

Experto Universitario

Diseño Conceptual de Producto



Experto Universitario Diseño Conceptual de Producto

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

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-diseno-conceptual-producto

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

Para planificar y llevar a cabo el Diseño de un Producto, se necesita realizar una adecuada conceptualización, tanto en el sentido creativo como técnico. Por eso, este programa profundiza en este proceso y le acerca al profesional las mejores técnicas de Diseño Conceptual, puesto que su temario hace un recorrido por cuestiones como el volumen y el espacio, los fundamentos del diseño o la elaboración de mapas y *storyboards*. Todo ello, a partir de una metodología de enseñanza 100% online, que le permitirá estudiar cuando lo desee, ya que se adapta a sus circunstancias personales por completo.



A close-up photograph of a hand holding a yellow pen, drawing a sketch on a white surface. The sketch appears to be a technical drawing or a product design. The background is a teal gradient.

“

Conocerás los fundamentos esenciales de la conceptualización de productos gracias a este programa, con el que mejorarás tus perspectivas profesionales de forma inmediata”

El punto de partida de un producto es su conceptualización. Así, en este proceso, intervienen elementos técnicos, desde la elección de la forma, funcionalidad hasta el material con el que se elaborará, y otros creativos, especialmente en lo que se refiere a su apariencia. Por eso, diseñar una herramienta, objeto o dispositivo conlleva una planificación exhaustiva que guíe toda la fabricación del producto, desde la idea original hasta el resultado final.

Este Experto Universitario en Diseño Conceptual de Producto profundiza en este proceso y le aporta al profesional los conocimientos más novedosos y completos en este ámbito, puesto que su itinerario académico recorrerá aspectos como la semiótica de los objetos, los materiales y soportes en el diseño, las propiedades y dimensiones del color o los elementos esenciales del lenguaje tridimensional.

El programa se desarrolla a partir de un sistema de aprendizaje en línea especialmente construido para que el alumno pueda compaginar su vida personal, incluyendo su trabajo, con los estudios. Así, esta titulación le permitirá estudiar cuando, como y donde lo desee, ya que sus recursos didácticos estarán disponibles las 24 horas del día para que los consulte a través de un dispositivo con conexión a internet.

Este **Experto Universitario en Diseño Conceptual de Producto** contiene el programa educativo 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



Planificarás de forma precisa y completa, desde el primer paso hasta el último, el diseño de tus productos gracias a los contenidos que te proporcionará este Experto Universitario”

“

La metodología online de TECH es única y ha sido creada específicamente para que el profesional pueda compaginar su trabajo con los estudios sin someterse a horarios ni a desplazamientos”

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.

Vídeos, actividades teórico-prácticas, resúmenes interactivos, etc. La mejor tecnología educativa está a tu alcance en este Experto Universitario.

Este programa pone a tu disposición los mejores contenidos multimedia para que profundices en la conceptualización de tus propios diseños.





“

Este programa te enseñará a mejorar la planificación y eficiencia de tus proyectos de diseño”



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
- ◆ 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

“

*Este es el programa que buscabas.
Matricúlate y experimenta el
progreso profesional que necesitas”*





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos del Diseño

- ◆ Conectar y correlacionar las distintas áreas del diseño, campos de aplicación y ramas profesionales
- ◆ 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 y técnicas gráficas

- ◆ 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

Módulo 3. 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 4. Volumen y espacio

- ◆ Conocer los fundamentos de los procesos de moldeo
- ◆ Concebir y desarrollar el lenguaje visual en su contexto físico-tridimensional
- ◆ Experimentar e investigar con técnicas y materiales

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Diseño Conceptual de Producto es un programa con perspectiva general que aborda la cuestión de la planificación y ejecución del diseño de un determinado producto. Así, todos sus contenidos están enfocados hacia alcanzar esa meta, pero los 4 módulos componen la titulación parten de perspectivas diferentes. De este modo, el profesional abordará, primero, la importante cuestión de dominar los fundamentos esenciales del diseño, para luego profundizar en las técnicas gráficas, el color y el volumen y el espacio. Con estos conocimientos se habrá preparado para mejorar su perfil como diseñador de producto.





“

El temario más completo en Diseño Conceptual de Producto está ahora a tu alcance. No dejes pasar la oportunidad”

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 Cháves
- 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 y Técnicas Gráficas

- 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
 - 2.3.3. Música
 - 2.3.4. 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

Módulo 3. El color y la forma

- 3.1. Teoría del color
 - 3.1.1. Percepción de la forma y el espacio
 - 3.1.2. El color. Definición
 - 3.1.3. Percepción del color
 - 3.1.4. Propiedades o dimensiones del color
 - 3.1.5. Clasificación del color
- 3.2. La percepción del color
 - 3.2.1. El ojo humano
 - 3.2.2. Visión de los colores
 - 3.2.3. Variables en la percepción del color
 - 3.2.4. Percepción no visual del color
- 3.3. Modelos y normalización del color
 - 3.3.1. Historia del color
 - 3.3.1.1. Primeras teorías
 - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 3.3.1.3. Isaac Newton
 - 3.3.1.4. Moses Harris
 - 3.3.1.5. Goethe
 - 3.3.1.6. Runge
 - 3.3.1.7. Chevreul
 - 3.3.1.8. Rood
 - 3.3.1.9. Munsell
 - 3.3.1.10. Ostwald
 - 3.3.2. Percepción visual
 - 3.3.2.1. Absorción y reflexión
 - 3.3.2.2. Las moléculas de pigmento
 - 3.3.3. Atributos del color
 - 3.3.3.1. Tono
 - 3.3.3.2. Luminancia
 - 3.3.3.3. Saturación
 - 3.3.4. Colores cálidos y fríos
 - 3.3.5. La armonía en los colores
 - 3.3.6. El contraste
 - 3.3.7. Efectos del color
 - 3.3.7.1. El tamaño
 - 3.3.7.2. Transparencia, peso y masa
- 3.4. Semiótica y Semántica del color
 - 3.4.1. Semiótica del color
 - 3.4.2. Descripción del color
 - 3.4.3. Colores: material, luces, percepciones, sensaciones
 - 3.4.4. Color y materia
 - 3.4.5. La verdad de un color
 - 3.4.6. Percepción del color
 - 3.4.7. El peso de un color
 - 3.4.8. El diccionario del color

- 3.5. El color en el diseño
 - 3.5.1. Tendencias cromáticas
 - 3.5.2. Diseño Gráfico
 - 3.5.3. Diseño de Interiores
 - 3.5.4. Arquitectura
 - 3.5.5. Diseño Paisajístico
 - 3.5.6. Diseño de Moda
- 3.6. Composición
 - 3.6.1. Generalidades
 - 3.6.1.1. Códigos empleados
 - 3.6.1.2. Grado originalidad y de banalidad
 - 3.6.1.3. Grado iconicidad y de abstracción
 - 3.6.2. Organización configuracional de la imagen: relación fondo y figura
 - 3.6.3. Organización configuracional de la imagen: leyes gestálticas
 - 3.6.4. Organización configuracional de la imagen: sistemas de organización espacial
 - 3.6.4.1. Equilibrio: estático o dinámico. Sistema focal u ortogonal
 - 3.6.4.2. Proporción
 - 3.6.4.3. Simetría
 - 3.6.4.4. Movimiento y ritmo
 - 3.6.5. Estudio del campo
- 3.7. Las funciones de la imagen
 - 3.7.1. Representativa
 - 3.7.1.1. Cartográfica
 - 3.7.1.2. Científica
 - 3.7.1.3. Arquitectónica
 - 3.7.1.4. Proyectual
 - 3.7.2. Persuasiva
 - 3.7.3. Artística
- 3.8. Psicología del color
 - 3.8.1. Colores cálidos y colores fríos
 - 3.8.2. Efectos fisiológicos
 - 3.8.3. Simbolismo de los colores
 - 3.8.4. Preferencias personales sobre los colores
 - 3.8.5. Efectos emocionales
 - 3.8.6. Color local y expresivos

- 3.9. El significado del color
 - 3.9.1. Azul
 - 3.9.2. Rojo
 - 3.9.3. Amarillo
 - 3.9.4. Verde
 - 3.9.5. Negro
 - 3.9.6. Blanco
 - 3.9.7. Naranja
 - 3.9.8. Violeta
 - 3.9.9. Rosa
 - 3.9.10. Oro
 - 3.9.11. Plata
 - 3.9.12. Marrón
 - 3.9.13. Gris
- 3.10. Utilización del color
 - 3.10.1. Fuentes de tintes y pigmentos
 - 3.10.2. Iluminación
 - 3.10.3. Mezcla de óleos y acrílicos
 - 3.10.4. Cerámica vidriada
 - 3.10.5. Cristal coloreado
 - 3.10.6. Impresión en color
 - 3.10.7. Fotografía en color

Módulo 4. Volumen y espacio

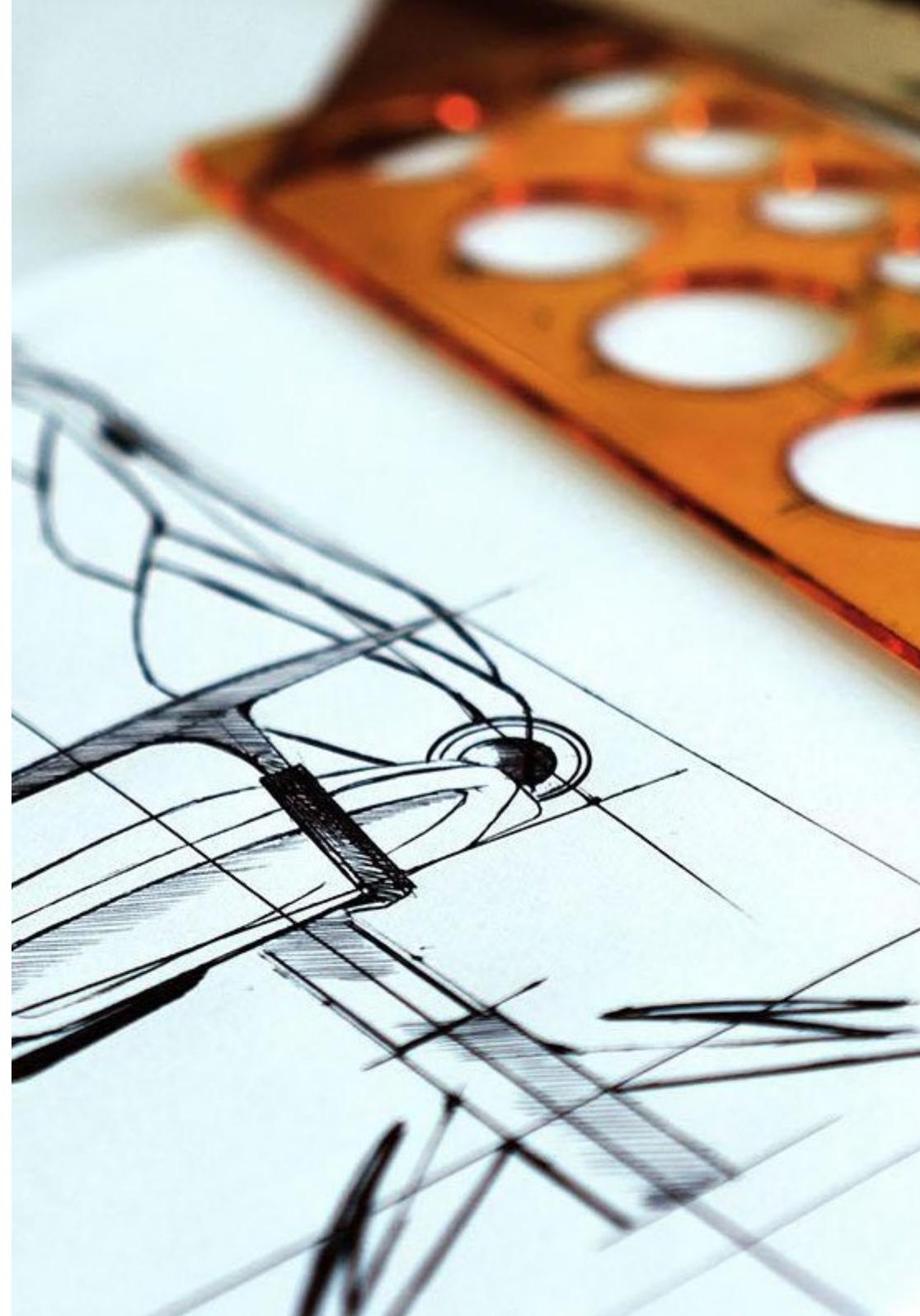
- 4.1. Elementos básicos del Lenguaje Tridimensional
 - 4.1.1. Origen y cronología del Diseño Tridimensional
 - 4.1.2. Definición del Diseño Tridimensional
 - 4.1.3. Elementos del Diseño Tridimensional
 - 4.1.4. Metodología del Diseño Tridimensional
 - 4.1.5. La operatoria en Fundamentos del Diseño
 - 4.1.6. Modelos, maquetas y prototipos

- 4.2. Materiales y procesos
 - 4.2.1. Materiales
 - 4.2.1.1. La piedra
 - 4.2.1.2. El metal
 - 4.2.1.3. La madera
 - 4.2.1.4. El barro
 - 4.2.1.5. La arcilla
 - 4.2.2. Procesos
 - 4.2.2.1. Realización de una plancha
 - 4.2.2.2. Método de los churros
 - 4.2.2.3. El cubo
 - 4.2.3. El taller
- 4.3. Transformación y creación del espacio
 - 4.3.1. Del plano al volumen
 - 4.3.2. La escultura a partir del plano
 - 4.3.2.1. El relieve
 - 4.3.2.1.1. Hueco relieve
 - 4.3.2.1.2. Bajo relieve
 - 4.3.2.1.3. Medio relieve
 - 4.3.2.1.4. Alto relieve
 - 4.3.2.1.5. Medio bulto
 - 4.3.2.2. El collage y el ensamblaje
 - 4.3.2.3. Creación de una escultura
 - 4.3.3. Bidimensionalidad y lo Tridimensionalidad
 - 4.3.3.1. El trampantojo
 - 4.3.4. Artistas matéricos
 - 4.3.5. Pintura como escultura
- 4.4. Sistemas de configuración Tridimensional
 - 4.4.1. La estructura
 - 4.4.2. La estructura como soporte
 - 4.4.2.1. Estructuras diseñadas para soportar
 - 4.4.2.2. Estructuras y equilibrio
 - 4.4.3. La estructura como base compositiva
 - 4.4.3.1. La geometría como estructura o base compositiva
 - 4.4.3.2. Estructuras por zonas jerárquicas
 - 4.4.3.3. Estructuras jerárquicas por tamaño y proporción
 - 4.4.3.4. Estructuras gestuales y matéricas determinadas por la sensibilidad
 - 4.4.3.5. La estructura del todo
 - 4.4.4. Visualización mental de las estructuras
 - 4.4.5. La forma y la función
 - 4.4.5.1. Predominio de forma o función
 - 4.4.5.1.1. El lujo y la apariencia
 - 4.4.5.2. Formas en la Naturaleza
 - 4.4.5.2.1. Formas Biomórficas
 - 4.4.5.2.2. Formas Geométricas
 - 4.4.5.2.3. Formas Naturales
 - 4.4.5.3. Formas Industriales
 - 4.4.5.3.1. La forma revisable
 - 4.4.5.3.2. Antigüedades
 - 4.4.5.4. Relación del ser humano con la forma y la función
- 4.5. Técnicas Aditivas
 - 4.5.1. Modelado
 - 4.5.2. Tipologías del modelado
 - 4.5.3. Creación del molde
- 4.6. Técnicas Sustractivas
 - 4.6.1. El tallado
 - 4.6.2. Materiales y herramientas
 - 4.6.3. Proceso de tallado
 - 4.6.4. Artistas destacados
- 4.7. Técnicas Constructivas
 - 4.7.1. Ensamblaje y configuraciones espaciales
 - 4.7.2. Materiales
 - 4.7.3. Tipologías
 - 4.7.4. Características
 - 4.7.5. Artistas destacados

- 4.8. Técnicas de Moldeo
 - 4.8.1. Moldeado y vaciado
 - 4.8.2. Técnica
 - 4.8.3. Procedimiento
 - 4.8.4. Tipologías
 - 4.8.5. Materiales
 - 4.8.6. Herramientas
 - 4.8.7. Partes y elementos
 - 4.8.8. El recorrido de salida y los enganches
 - 4.8.9. Tipos de sistemas de moldes
- 4.9. Nuevas tecnologías
 - 4.9.1. Evolución de la Forma Tridimensional
 - 4.9.2. Nuevas técnicas y materiales
 - 4.9.2.1. El plástico
 - 4.9.2.2. El hormigón
 - 4.9.2.3. Esculturas de luz
 - 4.9.2.4. Bioarte
 - 4.9.2.5. El vídeo y el Espacio Virtual
 - 4.9.3. Impresión 3D
- 4.10. Comunicación del proyecto
 - 4.10.1. Grandes espacios. *Land art*
 - 4.10.2. Instalaciones
 - 4.10.3. *Happenings* y *Performances*
 - 4.10.4. El movimiento. Esculturas cinéticas

“

Este temario mejorará tus perspectivas profesionales y salariales rápidamente gracias a sus conocimientos novedosos y a su enfoque panorámico”



04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

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

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



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



05

Titulación

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

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**



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



Experto Universitario Diseño Conceptual de Producto

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

Experto Universitario

Diseño Conceptual de Producto

