

Máster Profesional

Ilustración Profesional





tech formación
profesional

Máster Profesional Ilustración Profesional

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/master-profesional/master-profesional-ilustracion-profesional

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer
al finalizar el Máster
Profesional?

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 14

06

Metodología

pág. 26

07

Titulación

pág. 30

01

Presentación

El ilustrador profesional utiliza habilidades artísticas para dar vida a historias o conceptos, trabajando estrechamente con clientes y diseñadores para comprender sus necesidades y el propósito de la ilustración. Los ilustradores pueden trabajar en una amplia variedad de medios, desde papel hasta el digital, empleando herramientas como lápices, acuarelas, vectores, programas de diseño gráfico y Tablet de dibujo para crear sus proyectos. Por eso, es una profesión con amplias oportunidades laborales y en ese contexto, TECH ha diseñado esta titulación 100% online que te abre paso a nuevas posibilidades. Aprenderás desde el uso de herramientas en la suite de Adobe, ilustración con el iPad, narrativa digital, hasta las diversas técnicas para cada uno de los espacios donde se requiera el proyecto de ilustración.

“

Si deseas desarrollar tu carrera como Ilustrador Profesional, esta titulación es para ti. Aprenderás las técnicas más avanzadas, así como el uso de herramientas digitales y narrativa especializada”





La Ilustración Profesional, una disciplina artística exigente, pero valiosa, que combina habilidades creativas y técnicas para desarrollar proyectos útiles dentro de diferentes sectores competitivos. Comunicar a través de las imágenes, con ideas persuasivas y envolventes, lo convierten hoy en día en un recurso altamente demandado en el mercado global.

Gracias a la disponibilidad de los medios digitales, los profesionales de este sector no tienen límites para desarrollar su trabajo, ya que pueden desarrollar su trabajo a distancia y actualizar sus medios en función de las tendencias. Pero para ello, es esencial la capacitación y con este programa podrás lograrlo. Se trata de un Máster Profesional que reúne las herramientas y técnicas imprescindibles de conocer para iniciarse en la Ilustración.

Ahondarás en el uso de la suite Adobe, el diseño, las técnicas de ilustración creativa a través del iPad, la narrativa digital y el *Storytelling*, la ilustración editorial, la animación y las tecnologías disponibles para ello. También estudiarás la ilustración enfocada al Comic y al sector de la moda, como también, el *Concept Art*, el *Lettering*, entre otros relevantes aspectos. Al tratarse de un Máster Profesional 100% online, contarás con la facilidad de elegir desde donde. Como y cuando capacitate sin necesidad de abandonar ninguna de tus responsabilidades actuales.

“*La Ilustración Profesional te presenta innumerables posibilidades laborales por lo que capacitarse es una oportunidad única de evolución personal*”

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 el 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

La ilustración es una rama que implica creatividad e innovación que tiene múltiples salidas profesionales en distintos sectores en la actualidad y en el futuro mercado laboral. No solo se limita al área de publicidad o editorial, también puedes crear proyectos propios o en el mundo corporativo e industrial. Son infinitas las posibilidades que se plantean al capacitarte en Ilustración Profesional, por eso, esta titulación es la llave a nuevas y variadas posibilidades para ampliar tu perspectiva de trabajo como experto en este tema.



Contarás con los conocimientos en Ilustración Profesional que necesitas para el desarrollo de proyectos publicitarios, corporativos, industriales como para la moda”





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

- ♦ Ilustrador para medios digitales
- ♦ Ilustrador para el sector editorial e impreso
- ♦ Ilustrador especializado en el sector publicitario
- ♦ Auxiliar creativo de Ilustración y *Lettering*
- ♦ Ayudante de ilustración para el diseño de moda
- ♦ Técnico de ilustración destinada a la animación audiovisual
- ♦ Encuadernador industrial
- ♦ Operario de manipulados de papel, cartón y otros materiales
- ♦ Técnico en acabados gráficos
- ♦ Comercial de productos de ilustración gráfica y digital



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Al finalizar este Máster Profesional en Ilustración Profesional adquirirás una serie de conocimientos y competencias que te ayudarán a ofrecer un servicio especializado y de calidad en tus intervenciones. Por todo esto, este programa se posiciona como la mejor opción para especializarse en las más actualizadas técnicas y procedimientos en la ilustración.

01

Elaborar una gestión correcta del color tanto en Adobe Photoshop como en Adobe Illustrator

02

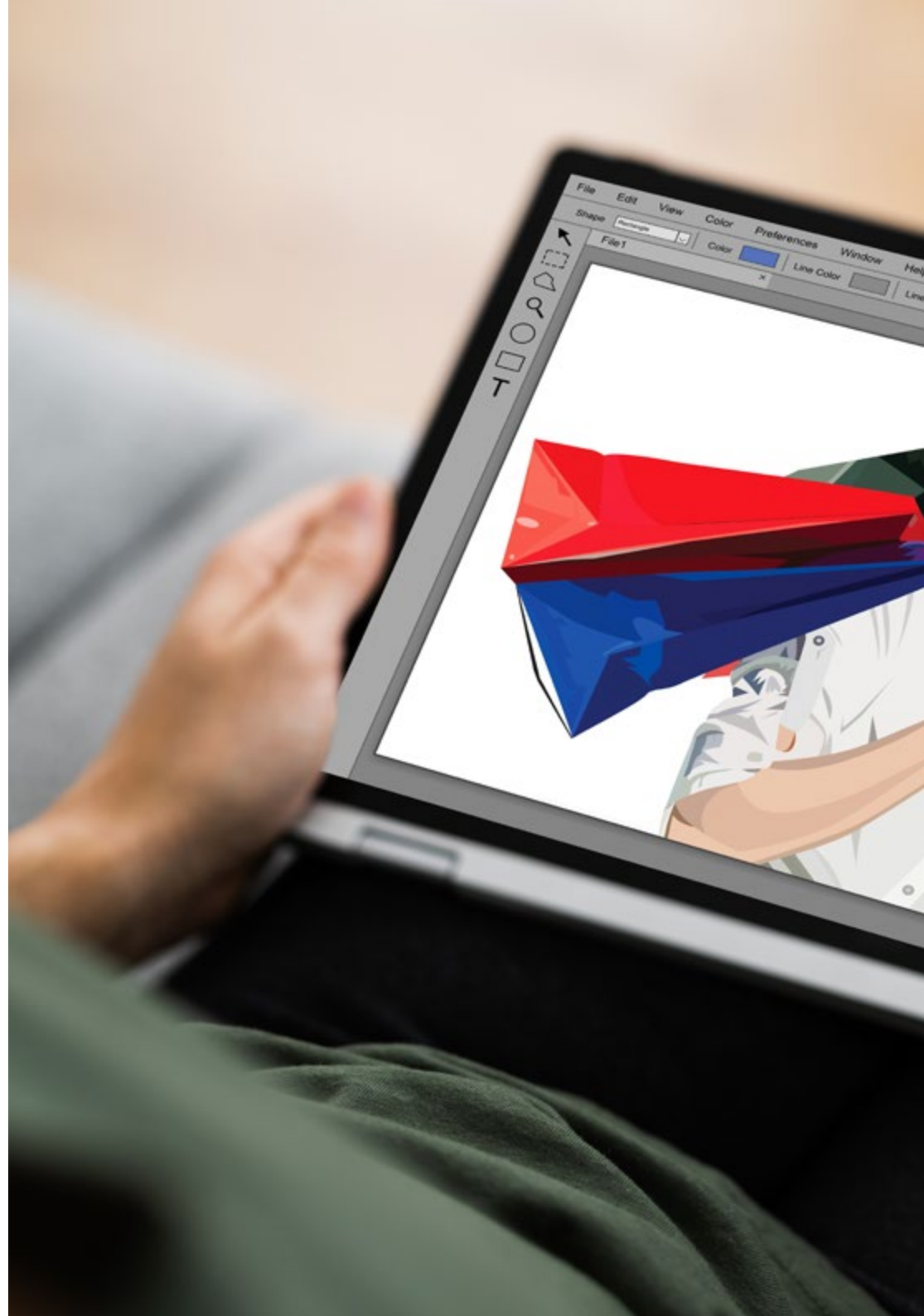
Realizar un retrato ilustrado con Procreate, gestionando sus herramientas, pinceles y trazado de colores

03

Ilustrar mediante la supresión del texto y narración apoyada exclusivamente en imágenes

04

Ejecutar un acompañamiento de imágenes elaboradas mediante técnicas digitales de alto grado de sofisticación con el propio texto





05

Crear proyectos pensando en el movimiento y en las narrativas visuales

06

Desarrollar un cómic siguiendo paso a paso las fases que conforman el proyecto

07

Diseñar escenarios 3D, aplicando la estética trabajada con anterioridad

08

Trazar familias tipográficas conociendo las pautas necesarias de su desarrollo visual

tech 12 | ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

09

Interpretar las tendencias en diseño de moda más destacadas

10

Hacer un proyecto de álbum ilustrado, detallando correctamente las fases a llevar a cabo y los objetivos de su entrega

11

Producir el desarrollo digital del Concept Art y aplicarlo a los nuevos medios

12

Utilizar el diseño profesional de *Lettering* en publicidad y entornos corporativos

13

Emplear el diseño de *Lettering* para redes sociales





¿Qué seré capaz de hacer al finalizar | 13 **tech** el Máster Profesional?

14

Identificar las técnicas creativas de la Ilustración enfocadas a la moda

15

Construir el proceso de Ilustración sobre soportes complejos

16

Usar las técnicas y los procedimientos en la ilustración para diferentes proyectos

17

Evaluar artes finales y acabados de un modo profesional

18

Manejar el poder del *Storytelling* en los proyectos de Ilustración Profesional

05

Plan de formación

El plan de estudios ha sido diseñado con base en la eficacia del aprendizaje, seleccionando cuidadosamente los contenidos para ofrecer un recorrido completo, que incluye todos los campos de estudio imprescindibles para alcanzar el conocimiento real de Ilustración Profesional. Con las actualizaciones y aspectos más novedosos del sector. Profundizando en las técnicas y procedimientos en la ilustración, el diseño de *Lettering* y tipografía para distintos entornos, la aplicación del concept art a los nuevos medios, entre otros muchos aspectos relevantes y necesarios para el desarrollo de una labor especializada como Ilustrador Profesional.

“

Un plan de estudios realizado por expertos y un contenido de calidad son la clave para que tu aprendizaje sea exitoso”





Módulo 1. Herramientas en la suite de Adobe

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

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

Módulo 2. Ilustración con el iPad

- 2.1. Dibujo a mano alzada
 - 2.1.1. Consideraciones previas
 - 2.1.2. El iPad como herramienta
 - 2.1.3. Aspectos formales
 - 2.1.4. Interfaz y técnica
- 2.2. Procreate: técnicas de ilustración creativa
 - 2.2.1. Crear un proyecto
 - 2.2.2. Formatos
 - 2.2.3. Gestión de herramientas
 - 2.2.4. Pinceles
- 2.3. Procreate: retrato ilustrado
 - 2.3.1. Análisis
 - 2.3.2. Síntesis
 - 2.3.3. Trazado
 - 2.3.4. Relleno
- 2.4. Técnicas tradicionales con Procreate
 - 2.4.1. Dibujo tradicional en tablet
 - 2.4.2. Sombreados y trazados
 - 2.4.3. Volumen y desarrollo
 - 2.4.4. Paisaje y realidad
- 2.5. Estilos visuales en Procreate
 - 2.5.1. Concebir un estilo
 - 2.5.2. Trayectorias y recursos
 - 2.5.3. Combinación de técnicas

- 2.6. Ilustración naturalista
 - 2.6.1. El paisaje como medio
 - 2.6.2. Conocimiento del entorno
 - 2.6.3. La luz como volumen
 - 2.6.4. Construcción de un paisaje
- 2.7. Ilustración realista
 - 2.7.1. La complejidad del realismo
 - 2.7.2. La percepción fotográfica
 - 2.7.3. Construcción de un modelo realista
- 2.8. Diseño de *cartoon* en Procreate
 - 2.8.1. Referencias visuales
 - 2.8.2. Anatomía y cuerpo
 - 2.8.3. La historia del personaje
 - 2.8.4. Construcción del personaje
- 2.9. Creación de *storyboard* en Procreate
 - 2.9.1. Cómo definir un *storyboard*
 - 2.9.2. Fases y elementos del *storyboard*
 - 2.9.3. Animación y *storyboard*
- 2.10. Otras apps para ilustrar en iPad
 - 2.10.1. ¿Por qué es importante comparar aplicaciones?
 - 2.10.2. Ilustración vectorial en iPad
 - 2.10.3. Ilustración en mapa de bits en iPad
 - 2.10.4. Ilustración 3D en iPad
 - 2.10.5. Apps de ilustración profesional en iPad

Módulo 3. Narrativa digital aplicada a la ilustración

- 3.1. ¿Cómo trasladar la narrativa digital a la ilustración?
 - 3.1.1. La narrativa digital
 - 3.1.2. El arte de contar historias
 - 3.1.3. Recursos disponibles
- 3.2. La cibercultura y el arte digital
 - 3.2.1. La cibercultura del nuevo siglo
 - 3.2.2. La cultura aplicada a la tecnología
 - 3.2.3. Ilustradores de éxito en el entorno digital
- 3.3. La ilustración narrativa
 - 3.3.1. Narrar una historia
 - 3.3.2. Guion y perfeccionamiento
 - 3.3.3. La continuidad
 - 3.3.4. Otros elementos narrativos
- 3.4. Ilustración y semiótica
 - 3.4.1. La semiología en el terreno de la ilustración
 - 3.4.2. La simbología como recurso
 - 3.4.3. La sintaxis de la imagen
- 3.5. Gráficos que hablan por sí solos
 - 3.5.1. Suprimir el texto
 - 3.5.2. La expresión gráfica
 - 3.5.3. Dibujar pensando en un discurso
 - 3.5.4. El dibujo infantil como paradigma
- 3.6. La narrativa digital como recurso didáctico
 - 3.6.1. Desarrollo de narrativas
 - 3.6.2. El entorno hipertextual
 - 3.6.3. El entorno multimedia

- 3.7. El poder del *storytelling*
 - 3.7.1. Aprovechar el *storytelling*
 - 3.7.2. Gestión del discurso
 - 3.7.3. Acciones complementarias
 - 3.7.4. Aplicación de matices
- 3.8. Tendencias clave en la ilustración
 - 3.8.1. Artistas de éxito
 - 3.8.2. Estilos visuales que han marcado historia
 - 3.8.3. ¿Copiar o definir un estilo propio?
 - 3.8.4. La demanda del cliente potencial
- 3.9 Técnicas narrativas de perfeccionamiento visual
 - 3.9.1. La narrativa visual
 - 3.9.2. Armonía y contraste
 - 3.9.3. Conectividad con la historia
 - 3.9.4. Alegorías visuales
- 3.10. Identidad visual narrativa de un personaje
 - 3.10.1. La identificación de un personaje
 - 3.10.2. Comportamiento y gestualidad
 - 3.10.3. La autobiografía
 - 3.10.4. Discurso gráfico y soporte de proyección

Módulo 4. La ilustración editorial

- 4.1. Pensar en el soporte
 - 4.1.1. Diseño editorial e ilustración
 - 4.1.2. Formatos disponibles
 - 4.1.3. ¿Impresión o exportación digital?
 - 4.1.4. Jerarquía y texto
- 4.2. Acompañamiento literario
 - 4.2.1. El texto dicta los gráficos
 - 4.2.2. ¿Cómo ilustrar lo que leemos?
 - 4.2.3. ¿Qué estética es la más apropiada?
- 4.3. Técnicas editoriales de ilustración
 - 4.3.1. La técnica editorial
 - 4.3.2. Consideraciones técnicas
 - 4.3.3. Más allá de la imagen
- 4.4. El humor gráfico
 - 4.4.1. La historieta gráfica
 - 4.4.2. Humor e ilustración
 - 4.4.3. Expresión y crítica
 - 4.4.4. Medios y recursos
- 4.5. La relación entre el texto y la imagen
 - 4.5.1. La tipografía en la ilustración
 - 4.5.2. La tipografía como imagen
 - 4.5.3. La tipografía creativa
 - 4.5.4. Jerarquía entre texto e imagen
- 4.6. Ilustración en revistas
 - 4.6.1. La revista como soporte
 - 4.6.2. ¿Por qué ilustrar en una revista?
 - 4.6.3. Formatos y especificaciones técnicas
 - 4.6.4. El acabado final
- 4.7. Ilustración en catálogos o folletos
 - 4.7.1. El catálogo y sus aplicaciones gráficas
 - 4.7.2. Identidad gráfica de soportes impresos
 - 4.7.3. Posibilidades creativas
 - 4.7.4. Ingeniería del papel

- 4.8. Ilustración en libros y novelas
 - 4.8.1. La novela gráfica
 - 4.8.2. El grado de discreción
 - 4.8.3. La ilustración en cuentos infantiles
- 4.9. Ilustración en prensa
 - 4.9.1. La simpleza gráfica
 - 4.9.2. Espacios para ilustración
 - 4.9.3. Grandes referentes
 - 4.9.4. La polémica gráfica
- 4.10. Ilustración digital impresa
 - 4.10.1. Consideraciones previas a la impresión
 - 4.10.2. Pruebas y comparación
 - 4.10.3. Tintas y reproducción del color
 - 4.10.4. Simular una técnica tradicional sobre papel

Módulo 5. Ilustración y animación

- 5.1. La animación como soporte ilustrativo
 - 5.1.1. Dibujar para animar
 - 5.1.2. Primeros bocetos
 - 5.1.3. Enfoques y artes finales
 - 5.1.4. Ilustración con movimiento
- 5.2. La sofisticación de la animación
 - 5.2.1. La tecnología en el terreno de la animación
 - 5.2.2. Claves para animar elementos
 - 5.2.3. Nuevos métodos y técnicas
- 5.3. Paradigmas de éxito en la animación
 - 5.3.1. El reconocimiento del éxito
 - 5.3.2. Los mejores estudios de animación
 - 5.3.3. Tendencias visuales
 - 5.3.4. Cortometrajes y largometrajes

- 5.4. Tecnología actual en la animación
 - 5.4.1. ¿Qué necesitamos para animar una ilustración?
 - 5.4.2. Software disponible para animar
 - 5.4.3. Dar vida a un personaje y a un escenario
- 5.5. Conceptualización de una historia animada
 - 5.5.1. El concepto gráfico
 - 5.5.2. El guion y el *storyboard*
 - 5.5.3. El modelado de las formas
 - 5.5.4. Desarrollo técnico
- 5.6. Ilustración aplicada a una campaña publicitaria
 - 5.6.1. Ilustración publicitaria
 - 5.6.2. Referencias
 - 5.6.3. ¿Qué queremos contar?
 - 5.6.4. Trasladar las ideas al soporte digital
- 5.7. Síntesis gráfica
 - 5.7.1. Menos, es más
 - 5.7.2. Ilustrando con sutileza
 - 5.7.3. La geometría en la ilustración
- 5.8. Diseño de una historia de animación en 2D
 - 5.8.1. La ilustración en 2D
 - 5.8.2. Consideraciones técnicas en la animación 2D
 - 5.8.3. Contar historias en 2D
 - 5.8.4. Los escenarios en 2D
- 5.9. Diseño de una historia de animación en 3D
 - 5.9.1. La ilustración en 3D
 - 5.9.2. Consideraciones técnicas en la animación 3D
 - 5.9.3. El volumen y el modelado
 - 5.9.4. La perspectiva en la animación 3D

- 5.10. El arte de simular el 3D con el 2D
 - 5.10.1. Percepción visual en la animación
 - 5.10.2. Las texturas en la animación
 - 5.10.3. La luz y el volumen
 - 5.10.4. Referencias visuales

Módulo 6. Ilustración profesional enfocada al cómic

- 6.1. El cómic como medio de expresión
 - 6.1.1. El cómic como soporte de comunicación gráfica
 - 6.1.2. El diseño de historietas visuales
 - 6.1.3. La reproducción del color en el cómic
- 6.2. Técnicas y evolución del cómic
 - 6.2.1. Los comienzos del cómic
 - 6.2.2. Evolución gráfica
 - 6.2.3. Los motivos narrativos
 - 6.2.4. La representación de elementos
- 6.3. Pensamiento formal
 - 6.3.1. La estructura de un cómic
 - 6.3.2. La narración de la historia
 - 6.3.3. El diseño de los personajes
 - 6.3.4. El diseño de los escenarios
 - 6.3.5. El discurso de las escenas
- 6.4. El género de súper héroes
 - 6.4.1. El cómic de super héroes
 - 6.4.2. El caso de Marvel Comics
 - 6.4.3. El caso de DC Cómics
 - 6.4.4. Diseño visual
- 6.5. El género fantástico y de aventuras
 - 6.5.1. El género de fantasía
 - 6.5.2. El diseño de personajes fantásticos
 - 6.5.3. Recursos y referencias visuales
- 6.6. El cómic en Asia
 - 6.6.1. Principios visuales de la ilustración en Asia
 - 6.6.2. El diseño de caligrafía en oriente
 - 6.6.3. La narrativa visual de las historietas
 - 6.6.4. El diseño gráfico oriental
- 6.7. Desarrollo técnico del manga
 - 6.7.1. El diseño de manga
 - 6.7.2. Aspectos formales y estructura
 - 6.7.3. *Storytelling* y guion gráfico
- 6.8. La relación entre el manga y el anime
 - 6.8.1. La animación en Japón
 - 6.8.2. Características del anime
 - 6.8.3. El proceso de diseño del anime
 - 6.8.4. Técnicas visuales en el anime
- 6.9. El cómic en los medios digitales
 - 6.9.1. El cómic a través de la pantalla
 - 6.9.2. Animación de un cómic
 - 6.9.3. Equilibrio de color y códigos visuales
 - 6.9.4. Estructura gráfica y formatos
- 6.10. Proyecto: diseño de un cómic personalizado
 - 6.10.1. Definición de los objetivos
 - 6.10.2. La historia a desarrollar
 - 6.10.3. Los personajes e intérpretes
 - 6.10.4. Diseño de escenarios
 - 6.10.5. Formatos

Módulo 7. Concept Art

- 7.1. ¿Qué es el Concept Art?
 - 7.1.1. Definición y utilización del concepto
 - 7.1.2. Aplicación del concept art a los nuevos medios
 - 7.1.3. Desarrollo digital del concept art
- 7.2. Color y composición digital
 - 7.2.1. La pintura digital
 - 7.2.2. Las bibliotecas y paletas de color
 - 7.2.3. El coloreado digital
 - 7.2.4. Aplicación de texturas
- 7.3. Técnicas escultóricas tradicionales
 - 7.3.1. La ilustración llevada a la escultura
 - 7.3.2. Técnicas de modelado escultórico
 - 7.3.3. Texturas y volumen
 - 7.3.4. Proyecto escultórico
- 7.4. Pintura y texturizado 3D
 - 7.4.1. La pintura en el diseño 3D
 - 7.4.2. Texturas naturales y artificiales en el 3D
 - 7.4.3. Caso práctico: el realismo en los videojuegos
- 7.5. Modelado de personajes y caricaturas
 - 7.5.1. Definición de un personaje 3D
 - 7.5.2. Software a utilizar
 - 7.5.3. Soporte técnico
 - 7.5.4. Herramientas empleadas
- 7.6. Definición de objetos y escenarios
 - 7.6.1. El escenario de una ilustración
 - 7.6.2. El diseño de escenarios en la proyección isométrica
 - 7.6.3. Los objetos complementarios
 - 7.6.4. La decoración del entorno

- 7.7. Lenguaje cinematográfico
 - 7.7.1. El cine de animación
 - 7.7.2. Recursos gráficos visuales
 - 7.7.3. Gráficos en movimiento
 - 7.7.4. Imagen Real vs. Animación por Ordenador
- 7.8. Retoques y perfeccionamiento estético
 - 7.8.1. Errores comunes en el diseño 3D
 - 7.8.2. Ofrecer mayor grado de realismo
 - 7.8.3. Especificaciones técnicas
- 7.9. Simulación de un proyecto 3D
 - 7.9.1. Diseño volumétrico
 - 7.9.2. El espacio y el movimiento
 - 7.9.3. La estética visual de los elementos
 - 7.9.4. Los remates finales
- 7.10. Dirección artística de un proyecto
 - 7.10.1. Funciones de la dirección artística
 - 7.10.2. Análisis del producto
 - 7.10.3. Consideraciones técnicas
 - 7.10.4. Evaluación del proyecto

Módulo 8. Ilustración y *lettering*

- 8.1. El resurgir del *lettering*
 - 8.1.1. *Lettering* y tipografía
 - 8.1.2. La evolución del *lettering*
 - 8.1.3. El propósito de crear *lettering*
 - 8.1.4. Bases del *lettering*

- 8.2. La tipografía como ilustración
 - 8.2.1. La letra como imagen
 - 8.2.2. La tipografía como identidad
 - 8.2.3. Imagen corporativa y tipografía
- 8.3. Diseño de una familia tipográfica
 - 8.3.1. Anatomía tipográfica
 - 8.3.2. Diseño de cuadratín
 - 8.3.3. Aspectos técnicos
 - 8.3.4. Elementos decorativos
- 8.4. Caligrafía, *lettering* y tipografía
 - 8.4.1. La caligrafía en el diseño
 - 8.4.2. La legibilidad en el *lettering*
 - 8.4.3. La nueva tipografía
- 8.5. Conceptualización y dibujo de la letra
 - 8.5.1. El diseño profesional de *lettering*
 - 8.5.2. Convertir letras en imágenes
 - 8.5.3. El trazo de un alfabeto tipográfico
- 8.6. *Lettering* y publicidad
 - 8.6.1. La tipografía en la publicidad
 - 8.6.2. Promoción de productos a través del texto
 - 8.6.3. El impacto visual
 - 8.6.4. La persuasión a través del marketing
- 8.7. La tipografía en el entorno corporativo
 - 8.7.1. La identidad corporativa a través de imágenes
 - 8.7.2. Crear una identidad sin logotipo
 - 8.7.3. El color y la estética tipográfica
 - 8.7.4. El acabado final y otros efectos
- 8.8. La tipografía en el entorno digital
 - 8.8.1. La tipografía en las aplicaciones móviles
 - 8.8.2. La tipografía en los banners publicitarios
 - 8.8.3. La tipografía en el entorno web
- 8.9. La tipografía en la animación
 - 8.9.1. Los gráficos animados
 - 8.9.2. Pautas de animación para trabajar con tipografías
 - 8.9.3. Efectos y consideraciones técnicas
 - 8.9.4. Referencias estéticas
- 8.10. Diseño de *lettering* para redes sociales
 - 8.10.1. Preferencias del usuario actual en las redes sociales
 - 8.10.2. La visualización del contenido en las plataformas
 - 8.10.3. El intercambio cultural
 - 8.10.3. El *lettering* en las redes sociales

Módulo 9. Ilustración en el diseño de moda

- 9.1. El marketing de moda
 - 9.1.1. La estructura del mercado de moda
 - 9.1.2. Investigación y planificación
 - 9.1.3. La promoción de la moda
 - 9.1.4. El branding aplicado a la moda
- 9.2. El papel del ilustrador en la moda
 - 9.2.1. Las premisas del ilustrador digital
 - 9.2.2. La ilustración en el terreno de la moda
 - 9.2.3. El desarrollo de la moda a través del diseño

- 9.3. Técnicas creativas enfocadas a la moda
 - 9.3.1. Arte en el proceso creativo
 - 9.3.2. El posicionamiento en los mercados de moda
 - 9.3.3. El producto de moda y la marca
 - 9.3.4. Las macrotendencias y las microtendencias
- 9.4. Desarrollo visual de una pieza de moda
 - 9.4.1. El boceto en el diseño de moda
 - 9.4.2. Referencias visuales en la moda
 - 9.4.3. Técnicas experimentales
 - 9.4.4. El color y el tejido
- 9.5. La estética en la moda
 - 9.5.1. Las tendencias en el diseño de moda
 - 9.5.2. Las vanguardias en el diseño de moda
 - 9.5.3. La inspiración a la hora de ilustrar los productos de moda
 - 9.5.4. El diseño inclusivo en la moda
- 9.6. El desarrollo industrial
 - 9.6.1. Consideraciones técnicas para el diseño
 - 9.6.2. La producción en la moda
 - 9.6.3. Técnicas de impresión
- 9.7. Ilustrando sobre el soporte
 - 9.7.1. Ilustración sobre soportes complejos
 - 9.7.2. Moda inspirada en la pintura
 - 9.7.3. Producción artística
- 9.8. Referentes mundiales en el diseño de moda
 - 9.8.1. Los grandes diseñadores y diseñadoras
 - 9.8.2. La gran aportación de la ilustración
 - 9.8.3. La moda en la maquetación de revistas
 - 9.8.4. El impacto a través del color

- 9.9. Diseño de estampación
 - 9.9.1. La estampación sobre la pieza
 - 9.9.2. Aplicación del diseño gráfico
 - 9.9.3. Diseño de patronajes
 - 9.9.4. La alta costura
- 9.10. Proyecto: diseño de colección de moda
 - 9.10.1. Los objetivos del prototipo
 - 9.10.2. Principios de diseño para ilustrar el producto
 - 9.10.3. Bocetos e ilustración
 - 9.10.4. El packaging en el diseño de moda
 - 9.10.5. Producción y distribución

Módulo 10. Técnicas y procedimientos en la ilustración

- 10.1. Aplicación de la estética del siglo XX
 - 10.1.1. El idealismo visual
 - 10.1.2. Arte Pop en los nuevos medios
 - 10.1.3. La ilustración psicodélica
 - 10.1.4. Desarrollo del estilo retro
- 10.2. La ilustración orientada al diseño de producto
 - 10.2.1. La complejidad formal
 - 10.2.2. *Packaging* retro como referencia gráfica
 - 10.2.3. El diseño nórdico
 - 10.2.4. La orientación visual en el *packaging*
- 10.3. La ilustración en la cartelería
 - 10.3.1. El cartel como medio de comunicación
 - 10.3.2. Propósitos visuales del cartel
 - 10.3.3. Los nuevos medios aplicados a la cartelería

- 10.4. La ilustración en el género cinematográfico
 - 10.4.1. La cartelería en el cine
 - 10.4.2. La cartelería en la animación
 - 10.4.3. La industria digital
 - 10.4.4. Creatividad en la composición
- 10.5. La ilustración en proyectos audiovisuales
 - 10.5.1. Ilustración para proyección en escenarios
 - 10.5.2. Ilustración con movimiento
 - 10.5.3. Ilustración para *video mapping*
 - 10.5.4. Diseño de stands o de espacios interactivos
- 10.6. La ilustración en el mercado laboral
 - 10.6.1. La preparación de los archivos
 - 10.6.2. La entrega de los productos
 - 10.6.3. El contacto con la imprenta o los proveedores
 - 10.6.4. La reunión con el cliente
 - 10.6.5. El presupuesto final
- 10.7. La ilustración orientada a la señalética
 - 10.7.1. Iconografía universal
 - 10.7.2. La señalética inclusiva
 - 10.7.3. El estudio de símbolos
 - 10.7.4. Diseño de señalética
- 10.8. La ilustración en el diseño UX
 - 10.8.1. Pautas para el diseño de una interfaz
 - 10.8.2. El diseño de infografías
 - 10.8.3. Ilustrando el estilo visual de una interfaz



- 10.9. Creación de un portfolio profesional
 - 10.9.1. La estructura del portfolio
 - 10.9.2. Clasificación de los trabajos
 - 10.9.3. Ilustrando y maquetando el portfolio
 - 10.9.4. Materiales y complementos
- 10.10. Proyecto: diseño de un álbum ilustrado
 - 10.10.1. Presentación del proyecto
 - 10.10.2. Objetivos del proyecto
 - 10.10.3. La temática del proyecto
 - 10.10.4. Desarrollo visual del proyecto
 - 10.10.5. Artes finales y acabados

“ *La metodología 100% online de este Master Profesional te permitirá la facilidad de elegir desde donde, como y cuando capacitarte* ”



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.



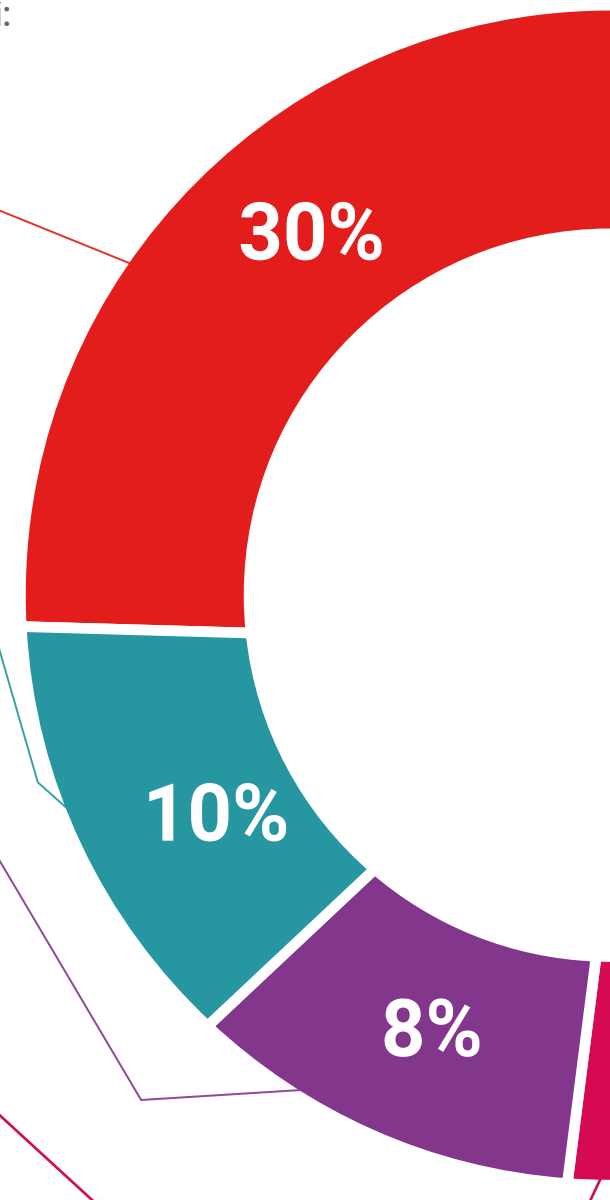
Prácticas de habilidades y competencias

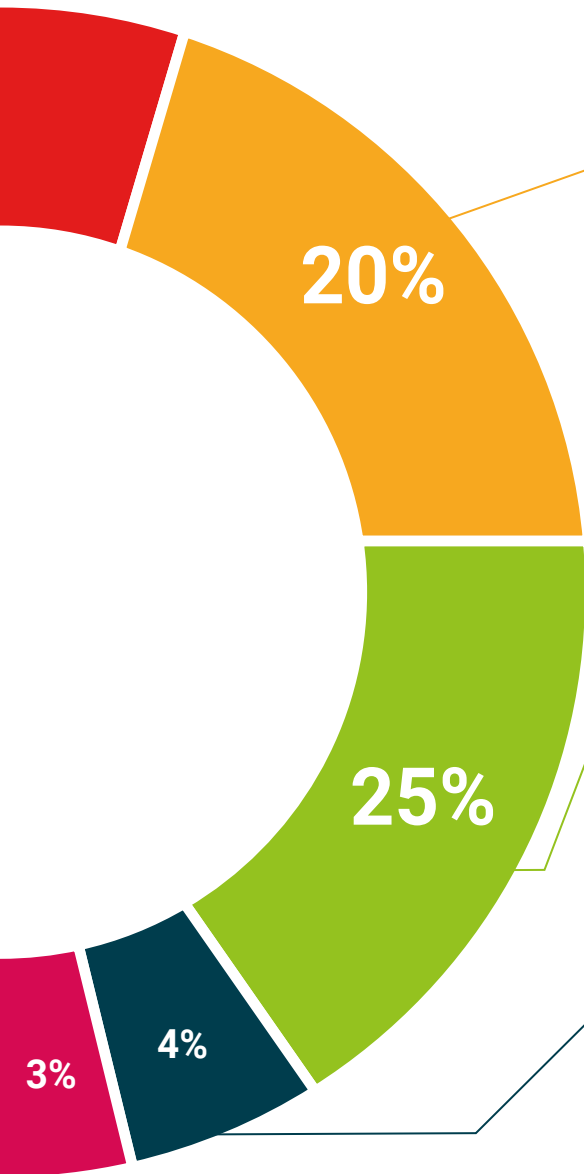
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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

El Máster Profesional en Ilustración Profesional garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Máster Profesional en Ilustración Profesional**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



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

tech formación profesional

Máster Profesional Ilustración Profesional

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional Ilustración Profesional

