

Experto Universitario Emprendimiento Gráfico



Experto Universitario Emprendimiento Gráfico

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/disenio/experto-universitario/experto-emprendimiento-grafico

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01 Presentación

El trabajo autónomo es una de las opciones más interesantes para el diseñador gráfico. Esta capacitación creada de manera específica para los profesionales de este sector le llevará a conseguir la habilidad necesaria para desarrollar su propio negocio con seguridad y solvencia. Para ello, se ofrece la oportunidad de adquirir las competencias de un profesional especializado mediante una capacitación que asegure su crecimiento laboral sin problemas de conciliación. Una ocasión única de desarrollo y promoción.





“

Un recorrido de alta intensidad que te capacitará para utilizar la Emprendimiento Gráfico y las imágenes en tus diseños con la solvencia de los mejores profesionales del sector”

Este Experto Universitario en Emprendimiento Gráfico se ha estructurado para ofrecer un proceso interesante, interactivo y sobre todo, muy eficaz, de capacitación en todo lo que concierne a la puesta en marcha de tu propio proyecto empresarial. Para conseguirlo se ofrece un recorrido claro y continuo de crecimiento que, además, es compatible al 100% con otras ocupaciones.

A través de una metodología exclusiva, este Experto Universitario le llevará a conocer todas características de emprendimiento que el profesional necesita para mantenerse a la vanguardia y conocer los fenómenos cambiantes de esta forma de comunicación.

Por ello, en esta capacitación se abordarán los aspectos que un diseñador necesita conocer para planificar, desarrollar y finalizar proyectos empresariales. Un camino educativo que irá escalando en las competencias del alumno para ayudarle a conseguir los retos de un profesional de primera línea.

El Experto Universitario en Emprendimiento Gráfico se presenta como una opción viable para un profesional que decida trabajar de manera autónoma pero también para ser parte de cualquier organización o empresa. Una vía interesante de desarrollo profesional que se beneficiará de los conocimientos específicos que en esta capacitación se ponen ahora a su disposición.

Este **Experto Universitario en Emprendimiento Gráfico** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- ◆ Desarrollo de gran cantidad de casos prácticos presentados por expertos
- ◆ Contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos
- ◆ Novedades y avances de vanguardia en esta área
- ◆ Ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Metodologías innovadoras de gran eficiencia
- ◆ Lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y actualizar tus conocimientos en Emprendimiento Gráfico

“

Todos los conocimientos necesarios para el profesional del diseño gráfico en esta área, compilados en un Experto Universitario de alta eficiencia, que optimizará tu esfuerzo con los mejores resultados”

El desarrollo de este programa está centrado en la práctica de los aprendizajes teóricos propuestos. A través de los sistemas de enseñanza más eficaces, contrastados métodos importados de las universidades más prestigiosas del mundo, podrás adquirir los nuevos conocimientos de manera eminentemente práctica. De esta forma, nos empeñamos en convertir tu esfuerzo en competencias reales e inmediatas.

Nuestro sistema online es otra de las fortalezas de nuestra propuesta de capacitación. Con una plataforma interactiva que cuenta con las ventajas de los desarrollos tecnológicos de última generación, ponemos a tu servicio las herramientas digitales más interactivas. De esta forma podemos ofrecerte una forma de aprendizaje totalmente adaptable a tus necesidades, para que puedas compaginar de manera perfecta, esta capacitación con tu vida personal o laboral.

Un aprendizaje práctico e intensivo que te dará todas las herramientas que necesitas para trabajar en esta área, en un Experto Universitario específico y concreto.

Una capacitación creada para permitirte implementar los conocimientos adquiridos de forma casi inmediata, en tu práctica diaria.



02 Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario en Emprendimiento Gráfico es ofrecer a los profesionales una vía completa para adquirir conocimientos y destrezas para la práctica profesional de este sector, con la seguridad de aprender de los mejores y una forma de estudio basada en la práctica que permitirá culminar la capacitación con los conocimientos necesarios para realizar el trabajo con total seguridad y competencia.



“

Nuestro objetivo es sencillo: ayudarte a poner en marcha tu proyecto empresarial como diseñador gráfico con un Experto Universitario totalmente compatible con tus obligaciones laborales y personales”



Objetivo general

- ♦ Aprender todos los aspectos del trabajo con imágenes y Emprendimiento Gráficos en cualquiera de los tipos de soporte en que se puedan utilizar

“

Una oportunidad creada para los profesionales que buscan un programa intensivo y eficaz con el que dar un paso significativo en el ejercicio de su profesión”





Objetivos específicos

Módulo 1. Metodología de diseño

- ♦ Conocer los procesos básicos de la metodología científica en la historia del Diseño: estados de la cuestión, análisis integral de la obra de diseño, replanteamiento de problemas, búsqueda de información inédita, planteamiento de hipótesis, procesos críticos de síntesis y formulación ordenada de conclusiones
- ♦ Entender el funcionamiento de la innovación como motor del diseño
- ♦ Identificar problemas relacionados con el diseño, recopilar y analizar la información requerida para evaluar y dar soluciones según criterios de eficiencia: funcional, ambiental, estructural, constructiva y expresiva en el ámbito de la profesión
- ♦ Justificar por medio de una argumentación coherente y crítica el desarrollo de un proyecto de diseño
- ♦ Conocer en profundidad la dinámica propia de la gestión del diseño, que permite aplicar conocimientos de Marketing y de administración empresarial a los proyectos de diseño
- ♦ Comprender la práctica del diseño como un método de investigación en sí mismo basado en la creatividad

Módulo 2. Imagen corporativa

- ♦ Comprender los conceptos básicos que forman parte de la política de comunicación de una organización: su identidad, su cultura, cómo comunica, cuál es su imagen, su marca, su reputación y la responsabilidad social
- ♦ Entender cuáles son las áreas estratégicas que un responsable gráfico debe gestionar en el proceso comunicativo de la identidad gráfica y visual de marcas
- ♦ Conocer las herramientas y estrategias teórico-prácticas que faciliten la gestión de la comunicación corporativa e institucional en organizaciones de toda índole
- ♦ Saber seleccionar correctamente un método de organización de información y comunicación para el buen uso de una marca

- ♦ Investigar e identificar los elementos más significativos de la empresa-cliente, así como sus necesidades para la creación de estrategias y mensajes comunicativos
- ♦ Desarrollar un sistema reglado de normas gráficas básicas basado en elementos de la identidad visual/marca

Módulo 3. Creación de portafolio

- ♦ Crear narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad
- ♦ Identificar la figura del diseñador en el panorama laboral
- ♦ Conocer técnicas, métodos, herramientas y redes para promocionar el trabajo personal
- ♦ Entender el protocolo ético que hay que seguir en el ejercicio profesional
- ♦ Poder identificar fortalezas y debilidades en uno mismo
- ♦ Saber valorar económicamente el trabajo

Módulo 4. Ética, legislación y deontología

- ♦ Adquirir la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas de índole ético, ambiental y social
- ♦ Realizar el ejercicio profesional de forma ética, respetando las leyes y acorde a los derechos universales
- ♦ Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- ♦ Entender la relación profesional entre diseñador y cliente
- ♦ Adquirir competencias que demuestren que se pueden resolver problema por medio de la argumentación y la crítica constructiva
- ♦ Desarrollar la capacidad para decidir con anticipación qué hay que hacer, quién tiene que hacerlo y cómo deberá hacerse

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales conscientes de la relevancia que hay en la actualidad de la capacitación para poder avanzar en el mercado laboral con seguridad y competitividad, y para ejercer la profesión con la excelencia que sólo permite la mejor capacitación.



“

Este Experto Universitario contiene el programa más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Metodología de diseño

- 1.1. Sobre la metodología y el diseño
 - 1.1.1. ¿Qué es la metodología del diseño?
 - 1.1.2. Diferencias entre método, metodología y técnica
 - 1.1.3. Tipos de técnicas metodológicas
 - 1.1.4. Deducción, inducción y abducción
- 1.2. Introducción a la investigación en el diseño
 - 1.2.1. Heredando el método científico
 - 1.2.2. Conceptos generales de los procesos de investigación
 - 1.2.3. Fases principales del proceso de investigación
 - 1.2.4. Cronograma
- 1.3. Algunas propuestas metodológicas
 - 1.3.1. Propuestas para una nueva metodología por Burdek Bernhard
 - 1.3.2. Método sistemático para diseñadores de Bruce Archer
 - 1.3.3. Diseño generalizador integrado de Víctor Papanek
 - 1.3.4. Método proyectual de Bruno Munari
 - 1.3.5. Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach
 - 1.3.6. Otros autores y esquemas de otros métodos
- 1.4. Definición del problema
 - 1.4.1. Identificación y análisis de la necesidad
 - 1.4.2. El *Brief*, ¿qué es?
 - 1.4.3. ¿Qué debe contener un buen *brief*?
 - 1.4.4. Consejos para preparar un *brief*
- 1.5. Investigación para el proyecto
 - 1.5.1. Estudio de los antecedentes
 - 1.5.2. Implicación del proyecto
 - 1.5.3. Estudio del público objetivo o target
 - 1.5.4. Herramientas en el estudio del target
- 1.6. El entorno competitivo
 - 1.6.1. En relación con el mercado
 - 1.6.2. Análisis de competencia
 - 1.6.3. Propuesta de valor



- 1.7. Estudio de viabilidad
 - 1.7.1. Viabilidad social. Análisis DAFO
 - 1.7.2. Viabilidad técnica
 - 1.7.3. Viabilidad económica
- 1.8. Posibles soluciones al *brief*
 - 1.8.1. La emotividad en los procesos creativos
 - 1.8.2. Divergencia, transformación y convergencia
 - 1.8.3. Lluvia de ideas, *brainstorming*
 - 1.8.4. Comparativa de ideas
- 1.9. Establecimiento de objetivos
 - 1.9.1. Objetivo general
 - 1.9.2. Objetivos específicos
 - 1.9.3. Objetivos técnicos
 - 1.9.4. Objetivos estéticos y comunicacionales
 - 1.9.5. Objetivos de mercado
- 1.10. Desarrollo de ideas
 - 1.10.1. El *feedback* en la fase de ideación
 - 1.10.2. Los bocetos
 - 1.10.3. Presentación de ideas
 - 1.10.4. Métodos de control y evaluación crítica

Módulo 2. Imagen corporativa

- 2.1. La identidad
 - 2.1.1. Idea de identidad
 - 2.1.2. ¿Por qué se busca la identidad?
 - 2.1.3. Tipos de identidad
 - 2.1.4. La identidad digital
- 2.2. La identidad corporativa
 - 2.2.1. Definición. ¿Por qué tener una identidad corporativa?
 - 2.2.2. Factores que influyen en la identidad corporativa
 - 2.2.3. Componentes de la identidad corporativa
 - 2.2.4. Comunicación de la identidad
 - 2.2.5. Identidad corporativa, *branding*, imagen corporativa
- 2.3. La imagen corporativa
 - 2.3.1. Característica de la imagen corporativa
 - 2.3.2. ¿Para qué sirve la imagen corporativa?
 - 2.3.3. Tipos de imagen corporativa
 - 2.3.4. Ejemplos
- 2.4. Los signos identificadores básicos
 - 2.4.1. El nombre o *naming*
 - 2.4.2. Los logotipos
 - 2.4.3. Los monogramas
 - 2.4.4. Los imagotipos
- 2.5. Factores de memorización de la identidad
 - 2.5.1. La originalidad
 - 2.5.2. El valor simbólico
 - 2.5.3. La pregnancia
 - 2.5.4. La repetición
- 2.6. Metodología para el proceso de creación de una marca
 - 2.6.1. Estudio del sector y de la competencia
 - 2.6.2. *Brief*, plantilla
 - 2.6.3. Definir estrategia y personalidad de marca. Los valores
 - 2.6.4. Público objetivo
- 2.7. El cliente
 - 2.7.1. Intuir como es el cliente
 - 2.7.2. Tipologías de clientes
 - 2.7.3. El proceso de reunión
 - 2.7.4. La importancia de conocer al cliente
 - 2.7.5. Establecer presupuesto
- 2.8. Manual de identidad corporativa
 - 2.8.1. Normas de construcción y aplicación de la marca
 - 2.8.2. La tipografía corporativa
 - 2.8.3. Colores corporativos
 - 2.8.4. Otros elementos gráficos
 - 2.8.5. Ejemplos de manuales corporativos

- 2.9. Rediseño de identidades
 - 2.9.1. Razones para optar por el rediseño de una identidad
 - 2.9.2. Gestión de un cambio en la identidad corporativa
 - 2.9.3. Buena praxis. Referentes visuales
 - 2.9.4. Mala praxis. Referentes visuales
- 2.10. Proyecto de identidad de marca
 - 2.10.1. Presentación y explicación del proyecto. Referentes
 - 2.10.2. *Brainstorming*. Análisis del mercado
 - 2.10.3. Público objetivo, valor de marca
 - 2.10.4. Primeras ideas y bocetos. Técnicas creativas
 - 2.10.5. Establecimiento del proyecto. Tipografías y colores
 - 2.10.6. Entrega y corrección de proyectos

Módulo 3. Creación de portafolio

- 3.1. El portafolio
 - 3.1.1. El portafolio como tu carta de presentación
 - 3.1.2. La importancia de un buen portafolio
 - 3.1.3. Orientación y motivación
 - 3.1.4. Consejos prácticos
- 3.2. Características y elementos
 - 3.2.1. El formato físico
 - 3.2.2. El formato digital
 - 3.2.3. El uso de *mockups*
 - 3.2.4. Errores comunes
- 3.3. Plataformas digitales
 - 3.3.1. Comunidades de aprendizaje continuo
 - 3.3.2. Redes Sociales: *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*
 - 3.3.3. Redes Profesionales: *LinkedIn*, *Infojobs*
 - 3.3.4. Portfolios en la nube: *Behance*
- 3.4. El diseñador en el esquema laboral
 - 3.4.1. Salidas laborales de un diseñador
 - 3.4.2. Las agencias de diseño
 - 3.4.3. Diseño gráfico empresarial
 - 3.4.4. Casos de éxito
- 3.5. ¿Cómo me muestro profesionalmente?
 - 3.5.1. Mantenerse actualizado, en constante reciclaje
 - 3.5.2. El currículum vitae y su importancia
 - 3.5.3. Errores comunes en un currículum vitae
 - 3.5.4. ¿Cómo crear un buen currículum vitae?
- 3.6. Los nuevos consumidores
 - 3.6.1. La percepción del valor
 - 3.6.2. Definición de tu público objetivo
 - 3.6.3. Mapa de empatía
 - 3.6.4. Las relaciones personales
- 3.7. Mi marca personal
 - 3.7.1. Emprender: la búsqueda de un sentido
 - 3.7.2. Convierte tu pasión en un trabajo
 - 3.7.3. El ecosistema alrededor de tu actividad
 - 3.7.4. El modelo *Canvas*
- 3.8. La identidad visual
 - 3.8.1. El *naming*
 - 3.8.2. Los valores de una marca
 - 3.8.3. Los grandes temas
 - 3.8.4. *Moodboard*. El uso de *Pinterest*
 - 3.8.5. Análisis de factores visuales
 - 3.8.6. Análisis de factores temporales
- 3.9. La ética y la responsabilidad
 - 3.9.1. Decálogo ético para la práctica del diseño
 - 3.9.2. Derechos de autor
 - 3.9.3. Diseño y objeción de conciencia
 - 3.9.4. El “buen” diseño

- 3.10. El precio de mi trabajo
 - 3.10.1. ¿Necesitas dinero para vivir?
 - 3.10.2. Contabilidad básica para emprendedores
 - 3.10.3. Tipos de gastos
 - 3.10.4. Tu precio/hora. Precio de venta al público

Módulo 4. Ética, legislación y deontología

- 4.1. La ética, la moral, el derecho y la deontología profesional
 - 4.1.1. Cuestiones básicas sobre ética. Algunos dilemas morales
 - 4.1.2. Análisis conceptual y origen etimológico
 - 4.1.3. Diferencias entre moral y ética
 - 4.1.4. La conexión entre ética, moral, derecho y deontología
- 4.2. La propiedad intelectual
 - 4.2.1. ¿Qué es la propiedad intelectual?
 - 4.2.2. Tipos de propiedad intelectual
 - 4.2.3. El plagio y el incumplimiento de los derechos de autor
 - 4.2.4. *Anticopyright*
- 4.3. Aspectos prácticos del actual ético
 - 4.3.1. Utilitarismo, consecuencialismo y deontología
 - 4.3.2. Actuar de forma consecuente frente a actuar en base a principios
 - 4.3.3. Eficiencia dinámica de actuar en base a principios
- 4.4. La legislación y la moral
 - 4.4.1. Concepto de legislación
 - 4.4.2. Concepto de moral
 - 4.4.3. Conexión entre derecho y moral
 - 4.4.5. De lo justo a lo injusto a partir del razonamiento lógico
- 4.5. La conducta profesional
 - 4.5.1. El trato con el cliente
 - 4.5.2. La importancia de pactar las condiciones
 - 4.5.3. Los clientes no compran diseño
 - 4.5.4. La conducta profesional
- 4.6. Responsabilidades hacia otros diseñadores
 - 4.6.1. La competitividad
 - 4.6.2. El prestigio de la profesión
 - 4.6.3. El impacto con el resto de las profesiones
 - 4.6.4. La relación con otros compañeros de profesión. La crítica
- 4.7. Responsabilidades sociales
 - 4.7.1. El diseño inclusivo y su importancia
 - 4.7.2. Características a tener en cuenta
 - 4.7.3. Un cambio de mentalidad
 - 4.7.4. Ejemplos y referencias
- 4.8. Responsabilidades con el entorno
 - 4.8.1. Ecodiseño. ¿Por qué es tan importante?
 - 4.8.2. Características del diseño sostenible
 - 4.8.3. Implicaciones en el medio ambiente
 - 4.8.4. Ejemplos y referencias
- 4.9. Conflictos éticos y toma práctica de decisiones
 - 4.9.1. Conducta y prácticas responsables en el ámbito laboral
 - 4.9.2. Buenas prácticas del diseñador digital
 - 4.9.3. ¿Cómo resolver conflictos de interés?
 - 4.9.4. Cómo actuar ante regalos
- 4.10. El conocimiento libre: licencias *Creative Commons*
 - 4.10.1. ¿Qué son?
 - 4.10.2. Tipos de licencia
 - 4.10.3. Simbología
 - 4.10.4. Usos específicos

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.

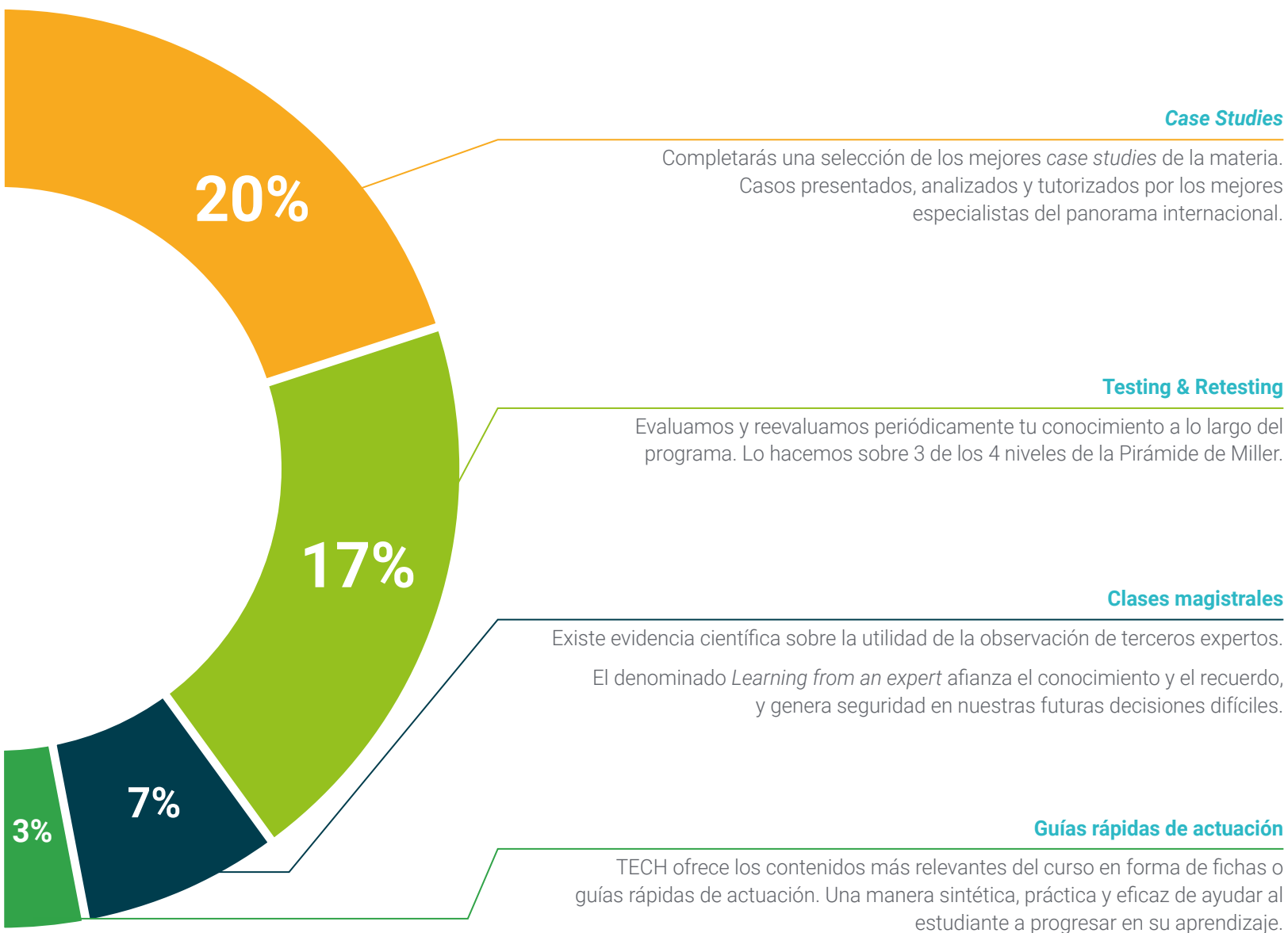
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Emprendimiento Gráfico 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 Emprendimiento Gráfico** 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 Emprendimiento Gráfico**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**





Experto Universitario Emprendimiento Gráfico

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Emprendimiento Gráfico

