

Experto Universitario Proyectos de Diseño de Producto Digital





Experto Universitario Proyectos de Diseño de Producto Digital

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

Acceso web: www.techtute.com/disenio/experto-universitario/experto-proyectos-diseno-producto-digital



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

Para acometer un Proyecto de Diseño de Producto Digital es necesario conocer todas las particularidades de este tipo de iniciativas. Por eso, este programa es fundamental para el profesional que desee enfocarse a este ámbito, ya que le proporciona todos los conocimientos y herramientas necesarios para desenvolverse en el Diseño Digital. Así, a lo largo de la titulación, podrá ahondar en las Tecnologías Emergentes como el *Blockchain* y el Internet de las cosas. De este modo, al completarla, el alumno estará en posición de dominar todos los aspectos esenciales para emprender un proyecto en esta área. Y lo habrá hecho a partir de una metodología de enseñanza 100% online que se adaptará por completo a sus circunstancias personales, permitiéndole estudiar cuando y donde lo desee.



“

*Conocer en profundidad las Tecnologías Emergentes
y los métodos de gestión ágil de proyectos te convertirá
en un Diseñador Especializado en Productos Digitales”*

Los enormes cambios a nivel social, cultural y económico que se han producido debido a la Digitalización también han afectado a ámbitos como el Diseño. Así, en la actualidad, no se concibe ninguna clase de proyecto empresarial, comercial o artístico sin conocer a la perfección su integración con Internet y el entorno digital. Por esa razón, cada vez se encuentra más solicitado el perfil del Diseñador Especializado en iniciativas donde hay que realizar Diseños de Productos Digitales.

Esta coyuntura novedosa ha forzado a numerosos profesionales a actualizarse, y este Experto Universitario ha sido elaborado expresamente para brindarles la oportunidad de conocer las últimas innovaciones en esta área. De este modo, a lo largo del programa, el diseñador podrá ahondar en cuestiones como el diseño aplicado a las tecnologías móviles, el Internet de las cosas y su integración en la vida personal y laboral diaria o las metodologías ágiles en el emprendimiento de proyectos.

Con esos conocimientos, el alumno tendrá la posibilidad de situarse como una figura destacada en el ámbito del diseño, pudiendo aspirar a acceder a grandes empresas e instituciones de este sector. Todo esto, mediante el sistema de aprendizaje online de TECH y a sus numerosos materiales multimedia, que facilitarán la enseñanza de estos novedosos contenidos.

Este **Experto Universitario en Proyectos de Diseño de Producto Digital** 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 de Productos Digitales
- ♦ 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



Este programa te convertirá en un especialista en la realización de proyectos enfocados al Diseño de Producto Digital. No pierdas la oportunidad de acceder a un ámbito profesional altamente solicitado y matricúlate”

“

El Diseño de Producto Digital es uno de los campos con mayor auge en la actualidad y esta titulación te da la oportunidad de convertirte en un profesional con grandes perspectivas laborales”

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.

La metodología online con la que se desarrolla este programa te permitirá compaginar tu trabajo con los estudios, sin someterte a horarios estrictos ni a incómodos desplazamientos.

Tendrás a tu disposición los contenidos más novedosos en este ámbito del Diseño, presentados en formato multimedia para facilitar la eficacia del aprendizaje.



02 Objetivos

Este Experto Universitario en Proyectos de Diseño de Producto Digital tiene como meta principal transmitir al profesional los conocimientos más avanzados en este ámbito, de modo que pueda llevar a cabo todo tipo de iniciativas creando productos para el entorno digital. Para alcanzar ese objetivo, este programa le ofrece los contenidos más novedosos y completos, y una metodología que se ajustará completamente a sus necesidades y horarios.





Este programa te permitirá desarrollar tu carrera profesional gestionando Proyectos de Diseño de Productos Digitales”



Objetivos generales

- ◆ Conocer las Bases del Diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta la actualidad
- ◆ Comprender el proceso creativo, de análisis y de estudio para realizar cualquier obra
- ◆ Conocer los Softwares más importantes en el Contexto Actual del Diseño
- ◆ Dominar los Recursos Tecnológicos de la Comunicación Visual
- ◆ Distinguir las fases del Proceso de Diseño y las Técnicas de Análisis de la Experiencia de Usuario adecuadas en cada fase





Objetivos específicos

Módulo 1. Tecnologías Emergentes

- ♦ Conocer las distintas Tecnologías y Servicios Móviles existentes actualmente en el mercado
- ♦ Aprender a Diseñar Experiencias de Usuario adaptadas a las nuevas Tecnologías Emergentes disponibles actualmente
- ♦ Entender el funcionamiento del Internet de las cosas (IoT), sus fundamentos, principales componentes, la Computación en la Nube y las Ciudades Inteligentes
- ♦ Adquirir los conocimientos básicos para entender los fundamentos de las Cadenas de Bloques y las Aplicaciones y Servicios basados en *Blockchain*
- ♦ Conocer las últimas Tecnologías Innovadoras e introducir las Bases de la Investigación

Módulo 2. Internet de las cosas (IoT)

- ♦ Conocer en detalle el funcionamiento del IoT e Industria 4.0 y sus combinaciones con otras tecnologías, su situación actual, sus principales dispositivos y usos y cómo la Hiperconectividad da pie a nuevos Modelos de Negocio donde todos los productos y sistemas están conectados y en comunicación permanente
- ♦ Profundizar en el conocimiento de una Plataforma IoT y en los elementos que lo componen, los retos y oportunidades para implementar Plataformas IoT en las fábricas y empresas las principales áreas de negocio relacionadas con las Plataformas IoT y la relación entre Plataformas IoT, Robótica y el resto de las Tecnologías Emergentes
- ♦ Conocer los principales dispositivos *wearables* existentes, su utilidad, los sistemas de seguridad a aplicar en todo modelo IoT y su variante en el mundo industrial, denominado IIoT

Módulo 3. Metodologías Ágiles

- ♦ Determinar los elementos clave de un caso de negocio, la visión del producto y las historias de usuarios
- ♦ Planificar iteraciones basadas en la velocidad del equipo y la longitud de la iteración
- ♦ Recopilar y priorizar requisitos para un Proyecto Ágil
- ♦ Reconocer las pautas para descomponer, estimar y asignar historias de usuarios
- ♦ Analizar las claves de la contratación para Proyectos Ágiles
- ♦ Examinar las estrategias de liderazgo de equipos autogestionados de alto rendimiento



Experimentarás un gran progreso profesional una vez hayas completado este programa, que te trasladará los conocimientos más punteros en uno de los sectores del diseño con mayor auge en la actualidad”

03

Estructura y contenido

Los grandes avances que ha experimentado el Diseño en los últimos años han exigido la elaboración de este programa, con la que el profesional encontrará todas las respuestas a los retos actuales de la creación de Productos Digitales. Así, a través de este Experto Universitario, el diseñador profundizará en cuestiones como la experiencia de usuario, la realidad extendida, el diseño aplicado al Internet de las cosas y los mejores métodos de gestión de proyectos. De este modo, con estos conocimientos, el estudiante se habrá preparado para acceder y triunfar en un sector profesional en pleno crecimiento.

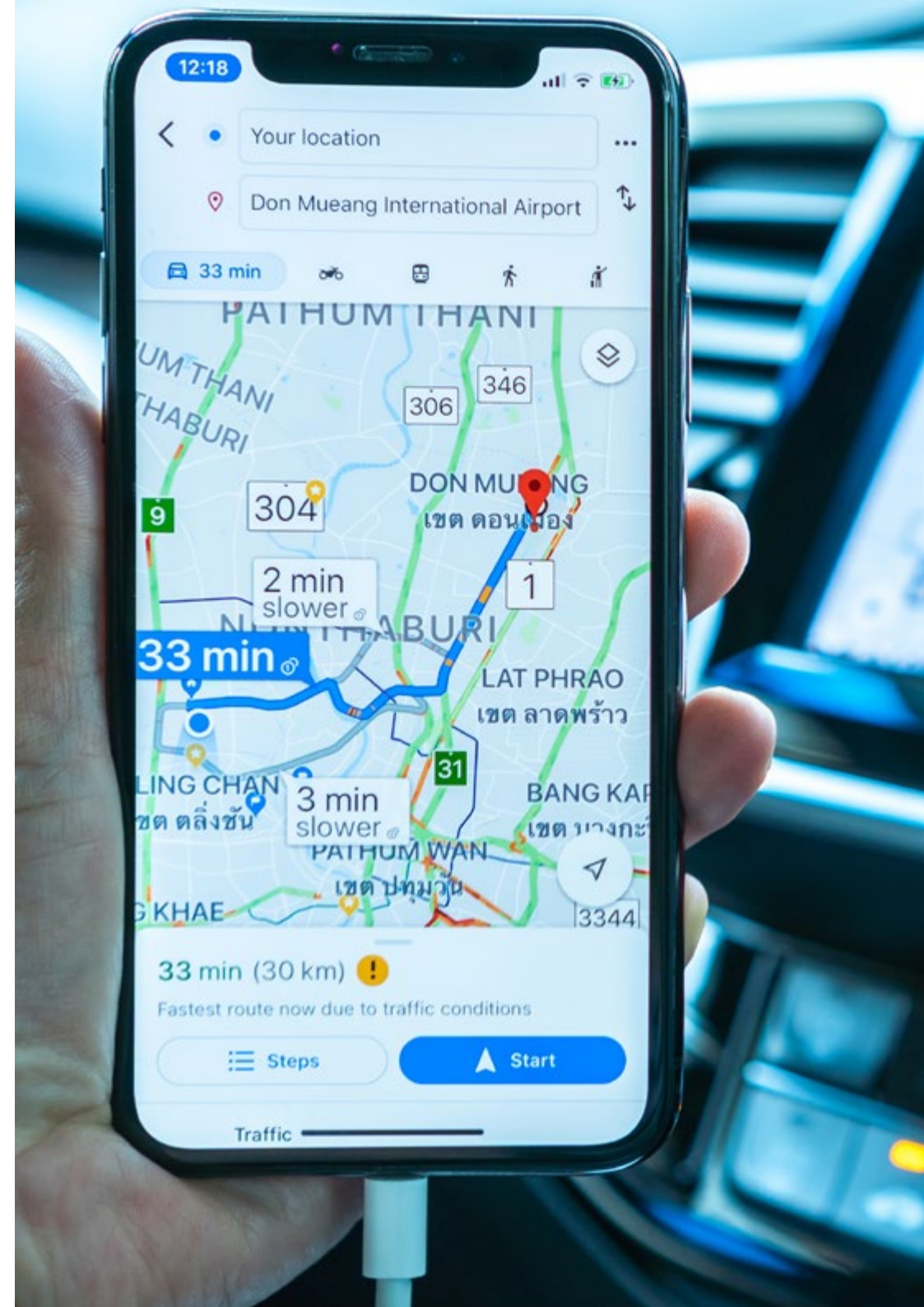


“

A través de 3 módulos especializados, podrás conocer todas las claves para llevar a cabo los mejores Proyectos de Diseño de Producto Digital”

Módulo 1. Tecnologías Emergentes

- 1.1. Tecnologías Móviles
 - 1.1.1. Dispositivos Móviles
 - 1.1.2. Comunicaciones Móviles
- 1.2. Servicios Móviles
 - 1.2.1. Tipos de Aplicaciones
 - 1.2.2. Decisión sobre el Tipo de Aplicación Móvil
 - 1.2.3. Diseño de la Interacción Móvil
- 1.3. Servicios basados en localización
 - 1.3.3. Servicios basados en localización
 - 1.3.4. Tecnologías para la localización móvil
 - 1.3.5. Localización basada en GNSS
 - 1.3.6. Precisión y exactitud en Tecnologías de Localización
 - 1.3.7. Beacons: localización por proximidad
- 1.4. Diseño de la Experiencia de Usuario (UX)
 - 1.4.1. Introducción a la Experiencia de Usuario (UX)
 - 1.4.2. Tecnologías para la localización móvil
 - 1.4.3. Metodología para el Diseño de UX
 - 1.4.4. Buenas prácticas en el proceso de prototipado
- 1.5. Realidad extendida
 - 1.5.1. Conceptos de realidad extendida
 - 1.5.2. Tecnologías para la localización móvil
 - 1.5.3. Aplicación y servicios AR y VR
- 1.6. Internet de las cosas (IoT) (I)
 - 1.6.1. Fundamentos IoT
 - 1.6.2. Dispositivos y comunicaciones IoT
- 1.7. Internet de las cosas (IoT) (II)
 - 1.7.1. Más allá de la computación en la nube
 - 1.7.2. Ciudades inteligentes (*smart cities*)
 - 1.7.3. Gemelos Digitales
 - 1.7.4. Proyectos IoT





- 1.8. *Blockchain*
 - 1.8.1. Fundamentos de la cadena de bloques
 - 1.8.2. Aplicaciones y servicios basados en *Blockchain*
- 1.9. Conducción Autónoma
 - 1.9.1. Tecnologías para la Conducción Autónoma
 - 1.9.2. Comunicaciones V2X
- 1.10. Tecnología Innovadora e Investigación
 - 1.10.1. Fundamentos de la Computación Cuántica
 - 1.10.2. Aplicaciones de la Computación Cuántica
 - 1.10.3. Introducción a la investigación

Módulo 2. Internet de las cosas (IoT)

- 2.1. Sistemas Ciberfísicos (CPS) en la Visión Industria 4.0
 - 2.1.1. *Internet of Things* (IoT)
 - 2.1.2. Componentes que intervienen en IoT
 - 2.1.3. Casos y aplicaciones de IoT
- 2.2. Internet de las cosas y Sistemas Ciberfísicos
 - 2.2.1. Capacidades de computación y comunicación a objetos físicos
 - 2.2.2. Sensores, datos y elementos en los Sistemas Ciberfísicos
- 2.3. Ecosistema de dispositivos
 - 2.3.1. Tipologías, ejemplos y usos
 - 2.3.2. Aplicaciones de los diferentes dispositivos
- 2.4. Plataformas IoT y su arquitectura
 - 2.4.1. Tipologías y plataformas en el mercado de IoT
 - 2.4.2. Funcionamiento de una plataforma IoT
- 2.5. *Digital Twins*
 - 2.5.1. El Gemelo Digital o *Digital Twin*
 - 2.5.2. Usos y aplicaciones del Gemelo Digital
- 2.6. *Indoor & outdoor geolocation (Real Time Geospatial)*
 - 2.6.1. Plataformas para la geolocalización *indoor* y *outdoor*
 - 2.6.2. Implicaciones y retos de la Geolocalización en un Proyecto IoT

- 2.7. Sistemas de Seguridad Inteligentes
 - 2.7.1. Tipologías y Plataformas de Implementación de Sistemas de Seguridad
 - 2.7.2. Componentes y Arquitecturas en Sistemas de Seguridad Inteligentes
- 2.8. Seguridad en las Plataformas IoT e IIoT
 - 2.8.1. Componentes de Seguridad en un Sistema IoT
 - 2.8.2. Estrategias de Implementación de la Seguridad en IoT
- 2.9. *Wearables at work*
 - 2.9.1. Tipos de *wearables* en Entornos Industriales
 - 2.9.2. Lecciones aprendidas y retos al implementar *wearables* en trabajadores
- 2.10. Implementación de una API para interactuar con una Plataforma
 - 2.10.1. Tipologías de API que intervienen en una plataforma IoT
 - 2.10.2. Mercado de API
 - 2.10.3. Estrategias y Sistemas para Implementar Integraciones con API

Módulo 3. Metodologías ágiles

- 3.1 Gestión ágil de proyectos. Base para el desarrollo de aplicaciones web
 - 3.1.1. El Enfoque Ágil
 - 3.1.2. Valores y Principios Ágiles
 - 3.1.3. La Gestión de Proyectos Tradicional y Ágil
 - 3.1.4. El Modelo Ágil de Gestión de Proyectos
 - 3.1.5. Metodologías Ágiles
- 3.2. Adopción de un Enfoque Ágil para el Desarrollo de Aplicaciones Web
 - 3.2.1. Mitos y realidades sobre la agilidad
 - 3.2.2. Prácticas Ágiles
 - 3.2.3. Elección de Prácticas Ágiles para un proyecto
 - 3.2.4. Desarrollo de una Mentalidad Ágil
 - 3.2.5. Implementación y comunicación de la adopción de Principios Ágiles
- 3.3. Metodologías ágiles para Desarrollo de Aplicaciones Web
 - 3.3.1. Desarrollo *Lean*
 - 3.3.2. *Extreme programming* (XP)
 - 3.3.3. Métodos Crystal
 - 3.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
 - 3.3.5. DSDM y Proceso Unificado Ágil
- 3.4. Metodologías ágiles para Desarrollo de Aplicaciones Web avanzadas
 - 3.4.1. Método *Kanban*
 - 3.4.2. *Scrum* y *scrumban*
 - 3.4.3. DA. *Disciplined Agile*
 - 3.4.4. Metodologías Híbridas
 - 3.4.5. Comparación de Metodologías Ágiles
- 3.5. Proyecto de Desarrollo Web. Proceso de planificación
 - 3.5.1. Inicio de un Proyecto Ágil
 - 3.5.2. Proceso de Planificación Ágil
 - 3.5.3. Recopilación de requisitos e historias de usuarios
 - 3.5.4. Establecimiento del Alcance del Proyecto mediante Métodos Ágiles. *Product Backlog*
 - 3.5.5. Herramientas Ágiles para priorizar requisitos
- 3.6. Partes interesadas de los Proyectos Ágiles para el Desarrollo de Aplicaciones Web
 - 3.6.1. Partes interesadas en Proyectos Ágiles
 - 3.6.2. Fomento de la participación efectiva de las partes interesadas
 - 3.6.3. Toma de decisiones participativas
 - 3.6.4. Intercambio y Recopilación Ágil de Conocimientos
- 3.7. Plan de lanzamiento y creación de estimaciones
 - 3.7.1. Plan de lanzamiento
 - 3.7.2. Estimación del tamaño de la historia de usuario
 - 3.7.3. Estimación de la velocidad
 - 3.7.4. Técnicas de Estimación Ágiles
 - 3.7.5. Priorización de las historias de los usuarios
- 3.8. Planificación y Monitorización de las Iteraciones
 - 3.8.1. La Iteración y el Desarrollo Progresivo
 - 3.8.2. Proceso de Planificación de la Iteración
 - 3.8.3. Creando el *backlog* de la Iteración
 - 3.8.4. El Cronograma Ágil y los *buffers*
 - 3.8.5. Seguimiento del Progreso de la Iteración
 - 3.8.6. Seguimiento y Reporte del Progreso del *Release*



- 3.9. Liderazgo de un Equipo de Desarrollo de Aplicaciones Web
 - 3.9.1. Los Equipos Ágiles
 - 3.9.2. El Líder del Proyecto Ágil
 - 3.9.3. El Equipo Ágil
 - 3.9.4. Gestión de Equipos Ágiles Virtuales
 - 3.9.5. *Coaching* para la mejora del desempeño del equipo
- 3.10. La Gestión y Entrega de Valor en Proyectos de Desarrollo Web
 - 3.10.1. Procesos para la entrega centrada en el valor
 - 3.10.2. La calidad del producto
 - 3.10.3. Prácticas Ágiles de Calidad
 - 3.10.4. Gestión del Riesgo
 - 3.10.5. Los Contratos Ágiles
 - 3.10.6. Gestión del Valor ganado en Proyectos Ágiles

“Este programa te preparará para convertirte en una referencia del Diseño de Producto, proporcionándote las herramientas esenciales para gestionar proyectos con eficacia en este ámbito profesional”

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

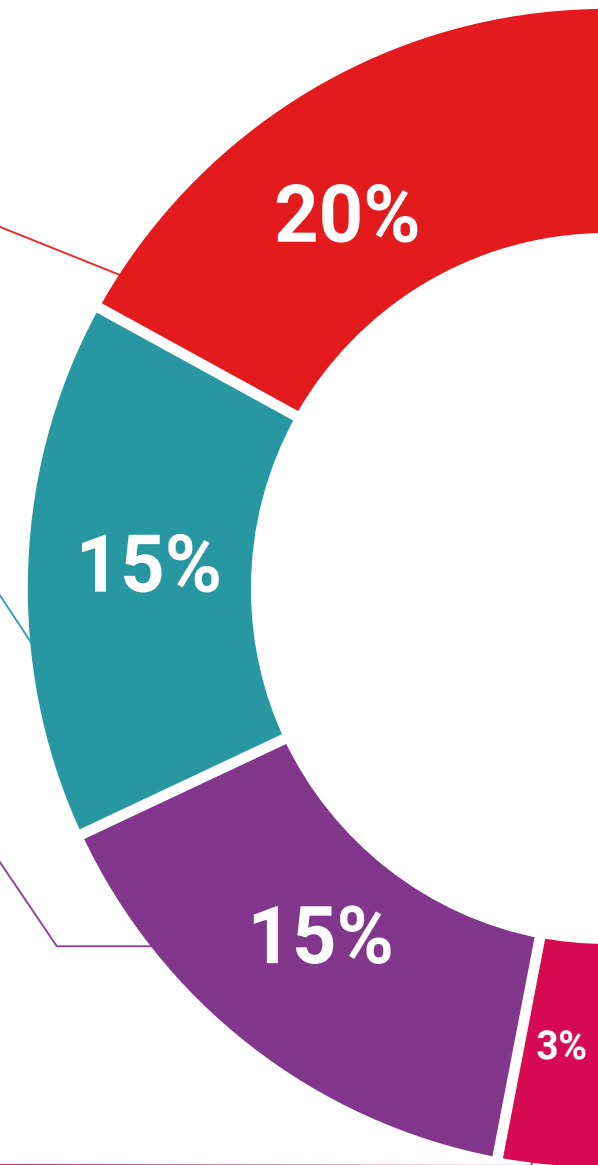
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

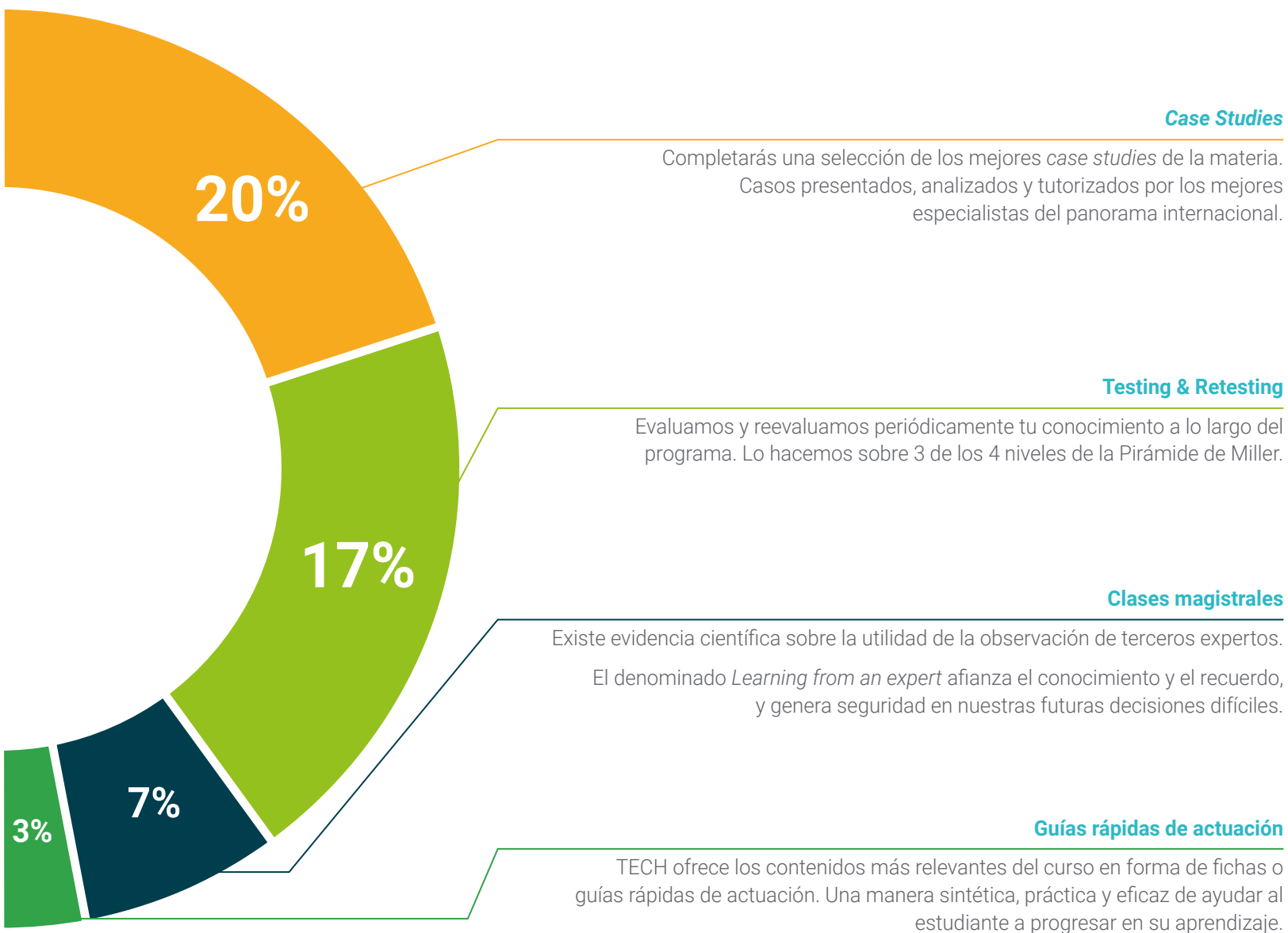
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



05 Titulación

El Experto Universitario en Proyectos de Diseño de Producto Digital 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 Proyectos de Diseño de Producto Digital** 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 Proyectos de Diseño de Producto Digital**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario
Proyectos de Diseño
de Producto Digital

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

Experto Universitario Proyectos de Diseño de Producto Digital

