

# Curso Universitario Proyectos en Diseño





## Curso Universitario Proyectos en Diseño

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/proyectos-diseno](http://www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/proyectos-diseno)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 32*

# 01

# Presentación

La apuesta actual en el sector de la moda consiste en contar con diseñadores versátiles que conozcan las bases del diseño y las herramientas que les permitan mejorar la manera de plasmar sus ideas en papel. Es por ello que este programa está destinado a capacitar a los estudiantes en estos aspectos, permitiéndoles comprender elementos básicos del dibujo como la línea y el punto para crear un boceto lo más parecido al resultado final. Asimismo, estarán capacitados para conocer los distintos estilos y movimiento que han inspirado a los grandes diseñadores de la actualidad.





“

*Inspírate en la arquitectura de la Escuela de Chicago para crear una colección atemporal”*

En el mundo de la moda constantemente surgen nuevos diseñadores, marcando tendencias e innovando en sus trabajos. Aunque muchos persiguen el éxito, lo fundamental será presentar un proyecto que se encuentre perfectamente ejecutado, es decir, planeado, organizado y realizado siguiendo una metodología adecuada que respete el lenguaje del diseño.

Por esto es que este Curso Universitario se convierte en una excelente oportunidad para conocer la evolución histórica de la moda, la cual ha sentado las bases actuales de las pasarelas. De esta manera, se comenzará un recorrido por los estilos y movimientos del diseño, empezando por la propuesta modernista y el *Art Decó*, pasando por los cambios tras la Segunda Guerra Mundial. Asimismo, se brindará un análisis por las distintas metodologías proyectuales que han ayudado a los grandes exponentes del sector a obtener el máximo resultado empleando el mínimo esfuerzo.

De esta manera, con la realización de esta titulación, el estudiante podrá planificar y crear proyectos propios, comprendiendo las distintas metodologías que se aplican al sector. Así, se convertirá en un diseñador versátil, organizado, creativo y, sobre todo, capaz de crear piezas únicas para distintos públicos.

Además, este programa cuenta con un reconocidísimo Director Invitado Internacional. Un experto de prestigio que acumula resultados y excelencia en la industria de la Moda. Este especialista tendrá a su cargo una exclusiva *Masterclass* con la que el alumnado ampliará su visión y cualificación profesional de cara a este competitivo sector.

Este **Curso Universitario en Proyectos en Diseño** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño de Moda
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información teórica 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 para la realización de Proyectos en Diseño
- ◆ 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



*No dejes pasar la oportunidad de obtener una completísima Masterclass gracias al Director Invitado Internacional que TECH ha incorporado al cuadro docente de este exclusivo programa”*

“

*La arquitectura del siglo XX puede convertirse en tu mejor fuente de inspiración para tu próximo proyecto de diseño”*

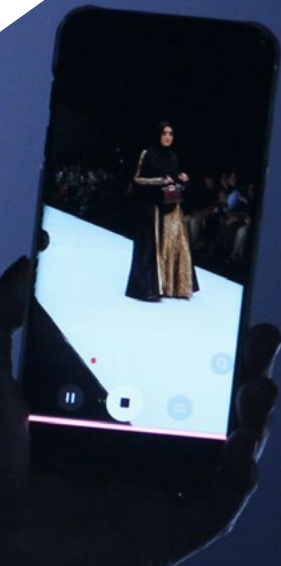
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

*Conoce las técnicas y estrategias de observación para representar tus ideas sobre el papel.*

*La moda puede ayudarte a expresarte y llegar a lo más alto del éxito.*



# 02 Objetivos

El Curso Universitario en Proyectos en Diseño está orientado a facilitar la actuación del estudiante para que adquiera y conozca las principales novedades en este ámbito, lo que le permitirá ejercer su labor diaria con la máxima calidad y profesionalidad. Por ello, en el programa aprenderá a conectar distintas áreas del diseño y ramas profesionales, convirtiéndose en un referente para las nuevas generaciones. Además, se le brindará un conocimiento técnico en dibujo artístico para crear bocetos prolijos y armónicos.







“

*Concibe nuevas propuestas de diseño siguiendo la metodología propuesta por Guillermo González Ruiz”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Obtener un conocimiento pormenorizado sobre el diseño de la moda y su evolución, que será relevante para el trabajo de los profesionales que desean desarrollarse en este sector
- ◆ Realizar diseños sobre el papel y técnicas digitales que reflejen el diseño ideado
- ◆ Utilizar las técnicas del patronaje y la confección a la creación de prendas y complementos
- ◆ Obtener un conocimiento pormenorizado sobre la historia de la moda, que será relevante para el trabajo de los profesionales que desean desarrollarse en este sector en la actualidad
- ◆ Diseñar proyectos de moda de éxito
- ◆ Aprender sobre la fotografía de moda para sacar el mejor partido posible de las colecciones creadas

“

*El color y la textura juegan un papel fundamental en la elaboración de tu propuesta de diseño”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Fundamentos del Diseño

- ◆ Conocer las bases del diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta nuestros días
- ◆ Conectar y correlacionar las distintas áreas del diseño, campos de aplicación y ramas profesionales
- ◆ Elegir las metodologías de proyecto adecuadas para cada caso
- ◆ Conocer los procesos de ideación, creatividad y experimentación y saber aplicarlos a proyectos
- ◆ Integrar el lenguaje y la semántica en los procesos de ideación de un proyecto, relacionándolos con sus objetivos y valores de uso

### Módulo 2. Dibujo Artístico

- ◆ Conocer estrategias de observación y de representación de la forma
- ◆ Comprender la visión plana y tridimensional
- ◆ Aprender diversas técnicas y herramientas gráficas según criterios de análisis y síntesis
- ◆ Diferenciar e identificar los soportes, materiales y herramientas que distinguen a cada una de esas técnicas, así como el vocabulario básico implicado
- ◆ Conocer y dominar los elementos gráficos del dibujo, así como los medios más propicios para la expresión gráfica

# 03

## Dirección del curso

El profesorado seleccionado por TECH Universidad para este programa posee una amplia experiencia en el campo de la Moda. Cada miembro del equipo cuenta con un extenso bagaje en el desarrollo y la comercialización de productos textiles, el diseño y en la gestión de empresas dentro de este exigente sector. Al mismo tiempo, estos expertos han fusionado sus habilidades en el plan de estudios más completo y riguroso del ámbito académico.



“

*Los docentes de este programa son distinguidos en la industria de la Moda por sus resultados de excelencia”*

## Directora Invitada Internacional

Con una larga trayectoria en la industria de la **moda femenina y masculina**, Susanna Moyer ha trabajado para marcas de lujo como **Christian Dior Paris, Liz Claiborne y Hickey Freeman**. Asimismo, ha gestionado y desarrollado estrategias empresariales, impulsando los resultados de los equipos de diseño. Además, creó su propia marca y durante 10 años diseñó, financió y supervisó todas las operaciones de su colección homónima, que se vende en Neiman Marcus, Nordstrom y más de 250 tiendas especializadas.

Una de sus áreas de interés es la **educación en diseño**, por lo que ha centrado gran parte de su carrera profesional a transmitir sus conocimientos en este ámbito de la moda. Así colabora con instituciones de renombre a escala global como la Parsons School of Design y en el Fashion Institute of Technology. También ha impartido cursos en diferentes países, uno de ellos es la Universidad Americana de París, donde ha creado módulos sobre sostenibilidad y ética en el sector. Su objetivo es enseñar su visión propia y promover proyectos cada vez más especializados.

Por otra parte, se desempeña como **Directora Creativa del Consejo de Diseñadores Asiáticos de América**, donde asesora a profesionales de la moda. En esta línea, también es miembro de la **Fashion Consort**, una agencia de expertos en este campo que crean y difunden contenidos que inspiran y educan a empresas, estudiantes y consumidores, centrándose en temas de actualidad e innovaciones.

A lo largo de su trayectoria, ha ofrecido numerosas conferencias en centros de moda enfocadas en el **espíritu empresarial, la teoría del diseño y el desarrollo profesional**. Aparte, por su labor en esta disciplina, ha recibido el premio **IAF World Designer** y su trabajo ha aparecido en medios como Vogue Italia, Vogue Francia, Men's Health, Forbes y GQ.



## Dña. Moyer, Susanna

---

- Directora Creativa del Consejo de Diseñadores Asiáticos de América, Nueva York, Estados Unidos
- Catedrática en Parsons The New School of Design
- Académica Adjunta en el Fashion Institute of Technology
- Directora Creativa del Centro Issachar de Estudios Empresariales
- Directora Creativa de Career Gear
- Máster en Negocios y Moda por el Fashion Institute of Technology
- Graduada en Bellas Artes por Parsons The New School of Design

“

*Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”*


# 04

## Estructura y contenido

El contenido de este Curso Universitario recorre de forma estructurada todas las áreas de conocimiento que el profesional de la moda necesita conocer de forma profunda, incluyendo las novedades y actualizaciones más interesantes del sector. Por ello, comenzará el recorrido en la Revolución Industrial, ya que permitió que la moda se desarrollara con gran rapidez. Así mismo, el estudiante podrá conocer diversas corrientes, como el *Art Decó*, y los fundamentos técnicos del dibujo para crear un boceto perfecto.





A photograph of a man with a beard and glasses and a woman with glasses looking at fashion sketches on a table. The image is partially obscured by a teal diagonal overlay.

“Aprendiendo sobre el movimiento y la danza podrás dar vida a tus bocetos”

## 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

## Módulo 2. Dibujo artístico

- 2.1. Historia del dibujo
  - 2.1.1. El origen del dibujo
  - 2.1.2. Los primeros dibujos
  - 2.1.3. Era egipcia
  - 2.1.4. La cultura griega
  - 2.1.5. Edad Media
  - 2.1.6. El Renacimiento
  - 2.1.7. Era moderna
    - 2.1.7.1. Futurismo
    - 2.1.7.2. Cubismo
    - 2.1.7.3. Expresionismo
    - 2.1.7.4. Surrealismo
  - 2.1.8. Arte digital

- 2.2. Materiales y soportes
  - 2.2.1. Materiales tradicionales
  - 2.2.2. Materiales no tradicionales
  - 2.2.3. Materiales propios del dibujo
  - 2.2.4. Materiales industriales
  - 2.2.5. Materiales alternativos
  - 2.2.6. Soportes para el dibujo
- 2.3. Relación del arte y el dibujo
  - 2.3.1. Pintura
  - 2.3.2. Escultura
  - 2.3.4. Música
  - 2.3.5. Danza
  - 2.3.5. Literatura
  - 2.3.6. Cine
- 2.4. Elementos básicos del dibujo
  - 2.4.1. La línea y el punto
  - 2.4.2. La forma
  - 2.4.3. La luz y la sombra
  - 2.4.4. El volumen
  - 2.4.5. La proporción
  - 2.4.6. La perspectiva
  - 2.4.7. La textura
  - 2.4.8. El color
- 2.5. Clasificación del dibujo
  - 2.5.1. Dibujo artístico
  - 2.5.2. Dibujo técnico
  - 2.5.3. Dibujo geométrico
  - 2.5.4. Dibujo mecánico
  - 2.5.5. Dibujo arquitectónico
  - 2.5.6. Dibujo animado
  - 2.5.7. Dibujo a mano alzada



- 2.6. Encaje, proporción, claroscuro, composición y color
  - 2.6.1. Encaje
  - 2.6.2. Proporción
  - 2.6.3. Claroscuro
  - 2.6.4. Composición
  - 2.6.5. Color
- 2.7. Análisis de la forma I: la visión en plano
  - 2.7.1. La perspectiva
  - 2.7.2. Perspectiva jerárquica
  - 2.7.3. Perspectiva militar
  - 2.7.4. Perspectiva caballera
  - 2.7.5. Perspectiva axonométrica
  - 2.7.6. Perspectiva cónica
- 2.8. Análisis de la forma II. La visión en tres dimensiones
  - 2.8.1. Tridimensionalidad monocular: la imagen plana
  - 2.8.2. Eficacia de la monocularidad
  - 2.8.3. La estereopsis
  - 2.8.4. Simulación y medición de la estereopsis
- 2.9. Técnicas de expresión y representación en el proceso de diseño
  - 2.9.1. Mapa mental
  - 2.9.2. Relatorías gráficas
  - 2.9.3. Ilustración
  - 2.9.4. El cómic
  - 2.9.5. Los Storyboards
- 2.10. La importancia del dibujo para el ser humano
  - 2.10.1. Libertad de pensamiento y expresión
  - 2.10.2. Capacidad comunicativa
  - 2.10.3. La sensibilidad artística
  - 2.10.4. Invención, imaginación y creatividad

05

# 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 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.



06

# Titulación

El Diplomado en Proyectos en Diseño garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.





“

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

Este **Diplomado en Proyectos en Diseño** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal\* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Proyectos en Diseño**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **12 semanas**



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



## Curso Universitario Proyectos en Diseño

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario Proyectos en Diseño

