



# DISEÑO GRÁFICO Y CREATIVIDAD DIGITAL

60 ECTS

CURSO ACADÉMICO 2017 / 2018

PERÍODO LECTIVO Octubre 2017 - Junio 2018

HORARIO Lunes a jueves de 16:00 a 20:00 h.

400 horas lectivas (incluye complementos formativos)

+ trabajo fin de máster (presentación en Junio 2018)

+ prácticas en empresas

MATRÍCULA 5.000 € (antiguos alumnos 20% descuento)



JUNTA DE ANDALUCÍA

Título oficial expedido  
por la Junta de Andalucía

## PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO	ASIGNATURA	ECTS	CUATRI-MESTRE
I. Creación Digital	Arte Digital y creatividad visual contemporánea	5	1º
	Diseño creativo de caracteres tipográficos	5	1º
II. Aplicaciones del diseño gráfico y visual	Diseño web avanzado y tecnología multimedia interactiva	5	1º
	Diseño Gráfico Aplicado a la Gestión de Contenidos	5	1º
	Metodología proyectual e investigación	5	1º
III. Técnicas avanzadas de representación visual animada	Texturizado e iluminación en entornos 3D	5	2º
	Técnicas de incrustación y análisis de trayectorias	5	2º
	Composición multicapa avanzada	5	2º
IV. Tratamiento Digital de la Imagen	Técnicas de fotomontaje y postproducción publicitaria	5	1º
V. Prácticas externas	Prácticas en empresas	5	2º
VI. Trabajo fin de máster	Proyecto final	10	2º
Complemento formativo	Técnicas de representación digital		1º
	Modelado geométrico 3D		1º

## REQUISITOS DE ADMISIÓN

Grado en Diseño  
Grado/Licenciado en Arquitectura  
Grado/Licenciado en Comunicación  
Grado/Licenciado en Bellas Artes

## PERFIL PROFESIONAL

Identidad corporativa y visual  
Diseño editorial  
Producción gráfica  
Diseño de envases y embalajes  
Dirección de arte en publicidad  
Diseño audiovisual  
Grafismo en televisión  
Diseño multimedia  
Diseño de interacción, diseño web  
Diseñador ambiental: gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio  
Diseño de material didáctico  
Investigación y docencia

[www.ceade.es](http://www.ceade.es)



### MÓDULO I.

## CREACIÓN DIGITAL

Este módulo profundiza en el contexto artístico contemporáneo, determinado por la implementación de las nuevas tecnologías digitales y las nuevas posibilidades creativas que se abren ante este nuevo panorama artístico. A este respecto, se establecen las diferentes variantes artísticas derivadas del uso de las más recientes técnicas o tecnologías y la consecuente democratización del arte a causa de la proliferación y accesibilidad de nuevos soportes multimedia. Así, este módulo profundiza en las diferentes modalidades conceptuales de la creación digital así como en el desarrollo tecnológico y narrativo de cada una de ellas con el objetivo de dotar al alumno de un conocimiento transversal y polifacético.

Por otra parte, el módulo desarrolla las distintas vertientes de la creación digital contemporánea, para comprender la organización de todo proceso creativo mediante las nuevas tecnologías digitales y potenciando la vertiente más creativa del diseño.

### MÓDULO II.

## APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO Y VISUAL

Este módulo pretende la profundización y especialización académica y profesional del alumno en algunas de las principales aplicaciones profesionales del diseño, dotándoles de los conocimientos necesarios sobre los procesos productivos llevados a cabo en cada uno de los sectores profesionales.

El profesional del diseño también debe estar capacitado

para potenciar los efectos emocionales que se desprende del tratamiento visual de un producto o servicio. La profundización en estos procesos y el aprendizaje de técnicas específicas de elaboración y producción de piezas para la comunicación visual convierten a este módulo en protagonista en el entorno creativo y parte del bagaje cultural y profesional imprescindible para el futuro operador en el campo global de la comunicación.

### MÓDULO III.

## TÉCNICAS AVANZADAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA ANIMADA

Los nuevos derroteros del diseño aplicado justifican el desarrollo de herramientas y técnicas basadas no ya en los fundamentos del diseño, sino en los procesos avanzados de creación sintética y de integración con distintos entornos

El desarrollo de este módulo está centrado en el ámbito de la comunicación visual. En este sentido, se dotará a la asignatura de un carácter integral, es decir, capacitar al alumno para desempeñar técnicas desde el aspecto conceptual hasta su realización manual o infográfica, pero en todo caso atendiendo a un contexto productivo previo.

### MÓDULO IV.

## TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN

Este módulo profundiza en el carácter icónico de la imagen y en las posibilidades expresivas y creativas de su manipulación a través de aplicaciones y técnicas digitales de postproducción. El alumno desarrollará una destreza en el manejo avanzado de los softwares de fotomontaje y tratamiento, permitiéndole el

desarrollo creativo de proyectos conceptuales concretos desde la gestión creativa del proyecto en sí misma hasta la aplicación de técnicas de arte final y acabado de la obra.

### MÓDULO V.

## PRÁCTICAS EXTERNAS

Los alumnos del Máster deben realizar prácticas externas en diversas empresas de los sectores implicados en la enseñanza. El desarrollo del módulo de prácticas externas constituye una oportunidad única para aplicar, en el contexto de una empresa real, las competencias generales y específicas adquiridas en el aprendizaje del Máster. De este modo, los alumnos se enfrentarán a problemas y dinámicas reales que deberán ser resueltos y llevados a cabo por ellos mismos, integrados en equipos de trabajo.

### MÓDULO VI.

## TRABAJO FIN DE MÁSTER

Para finalizar su formación, el alumnado deberá elaborar y defender un Trabajo Fin de Máster para la evaluación de los conocimientos y aptitudes alcanzados por cada uno de ellos en las diferentes asignaturas impartidas. En este sentido, el carácter del Trabajo será profesional, integrando conceptos, herramientas y habilidades adquiridos durante el propio Máster. Habrá de ser realizado de forma individual por cada estudiante, bajo la dirección de un profesor del propio Máster.