

Curso Universitario Sistemas de Interacción Hombre-Máquina



Curso Universitario Sistemas de Interacción Hombre-Máquina

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/informatica/curso-universitario/sistemas-interaccion-hombre-maquina

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01 Presentación

El desarrollo de los robots ha permitido que el ser humano haya accedido a lugares de la Tierra o incluso fuera de ella para poder realizar tareas, que sin el uso de la máquina sería imposible. Un avance que ha sido progresivo y de gran utilidad para los diferentes sectores económicos como el industrial, el aeronáutico, naval o incluso el del ocio. Las múltiples aplicaciones han propiciado la revalorización de los profesionales encargados de la creación y desarrollo de robots. Este programa 100% online facilita un aprendizaje "do en el campo de la Robótica, especialmente para los profesionales de la Informática que deseen progresar en esta área.



“

Una titulación universitaria con un enfoque teórico-práctico de gran aplicación en el sector de la Robótica. Inscríbete ya”

El avance de la tecnología ha propiciado un auge importante de la Realidad Aumentada y Virtual en los últimos años, así como la interacción que puede tener el ser humano con las máquinas. Una progresión que será estudiada en profundidad en este Curso Universitario a través de un contenido multimedia innovador aportado por un equipo docente especializado en el campo de la Robótica.

Un programa 100% online que permitirá al alumnado durante 12 semanas adquirir un avanzado conocimiento en las principales técnicas y herramientas empleadas en visión artificial, síntesis de imágenes, aplicando para ello los principales modelos matemáticos de los robots a los motores físicos que se encuentran en las herramientas de Realidad Virtual.

Una titulación universitaria que aporta el material didáctico más actualizado al que podrá acceder a las últimas novedades en el desarrollo del lenguaje natural y desarrollo de mecanismos de interacción entre el ser humano y los robots. Una titulación universitaria pensada para que el alumnado alcance cuotas de mejora en su carrera profesional a la par que compagina sus responsabilidades laborales y/o personales con una enseñanza de calidad. El estudiante únicamente necesita de un dispositivo electrónico con conexión a internet para poder acceder a todo el temario, desde y cuando lo desee. Una oportunidad para progresar con un programa que emplea el sistema *Relearning*, que le permitirá reducir largas horas de estudio y adquirir un aprendizaje sólido de manera más natural.

Asimismo, el programa incluye la participación de un Director Invitado Internacional, cuya experiencia profesional es ampliamente reconocida a nivel mundial. Dirigirá una *Masterclass* centrada en el sector de la Robótica y la Informática.

Este **Curso Universitario en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Ingeniería Robótica
- ♦ 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



Refuerza tus conocimientos profesionales con la participación de un Director Invitado Internacional, quien impartirá una Masterclass de alta calidad en el sector de los sistemas de interacción hombre - máquina"

“

El sector de la Robótica está en crecimiento, aprovecha esta oportunidad y suma un paso más en tu carrera profesional”

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 novedosos sistemas de vídeos interactivos realizado por reconocidos expertos.

TECH te aporta el sistema de aprendizaje Relearning, que te permitirá reducir largas horas de estudios.

Matricúlate ya y adquiere el conocimiento más actualizado en las mejoras de la expresividad en robots.



02

Objetivos

El objetivo de este Curso Universitario es lograr que el profesional de la Informática adquiera un conocimiento profundo en el campo de la Robótica y la interacción entre el ser humano y la máquina. Una enseñanza que le permitirá, al finalizar las 12 semanas de duración, establecer las mejoras estrategias a aplicar en el procesamiento de lenguaje natural, utilizando para ello las herramientas indispensables para ello. El contenido didáctico y el profesorado especializado de esta titulación serán claves para la consecución de las metas del alumnado.



“

Sé capaz de desarrollar proyectos de Realidad Virtual y Aumentada, gracias a este programa universitario”

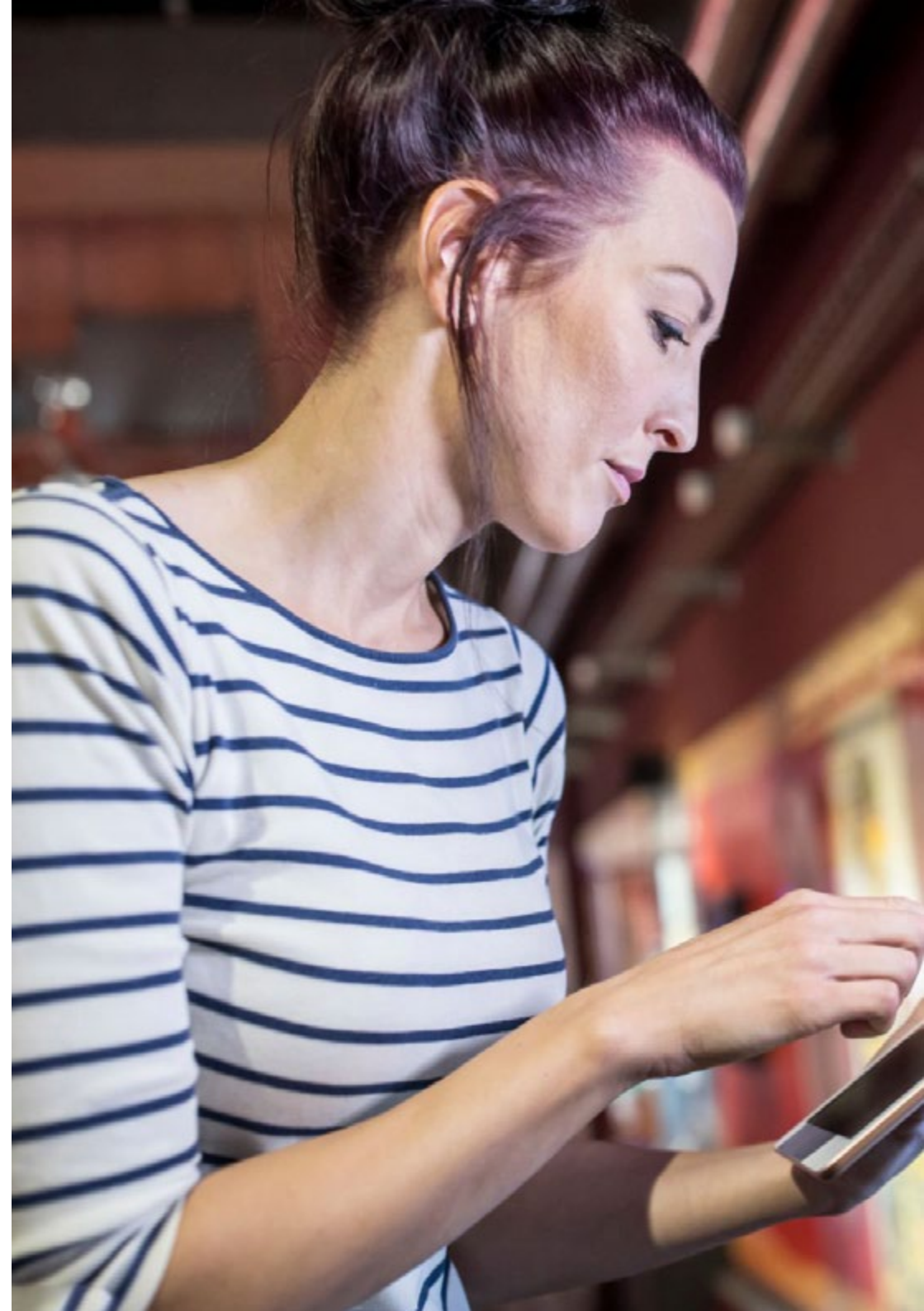


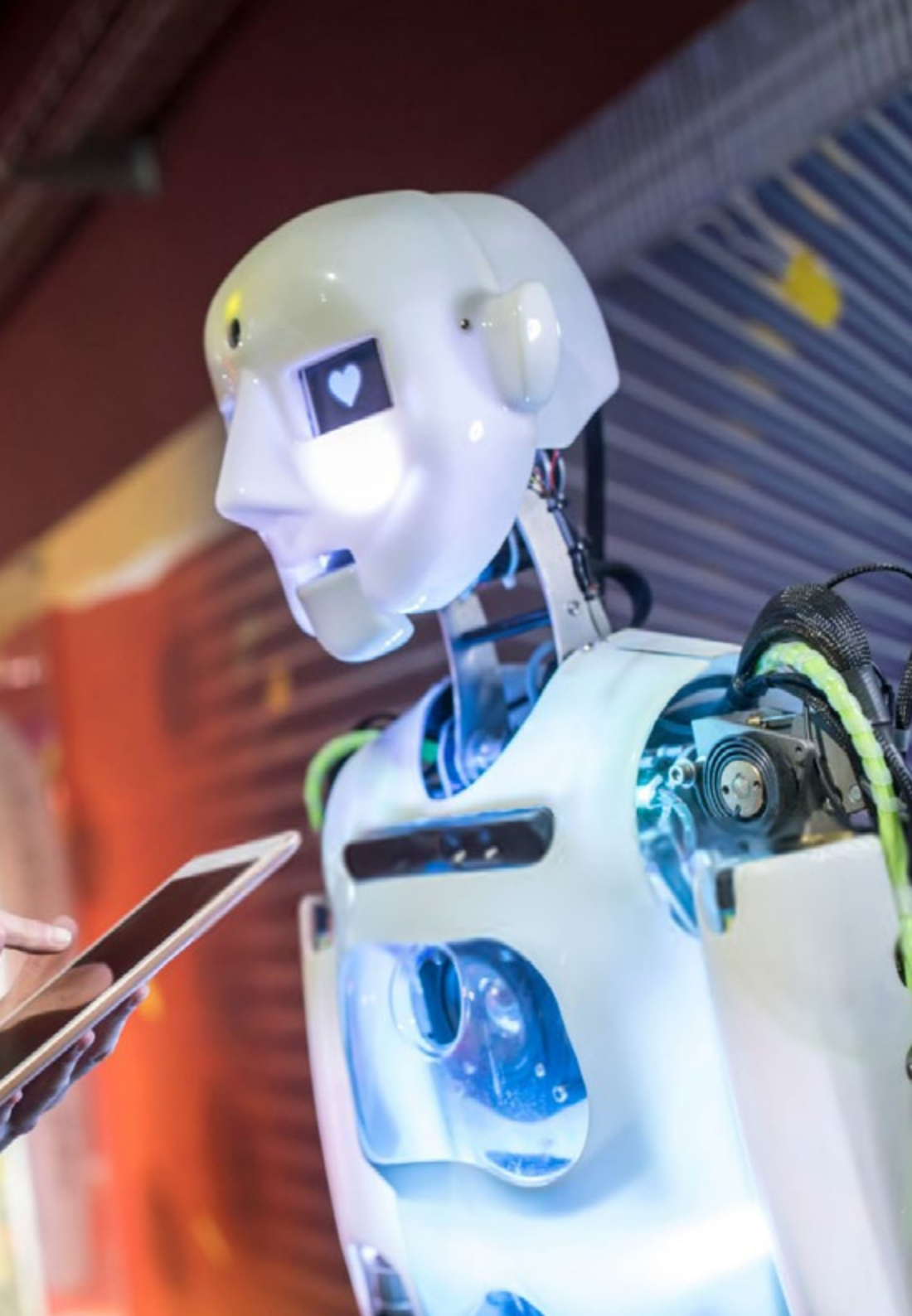
Objetivos generales

- ♦ Desarrollar los fundamentos teóricos y prácticos necesarios para llevar a cabo un proyecto de diseño y modelado de Robots
- ♦ Aportar al egresado un conocimiento exhaustivo sobre la automatización de procesos industriales que le permita desarrollar sus propias estrategias
- ♦ Adquirir las competencias profesionales propias de un experto en sistemas de control automático en Robótica



*Sé el artífice del próximo avance
en la Interacción Hombre-Máquina.
Avanza en tus conocimientos con
este Curso Universitario. Inscríbete ya"*





Objetivos específicos

- ◆ Determinar la diferencia entre los distintos tipos de realidades
- ◆ Analizar los estándares actuales para el modelado de elementos virtuales
- ◆ Examinar los periféricos más utilizados en entornos inmersivos
- ◆ Definir modelos geométricos de robots
- ◆ Evaluar los motores físicos para el modelado dinámico y cinemático de robots
- ◆ Desarrollar proyectos de Realidad Virtual y de Realidad Aumentada
- ◆ Analizar las estrategias actuales de procesamiento de lenguaje natural: heurísticas, estocásticas, basadas en redes neuronales, aprendizaje basado en refuerzo
- ◆ Evaluar los beneficios y debilidades de desarrollar sistemas de interacción transversales, o enfocados a una situación particular
- ◆ Concretar los problemas ambientales que se deben solventar para conseguir una comunicación eficaz con el robot
- ◆ Establecer las herramientas necesarias para gestionar la interacción y discernir el tipo de iniciativa de diálogo que se debe perseguir
- ◆ Combinar estrategias de reconocimiento de patrones para inferir las intenciones del interlocutor y responder de la mejor manera a las mismas
- ◆ Determinar la expresividad óptima del robot atendiendo a su funcionalidad y entorno y aplicar técnicas de análisis emocional para adaptar su respuesta
- ◆ Proponer estrategias híbridas de interacción con el robot: vocal, táctil y visual

03

Dirección del curso

La dirección de este Curso Universitario y el profesorado que imparte esta titulación han sido seleccionados por TECH por su elevada cualificación y su experiencia profesional en el campo de la Robótica y la Ingeniería. Su amplio saber sobre la Interacción Hombre-Máquina, le permitirá al alumnado que curse este programa online, estar al tanto de las recientes novedades en este campo, así como los múltiples progresos que se pueden desarrollar en esta área. Asimismo, la calidad humana del equipo docente facilitará al profesional de la Informática adquirir un profundo saber de una forma más cercana y directa.



“

Especialízate de la mano de un equipo de expertos con amplia trayectoria profesional en el campo de la Robótica”

Director Invitado Internacional

Seshu Motamarri es un experto en automatización y robótica con más de 20 años de experiencia en diversas industrias como el **comercio electrónico, automotriz, petróleo y gas, alimentación y farmacéutica**. A lo largo de su carrera, se ha especializado en la **gestión de ingeniería e innovación** y en la implementación de nuevas tecnologías, siempre buscando soluciones **escalables y eficientes**. También, ha hecho importantes contribuciones en la introducción de productos y soluciones que optimizan tanto la seguridad como la productividad en **complejos entornos industriales**.

Asimismo, ha ocupado cargos clave, incluyendo **Director Sénior de Automatización y Robótica en 3M**, donde lidera equipos multifuncionales para desarrollar e implementar soluciones avanzadas de automatización. En Amazon, su rol como **Líder Técnico** lo llevó a gestionar proyectos que mejoraron significativamente la cadena de suministro global, como el sistema de ensacado semiautomático "SmartPac" y la solución robótica de **recolección y estiba inteligente**. Sus habilidades en gestión de proyectos, planificación operativa y desarrollo de productos le han permitido generar grandes resultados en proyectos de alta envergadura.

A nivel internacional, es reconocido por sus logros en Informática. Ha sido galardonado con el prestigioso premio **Door Desk de Amazon**, entregado por Jeff Bezos, y ha recibido el premio a la **Excelencia en Seguridad en Manufactura**, reflejando su enfoque práctico ingeniero. Además, ha sido un **"Bar Raiser"** en Amazon, participando en más de **100 entrevistas** como evaluador objetivo en el proceso de contratación.

Además, cuenta con varias patentes y publicaciones en **ingeniería eléctrica y seguridad funcional**, lo que refuerza su impacto en el **desarrollo de tecnologías avanzadas**. Sus proyectos han sido implementados a nivel global, destacando en regiones como Norteamérica, Europa, Japón e India, donde ha impulsado la adopción de soluciones sostenibles en los sectores industriales y de **comercio electrónico**.



D. Motamarri, Seshu

- Director Sénior de Tecnología de Fabricación Global en 3M, Arkansas, Estados Unidos
- Director de Automatización y Robótica en Tyson Foods
- Gerente de Desarrollo de Hardware III, en Amazon
- Líder de Automatización en Corning Incorporated
- Fundador y miembro de Quest Automation LLC
- Maestría en Ciencias (MS), Ingeniería Eléctrica y Electrónica en Universidad de Houston
- Licenciatura en Ingeniería (B.E.), Ingeniería Eléctrica y Electrónica en Universidad de Andhra
- Certificación en Maquinaria, Grupo TÜV Rheinland



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo"

Dirección



Dr. Ramón Fabresse, Felipe

- Ingeniero de Software Sénior en Acurable
- Ingeniero de Software en NLP en Intel Corporation
- Ingeniero de Software en CATEC en Indisys
- Investigador en Robótica Aérea en la Universidad de Sevilla
- Doctorado Cum Laude en Robótica, Sistemas Autónomos y Telerobótica por la Universidad de Sevilla
- Licenciado en Ingeniería Informática Superior por la Universidad de Sevilla
- Máster en Robótica, Automática y Telemática por la Universidad de Sevilla

Profesores

Dr. Lucas Cuesta, Juan Manuel

- ♦ Ingeniero Senior de Software y Analista en Indizen – Believe in Talent
- ♦ Ingeniero Senior de Software y Analista en Krell Consulting e IMAGiNA Artificial Intelligence
- ♦ Ingeniero de Software en Intel Corporation
- ♦ Ingeniero de Software en Intelligent Dialogue Systems
- ♦ Doctor en Ingeniería Electrónica de Sistemas para Entornos Inteligentes por la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Graduado en Ingeniería de Telecomunicaciones en la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Máster en Ingeniería Electrónica de Sistemas para Entornos Inteligentes en la Universidad Politécnica de Madrid

D. Márquez Ruiz de Lacanal, Juan Antonio

- ♦ Desarrollador de software en GTD Defense & Security Solutions
- ♦ Desarrollador de software en Solera Inc
- ♦ Ingeniero de Desarrollo e Investigación en GRVC Sevilla
- ♦ Cofundador de Unmute
- ♦ Cofundador de VR Educa
- ♦ Intercambio académico en Ingeniería y Emprendimiento en la Universidad Berkeley de California
- ♦ Grado en Ingeniería Industrial por la Universidad de Sevilla



04

Estructura y contenido

El plan de estudio de este Curso Universitario ha sido confeccionado siguiendo las estrictas pautas del equipo docente que lo integran. De esta forma, el alumnado que curse esta titulación tendrá a su disposición vídeo resúmenes, lecturas especializadas y casos prácticos reales en los dos módulos en los que ha sido dividido este temario. Así, en una primera parte el profesional de la Informática se adentrará en el conocimiento más avanzado en el campo de la Realidad Aumentada, Virtual y Mixta aplicado a la Robótica, para posteriormente acceder a los Sistemas de Comunicación e Interacción con Robots. Gracias a la flexibilidad que otorga TECH a todas sus titulaciones, el alumnado podrá acceder desde el primer día al temario completo de este programa, distribuyendo la carga lectiva acorde a sus necesidades.



“

*Un Curso Universitario en el que podrás
sumergirte en las tecnologías Inmersivas
en la Robótica”*

Módulo 1. Aplicación a la Robótica de Tecnologías de Realidad Virtual y Aumentada

- 1.1. Tecnologías inmersivas en la Robótica
 - 1.1.1. Realidad Virtual en Robótica
 - 1.1.2. Realidad Aumentada en Robótica
 - 1.1.3. Realidad Mixta en Robótica
 - 1.1.4. Diferencia entre realidades
- 1.2. Construcción de entornos virtuales
 - 1.2.1. Materiales y texturas
 - 1.2.2. Iluminación
 - 1.2.3. Sonido y olor virtual
- 1.3. Modelado de robots en entornos virtuales
 - 1.3.1. Modelado geométrico
 - 1.3.2. Modelado físico
 - 1.3.3. Estandarización de modelos
- 1.4. Modelado de dinámica y cinemática de los robots: motores físicos virtuales
 - 1.4.1. Motores físicos. Tipología
 - 1.4.2. Configuración de un motor físico
 - 1.4.3. Motores físicos en la industria
- 1.5. Plataformas, periféricos y herramientas más usadas en el Realidad Virtual
 - 1.5.1. Visores de Realidad Virtual
 - 1.5.2. Periféricos de interacción
 - 1.5.3. Sensores virtuales
- 1.6. Sistemas de Realidad Aumentada
 - 1.6.1. Inserción de elementos virtuales en la realidad
 - 1.6.2. Tipos de marcadores visuales
 - 1.6.3. Tecnologías de Realidad Aumentada
- 1.7. Metaverso: entornos virtuales de agentes inteligentes y personas
 - 1.7.1. Creación de avatares
 - 1.7.2. Agentes inteligentes en entornos virtuales
 - 1.7.3. Construcción de entornos multiusuarios para VR/AR

- 1.8. Creación de proyectos de Realidad Virtual para Robótica
 - 1.8.1. Fases de desarrollo de un proyecto de Realidad Virtual
 - 1.8.2. Despliegue de sistemas de Realidad Virtual
 - 1.8.3. Recursos de Realidad Virtual
- 1.9. Creación de proyectos de Realidad Aumentada para Robótica
 - 1.9.1. Fases de desarrollo de un proyecto de Realidad Aumentada
 - 1.9.2. Despliegue de proyectos de Realidad Aumentada
 - 1.9.3. Recursos de Realidad Aumentada
- 1.10. Teleoperación de robots con dispositivos móviles
 - 1.10.1. Realidad mixta en móviles
 - 1.10.2. Sistemas inmersivos mediante sensores de dispositivos móviles
 - 1.10.3. Ejemplos de proyectos móviles

Módulo 2. Sistemas de comunicación e interacción con robots

- 2.1. Reconocimiento de habla: sistemas estocásticos
 - 2.1.1. Modelado acústico del habla
 - 2.1.2. Modelos ocultos de Markov
 - 2.1.3. Modelado lingüístico del habla: N-Gramas, gramáticas BNF
- 2.2. Reconocimiento de habla: *Deep Learning*
 - 2.2.1. Redes neuronales profundas
 - 2.2.2. Redes neuronales recurrentes
 - 2.2.3. Células LSTM
- 2.3. Reconocimiento de habla: prosodia y efectos ambientales
 - 2.3.1. Ruido ambiente
 - 2.3.2. Reconocimiento multilocutor
 - 2.3.3. Patologías en el habla
- 2.4. Comprensión del lenguaje natural: sistemas heurísticos y probabilísticos
 - 2.4.1. Análisis sintáctico-semántico: reglas lingüísticas
 - 2.4.2. Comprensión basada en reglas heurísticas
 - 2.4.3. Sistemas probabilísticos: regresión logística y SVM
 - 2.4.4. Comprensión basada en redes neuronales



- 2.5. Gestión de diálogo: estrategias heurístico/probabilísticas
 - 2.5.1. Intención del interlocutor
 - 2.5.2. Diálogo basado en plantillas
 - 2.5.3. Gestión de diálogo estocástica: redes bayesianas
- 2.6. Gestión de diálogo: estrategias avanzadas
 - 2.6.1. Sistemas de aprendizaje basado en refuerzo
 - 2.6.2. Sistemas basados en redes neuronales
 - 2.6.3. Del habla a la intención en una única red
- 2.7. Generación de respuesta y síntesis de habla
 - 2.7.1. Generación de respuesta: de la idea al texto coherente
 - 2.7.2. Síntesis de habla por concatenación
 - 2.7.3. Síntesis de habla estocástica
- 2.8. Adaptación y contextualización del diálogo
 - 2.8.1. Iniciativa de diálogo
 - 2.8.2. Adaptación al locutor
 - 2.8.3. Adaptación al contexto del diálogo
- 2.9. Robots e interacciones sociales: reconocimiento, síntesis y expresión de emociones
 - 2.9.1. Paradigmas de voz artificial: voz robótica y voz natural
 - 2.9.2. Reconocimiento de emociones y análisis de sentimiento
 - 2.9.3. Síntesis de voz emocional
- 2.10. Robots e interacciones sociales: interfaces multimodales avanzadas
 - 2.10.1. Combinación de interfaces vocales y táctiles
 - 2.10.2. Reconocimiento y traducción de lengua de signos
 - 2.10.3. Avatares visuales: traducción de voz a lengua de signos

“

Matricúlate ya y adéntrate en los últimos avances producidos en el Deep Learning”

05

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos 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.

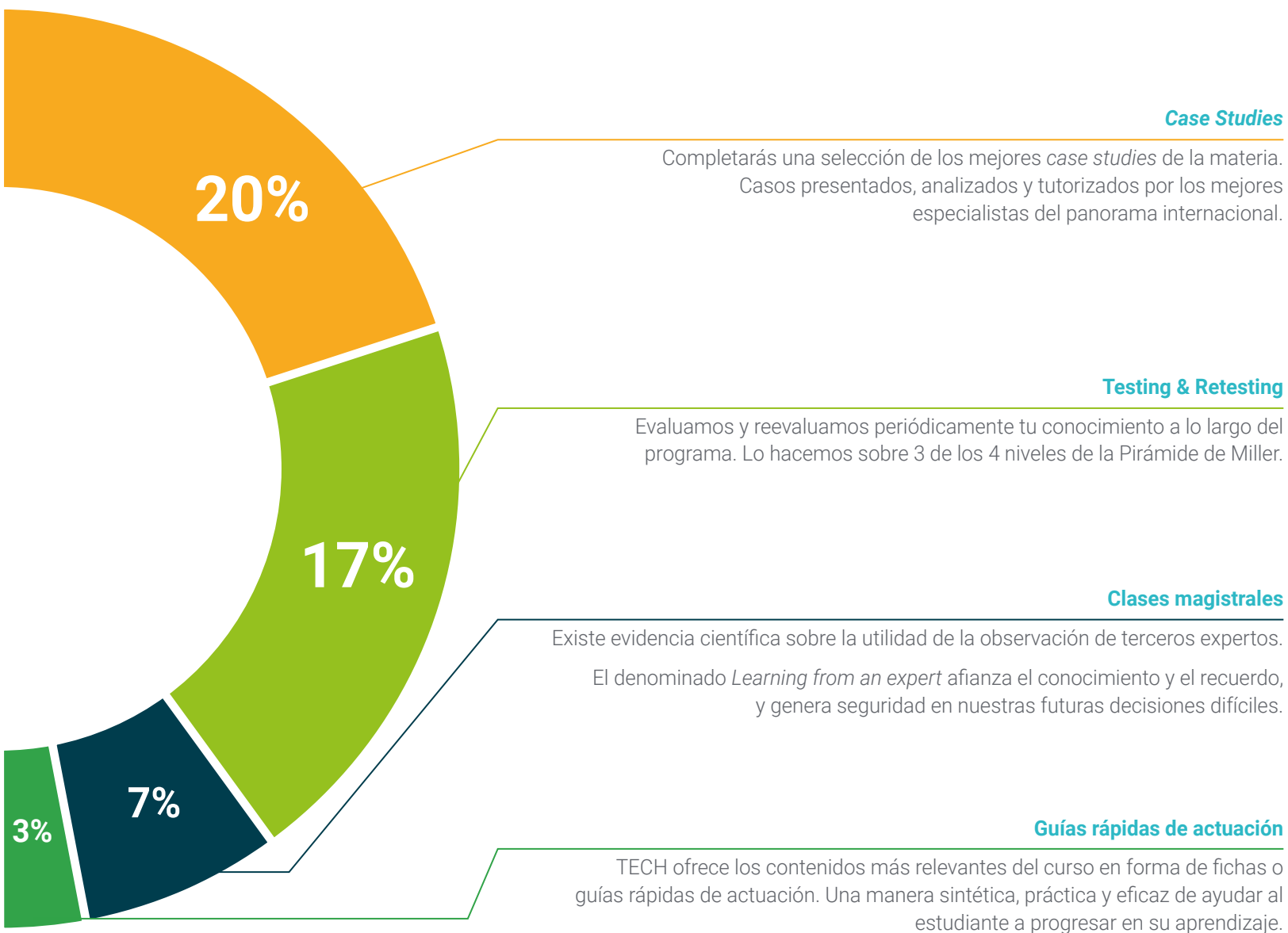
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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.



06 Titulación

El Curso Universitario en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso 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 **Curso Universitario en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina** 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: **Curso Universitario en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina**

Modalidad: **online**

Duración: **12 semanas**

Acreditación: **12 ECTS**





Curso Universitario Sistemas de Interacción Hombre-Máquina

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Sistemas de Interacción

Hombre-Máquina

