. La Revolución Industrial
- 37.3.4. Embalaje del siglo XX

37.4. Tendencias en el Embalaje contemporáneo

- 37.4.1. El impacto medioambiental y el enfoque hacia la sostenibilidad
- 37.4.2. Biónica. La economía azul

- 37.4.3. Nuevos desarrollos I+D+I
- 37.4.4. Tendencias de mercadotecnia y de comunicación

37.5. Técnicas y procesos productivos en la industria del embalaje

- 37.5.1. Procesos de producción relacionados con la celulosa
- 37.5.2. Procesos de producción en envases de vidrio
- 37.5.3. Procesos de producción en envases de metal
- 37.5.4. Procesos de producción en envases de polímeros

37.6. Materiales en el diseño de envases y embalajes

- 37.6.1. Compuestos de celulosa
- 37.6.2. Metálicos
- 37.6.3. Vidrios
- 37.6.4. Polímeros
- 37.6.5. Nuevos materiales

37.7. Herramientas de análisis y valoración ambiental en el diseño de productos

- 37.7.1. La importancia de estas herramientas
- 37.7.2. Tipología
- 37.7.3. Matriz MET
- 37.7.4. Lista de comprobación
- 37.7.5. Valoración de la estrategia ambiental (VEA)
- 37.7.6. Herramienta de análisis o MIPS
- 37.7.7. Eco-indicadores
- 37.7.8. Análisis del ciclo de vida (ACV)

37.8. El futuro del embalaje

- 37.8.1. Nuevos materiales
- 37.8.2. Envases inteligentes. Embalaje sensorial
- 37.8.3. Hacer más con menos
- 37.8.4. Referencias visuales

37.9. Diseña o rediseña un producto: Primera fase

- 37.9.1. Presentación y explicación del proyecto
- 37.9.2. Lluvia de ideas
- 37.9.3. Búsqueda de referentes. Análisis de la competencia
- 37.9.4. Análisis del público objetivo

37.10. Diseña o rediseña un producto: El valor y el desarrollo

- 37.10.1. Propuestas de valor
- 37.10.2. Prototipado. Análisis
- 37.10.3. Desarrollo de la idea final. Especificaciones técnicas
- 37.10.4. Viabilidad

Asignatura 38**Habilidades directivas****38.1. Las personas en las organizaciones**

- 38.1.1. Calidad de vida laboral y bienestar psicológico
- 38.1.2. Equipos de trabajo y la dirección de reuniones
- 38.1.3. Coaching y gestión de equipos
- 38.1.4. Gestión de la igualdad y diversidad

38.2. Gestión del talento

- 38.2.1. Concepto de Gestión del Talento
- 38.2.2. Funciones y procesos en la gestión del talento
- 38.2.3. Técnicas de gestión del talento
- 38.2.4. Tendencias en la gestión del talento

38.3. Desarrollo directivo y liderazgo

- 38.3.1. Concepto de Desarrollo Directivo
- 38.3.2. Concepto de Liderazgo
- 38.3.3. Teorías del Liderazgo
- 38.3.4. Estilos de Liderazgo
- 38.3.5. La Inteligencia en el Liderazgo
- 38.3.6. Los desafíos del Líder en la actualidad

38.4. Gestión del cambio

- 38.4.1. Concepto de Gestión del Cambio
- 38.4.2. El Proceso de Gestión del Cambio
- 38.4.3. La Implementación del Cambio. El Modelo de Kotter

38.5. Comunicación estratégica

- 38.5.1. Comunicación interpersonal
- 38.5.2. Habilidades comunicativas e influencia
- 38.5.3. Comunicación interna y plan de comunicación integral
- 38.5.4. Barreras para la comunicación empresarial

38.6. Negociación y gestión de conflictos

- 38.6.1. Técnicas de negociación efectiva
- 38.6.2. Conflictos interpersonales
- 38.6.3. Negociación intercultural

Asignatura 39

Maquetación

39.1. Definición y contextualización

- 39.1.1. Relación entre diseño editorial y maquetación
- 39.1.2. Evolución en el proceso de maquetación. El futuro
- 39.1.3. Factores del diseño: la proporción, el color, la tensión, el equilibrio y el movimiento
- 39.1.4. La importancia del espacio en blanco

39.2. Diseño editorial de revistas

- 39.2.1. Las revistas, el culmen de la belleza
- 39.2.2. Tipos de diseños de revistas. Referencias
- 39.2.3. Las revistas digitales y su importancia actual
- 39.2.4. Elementos de publicación

39.3. Diseño editorial de periódicos

- 39.3.1. Los diarios, entre la información y la belleza gráfica
- 39.3.2. Cómo diferenciarse en la información generalista
- 39.3.3. Los formatos de los diarios
- 39.3.4. Tendencias editoriales. Referencias

39.4. Introducir publicidad en el proceso de maquetación

- 39.4.1. ¿Qué es la publicidad? Tipos
- 39.4.2. Ventajas y desventajas de introducir publicidad en una maquetación
- 39.4.3. ¿Cómo introducir publicidad en medios impresos?
- 39.4.4. ¿Cómo introducir publicidad en medios digitales?

39.5. La elección de la tipografía

- 39.5.1. Tipografías editoriales
- 39.5.2. La importancia del tamaño
- 39.5.3. Tipografía en los medios impresos
- 39.5.4. Tipografía en los medios digitales

39.6. Ortotipografía

- 39.6.1. ¿Qué es la ortotipografía?
- 39.6.2. Microtipografía y macrotipografía
- 39.6.3. Importancia de la ortotipografía
- 39.6.4. Faltas en ortotipografía

39.7. ¿Maquetar en las redes sociales?

- 39.7.1. El ámbito de la maquetación en las redes sociales
- 39.7.2. El Hashtag y su importancia
- 39.7.3. La biografía de Instagram
- 39.7.4. Cuadrículas (grids) en Instagram

39.8. Redacción

- 39.8.1. ¿Qué es el redactor publicitario?
- 39.8.2. Simplifica el copiar. El primer impacto es lo que cuenta
- 39.8.3. Aplicaciones del redactor publicitario
- 39.8.4. Convertirse en un buen redactor publicitario

39.9. Profundizando en el uso del programa InDesign

- 39.9.1. Añadir texto en un trazado
- 39.9.2. Uso del panel carácter y el panel párrafo
- 39.9.3. Diferencias entre texto subrayado y filetes de párrafo
- 39.9.4. Control de líneas viudas y huérfanas
- 39.9.5. Ortotipografía: Ver caracteres ocultos

39.10. Proyectos de maquetación

- 39.10.1. Elaborando una revista en el programa InDesign
- 39.10.2. Aspectos a tener en cuenta
- 39.10.3. Referencias visuales: Grandes maquetaciones en Instagram
- 39.10.4. Actualizando Instagram con una estrategia de maquetación

Asignatura 40

Arte final

40.1. Introducción al arte final

- 40.1.1. ¿Qué es un arte final?
- 40.1.2. El inicio del arte final
- 40.1.3. La evolución del arte final
- 40.1.4. Herramientas básicas

40.2. Elementos necesarios para realizar una impresión

- 40.2.1. Soporte
- 40.2.2. Materia colorante
- 40.2.3. La forma
- 40.2.4. Las máquinas

40.3. Impresión planográfica

- 40.3.1. ¿Qué es la impresión planográfica?
- 40.3.2. Sistemas de impresión indirecta (Offset)
- 40.3.3. Propiedades de los sistemas de impresión indirecta
- 40.3.4. Ventajas e inconvenientes



40.4. Impresión en hueco

- 40.4.1. ¿Qué es la impresión en hueco?
- 40.4.2. El huecograbado
- 40.4.3. Propiedades de los sistemas de impresión en huecograbado
- 40.4.4. Acabado

40.5. Impresión en relieve

- 40.5.1. ¿Qué es la impresión en relieve?
- 40.5.2. Clichés tipográficos y clichés flexográficos
- 40.5.3. Propiedades
- 40.5.4. Acabados

40.6. Impresión en permeografía

- 40.6.1. ¿Qué es la impresión permeográfica?
- 40.6.2. La serigrafía
- 40.6.3. Propiedades fisicoquímicas de las pantallas de serigrafía
- 40.6.4. Ventajas e inconvenientes

40.7. Impresión digital

- 40.7.1. ¿Qué es la impresión digital?
- 40.7.2. Ventajas e inconvenientes
- 40.7.3. ¿Impresión offset o impresión digital?
- 40.7.4. Sistemas de impresión digital

40.8. Profundizando en los soportes

- 40.8.1. Soportes en papel
- 40.8.2. Soportes rígidos
- 40.8.3. Soportes textiles
- 40.8.4. Otros

40.9. La encuadernación

- 40.9.1. ¿En qué consiste la encuadernación?
- 40.9.2. La encuadernación industrial
- 40.9.3. La tradición sigue viva
- 40.9.4. Tipos de encuadernación

40.10. Preparación de artes finales. Consideraciones ambientales

- 40.10.1. El formato PDF: Adobe Acrobat
- 40.10.2. El proceso de confirmar. Comprobación de color, tipografía, medidas...
- 40.10.3. Pensar antes de imprimir. El impacto medioambiental
- 40.10.4. Soportes de impresión sostenibles

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Licenciatura Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Licenciatura Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Licenciatura Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Licenciatura Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Licenciatura Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Licenciatura Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Licenciatura Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Licenciatura Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Licenciatura Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

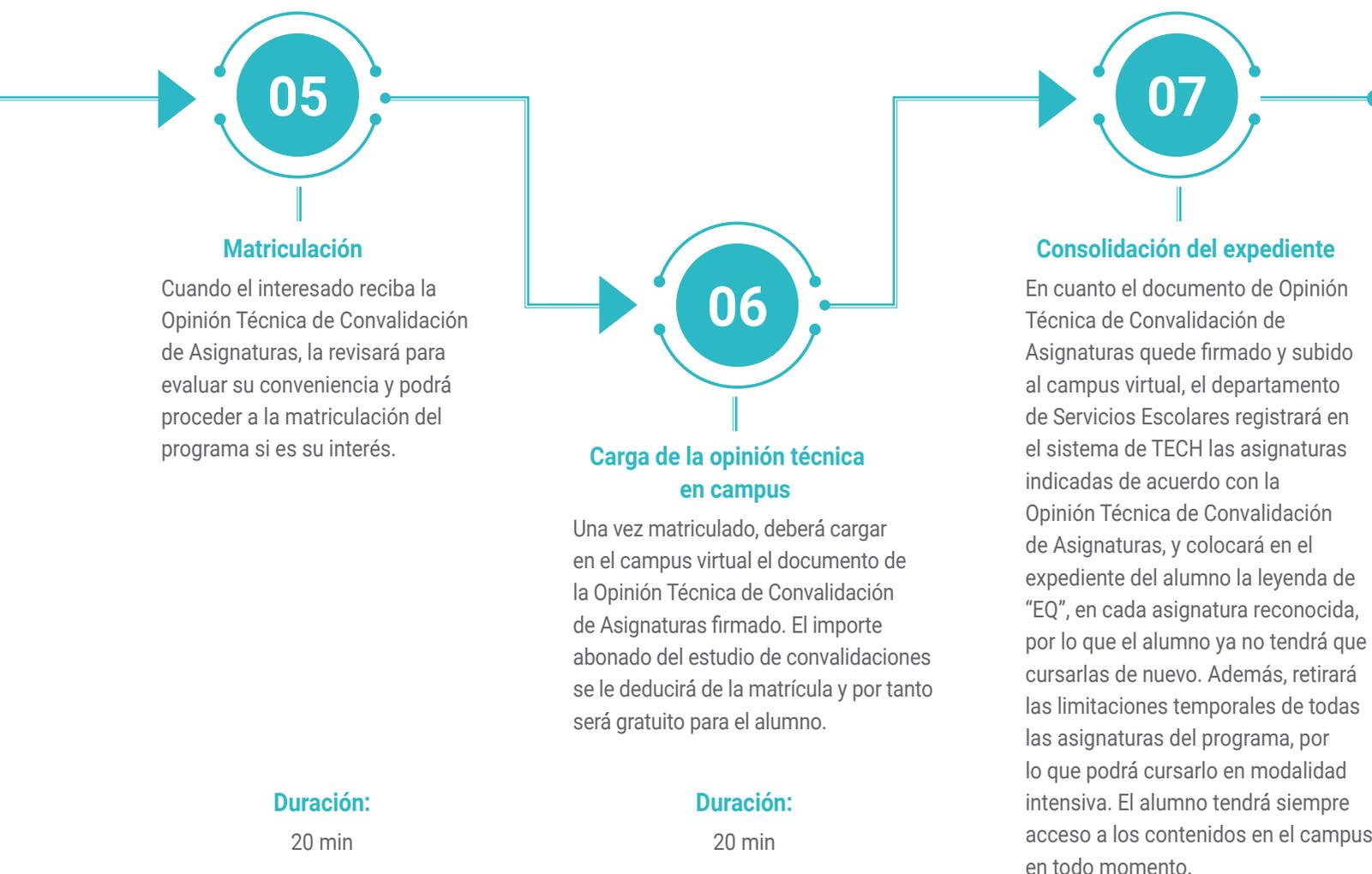


¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Por medio de esta completísima titulación universitaria, los profesionales dispondrán de una comprensión holística relativa a las múltiples áreas del Diseño Multimedia y Artes Digitales. De igual modo, los alumnos obtendrán las habilidades técnicas, creativas y estratégicas necesarias para sobresalir en el entorno laboral. En esta misma línea, los egresados manejarán con eficiencia herramientas tecnológicas emergentes de animación, edición audiovisual e inclusive producción. También, los especialistas serán capaces de diseñar experiencias de usuario accesibles, intuitivas y funcionales para garantizar la satisfacción de los consumidores. Así pues, los expertos estarán preparados para llevar a cabo proyectos audiovisuales para cualquier compañía.

*Living
SUCCESS*



“

Construirás experiencias inmersivas que integren en la narrativa elementos gráficos, sonoros, textuales”



Objetivos generales

- Desarrollar un proyecto de Diseño gráfico y Multimedia completo, que incluya todas las fases del proceso
- Determinar los materiales más adecuados para el desarrollo de un proyecto de Diseño Multimedia
- Realizar todo el proceso de creación de piezas, adaptándolos a diferentes formatos
- Idear un desarrollo gráfico, a través de técnicas digitales y multimedia
- Desarrollar las habilidades que permitan manejarse con éxito en el Diseño Multimedia y las Artes Digitales
- Conocer las herramientas digitales más actuales que pueden emplearse para el Diseño Multimedia





Objetivos específicos

Asignatura 1. Historia del Diseño

- ♦ Comprender la historia de las prácticas artísticas y el Diseño contemporáneo, además de los argumentos que las sustentan
- ♦ Profundizar en las estrategias y mecanismos en que intervienen en el proceso creativo para adaptarse a las nuevas problemáticas y retos del diseño digital

Asignatura 2. Dibujo para el Diseño

- ♦ Diferenciar los fundamentos del dibujo artístico, técnico y su relación con la visualización en el contexto del Diseño Digital
- ♦ Adquirir habilidades para ejecutar múltiples técnicas para la creación de obras de arte y productos visuales o culturales

Asignatura 3. Fundamentos de programación

- ♦ Analizar la estructura básica de un ordenador, el software y los principales lenguajes de programación
- ♦ Diseñar e interpretar algoritmos, al ser la base necesaria para poder desarrollar programas informáticos

Asignatura 4. Fundamentos del Diseño

- ♦ Reconocer la naturaleza de los nuevos medios, el ordenador como metamedio y el software como instrumental proyectual
- ♦ Profundizar en el manejo del Adobe Lightroom para utilizarlo como herramienta clave en el desarrollo de proyectos

Asignatura 5. Cultura audiovisual

- ♦ Expresar la sensibilidad estética, al mismo tiempo que el pensamiento analítico durante los procesos de observación, investigación y actuación
- ♦ Analizar críticamente producciones audiovisuales, desde cine o televisión hasta redes sociales y videojuegos

Asignatura 6. Historia del arte contemporáneo

- ♦ Identificar las características, funciones y líneas básicas de la historia del arte en sus diferentes manifestaciones
- ♦ Ser capaz de comprender los procesos de producción, mediación y recepción de las manifestaciones culturales en los diferentes períodos históricos

Asignatura 7. Introducción al color

- ♦ Reconocer la importancia del color en el entorno visual; capturando, manipulando y preparando el color para su uso en soportes físicos y virtuales
- ♦ Adquirir la capacidad para observar, organizar, discriminar y gestionar el color

Asignatura 8. Introducción a la forma

- ♦ Definir la naturaleza de la imagen y los gráficos en movimiento, así como los principios básicos de composición y estructura que articulan imagen, gráficos y sonido en el tiempo
- ♦ Examinar la importancia de la forma en el desarrollo de procedimientos más complejos

Asignatura 9. Diseño generativo

- ♦ Ahondar en la importancia de la innovación en el ámbito del Diseño, apreciando qué es el Diseño generativo y cuál es su importancia en el panorama actual
- ♦ Adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

Asignatura 10. Fundamentos de creatividad

- ♦ Entender el proceso de creación en cualquier circunstancia vital, desarrollando la imaginación e intelecto para generar ideas originales en la esfera comunicativa
- ♦ Disponer de estrategias efectivas para superar bloqueos creativos y fomentar un pensamiento más divergente

Asignatura 11. Lenguaje audiovisual

- ♦ Identificar los fundamentos gramaticales y narrativos que estructuran los procedimientos de adaptación del texto literario escrito al código audiovisual
- ♦ Aplicarlos a la realización de una adaptación televisiva y cinematográfica

Asignatura 12. Imagen

- ♦ Diferenciar los fundamentos gramaticales y narrativos que estructuran los procedimientos de adaptación del texto literario escrito al código audiovisual
- ♦ Aplicarlos a la realización de una adaptación televisiva y cinematográfica

Asignatura 13. Gráficos

- ♦ Realizar labores de postproducción digital con software de composición digital multicapa y de edición digital de vídeo
- ♦ Emplear herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos

Asignatura 14. Diseño editorial

- ♦ Utilizar elementos gráficos y de impresión para el Diseño de publicaciones entendiendo su relación conceptual en el proceso de comunicación
- ♦ Profundizar en el desarrollo de los procesos de carácter metodológico del Diseño periodístico

Asignatura 15. Proyectos de imagen

- ♦ Explorar los sentimientos a través de la imagen y de diferentes técnicas creativas, estimulando el espíritu innovador
- ♦ Obtener destrezas para utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en diferentes contextos desde una perspectiva crítica

Asignatura 16. Metodología de diseño

- ♦ Reconocer los procesos básicos de la metodología científica en la historia del Diseño, aplicando conocimientos de mercadotecnia y de administración empresarial
- ♦ Comprender la práctica del Diseño como un método de investigación en sí mismo basado en la creatividad

Asignatura 17. Imagen en movimiento

- ♦ Comprender los diversos elementos físicos que participan en la elaboración de un vídeo digital, así como la importancia del sonido y los diferentes medios para capturarlo
- ♦ Utilizar la edición de vídeo y crear piezas de óptima calidad con coherencia visual y de sonido

Asignatura 18. Gráficos en movimiento

- ♦ Ser capaz de realizar una animación de un personaje, teniendo presente nociones de tiempo y espacio
- ♦ Desarrollar un estilo visual y gráfico con identidad propia

Asignatura 19. Diseño gráfico

- ♦ Analizar el perfil de un diseñador gráfico a lo largo de la historia y su relevancia en el panorama actual
- ♦ Reconocer cuáles son las herramientas digitales más utilizadas en el ámbito del diseño gráfico y aplicar elementos básicos de gestión de proyectos

Asignatura 20. Proyectos de imagen en movimiento

- ♦ Dominar las principales técnicas de animación y de composición, disponiendo de recursos visuales que puedan usarse en la creación de imágenes animadas
- ♦ Aplicar la animación cuadro a cuadro a proyectos comerciales

Asignatura 21. Usabilidad en sistemas de información e interfaces

- ♦ Abordar los recursos tecnológicos de la comunicación visual, así como establecer estructuras organizativas de la información
- ♦ Desarrollar iniciativas de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos o comunicativos

Asignatura 22. Imagen corporativa

- ♦ Examinar la importancia de la imagen en las empresas a través de técnicas de investigación y técnicas cualitativas,
- ♦ Crear identidades corporativas que diferencien a las marcas de la competencia

Asignatura 23. Animación 2D

- ♦ Aplicar los medios disponibles para el desarrollo de la animación 2D, entendiendo los principios de proporción en la representación artística animada
- ♦ Optimizar la utilización de los recursos para alcanzar nuevos objetivos previstos

Asignatura 24. Diseño para televisión

- ♦ Examinar la evolución de la televisión, teniendo en cuenta las nuevas plataformas que rompen con el modelo televisivo tradicional
- ♦ Comprender la importancia de la identidad gráfica

Asignatura 25. Proyectos de animación

- ♦ Usar la técnica de “foto a foto”, entendiendo la importancia de una buena narrativa
- ♦ Crear proyectos innovadores mediante técnicas que incentiven la originalidad en el desarrollo de las historias

Asignatura 26. Sistemas interactivos

- ♦ Determinar el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño en la actualidad a fin de crear estrategias de investigación e innovación
- ♦ Integrar principios de Diseño centrado en el usuario para crear interfaces intuitivas, accesibles y atractivas

Asignatura 27. Diseño web

- ♦ Manejar diversas herramientas de edición y publicación web, reconociendo la importancia del comercio electrónico
- ♦ Desarrollar proyectos de Diseño conforme a los requisitos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

Asignatura 28. Diseño de nuevos medios

- ♦ Analizar los nuevos medios digitales, su uso y tipología; valorando la importancia de la tridimensionalidad en el entorno espacial
- ♦ Diseñar experiencias digitales que conecten de manera efectiva con audiencias en plataformas como redes sociales, páginas web o dispositivos móviles

Asignatura 29. Diseño 3D

- ♦ Ahondar las técnicas de modelado para la optimización del tiempo, usando herramientas avanzadas para el diseño 3D
- ♦ Usar múltiples soportes de posproducción para mejorar visualización final

Asignatura 30. Ilustración

- ♦ Utilizar los elementos gráficos fundamentales como la línea y mancha
- ♦ Crear cómics entendiendo el proceso compositivo a nivel narrativo y gráfico

Asignatura 31. Creación de portafolio

- ♦ Concebir narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad
- ♦ Entender el protocolo ético que hay que seguir en el ejercicio profesional y valorar económicamente el trabajo realizado

Asignatura 32. Proyectos de nuevos medios

- ♦ Manejar herramientas informáticas vanguardistas para el desarrollo y ejecución de proyectos de Diseño
- ♦ Adquirir un enfoque basado en la resolución de problemas, siendo capaz de ofrecer soluciones innovadoras ante imprevistos

Asignatura 33. Proyectos de medios sociales

- ♦ Usar de manera responsable y ética las herramientas de la web 3.0
- ♦ Desarrollar campañas que aprovechen tendencias actuales y potencien la viralidad en las redes sociales

Asignatura 34. Fotografía digital

- ♦ Examinar obras fotográficas y audiovisuales relevantes, así como el comportamiento y características de la luz
- ♦ Capturar, manipular y preparar la imagen para su uso en diferentes soportes

Asignatura 35. Tipografía

- ♦ Considerar los principios sintácticos del lenguaje gráfico, el origen de las letras y la disposición de los textos
- ♦ Realizar trabajos profesionales partiendo de la composición tipográfica

Asignatura 36. Ética, legislación y deontología profesional

- ♦ Conocer la ética profesional y el código deontológico por los que deben regirse los profesionales del sector
- ♦ Resolver problema por medio de la argumentación y la crítica constructiva

Asignatura 37. Diseño de producto

- ♦ Reflexionar sobre la influencia social positiva del Diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medioambiente
- ♦ Adquirir la capacidad de realizar críticas argumentadas y constructivas de diferentes productos y paquetes existentes o en fase de prototipado

Asignatura 38. Habilidades directivas

- ♦ Desarrollar habilidades de liderazgo, comprendiendo las capacidades y competencias de un líder estratégico que gestione recursos y herramientas
- ♦ Desarrollar el talento necesario para obtener mejores resultados en el desarrollo de las funciones estratégicas

Asignatura 39. Maquetación

- ♦ Usar con destreza software de maquetación como Adobe InDesign
- ♦ Diseñar publicaciones editoriales teniendo en cuenta el conjunto gráfico y sus elementos

Asignatura 40. Arte final

- ♦ Dominar el vocabulario técnico necesario para lograr una comunicación fluida con los *stakeholders* y equipos de trabajo multidisciplinarios
- ♦ Determinar los procedimientos que hay que seguir para preparar de forma correcta un arte final para su óptima impresión



Diseñarás algoritmos para optimizar los procesos creativos y automatizar labores repetitivas como el Diseño generativo”

06

Salidas profesionales

Los egresados de esta Licenciatura en Diseño Multimedia y Artes Digitales de TECH estarán capacitados para acceder a diversas oportunidades laborales con salarios competitivos en múltiples industrias. Gracias a las competencias adquiridas, el alumnado podrá desempeñar roles estratégicos como director de arte, especialista en experiencias de usuario, gestor de proyectos multimedia o creador de contenido transmedia. Asimismo, los profesionales serán capaces de liderar equipos en áreas como animación 3D y *branding* digital, consolidándose como expertos clave en empresas líderes del sector audiovisual, tecnológico y publicitario.

Upgrading...

A close-up photograph of a hand holding a black pen, pointing at a colorful geometric pattern on a surface. The pattern consists of overlapping circles and lines in shades of blue, green, and orange. The background is blurred, showing what appears to be a computer screen or a similar digital interface. The overall aesthetic is modern and tech-oriented.

“

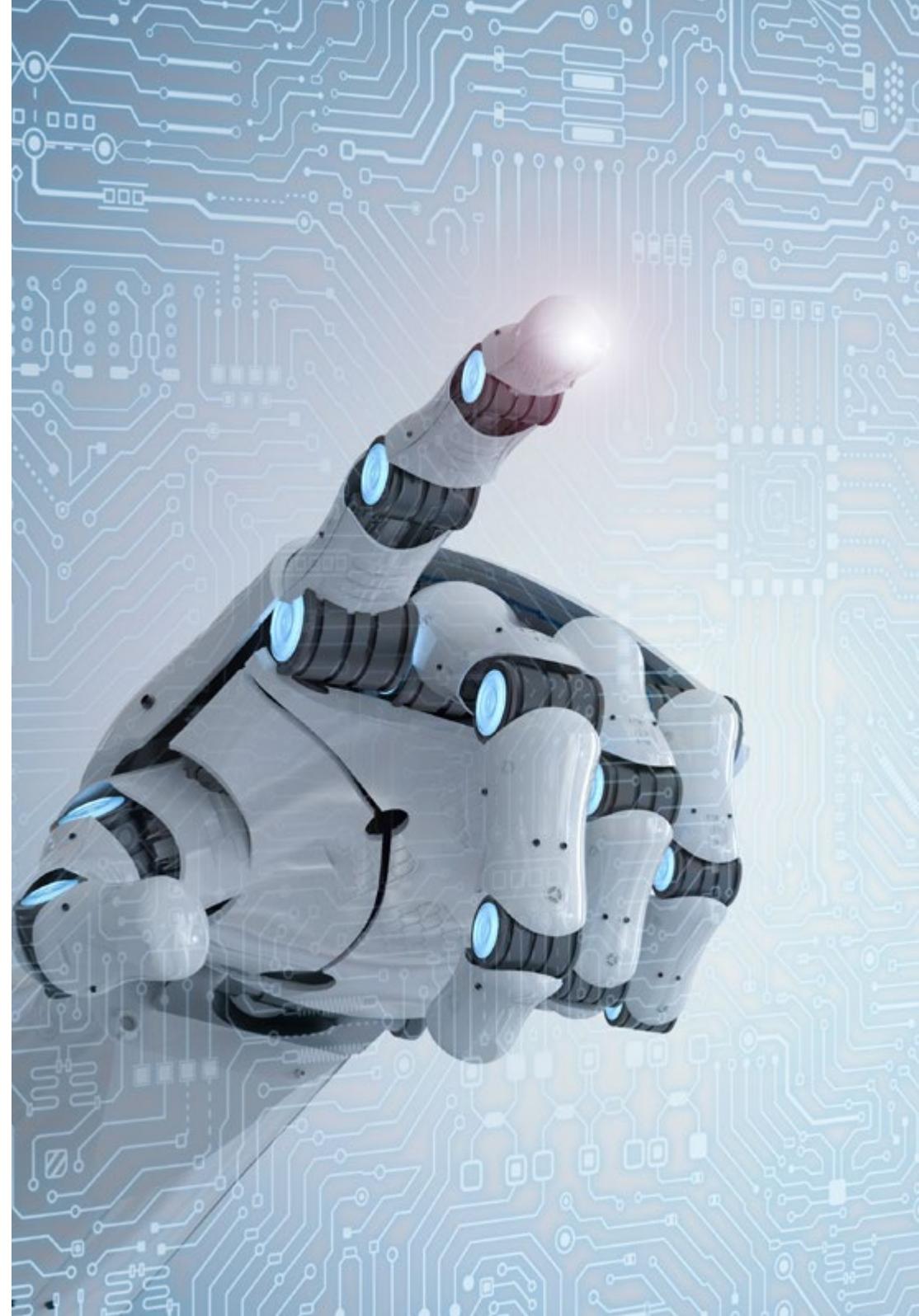
Te desempeñarás como Diseñador Gráfico Digital para contribuir al fortalecimiento de la imagen de las empresas mediante la creación de soluciones visuales coherentes”

Perfil del egresado

Una vez finalizado este plan de estudios, los especialistas destacarán por su capacidad de combinar la creatividad, tecnología y estrategia para abordar los desafíos del Diseño contemporáneo. Además, su conocimiento holístico sobre el ámbito de las Artes Digitales les permitirá emplear herramientas avanzadas y metodologías innovadoras para crear soluciones impactantes en entornos digitales. Así pues, mediante un enfoque transversal, los alumnos estarán elevadamente preparados para destacar en campos en pleno auge como el Diseño gráfico, la animación, la producción audiovisual y la comunicación.

Ofrecerás un asesoramiento integral a las entidades sobre la optimización de sus productos y servicios digitales, mejorando así la experiencia del usuario.

- ♦ **Creatividad e innovación:** Capacidad para generar ideas originales, transformando conceptos abstractos en soluciones visuales y funcionales, adaptándose a las necesidades de proyectos en constante evolución
- ♦ **Comunicación visual:** Habilidad para transmitir mensajes de manera efectiva mediante el uso de elementos gráficos, audiovisuales e interactivos; creando experiencias impactantes para diversos públicos y plataformas
- ♦ **Habilidades tecnológicas:** Competencia para manejar tecnologías emergentes, como animación 3D, realidad virtual, diseño interactivo y sistemas multimedia
- ♦ **Adaptación a entornos digitales:** Destreza para integrar conocimientos técnicos, artísticos y estratégicos en contextos digitales dinámicos, respondiendo a las tendencias y demandas del mercado global
- ♦ **Gestión de proyectos:** Competencia para planificar, liderar y ejecutar iniciativas multimedia desde su conceptualización hasta la implementación, optimizando recursos y tiempo en equipos multidisciplinarios



Después de realizar la Licenciatura Oficial Universitaria, los egresados podrán desempeñar sus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Diseño y Creación Digital: Los egresados pueden dedicarse a la creación y diseño de proyectos Multimedia trabajando en áreas como animación, Diseño web o producción audiovisual.

- ♦ Diseñador gráfico digital
- ♦ Animador 2D/3D
- ♦ Productor audiovisual digital
- ♦ Diseñador de experiencias interactivas y videojuegos

2. Publicidad y Marketing Digital: Las competencias en Diseño Multimedia y Artes Digitales son fundamentales para desarrollar estrategias de campañas publicitarias; por lo que los alumnos contribuyen a la creación de contenido atractivo y funcional para las marcas.

- ♦ Director de Arte digital en agencias de publicidad
- ♦ *Community manager* y estratega de contenidos
- ♦ Especialista en Marketing digital
- ♦ Diseñador de campañas publicitarias interactivas

3. Tecnologías Emergentes y Nuevos Medios: Los conocimientos de los diseñadores en programación y uso herramientas tecnológicas emergentes posibilitan que puedan desempeñarse en el desarrollo de productos innovadores en sectores de vanguardia.

- ♦ Desarrollador de contenido en realidad virtual/aumentada
- ♦ Diseñador de nuevos medios y plataformas interactivas
- ♦ Especialista en diseño generativo y algoritmos creativos
- ♦ Investigador en nuevas tecnologías aplicadas al Diseño

4. Consultoría y Gestión de Proyectos Creativos: Las habilidades adquiridas permiten a los profesionales asesorar a empresas en la implementación de proyectos Multimedia, gestionando recursos y liderando equipos multidisciplinarios.

- ♦ Consultor en Diseño Multimedia y experiencia de usuario
- ♦ Gestor de proyectos digitales y multimedia
- ♦ Coordinador de equipos creativos en agencias de Diseño
- ♦ Asesor en comunicación visual y estrategia digital

5. Industria del Entretenimiento: El alumnado puede trabajar en la producción de contenidos para plataformas de *streaming*, televisión, cine o videojuegos, aplicando sus conocimientos en creación de imágenes, sonidos y narrativas visuales.

- ♦ Productor de contenidos digitales y audiovisuales
- ♦ Diseñador de gráficos en movimiento y efectos visuales
- ♦ Director de proyectos multimedia en el sector del entretenimiento
- ♦ Diseñador de interfaces para videojuegos y plataformas interactivas

6. Arte Digital y Cultura Visual: La sólida comprensión en estética, arte contemporáneo y filosofía del Diseño permiten a los especialistas desempeñarse en la curaduría digital, la crítica de arte y la gestión cultural.

- ♦ Curador de arte digital y exposiciones interactivas
- ♦ Crítico de arte y cultura visual digital
- ♦ Gestor cultural en plataformas digitales
- ♦ Director de proyectos de arte digital en museos y galerías

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que el alumno será apto mediante el estudio de esta Licenciatura Oficial Universitaria de TECH, también podrá continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estará listo para continuar con tus estudios desarrollando una Maestría Oficial Universitaria y así, progresivamente, alcanzar otros niveles y méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Licenciatura Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Licenciatura Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

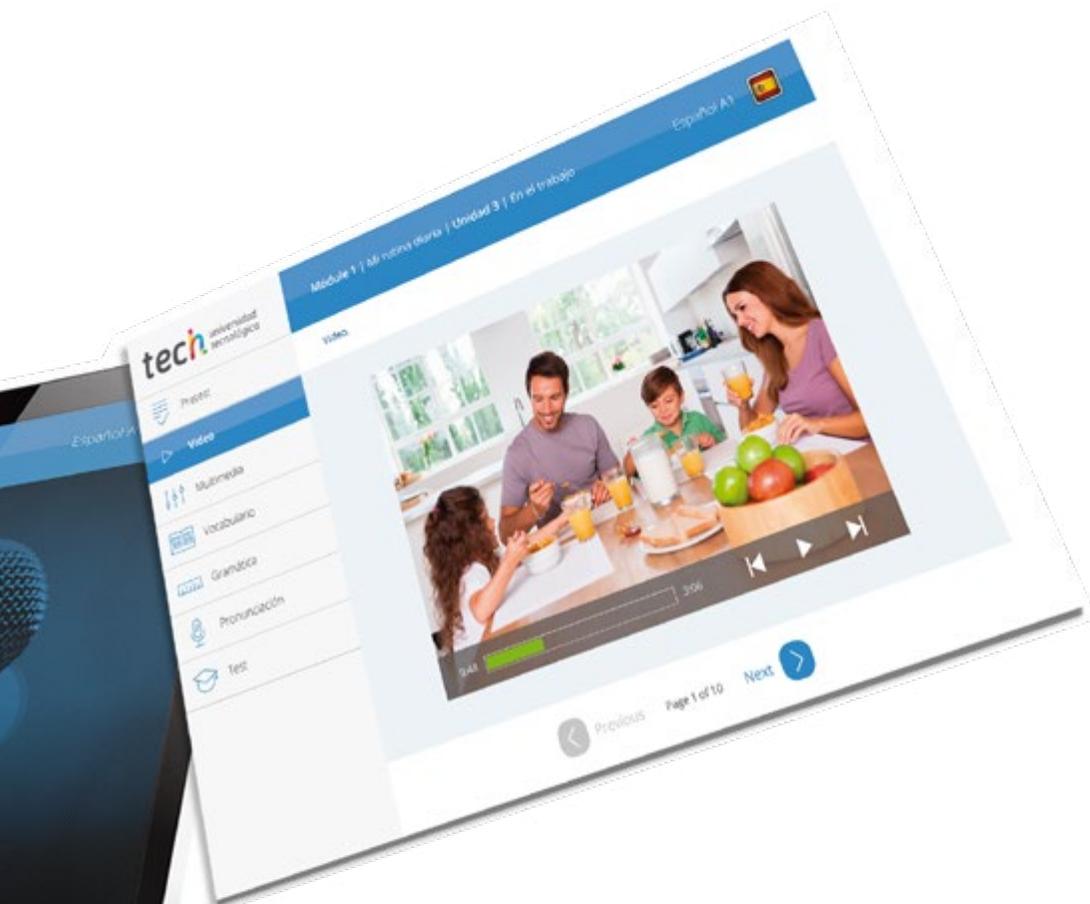
El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“ Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Licenciatura Oficial Universitaria”





TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Licenciatura Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Licenciatura Oficial Universitaria

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”

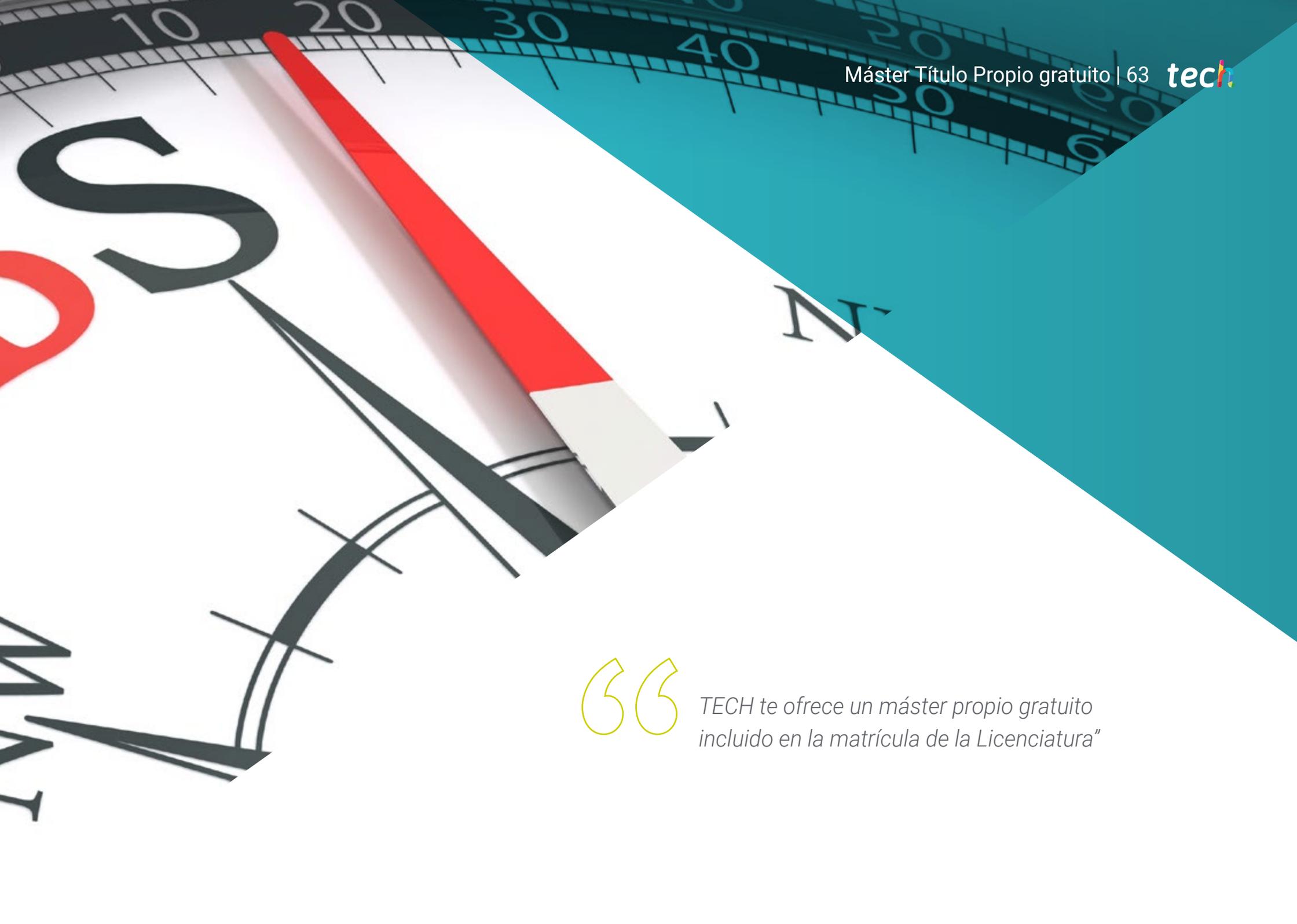


08

Máster Título Propio gratuito

Para TECH lo más importante es que sus estudiantes rentabilicen su carrera, y egresen con todas las posibilidades de desarrollo personal y futuro profesional. Por esta razón se incluye en la inscripción de la Licenciatura el estudio sin coste de un Máster.





“

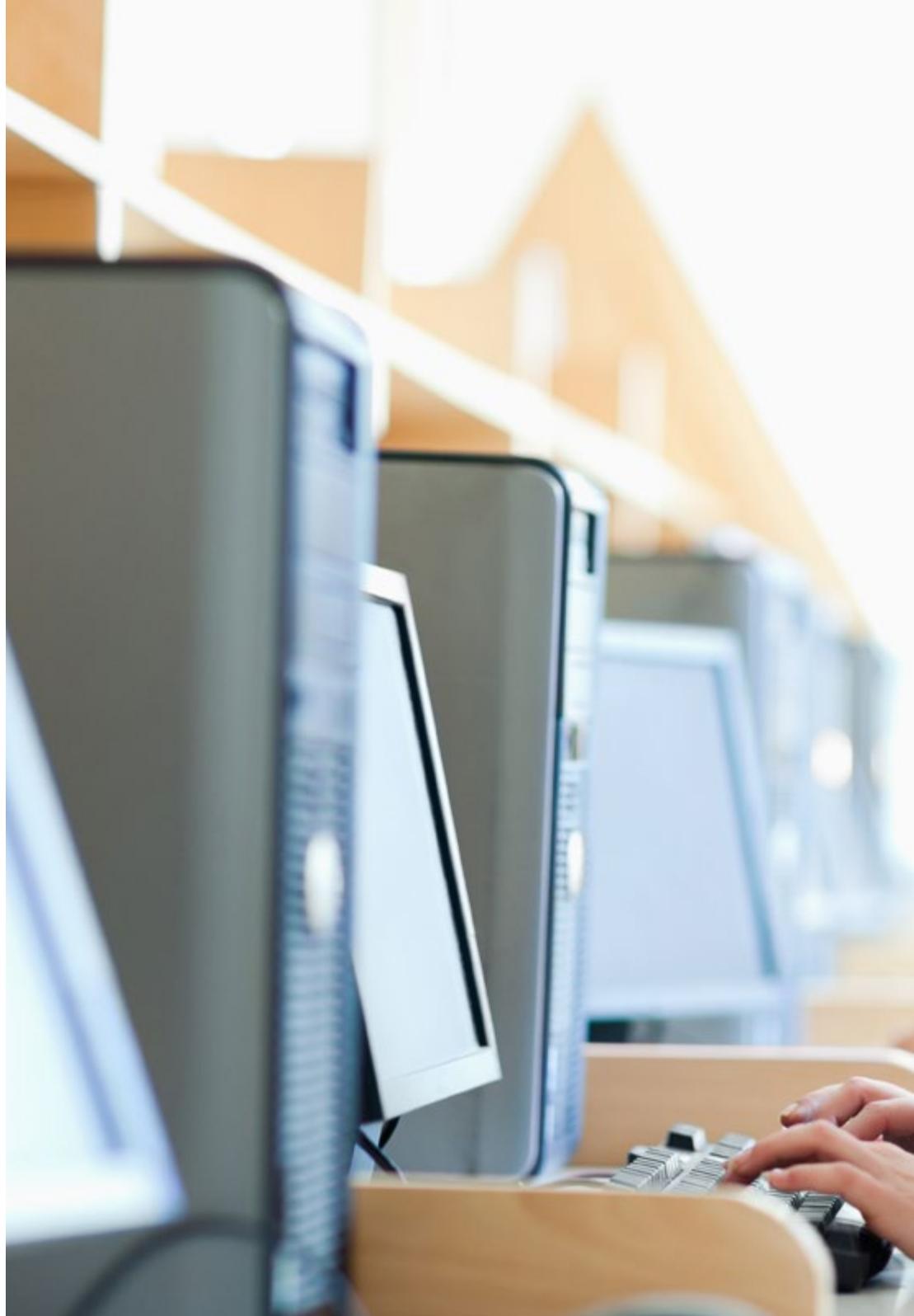
*TECH te ofrece un máster propio gratuito
incluido en la matrícula de la Licenciatura”*

Los programas de Máster Título Propio de TECH Universidad, son programas de perfeccionamiento de posgrado con reconocimiento propio de la universidad a nivel internacional, de un año de duración y 1500 horas de reconocimiento. Su nivel de calidad es igual o mayor al de Maestría Oficial y permiten alcanzar un grado de conocimiento superior.

La orientación del máster propio al mercado laboral y la exigencia para recoger los últimos avances y tendencias en cada área, hacen de ellos programas de alto valor para las personas que deciden estudiar en la universidad con el fin de mejorar sus perspectivas de futuro profesional.

En la actualidad, TECH ofrece la mayor oferta de posgrado y formación continuada del mundo en español, por lo que el estudiante tiene la oportunidad de elegir el itinerario que más se ajuste a sus intereses y lograr dar un paso adelante en su carrera profesional. Además, podrá terminar la Licenciatura con una certificación de valor curricular superior, ya que al poder cursar el Máster Propio en el último año de carrera, podrá egresar de su estudio con el Título de Licenciatura más el certificado de Máster Propio.

El coste del máster propio incluido en la Licenciatura es de alto valor. Estudiando ambos TECH permite un ahorro de hasta el 60% del total invertido en el estudio. Ninguna otra universidad ofrece una propuesta tan potente y dirigida a la empleabilidad como esta.





Estudia un Máster Título Propio de TECH desde el último año de la Licenciatura en Diseño Multimedia y Artes Digitales:

- ♦ Solo por inscribirse en la licenciatura, TECH incluye sin costo cualquiera de los posgrados de máster propio del área de conocimiento que elija
- ♦ TECH tiene la mayor oferta de posgrado del mundo en español sobre la que el estudiante podrá elegir el suyo para orientarse laboralmente antes de terminar la Licenciatura
- ♦ Podrá estudiar simultáneamente las asignaturas del último año de la licenciatura y los contenidos del máster propio para egresar con el título y la certificación de máster
- ♦ Estudiar el posgrado NO aumentará el coste de la colegiatura. El estudio y certificación del máster propio, está incluido en el precio de la Licenciatura

“

Podrás elegir tu máster propio de la oferta de posgrado y formación continuada mayor del mundo en español”

09

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.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

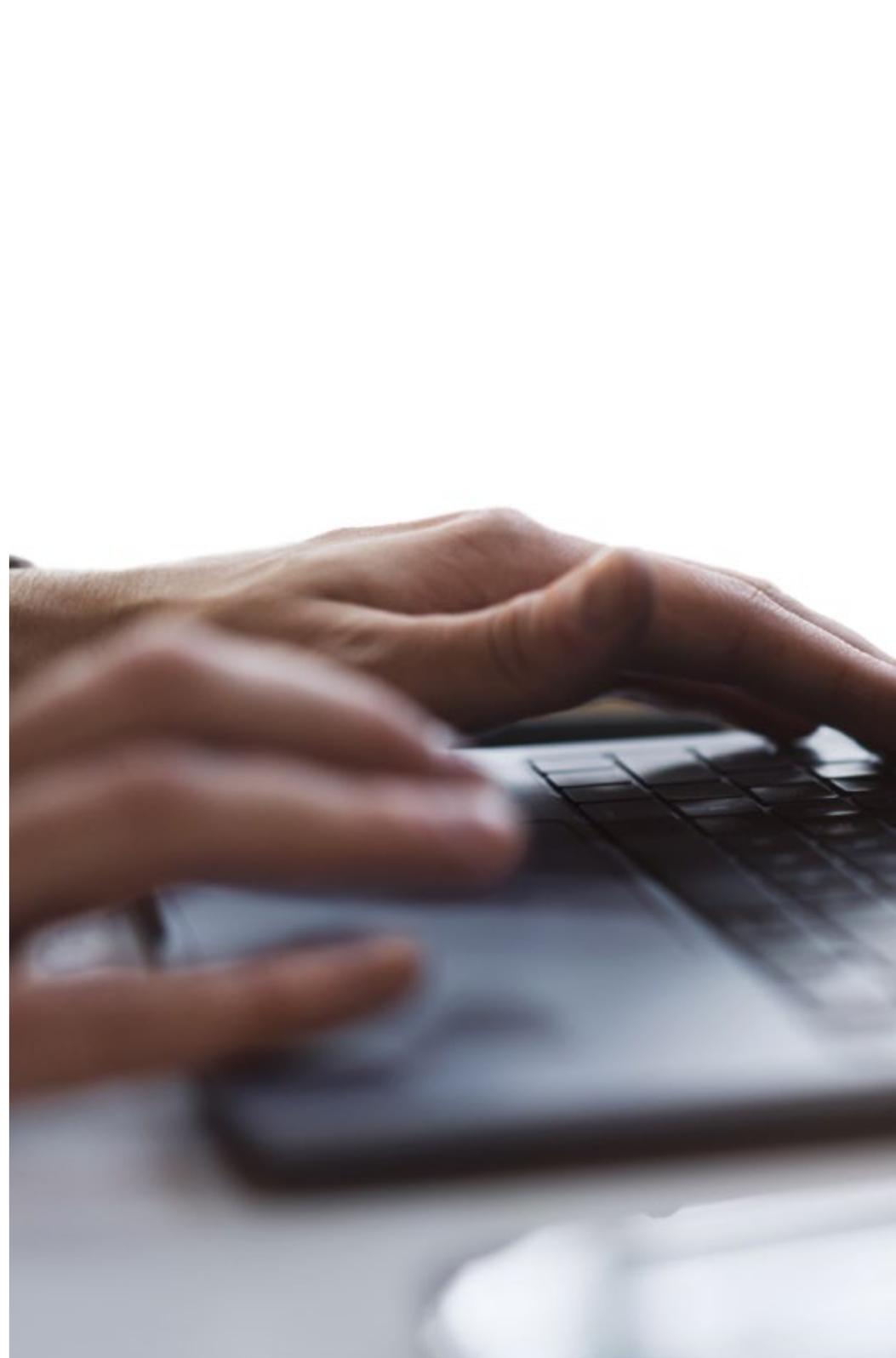
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

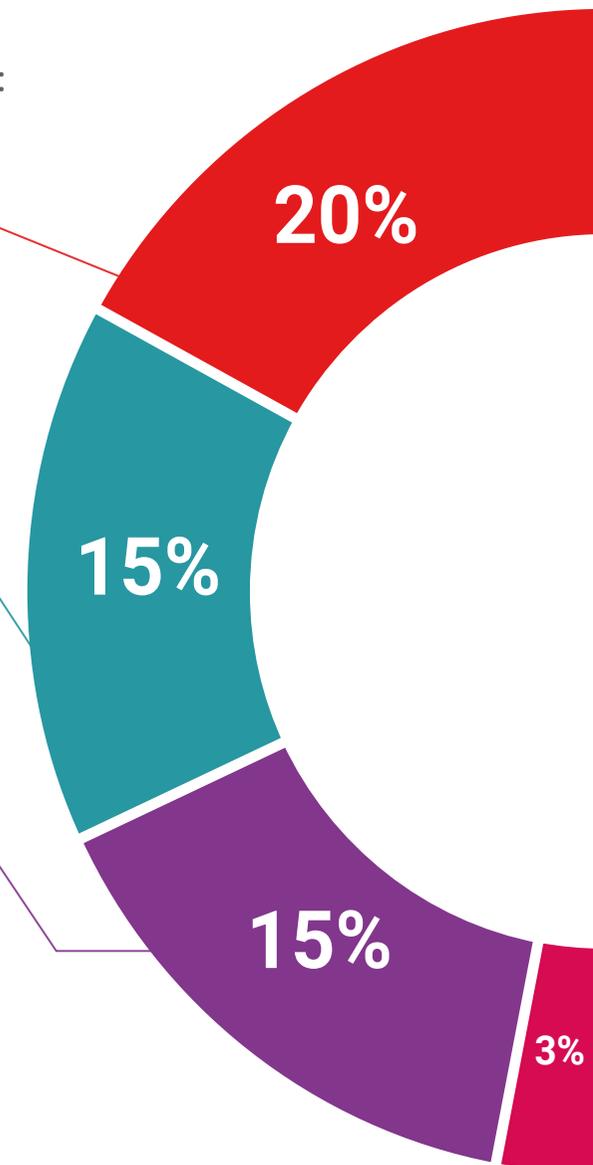
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

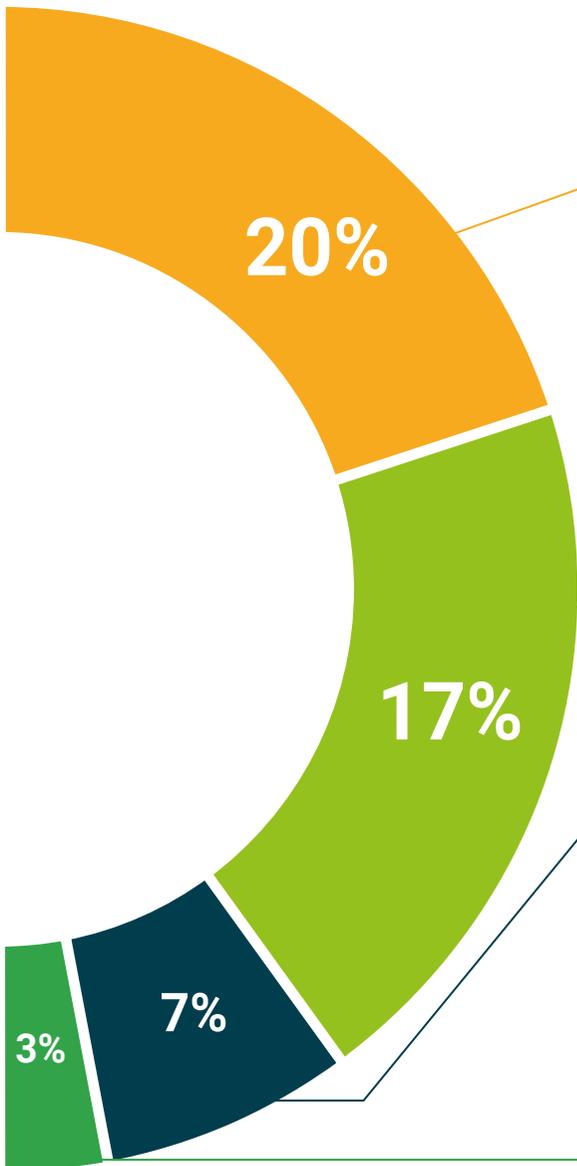
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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.



10

Titulación

La Licenciatura Oficial Universitaria en Diseño Multimedia y Artes Digitales es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

*Obtén un título oficial de Licenciatura en
Diseño Multimedia y Artes Digitales y da
un paso adelante en tu carrera profesional”*

El plan de estudios de esta Licenciatura Oficial Universitaria en Diseño Multimedia y Artes Digitales se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20210884, de fecha 07/05/2021, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Licenciatura Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Maestría Oficial Universitaria** con el que progresar en la carrera académica.

Título: **Licenciatura en Diseño Multimedia y Artes Digitales**

No. de RVOE: **20210884**

Fecha de vigencia RVOE: **07/05/2021**

Modalidad: **100% online**

Duración: **3 años y 4 meses**



Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como el Diseño Multimedia y Artes Digitales”

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Licenciatura Oficial Universitaria en Diseño Multimedia y Artes Digitales**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Licenciatura Oficial Universitaria en Diseño Multimedia y Artes Digitales** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Licenciatura en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.

“

El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

Requisitos de acceso

La **Licenciatura Oficial Universitaria en Diseño Multimedia y Artes Digitales** de TECH cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) emitido por la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por la Ley General de Educación y la Ley General de Educación Superior vigentes.



“

Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”

La normativa establece que para inscribirse en esta **Licenciatura Oficial Universitaria en Diseño Multimedia y Artes Digitales** con RVOE, es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico. Los estudiantes interesados en acceder al programa de Licenciatura deberán contar con la documentación que acredite haber concluido previamente sus estudios de Bachillerato o de nivel equivalente.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán acceder a la Licenciatura.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

Consigue ahora plaza en esta Licenciatura Oficial Universitaria de TECH si cumples con alguno de sus requisitos de acceso.





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más simple de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin prisas ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Licenciatura Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

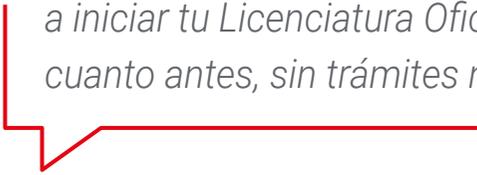
De esta manera, el estudiante podrá incorporarse a la Licenciatura Oficial Universitaria sin esperas. De forma posterior se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy cómoda y rápida. Solo se deberán subir al sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar vigentes en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (Pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja el estudiante podrá dirigirse a su asesor académico, con gusto le atenderá en todo lo que necesite. En caso de requerir más información, puede ponerse en contacto con procesodeadmision@techtute.com.



Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Licenciatura Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20210884

Licenciatura Oficial
Universitaria
Diseño Multimedia
y Artes Digitales

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **3 años y 4 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **07/05/2021**

Licenciatura Oficial Universitaria Diseño Multimedia y Artes Digitales

Nº de RVOE: 20210884

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad