

# Máster Título Propio

## Diseño Sostenible de Producto

Aval/Membresía





## Máster Título Propio Diseño Sostenible de Producto

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/disenomaster/master-diseno-sostenible-producto](http://www.techtitute.com/disenomaster/master-diseno-sostenible-producto)

# Índice

01

Presentación del programa

---

*pág. 4*

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

*pág. 8*

03

Plan de estudios

---

*pág. 12*

04

Objetivos docentes

---

*pág. 24*

05

Salidas profesionales

---

*pág. 28*

06

Metodología de estudio

---

*pág. 32*

07

Titulación

---

*pág. 42*

# 01

# Presentación del programa

El Diseño Sostenible se ha convertido en un pilar estratégico dentro de la industria del producto, impulsando nuevas formas de concebir materiales, procesos y experiencias. En este contexto, la integración de criterios medioambientales y sociales en el desarrollo de objetos útiles no solo responde a demandas éticas, sino también a un mercado cada vez más consciente. Según el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, más del 80% del impacto ambiental de un producto se determina en su fase de diseño. Consciente de esta realidad, TECH impulsa una oportunidad académica avanzada que permitirá a los egresados dominar las herramientas más vanguardistas del diseño responsable, a través de una innovadora metodología 100% online.



“

*Un programa exhaustivo y 100% online,  
exclusivo de TECH y con una perspectiva  
internacional respaldada por nuestra  
afiliación con The Design Society”*

La sostenibilidad ha dejado de ser una opción para convertirse en un criterio esencial dentro del proceso de diseño. De hecho, la urgencia por reducir la huella ecológica de los productos, optimizar el ciclo de vida de los materiales y responder a los Objetivos de Desarrollo Sostenible ha transformado profundamente el rol del diseñador industrial. Hoy, se requieren perfiles capaces de fusionar creatividad, innovación y responsabilidad medioambiental en cada decisión proyectual. Sin embargo, la falta de referentes sólidos y metodologías especializadas ha generado una creciente necesidad de expertos que comprendan el impacto real de sus decisiones desde la conceptualización hasta la postproducción.

Ante este desafío, TECH lanza un vanguardista programa en Diseño Sostenible de Producto. Una experiencia académica pensada para impulsar el pensamiento crítico, la creatividad aplicada y el conocimiento técnico en torno al ecodiseño, el análisis del ciclo de vida, la economía circular y el uso de biomateriales de bajo impacto. A lo largo del itinerario académico, los profesionales analizarán casos reales, aplicarán software de simulación y validación medioambiental, y conocerán estrategias de innovación sostenible.

El programa universitario integra, además, los últimos avances en impresión 3D ecológica, diseño regenerativo y materiales inteligentes, todo bajo una perspectiva ética, funcional y cultural. Esta propuesta académica se desarrolla en un entorno 100% online, con contenidos dinámicos, accesibles en cualquier momento y desde cualquier lugar del mundo. Como elemento diferenciador, TECH pone a disposición su exclusivo método *Relearning*, que refuerza el dominio de conceptos clave a través de un modelo flexible y altamente efectivo.

Gracias a la colaboración de TECH con **The Design Society (DS)**, el alumno formará parte de una comunidad global dedicada al diseño y su estudio. Podrá acceder a publicaciones de código abierto y participar en eventos colaborativos. Además, la membresía contribuye al mantenimiento de la sociedad y sus plataformas, facilitando la interacción y el acceso a recursos especializados para el desarrollo profesional en diseño.

Este **Máster Título Propio en Diseño Sostenible de Producto** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el Diseño Sostenible de Producto
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en el Diseño Sostenible de Producto
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Manejarás el uso estratégico de materiales ecoeficientes y desarrollas soluciones con menor impacto ambiental”*

“

*Aplicarás prácticas de diseño éticas y responsables, considerando el impacto ambiental, la circularidad de los materiales y la sostenibilidad en todo el ciclo de vida del producto”*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Diseño Sostenible de Producto, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*Incorporarás principios de sostenibilidad en cada etapa del Diseño, desde la investigación hasta la producción y el ciclo de vida del producto.*

*Realizarás análisis de ciclo de vida de productos, evaluando su impacto ambiental, social y económico.*



02

# ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

*Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”*

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

**Forbes**  
Mejor universidad  
online del mundo

**Plan**  
de estudios  
más completo

### Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

### El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado  
**TOP**  
Internacional



La metodología  
más eficaz

### Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

### La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

**nº1**  
Mundial  
Mayor universidad  
online del mundo

### La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

### Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



### Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



### La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



# 03

## Plan de estudios

TECH ofrece este novedoso plan de estudios para dotar a los profesionales con una visión integral del diseño desde una perspectiva sostenible, creativa y técnicamente avanzada. A lo largo del itinerario académico, los egresados explorarán los fundamentos del diseño y la creatividad, profundizando en la cultura proyectual, la economía circular y las energías renovables. También adquirirán destrezas técnicas en modelado 3D con Rhino, seleccionarán materiales innovadores y aplicarán criterios de sostenibilidad en cada etapa del proceso. Igualmente, se abordarán competencias clave en ética empresarial y emprendimiento creativo, esenciales para liderar proyectos responsables dentro de las industrias contemporáneas.



“

*Explorarás materiales, culturas y fuentes de energía que nutren un Diseño con propósito, dominando las herramientas para convertir la creatividad en impacto tangible y duradero”*

## Módulo 1. Fundamentos del Diseño

- 1.1. Historia del Diseño
  - 1.1.1. La Revolución Industrial
  - 1.1.2. Las etapas del Diseño
  - 1.1.3. La Arquitectura
  - 1.1.4. La Escuela de Chicago
- 1.2. Estilos y movimientos del Diseño
  - 1.2.1. Diseño Decorativo
  - 1.2.2. Movimiento modernista
  - 1.2.3. *Art Decó*
  - 1.2.4. Diseño Industrial
  - 1.2.5. La Bauhaus
  - 1.2.6. II Guerra Mundial
  - 1.2.7. Transvanguardias
  - 1.2.8. Diseño Contemporáneo
- 1.3. Diseñadores y tendencias
  - 1.3.1. Diseñadores de Interior
  - 1.3.2. Diseñadores Gráficos
  - 1.3.3. Diseñadores Industriales o de Producto
  - 1.3.4. Diseñadores de Moda
- 1.4. Metodología proyectual de Diseño
  - 1.4.1. Bruno Munari
  - 1.4.2. Gui Bonsiepe
  - 1.4.3. J. Christopher Jones
  - 1.4.4. L. Bruce Archer
  - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
  - 1.4.6. Jorge Frascara
  - 1.4.7. Bernd Löbach
  - 1.4.8. Joan Costa
  - 1.4.9. Norberto Chaves





- 1.5. El lenguaje en Diseño
  - 1.5.1. Los objetos y el sujeto
  - 1.5.2. Semiótica de los objetos
  - 1.5.3. La disposición objetual y su connotación
  - 1.5.4. La Globalización de los signos
  - 1.5.5. Propuesta
- 1.6. El diseño y su dimensión estético - formal
  - 1.6.1. Elementos visuales
    - 1.6.1.1. La forma
    - 1.6.1.2. La medida
    - 1.6.1.3. El color
    - 1.6.1.4. La textura
  - 1.6.2. Elementos de relación
    - 1.6.2.1. Dirección
    - 1.6.2.2. Posición
    - 1.6.2.3. Espacio
    - 1.6.2.4. Gravedad
  - 1.6.3. Elementos prácticos
    - 1.6.3.1. Representación
    - 1.6.3.2. Significado
    - 1.6.3.3. Función
  - 1.6.4. Marco de referencia
- 1.7. Métodos analíticos del Diseño
  - 1.7.1. El diseño pragmático
  - 1.7.2. Diseño analógico
  - 1.7.3. Diseño icónico
  - 1.7.4. Diseño canónico
  - 1.7.5. Principales autores y su metodología

- 1.8. Diseño y Semántica
  - 1.8.1. La Semántica
  - 1.8.2. La Significación
  - 1.8.3. Significado denotativo y significado connotativo
  - 1.8.4. El Léxico
  - 1.8.5. Campo léxico y familia léxica
  - 1.8.6. Las relaciones semánticas
  - 1.8.7. El cambio semántico
  - 1.8.8. Causas de los cambios semánticos
- 1.9. Diseño y pragmática
  - 1.9.1. Consecuencias prácticas, abducción y semiótica
  - 1.9.2. Mediación, cuerpo y emociones
  - 1.9.3. Aprendizaje, vivencia y cierre
  - 1.9.4. Identidad, relaciones sociales y objetos
- 1.10. Contexto actual del Diseño
  - 1.10.1. Problemas actuales del Diseño
  - 1.10.2. Los temas actuales del Diseño
  - 1.10.3. Aportes sobre metodología
- 2.3. La invención
  - 2.3.1. Evolución y análisis histórico del proceso de creación
  - 2.3.2. Naturaleza del canon clásico de la invención
  - 2.3.3. La visión clásica de la inspiración en el origen de las ideas
  - 2.3.4. Invención, inspiración, persuasión
- 2.4. Retórica y comunicación persuasiva
  - 2.4.1. Retórica y publicidad
  - 2.4.2. Las partes retóricas de la comunicación persuasiva
  - 2.4.3. Figuras retóricas
  - 2.4.4. Leyes y funciones retóricas del lenguaje publicitario
- 2.5. Comportamiento y personalidad creativa
  - 2.5.1. La creatividad como característica personal, como producto y como proceso
  - 2.5.2. Comportamiento creativo y motivación
  - 2.5.3. Percepción y pensamiento creador
  - 2.5.4. Elementos de la creatividad
- 2.6. Aptitudes y capacidades creativas
  - 2.6.1. Sistemas de pensamiento y modelos de inteligencia creativa
  - 2.6.2. Modelo tridimensional de estructura del intelecto según Guilford
  - 2.6.3. Interacción entre factores y capacidades del intelecto
  - 2.6.4. Aptitudes para la creación
  - 2.6.5. Capacidades creativas
- 2.7. Las fases del proceso creativo
  - 2.7.1. La creatividad como proceso
  - 2.7.2. Las fases del proceso creativo
  - 2.7.3. Las fases del proceso creativo en publicidad
- 2.8. La solución de problemas
  - 2.8.1. La creatividad y la solución de problemas
  - 2.8.2. Bloqueos perceptivos y bloqueos emocionales
  - 2.8.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos
- 2.9. Los métodos del pensamiento creador
  - 2.9.1. La lluvia de ideas como modelo de creación de ideas
  - 2.9.2. Pensamiento vertical y pensamiento lateral
  - 2.9.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos

## Módulo 2. Fundamentos de la Creatividad

- 2.1. Crear es pensar
  - 2.1.1. El arte de pensar
  - 2.1.2. Pensamiento creador y creatividad
  - 2.1.3. Pensamiento y cerebro
  - 2.1.4. Las líneas de investigación de la creatividad: sistematización
- 2.2. Naturaleza del proceso creativo
  - 2.2.1. Naturaleza de la creatividad
  - 2.2.2. La noción de creatividad: creación y creatividad
  - 2.2.3. La creación de ideas al servicio de una comunicación persuasiva
  - 2.2.4. Naturaleza del proceso creativo en publicidad

- 2.10. Creatividad y comunicación publicitaria
  - 2.10.1. El proceso de creación como producto específico de la comunicación publicitaria
  - 2.10.2. Naturaleza del proceso creativo en publicidad: creatividad y proceso de creación publicitaria
  - 2.10.3. Principios metodológicos y efectos de la creación publicitaria
  - 2.10.4. La creación publicitaria: del problema a la solución
  - 2.10.5. Creatividad y comunicación persuasiva

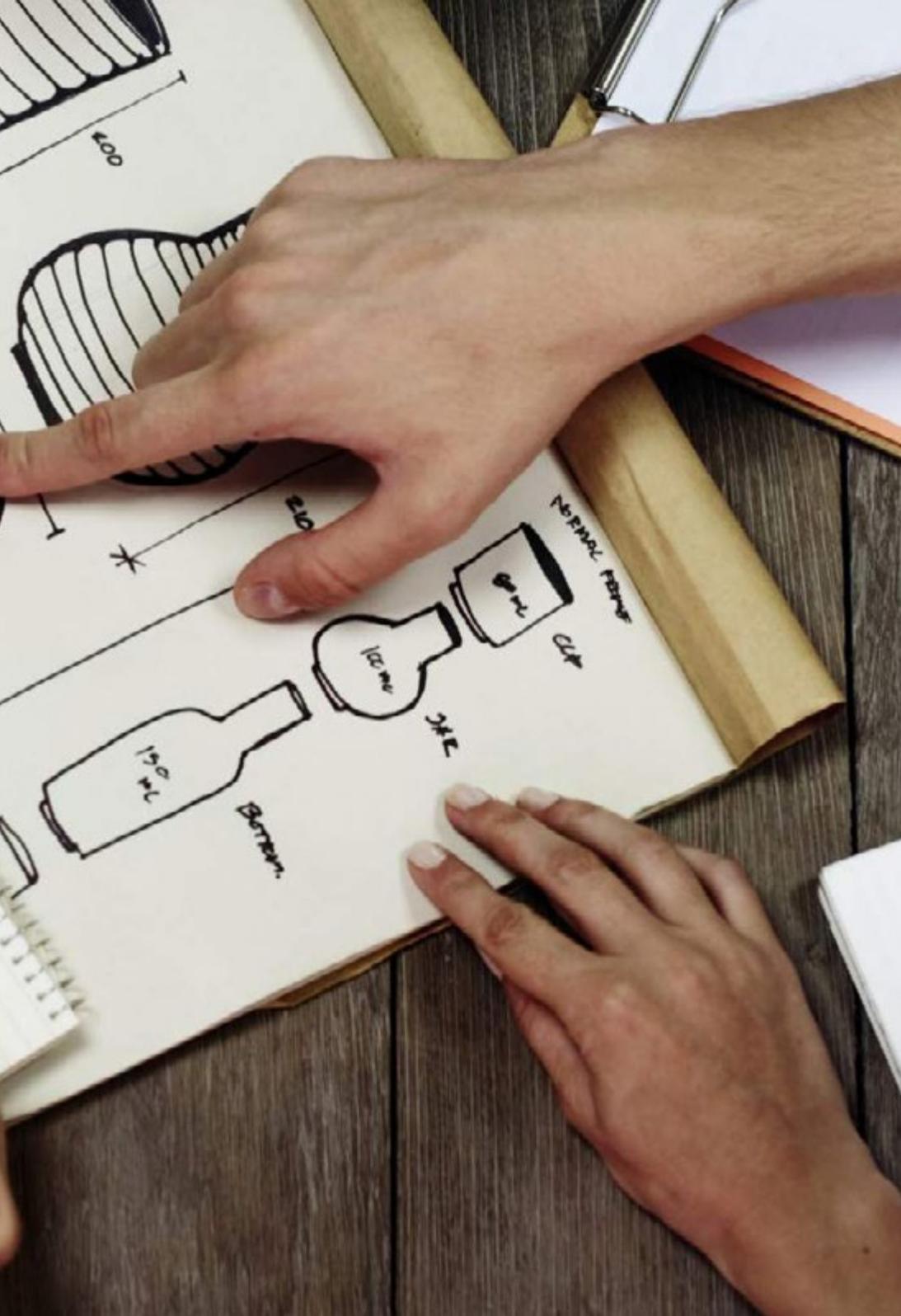
### Módulo 3. Teoría y Cultura del Diseño

- 3.1. El significado del Diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea
  - 3.1.1. Introducción al concepto de la cultura del Diseño
  - 3.1.2. La función del diseñador en el contexto de la sociedad contemporánea
  - 3.1.3. Cultura material y valores sociales
  - 3.1.4. La Globalización en el Diseño
- 3.2. Teoría de la Información y de la comunicación
  - 3.2.1. Teoría de la Información
  - 3.2.2. Información y redundancia
  - 3.2.3. Modelo de comunicación
- 3.3. La Estética
  - 3.3.1. Concepto general y recorrido histórico
  - 3.3.2. Estética de los objetos
  - 3.3.3. La Estética y sus categorías
  - 3.3.4. Dicotomía entre la forma y la función
  - 3.3.5. Las nuevas definiciones de las funciones del Diseñador
  - 3.3.6. Gusto y Diseño
  - 3.3.7. Valores simbólicos y emocionales
- 3.4. La Semiología
  - 3.4.1. Semiótica
  - 3.4.2. Elementos de la comunicación: signo, símbolo y mensaje
  - 3.4.3. Lenguaje visual
- 3.5. Dilemas Éticos del Diseño en la cultura y la sociedad contemporánea
  - 3.5.1. La dimensión axiológica del Diseño
  - 3.5.2. Teoría de la Estética
  - 3.5.3. Belleza y fealdad
- 3.6. Antropología cultural
  - 3.6.1. Introducción a la antropología cultural
  - 3.6.2. Marco conceptual del análisis antropológico
  - 3.6.3. La Cultura del Diseño como objeto de estudio antropológico
  - 3.6.4. La Práctica Etnográfica en la comprensión antropológica de la cultura del Diseño
  - 3.6.5. Introducción al Trabajo de Campo Etnográfico
- 3.7. Sociología y cultura del consumo
  - 3.7.1. La Sociología de la cultura
  - 3.7.2. El circuito y la dinámica de la cultura en las sociedades tecnológicamente avanzadas
  - 3.7.3. Los Escenarios del Diseño en la cultura del consumo actual
  - 3.7.4. El consumo del Diseño
- 3.8. La tecnología y el Diseño
  - 3.8.1. Determinismo tecnológico
  - 3.8.2. Construcción de imaginarios sociales
  - 3.8.3. Cambio social y tecnología
- 3.9. Ética, Diseño y consumo
  - 3.9.1. La Ética del consumo
  - 3.9.2. Deontología profesional del Diseño
  - 3.9.3. El Diseño y la ética
  - 3.9.4. Código ético del diseñador
- 3.10. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia
  - 3.10.1. Investigar en Diseño
  - 3.10.2. Metodología de la investigación

## Módulo 4. Economía Circular

- 4.1. Tendencia de la economía circular
  - 4.1.1. Origen de la economía circular
  - 4.1.2. Definición de economía circular
  - 4.1.3. Necesidad de la economía circular
  - 4.1.4. Economía circular como estrategia
- 4.2. Características de la economía circular
  - 4.2.1. Principio 1. Preservar y mejorar
  - 4.2.2. Principio 2. Optimizar
  - 4.2.3. Principio 3. Promover
  - 4.2.4. Características clave
- 4.3. Beneficios de la economía circular
  - 4.3.1. Ventajas económicas
  - 4.3.2. Ventajas sociales
  - 4.3.3. Ventajas empresariales
  - 4.3.4. Ventajas ambientales
- 4.4. Legislación en materia de economía circular
  - 4.4.1. Normativa
  - 4.4.2. Directivas Europeas
- 4.5. Análisis de Ciclo de Vida
  - 4.5.1. Alcance del Análisis de Ciclo de Vida (ACV)
  - 4.5.2. Etapas
  - 4.5.3. Normas de referencia
  - 4.5.4. Metodología
  - 4.5.5. Herramientas
- 4.6. Cálculo de la huella de carbono
  - 4.6.1. Huella de Carbono
  - 4.6.2. Tipos de alcance
  - 4.6.3. Metodología
  - 4.6.4. Herramientas
  - 4.6.5. Cálculo de la huella de carbono





- 4.7. Planes de reducción de emisiones de CO2
  - 4.7.1. Plan de mejora. Suministros
  - 4.7.2. Plan de mejora. Demanda
  - 4.7.3. Plan de mejora. Instalaciones
  - 4.7.4. Plan de mejora. Equipamientos
  - 4.7.5. Compensación de emisiones
- 4.8. Registro de huella de carbono
  - 4.8.1. Registro de huella de carbono
  - 4.8.2. Requisitos previos al registro
  - 4.8.3. Documentación
  - 4.8.4. Solicitud de inscripción
- 4.9. Buenas prácticas circulares
  - 4.9.1. Metodologías BIM
  - 4.9.2. Selección de materiales y equipos
  - 4.9.3. Mantenimiento
  - 4.9.4. Gestión de residuos
  - 4.9.5. Reutilización de materiales

## Módulo 5. Las Energías Renovables y su Entorno Actual

- 5.1. Las energías renovables
  - 5.1.1. Principios fundamentales
  - 5.1.2. Formas de energía convencional vs. energía renovable
  - 5.1.3. Ventajas y desventajas de las energías renovables
- 5.2. Entorno internacional de las energías renovables
  - 5.2.1. Fundamentos del Cambio Climático y la Sostenibilidad Energética. Energías Renovables vs. Energías no renovables
  - 5.2.2. Descarbonización de la Economía Mundial. Del Protocolo de Kioto al Acuerdo de París en 2015 y la Cumbre del Clima 2019 en Madrid
  - 5.2.3. Las Energías Renovables en el contexto energético mundial
- 5.3. Energía y desarrollo sostenible internacional
  - 5.3.1. Mercados de carbono
  - 5.3.2. Certificados de energía limpia
  - 5.3.3. Energía vs. Sostenibilidad

- 5.4. Marco regulatorio general
  - 5.4.1. Regulación y directivas energéticas internacionales
  - 5.4.2. Subastas en el sector eléctrico renovable
- 5.5. Mercados de electricidad
  - 5.5.1. La operación del sistema con energías renovables
  - 5.5.2. Regulación de energías renovables
  - 5.5.3. Participación de energías renovables en los mercados eléctricos
  - 5.5.4. Operadores en el mercado eléctrico
- 5.6. Estructura del sistema eléctrico
  - 5.6.1. Generación del sistema eléctrico
  - 5.6.2. Transmisión del sistema eléctrico
  - 5.6.3. Distribución y operación del mercado
  - 5.6.4. Comercialización
- 5.7. Generación distribuida
  - 5.7.1. Generación concentrada vs. Generación distribuida
  - 5.7.2. Autoconsumo
  - 5.7.3. Los contratos de generación
- 5.8. Emisiones
  - 5.8.1. Medición de energía
  - 5.8.2. Gases de efecto invernadero en la generación y uso de energía
  - 5.8.3. Evaluación de emisiones por tipo de generación de energía
- 5.9. Almacenamiento de energía
  - 5.9.1. Tipos de baterías
  - 5.9.2. Ventajas y desventajas de las baterías
  - 5.9.3. Otras Tecnologías de almacenamientos de Energía
- 5.10. Principales tecnologías
  - 5.10.1. Energías del futuro
  - 5.10.2. Nuevas aplicaciones
  - 5.10.3. Escenarios y modelos energéticos futuros

## Módulo 6. Modelado Técnico en Rhino

- 6.1. Modelado Rhino
  - 6.1.1. La interfaz de Rhino
  - 6.1.2. Tipos de objetos
  - 6.1.3. Navegando el modelo
- 6.2. Nociones fundamentales
  - 6.2.1. Edición con Gumball
  - 6.2.2. *Viewports*
  - 6.2.3. Ayudantes de modelado
- 6.3. Modelado de precisión
  - 6.3.1. Entrada por coordenadas
  - 6.3.2. Entrada de restricción de distancia y ángulo
  - 6.3.3. Restricción a objetos
- 6.4. Análisis de comandos
  - 6.4.1. Ayudantes de modelado adicionales
  - 6.4.2. *SmartTrack*
  - 6.4.3. Planos de construcción
- 6.5. Líneas y Polilíneas
  - 6.5.1. Círculos
  - 6.5.2. Líneas de forma libre
  - 6.5.3. Hélice y espiral
- 6.6. Edición de geometrías
  - 6.6.1. *Fillet* y *chanfer*
  - 6.6.2. Mezcla de curvas
  - 6.6.3. *Loft*
- 6.7. Transformaciones I
  - 6.7.1. Mover – Rotar - escalar
  - 6.7.2. Unir - podar - extender
  - 6.7.3. Separar – *Offset* - formaciones
- 6.8. Creando formas
  - 6.8.1. Formas deformables
  - 6.8.2. Modelando con sólidos
  - 6.8.3. Transformación de sólidos

- 6.9. Creando superficies
  - 6.9.1. Superficies simples
  - 6.9.2. Extrusión, *lofting* y revolución de superficies
  - 6.9.3. Barridos de superficies
- 6.10. Organización
  - 6.10.1. Capas
  - 6.10.2. Grupos
  - 6.10.3. Bloques

## Módulo 7. El Emprendimiento en las Industrias Creativas

- 7.1. El proyecto emprendedor
  - 7.1.1. Emprendimiento, tipos y ciclo de vida
  - 7.1.2. Perfil del emprendedor
  - 7.1.3. Temas de interés para emprender
- 7.2. Liderazgo Personal
  - 7.2.1. Autoconocimiento
  - 7.2.2. Habilidades emprendedoras
  - 7.2.3. Desarrollo de capacidades y habilidades de liderazgo emprendedor
- 7.3. Identificación de oportunidades de Innovación y emprendimiento
  - 7.3.1. Análisis de megatendencias y fuerzas competitivas
  - 7.3.2. Comportamiento del consumidor y estimación de la demanda
  - 7.3.3. Evaluación de oportunidades de negocio
- 7.4. Generación de Ideas de negocio en la Industria Creativa
  - 7.4.1. Herramientas para la generación de ideas: *Brainstorming*, Mapas Mentales, *Drawstorming*, etc.
  - 7.4.2. Diseño de propuesta de valor: *Canvas*, 5W
  - 7.4.3. Desarrollo de la propuesta de valor
- 7.5. Prototipado y validación
  - 7.5.1. Desarrollo del prototipo
  - 7.5.2. Validación
  - 7.5.3. Ajustes de prototipado

- 7.6. Diseño del modelo de negocio
  - 7.6.1. El Modelo de negocio
  - 7.6.2. Metodologías para la creación de modelos de negocio
  - 7.6.3. Diseño del modelo de negocio para idea propuesta
- 7.7. Liderazgo de equipo
  - 7.7.1. Perfiles del equipo según temperamentos y personalidad
  - 7.7.2. Habilidades del líder de equipo
  - 7.7.3. Métodos de trabajo en equipo
- 7.8. Mercados culturales
  - 7.8.1. Naturaleza de los mercados culturales
  - 7.8.2. Tipos de mercados culturales
  - 7.8.3. Identificación de mercados culturales de proximidad
- 7.9. Plan de Marketing y *branding* Personal
  - 7.9.1. Proyección del proyecto personal y de emprendimiento
  - 7.9.2. Plan estratégico a medio y corto plazo
  - 7.9.3. Variables de medición de éxito
- 7.10. Pitch de venta
  - 7.10.1. Presentación de proyecto a inversores
  - 7.10.2. Elaboración de presentaciones atractivas
  - 7.10.3. Desarrollo de habilidades de comunicación eficaz

## Módulo 8. Diseño Sostenible

- 8.1. Estado ambiental
  - 8.1.1. Contexto ambiental
  - 8.1.2. Percepción ambiental
  - 8.1.3. Consumo y consumismo
- 8.2. Producción sostenible
  - 8.2.1. Huella ecológica
  - 8.2.2. Biocapacidad
  - 8.2.3. Déficit ecológico

- 8.3. Sustentabilidad e innovación
  - 8.3.1. Procesos productivos
  - 8.3.2. Gestión de los procesos
  - 8.3.3. Puesta en marcha de la producción
  - 8.3.4. Productividad mediante el Diseño
- 8.4. Introducción. Ecodiseño
  - 8.4.1. Desarrollo sostenible
  - 8.4.2. Ecología Industrial
  - 8.4.3. Ecoeficiencia
  - 8.4.4. Introducción al concepto de ecodiseño
- 8.5. Metodologías del ecodiseño
  - 8.5.1. Propuestas metodológicas para la implementación del Ecodiseño
  - 8.5.2. Preparación del proyecto
  - 8.5.3. Aspectos ambientales
- 8.6. Análisis del Ciclo de Vida (ACV)
  - 8.6.1. Unidad funcional
  - 8.6.2. Inventariado
  - 8.6.3. Relación de impactos
  - 8.6.4. Generación de conclusiones y estrategia
- 8.7. Ideas de mejora (Estrategias de Ecodiseño)
  - 8.7.1. Reducir impacto
  - 8.7.2. Aumentar unidad funcional
  - 8.7.3. Impacto positivo
- 8.8. Economía circular
  - 8.8.1. Definición
  - 8.8.2. Evolución
  - 8.8.3. Casos de éxito
- 8.9. *Cradle to Cradle*
  - 8.9.1. Definición
  - 8.9.2. Evolución
  - 8.9.3. Casos de éxito

- 8.10. Normativa medioambiental
  - 8.10.1. ¿Por qué necesitamos una normativa?
  - 8.10.2. ¿Quién hace las normativas?
  - 8.10.3. Marco Ambiental de la Unión Europea
  - 8.10.4. La normativa en el proceso de desarrollo

## Módulo 9. Materiales para el Diseño

- 9.1. El material como inspiración
  - 9.1.1. Búsqueda de materiales
  - 9.1.2. Clasificación
  - 9.1.3. El material y su contexto
- 9.2. Materiales para el Diseño
  - 9.2.1. Usos comunes
  - 9.2.2. Contraindicaciones
  - 9.2.3. Combinación de materiales
- 9.3. Arte + Innovación
  - 9.3.1. Materiales en el arte
  - 9.3.2. Nuevos materiales
  - 9.3.3. Materiales compuestos
- 9.4. Física
  - 9.4.1. Conceptos básicos
  - 9.4.2. Composición de los materiales
  - 9.4.3. Ensayos mecánicos
- 9.5. Tecnología
  - 9.5.1. Materiales inteligentes
  - 9.5.2. Materiales dinámicos
  - 9.5.3. El futuro en los materiales
- 9.6. Sostenibilidad
  - 9.6.1. Obtención
  - 9.6.2. Uso
  - 9.6.3. Gestión final

- 9.7. Biomimetismo
  - 9.7.1. Reflexión
  - 9.7.2. Transparencia
  - 9.7.3. Otras técnicas
- 9.8. Innovación
  - 9.8.1. Casos de éxito
  - 9.8.2. Investigación en materiales
  - 9.8.3. Fuentes de investigación
- 9.9. Prevención de riesgos
  - 9.9.1. Factor de Seguridad
  - 9.9.2. Fuego
  - 9.9.3. Rotura
  - 9.9.4. Otros riesgos
- 9.10. Normativa y Legislación
  - 9.10.1. Normativas según aplicación
  - 9.10.2. Normativa según sector
  - 9.10.3. Normativa según ubicación
- 10.4. Ética Deontológica aplicada al Diseño
  - 10.4.1. Requisitos y principios éticos relativos al ejercicio del Diseño
  - 10.4.2. Toma de decisiones éticas
  - 10.4.3. Relaciones y habilidades profesionales éticas
- 10.5. Responsabilidad Social Corporativa
  - 10.5.1. Sentido ético de la Empresa
  - 10.5.2. Código de conducta
  - 10.5.3. Globalización y multiculturalidad
  - 10.5.4. No discriminación
  - 10.5.5. Sostenibilidad y Medio Ambiente
- 10.6. Introducción al Derecho Mercantil
  - 10.6.1. Concepto del Derecho Mercantil
  - 10.6.2. Actividad económica y Derecho Mercantil
  - 10.6.3. Significación de la Teoría de las Fuentes del Derecho Mercantil
- 10.7. La Empresa
  - 10.7.1. Noción económica de la empresa y del empresario
  - 10.7.2. Régimen Jurídico de la Empresa
- 10.8. El Empresario
  - 10.8.1. Concepto y notas características del empresario
  - 10.8.2. Sociedades Personalistas y Sociedades Capitalistas (Anónimas y Limitadas)
  - 10.8.3. Adquisición del estado de empresario
  - 10.8.4. Responsabilidad Empresarial
- 10.9. Regulación de la competencia
  - 10.9.1. Defensa de la competencia
  - 10.9.2. Competencia ilícita o desleal
  - 10.9.3. Estrategia Competitiva
- 10.10. Derecho de la Propiedad Intelectual e Industrial
  - 10.10.1. Propiedad Intelectual
  - 10.10.2. Propiedad Industrial
  - 10.10.3. Modalidades de protección sobre creaciones e invenciones

## Módulo 10. Ética y Empresa

- 10.1. Metodología
  - 10.1.1. Fuentes documentales y búsqueda de recursos
  - 10.1.2. Citas bibliográficas y ética investigadora
  - 10.1.3. Estrategias metodológicas y escritura académica
- 10.2. El ámbito de la moralidad: ética y moral
  - 10.2.1. Ética y moral
  - 10.2.2. Ética material y ética formal
  - 10.2.3. Racionalidad y moralidad
  - 10.2.4. Virtud, bondad y justicia
- 10.3. Éticas Aplicadas
  - 10.3.1. La dimensión pública de las éticas aplicadas
  - 10.3.2. Códigos éticos y responsabilidades
  - 10.3.3. Autonomía y autorregulación

# 04 Objetivos docentes

Este Máster Título Propio en Diseño Sostenible de Producto ha sido elaborado para que los profesionales del Diseño desarrollen una visión crítica, ética y funcional en torno a la sostenibilidad aplicada al desarrollo de productos. A través de un enfoque práctico y estratégico, los egresados integrarán criterios medioambientales en sus proyectos, seleccionando materiales responsables, optimizando procesos y reduciendo el impacto ecológico de sus creaciones. También, fortalecerán competencias clave en creatividad, modelado digital, pensamiento sistémico y análisis del ciclo de vida. Todo ello les permitirá liderar propuestas innovadoras en distintos sectores productivos.



Approximate Machinery Mass:  
409 kg

TOLERANCES - UNLESS OTHERWISE STATED	
ALL DIMENSIONS ARE IN MILLIMETRES	Welded Aluminium-6061
ONE DECIMAL PLACE - ± 0.1	
TWO DECIMAL PLACES - ± 0.05	
THREE DECIMAL PLACES - ± 0.02	
DO NOT SCALE	PLOT SIZE: A3
SPORTS LABS	2020 SQUARE
Chris	MACEFIELD INDUSTRY PARK
REPORT 2-D - General Dimension Drawing.dwg	SPRINGFIELD, OXFORDSHIRE
	TEL: NO. +44 (0)1506 484 700
	WWW.SPORTSLABS.CO.UK
	02/11/2018
DRAWING NO.	
	1 of 1
	1/15

FIRST ANGLE PROJECTION		DO NOT SCALE	IF IN DOUBT
LESS OTHERWISE STATED			
MATERIAL: ALUMINIUM		GENERAL TOLERANCES	
FINISH: Clear anodize		DEPENDS TO:	
		1 SECOND PLACE	± 0.10
		2 SECOND PLACE	± 0.20
		WALL THICKNESS	± 0.30
MECMESIN LTD, NEWTON HOUSE, SPRING CO			



“

*Te convertirás en un agente de cambio capaz de repensar materiales, procesos y modelos de negocio con enfoque regenerativo”*

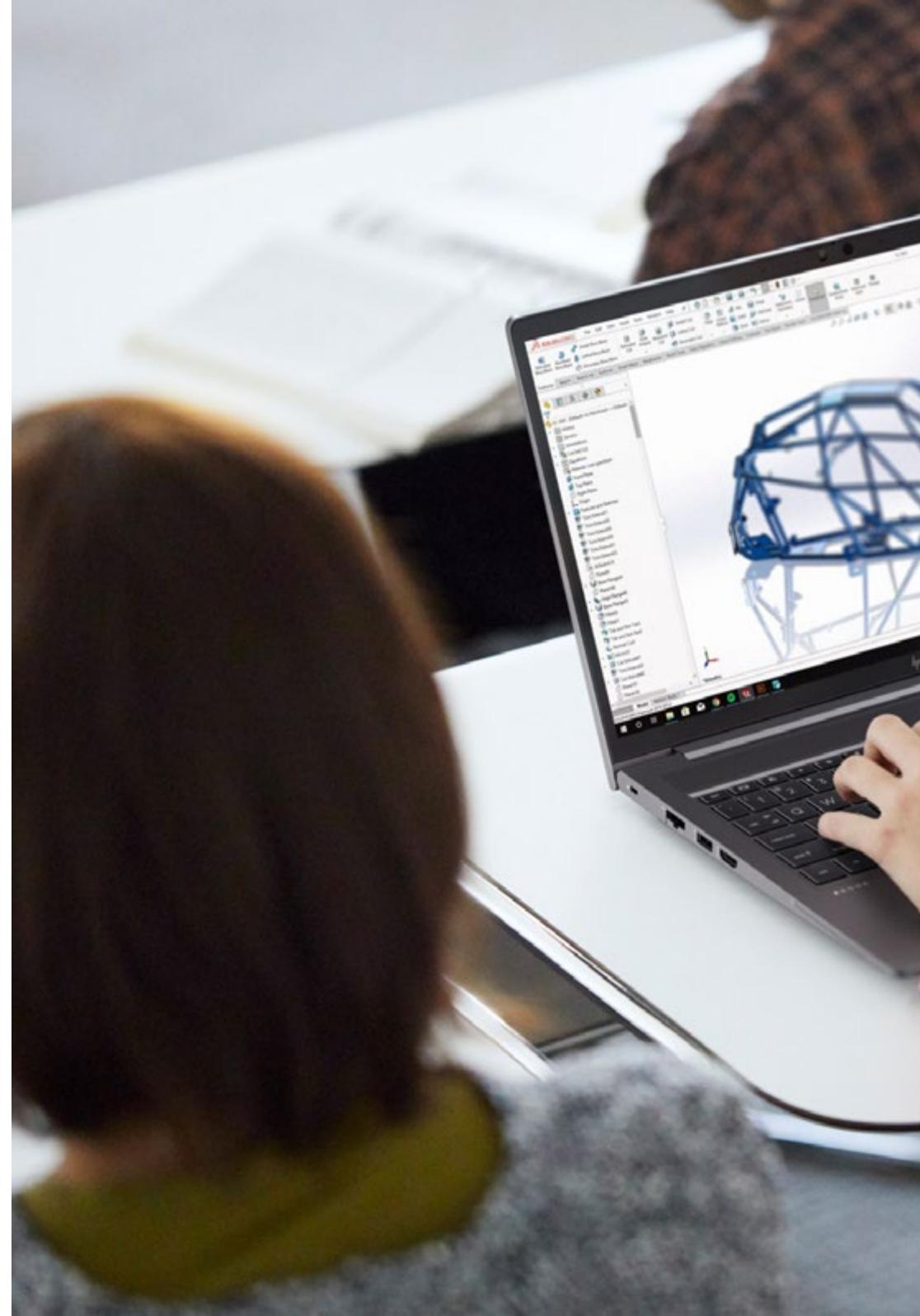


## Objetivos generales

- ♦ Comprender los principios fundamentales del diseño y su aplicación en entornos sostenibles
- ♦ Desarrollar habilidades creativas orientadas a la generación de soluciones responsables e innovadoras
- ♦ Analizar el impacto sociocultural del diseño a través de una perspectiva crítica y contextual
- ♦ Integrar conceptos de economía circular en procesos de ideación, desarrollo y producción
- ♦ Evaluar el papel de las energías renovables dentro del contexto del diseño contemporáneo
- ♦ Dominar herramientas digitales avanzadas para el modelado técnico y prototipado 3D
- ♦ Fomentar una visión emprendedora dentro de las industrias creativas con enfoque sostenible
- ♦ Diseñar productos sostenibles considerando funcionalidad, impacto ambiental y ciclo de vida



*Adquirirás competencias para rediseñar procesos, materiales y productos desde una lógica sostenible que no solo durará, sino para trascender”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Fundamentos del Diseño

- ♦ Identificar los elementos esenciales del lenguaje visual y su aplicación en productos funcionales
- ♦ Comprender los procesos metodológicos del diseño desde una perspectiva proyectual

### Módulo 2. Fundamentos de la Creatividad

- ♦ Estimular el pensamiento divergente para generar propuestas originales e innovadoras
- ♦ Aplicar técnicas creativas para resolver problemas de diseño de forma eficiente y Sostenible

### Módulo 3. Teoría y Cultura del Diseño

- ♦ Analizar las principales corrientes históricas y su influencia en la práctica actual del Diseño
- ♦ Valorar el impacto cultural y social de los productos en diferentes contextos geográficos

### Módulo 4. Economía Circular

- ♦ Integrar principios de economía circular en la planificación y desarrollo de productos
- ♦ Diseñar estrategias para alargar el ciclo de vida útil de los objetos reduciendo su huella ecológica

### Módulo 5. Las Energías Renovables y su Entorno Actual

- ♦ Comprender el funcionamiento y beneficios de las principales fuentes de energía renovable
- ♦ Evaluar la viabilidad de incorporar energías limpias en procesos productivos vinculados al Diseño

### Módulo 6. Modelado Técnico en Rhino

- ♦ Desarrollar habilidades en el uso de Rhino para modelado tridimensional de productos
- ♦ Optimizar geometrías y estructuras mediante herramientas digitales para una fabricación sostenible

### Módulo 7. El Emprendimiento en las Industrias Creativas

- ♦ Diseñar modelos de negocio enfocados en productos sostenibles y diferenciados
- ♦ Identificar oportunidades de mercado dentro del sector creativo con una visión emprendedora

### Módulo 8. Diseño Sostenible

- ♦ Aplicar criterios medioambientales, éticos y funcionales en todas las fases del Diseño
- ♦ Evaluar el impacto de las decisiones de diseño sobre el entorno y la sociedad

### Módulo 9. Materiales para el Diseño

- ♦ Seleccionar materiales sostenibles adecuados para el desarrollo de productos innovadores
- ♦ Comparar propiedades técnicas y medioambientales de diferentes materiales en función del uso proyectado

### Módulo 10. Ética y Empresa

- ♦ Analizar dilemas éticos comunes en el ámbito del Diseño y la industria creativa
- ♦ Fomentar la responsabilidad social corporativa en la gestión y comercialización de productos

# 05

# Salidas profesionales

Este Máster Título Propio en Diseño Sostenible de Producto permitirá a los egresados liderar proyectos innovadores dentro de sectores clave como el diseño industrial, el ecodiseño, la consultoría ambiental o el desarrollo de nuevos materiales. De hecho, su perfil creativo y técnico les abrirá las puertas a empresas comprometidas con la sostenibilidad, estudios de diseño, *startups* verdes o instituciones que impulsan la economía circular. Gracias a sus competencias especializadas, podrán gestionar procesos de diseño responsables, asesorar en selección de materiales sostenibles o crear productos que equilibren funcionalidad, estética e impacto ambiental.



A hand holding a pen is shown in the upper right, positioned over a wireframe sketch of a chair on a grid background. The sketch is a technical drawing of a chair with a rectangular seat and four legs. The background is a light blue grid. The hand is holding a black pen. The overall image is a composite of a hand, a pen, and a chair sketch, with a teal diagonal overlay on the right side.

“

*Te posicionarás como un profesional clave en empresas que buscan diferenciarse a través de la sostenibilidad y el diseño responsable”*

### Perfil del egresado

El egresado de esta titulación universitaria destacará por integrar el pensamiento creativo con un enfoque ecológico, ético y empresarial. Asimismo, su capacidad para desarrollar productos sostenibles, funcionales y culturalmente relevantes lo convertirá en un referente dentro del ámbito del diseño consciente. Por lo tanto, será capaz de aplicar herramientas digitales avanzadas, seleccionar materiales innovadores y participar en procesos colaborativos con responsabilidad medioambiental. Además, mostrará una sólida comprensión de la economía circular y las energías limpias, así como una actitud crítica frente a los desafíos globales del sector.

*Destacarás con un perfil capaz de fusionar la sensibilidad estética con soluciones responsables, diseñando productos que resuelven desafíos reales sin renunciar al compromiso medioambiental.*

- ♦ **Desarrollo de Productos Sostenibles:** crear soluciones funcionales, estéticas y respetuosas con el entorno
- ♦ **Integración de Economía Circular:** aplicar principios de circularidad en todas las fases del ciclo de vida del producto
- ♦ **Selección de Materiales Ecológicos:** dominar la elección de materiales sostenibles según criterios técnicos, económicos y ambientales
- ♦ **Modelado Digital Avanzado:** manejar de manera técnica herramientas como Rhino para diseñar y visualizar productos con precisión profesional





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Diseñador de productos sostenibles:** encargado del desarrollo de productos que integren criterios ecológicos en su ciclo de vida, desde los materiales hasta el impacto ambiental.
- 2. Coordinador de proyectos de ecodiseño:** responsable de planificar, ejecutar y supervisar iniciativas de diseño sostenible dentro de empresas o instituciones.
- 3. Diseñador de materiales reutilizables:** encargado de la investigación y aplicación de materiales reciclables y sostenibles en el diseño de nuevos productos.
- 4. Consultor de innovación en diseño circular:** asesor en empresas en la implementación de estrategias de economía circular aplicadas al desarrollo de productos.
- 5. Diseñador de *packaging* sostenible:** encargado de diseñar envases y embalajes funcionales con bajo impacto ambiental, optimizando su reutilización o reciclaje.
- 6. Responsable de sostenibilidad en diseño industrial:** colaborador con equipos de diseño para incorporar criterios ambientales en la planificación y ejecución de nuevos productos.
- 7. Diseñador de producto en empresas de triple impacto:** responsable del diseño de soluciones que equilibran beneficios sociales, económicos y medioambientales.
- 8. Diseñador técnico en proyectos de eficiencia material:** encargado de optimizar el uso de materiales y procesos productivos para minimizar el desperdicio y mejorar la eficiencia energética.
- 9. Asesor de diseño en certificaciones ambientales:** colaborador en procesos de obtención de certificaciones como Cradle to Cradle o ISO 14001, asegurando el cumplimiento de los criterios de sostenibilidad.
- 10. Diseñador en equipos de investigación aplicada al desarrollo sostenible:** gestor en equipos multidisciplinarios para explorar nuevas soluciones de diseño que respondan a los retos ecológicos actuales.

06

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”*

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### 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.



#### 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.



#### 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.

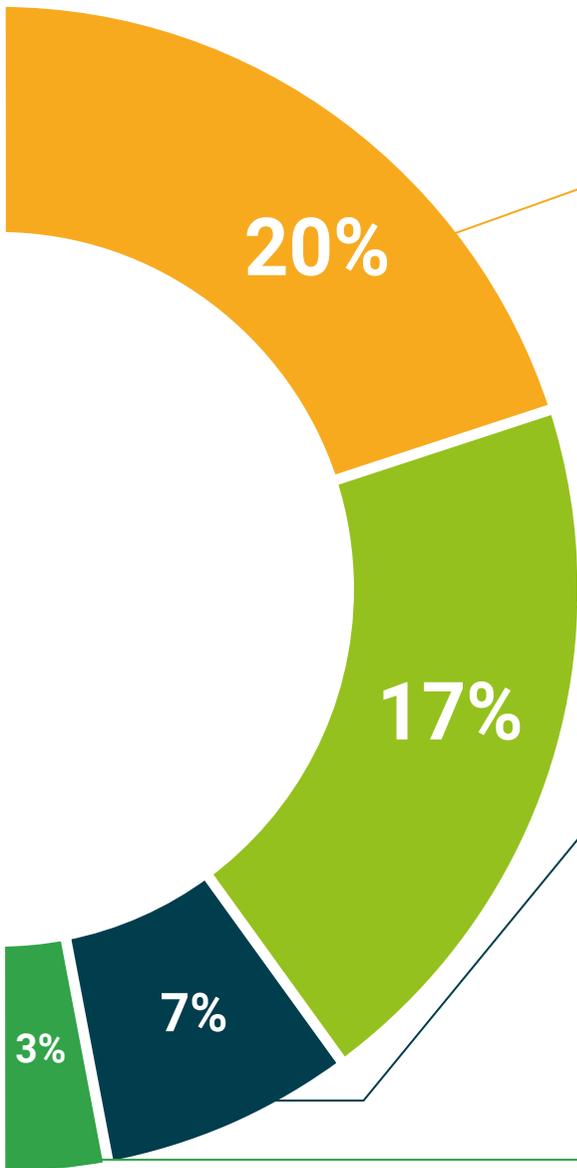
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### 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.



#### 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.



#### 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.



#### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

# Titulación

El Máster Título Propio en Diseño Sostenible de Producto garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster en Diseño Sostenible de Producto** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

TECH es miembro de **The Design Society (DS)**, la mayor comunidad de expertos destacados en la ciencia del diseño. Esta distinción consolida su presencia en redes internacionales dedicadas a la evolución teórica y práctica del diseño.

Aval/Membresía

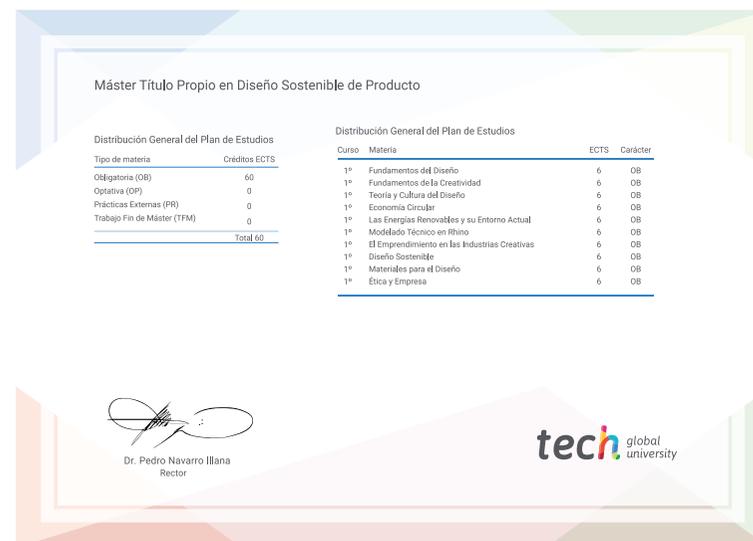


Título: **Máster Título Propio en Diseño Sostenible de Producto**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



## Máster Título Propio Diseño Sostenible de Producto

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

# Máster Título Propio

## Diseño Sostenible de Producto

Aval/Membresía

The background of the slide is a photograph of a person's hand using a black stylus on a light blue digital tablet. The tablet is on a wooden desk. In the background, a silver keyboard and several colorful sticky notes are visible. The image is partially obscured by diagonal teal and white geometric shapes.

**tech** global  
university