

# Experto Universitario

## Delineante Digital de Producto





## Experto Universitario Delineante Digital de Producto

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-universitario-delineante-digital-producto](http://www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-universitario-delineante-digital-producto)

# 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

La digitalización ha transformado la disciplina del diseño. Numerosos procesos que hace años se realizaban a mano y con herramientas físicas y analógicas en la actualidad se llevan a cabo de forma digital. Así, en el ámbito específico del diseño de producto, existe un perfil profesional muy demandado en la actualidad: el delineante digital. Este se encarga de trazar los planos y demás directrices técnicas según las que se va a elaborar el producto final, por lo que su papel es fundamental para numerosas empresas contemporáneas. Este programa le proporcionará al profesional, por tanto, todos los conocimientos y habilidades necesarios para convertirse en un especialista en este ámbito, profundizando en cuestiones como los sistemas de representación técnica. Todo ello, mediante una metodología de enseñanza 100% online que le permitirá compaginar, con facilidad, su trabajo con los estudios.





“

*Mejora tu perfil profesional y conviértete en un gran Delineante Digital de Producto gracias a este programa, con el que podrás ahondar en cuestiones como los fundamentos del modelado poligonal”*

En la elaboración de un producto intervienen múltiples actores, técnicas y herramientas. Este proceso, que anteriormente se llevaba a cabo de un modo más artesanal y físico, ha evolucionado al incorporar métodos digitales que agilizan y facilitan las tareas de diseño. Así, uno de los puestos que ha emergido con mayor fuerza en la actualidad es el del delineante digital en el ámbito del diseño de productos. Este profesional se encarga de realizar los planos, croquis y especificaciones técnicas con las que, más tarde, se elabora el producto. Todo esto, empleando utilidades digitales.

Por esa razón, se trata de un perfil muy buscado por numerosas empresas, pero hay escasez de especialistas en este ámbito, por lo que tener acceso a un programa como este puede suponer un avance laboral inmediato. Esta titulación, que se desarrolla de forma totalmente en línea, le aportará todos los conocimientos que el diseñador necesita para convertirse en un gran experto, puesto que ahondará en cuestiones como los trazados fundamentales en el plano, los fundamentos del modelado poligonal o el modelado de piezas correlacionadas, entre otras.

Este Experto Universitario dispone, asimismo, de numerosos recursos multimedia como vídeos, actividades prácticas o clases magistrales, que facilitarán el aprendizaje. Además, el diseñador podrá compaginar su trabajo diario y todas sus obligaciones con los estudios gracias a la metodología 100% online de TECH, especialmente estructurada para profesionales en activo.

Este **Experto Universitario en Delineante Digital de Producto** 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 digital
- ♦ 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



*Estás a un paso de convertirte en un profesional del diseño altamente solicitado por las grandes compañías del sector. No esperes más y matricúlate”*

“

*La metodología online de TECH te permitirá afrontar tus proyectos profesionales sin interrupciones, ya que podrás escoger cuándo, dónde y cómo estudiar”*

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 prácticas, resúmenes interactivos, clases magistrales, etc.  
La mejor tecnología educativa a tu disposición con este programa.*

*Profundiza, gracias a este Experto Universitario, en el modelado de piezas correlacionadas o en los sistemas de representación técnica.*



# 02 Objetivos

Este Experto Universitario en Delineante Digital de Producto tiene como principal objetivo convertir al alumno en un gran especialista en este ámbito que se encuentra en auge en la actualidad. Así, todos los contenidos y el enfoque de la titulación están dirigidos a acercar al diseñador las últimas novedades de este importante sector, que ha experimentado numerosos cambios en los últimos años debido a la aparición y popularización de numerosas herramientas digitales.



“

*Matricúlate y disfruta de un progreso profesional inmediato gracias a los completos y novedosos contenidos que te ofrece este programa”*

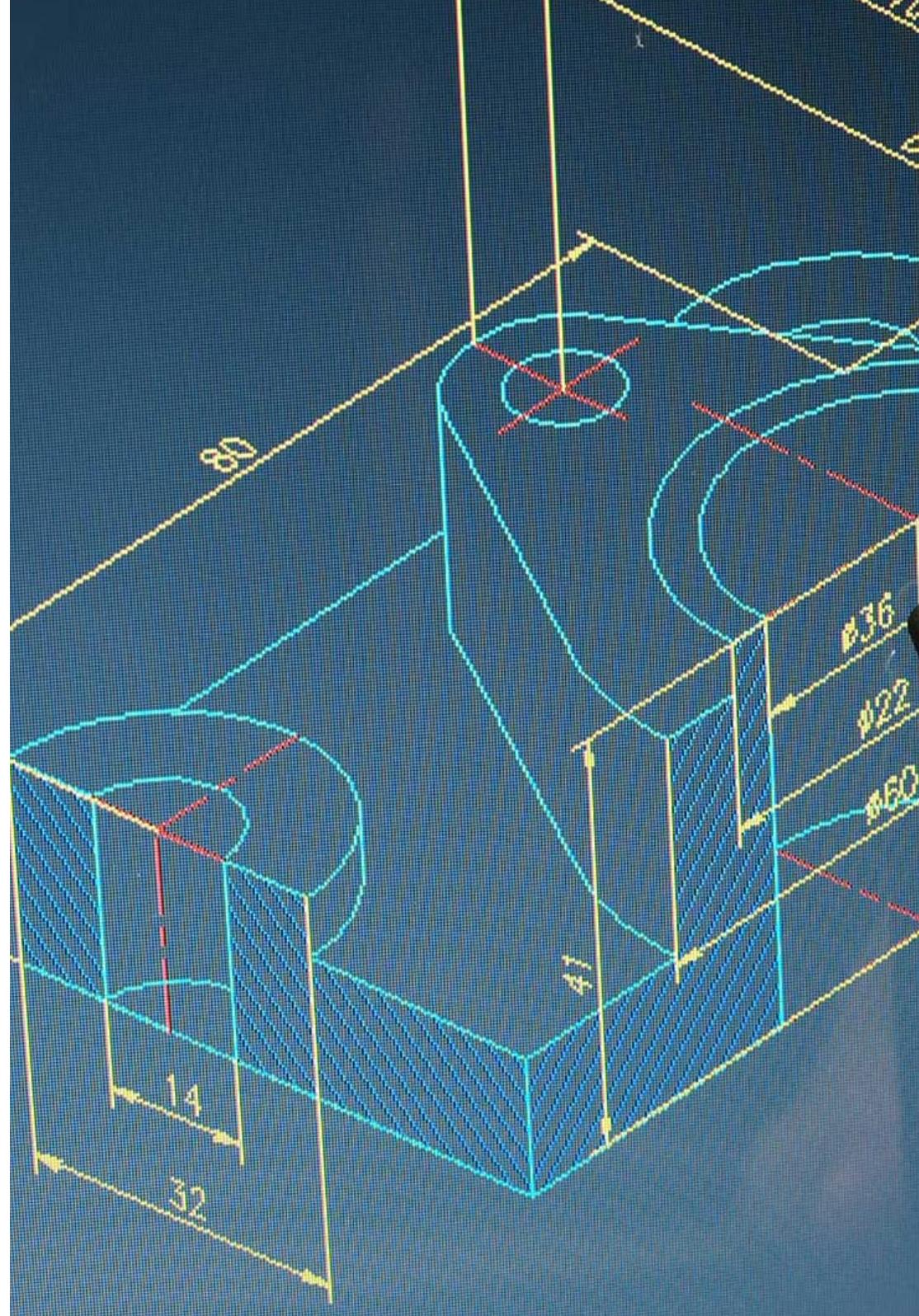


## Objetivos generales

- ◆ Aprender a planificar, desarrollar y presentar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias
- ◆ Adquirir conocimientos teóricos y metodológicos prácticos necesarios para la realización de proyectos técnicos
- ◆ Analizar y evaluar los materiales utilizados en ingeniería en base a sus propiedades
- ◆ Ahondar en los procesos de innovación y transferencia tecnológica para el desarrollo de productos y procesos novedosos y el establecimiento de un nuevo estado del arte

“

*Este Experto Universitario te ayudará a alcanzar todas tus metas personales y profesionales”*





## Objetivos específicos

### Módulo 1. Sistemas de representación técnica

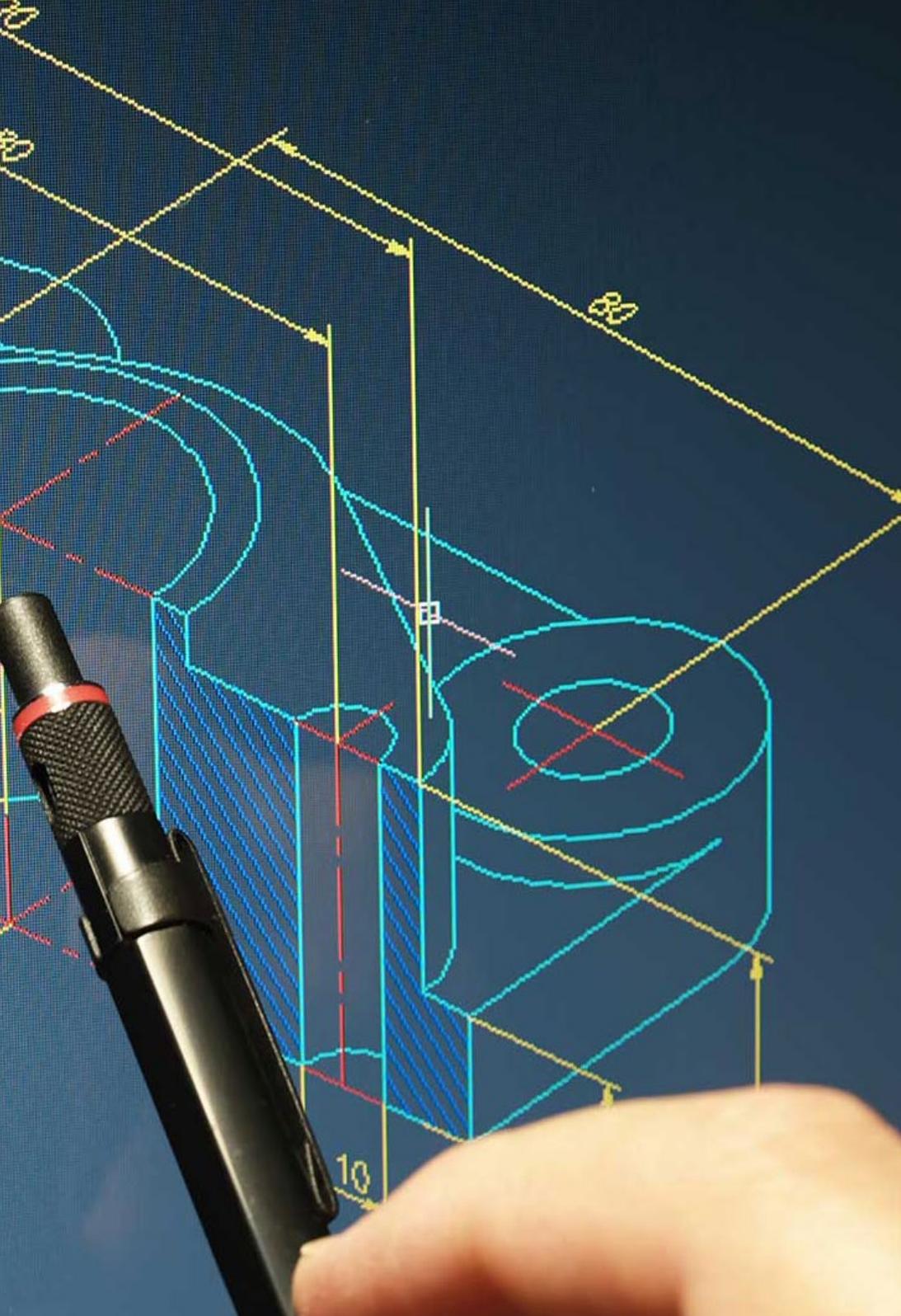
- ♦ Usar el conocimiento de los sistemas de representación como herramienta en la búsqueda de soluciones ante los problemas del diseño
- ♦ Desarrollar la concepción y la visión espacial, obteniendo nuevas herramientas que fomentan la promoción y generación de ideas
- ♦ Aprender a representar objetos en los sistemas sistema diédrico, axonométrico y cónico como transmisión de una idea para su realización

### Módulo 2. Técnicas de representación digital I

- ♦ Conocer los conceptos fundamentales de la forma tridimensional, su representación geométrica, su construcción y su aplicación al diseño
- ♦ Concebir y representar los atributos visuales de los objetos y el espacio, así como dominar las técnicas de la representación tridimensional, incluidas las informáticas
- ♦ Realizar modelos tridimensionales con técnicas escultóricas y traducirlos a representaciones digitales tridimensionales y viceversa, comprendiendo la relación entre ambas formas de construir
- ♦ Integrar transversalmente los contenidos de la asignatura, con los proporcionados en otras asignaturas

### Módulo 3. Técnicas de representación digital II

- ♦ Dominar los aspectos de la forma tridimensional, su representación geométrica, su construcción y su aplicación al diseño
- ♦ Desarrollar la capacidad de generar maquetas o prototipos virtuales de gran calidad fotorrealista
- ♦ Integrar transversalmente los contenidos de la asignatura con los proporcionados ,



# 03

## Estructura y contenido

Los expertos que han elaborado los contenidos de este programa son especialistas de prestigio internacional, y han decidido estructurar la titulación en 3 módulos específicos. Así, a través de dichos módulos, el diseñador podrá conocer los últimos avances en aspectos como los elementos geométricos fundamentales, las transformaciones geométricas, las aplicaciones del renderizado, los parámetros de diseño para impresión 3D o el *sketching* para modelado, entre otros.



“

Los contenidos más avanzados en delineación digital se encuentran aquí. Aprovecha esta oportunidad y matricúlate”

## Módulo 1. Sistemas de representación técnica

- 1.1. Introducción a la geometría plana
  - 1.1.1. El material fundamental y su uso
  - 1.1.2. Trazados fundamentales en el plano
  - 1.1.3. Polígonos. Relaciones métricas
  - 1.1.4. Normalización, líneas, escritura y formatos
  - 1.1.5. Acotación normalizada
  - 1.1.6. Escalas
  - 1.1.7. Sistemas de representación
    - 1.1.7.1. Tipos de proyección
      - 1.1.7.1.1. Proyección cónica
      - 1.1.7.1.2. Proyección cilíndrica ortogonal
      - 1.1.7.1.3. Proyección cilíndrica oblicua
    - 1.1.7.2. Clases de sistemas de representación
      - 1.1.7.2.1. Sistemas de medida
      - 1.1.7.2.2. Sistemas perspectivas
- 1.2. Trazados fundamentales en el plano
  - 1.2.1. Elementos geométricos fundamentales
  - 1.2.2. Perpendicularidad
  - 1.2.3. Paralelismo
  - 1.2.4. Operaciones con segmentos
  - 1.2.5. Ángulos
  - 1.2.6. Circunferencias
  - 1.2.7. Lugares geométricos
- 1.3. Transformaciones geométricas
  - 1.3.1. Isométricas
    - 1.3.1.1. Igualdad
    - 1.3.1.2. Traslación
    - 1.3.1.3. Simetría
    - 1.3.1.4. Giro
  - 1.3.2. Isomórficas
    - 1.3.2.1. Homotecia
    - 1.3.2.2. Semejanza
  - 1.3.3. Anamórficas
    - 1.3.3.1. Equivalencias
    - 1.3.3.2. Inversión
  - 1.3.4. Proyectivas
    - 1.3.4.1. Homología
    - 1.3.4.2. Homología afín o afinidad
- 1.4. Polígonos
  - 1.4.1. Líneas poligonales
    - 1.4.1.1. Definición y tipos
  - 1.4.2. Triángulos
    - 1.4.2.1. Elementos y clasificación
    - 1.4.2.2. Construcción de triángulos
    - 1.4.2.3. Rectas y puntos notables
  - 1.4.3. Cuadriláteros
    - 1.4.3.1. Elementos y clasificación
    - 1.4.3.2. Paralelogramos
  - 1.4.4. Polígonos regulares
    - 1.4.4.1. Definición
    - 1.4.4.2. Construcción
  - 1.4.5. Perímetros y áreas
    - 1.4.5.1. Definición. Medir áreas
    - 1.4.5.2. Unidades de superficie
  - 1.4.6. Áreas de polígonos
    - 1.4.6.1. Áreas de cuadriláteros
    - 1.4.6.2. Áreas de triángulos
    - 1.4.6.3. Áreas de polígonos regulares
    - 1.4.6.4. Áreas de irregulares

- 1.5. Tangencias y enlaces. Curvas técnicas y cónicas
  - 1.5.1. Tangencias, enlaces y polaridad
    - 1.5.1.1. Tangencias
      - 1.5.1.1.1. Teoremas de Tangencia
      - 1.5.1.1.2. Trazados de rectas tangentes
      - 1.5.1.1.3. Enlaces de rectas y curvas
    - 1.5.1.2. Polaridad en la circunferencia
      - 1.5.1.2.1. Trazados de circunferencias tangentes
  - 1.5.2. Curvas técnicas
    - 1.5.2.1. Óvalos
    - 1.5.2.2. Ovoides
    - 1.5.2.3. Espirales
  - 1.5.3. Curvas cónicas
    - 1.5.3.1. Elipse
    - 1.5.3.2. Parábola
    - 1.5.3.3. Hipérbola
- 1.6. Sistema diédrico
  - 1.6.1. Generalidades
    - 1.6.1.1. Punto y recta
    - 1.6.1.2. El plano. Intersecciones
    - 1.6.1.3. Paralelismo, perpendicularidad y distancias
    - 1.6.1.4. Cambios de plano
    - 1.6.1.5. Giros
    - 1.6.1.6. Abatimientos
    - 1.6.1.7. Ángulos
  - 1.6.2. Curvas y superficies
    - 1.6.2.1. Curvas
    - 1.6.2.2. Superficies
    - 1.6.2.3. Poliedros
    - 1.6.2.4. Pirámide
    - 1.6.2.5. Prisma
    - 1.6.2.6. Cono
    - 1.6.2.7. Cilindro
    - 1.6.2.8. Superficies de revolución
    - 1.6.2.9. Intersección de superficies
  - 1.6.3. Sombras
    - 1.6.3.1. Generalidades
- 1.7. Sistema acotado
  - 1.7.1. Punto, recta y plano
  - 1.7.2. Intersecciones y abatimientos
    - 1.7.2.1. Abatimientos
    - 1.7.2.2. Aplicaciones
  - 1.7.3. Paralelismo, perpendicularidad, distancias y ángulos
    - 1.7.3.1. Perpendicularidad
    - 1.7.3.2. Distancias
    - 1.7.3.3. Ángulos
  - 1.7.4. Línea, superficies y terrenos
    - 1.7.4.1. Terrenos
  - 1.7.5. Aplicaciones
- 1.8. Sistema axonométrico
  - 1.8.1. Axonometría ortogonal: punto, recta y plano
  - 1.8.2. Axonometría ortogonal: intersecciones, abatimientos y perpendicularidad
    - 1.8.2.1. Abatimientos
    - 1.8.2.2. Perpendicularidad
    - 1.8.2.3. Formas planas
  - 1.8.3. Axonometría ortogonal: perspectiva de cuerpos
    - 1.8.3.1. Representación de cuerpos
  - 1.8.4. Axonometría oblicua: abatimientos, perpendicularidad
    - 1.8.4.1. Perspectiva frontal
    - 1.8.4.2. Abatimiento y perpendicularidad
    - 1.8.4.3. Figuras planas
  - 1.8.5. Axonometría oblicua: perspectiva de cuerpos
    - 1.8.5.1. Sombras

- 1.9. Sistema cónico
  - 1.9.1. Proyección cónica o central
    - 1.9.1.1. Intersecciones
    - 1.9.1.2. Paralelismos
    - 1.9.1.3. Abatimientos
    - 1.9.1.4. Perpendicularidad
    - 1.9.1.5. Ángulos
  - 1.9.2. Perspectiva lineal
    - 1.9.2.1. Construcciones auxiliares
  - 1.9.3. Perspectiva de líneas y superficies
    - 1.9.3.1. Perspectiva práctica
  - 1.9.4. Métodos perspectivos
    - 1.9.4.1. Cuadro inclinado
  - 1.9.5. Restituciones perspectivas
    - 1.9.5.1. Reflejos
    - 1.9.5.2. Sombras
- 1.10. El croquis
  - 1.10.1. Objetivos de la croquización
  - 1.10.2. La proporción
  - 1.10.3. Proceso de croquizado
  - 1.10.4. El punto de vista
  - 1.10.5. Rotulación y símbolos gráficos
  - 1.10.6. Medida

## Módulo 2. Técnicas de representación digital I

- 2.1. Introducción al modelado 3D
  - 2.1.1. Fundamentos informáticos del modelado
  - 2.1.2. Contexto del modelado
  - 2.1.3. Métodos de modelado
  - 2.1.4. Descripción de softwares de modelado
  - 2.1.5. Comparativa de softwares de modelado
- 2.2. Modelado poligonal clásico
  - 2.2.1. Herramientas
  - 2.2.2. Creación de objetos
  - 2.2.3. Formas
  - 2.2.4. Operaciones
  - 2.2.5. Modelado por subdivisión
- 2.3. Escultura digital
  - 2.3.1. Fundamentos
  - 2.3.2. Herramientas
  - 2.3.3. Operaciones
  - 2.3.4. Creación de esculturas
- 2.4. Materiales y texturas
  - 2.4.1. Fundamentos
  - 2.4.2. Materiales
  - 2.4.3. Texturas
  - 2.4.4. Unwrapping
- 2.5. Iluminación y cámaras
  - 2.5.1. Fundamentos
  - 2.5.2. Tipos de iluminación
  - 2.5.3. Ajustes de cámaras
  - 2.5.4. Composición espacial
- 2.6. Renderizado
  - 2.6.1. Introducción al renderizado
  - 2.6.2. Aplicaciones del renderizado
  - 2.6.3. Pautas para renderizar
  - 2.6.4. Motores de renderizado
- 2.7. Animación tridimensional
  - 2.7.1. Fundamentos
  - 2.7.2. Cinemática
  - 2.7.3. Controladores
- 2.8. Edición de video
  - 2.8.1. Introducción a la composición
  - 2.8.2. Herramientas de edición
  - 2.8.3. Postproducción de vídeo

- 2.9. Representación virtual. Aplicaciones técnicas
  - 2.9.1. Simulación y paseos virtuales
  - 2.9.2. Representación técnica y virtual de proyectos
  - 2.9.3. La representación virtual en la industria
- 2.10. Impresión 3D
  - 2.10.1. Introducción a la impresión 3D
  - 2.10.2. Parámetros de diseño para impresión 3D
  - 2.10.3. Preparación de archivos para la impresión 3D

### Módulo 3. Técnicas de representación digital II

- 3.1. Modelado complejo
  - 3.1.1. Croquis complejos
  - 3.1.2. Operaciones complejas
  - 3.1.3. Modelado con superficies
  - 3.1.4. Chapa
- 3.2. Mecanismos y conjuntos
  - 3.2.1. Diseño de conjuntos
  - 3.2.2. Dibujo de mecanismos
  - 3.2.3. Modelado de piezas correlacionadas
  - 3.2.4. Sincronización de mecanismos
- 3.3. Diseños conceptuales
  - 3.3.1. Sketching para modelado
  - 3.3.2. Digitalizado del sketch
  - 3.3.3. Herramientas de presentación
  - 3.3.4. Modelado de prototipos virtuales
- 3.4. Chapa
  - 3.4.1. Fundamentos de la chapa metálica
  - 3.4.2. Comportamiento de los materiales
  - 3.4.3. Desarrollo de chapa
  - 3.4.4. Modelado en chapa
- 3.5. Planos
  - 3.5.1. Normativa
  - 3.5.2. Plano de despiece
  - 3.5.3. Plano de conjunto
  - 3.5.4. Explosionado

- 3.6. Materiales y texturas digitales
  - 3.6.1. Aplicación de materiales y texturas
  - 3.6.2. Brillos y sombras
  - 3.6.3. Reflexión y entorno
- 3.7. Renderizado
  - 3.7.1. Diseño y estrategia del render
  - 3.7.2. Preparación del modelo y el escenario
  - 3.7.3. Luces
  - 3.7.4. Cámaras
  - 3.7.5. Motor de renderizado
- 3.8. Tratamiento de imágenes fotorrealistas
  - 3.8.1. Edición de imágenes
  - 3.8.2. Fotomontajes
  - 3.8.3. Realismo y representación conceptual
- 3.9. Realidad aumentada y Realidad virtual
  - 3.9.1. Plataformas y aplicaciones
  - 3.9.2. Presentación de producto en realidad virtual
  - 3.9.3. Presentación de producto en realidad aumentada
- 3.10. Presentación combinada
  - 3.10.1. Valoración de recursos
  - 3.10.2. Selección de técnicas y aplicaciones
  - 3.10.3. Propuesta combinada



*El futuro del diseño pasa por perfiles profesionales como el del delineante digital de producto. No esperes más y haz progresar tu carrera”*

# 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 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.



05

# Titulación

El Experto Universitario en Delineante Digital de Producto garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Delineante Digital de Producto** 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Experto Universitario en Delineante Digital de Producto**

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

Duración: **6 meses**



\*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.



**Experto Universitario**  
Delineante Digital  
de Producto

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Experto Universitario

## Delineante Digital de Producto

