

✦ Asignaturas del tercer curso

Legislación aplicada

Esta asignatura aborda los marcos legales que rigen diferentes áreas profesionales, como el diseño, el arte y la propiedad intelectual. Los estudiantes aprenden sobre derechos de autor, contratos, patentes y marcas, así como sobre las leyes relacionadas con la ética profesional y la responsabilidad. Se exploran aspectos legales específicos que afectan a la creación y distribución de obras visuales y digitales. El curso también examina la normativa vigente en el ámbito comercial y laboral.

Infografía 3D

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de centrarte en la creación y diseño de imágenes y animaciones en tres dimensiones mediante software especializado. Los estudiantes aprenden técnicas de modelado, texturización, iluminación y renderizado para generar representaciones visuales realistas o estilizadas. Se exploran aplicaciones de la infografía 3D en áreas como la arquitectura, el cine, los videojuegos y la publicidad. El curso también abarca la animación de objetos y la creación de efectos visuales complejos.

Storyboarding y guión aplicado

Esta asignatura se enfoca en la planificación visual y narrativa de proyectos audiovisuales. Los alumnos ponen en práctica los aspectos necesarios para la ejecución de un guión y aplican los conocimientos adquiridos en asignaturas previas de dibujo e ilustración para dibujar storyboards. El objetivo es dotar a los estudiantes de herramientas para desarrollar una correcta presentación visual de una idea a través de la construcción de un guión cinematográfico y la confección de un storyboard.

Diseño web avanzado

En esta asignatura aprenderás el dominio de técnicas de programación web punteras para que el alumno aprenda conceptos avanzados para el desarrollo de sitios web dinámicos, de aspecto profesional, según las tendencias del momento, y adquiera nuevas destrezas de programación que le permitan la comunicación cliente/servidor.

Taller de proyectos II: productos editoriales

En esta asignatura el alumno completa su formación en creación gráfica desarrollando varios proyectos editoriales y su evolución hacia el mundo digital. Los alumnos serán capaces de desarrollar proyectos complejos como la creación de una colección de libros, realizar una revista o un proyecto expositivo. Además, dominarás Adobe InDesign.

Prácticas académicas externas

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. Tendrás que emitir juicios de valor, teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se desarrollan los proyectos de diseño multimedia y gráfico. Utilizarás distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna en el desarrollo de los proyectos de diseño multimedia y gráfico. Además de elaborar proyectos gráficos originales, teniendo en cuenta las características del encargo final.

Sociología y marketing

En esta asignatura aprenderás sobre la comprensión de cómo la sociología da un punto de vista más amplio sobre las necesidades globales de los individuos y cómo aplicar estos conocimientos al mundo del marketing de productos y servicios.

Modelado 3D

Esta asignatura, se centra en la creación de objetos y escenas tridimensionales a través de software especializado. Los estudiantes aprenden técnicas de modelado, como la creación de formas básicas, la modificación de geometrías y la aplicación de texturas. El curso también abarca la integración de materiales, luces y cámaras en un entorno 3D. El objetivo es desarrollar un acercamiento abstracto al mundo de las tres dimensiones, con implicación de los conocimientos adquiridos en asignaturas de cursos previos.

Productos, mercados y medios publicitarios

En esta asignatura conocerás los conceptos implicados en productos, mercados y medios de publicidad y la interrelación que existe entre ellos en su actividad social para aplicarlos al mundo del marketing. Los estudiantes analizan el comportamiento del consumidor, las tendencias del mercado y cómo segmentar audiencias de manera efectiva. Se exploran los diferentes medios publicitarios, como la televisión, la radio, internet y la prensa, y cómo elegir el canal adecuado para cada campaña.

Edición de video publicitario

Al finalizar esta asignatura, podrás aplicar las herramientas para la edición de material audiovisual con solvencia y expresividad. Aplicarás de manera simultánea la creatividad, el diseño y la capacidad comunicativa y artística, relacionando esta asignatura con otros campos como el diseño y la animación 3D, comunicación audiovisual, grafismo, diseño web.