Experto Universitario
Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **600 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-ilustracion-profesional-proyectos-narrativos-digitales**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 18*

05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

La capacidad de adaptar un mensaje a una identidad visual concreta permite contar una historia de una forma diferente, llamando la atención de más personas y aumentando las posibilidades de persuadirlos. Por esa razón, la demanda de profesionales que dominen las principales técnicas y herramientas de ilustración es cada vez mayor. Con el fin de que los egresados puedan adaptar su perfil a los requerimientos de esta demanda, TECH ha decidido lanzar una titulación multidisciplinar y dinámica que le aportará los conocimientos más exhaustivos y austeros, permitiéndole implementar a su praxis las estrategias de animación y diseño más actualizados. Todo ello en un cómodo y accesible formato 100% online que incluye 600 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional.





El programa perfecto para completar tu perfil profesional como ilustrador y darle a tu currículum un plus diferencial que te hará destacar en cualquier proyecto de selección de personal"

Las posibilidades de comunicación que han surgido del desarrollo de la narrativa digital han permitido crear estrategias creativas más efectivas y especializadas, con un margen potencial persuasivo capaz de llegar a un público objetivo más amplio y de manera más efectiva. Además, con el paso de los años, se han ido implementando nuevas herramientas cada vez más específicas y completas, lo cual, no solo ha facilitado el trabajo a los profesionales de este sector, sino que les ha permitido elaborar proyectos más técnicos y adaptados a la demanda del mercado actual.

Con base a ello, TECH ha recopilado en este Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales la información más completa y austera de este campo, con el fin de que los egresados puedan especializarse en esta área de manera 100% online. Se trata de un programa multidisciplinar y dinámico que ahonda en las claves de la ilustración aplicada al arte digital y a la creación de comics como medio de expresión, centrándose, además, en los entresijos de la animación y en sus paradigmas fututos. Por último, introducirá al alumno en el *Concept Art* y le permitirá desarrollar un conocimiento exhaustivo sobre las principales herramientas y estrategias creativas para convertir ideas en imágenes.

Para ello, contará con 600 horas de material teórico y práctico, al cual se le ha añadido, un contenido adicional de gran calidad: vídeos al detalle, imágenes, resúmenes dinámicos, ejercicios de autoconocimiento, artículos de investigación y lecturas complementarias. Así, podrá profundizar de manera personalizada en los diferentes aspectos del temario, asistiendo a una capacitación adaptada a los diferentes grados de exigencia de los egresados.

Este **Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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

Gracias a su cómodo formato 100% online, podrás trabajar en el perfeccionamiento de tus habilidades creativas en la gestión de proyectos de narrativa digital desde donde quieras y sin horarios encorsetados”

El programa perfecto para ahondar en los entresijos del Concept Art y desarrollar un conocimiento especializado sobre las técnicas escultóricas profesionales en el terreno digital"

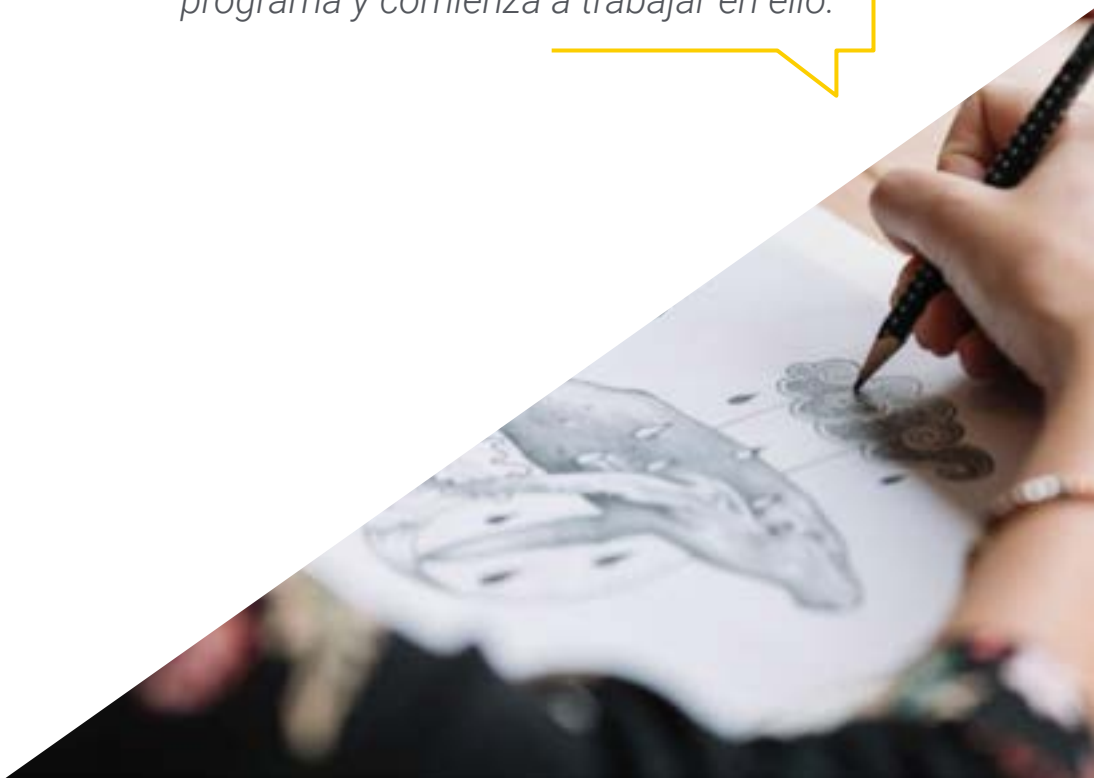
Trabajarás con las herramientas más sofisticadas del entorno profesional creativo especializado en el área de la animación.

¿Te gustaría adquirir las habilidades de un experto en ilustración y semiótica para canales digitales? Elige este programa y comienza a trabajar en ello.

El programa incluye, en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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



02

Objetivos

Dada la demanda actual que existe en el mercado laboral de profesionales del sector creativo que dominen la ilustración especializada en proyectos de narrativa digital, TECH ha desarrollado este Experto Universitario con el fin de acercar a los egresados a la información que les permita versarse en esta área. Para ello, pondrá a su disposición el contenido más austero y actualizado, así como las mejores y más efectivas herramientas académicas que le ayuden a superar sus propias metas en 6 meses.





Gracias a este Experto Universitario dominarás las estrategias de Concept Art más efectivas, implementando a tu perfil profesional la capacidad de plasmar visualmente ideas creativas técnicas y complejas"

Objetivos generales

- Desarrollar un conocimiento especializado sobre las tendencias actuales del diseño digital
- Conocer al detalle las herramientas más prácticas y efectivas para desarrollar proyectos narrativos digitales
- Adaptar el perfil profesional del egresado a la demanda laboral actual del mercado

¿Quieres perfeccionar tus competencias en la ilustración profesional enfocada al cómic? Matricúlate en este programa y conviértete en un superdibujante con TECH"



Objetivos específicos

Módulo 1. Narrativa digital aplicada a la ilustración

- Conocer las narrativas digitales para su aplicación en el terreno de la ilustración
- Identificar la cibercultura como parte fundamental del arte digital
- Gestionar la narrativa de la semiótica como método de expresión en el propio dibujo
- Conocer las tendencias clave en el terreno de la ilustración y establecer una comparativa de diversos artistas
- Perfeccionar la técnica visual de las narrativas gráficas y valorar el *Storytelling* aplicado a la elaboración de un personaje

Módulo 2. Ilustración profesional enfocada al cómic

- Interpretar el cómic como medio de expresión de muchos ilustradores e ilustradoras
- Conocer las diversas estéticas en el desarrollo visual de un cómic
- Estudiar los motivos visuales y narrativos en el cómic del género de super héroes y en el género de fantasía o aventuras
- Analizar el cómic en Asia, con un estudio formal del manga como producto editorial de ocio en Japón
- Comprender los motivos visuales propios del manga y el anime y su construcción

Módulo 3. Ilustración y animación

- Aplicar los recursos de animación por medio de la ilustración digital
- Conocer las herramientas más sofisticadas para trabajar profesionalmente con mayor eficacia en la especialidad de la animación
- Estudiar las referencias visuales de éxito que han marcado paradigmas en los diversos estudios de animación
- Ilustrar bajo una serie de principios una campaña publicitaria que posteriormente será animada
- Diferenciar las consideraciones técnicas a la hora de trabajar en la animación 2D o en la animación 3D

Módulo 4. *Concept Art*

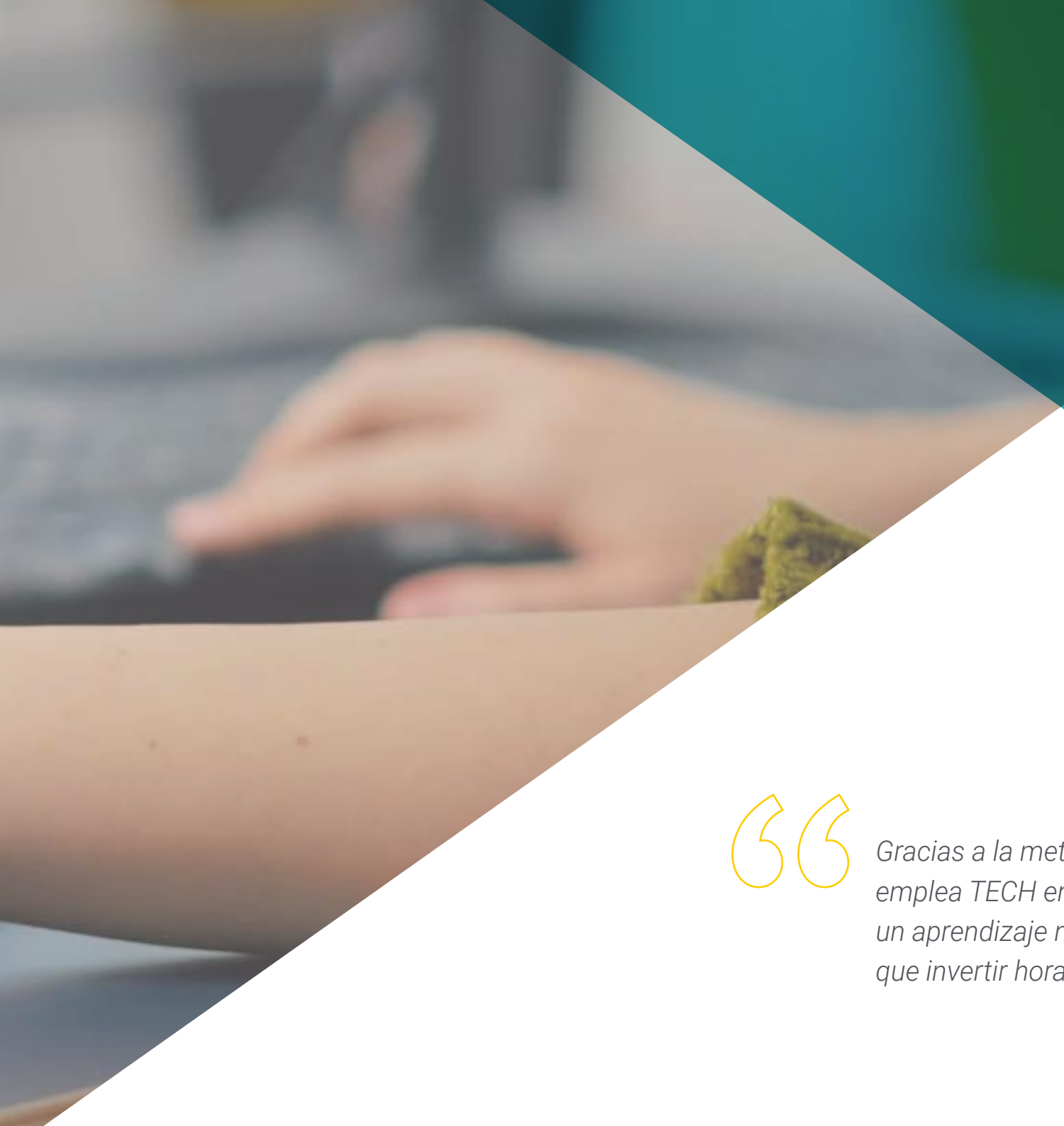
- Introducir al *Concept Art* como modelo artístico en el panorama creativo del diseñador e ilustrador profesional
- Aplicar las técnicas escultóricas profesionales en el terreno digital
- Conocer el texturizado y el coloreado 3D en los diferentes elementos a modelar
- Evaluar las herramientas digitales disponibles para modelar un personaje o caricatura e incorporar los requisitos visuales estudiados con anterioridad
- Simular un proyecto 3D real, introduciendo conceptos de lenguaje cinematográfico y requisitos de dirección artística

03

Estructura y contenido

La competencia en cuanto a la oferta académica que existe actualmente en el mercado de titulaciones que permitan a los profesionales especializarse en el área de la narrativa digital es muy amplia. Sin embargo, ningún programa se acerca a lo que ofrece TECH. Esto es así porque esta universidad incluye en la totalidad de sus capacitaciones no solo el mejor temario teórico, sino que, además, propone casos prácticos gracias a los cuales los egresados pueden perfeccionar sus habilidades. También selecciona material adicional variado de gran calidad que les permite ahondar de manera personalizada en los conceptos más importantes para su desempeño profesional.





Gracias a la metodología pedagógica que emplea TECH en sus titulaciones, asistirás a un aprendizaje natural y progresivo, sin tener que invertir horas de más en memorizar"

Módulo 1. Narrativa digital aplicada a la ilustración

1.1. ¿Cómo trasladar la narrativa digital a la ilustración?
- 1.1.1. La narrativa digital
- 1.1.2. El arte de contar historias
- 1.1.3. Recursos disponibles

1.2. La cibercultura y el arte digital
- 1.2.1. La cibercultura del nuevo siglo
- 1.2.2. La cultura aplicada a la tecnología
- 1.2.3. Ilustradores de éxito en el entorno digital

1.3. La ilustración narrativa
- 1.3.1. Narrar una historia
- 1.3.2. Guion y perfeccionamiento
- 1.3.3. La continuidad
- 1.3.4. Otros elementos narrativos

1.4. Ilustración y semiótica
- 1.4.1. La semiología en el terreno de la ilustración
- 1.4.2. La simbología como recurso
- 1.4.3. La sintaxis de la imagen

1.5. Gráficos que hablan por sí solos
- 1.5.1. Suprimir el texto
- 1.5.2. La expresión gráfica
- 1.5.3. Dibujar pensando en un discurso
- 1.5.4. El dibujo infantil como paradigma

1.6. La narrativa digital como recurso didáctico
- 1.6.1. Desarrollo de narrativas
- 1.6.2. El entorno hipertextual
- 1.6.3. El entorno multimedia

1.7. El poder del *Storytelling*
- 1.7.1. Aprovechar el *Storytelling*
- 1.7.2. Gestión del discurso
- 1.7.3. Acciones complementarias
- 1.7.4. Aplicación de matices

1.8. Tendencias clave en la ilustración
- 1.8.1. Artistas de éxito
- 1.8.2. Estilos visuales que han marcado historia
- 1.8.3. ¿Copiar o definir un estilo propio?
- 1.8.4. La demanda del cliente potencial

1.9. Técnicas narrativas de perfeccionamiento visual
- 1.9.1. La narrativa visual
- 1.9.2. Armonía y contraste
- 1.9.3. Conectividad con la historia
- 1.9.4. Alegorías visuales

1.10. Identidad visual narrativa de un personaje
- 1.10.1. La identificación de un personaje
- 1.10.2. Comportamiento y gestualidad
- 1.10.3. La autobiografía
- 1.10.4. Discurso gráfico y soporte de proyección

Módulo 2. Ilustración profesional enfocada al cómic

2.1. El cómic como medio de expresión
- 2.1.1. El cómic como soporte de comunicación gráfica
- 2.1.2. El diseño de historietas visuales
- 2.1.3. La reproducción del color en el cómic

2.2. Técnicas y evolución del cómic
- 2.2.1. Los comienzos del cómic
- 2.2.2. Evolución gráfica
- 2.2.3. Los motivos narrativos
- 2.2.4. La representación de elementos

2.3. Pensamiento formal
- 2.3.1. La estructura de un cómic
- 2.3.2. La narración de la historia
- 2.3.3. El diseño de los personajes
- 2.3.4. El diseño de los escenarios
- 2.3.5. El discurso de las escenas

2.4. El género de súper héroes
- 2.4.1. El cómic de super héroes
- 2.4.2. El caso de Marvel Comics
- 2.4.3. El caso de DC Cómics
- 2.4.4. Diseño visual

2.5. El género fantástico y de aventuras
- 2.5.1. El género de fantasía
- 2.5.2. El diseño de personajes fantásticos
- 2.5.3. Recursos y referencias visuales

2.6. El cómic en Asia
- 2.6.1. Principios visuales de la ilustración en Asia
- 2.6.2. El diseño de caligrafía en oriente
- 2.6.3. La narrativa visual de las historietas
- 2.6.4. El diseño gráfico oriental

2.7. Desarrollo técnico del manga
- 2.7.1. El diseño de manga
- 2.7.2. Aspectos formales y estructura
- 2.7.3. *Storytelling* y guion gráfico

2.8. La relación entre el manga y el anime
- 2.8.1. La animación en Japón
- 2.8.2. Características del anime
- 2.8.3. El proceso de diseño del anime
- 2.8.4. Técnicas visuales en el anime

2.9. El cómic en los medios digitales
- 2.9.1. El cómic a través de la pantalla
- 2.9.2. Animación de un cómic
- 2.9.3. Equilibrio de color y códigos visuales
- 2.9.4. Estructura gráfica y formatos

2.10. Proyecto: diseño de un cómic personalizado
- 2.10.1. Definición de los objetivos
- 2.10.2. La historia a desarrollar
- 2.10.3. Los personajes e intérpretes
- 2.10.4. Diseño de escenarios
- 2.10.5. Formatos

Módulo 3. Ilustración y animación

3.1. La animación como soporte ilustrativo
- 3.1.1. Dibujar para animar
- 3.1.2. Primeros bocetos
- 3.1.3. Enfoques y artes finales
- 3.1.4. Ilustración con movimiento

3.2. La sofisticación de la animación
- 3.2.1. La tecnología en el terreno de la animación
- 3.2.2. Claves para animar elementos
- 3.2.3. Nuevos métodos y técnicas

3.3. Paradigmas de éxito en la animación
- 3.3.1. El reconocimiento del éxito
- 3.3.2. Los mejores estudios de animación
- 3.3.3. Tendencias visuales
- 3.3.4. Cortometrajes y largometrajes

3.4. Tecnología actual en la animación
- 3.4.1. ¿Qué se necesita para animar una ilustración?
- 3.4.2. Software disponible para animar
- 3.4.3. Dar vida a un personaje y a un escenario

3.5. Conceptualización de una historia animada
- 3.5.1. El concepto gráfico
- 3.5.2. El guion y el *Storyboard*
- 3.5.3. El modelado de las formas
- 3.5.4. Desarrollo técnico

3.6. Ilustración aplicada a una campaña publicitaria
- 3.6.1. Ilustración publicitaria
- 3.6.2. Referencias
- 3.6.3. ¿Qué se quiere contar?
- 3.6.4. Trasladar las ideas al soporte digital

3.7. Síntesis gráfica
- 3.7.1. Menos, es más
- 3.7.2. Ilustrando con sutileza
- 3.7.3. La geometría en la ilustración

3.8. Diseño de una historia de animación en 2D
- 3.8.1. La ilustración en 2D
- 3.8.2. Consideraciones técnicas en la animación 2D
- 3.8.3. Contar historias en 2D
- 3.8.4. Los escenarios en 2D

3.9. Diseño de una historia de animación en 3D
- 3.9.1. La ilustración en 3D
- 3.9.2. Consideraciones técnicas en la animación 3D
- 3.9.3. El volumen y el modelado
- 3.9.4. La perspectiva en la animación 3D

3.10. El arte de simular el 3D con el 2D
- 3.10.1. Percepción visual en la animación
- 3.10.2. Las texturas en la animación
- 3.10.3. La luz y el volumen
- 3.10.4. Referencias visuales

Módulo 4. *Concept Art*

4.1. ¿Qué es el *Concept Art*?
- 4.1.1. Definición y utilización del concepto
- 4.1.2. Aplicación del *Concept Art* a los nuevos medios
- 4.1.3. Desarrollo digital del *Concept Art*

4.2. Color y composición digital
- 4.2.1. La pintura digital
- 4.2.2. Las bibliotecas y paletas de color
- 4.2.3. El coloreado digital
- 4.2.4. Aplicación de texturas

4.3. Técnicas escultóricas tradicionales
- 4.3.1. La ilustración llevada a la escultura
- 4.3.2. Técnicas de modelado escultórico
- 4.3.3. Texturas y volumen
- 4.3.4. Proyecto escultórico

4.4. Pintura y texturizado 3D
- 4.4.1. La pintura en el diseño 3D
- 4.4.2. Texturas naturales y artificiales en el 3D
- 4.4.3. Caso práctico: el realismo en los videojuegos

4.5. Modelado de personajes y caricaturas
- 4.5.1. Definición de un personaje 3D
- 4.5.2. Software a utilizar
- 4.5.3. Soporte técnico
- 4.5.4. Herramientas empleadas

4.6. Definición de objetos y escenarios
- 4.6.1. El escenario de una ilustración
- 4.6.2. El diseño de escenarios en la proyección isométrica
- 4.6.3. Los objetos complementarios
- 4.6.4. La decoración del entorno



4.7. Lenguaje cinematográfico
- 4.7.1. El cine de animación
- 4.7.2. Recursos gráficos visuales
- 4.7.3. Gráficos en movimiento
- 4.7.4. Imagen real vs. Animación por ordenador

4.8. Retoques y perfeccionamiento estético
- 4.8.1. Errores comunes en el diseño 3D
- 4.8.2. Ofrecer mayor grado de realismo
- 4.8.3. Especificaciones técnicas

4.9. Simulación de un proyecto 3D
- 4.9.1. Diseño volumétrico
- 4.9.2. El espacio y el movimiento
- 4.9.3. La estética visual de los elementos
- 4.9.4. Los remates finales

4.10. Dirección artística de un proyecto
- 4.10.1. Funciones de la dirección artística
- 4.10.2. Análisis del producto
- 4.10.3. Consideraciones técnicas
- 4.10.4. Evaluación del proyecto

El futuro de la ilustración está en el campo digital. ¿Te subes al carro del progreso?"

04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

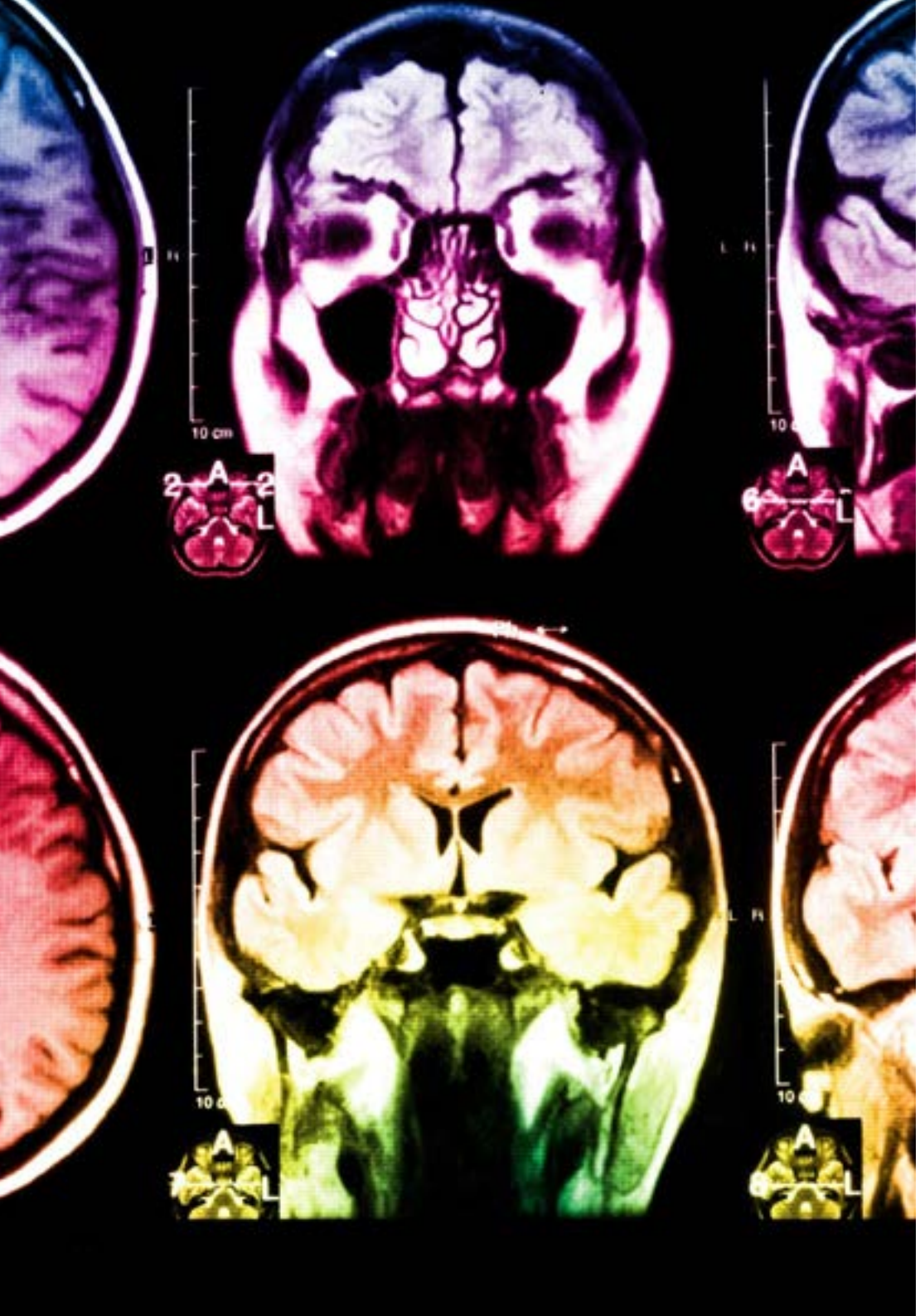
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

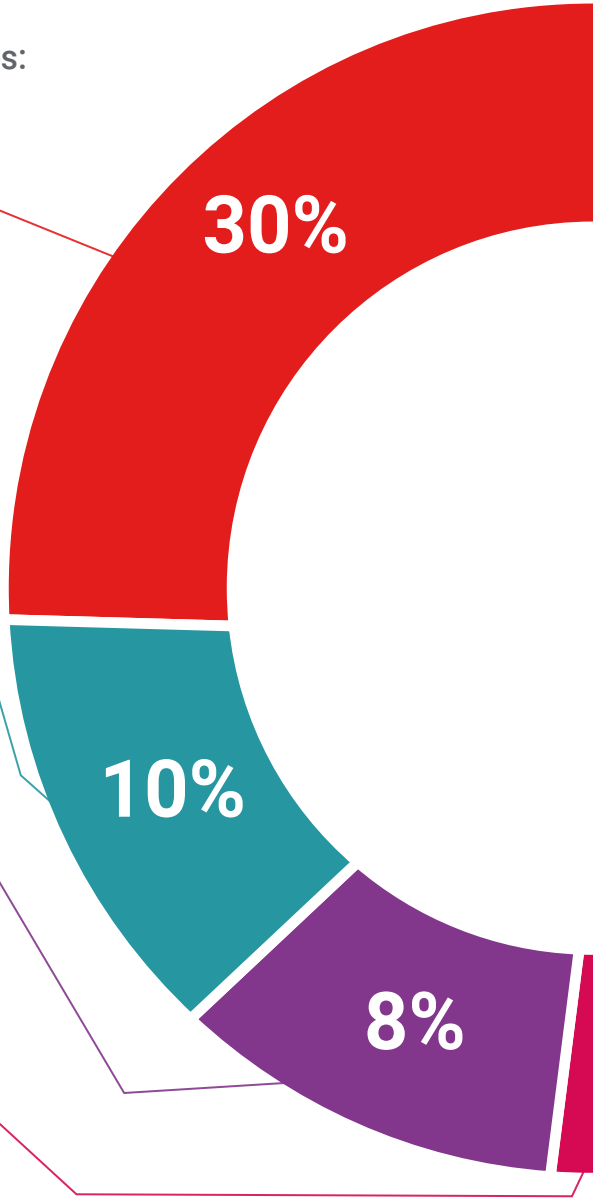
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

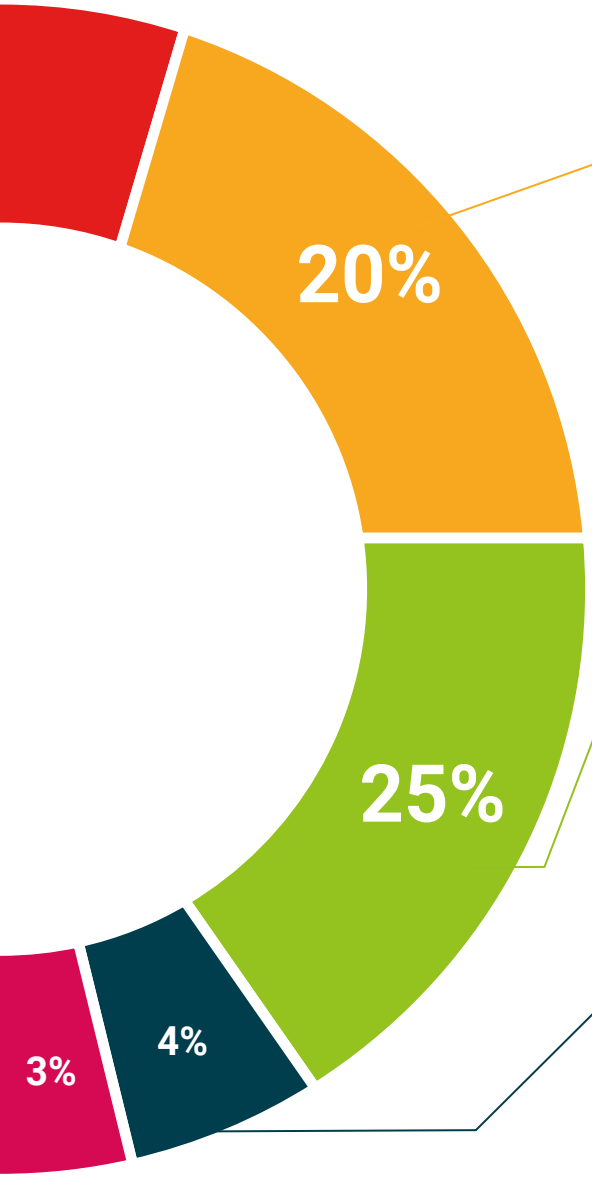
Prácticas de habilidades y competencias

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

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

05

Titulación

El Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales**

N.º Horas Oficiales: **600 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 600 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **600 h.**

Experto Universitario
Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales



tech universidad tecnológica