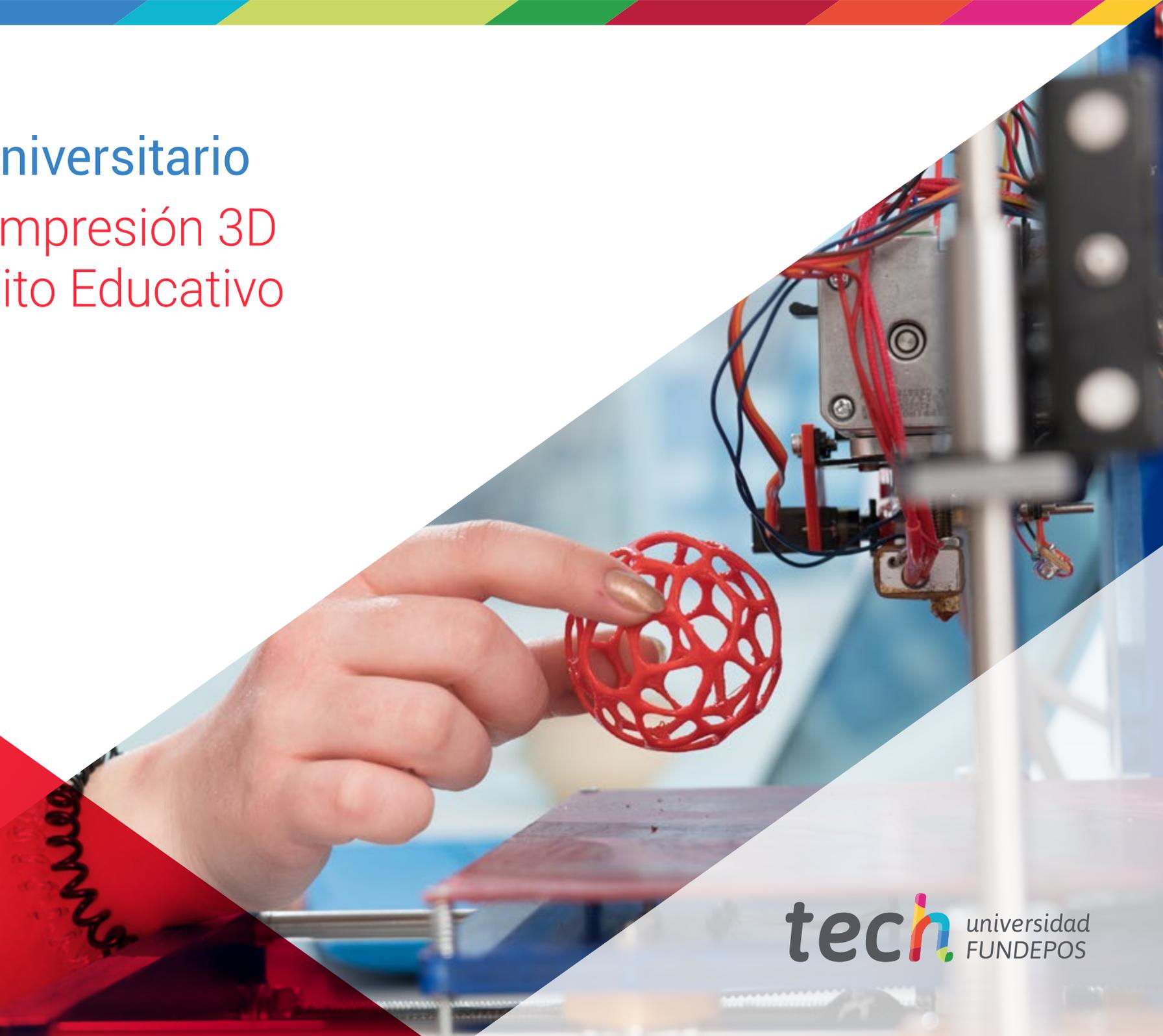


Experto Universitario

Diseño e Impresión 3D
en el Ámbito Educativo





Experto Universitario

Diseño e Impresión 3D en el Ámbito Educativo

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 16 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/educacion/experto-universitario/experto-diseno-impresion-3d-ambito-educativo

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

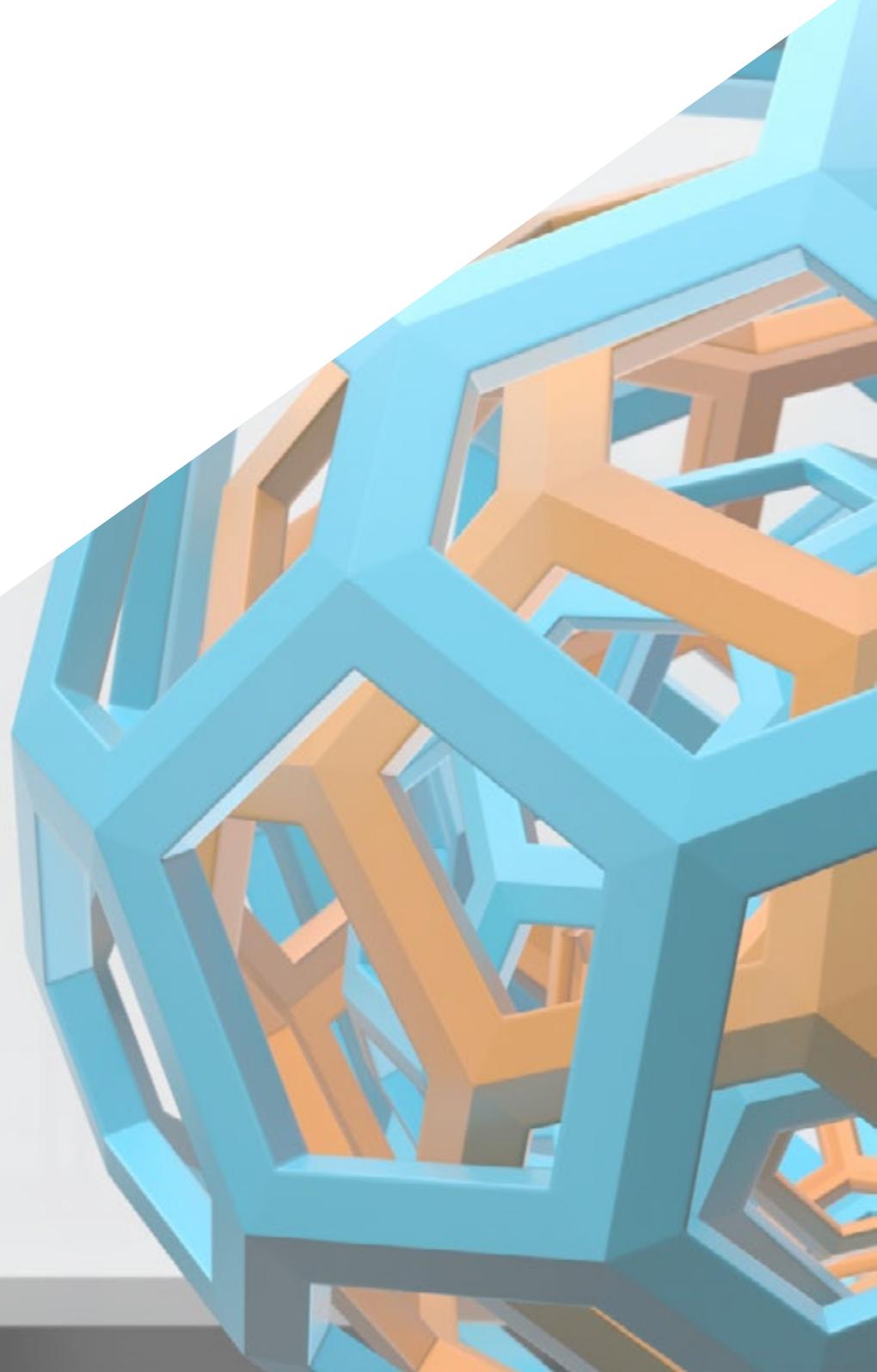
Titulación

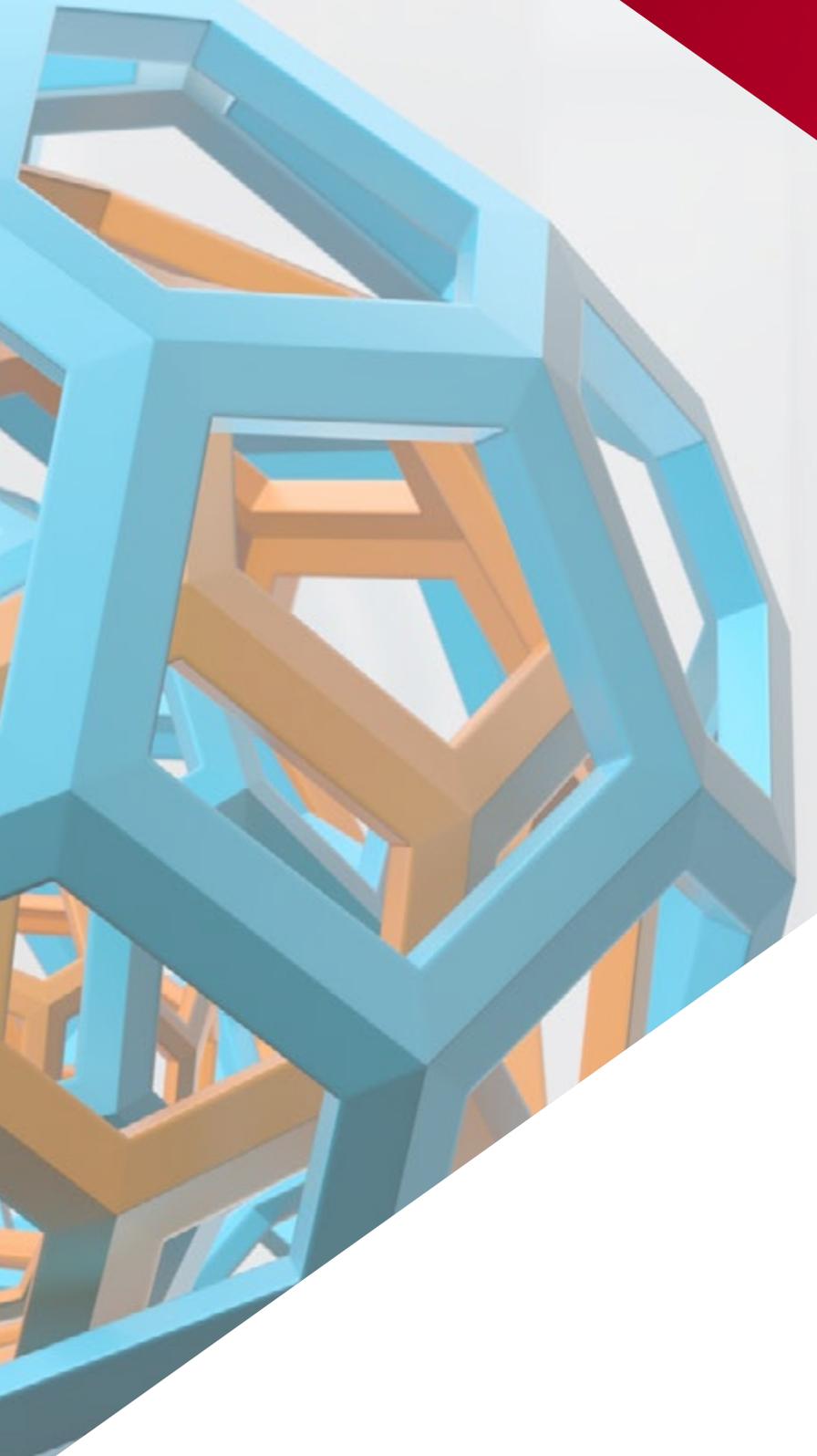
pág. 30

01

Presentación

La implementación y el uso de las impresoras 3D en el ámbito educativo ha permitido a alumnos y profesores desarrollar actividades innovadoras en el entorno escolar, basándose en la versatilidad y las múltiples posibilidades que ofrece esta tecnología. Y es que su uso como recurso educativo fomenta la participación activa de los niños, quienes disfrutan y se divierten al mismo tiempo que aprenden concienzudamente. Sin embargo, se trata de un ámbito que requiere de una serie de conocimientos técnicos concretos, ya no solo para dominar las herramientas y los aparatos necesarios, sino para saber transmitirlos a través de recursos didácticos diversos. Por ello, TECH ha diseñado un programa 100% online que permitirá a los maestros especializarse en el diseño y la impresión 3D en el aula a través del dominio exhaustivo de Tinkercad y de las principales técnicas y estrategias pedagógicas para su enseñanza.





“

¿Te gustaría poder implementar a tus clases el trabajo a través del diseño y la impresión 3D? Con este programa de TECH ahondarás en los fundamentos de esta técnica revolucionaria con la que tus alumnos disfrutarán aprendiendo”

Numerosos estudios llevados a cabo en el ámbito educativo han determinado que el empleo de la tecnología 3D en el aula potencia las habilidades creativas de los alumnos, al mismo tiempo que fomenta el conocimiento de manera multidisciplinar, entretenida e innovadora. Un ejemplo de ello es el uso de las impresoras 3D como herramienta habitual en el entorno escolar, lo cual ha demostrado un aumento del grado de participación de los niños en las actividades, así como el trabajo en equipo, captando su atención y mejorando la enseñanza a través de una visualización real de los distintos conceptos (realización de mapas topográficos, diseño de instrumentos, maquetación de edificios históricos, etc.).

En este tipo de contextos, el papel del profesor es clave, ya que al tratarse de una tecnología de última generación su manejo puede resultar complejo y frustrante para los alumnos. Por ello, y con el fin de promocionar una educación basada en la inclusión de las herramientas más innovadoras y beneficiosas para el aprendizaje, TECH ha desarrollado un programa a través del cual el docente podrá conocer al detalle las pautas pedagógicas para incluir en su plan de estudios el uso de la impresora 3D. A través de la máxima "si puedes soñarlo, puedes crearlo", trabajará de manera intensiva en el conocimiento de los principales fundamentos de la tecnología aplicada en la educación, haciendo especial hincapié en el dominio de Tinkercad como software por excelencia para la potencialización de la neuroeducación a través del diseño y la impresión 3D.

Todo ello de manera 100% online y a través de 480 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional, el cual estará alojado en un cómodo y accesible Campus Virtual de última generación. Además, la totalidad de este material podrá ser descargado en cualquier dispositivo con conexión a internet, para que el alumno pueda consultarlo, incluso, una vez finalizada esta experiencia académica. De esta manera, se asegurará una capacitación del máximo nivel que se adapta, no solo a sus necesidades, sino a las exigencias de la Educación 2.0.

Este **Experto Universitario en Diseño e Impresión 3D en el Ámbito Educativo** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación e Innovación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información técnica 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



Un programa que reforzará tu calidad docente y te dará las pautas para desarrollarte como coach en la enseñanza tecnológica de primera instancia”

“

¿Te interesa conocer cuáles son las 10 claves para gamificar exitosamente tu aula? Matricúlate en este Experto Universitario y aprenderás a desarrollar proyectos basados en la Robótica y la Educación”

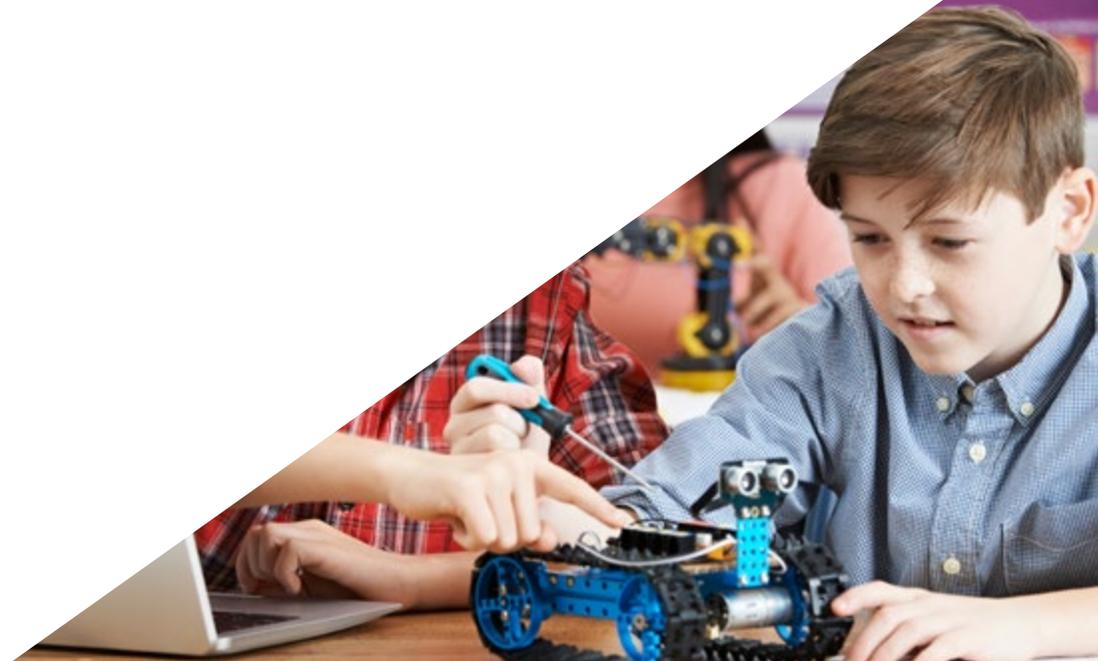
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Trabajarás de manera intensiva en el conocimiento de las principales técnicas pedagógicas para fomentar las competencias educativas a través del uso de las distintas tecnologías en el aula.

La mejor titulación del mercado académico actual para aprender a manejar Tinkercad, desde la base hasta la creación de proyectos complejos.



02

Objetivos

La existencia de impresoras 3D en el ámbito educativo y su uso cotidiano en el aula es cada vez más frecuente. Por esa razón, y con el objetivo de que el docente pueda sacarle el mayor partido a esta tecnología, TECH ha desarrollado este programa para que encuentre en él toda la información teórico-práctica que necesita para ello. De esta manera, a través de 6 meses de capacitación 100% online, podrá trabajar de manera intensiva en el perfeccionamiento de sus competencias en el manejo de las distintas herramientas 3D, haciendo especial hincapié en las estrategias didácticas más efectivas para la transmisión del conocimiento a alumnos de todas las edades.



“

Gracias al curso de este Experto Universitario podrás adaptar el uso de las impresoras 3D a los diferentes campos: arte, alimentación, textil y joyas, medicina, construcción, educación, etc.”



Objetivos generales

- ♦ Capacitar a los docentes en el uso de materiales y metodologías que mejoren la motivación, la creatividad y la innovación mediante la Robótica Educativa, la programación y la impresión 3D
- ♦ Aprender a planificar de forma transversal y curricular con el fin de incorporar las nuevas tecnologías y metodologías en el aula
- ♦ Concienciar al profesorado de la importancia de una transformación en la educación, motivada por las nuevas generaciones

“

Trabajarás de manera exhaustiva en la potencialización de los distintos tipos de inteligencia a través del diseño creativo de proyectos educativos basados en la tecnología 3D en el aula”





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos y evolución de la tecnología aplicada en la Educación

- ♦ Concienciar a los docentes de las nuevas corrientes educativas y hacia dónde se dirige su rol en la Educación
- ♦ Facilitar el conocimiento de las nuevas competencias de las tecnologías de la información y la comunicación
- ♦ Preparar al docente para impulsar el cambio educativo dentro del aula para crear entornos que mejoren el rendimiento de los alumnos
- ♦ Introducir en las teorías del aprendizaje relacionadas con la Robótica Educativa
- ♦ Comprender las leyes de la Robótica

Módulo 2. Diseño e impresión 3D: “si puedes soñarlo, puedes crearlo”

- ♦ Aprender a mantener el estado de flow entre la dificultad del reto y las habilidades del alumno
- ♦ Conocer la importancia de la competencia digital docente
- ♦ Distinguir diferentes herramientas complementarias
- ♦ Conocer distintos recursos robóticos como alternativas en el aula

Módulo 3. Tinkercad, una forma distinta de aprender Neuroeducación y Educación Física

- ♦ Adquirir la metodología de trabajo en Robótica educativa
- ♦ Trasladar un nuevo método de aprendizaje para motivar a los alumnos a investigar y emprender
- ♦ Conocer la relación entre la Robótica Educativa y el currículo
- ♦ Identificar los diferentes componentes de Arduino

03

Dirección del curso

Tanto la dirección como el cuadro docente de este Experto Universitario en Diseño e Impresión 3D en el Ámbito Educativo correrá a cargo de un equipo multidisciplinar de especialistas procedentes de distintas áreas de la Enseñanza y la Tecnología, pero que tienen en común la habilidad de dominar a la perfección las herramientas de diseño e impresión 3D. Gracias a ello podrán compartir con los alumnos la información más exhaustiva y novedosa, así como las mejores estrategias para inculcar en los niños el interés por estas técnicas innovadoras a través de la gestión de proyectos educativos de última generación.



“

Una oportunidad única de elevar tu talento educativo de la mano de los mejores profesionales de la enseñanza y la tecnología en el entorno académico actual”

Dirección



Dña. Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Docente y Experto en Tecnología Educativa
- ♦ Responsable del Área de Robótica Educativa y Programación del Sector Infantil y Primaria en Robotuxc Academy
- ♦ Certificada en la metodología *Legó Education*
- ♦ Grado en Magisterio de Educación Infantil por la Universidad CEU Cardenal Herrera
- ♦ Coach Educativo Certificada por la Cámara de Comercio de Alicante
- ♦ Formadora de Inteligencia Emocional en el Aula
- ♦ Capacitación Docente en Neurociencias
- ♦ Experto en Programación Neurolingüística Certificada por Richard Bandler
- ♦ Certificada en Educación Musical como Terapia

Profesores

D. Coccaro Quereda, Alejandro

- ♦ Responsable del Área de Robótica Educativa, Diseño e impresión 3D de Primaria y Secundaria en Robotuxc Academy
- ♦ Especialista en Robótica Educativa
- ♦ Experto en Robótica Educativa, Diseño e Impresión 3D
- ♦ Certificado en la Metodología *Legó Education*
- ♦ Especialista en Retos de Competiciones Nacionales de Robótica en Robotuxc Academy

Dña. Gambín Pallarés, María del Carmen

- ♦ Trabajadora Social y Terapeuta Familiar Sistémica
- ♦ Fundadora y Directora de *Educa Diferente* Disciplina Positiva Alicante
- ♦ Educadora de familias y docentes
- ♦ Facilitadora de la metodología *Legó Serious Play*
- ♦ Docente de Formación en Coaching para profesionales



04

Estructura y contenido

El alumno que se matricule en esta experiencia académica tendrá garantizado el acceso a 480 horas del temario más exhaustivo, completo y novedoso, el cual se apoya en casos prácticos basados en situaciones reales y en material adicional diverso de gran calidad: vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias, imágenes, resúmenes dinámicos y mucho más. De esta manera, el docente podrá ampliar cada apartado de manera personalizada, adaptando el Experto Universitario a sus exigencias.





“

Podrás implementar a tus estrategias académicas las mejores técnicas para trabajar de manera efectiva y dinámica el diseño en el aula a través de Thingiverse”

Módulo 1. Fundamentos y evolución de la tecnología aplicada en la educación

- 1.1. Alinearse con HORIZONTE 2020
 - 1.1.1. Primeros avances de las TIC y la participación del docente
 - 1.1.2. Evolución del Plan Europeo HORIZONTE 2020
 - 1.1.3. UNESCO: competencia TIC para docentes
 - 1.1.4. El docente como coach
- 1.2. Fundamentos pedagógicos de la robótica educativa
 - 1.2.1. El MIT, centro pionero de la innovación
 - 1.2.2. Jean Piaget, precursor del constructivismo
 - 1.2.3. Seymour Papert, transformador de la educación tecnológica
 - 1.2.4. El Conectivismo de George Siemens
- 1.3. Regularización de un entorno tecnológico-legal
 - 1.3.1. Aspectos curriculares de la LOMCE en el aprendizaje de la Robótica Educativa e Impresión 3D
 - 1.3.2. Informe europeo para el acuerdo ético de la robótica aplicada
 - 1.3.3. Robotiuris: I Congreso sobre robótica legal en España
- 1.4. La importancia de la implantación curricular de la robótica y la tecnología
 - 1.4.1. Las competencias educativas
 - 1.4.1.1. ¿Qué es una competencia?
 - 1.4.1.2. ¿Qué es una competencia educativa?
 - 1.4.1.3. Las competencias básicas en educación
 - 1.4.1.4. Aplicación de la robótica educativa a las competencias educativas
 - 1.4.2. STEAM. Nuevo modelo de aprendizaje. Educación innovadora para formar profesionales del futuro
 - 1.4.3. Modelos de aulas tecnológicas
 - 1.4.4. Inclusión de la creatividad y la innovación en el modelo curricular
 - 1.4.5. El aula como un Makerspace
 - 1.4.6. El pensamiento crítico
- 1.5. Otra forma de enseñar
 - 1.5.1. ¿Por qué es necesario innovar en la Educación?
 - 1.5.2. Neuroeducación, la Emoción como éxito en la Educación
 - 1.5.2.1. Un poco de neurociencia para entender: ¿cómo producimos aprendizaje en los niños?
 - 1.5.3. Las 10 claves para gamificar tu aula

- 1.5.4. Robótica Educativa, la metodología estrella de la era digital
- 1.5.5. Beneficios de la Robótica en Educación
- 1.5.6. El diseño junto con la impresión 3D y su impacto en la Educación
- 1.5.7. Flipped Classroom & Flipped Learning
- 1.6. Gardner y las Inteligencias Múltiples
 - 1.6.1. Los 8 tipos de inteligencia
 - 1.6.1.1. Inteligencia lógico-matemática
 - 1.6.1.2. Inteligencia lingüística
 - 1.6.1.3. Inteligencia espacial
 - 1.6.1.4. Inteligencia musical
 - 1.6.1.5. Inteligencia corporal y cinestésica
 - 1.6.1.6. Inteligencia intrapersonal
 - 1.6.1.7. Inteligencia interpersonal
 - 1.6.1.8. Inteligencia naturalista
 - 1.6.2. Las 6 tips para aplicar las diversas inteligencias
- 1.7. Herramientas analíticas del conocimiento
 - 1.7.1. Aplicación de los *Big Data en Educación*



No lo pienses más y matricúlate en una experiencia académica que te permitirá hacer realidad los diseños de tus alumnos a través del uso de la tecnología 3D más avanzada y sofisticada del ámbito escolar”

Módulo 2. Diseño e impresión 3D: “si puedes soñarlo, puedes crearlo”

- 2.1. Orígenes y desarrollo del Diseño y la Impresión 3D
 - 2.1.1. ¿Qué es?
 - 2.1.2. Proyecto NMC Horizon. Informe EDUCAUSE Learning
 - 2.1.3. Evolución de la Impresión 3D
- 2.2. Impresoras 3D: ¿cuáles podemos encontrar?
 - 2.2.1. SLA - Estereolitografía
 - 2.2.2. SLS - sinterizado selectivo por láser
 - 2.2.3. Inyección
 - 2.2.4. FDM - Deposición de Material Fundido
- 2.3. ¿Qué tipos de materiales hay para Imprimir en 3D?
 - 2.3.1. Abs
 - 2.3.2. Pla
 - 2.3.3. Nylon
 - 2.3.4. Flex
 - 2.3.5. Pet
 - 2.3.6. Hips
- 2.4. Aplicaciones en diferentes campos
 - 2.4.1. Arte
 - 2.4.2. Alimentación
 - 2.4.3. Textil y Joyas
 - 2.4.4. Medicina
 - 2.4.5. Construcción
 - 2.4.6. Educación

Módulo 3. Tinkercad, una forma distinta de aprender Neuroeducación y Educación Física

- 3.1. Trabajando Tinkercad en el aula
 - 3.1.1. Conociendo Tinkercad
 - 3.1.2. Percepción de las 3D
 - 3.1.3. Cubo ¡Hola Mundo!
- 3.2. Primeras Operaciones con Tinkercad
 - 3.2.1. Utilizando el comando “Hole”
 - 3.2.2. Agrupar y desagrupar elementos
- 3.3. Creando clones
 - 3.3.1. Copiar, pegar y duplicar
 - 3.3.2. Escalado del diseño. Modificando clones
- 3.4. Ajustando nuestras creaciones
 - 3.4.1. Alinear
 - 3.4.2. *Mirror* (Efecto espejo)
- 3.5. Imprimiendo los primeros diseños
 - 3.5.1. Importar y exportar diseños
 - 3.5.2. ¿Qué Softwares podemos usar para realizar nuestra impresión?
 - 3.5.3. De Tinkercad a CURA. ¡Haciendo realidad nuestros diseños!
- 3.6. Orientaciones para el diseño y la impresión 3D en el aula
 - 3.6.1. ¿Cómo trabajar el diseño en el aula?
 - 3.6.2. Relacionando el diseño y los contenidos
 - 3.6.3. Thingiverse como herramienta de ayuda al docente

05

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

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 e Impresión 3D en el Ámbito Educativo 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 e Impresión 3D en el Ámbito Educativo** 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 e Impresión 3D en el Ámbito Educativo**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **16 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 e Impresión 3D
en el Ámbito Educativo

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 16 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Diseño e Impresión 3D
en el Ámbito Educativo