

Experto Universitario Diseño de Mecanismos





Experto Universitario Diseño de Mecanismos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/disenio-mecanismos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 20

05

Titulación

pág. 30

01

Presentación

En el ámbito del diseño industrial, el área que se dedica a la creación de mecanismos es una de las más importantes. Sin ella, todo tipo de vehículos, objetos cotidianos y herramientas de uso doméstico y profesional no funcionarían adecuadamente. Por eso, es un campo de grandes perspectivas profesionales, ya que siempre hay una gran demanda de diseñadores que puedan dar respuesta a los retos presentes de la disciplina. Así, este programa le acercará al alumno los conocimientos y habilidades más relevantes en el sector a través de una metodología 100% online con la que podrá profundizar en cuestiones como el uso del *software Rhino* para modelado o el diseño de árboles de transmisión.



“

Este Experto Universitario te transmitirá todas las claves del Diseño de Mecanismos para que te conviertas en un profesional altamente solicitado en el ámbito del Diseño Industrial”

Una de las áreas más importantes del diseño de producto es el diseño de mecanismos. Se trata de una disciplina vital para el funcionamiento de todo tipo de herramientas, vehículos o dispositivos. A pesar de ello, no tiene un gran reconocimiento, por lo que a menudo hay escasez de profesionales especializados en el sector. Por esa razón, este campo dispone de grandes oportunidades laborales que el diseñador puede aprovechar si se prepara adecuadamente.

Este Experto Universitario en Diseño de Mecanismos ha sido elaborado de forma cuidadosa para aportar al alumno los conocimientos más avanzados en la materia, de modo que pueda postularse como un gran especialista dispuesto a asumir esta importante tarea en una gran empresa industrial. Para alcanzar ese objetivo, este programa profundizará en cuestiones como los trazados fundamentales en el plano, elementos geométricos fundamentales, el diseño de transmisiones flexibles o el modelado de mecanismos con el software Rhino.

Todo ello, a partir de un sistema de aprendizaje en línea que le permitirá al profesional compaginar su trabajo con los estudios, puesto que se adapta a sus circunstancias personales. Además, esta titulación le proporcionará un acceso total, las 24 horas del día, a sus contenidos, presentados en diversos materiales multimedia que harán de la enseñanza un proceso sencillo y eficaz.

Este **Experto Universitario en Diseño de Mecanismos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en diseño industrial
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido 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
- ◆ 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

“

El sector industrial ofrece grandes oportunidades profesionales y cuando completes este programa podrás acceder a ellas, al haberte convertido en un gran experto en Diseño de Mecanismos”

“

Para ahondar en las mejores técnicas de diseño de mecanismos este programa ofrece los materiales multimedia más avanzados: ejercicios teórico-prácticos, vídeos, clases magistrales, etc.”

Profundizarás en el uso del software Rhino para realizar grandes modelados aplicados al Diseño de Mecanismos”

La metodología online de TECH te permitirá escoger el momento y el lugar para estudiar, puesto que se adapta por completo a tus circunstancias personales y profesionales”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación 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 una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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



02 Objetivos

Este Experto Universitario en Diseño de Mecanismos tiene como principal objetivo proporcionar al alumno todas las herramientas, conocimientos y habilidades necesarias para desarrollarse profesionalmente en este ámbito industrial. Así, TECH se ha encargado de reunir los contenidos más novedosos en este ámbito, al tiempo que le facilita al diseñador su proceso de aprendizaje gracias a la metodología online con la que se desarrolla el programa.





“

Numerosas empresas del sector industrial buscan diseñadores de mecanismos. Matricúlate ya y accede a las mejores oportunidades profesionales de la mano de TECH”

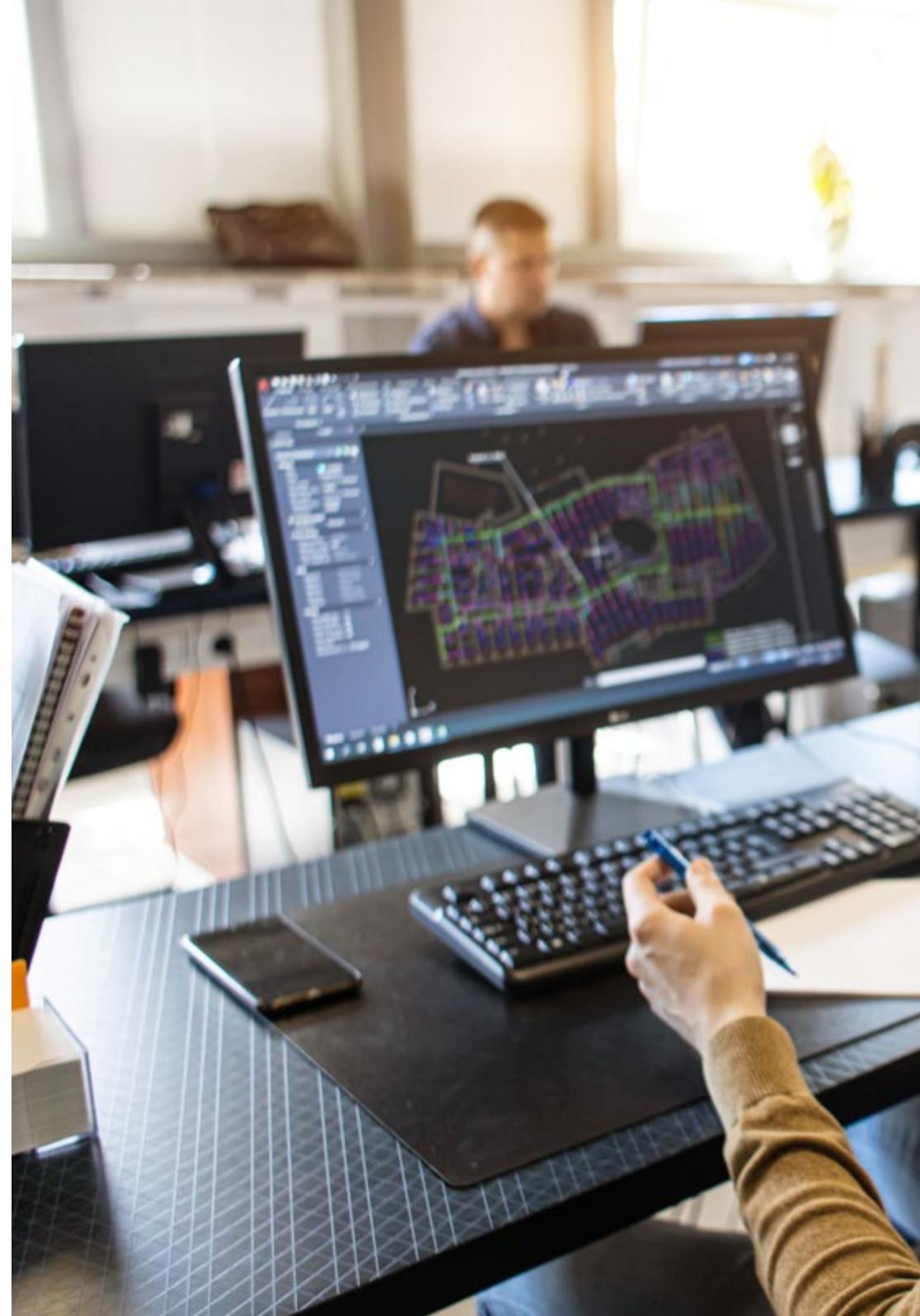


Objetivos generales

- ◆ Aprender a planificar, desarrollar y presentar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias
- ◆ Adquirir conocimientos teóricos y metodológicos prácticos necesarios para la realización de proyectos técnicos
- ◆ Analizar y evaluar los materiales utilizados en ingeniería en base a sus propiedades
- ◆ Ahondar en los procesos de innovación y transferencia tecnológica para el desarrollo de productos y procesos novedosos y el establecimiento de un nuevo estado del arte
- ◆ Dominar el software Rhino para hacer modelados de mecanismos

“

Todas tus metas profesionales estarán a tu alcance cuando completes este Experto Universitario”





Objetivos específicos

Módulo 1. Sistemas de representación técnica

- ◆ Usar el conocimiento de los sistemas de representación como herramienta en la búsqueda de soluciones ante los problemas del diseño
- ◆ Desarrollar la concepción y la visión espacial, obteniendo nuevas herramientas que fomentan la promoción y generación de ideas
- ◆ Aprender a representar objetos en los sistemas sistema diédrico, axonométrico y cónico como transmisión de una idea para su realización

Módulo 2. Diseño de elementos mecánicos

- ◆ Dominar todos los aspectos del diseño en ingeniería mecánica
- ◆ Desarrollar patentes, modelos de utilidad y diseño industrial
- ◆ Evaluar las diferentes teorías de fallo para su aplicación en cada elemento de máquinas
- ◆ Diseñar, analizar y evaluar componentes de máquinas utilizando las más modernas herramientas de diseño
- ◆ Evaluar las diferentes alternativas para el diseño de elementos de máquinas

Módulo 3. Modelado técnico en *Rhino*

- ◆ Entender ampliamente cómo funciona un software de modelado *NURBS*
- ◆ Trabajar mediante sistemas de precisión en el modelado
- ◆ Trabajar con una organización en las escenas

03

Estructura y contenido

Grandes expertos en el diseño industrial se han encargado de elaborar los contenidos y materiales de este programa, atendiendo a las necesidades actuales del sector. Así, los conocimientos que proporciona este Experto Universitario están enfocados eminentemente al ámbito laboral y, en consonancia con el método de aprendizaje que emplea TECH, el diseñador podrá aprender a través de la práctica, ya que la titulación dispone de numerosos ejercicios y actividades. A través de estos recursos, por tanto, el alumno profundizará en cuestiones como la edición de geometrías con *Rhino* o los trazados fundamentales en el plano.





“

Estás a un solo paso de acceder a los conocimientos más avanzados en este campo de diseño. Matricúlate y descubre cómo tu carrera progresa de forma inmediata”

Módulo 1. Sistemas de representación técnica

- 1.1. Introducción a la geometría plana
 - 1.1.1. El material fundamental y su uso
 - 1.1.2. Trazados fundamentales en el plano
 - 1.1.3. Polígonos. Relaciones métricas
 - 1.1.4. Normalización, líneas, escritura y formatos
 - 1.1.5. Acotación normalizada
 - 1.1.6. Escalas
 - 1.1.7. Sistemas de representación
 - 1.1.7.1. Tipos de proyección
 - 1.1.7.1.1. Proyección cónica
 - 1.1.7.1.2. Proyección cilíndrica ortogonal
 - 1.1.7.1.3. Proyección cilíndrica oblicua
 - 1.1.7.2. Clases de sistemas de representación
 - 1.1.7.2.1. Sistemas de medida
 - 1.1.7.2.2. Sistemas perspectivos
- 1.2. Trazados fundamentales en el plano
 - 1.2.1. Elementos geométricos fundamentales
 - 1.2.2. Perpendicularidad
 - 1.2.3. Paralelismo
 - 1.2.4. Operaciones con segmentos
 - 1.2.5. Ángulos
 - 1.2.6. Circunferencias
 - 1.2.7. Lugares geométricos
- 1.3. Transformaciones geométricas
 - 1.3.1. Isométricas
 - 1.3.1.1. Igualdad
 - 1.3.1.2. Traslación
 - 1.3.1.3. Simetría
 - 1.3.1.4. Giro



- 1.3.2. Isomórficas
 - 1.3.2.1. Homotecia
 - 1.3.2.2. Semejanza
- 1.3.3. Anamórficas
 - 1.3.3.1. Equivalencias
 - 1.3.3.2. Inversión
- 1.3.4. Proyectivas
 - 1.3.4.1. Homología
 - 1.3.4.2. Homología afín o afinidad
- 1.4. Polígonos
 - 1.4.1. Líneas poligonales
 - 1.4.1.1. Definición y tipos
 - 1.4.2. Triángulos
 - 1.4.2.1. Elementos y clasificación
 - 1.4.2.2. Construcción de triángulos
 - 1.4.2.3. Rectas y puntos notables
 - 1.4.3. Cuadriláteros
 - 1.4.3.1. Elementos y clasificación
 - 1.4.3.2. Paralelogramos
 - 1.4.4. Polígonos regulares
 - 1.4.4.1. Definición
 - 1.4.4.2. Construcción
 - 1.4.5. Perímetros y áreas
 - 1.4.5.1. Definición. Medir áreas
 - 1.4.5.2. Unidades de superficie
 - 1.4.6. Áreas de polígonos
 - 1.4.6.1. Áreas de cuadriláteros
 - 1.4.6.2. Áreas de triángulos
 - 1.4.6.3. Áreas de polígonos regulares
 - 1.4.6.4. Áreas de irregulares
- 1.5. Tangencias y enlaces. Curvas técnicas y cónicas
 - 1.5.1. Tangencias, enlaces y polaridad
 - 1.5.1.1. Tangencias
 - 1.5.1.1.1. Teoremas de Tangencia
 - 1.5.1.1.2. Trazados de rectas tangentes
 - 1.5.1.1.3. Enlaces de rectas y curvas
 - 1.5.1.2. Polaridad en la circunferencia
 - 1.5.1.2.1. Trazados de circunferencias tangentes
 - 1.5.2. Curvas técnicas
 - 1.5.2.1. Óvalos
 - 1.5.2.2. Ovoides
 - 1.5.2.3. Espirales
 - 1.5.3. Curvas cónicas
 - 1.5.3.1. Elipse
 - 1.5.3.2. Parábola
 - 1.5.3.3. Hipérbola
- 1.6. Sistema diédrico
 - 1.6.1. Generalidades
 - 1.6.1.1. Punto y recta
 - 1.6.1.2. El plano. Intersecciones
 - 1.6.1.3. Paralelismo, perpendicularidad y distancias
 - 1.6.1.4. Cambios de plano
 - 1.6.1.5. Giros
 - 1.6.1.6. Abatimientos
 - 1.6.1.7. Ángulos
 - 1.6.2. Curvas y superficies
 - 1.6.2.1. Curvas
 - 1.6.2.2. Superficies
 - 1.6.2.3. Poliedros
 - 1.6.2.4. Pirámide
 - 1.6.2.5. Prisma

- 1.6.2.6. Cono
- 1.6.2.7. Cilindro
- 1.6.2.8. Superficies de revolución
- 1.6.2.9. Intersección de superficies
- 1.6.3. Sombras
 - 1.6.3.1. Generalidades
- 1.7. Sistema acotado
 - 1.7.1. Punto, recta y plano
 - 1.7.2. Intersecciones y abatimientos
 - 1.7.2.1. Abatimientos
 - 1.7.2.2. Aplicaciones
 - 1.7.3. Paralelismo, perpendicularidad, distancias y ángulos
 - 1.7.3.1. Perpendicularidad
 - 1.7.3.2. Distancias
 - 1.7.3.3. Ángulos
 - 1.7.4. Línea, superficies y terrenos
 - 1.7.4.1. Terrenos
 - 1.7.5. Aplicaciones
- 1.8. Sistema axonométrico
 - 1.8.1. Axonometría ortogonal: punto, recta y plano
 - 1.8.2. Axonometría ortogonal: intersecciones, abatimientos y perpendicularidad
 - 1.8.2.1. Abatimientos
 - 1.8.2.2. Perpendicularidad
 - 1.8.2.3. Formas planas
 - 1.8.3. Axonometría ortogonal: perspectiva de cuerpos
 - 1.8.3.1. Representación de cuerpos
 - 1.8.4. Axonometría oblicua: abatimientos, perpendicularidad
 - 1.8.4.1. Perspectiva frontal
 - 1.8.4.2. Abatimiento y perpendicularidad
 - 1.8.4.3. Figuras planas
 - 1.8.5. Axonometría oblicua: perspectiva de cuerpos
 - 1.8.5.1. Sombras
- 1.9. Sistema cónico
 - 1.9.1. Proyección cónica o central
 - 1.9.1.1. Intersecciones
 - 1.9.1.2. Paralelismos
 - 1.9.1.3. Abatimientos
 - 1.9.1.4. Perpendicularidad
 - 1.9.1.5. Ángulos
 - 1.9.2. Perspectiva lineal
 - 1.9.2.1. Construcciones auxiliares
 - 1.9.3. Perspectiva de líneas y superficies
 - 1.9.3.1. Perspectiva práctica
 - 1.9.4. Métodos perspectivos
 - 1.9.4.1. Cuadro inclinado
 - 1.9.5. Restituciones perspectivas
 - 1.9.5.1. Reflejos
 - 1.9.5.2. Sombras
- 1.10. El croquis
 - 1.10.1. Objetivos de la croquización
 - 1.10.2. La proporción
 - 1.10.3. Proceso de croquizado
 - 1.10.4. El punto de vista
 - 1.10.5. Rotulación y símbolos gráficos
 - 1.10.6. Medida

Módulo 2. Diseño de elementos mecánicos

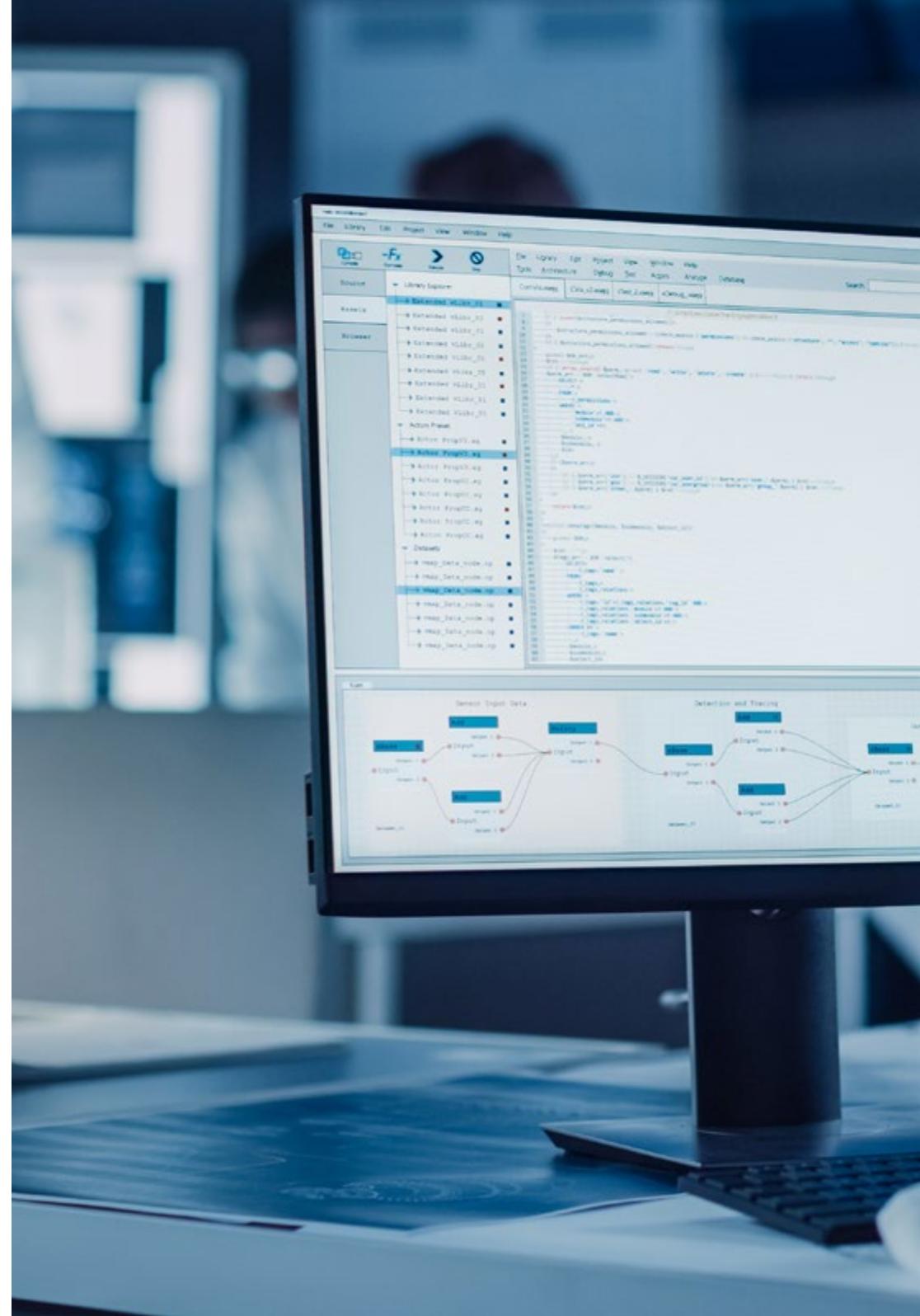
- 2.1. Teorías de fallo
 - 2.1.1. Teorías de fallo estático
 - 2.1.2. Teorías de fallo dinámico
 - 2.1.3. Fatiga
- 2.2. Tribología y lubricación
 - 2.2.1. Fricción
 - 2.2.2. Desgaste
 - 2.2.3. Lubricantes
- 2.3. Diseño de árboles de transmisión
 - 2.3.1. Árboles y ejes
 - 2.3.2. Chavetas y árboles estriados
 - 2.3.3. Volantes de inercia
- 2.4. Diseño de transmisiones rígidas
 - 2.4.1. Levas
 - 2.4.2. Engranajes rectos
 - 2.4.3. Engranajes cónicos
 - 2.4.4. Engranajes helicoidales
 - 2.4.5. Tornillos sin-fin
- 2.5. Diseño de transmisiones flexibles
 - 2.5.1. Transmisiones por cadena
 - 2.5.2. Transmisiones por correa
- 2.6. Diseño de rodamientos y cojinetes
 - 2.6.1. Cojinetes de fricción
 - 2.6.2. Rodamientos
- 2.7. Diseño de frenos, embragues y acoplamientos
 - 2.7.1. Frenos
 - 2.7.2. Embragues
 - 2.7.3. Acoplamientos

- 2.8. Diseño de resortes mecánicos
- 2.9. Diseño de uniones no permanentes
 - 2.9.1. Uniones atornilladas
 - 2.9.2. Uniones remachadas
- 2.10. Diseño de uniones permanentes
 - 2.10.1. Uniones por soldadura
 - 2.10.2. Uniones adhesivas

Módulo 3. Modelado técnico en Rhino

- 3.1. Modelado *Rhino*
 - 3.1.1. La interfaz de *Rhino*
 - 3.1.2. Tipos de objetos
 - 3.1.3. Navegando el modelo
- 3.2. Nociones fundamentales
 - 3.2.1. Edición con Gumball
 - 3.2.2. *Viewports*
 - 3.2.3. Ayudantes de modelado
- 3.3. Modelado de precisión
 - 3.3.1. Entrada por coordenadas
 - 3.3.2. Entrada de restricción de distancia y ángulo
 - 3.3.3. Restricción a objetos
- 3.4. Análisis de comandos
 - 3.4.1. Ayudantes de modelado adicionales
 - 3.4.2. *SmartTrack*
 - 3.4.3. Planos de construcción
- 3.5. Líneas y polilíneas
 - 3.5.1. Círculos
 - 3.5.2. Líneas de forma libre
 - 3.5.3. Hélice y espiral

- 3.6. Edición de geometrías
 - 3.6.1. *Fillet* y *chanfer*
 - 3.6.2. Mezcla de curvas
 - 3.6.3. *Loft*
- 3.7. Transformaciones I
 - 3.7.1. Move - Rotar - escalar
 - 3.7.2. Unir - podar - extender
 - 3.7.3. Separar - *Offset* - formaciones
- 3.8. Creando formas
 - 3.8.1. Formas deformables
 - 3.8.2. Modelando con sólidos
 - 3.8.3. Transformación de sólidos
- 3.9. Creando superficies
 - 3.9.1. Superficies simples
 - 3.9.2. Extrusión, *lofting* y revolución de superficies
 - 3.9.3. Barridos de superficies
- 3.10. Organización
 - 3.10.1. Capas
 - 3.10.2. Grupos
 - 3.10.3. Bloques





“Este programa dispone de los contenidos más completos en Diseño de Mecanismos, presentados a partir de los recursos multimedia más avanzados

04

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 intensivo 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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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.



05

Titulación

El Experto Universitario en Diseño de Mecanismos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Diseño de Mecanismos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Diseño de Mecanismos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



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



Experto Universitario Diseño de Mecanismos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Diseño de Mecanismos

