

# Experto Universitario

## Diseño Web





## Experto Universitario Diseño Web

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-diseno-web](http://www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-diseno-web)

# 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

El Diseño Web se ha convertido en una de las áreas de trabajo más demandadas del momento. Una actividad que pide del profesional una actualización permanente y constante. El programa en Diseño Web es una capacitación creada de manera específica para los profesionales del diseño gráfico con el fin de proporcionar una importante especialización en el desarrollo de este campo específico. Para ello, se ofrece la oportunidad de adquirir las competencias de un profesional especializado mediante una capacitación que asegurará su crecimiento laboral sin problemas de conciliación. Una ocasión única de desarrollo y promoción.



“

*Un recorrido educativo de alta intensidad que te capacitará para desarrollar un Diseño Web con la solvencia de los mejores profesionales del sector”*

Este Experto Universitario en Diseño Web se ha creado para ofrecer un proceso interesante, interactivo y sobre todo, muy eficaz, por el que capacitarse en todo lo que concierne a la materia. Para conseguirlo se ofrece un recorrido claro y continuo de crecimiento que, además, es compatible al 100% con otras ocupaciones.

A través de una metodología exclusiva, este Experto Universitario le llevará a conocer todas las formas de trabajo en Diseño Web que el profesional del área necesita para mantenerse en vanguardia y conocer los fenómenos cambiantes de la comunicación multimedia y en concreto del trabajo en Diseño Web.

Por ello, en esta capacitación se abordarán los aspectos que un diseñador necesita conocer para planificar, desarrollar y finalizar un Diseño Web completo. Un camino educativo que irá escalando en las competencias del alumno para ayudarle a conseguir los retos de un profesional de primera línea.

El Experto Universitario en Diseño Web se presenta como una opción viable para un profesional que decida trabajar de manera autónoma pero también para ser parte de cualquier organización o empresa. Una vía interesante de desarrollo profesional que se beneficiará de los conocimientos específicos que en esta capacitación se ponen ahora a su disposición.

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

- ◆ Desarrollo de gran cantidad de casos prácticos presentados por expertos
- ◆ Contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos
- ◆ Novedades y avances de vanguardia en esta área
- ◆ Ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Metodologías innovadoras de gran eficiencia
- ◆ Lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y actualizar tus conocimientos en Diseño Web”*

“

*Todos los conocimientos necesarios para el profesional del diseño gráfico en esta área, compilados en un Experto Universitario de alta eficiencia educativa, que optimizará tu esfuerzo con los mejores resultados”*

El desarrollo de este programa está centrado en la práctica de los aprendizajes teóricos propuestos. A través de los sistemas de enseñanza más eficaces, contrastados métodos importados de las universidades más prestigiosas del mundo, podrá adquirir los nuevos conocimientos de manera eminentemente práctica. De esta forma, TECH se empeña en convertir su esfuerzo en competencias reales e inmediatas.

El sistema online es otra de las fortalezas de la propuesta capacitativa. Con una plataforma interactiva que cuenta con las ventajas de los desarrollos tecnológicos de última generación, ponemos al servicio las herramientas digitales más interactivas. De esta forma se puede ofrecer una forma de aprendizaje totalmente adaptable a sus necesidades, para que pueda compaginar de manera perfecta, esta capacitación con su vida personal o laboral.

*Un aprendizaje práctico e intensivo que te dará todas las herramientas que necesitas para trabajar en esta área, en un programa específico y concreto.*

*Una capacitación creada para permitirte implementar los conocimientos adquiridos de forma casi inmediata, en tu práctica diaria.*



# 02 Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario en Diseño Web es ofrecer a los profesionales una vía completa para adquirir conocimientos y destrezas para la práctica profesional de este sector, con la seguridad de aprender de los mejores y una forma de aprendizaje basada en la práctica que permitirá acabar la capacitación con los conocimientos necesarios para realizar el trabajo con total seguridad y competencia.



WEBSITE BLOG ADVERTISING SEO COMMUNITY VIRAL  
LIKE ONLINE VIRAL FORUM LIKE WEB  
MUNICATION NETWORK ONLINE  
INTERNET MA  
MUNITY SEO COM  
EBSITE CO  
ADVERTISING NETW

“

*Nuestro objetivo es sencillo: ayudarte a conseguir la actualización más completa en un Experto Universitario totalmente compatible con tus obligaciones laborales y personales”*

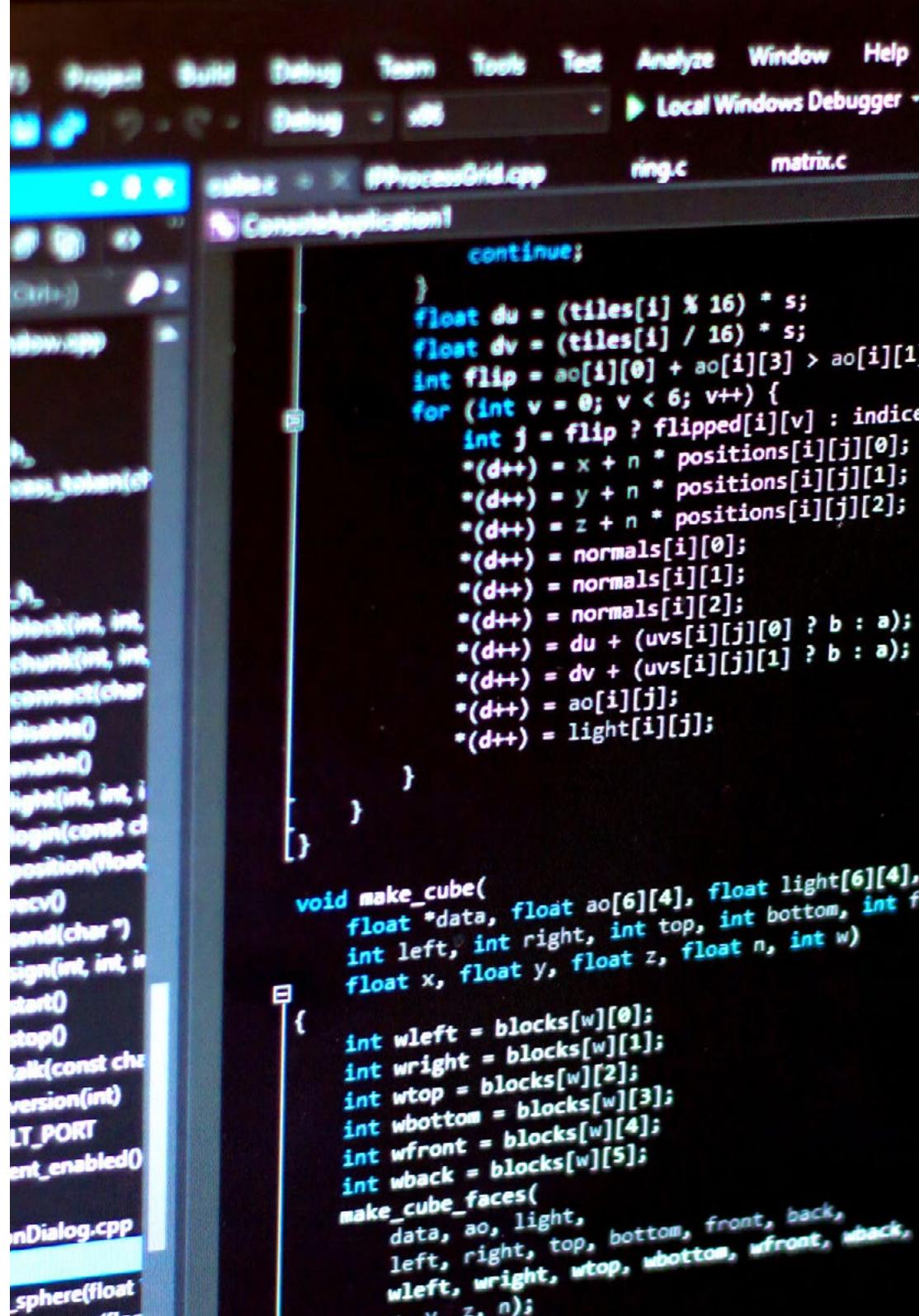


## Objetivos generales

- Conocer todos los aspectos de trabajo en la creación y desarrollo de Diseño Web
- Descubrir la metodología adecuada para realizarlo
- Aprender a controlar todos los procesos internos y externos de producción



*Una oportunidad creada para los profesionales que buscan un programa intensivo y eficaz, con el que dar un paso significativo en el ejercicio de su profesión”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Fundamentos de programación

- ◆ Comprender la estructura básica de un ordenador, el software y de los lenguajes de programación de propósito general
- ◆ Aprender a diseñar e interpretar algoritmos, que son la base necesaria para poder desarrollar programas informáticos
- ◆ Entender los elementos esenciales de un programa informático, como son los distintos tipos de datos, operadores, expresiones, sentencias, E/S y sentencias de control
- ◆ Comprender las distintas estructuras de datos disponibles en los lenguajes de programación de propósito general tanto estáticas como dinámicas, así como adquirir los conocimientos esenciales para el manejo de ficheros
- ◆ Conocer las distintas técnicas de pruebas en los programas informáticos y la importancia de generar una buena documentación junto con un buen código fuente
- ◆ Aprender los conceptos básicos del lenguaje de programación C++, uno de los más usados a nivel mundial

### Módulo 2. Usabilidad en sistemas de información e interfaces

- ◆ Identificar problemas relacionados con el diseño digital y recopilar y analizar la información requerida para evaluar y solucionarlos
- ◆ Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
- ◆ Conocer los condicionantes de los procesos de interacción con la información, la estructura de la información y la accesibilidad
- ◆ Saber establecer estructuras organizativas de la información
- ◆ Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- ◆ Conocer errores de usabilidad para evitar cometerlos

### Módulo 3. Diseño Web

- ◆ Conocer en profundidad las diferentes herramientas edición y publicación web
- ◆ Conocer los principios básicos de la web dinámica a través de los lenguajes orientados al entorno de la red
- ◆ Conocer la importancia del comercio electrónico y la estructura de la información de este tipo de páginas para la realización de diseños coherentes y adaptados
- ◆ Reflexionar sobre la importancia de Internet, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción
- ◆ Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- ◆ Conocer los condicionantes de los procesos de interacción con la información, la estructura de la información y la accesibilidad

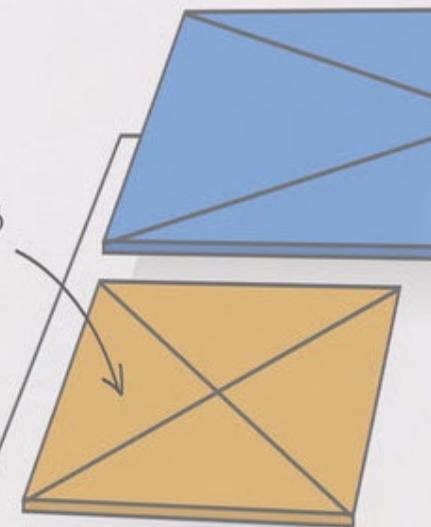
03

# Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales, conscientes de la relevancia en la actualidad de la capacitación para poder avanzar en el mercado laboral con seguridad y competitividad, y para ejercer su profesión con la excelencia que solo permite la mejor capacitación.

USER EX

News



# EXPERIENCE

image banner



concept

“

*Este Experto Universitario en Diseño Web contiene el programa más completo y actualizado del mercado”*

## Módulo 1. Fundamentos de programación

- 1.1. Introducción a la programación
  - 1.1.1. Estructura básica de un ordenador
  - 1.1.2. Software
  - 1.1.3. Lenguajes de programación
  - 1.1.4. Ciclo de vida de una aplicación informática
- 1.2. Diseño de algoritmos
  - 1.2.1. La resolución de problemas
  - 1.2.2. Técnicas descriptivas
  - 1.2.3. Elementos y estructura de un algoritmo
- 1.3. Elementos de un programa
  - 1.3.1. Origen y características del lenguaje C++
  - 1.3.2. El entorno de desarrollo
  - 1.3.3. Concepto de programa
  - 1.3.4. Tipos de datos fundamentales
  - 1.3.5. Operadores
  - 1.3.6. Expresiones
  - 1.3.7. Sentencias
  - 1.3.8. Entrada y salida de datos
- 1.4. Sentencias de control
  - 1.4.1. Sentencias
  - 1.4.2. Bifurcaciones
  - 1.4.3. Bucles
- 1.5. Abstracción y modularidad: funciones
  - 1.5.1. Diseño modular
  - 1.5.2. Concepto de función y utilidad
  - 1.5.3. Definición de una función
  - 1.5.4. Flujo de ejecución en la llamada de una función
  - 1.5.5. Prototipo de una función
  - 1.5.6. Devolución de resultados
  - 1.5.7. Llamada a una función: parámetros
  - 1.5.8. Paso de parámetros por referencia y por valor
  - 1.5.9. Ámbito identificador



- 1.6. Estructuras de datos estáticas
  - 1.6.1. *Arrays*
  - 1.6.2. Matrices. Poliedros
  - 1.6.3. Búsqueda y ordenación
  - 1.6.4. Cadenas. Funciones de E/S para cadenas
  - 1.6.5. Estructuras. Uniones
  - 1.6.6. Nuevos tipos de datos
- 1.7. Estructuras de datos dinámicas: punteros
  - 1.7.1. Concepto. Definición de puntero
  - 1.7.2. Operadores y operaciones con punteros
  - 1.7.3. *Arrays* de punteros
  - 1.7.4. Punteros y *Arrays*
  - 1.7.5. Punteros a cadenas
  - 1.7.6. Punteros a estructuras
  - 1.7.7. Indirección múltiple
  - 1.7.8. Punteros a funciones
  - 1.7.9. Paso de funciones, estructuras y *Arrays* como parámetros de funciones
- 1.8. Ficheros
  - 1.8.1. Conceptos básicos
  - 1.8.2. Operaciones con ficheros
  - 1.8.3. Tipos de ficheros
  - 1.8.4. Organización de los ficheros
  - 1.8.5. Introducción a los ficheros C++
  - 1.8.6. Manejo de ficheros
- 1.9. Recursividad
  - 1.9.1. Definición de recursividad
  - 1.9.2. Tipos de recursión
  - 1.9.3. Ventajas e inconvenientes
  - 1.9.4. Consideraciones
  - 1.9.5. Conversión recursivo-iterativa
  - 1.9.6. La pila de recursión

- 1.10. Prueba y documentación
  - 1.10.1. Pruebas de programas
  - 1.10.2. Prueba de la caja blanca
  - 1.10.3. Prueba de la caja negra
  - 1.10.4. Herramientas para realizar las pruebas
  - 1.10.5. Documentación de programas

## Módulo 2. Usabilidad en sistemas de información e interfaces

- 2.1. Aproximación a la usabilidad
  - 2.1.1. Concepto de usabilidad
  - 2.1.2. La usabilidad en las últimas décadas
  - 2.1.3. El contexto de uso
  - 2.1.4. Eficiencia y facilidad de uso. El dilema Engelbart
- 2.2. Objetivos y principios de la usabilidad
  - 2.2.1. La importancia de la usabilidad
  - 2.2.2. Objetivos
  - 2.2.3. Principios
  - 2.2.4. Pautas de legibilidad
- 2.3. Perspectivas y normas de usabilidad
  - 2.3.1. Normas de usabilidad según Jakob Nielsen
  - 2.3.2. Normas de usabilidad según Steve Krug
  - 2.3.3. Tabla resumen comparativa
  - 2.3.4. Práctica I: en busca de buenos referentes visuales
- 2.4. Análisis de errores más comunes de usabilidad I
  - 2.4.1. Errar es humano
  - 2.4.2. Errores de coherencia y consistencia
  - 2.4.3. No contar con un diseño responsive
  - 2.4.4. Deficiente organización en estructura y contenidos
  - 2.4.5. Información poco legible o mal estructura

- 2.5. Análisis de errores más comunes de usabilidad II
  - 2.5.1. Incorrecta gestión y control de enlaces internos
  - 2.5.2. Errores de formulario y contacto
  - 2.5.3. Falta de mecanismos de búsqueda o ineficiencia
  - 2.5.4. Nombres de página y favicon
  - 2.5.5. Otros errores comunes de usabilidad
- 2.6. Evaluación de la usabilidad
  - 2.6.1. Métricas en usabilidad
  - 2.6.2. Retorno de la inversión
  - 2.6.3. Fases y métodos de la evaluación de la usabilidad
  - 2.6.4. Práctica II: evaluando la usabilidad
- 2.7. Diseño centrado en el usuario
  - 2.7.1. Definición
  - 2.7.2. Diseño centrado en el usuario y la usabilidad
  - 2.7.3. Evaluación de la usabilidad
  - 2.7.4. Reflexiones
- 2.8. Diseño de interfaces orientadas a la infancia
  - 2.8.1. Consideraciones de estos usuarios
  - 2.8.2. Usabilidad
  - 2.8.3. Diferencias de género
  - 2.8.4. Diseño de contenidos
  - 2.8.5. Diseño visual
  - 2.8.6. Evaluación de usabilidad
- 2.9. Diseño de interfaces orientadas a adolescentes
  - 2.9.1. Características generales
  - 2.9.2. Consideraciones de estos usuarios
  - 2.9.3. Diferencias de género
  - 2.9.4. Referentes visuales
- 2.10. Diseño de interfaces orientadas a público sénior
  - 2.10.1. Diseño visual
  - 2.10.2. Diseño de contenidos
  - 2.10.3. Diseño de opciones
  - 2.10.4. Usabilidad

## Módulo 3. Diseño web

- 3.1. Introducción al entorno digital
  - 3.1.1. ¿Qué es Internet?
  - 3.1.2. Breve historia de Internet
  - 3.1.3. Infraestructura física de la red
  - 3.1.4. Navegadores web más utilizados
- 3.2. Intranet
  - 3.2.1. ¿Qué es intranet?
  - 3.2.2. Diseño de intranet
  - 3.2.3. Usabilidad en intranet
  - 3.2.4. Diseño de extranet
- 3.3. Páginas web
  - 3.3.1. ¿Qué es una página web?
  - 3.3.2. Diferencias entre una página web y un sitio web
  - 3.3.3. Elementos que componen una página web
  - 3.3.4. Tipos de páginas web según su construcción
  - 3.3.5. Tipos de página web según la tecnología usada
- 3.4. Otros tipos de webs
  - 3.4.1. Tiendas online
  - 3.4.2. Blogs
  - 3.4.3. Webs institucionales y corporativas
  - 3.4.4. Webs de noticias y revistas
  - 3.4.5. Multimedia y *Streaming*
  - 3.4.6. Wikis
  - 3.4.7. Foros
  - 3.4.8. Portfolios
  - 3.4.9. *Landing Pages*
  - 3.4.10. Foros
  - 3.4.11. Sitios de descargas
  - 3.4.12. Aplicaciones webs

- 3.4.13. Bancos de imágenes
- 3.4.14. Juegos online
- 3.4.15. Buscadores
- 3.4.16. Sitios educativos
- 3.4.17. Comparadores
- 3.5. Otros productos digitales
  - 3.5.1. E-mail transaccionales y *Mailing*
  - 3.5.2. Redes sociales
  - 3.5.3. Banners
  - 3.5.4. Apps para móviles
- 3.6. Diseño centrado en el usuario y en la experiencia de usuario
  - 3.6.1. Usabilidad y usuario
  - 3.6.2. Interacción persona-ordenador (IPO-HCI)
  - 3.6.3. Proceso de diseño centrado en el usuario
  - 3.6.4. ¿Por qué implementar un diseño centrado en el usuario?
- 3.7. El comercio electrónico
  - 3.7.1. La importancia del comercio electrónico
  - 3.7.2. La confianza en el comercio electrónico
  - 3.7.3. Diseño una web de comercio electrónico
  - 3.7.4. Estructura de una web de comercio electrónico
- 3.8. Diseño *Responsive* y adaptativo
  - 3.8.1. ¿Qué es el diseño *Responsive*?
  - 3.8.2. Diferencias entre *Responsive Web Design* y *Mobile First Web*
  - 3.8.3. Ventajas del diseño *Responsive*
  - 3.8.4. Elementos a tener en cuenta para una web responsive
- 3.9. Diseño de experiencias
  - 3.9.1. ¿Hacia dónde se dirige el diseño web?
  - 3.9.2. Tipos de experiencias
  - 3.9.3. Fases de una experiencia
  - 3.9.4. Diseño de emociones
  - 3.9.5. Diseño de experiencias en imagen corporativa

- 3.10. Proyecto de diseño web
  - 3.10.1. Presentación y explicación del proyecto
  - 3.10.2. En busca de ideas: personas, escenarios, historias, etc.
  - 3.10.3. Arquitectura de la información
  - 3.10.4. Prototipado y evaluación
  - 3.10.5. Presentación de proyectos



*Matricúlate en este programa  
y conviértete en un informático  
capaz de ofrecer un trabajo de  
calidad en su empresa”*

# 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 Diseño Web 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 Diseño Web** 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 Diseño Web**

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 Diseño Web

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Experto Universitario Diseño Web

