

Experto Universitario

Diseño Conceptual de Packaging





Experto Universitario Diseño Conceptual de Packaging

- » 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-diseno-conceptual-packaging

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

Este programa permitirá al profesional conocer las técnicas de Diseño Conceptual aplicadas al *Packaging* más avanzadas en la actualidad. El *Packaging* es un elemento fundamental en la venta y distribución de diversos productos, por lo que es una de las cuestiones más cuidadas por numerosas compañías. Así, estas empresas buscan especialistas en este ámbito que puedan planificar y llevar a cabo sus proyectos, y con esta titulación el diseñador adquirirá todo lo necesario para acceder a las mejores oportunidades laborales en este ámbito. Todo ello, a partir de los materiales multimedia más avanzados, disponibles las 24 horas del día gracias a la metodología 100% online de TECH.



MOCKU
— Y O U R —
DESIGN
H E R E

MOCKUP
— Y O U R —
DESIGN
H

“

Conoce, a partir de los mejores recursos didácticos multimedia, las mejores técnicas de Diseño Conceptual aplicadas al Packaging, y haz progresar inmediatamente tu carrera profesional gracias a este programa de TECH”

El proceso de diseño del packaging de un producto es tan importante como el propio producto, ya que va a ser un elemento fundamental en su comercialización y en su elaboración. Así, cada vez más compañías le prestan atención a esta área y buscan especialistas que sepan aportar nuevas ideas para mejorar las ventas, la distribución y agilizar el proceso de creación de estos elementos. Por eso, este programa es perfecto para el diseñador que desee adentrarse en este ámbito en auge.

A lo largo de 4 módulos especializados, el profesional tendrá la oportunidad de ahondar en cuestiones como la organización configuracional de la imagen, las metodologías proyectuales basadas en la biónica, la estética contemporánea o el análisis de las necesidades específicas forma, color, olor, volumen y texturas ergonomía del envase, entre muchas otras.

El diseñador disfrutará, asimismo, de un sistema metodología de enseñanza 100% online que le permitirá compaginar su trabajo y el resto de sus obligaciones diarias con los estudios. Sin horarios fijos. Sin incómodos desplazamientos. Y con los mejores recursos multimedia: vídeos, actividades teórico-prácticas, resúmenes interactivos o clases magistrales.



Ahondarás en cuestiones como la sostenibilidad aplicada al Packaging y los principios estéticos que dominan el Diseño Contemporáneo”

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

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Conceptualización de Diseños
- ♦ 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



Vídeos, resúmenes interactivos, diferentes actividades prácticas, clases magistrales, etc. Los mejores recursos didácticos estarán a tu disposición para que te especialices en Diseño Conceptual de Packaging”

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.

Tendrás a tu disposición todos los materiales del programa las 24 horas al día, ya que el sistema de enseñanza de TECH se adapta por completo a tus obligaciones y necesidades.

Este programa te proporcionará las bases teóricas y metodológicas para Conceptualizar el Diseño de Packaging.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario en Diseño Conceptual de Packaging es acercar al profesional todas las claves para planificar y ejecutar proyectos de creación de *Packaging*, desde su concepción hasta su finalización. Así, el enfoque del programa no solo es eminentemente práctico, sino profesionalizante, y hace hincapié en todas las técnicas y conocimientos necesarios para llevar a cabo esta compleja, pero apasionante tarea.



“

Alcanza todos tus objetivos gracias a este programa, que te ayudará a experimentar un gran avance profesional gracias a sus completos e innovadores contenidos en este ámbito del Diseño”



Objetivos generales

- ♦ Dotar del conocimiento y dominio de las técnicas, las formas, los procesos y las tendencias del diseño de envases, embalajes y etiquetas y de sus aplicaciones industriales
- ♦ Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de un proyecto en diseño
- ♦ Comprender el proceso creativo, de análisis y de estudio para realizar cualquier obra
- ♦ Analizar y diferenciar las principales leyes de la percepción visual con la nomenclatura y el lenguaje propio de la especialidad
- ♦ Aprender a construir estructuras mediante elementos previamente conformados y comprender los factores que determinan su configuración espacial



No esperes más. Este es el programa que buscabas. Matricúlate ya y accede a las mejores oportunidades laborales como diseñador de producto”





Objetivos específicos

Módulo 1. El color y la forma

- ♦ Conocer las diferentes herramientas y recursos actualizados de utilización del color en diseño y manejar los distintos medios de aplicación del color tanto manuales como digitales en los procesos de diseño
- ♦ Entender cómo aplicar el color aprovechando los recursos cromáticos y las dimensiones estándares internacionales para conseguir objetivos concretos en los proyectos de diseño

Módulo 2. Teoría y Metodología del Proyecto

- ♦ Concebir y desarrollar la construcción de proyectos propios del diseño
- ♦ Incorporar y crear soluciones constructivas de elementos del proyecto en diseño
- ♦ Entender los factores estéticos, técnicos, simbólicos y funcionales de la operación de diseñar
- ♦ Obtener conocimientos y herramientas que permitan realizar planteamientos abiertos y divergentes, explorando múltiples soluciones y variables que servirán como estrategias para fomentar la creatividad

Módulo 3. Estética

- ♦ Poder argumentar las opiniones con precisión y rigor, usando una terminología y vocabulario específicos de la disciplina
- ♦ Argumentar fundamentos estéticos de proyectos de diseño
- ♦ Identificar las características formales y comunicativas de las obras de diseño
- ♦ Entender las relaciones entre los movimientos artísticos y el diseño
- ♦ Analizar obras de diseño aplicando criterios formales, comunicativos y simbólicos

Módulo 4. Taller de Proyectos

- ♦ Desarrollar a nivel avanzado las características específicas de las diferentes tipologías de proyectos, según su naturaleza, mostrando una elevada capacidad de análisis y decisión sobre cuál podría ser la solución óptima para una cumplir los objetivos del proyecto con éxito
- ♦ Ser capaz de crear una propuesta semiprofesional de un diseño, que se ajuste rigurosamente al briefing planteado y responda estrictamente a las necesidades del colectivo de usuarios, el cliente y la sociedad en última instancia
- ♦ Ajustarse a la planificación de forma exhaustiva de todas las fases del proceso de diseño, estableciendo acciones correctoras en caso de desviación sobre el planning previsto por fases e hitos
- ♦ Desarrollar las capacidades creativas que conduzcan a un lenguaje de diseño maduro y profesional
- ♦ Ser capaz de liderar grupo de trabajo, en el contexto de un proyecto desarrollado en equipo
- ♦ Relacionarse fluidamente con especialistas profesionales y con empresas u organismos colaboradores

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Diseño Conceptual de Packaging ha sido creado por grandes especialistas en este ámbito, quienes se han encargado de reunir los conocimientos más avanzados en este ámbito. Así, a partir de 4 módulos específicos, el alumno podrá profundizar en cuestiones como los efectos emocionales de los diferentes colores, los fundamentos sintácticos de la alfabetización visual o la descripción del sistema-producto y del ciclo de vida de un envoltorio o paquete.



“

Los principios fundamentales del Diseño Conceptual de Packaging están a tu alcance con este Experto Universitario, que reúne unos contenidos altamente especializados en esta área creativa”

Módulo 1. El color y la forma

- 1.1. Teoría del color
 - 1.1.1. Percepción de la forma y el espacio
 - 1.1.2. El color. Definición
 - 1.1.3. Percepción del color
 - 1.1.4. Propiedades o dimensiones del color
 - 1.1.5. Clasificación del color
- 1.2. La percepción del color
 - 1.2.1. El ojo humano
 - 1.2.2. Visión de los colores
 - 1.2.3. Variables en la percepción del color
 - 1.2.4. Percepción no visual del color
- 1.3. Modelos y normalización del color
 - 1.3.1. Historia del color
 - 1.3.1.1. Primeras teorías
 - 1.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 1.3.1.3. Isaac Newton
 - 1.3.1.4. Moses Harris
 - 1.3.1.5. Goethe
 - 1.3.1.6. Runge
 - 1.3.1.7. Chevreul
 - 1.3.1.8. Rood
 - 1.3.1.9. Munsell
 - 1.3.1.10. Ostwald
 - 1.3.2. Percepción visual
 - 1.3.2.1. Absorción y reflexión
 - 1.3.2.2. Las moléculas de pigmento
 - 1.3.3. Atributos del color
 - 1.3.3.1. Tono
 - 1.3.3.2. Luminancia
 - 1.3.3.3. Saturación
 - 1.3.4. Colores cálidos y fríos
 - 1.3.5. La armonía en los colores
 - 1.3.6. El contraste
 - 1.3.7. Efectos del color
 - 1.3.7.1. El tamaño
 - 1.3.7.2. Transparencia, peso y masa
- 1.4. Semiótica y Semántica del color
 - 1.4.1. Semiótica del color
 - 1.4.2. Descripción del color
 - 1.4.3. Colores: material, luces, percepciones y sensaciones
 - 1.4.4. Color y materia
 - 1.4.5. La verdad de un color
 - 1.4.6. Percepción del color
 - 1.4.7. El peso de un color
 - 1.4.8. El diccionario del color
- 1.5. El color en el diseño
 - 1.5.1. Tendencias cromáticas
 - 1.5.2. Diseño Gráfico
 - 1.5.3. Diseño de Interiores
 - 1.5.4. Arquitectura
 - 1.5.5. Diseño Paisajístico
 - 1.5.6. Diseño de Moda
- 1.6. Composición
 - 1.6.1. Generalidades
 - 1.6.1.1. Códigos empleados
 - 1.6.1.2. Grado de originalidad y de banalidad
 - 1.6.1.3. Grado de iconicidad y de abstracción
 - 1.6.2. Organización configuracional de la imagen: relación fondo y figura
 - 1.6.3. Organización configuracional de la imagen: leyes gestálticas
 - 1.6.4. Organización configuracional de la imagen: sistemas de organización espacial
 - 1.6.4.1. Equilibrio: estático o dinámico. Sistema focal u ortogonal
 - 1.6.4.2. Proporción
 - 1.6.4.3. Simetría
 - 1.6.4.4. Movimiento y ritmo
 - 1.6.5. Estudio del campo

- 1.7. Las funciones de la imagen
 - 1.7.1. Representativa
 - 1.7.1.1. Cartográfica
 - 1.7.1.2. Científica
 - 1.7.1.3. Arquitectónica
 - 1.7.1.4. Proyectual
 - 1.7.2. Persuasiva
 - 1.7.3. Artística
- 1.8. Psicología del color
 - 1.8.1. Colores cálidos y colores fríos
 - 1.8.2. Efectos fisiológicos
 - 1.8.3. Simbolismo de los colores
 - 1.8.4. Preferencias personales sobre los colores
 - 1.8.5. Efectos emocionales
 - 1.8.6. Color local y expresivos
- 1.9. El significado del color
 - 1.9.1. Azul
 - 1.9.2. Rojo
 - 1.9.3. Amarillo
 - 1.9.4. Verde
 - 1.9.5. Negro
 - 1.9.6. Blanco
 - 1.9.7. Naranja
 - 1.9.8. Violeta
 - 1.9.9. Rosa
 - 1.9.10. Oro
 - 1.9.11. Plata
 - 1.9.12. Marrón
 - 1.9.13. Gris
- 1.10. Utilización del color
 - 1.10.1. Fuentes de tintes y pigmentos
 - 1.10.2. Iluminación
 - 1.10.3. Mezcla de óleos y acrílicos
 - 1.10.4. Cerámica vidriada

- 1.10.5. Cristal coloreado
- 1.10.6. Impresión en color
- 1.10.7. Fotografía en color

Módulo 2. Teoría y Metodología del Proyecto

- 2.1. Teoría, Metodología, Ideación y Concepción del Proyecto
 - 2.1.1. Los Sectores del Diseño
 - 2.1.1.1. Comunicaciones. Diseño Gráfico
 - 2.1.1.2. Entornos. Diseño de Interiores
 - 2.1.1.3. Objetos. Diseño Industrial
 - 2.1.1.4. Indumentaria. Diseño de Moda
 - 2.1.2. ¿Qué es un problema?
 - 2.1.3. Los problemas de Diseño
 - 2.1.4. Bocetos y dibujos
 - 2.1.5. Modelos
 - 2.1.6. Ficha de análisis
- 2.2. Métodos de Investigación y Experimentación
 - 2.2.1. Introducción a la Investigación
 - 2.2.2. Ámbitos de Investigación
 - 2.2.3. Elementos de la Investigación
 - 2.2.4. Métodos de Investigación
 - 2.2.5. Función de la Investigación
- 2.3. Introducción al Alfabeto Visual
 - 2.3.1. Fundamentos Sintácticos de la Alfabetización Visual
 - 2.3.2. Elementos básicos de la Comunicación Visual
 - 2.3.3. Anatomía del Lenguaje Visual
 - 2.3.4. Técnicas Visuales
- 2.4. Introducción a la Biónica
 - 2.4.1. Definición y concepto de Biónica
 - 2.4.1.1. Ámbitos de aplicación
 - 2.4.2. Metodologías Proyectuales basadas en la Biónica
 - 2.4.2.1. Aproximación y casos de estudio
 - 2.4.2.2. Analogías, clasificación y tipos de Analogía

- 2.4.3. Diseño, ecológico y eficiente
 - 2.4.3.1. Ciclo de vida del producto
 - 2.4.3.2. El concepto de Obsolescencia
 - 2.4.3.3. Reciclar y reutilizar
- 2.5. Ergonomía aplicada al Diseño
 - 2.5.1. Introducción al concepto de Ergonomía
 - 2.5.2. Ergonomía y Diseño
 - 2.5.3. Factores de la Ergonomía
 - 2.5.3.1. Objetual
 - 2.5.3.2. Ambiental
 - 2.5.3.3. Sociocultural
 - 2.5.3.4. Psicológico
 - 2.5.3.5. Antropométricos
 - 2.5.4. Métodos y Técnicas Ergonómicas
- 2.6. Iniciación a la Antropometría
 - 2.6.1. Introducción general
 - 2.6.2. Antropometría estática y dinámica
 - 2.6.3. Medidas y datos antropométricos
 - 2.6.4. Condicionantes en la variabilidad humana
 - 2.6.5. Planos de referencia del cuerpo humano
 - 2.6.6. Tablas antropométricas
- 2.7. Dicotomía entre Arte y Diseño
 - 2.7.1. ¿Qué es Arte? y ¿Qué es diseño?
 - 2.7.2. Isabel Campi
 - 2.7.3. Norberto Chaves
 - 2.7.4. Ana Herrera
 - 2.7.5. Óscar Salinas
 - 2.7.6. Yves Zimmermann
- 2.8. El *briefing*
 - 2.8.1. Descripción del *briefing*
 - 2.8.2. Tipos de *briefing*
 - 2.8.3. Elementos del *briefing*
 - 2.8.4. Desarrollo del *briefing*





- 2.9. La tipografía
 - 2.9.1. Orígenes de la tipografía
 - 2.9.2. Legibilidad
 - 2.9.3. Rotulado y caligrafía
 - 2.9.4. Letras para la impresión
 - 2.9.5. Sistemas de Composición
- 2.10. Búsqueda Documental y Estudios Bibliográficos
 - 2.10.1. Generar un Proyecto de Investigación
 - 2.10.2. El Estudio Bibliográfico
 - 2.10.3. Normativa APA

Módulo 3. Estética

- 3.1. Origen y Antigüedad de la Estética
 - 3.1.1. Definición de la Estética
 - 3.1.2. El Platonismo
 - 3.1.3. El Aristotelismo
 - 3.1.4. El Neoplatonismo
- 3.2. Mímesis, Poíesis y Kátharsis
 - 3.2.1. Mímesis
 - 3.2.2. Poíesis
 - 3.2.3. Kátharsis
- 3.3. Edad Media y Edad Moderna
 - 3.3.1. La Escolástica
 - 3.3.2. El Renacimiento
 - 3.3.3. Manierismo
 - 3.3.4. El Barroco
 - 3.3.5. El Racionalismo
 - 3.3.6. El Empirismo
 - 3.3.7. La Ilustración
 - 3.3.8. El Idealismo
- 3.4. La definición del Arte en la actualidad
 - 3.4.1. El Arte
 - 3.4.2. El Artista
 - 3.4.3. El Gusto y la Crítica
 - 3.4.4. Bellas artes

- 3.5. Las Bellas Artes
 - 3.5.1. Arquitectura
 - 3.5.2. La Escultura
 - 3.5.3. La Pintura
 - 3.5.4. La Música
 - 3.5.5. La Poesía
- 3.6. La Estética y la Reflexión
 - 3.6.1. Las Estéticas Positivistas
 - 3.6.2. Las Estéticas Idealistas
 - 3.6.3. Las Estéticas Críticas
 - 3.6.4. Las Estéticas Libertarias
- 3.7. Estética y la Ética
 - 3.7.1. Ilustración
 - 3.7.2. Idealismo
 - 3.7.2.1. Kant
 - 3.7.2.2. Schiller, Fichte, Schelling
 - 3.7.2.3. Hegel
 - 3.7.3. Romanticismo
 - 3.7.3.1. Kierkegaard, Schopenhauer y Wagner
 - 3.7.3.2. Nietzsche
- 3.8. La Estética y el Gusto
 - 3.8.1. El Gusto Estético como Estatuto Teórico Ilustrado
 - 3.8.2. El Gusto por lo impactante
 - 3.8.3. La Estetización del Gusto
- 3.9. Estética Contemporánea
 - 3.9.1. Formalismo
 - 3.9.2. Iconología
 - 3.9.3. Neoidealismo
 - 3.9.4. Marxismo
 - 3.9.5. Pragmatismo
 - 3.9.6. Novecentismo
 - 3.9.7. Raciocriticismo
 - 3.9.8. Empirismo Lógico
 - 3.9.9. Semiótica
 - 3.9.10. Fenomenología

- 3.9.11. Existencialismo
- 3.9.12. Estética Posmoderna

- 3.10. Categorías Estéticas
 - 3.10.1. La belleza
 - 3.10.2. La fealdad
 - 3.10.3. Lo sublime
 - 3.10.4. Lo trágico
 - 3.10.5. Lo cómico
 - 3.10.6. Lo grotesco

Módulo 4. Taller de Proyectos

- 4.1. Introducción. El diseño
 - 4.1.1. Definición de diseño
 - 4.1.2. Para qué sirve el diseño
 - 4.1.3. Diseñar, inventar, crear
- 4.2. El diseño
 - 4.2.1. Definición de diseño
 - 4.2.2. Para qué sirve el diseño
 - 4.2.3. Diseñar, inventar, crear
- 4.3. Estrategia y gestión I
 - 4.3.1. Estrategia y gestión
 - 4.3.2. Motivaciones para diseñar
 - 4.3.3. Propiedad industrial
- 4.4. Estrategia y gestión II
 - 4.4.1. Investigación, desarrollo y diseño
 - 4.4.2. Escenarios para pensar el producto
 - 4.4.3. Producto ampliado
 - 4.4.3. La forma en un sentido amplio y variables
- 4.5. Investigación, desarrollo y diseño.
 - 4.5.1. Investigación, desarrollo y diseño.
 - 4.5.2. Los significados de la forma y el color
 - 4.5.3. Concepto y esencia
- 4.6. Usuarios I
 - 4.6.1. Quiénes usan nuestros productos.

- 4.6.2. Caracterización visual de usuarios
- 4.6.3. La calidad percibida por los usuarios. Ergonomía
- 4.7. Usuarios II
 - 4.7.1. La escala del producto
 - 4.7.2. Interacciones usuario-producto
 - 4.7.3. Necesidades de los usuarios
- 4.8. Sustentabilidad
 - 4.8.1. Diseño sustentable
 - 4.8.2. Estrategias de diseño para la sostenibilidad
 - 4.8.3. El buen diseño
- 4.9. Innovación
 - 4.9.1. Tipos de innovación
 - 4.9.2. Estrategias de innovación
 - 4.9.3. Toma de decisiones
- 4.10. Producción
 - 4.10.1. Procesos productivos
 - 4.10.2. Gestión de los procesos
 - 4.10.3. Puesta en marcha de la producción

“

Este programa no solo dispone de la mejor metodología de enseñanza, sino que presenta el temario más actualizado en uno de los ámbitos del diseño con mayor crecimiento en la actualidad”



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

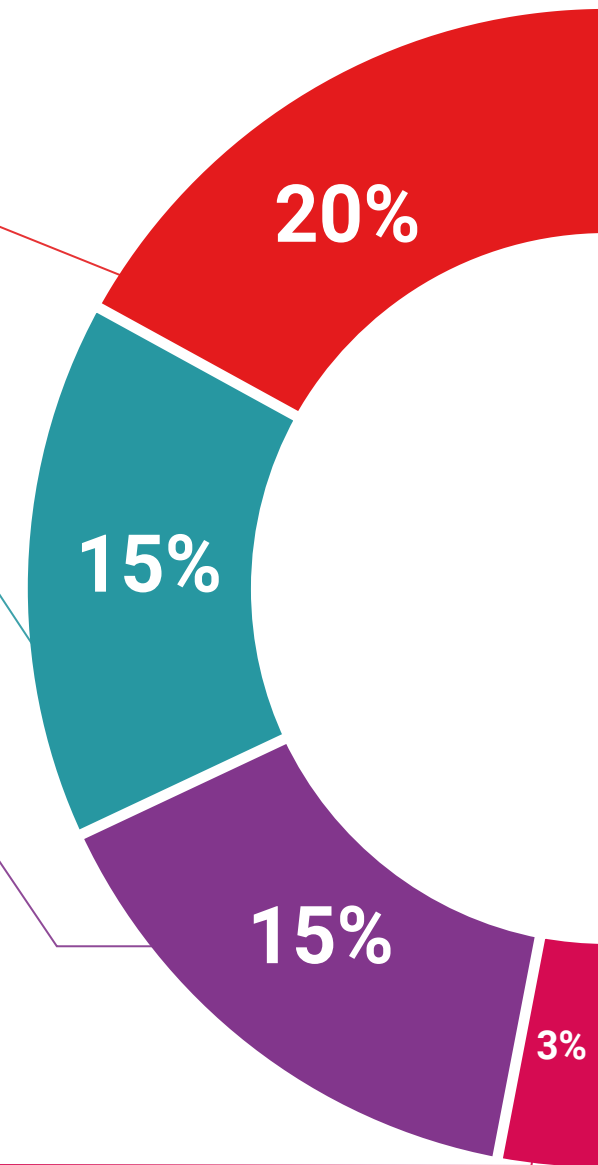
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

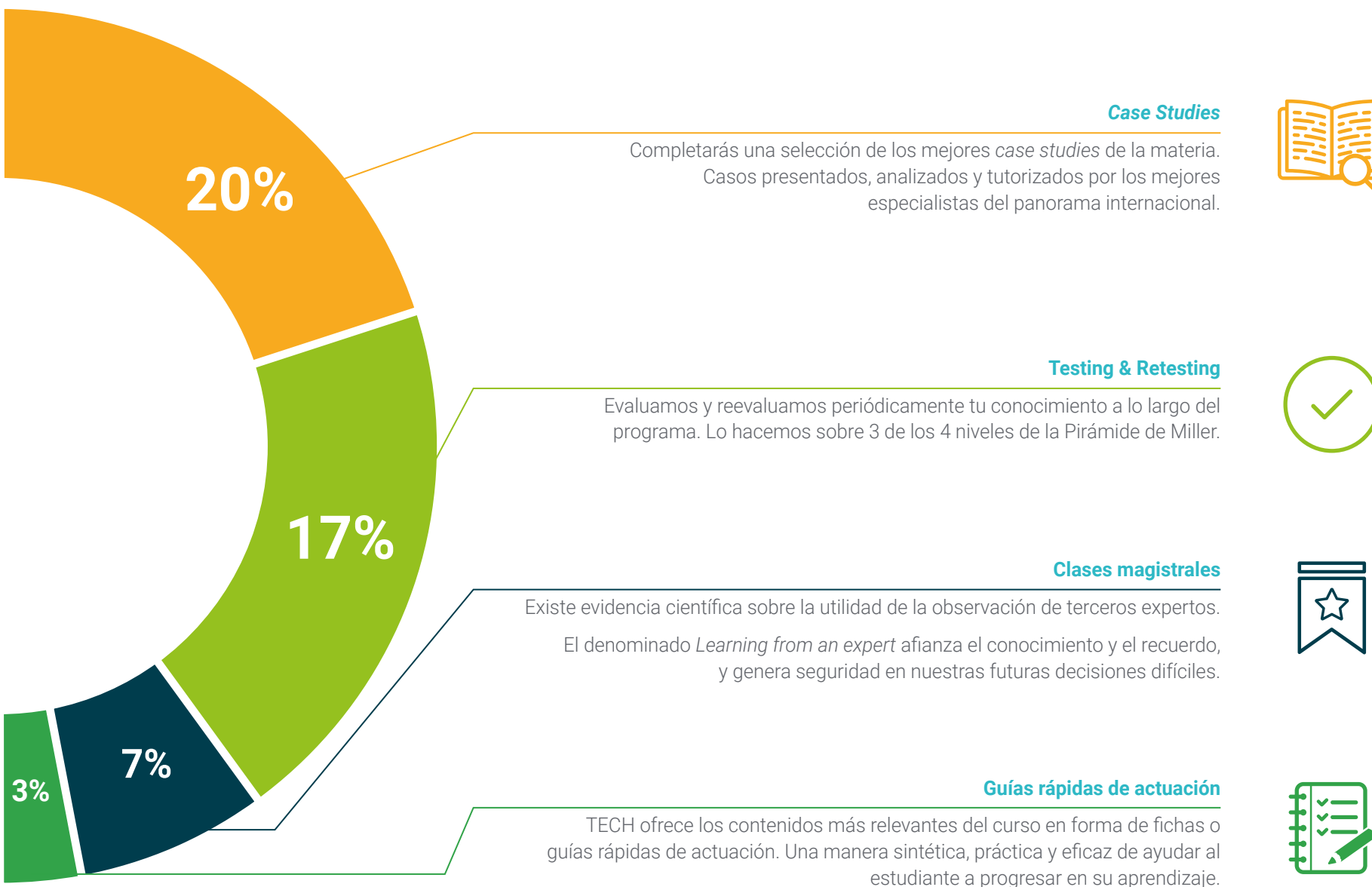
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





05 Titulación

El Experto Universitario en Diseño Conceptual de Packaging 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 Conceptual de Packaging** 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 Conceptual de Packaging**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**





Experto Universitario Diseño Conceptual de Packaging

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

Experto Universitario

Diseño Conceptual de Packaging

