

✦ Asignaturas del cuarto curso

Merchandising y marketing interactivo

En esta asignatura obtendrás conocimiento específico sobre el mercado, la mercadotecnia y el marketing interactivo, conocimientos esenciales para que el diseñador conozca al público objetivo al que se dirigen sus productos y pueda interactuar con él, aprovechando todos los medios para conectar (medios masivos, directos, interactivos, digitales, ferias, eventos, fuerzas de ventas. etc.)

Animación 3D

Conocerás los programas de diseño de animaciones 3D y aplicarás técnicas como el montaje y la animación de multitudes. Esta asignatura aporta al alumno una visión general de los procesos de producción para la creación y posterior animación de personajes virtuales en 3D.

Maquetación web con hojas de estilos

Conocerás como se desarrolla el trabajo en accesibilidad web y la optimización de páginas. La maquetación CSS y la profundización en técnicas avanzadas. Los estudiantes aprenden a organizar contenido, diseñar interfaces y aplicar estilos como colores, fuentes y distribución. Se profundiza en el uso de reglas de estilo, selectores y propiedades, así como en la adaptación de diseños para diferentes dispositivos.

Postproducción digital

Esta asignatura revisa los conceptos básicos de los gráficos en movimiento y efectos visuales, capacitando al alumno para realizar proyectos audiovisuales complejos, que incluyan un gran nivel de postproducción digital mediante la utilización de software de composición multicapa.

Publicidad y piezas de comunicación

En esta asignatura aprenderás sobre la planificación de proyectos gráficos publicitarios desde el inicio de su proceso creativo hasta su proceso productivo. Se exploran aspectos clave como el análisis de audiencias, la creatividad publicitaria y la producción de piezas como anuncios, banners y videos. Además, se trabaja en la planificación y ejecución de estrategias de comunicación en diversos canales.

Delineación de productos

Esta asignatura aporta a los alumnos un conocimiento profundo para la realización de desarrollos gráficos en objetos 3D, ya sea para aplicar diseño de packaging o a espacios expositivos con herramientas de dibujo vectorial. Se enfatiza el desarrollo de habilidades en la representación precisa de dimensiones, proporciones y materiales. Al finalizar, los estudiantes son capaces de crear representaciones técnicas de productos listos para la producción o prototipado.

Packaging

En esta asignatura aprenderás aspectos técnicos y teóricos de proyectos de diseño de packaging, envases y soportes desde lo creativo hasta el proceso del producto. Los estudiantes aprenden a combinar aspectos funcionales, estéticos y sostenibles en el diseño de packaging, considerando la protección del producto y la experiencia del consumidor. Se trabaja en la selección de materiales, tipografía, colores y gráficos para crear identidades visuales atractivas.

Programación de animaciones

En esta asignatura aprenderás a aplicar a cada problema las metodologías y técnicas necesarias para la ejecución de la solución más adecuada en el campo del diseño multimedia y gráfico. Elaborarás proyectos gráficos originales, teniendo en cuenta las características del encargo final. Además, utilizarás las herramientas digitales en la producción de creaciones gráficas.

Dirección de arte

En esta asignatura, aprenderás las habilidades que debe adquirir el Director de Arte, principalmente la comunicación creativa y la generación de ideas publicitarias a plasmar en campañas 360° (TV, radio, prensa, digital, exterior, etc.). Se abordan técnicas de composición, color, tipografía y fotografía para transmitir el mensaje adecuado. Además, se trabaja en la coordinación con otros departamentos y en la toma de decisiones creativas.

3D avanzado

Esta asignatura profundiza en los conocimientos ya adquiridos en entornos 3D digitales para promocionar al alumno herramientas avanzadas y una visión mejorada de los procesos de producción 3D esenciales en la postproducción de imágenes.

Trabajo Fin de Grado

El Trabajo Fin de Grado (TFG) en el grado de Diseño Gráfico y Multimedia tendrás que elaborar proyectos gráficos originales, teniendo en cuenta las características del encargo final y aplicar a cada problema las metodologías y técnicas necesarias para la ejecución de la solución más adecuada en el campo del diseño multimedia y gráfico. El TFG se estructura en dos grandes bloques:

1. Investigación desarrollo y ejecución: Analizar el impacto de los contextos culturales específicos en las ideas gráficas y su funcionamiento en un contexto cultural particular. Podrás transformar una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios hasta su diseño gráfico final.
2. Del boceto a la realidad: Tendrás que identificar las necesidades y objetivos de los clientes expresados en los briefs de diseño multimedia y gráfico y reconocer las fases del proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. Además de editar y retocar digitalmente imágenes estáticas y en movimiento.

El estudiante deberá demostrar su capacidad para aplicar diferentes técnicas, conceptos y características de la animación 2D y 3D. Utilizar las herramientas digitales más adecuadas en la resolución de cada proyecto de diseño multimedia y gráfico. Además, diseñar animaciones gráficas mediante el uso de las técnicas apropiadas.