

Especialización Profesional

Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales



tech formación
profesional

Especialización Profesional Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 600

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/especializacion-profesional/ilustracion-profesional-proyectos-narrativos-digitales

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 12

06

Metodología

pág. 18

07

Titulación

pág. 22

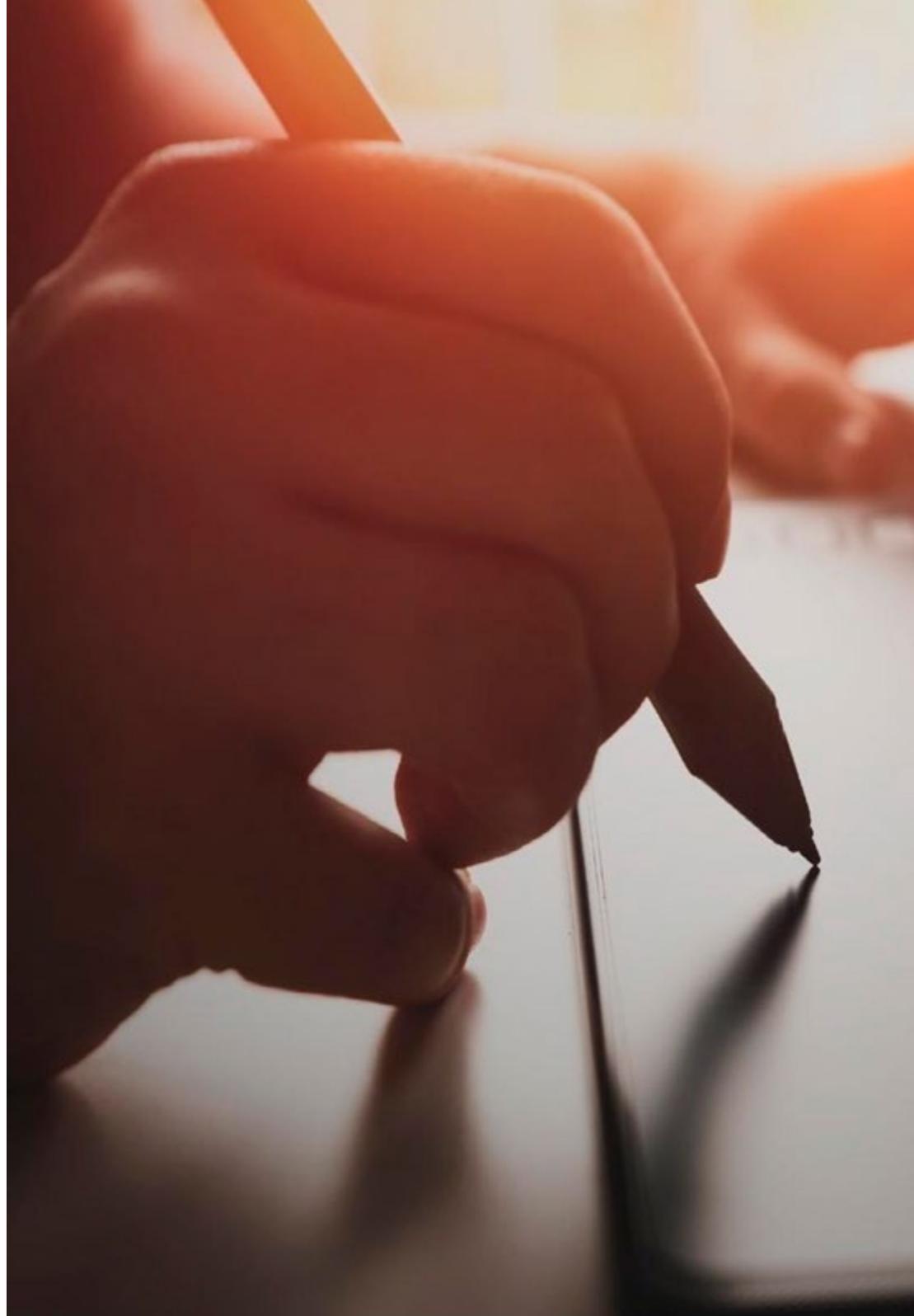
01

Presentación

Contar historias rompiendo con los esquemas tradicionales es uno de los objetivos principales del desarrollo de proyectos narrativos digitales. A través de medios como los videojuegos, las películas animadas, los cómics digitales o la publicidad online ofrecen una experiencia diferente al usuario. En estos proyectos, la ilustración profesional es una herramienta esencial para crear personajes, ambientes y objetos que transmitan la historia de manera efectiva y atractiva al público. Bajo esta premisa, TECH ha diseñado esta titulación 100% online, con la que profundizar en el *Concept Art* como modelo artístico, y en las herramientas más punteras para aplicar la ilustración en el cómic o la animación. Gracias a la metodología *Relearning*, que se enfoca en el aprendizaje activo y la aplicación práctica de los conocimientos, podrás estudiar de manera progresiva adaptando el aprendizaje a tu propio ritmo.

“

Especialízate en el desarrollo de proyectos narrativos digitales y crea historias que no dejen indiferente a nadie. Aprovecha esta oportunidad”



La industria del entretenimiento y la publicidad está en constante evolución, y en la actualidad, la narrativa digital es una forma cada vez más popular de contar historias y comunicar mensajes visuales. La ilustración profesional aplicada al desarrollo de proyectos narrativos digitales es un campo especializado que combina la creatividad artística con habilidades técnicas y de diseño necesarias para producir contenidos visuales de alta calidad y que llamen la atención de los públicos.

En base a esto, TECH ha creado esta titulación universitaria que ofrece un recorrido por las herramientas de diseño digital más actualizadas, como los softwares principales para el desarrollo de ilustraciones y animación. Así, durante todo el programa ahondarás en el poder del *storytelling*, las técnicas narrativas de perfeccionamiento visual, el desarrollo técnico del manga o el diseño de una historia de animación en 3D, entre otros temas.

Todo ello a través de un formato 100% online para que adquieras las habilidades y los conocimientos necesarios para convertirte en un ilustrador profesional especializado. Además, gracias a la metodología *Relearning*, adquirirás los conocimientos de manera progresiva a través de un aprendizaje activo y práctico. Por tanto, se trata de una ocasión única de destacar en un campo en constante evolución.



Perfecciona la técnica visual de las narrativas gráficas y valora el storytelling aplicado a la elaboración de un personaje. Todo ello gracias a este programa universitario"

02

Requisitos de acceso

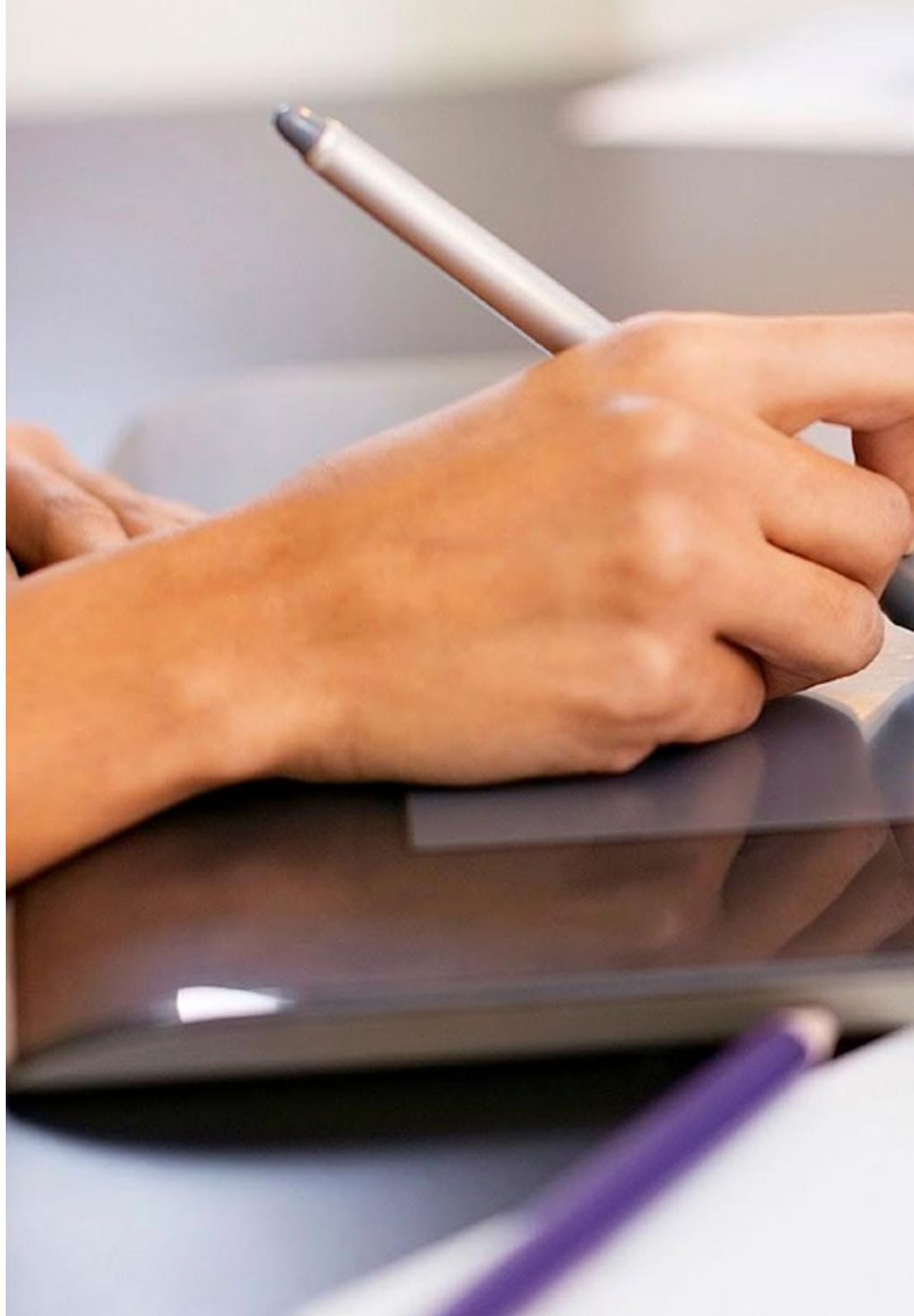
Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”



Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

03

Salidas profesionales

Este programa ofrece una oportunidad única para acceder a nuevas oportunidades de empleo en empresas líderes en la industria. La capacidad de crear ilustraciones de alta calidad y adaptadas a diversos medios y plataformas es esencial en campos como la publicidad, el diseño gráfico, los videojuegos y la animación. Por lo tanto, la polivalencia y adaptabilidad que adquieras a través de este programa te brindará la posibilidad de explorar diversos campos y mercados, lo que se traducirá en una amplia gama de oportunidades profesionales.



Profundiza en el modelado de personas y caricaturas en 3D gracias a esta Especialización Profesional y conviértete en un prestigioso diseñador de personajes”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ◆ Ilustrador para medios digitales
- ◆ Ilustrador especializado en el sector publicitario
- ◆ Auxiliar creativo de Ilustración y *Lettering*
- ◆ Técnico de ilustración destinada a la animación audiovisual
- ◆ Comercial de productos de ilustración gráfica y digital



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Con esta Especialización Profesional estarás preparado para aplicar las técnicas escultóricas al terreno digital, lo que te permitirá simular proyectos reales en 3D, atendiendo al diseño de personajes o caricaturas. Con todo esto, podrás enfrentarte a cualquier reto que se te plantee dentro de la industria digital. Por eso, se trata de una ocasión única de orientar tu carrera profesional hacia un sector que no deja de crecer.

01

Aplicar los recursos de animación por medio de la ilustración digital

02

Ilustrar bajo una serie de principios una campaña publicitaria que posteriormente será animada

03

Utilizar el Concept Art como modelo artístico en el panorama creativo del diseñador e ilustrador profesional

04

Realizar las técnicas escultóricas profesionales en el terreno digital



05

Usar las herramientas digitales disponibles para modelar un personaje o caricatura e incorporar los requisitos visuales estudiados con anterioridad

06

Simular un proyecto 3D real, introduciendo conceptos de lenguaje cinematográfico y requisitos de dirección artística

07

Implementar las consideraciones técnicas a la hora de trabajar en la animación 2D o en la animación 3D

08

Emplear la narrativa de la semiótica como método de expresión en el propio dibujo

05

Plan de formación

Esta titulación ha sido diseñada para garantizarte un aprendizaje efectivo y completo en el campo de la Ilustración Profesional. Se ha seleccionado cuidadosamente el contenido para ofrecerte una experiencia completa que abarca todos los aspectos fundamentales del sector, permitiéndote mantener una comprensión actualizada de las últimas tendencias y avances en la industria. A través de este enfoque, adquirirás las habilidades y conocimientos necesarios para desarrollar proyectos narrativos digitales de máximo nivel. Además, el equipo docente está compuesto por profesionales altamente experimentados y reconocidos en el sector, quienes estarán a tu disposición en todo momento para guiarte y ayudarte durante el proceso de aprendizaje.

“

Los contenidos más actualizados del momento y el equipo docente más experto del sector: una garantía para que tu aprendizaje sea exitoso y de calidad”



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 Comics*
 - 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

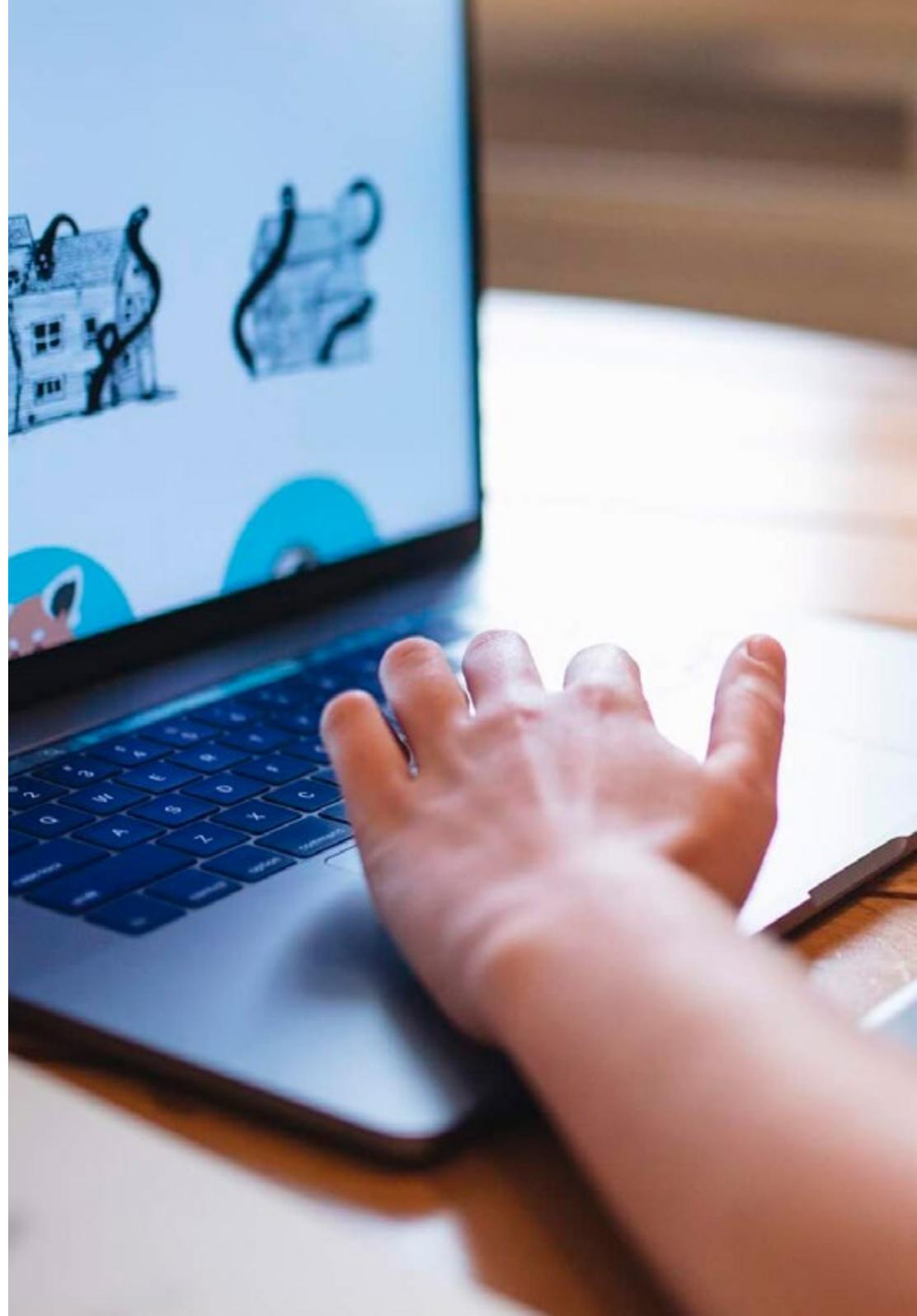
- 2.10. Proyecto: diseño de un cómic personalizado
 - 2.10.1. Definición de los objetivos
 - 2.10.2. La historia a desarrollar
 - 2.10.3. Los personajes e intérpretes
 - 2.10.4. Diseño de escenarios
 - 2.19.5. Formatos

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 necesitamos 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 queremos 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

“*Desarrolla proyectos artísticos que no dejen indiferente a nadie y llamen la atención de las empresas del sector. Hazlo gracias a TECH”*

06

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

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

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



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.



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.



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".



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.



07

Titulación

La Especialización Profesional en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Especialización Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en la Especialización Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Especialización Profesional en Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales**

Modalidad: **Online**

Horas: **600**





Especialización Profesional Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 600

Especialización Profesional

Ilustración Profesional de Proyectos Narrativos Digitales