



# Masters Profesionales

Master en Ilustración Digital y Gráfica



**INESEM**  
BUSINESS SCHOOL

INESEM BUSINESS SCHOOL

# Índice

Master en Ilustración Digital y Gráfica

**1. Sobre Inesem**

**2. Master en Ilustración Digital y Gráfica**

[Descripción](#) / [Para que te prepara](#) / [Salidas Laborales](#) / [Resumen](#) / [A quién va dirigido](#) /

[Objetivos](#)

**3. Programa académico**

**4. Metodología de Enseñanza**

**5. ¿Porqué elegir Inesem?**

**6. Orientación**

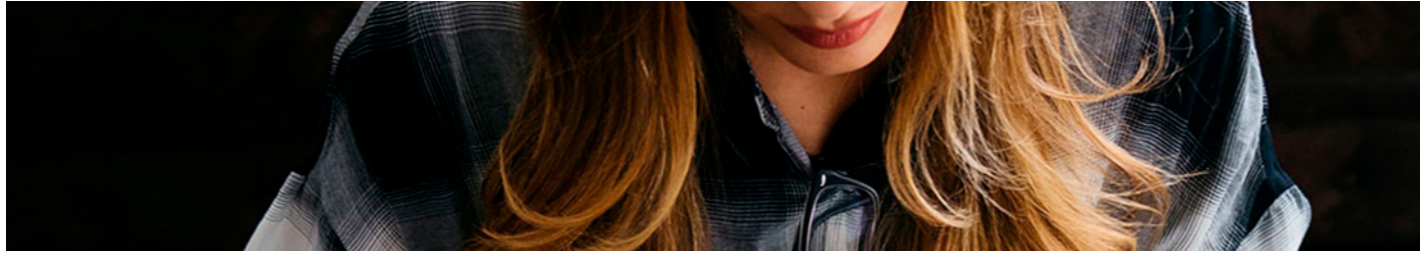
**7. Financiación y Becas**

# SOBRE INESEM BUSINESS SCHOOL



INESEM Business School como Escuela de Negocios Online tiene por objetivo desde su nacimiento trabajar para fomentar y contribuir al desarrollo profesional y personal de sus alumnos. Promovemos ***una enseñanza multidisciplinar e integrada***, mediante la aplicación de ***metodologías innovadoras de aprendizaje*** que faciliten la interiorización de conocimientos para una aplicación práctica orientada al cumplimiento de los objetivos de nuestros itinerarios formativos.

En definitiva, en INESEM queremos ser el lugar donde te gustaría desarrollar y mejorar tu carrera profesional. ***Porque sabemos que la clave del éxito en el mercado es la "Formación Práctica" que permita superar los retos que deben de afrontar los profesionales del futuro.***



## Master en Ilustración Digital y Gráfica



DURACIÓN	1500
PRECIO	1795 €
MODALIDAD	Online

Entidad impartidora:



**INESEM**  
BUSINESS SCHOOL

Programa de Becas / Financiación 100% Sin Intereses

## Titulación Masters Profesionales

- Titulación Expedida y Avalada por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales “Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad.”

# Resumen

El creciente desarrollo de la comunicación digital hace más que necesario integrar a profesionales de la ilustración dentro de equipos multidisciplinares. Con el Máster en Ilustración Digital y Gráfica obtendrás todas las aptitudes y conocimientos necesarios para desarrollarte como profesional en entornos creativos como agencias de publicidad, estudios de diseño, productoras audiovisuales y de videojuegos. Aprende con INESEM a desarrollar tus capacidades de expresión gráfica, domina el uso de las principales herramientas aplicadas a la ilustración digital y crea tu portfolio personal donde mostrarás tus mejores trabajos. Conviértete en el mejor profesional que buscas ser.

## A quién va dirigido

El Máster en Ilustración Digital y Gráfica está dirigido a estudiantes universitarios, diseñadores, dibujantes y personas interesadas en trabajar dentro del sector creativo que deseen obtener una formación especializada para desarrollarse como profesionales de la ilustración digital y gráfica y posicionarse como creativos de éxito.

# Objetivos

Con el Masters Profesionales **Master en Ilustración Digital y Gráfica** usted alcanzará los siguientes objetivos:

- Adquirir un conocimiento avanzado en el dominio de lenguajes gráficos y digitales.
- Dominar los programas aplicados a la Ilustración: Photoshop, Illustrator, Animate, After Effect.
- Aplicar los conocimientos en Ilustración a los sectores profesionales en los que interviene.
- Aprender a gestionar los procesos creativos, desde las primeras ideas hasta el arte final.
- Desarrollar con fluidez estrategias de comunicación digital que posicionen tus creaciones en redes.





¿Y, después?

### Para qué te prepara

Con el Máster en Ilustración Digital y Gráfica obtendrás los conocimientos necesarios para desarrollarte como profesional de la Ilustración. Desde el manejo de los lenguajes gráficos hasta el dominio completos de las principales herramientas de Ilustración digital. Todo esto se verá reflejado en tu porfolio, que acompaña de las mejores estrategias en comunicación digital logrará posicionarte como Ilustrador digital y gráfico de éxito.

### Salidas Laborales

Con el Máster en Ilustración Digital y Grafica conseguirás trabajar como profesional creativo en agencias de publicidad, editoriales y en prensa o televisión. Como especialista ilustrador integrado dentro de diferentes equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales. Así como en la industria del cine, producción de animación y del videojuego.

# ¿Por qué elegir INESEM?



# PROGRAMA ACADÉMICO

Master en Ilustración Digital y Gráfica

Módulo 1. **Fundamentos, técnicas y estilos de la ilustración**

Módulo 2. **Tratamiento y retoque digital de imágenes: adobe photoshop**

Módulo 3. **Dibujo vectorial: adobe illustrator**

Módulo 4. **Animación de ilustraciones con adobe animate cc**

Módulo 5. **Creación con after effect cc 2020**

Módulo 6. **La ilustración aplicada**

Módulo 7. **Comunicación digital de la ilustración**

Módulo 8. **Proyecto fin de máster**

### Módulo 1.

## Fundamentos, técnicas y estilos de la ilustración

#### Unidad didáctica 1.

##### Introducción a la ilustración

---

1. ¿Qué es ilustrar?
2. Breve historia de la ilustración

#### Unidad didáctica 2.

##### Principios básicos del dibujo

---

1. Definición de dibujo
2. Elementos que configuran el dibujo: Punto, Línea y Plano
3. Estructuras de las formas: Proporción, movimiento y espacio
4. Valoración tonal

#### Unidad didáctica 3.

##### El proceso creativo

---

1. Desarrollo de una idea. fases del boceto
2. Composición y entintado
3. Textura y tramas
4. Arte final

#### Unidad didáctica 4.

##### Técnicas gráficas específicas

---

1. El lápiz de azul
2. Entintado tradicional
3. El color directo
4. El collage
5. Técnicas mixtas
6. Ejercicio práctico

#### Unidad didáctica 5.

##### Tratamientos digitales para gráfica

---

1. Procesos de digitalización de una imagen
2. Tratamiento digital de la línea
3. Aplicación de color digital a dibujos analógicos



# Módulo 2.

## Tratamiento y retoque digital de imágenes: adobe photoshop

### Unidad didáctica 1. Presentación

---

1. Presentación

### Unidad didáctica 2. Conceptos básicos

---

1. Novedades del programa
2. Tipos de imagen
3. Resolución de imagen
4. Formatos PSD
5. Formatos de imagen

### Unidad didáctica 3. Área de trabajo

---

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Gestor de ventanas y paneles
5. Marcos de texto
6. Guardar espacios de trabajo
7. Modos de pantalla

### Unidad didáctica 4. Paneles y menús

---

1. Barra menú
2. Barra herramientas
3. Opciones de herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador

### Unidad didáctica 5. Herramientas de selección

---

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Marcos de texto

### Unidad didáctica 6. Herramientas de dibujo y edición

---

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramientas de Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura

### Unidad didáctica 7. Herramientas de retoque y transformación

---

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar pincel corrector puntual
5. Herramientas ojos rojos
6. Tapón de clonar
7. Herramienta borrador
8. La herramienta desenfocar
9. La herramienta sobreexponer y subexponer

### Unidad didáctica 8. Capas

---

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efecto de capas
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas

## Unidad didáctica 9.

### Texto

---

1. Herramienta de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de párrafo
5. Rasterizar y filtros en texto
6. Deformar texto
7. Crear estilos de texto
8. Relleno de texto con imagen
9. Ortografía
10. Herramienta máscara de texto y texto 3D

## Unidad didáctica 10.

### Herramientas de dibujo

---

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramientas forma

## Unidad didáctica 12.

### Transformar imágenes y gráficos web

---

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución de imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen

## Unidad didáctica 13.

### Impresión

---

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta

## Unidad didáctica 14.

### 3d

---

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y cámara
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D

## Unidad didáctica 15.

### Vídeo y animaciones

---

1. Capas de video e importar vídeo
2. El panel movimiento
3. Animación de línea de tiempo
4. Guardar y exportar

# Módulo 3.

## Dibujo vectorial: adobe illustrator

### Unidad didáctica 1.

#### Presentación

---

1. Presentación

### Unidad didáctica 2.

#### Conceptos básicos

---

1. Novedades del programa
2. ¿Qué es un gráfico vectorial?
3. ¿Qué es un mapa de bits?

### Unidad didáctica 3.

#### Área de trabajo

---

1. La interfaz y área de trabajo
2. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
3. Las paletas flotantes y vistas
4. Desplazarse por el documento
5. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
6. Las mesas de trabajo
7. Ejercicios

### Unidad didáctica 4.

#### Seleccionar y organizar objetos

---

1. Herramientas de selección I
2. Herramientas de selección II
3. Trabajar con selecciones
4. Agrupar objetos y modos de aislamiento
5. Alinear y distribuir objetos
6. Ejercicios

### Unidad didáctica 5.

#### Crear formas básicas

---

1. Crear formas básicas
2. Herramienta destello, línea y lápiz
3. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
4. Contorno y relleno
5. Herramienta borrador y suavizar
6. Ejercicios

### Unidad didáctica 6.

#### Color y atributos de relleno

---

1. Modos de color
2. Colorear desde la paleta muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Paleta personalizada y paleta Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

### Unidad didáctica 7.

#### Trazados y curvas bézier

---

1. Nociones sobre trazados
2. Herramienta pluma
3. Trabajar con trazados I
4. Trabajar con trazados II
5. Herramientas de manipulación vectorial
6. Ejercicios

### Unidad didáctica 8.

#### Las capas

---

1. Acerca de las capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Mascaras de recorte
6. Ejercicios

## Unidad didáctica 9.

### Texto

---

1. Textos
2. Importar textos y crear columnas
3. Enlazar texto y el área de texto
4. Texto objetos y formatear texto
5. Propiedades de párrafo y estilos
6. Rasterizar y exportar texto
7. Atributos de Apariencia
8. Ortografía y envoltentes
9. Ejercicios

## Unidad didáctica 10.

### Filtros, estilos y símbolos

---

1. Aplicar y editar efectos
2. Rasterización y efecto de sombra
3. Objetos en tres dimensiones
4. Mapeado
5. Referencia rápida de efectos
6. Estilos gráficos
7. Pinceles
8. Pincel de manchas
9. Símbolos
10. Ejercicios

## Unidad didáctica 11.

### Transformar objetos

---

1. Escalar objetos
2. Rotar y distorsionar objetos
3. Colocar y reflejar objetos
4. Envoltentes
5. Combinar objetos
6. Fusión de objetos
7. Ejercicios

## Unidad didáctica 12.

### Gráficos web y otros formatos

---

1. Optimizar imágenes
2. Mapas de imagen
3. Sectores
4. Exportar e importar imágenes
5. Crear PDF
6. Automatizar tareas
7. Calcar mapa de bits
8. Ejercicios

## Unidad didáctica 13.

### Impresión

---

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento
4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

## Unidad didáctica 14.

### Otras herramientas

---

1. Degradados en trazos
2. Creación de patrones
3. Cuadrícula de perspectiva
4. Gráficas
5. Herramienta rociar símbolos
6. Ejercicios

# Módulo 4.

## Animación de ilustraciones con adobe animate cc

### Unidad didáctica 1.

#### El entorno de trabajo i

---

1. Tipos de gráficos
2. Utilización del escenario y el papel Herramientas en Animate
3. Flujo de trabajo Animate CC
4. Ver el área de trabajo
5. Menús
6. Gestión de ventanas y paneles
7. Guardar espacios de trabajo
8. Preferencias en Animate

### Unidad didáctica 2.

#### Entorno de trabajo ii

---

1. Escenario y propiedades del documento
2. Herramientas
3. Línea de tiempo y capas
4. Vistas del documento
5. Reglas, guías y cuadrículas
6. Deshacer, rehacer y repetir. Historial
7. Archivos de Animate

### Unidad didáctica 3.

#### Administración de documentos

---

1. Crear documentos
2. Las plantillas
3. Importación de imágenes e ilustraciones
4. Illustratos y Animate
5. Photoshop y Animate
6. Archivos Animate

### Unidad didáctica 4.

#### Dibujar en animate

---

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo
3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramientas pluma
7. Editar contornos

### Unidad didáctica 5.

#### Trabajar con objetos

---

1. Transformar objetos
2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos
6. Mover y copiar objetos

### Unidad didáctica 6.

#### Color en animate

---

1. Selector de color
2. Paleta color
3. Degradados
4. Herramienta transformas degradados
5. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
6. Herramienta cuentagotas

### Unidad didáctica 7.

#### Símbolos, instancias y bibliotecas

---

1. Tipos de símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Símbolos gráficos
5. Crear un botón
6. Clip de película

### Unidad didáctica 8.

#### Línea de tiempo y animación

---

1. Línea de tiempo y capas
2. Las capas
3. Animaciones
4. Animación fotograma a fotograma
5. Interpolación de forma
6. Animación interpolada
7. Interpolación clásica
8. Interpolación de movimiento
9. Animaciones con guías
10. Animar objetos 3D

### Unidad didáctica 9.

#### Escenas, filtros, máscaras y texto

---

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de mezcla
5. Capas de mascara
6. Texto clásico
7. Tipos de texto clásico
8. Incorporar fuentes

## Unidad didáctica 10. Sonido y vídeo

---

1. Importar sonidos
2. Formatos de sonido admitidos
3. Sonido en la línea de tiempo
4. Añadir sonido a un botón
5. Editar un sonido
6. Comprimir un sonido
7. Importar vídeo
8. Propiedades del vídeo
9. Adobe Media Encoder

## Unidad didáctica 11. Acciones y publicación

---

1. Introducción a AcciónScripts
2. Panel acciones
3. Acciones mas comunes
4. Panel fragmentos de código
5. Formularios
6. Configurar publicación
7. Exportar en Animate

## Unidad didáctica 11. Adobe air y jsfl

---

1. ¿Qué es Adobe Air?
2. Creación de un archivo en Adobe AIR
3. Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
4. Publicar un archivo AIR
5. JSFL

## Unidad didáctica 12. Sprite sheets y html 5

---

1. ¿Qué es Sprite Sheets?
2. HTML 5
3. Publicación de animaciones en HTML 5

# Módulo 5. Creación con after effect cc 2020

## Unidad didáctica 1. Introducción a after effects

---

1. Introducción al video digital
2. Planificación de trabajo
3. After Effect y otras aplicaciones
4. Conceptos básicos de post producción

## Unidad didáctica 2. Área de trabajo de after effects

---

1. Interfaz de After Effects
2. Paneles
3. Activar una herramienta
4. Búsqueda y zoom
5. Ajustes de composición y proyecto
6. Paneles mas usados en After Effects
7. Preferencias

## Unidad didáctica 3. Proyectos y composiciones en after effects

---

1. Creación de un proyecto
2. Tipos de proyectos
3. Unidad de tiempo
4. Composiciones

## Unidad didáctica 4. Importacion de arcrivos en after effects

---

1. Métodos de importación
2. Formas compatibles
3. El panel de proyectos
4. Organizar material de archivo
5. Marcadores de posición y Proxy
6. Canal alfa
7. Fotogramas y campos

## Unidad didáctica 5.

### Capas de after effects

---

1. Crear capas
2. Atributos de capas
3. Tipos de capas
4. Recortar capas
5. Administrar capas
6. Fusión de capas
7. Estilos de capas

## Unidad didáctica 6.

### Animaciones con after effects

---

1. Definición y visualización
2. Crear fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Interpolaciones
5. Trazados de movimiento
6. Aceleración y desaceleración
7. Herramientas de posición libre I
8. Herramientas de posición libre II

## Unidad didáctica 7.

### Textos en after effects

---

1. Insertar texto
2. Editar texto
3. Panel carácter y panel párrafo
4. Animación de texto

## Unidad didáctica 8.

### Dibujos y mascarar de capa en after effects

---

1. Herramientas de pintura
2. Tampón de clonar y borrador
3. Animar trazado
4. Capas de forma
5. Mascaras y transparencias
6. Animar máscaras

## Unidad didáctica 9.

### Transparencias y efectos en after effects

---

1. Canales alfa y mates
2. Incrustación y cromas
3. Aplicación de efectos
4. Tipos de efectos
5. Ajustes preestablecidos

## Unidad didáctica 10.

### Introducción al espacio tridimensional en after effects

---

1. Imágenes 3D y capas
2. Desplazar y girar una capa 3D
3. Procesador tridimensional
4. Vistas preestablecidas
5. Cámaras
6. Capas de luz

## Unidad didáctica 11.

### Plugins, tratamiento de audio y previsualizaciones

---

1. Plugins
2. Audio en After Effects
3. Propiedades y efectos de audio
4. Previsualización I
5. Previsualización II

## Unidad didáctica 12.

### Exportación y generación de ficheros en after effects

---

1. Principios básicos
2. Tipos de exportación
3. Panel de cola de procesamiento
4. Formas de exportación

# Módulo 6.

## La ilustración aplicada

### Unidad didáctica 1. Ilustración en prensa

---

1. La ilustración como signo: significante y significado
2. Aplicación de figuras retóricas
3. Juegos visuales
4. Análisis, síntesis e interpretación

### Unidad didáctica 2. Ilustración publicitaria

---

1. Mecanismo de persuasión a través de la ilustración
2. El dibujo como refuerzo de la marca
3. La campaña publicitaria

### Unidad didáctica 3. Ilustración didáctica

---

1. La ilustración en los procesos de enseñanza
2. la ilustración científica
3. Infografías

### Unidad didáctica 4. Ilustración infantil y juvenil

---

1. Leer imágenes
2. La arquitectura el libro
3. Ejercicio práctico

### Unidad didáctica 5. Ilustración en productos

---

1. Aplicación a productos envase
2. Aplicación textil

### Unidad didáctica 6. El portfolio

---

1. Que es y que no es un portfolio
2. Posicionamiento en el mercado
3. Organización y catalogación del trabajo
4. Estilo y cuestiones importantes
5. El portfolio en papel
6. El portfolio web
7. Comunidades y plataformas



# Módulo 7.

## Comunicación digital de la ilustración

### Unidad didáctica 1.

#### Introducción a la comunicación digital

---

1. Conceptos y clasificación
2. La comunicación comercial
3. Las comunicaciones electrónicas en el comercio electrónico
4. El comportamiento del usuario en Internet
5. Marketing e Internet

### Unidad didáctica 2.

#### Herramientas de comunicación online

---

1. La web 2.0
2. Los blog como medio de comunicación
3. Formularios de contacto
4. Marcadores sociales
5. Aplicación en línea
6. Servicios de alojamiento: fotografía, video y audio

### Unidad didáctica 3.

#### Comunicación y estrategia en redes

---

1. Visibilidad e imagen de la empresa en la red
2. ¿Qué vamos a comunicar?
3. Importancia y recuperación de las redes sociales
4. Por donde comunicamos. Tipos de redes sociales
5. Desventajas de las redes sociales

### Unidad didáctica 4.

#### La publicidad como elemento de comunicación

---

1. ¿Qué es publicidad?
2. Elementos de la comunicación publicitaria
3. Técnicas de comunicación publicitaria
4. El departamento de publicidad en la empresa
5. La agencia de publicidad como emisor técnico
6. El canal de la comunicación: medios publicitarios ATL
7. El receptor de la publicidad: el mercado y los consumidores
8. Estrategias publicitarias y de comunicación

### Unidad didáctica 5.

#### La creatividad en publicidad

---

1. ¿Qué es la creatividad?
2. Los encargados de la creatividad en las empresas
3. El briefing creativo
4. La creatividad en el medio digital
5. El técnico de Copywriting
6. Formas y técnicas de aplicar la creatividad
7. El pakaying como elemento creativo
8. Estrategias publicitarias y de comunicación

Módulo 8.  
**Proyecto fin de máster**

# metodología de aprendizaje

La configuración del modelo pedagógico por el que apuesta INESEM, requiere del uso de herramientas que favorezcan la colaboración y divulgación de ideas, opiniones y la creación de redes de conocimiento más colaborativo y social donde los alumnos complementan la formación recibida a través de los canales formales establecidos.



Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura en INESEM Business School a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. El alumno debe avanzar de manera autónoma a lo largo de las diferentes unidades didácticas así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes.

El equipo docente y un tutor especializado harán un *seguimiento exhaustivo*, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

Nuestro sistema de aprendizaje se fundamenta en *cinco pilares* que facilitan el estudio y el desarrollo de competencias y aptitudes de nuestros alumnos a través de los siguientes entornos:

## Secretaría

Sistema que comunica al alumno directamente con nuestro asistente virtual permitiendo realizar un seguimiento personal de todos sus trámites administrativos.

## Campus Virtual

Entorno Personal de Aprendizaje que permite gestionar al alumno su itinerario formativo, accediendo a multitud de recursos complementarios que enriquecen el proceso formativo así como la interiorización de conocimientos gracias a una formación práctica, social y colaborativa.

## Revista Digital

Espacio de actualidad donde encontrar publicaciones relacionadas con su área de formación. Un excelente grupo de colaboradores y redactores, tanto internos como externos, que aportan una dosis de su conocimiento y experiencia a esta red colaborativa de información.

## Webinars

Píldoras formativas mediante el formato audiovisual para complementar los itinerarios formativos y una práctica que acerca a nuestros alumnos a la realidad empresarial.

## Comunidad

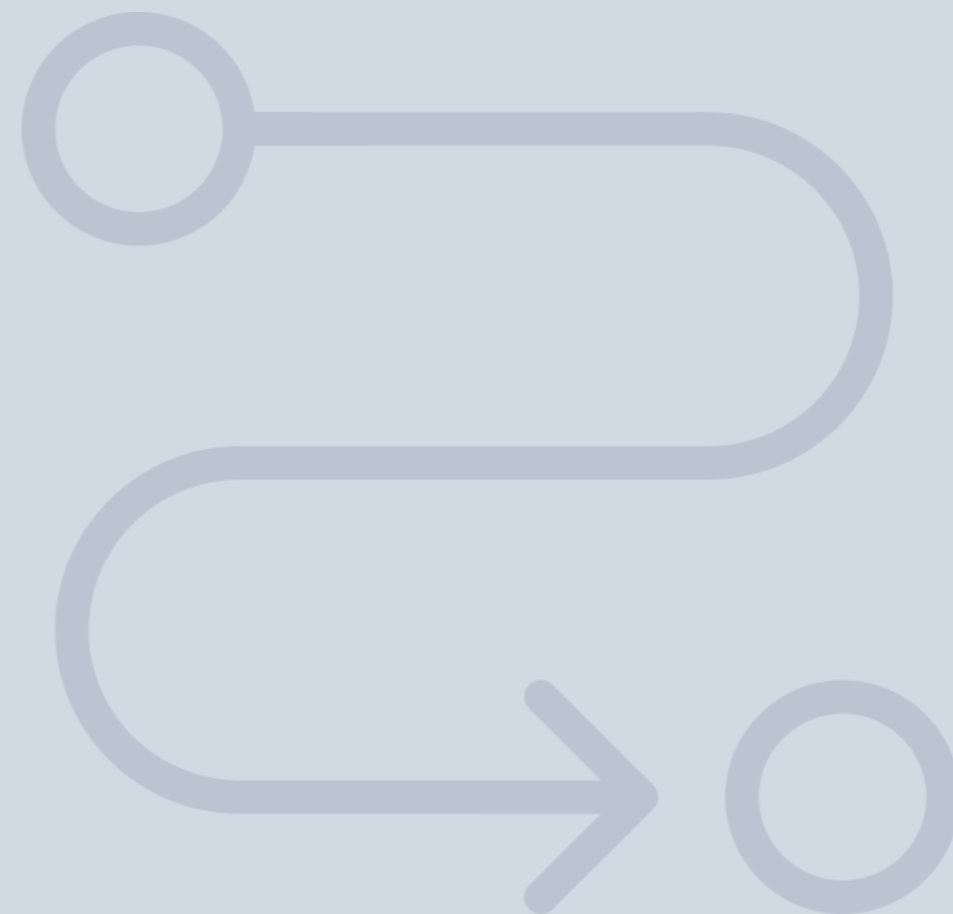
Espacio de encuentro que permite el contacto de alumnos del mismo campo para la creación de vínculos profesionales. Un punto de intercambio de información, sugerencias y experiencias de miles de usuarios.





## SERVICIO DE **Orientación** de Carrera

Nuestro objetivo es el asesoramiento para el desarrollo de tu carrera profesional. Pretendemos capacitar a nuestros alumnos para su adecuada adaptación al mercado de trabajo facilitándole su integración en el mismo. Somos el aliado ideal para tu crecimiento profesional, aportando las capacidades necesarias con las que afrontar los desafíos que se presenten en tu vida laboral y alcanzar el éxito profesional. Gracias a nuestro Departamento de Orientación de Carrera se gestionan más de 500 convenios con empresas, lo que nos permite contar con una plataforma propia de empleo que avala la continuidad de la formación y donde cada día surgen nuevas oportunidades de empleo. Nuestra bolsa de empleo te abre las puertas hacia tu futuro laboral.



# Financiación y becas

En INESEM

Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades económicas y financieras para la realización del pago de matrículas,

todo ello  
**100%**  
sin intereses.

INESEM continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.



20%

**Beca desempleo**

Para los que atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento idóneo para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.

15%

**Beca emprende**

Nuestra apuesta por el fomento del emprendimiento y capacitación de los profesionales que se han aventurado en su propia iniciativa empresarial.

10%

**Beca alumnos**

Como premio a la fidelidad y confianza de los alumnos en el método INESEM, ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.

# Masters Profesionales

Master en Ilustración Digital y Gráfica

*Impulsamos tu carrera profesional*



**INESEM**  
BUSINESS SCHOOL

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



958 05 02 05 [formacion@inesem.es](mailto:formacion@inesem.es)

Gestionamos acuerdos con más de 2000 empresas y tramitamos más de 500 ofertas profesionales al año.

Facilitamos la incorporación y el desarrollo de los alumnos en el mercado laboral a lo largo de toda su carrera profesional.