

Experto Universitario

Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos



Experto Universitario

Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitude.com/informatica/experto-universitario/experto-gestion-proyectos-informaticos-equipos-entornos-tecnologicos



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

Liderar un equipo de trabajo en un entorno tecnológico no es sólo una tarea administrativa compleja, sino que además requiere de un nivel de conocimiento técnico y específico importante ya que el trabajo realizado es sofisticado.

Así, se requiere que el jefe de proyectos tenga una amplia carpeta de conocimientos no sólo en cuanto a cuestiones puramente administrativas, sino también en competencias de gestión de talento, comunicación y bienestar de los miembros del equipo. TECH ha elaborado el presente programa con el objetivo de generar en el alumno una figura de liderazgo atractiva y potente, con multitud de herramientas para hacer frente a diversas situaciones.



“

Para ser un gran líder necesitas grandes conocimientos. Este Experto Universitario te dará todas las claves importantes para gestionar eficazmente el equipo de trabajo que aspiras dirigir”

El sector tecnológico es altamente exigente. No sólo deben estar bien cualificados y preparados los profesionales que lo integran, sino que los que se distinguen como coordinadores y jefes de proyecto deben adquirir además una serie de conocimientos adicionales con los que sacar el máximo provecho de su equipo.

Es por ello que este Experto Universitario instruye a sus alumnos en los conocimientos y aptitudes que necesitarán para hacer frente al día a día de la Dirección de Proyectos Informáticos. Se estudian los diversos métodos de trabajo como Kanban o Scrum con los que organizar a la plantilla, así como también el análisis y toma de datos relevantes para agilizar la toma de decisiones. Por último, se profundiza de igual manera en la gestión propiamente humana del equipo, con técnicas de mediación y resolución de conflictos así, como *Coaching* y *Mentoring* Empresarial.

Con todos estos conocimientos el alumno podrá dirigir con mayor presteza cualquier clase de Proyecto Informático, sabiendo que metodología de trabajo usar en cada momento y pudiendo resolver posibles conflictos que surjan durante el desarrollo. Todo este grupo de aptitudes convierten al estudiante en un candidato ideal para cualquier empresa que busque incorporar o promocionar a sus miembros a cargos de mayor responsabilidad.

A todo ello hay que sumarle la ventaja de que se trata de un programa 100% online, lo que facilita al alumno la labor de estudio pues elimina la obligatoriedad de asistir a un centro físico y los horarios fijos que ello conlleva. Todo el material didáctico está accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que permite la flexibilidad necesaria para adaptar el material de estudio a los propios ritmos y obligaciones del alumno.

Este **Experto Universitario en Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Análisis de todo lo que implica la Gestión y Dirección de un Proyecto informático, tanto en sentido productivo como humano
- ♦ Conocimientos específicos del ámbito de la Gestión de Equipos, con Metodologías Innovadoras adaptadas a las Nuevas Realidades Tecnológicas
- ♦ Amplio contenido audiovisual durante todo el aprendizaje, lo que ameniza y facilita la labor de estudio
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Este Experto Universitario será el punto decisivo para que las empresas e instituciones del sector te tengan en cuenta para sus mejores proyectos”

“

Serás la punta de lanza de los proyectos informáticos más apetecibles. Matricúlate ya y encamina tu carrera hacia la Gestión y Dirección en Entornos Tecnológicos”

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.

¿No te has imaginado nunca trabajando en una de las grandes tecnológicas, con un puesto de buen prestigio? Es hora de dejar de imaginar y hacerlo realidad.

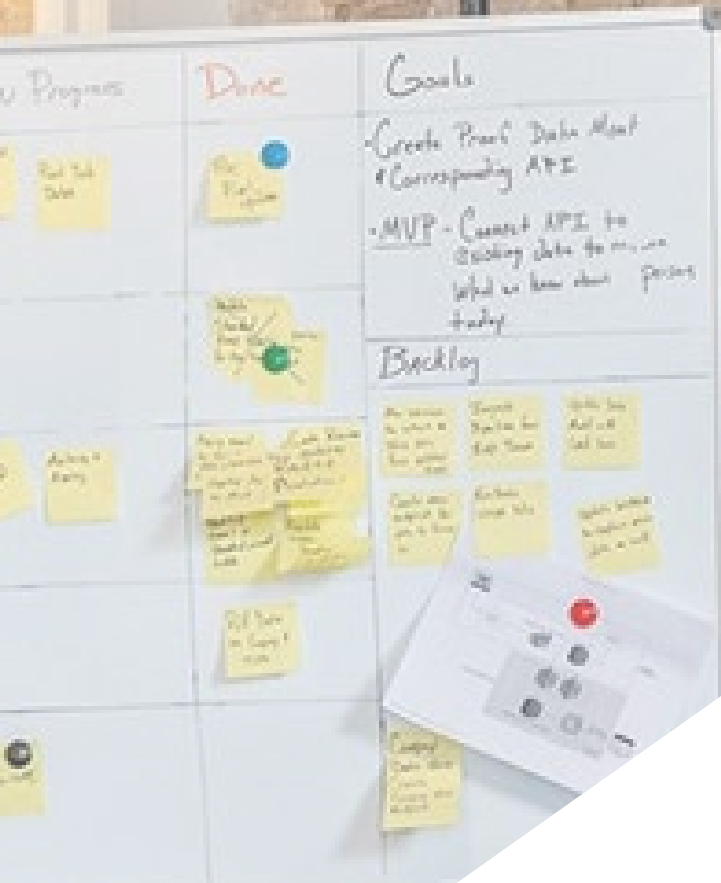
Desde la forma de trabajar hasta el propio bienestar de tu equipo. Cubrirás todos los conocimientos necesarios para ser un buen líder matriculándote en este Experto Universitario.



02 Objetivos

El objetivo del presente Experto Universitario en Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos es dotar a sus alumnos de las herramientas más vanguardistas a la hora de Dirigir y Coordinar Equipos de Trabajo amplios. Así, al egresar, el estudiante verá como sus posibilidades de crecimiento profesional y personal estarán aumentadas al tener unas aptitudes altamente demandadas en cualquier Empresa del Sector de la Tecnología.





“

Estás preparado para dar un paso adelante hacia el liderazgo. Matricúlate en este Experto Universitario y haz que la transición hacia la Dirección de Proyectos Informáticos sea sencilla y sin complicaciones para ti”



Objetivos generales

- ♦ Generar conocimiento especializado sobre la Dirección de Proyectos y la Gestión Agile de Proyectos
- ♦ Analizar la metodología Agile para la Gestión de Proyectos
- ♦ Integrar los Análisis de Procesos y los requisitos dentro de Metodologías de Gestión de Proyectos
- ♦ Desarrollar ejemplos prácticos de negocio
- ♦ Estudiar los Recursos Humanos en la empresa como vía de crecimiento
- ♦ Adaptar nuestra Empresa Tecnológica a la sociedad del cambio

“

Con todos los conocimientos que aprenderás en este programa no habrá objetivo profesional que se te pueda resistir”





Objetivos específicos

Módulo 1. Dirección y Gestión Agile de Proyectos Tecnológicos

- ◆ Desarrollar conocimiento especializados sobre la Dirección de Proyectos y la Metodología Agile para la Gestión de Proyectos
- ◆ Analizar el contexto de las Metodologías Agile para la Gestión de Proyectos
- ◆ Establecer el *Framework* Scrum para la Gestión Agile de Proyectos
- ◆ Analizar el *Framework* Kanban para la Gestión Agile de Proyectos

Módulo 2. Gestión de Requisitos y Análisis de Procesos en Proyectos de Desarrollo de Software

- ◆ Analizar los diferentes “roles” y funciones de un Analista de Nuevos Sistemas de Información
- ◆ Examinar los diferentes Métodos de Toma de Datos
- ◆ Desarrollar ejemplos de DFD y ejemplos de E-R para Base de Datos
- ◆ Elaborar modelos prácticos de negocio

Módulo 3. Gestión de Equipos en Proyectos Informáticos

- ◆ Desarrollar Habilidades Directivas para maximizar el rendimiento en una Empresa Tecnológica
- ◆ Determinar el Liderazgo como modelo de acompañamiento con respecto a la tradicional Metodología Autoritaria
- ◆ Contemplar la Inteligencia Emocional como una herramienta básica para optimizar los resultados de la empresa
- ◆ Desarrollar Estrategias para la Resolución Favorable de Conflictos y Técnicas de negociación

03

Dirección del curso

TECH ha reunido a un gran equipo profesional para la elaboración de este Experto Universitario. Con amplia experiencia contrastada en el ámbito de la gestión de proyectos informáticos y de equipos de trabajo, los docentes del programa apoyarán en todo momento al alumno con sus propios conocimientos y pericia profesional. El material didáctico contiene todo lo que necesita saber el alumno para enfocar su carrera hacia la gestión y coordinación de proyectos informáticos.





“

Las cúpulas directivas de las grandes tecnológicas están esperando a grandes profesionales como tú. No pierdas la ocasión de dar el salto de calidad que necesita tu carrera”

Dirección



Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- CEO y CTO en Prometeus Global Solutions
- CTO en Korporate Technologies en Korporate Technologies
- CTO en AI Shephers GmbH
- Doctor en Ingeniería Informática por la Universidad de Castilla la Mancha
- Doctor en Economía, Empresas y Finanzas por la Universidad Camilo José Cela. Premio Extraordinario de Doctorado
- Doctor en Psicología por la Universidad de Castilla la Mancha
- Máster en Tecnologías Informáticas Avanzadas por la Universidad de Castilla la Mancha
- Master MBA+E (Master en Administración de Empresas e Ingeniería de Organización) por la Universidad de Castilla la Mancha
- Profesor asociado, con Docencia en Grado y Máster en Ingeniería Informática, en Universidad de Castilla la Mancha
- Profesor de Máster en Big Data y Data Science en Universidad Internacional de Valencia
- Profesor de Máster en Industria 4.0 y del Máster en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto
- Miembro del Grupo de Investigación SMILe de la Universidad de Castilla la Mancha

Profesores

D. Gómez Esteban, Enrique

- ♦ Administrador de base de datos Oracle en la OTAN, Alten, ViewNext, Everis y Psa Group (Peugeot)
- ♦ Jefe de Proyectos en Telefónica
- ♦ Jefe de Seguridad en la FNMT
- ♦ Asesor Técnico en IBM Sterling e IBM Aspera
- ♦ Ingeniero de Software en NCR Corporation
- ♦ Peritajes Informáticos en los ámbitos Mercantil/Civil, Penal y Extrajudicial en la Comunidad de Madrid
- ♦ Ingeniero en Informática por la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Máster en Seguridad Informática y Comunicaciones por la Universidad Politécnica de Madrid

D. Tato Sánchez, Rafael

- ♦ Gestión de Proyectos y Director Técnico en Indra Sistemas.
- ♦ Responsable del Centro de Control y Gestión de Tráfico de la Dirección General de Tráfico en Madrid
- ♦ Ingeniero de Sistemas en ENA Tráfico
- ♦ Grado en Ingeniería en Electrónica Industrial y Automática por la Universidad Europea de Madrid
- ♦ Ingeniero Técnico Industrial en Electricidad por la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Máster en Industria 4.0 por la Universidad Internacional de La Rioja

Dña. García La O, Marta

- ♦ Gestión, Administración y Account Management en Think Planificación y Desarrollo
- ♦ Organización, supervisión y tutoría de cursos de formación para altos Directivos en Think Planificación y Desarrollo
- ♦ Contable-Administrativa en Tabacos Santiago y Zaraiche-Stan Roller
- ♦ Especialista en Marketing en Versas Consultores
- ♦ Diplomatura en Ciencias Empresariales por la Universidad de Murcia
- ♦ Máster en Dirección Comercial y Marketing por la Fundesem Business School

04

Estructura y contenido

Los contenidos del presente Experto Universitario en Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos muestran al alumno las metodologías y herramientas más innovadoras del sector, usadas por miles de empresas punteras de todo el mundo. Además, el temario se apoya en gran medida en contenido audiovisual y práctico, lo que facilita en buena parte la adquisición de todos estos conocimientos. La estructura del programa es de 3 módulos, divididos a su vez en 10 temas cada uno, pudiendo el alumno acceder a cualquiera de ellos en todo momento mientras está cursando la enseñanza.



“

Te espera un buen futuro al frente de los mejores equipos de trabajo informático. Sólo necesitas las competencias adecuadas para llegar a ese futuro”

Módulo 1. Dirección y Gestión Ágil de Proyectos Tecnológicos

- 1.1. La Gestión de Proyectos
 - 1.1.1. Dirección y Gestión de Proyectos
 - 1.1.2. Fases de un Proyecto
- 1.2. Dirección de Proyectos según *Project Management Institute*
 - 1.2.1. PMI y PMBOK
 - 1.2.2. Proyecto, Programa y Portafolio de Proyectos
 - 1.2.3. Evolución y Activos de los Procesos de las organizaciones que trabajan con Proyectos
- 1.3. Gestión de Procesos según *Project Management Institute*
 - 1.3.1. Grupos de Procesos y Áreas de Conocimiento
 - 1.3.2. Matriz de Procesos
- 1.4. Metodologías Ágiles para la Gestión de Proyectos
 - 1.4.1. Motivación para su aplicación
 - 1.4.2. Valores Agile y principios del manifiesto Agile
 - 1.4.3. Escenarios de aplicación
- 1.5. Scrum para la Gestión Ágil de Proyectos: descripción del *Framework*
 - 1.5.1. *Framework* para Gestión Ágil
 - 1.5.2. Pilares y Valores Scrum
- 1.6. Scrum para la Gestión Ágil de Proyectos: aplicación del Modelo
 - 1.6.1. Aplicación del *Framework*
 - 1.6.2. Personas, roles y responsabilidades en Scrum
 - 1.6.3. *Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective y Sprint Refinement*
- 1.7. Scrum para la Gestión Ágil de Proyectos
 - 1.7.1. *Product Backlog, Sprint Backlog* e Incremento
 - 1.7.2. Acuerdos en un equipo Scrum
 - 1.7.3. Evaluación del rendimiento
- 1.8. Kanban para la Gestión Ágil de Proyectos
 - 1.8.1. El modelo
 - 1.8.2. Método Kanban, elementos y beneficios
 - 1.8.3. Escenarios de uso habituales

- 1.9. Kanban para la Gestión Ágil de Proyectos: Aplicación del Modelo
 - 1.9.1. Fundame
 - 1.9.2. Aplicación
 - 1.9.3. Evaluación del rendimiento
- 1.10. Elección de Modelo para la Dirección de Proyectos
 - 1.10.1. Criterios para la selección de tipo de Modelo de Dirección
 - 1.10.2. Métodos Tradicionales vs. Métodos Ágiles
 - 1.10.3. Conclusiones

Módulo 2. Gestión de Requisitos y Análisis de Procesos en Proyectos de Desarrollo de Software

- 2.1. Análisis de Sistemas
 - 2.1.1. Funciones del Analista de Sistemas
 - 2.1.2. Ciclo de Desarrollo Software: SDLC, OO. Agile
 - 2.1.3. SDLC, OO y Agile
- 2.2. Importancia del Análisis y Diseño de Sistemas
 - 2.2.1. Sistema de Información
 - 2.2.2. Integración Tecnología IT: HW y Software
 - 2.2.3. Selección de Metodología
- 2.3. Ciclo de Vida de Desarrollo de Software
 - 2.3.1. Campañas y tipos
 - 2.3.2. Redención y accionamiento
 - 2.3.3. Tipos de Estrategia
 - 2.3.4. Plan de Marketing Digital
- 2.4. Modelo y Diseño de Sistemas. Integración
 - 2.4.1. Dependencias con otros Sistemas Operativos en la organización
 - 2.4.2. Integración con Metodologías de Gestión de Proyectos como PMBOOK
 - 2.4.3. Integración con Metodologías Ágiles
- 2.5. Toma de requisitos
 - 2.5.1. Métodos Interactivos: entrevistas, JAD y cuestionarios.
 - 2.5.2. Métodos No-Interactivos: observación, revisión documentos
 - 2.5.3. Técnicas de Muestreo: *Sampling*

- 2.6. Análisis de Procesos. DFD
 - 2.6.1. Desarrollo de un DFD con varios niveles
 - 2.6.2. Tipos DFD: físicos y lógicos, basados en eventos
 - 2.6.3. Particionado DFD's
- 2.7. Análisis de Procesos. Diccionario de Datos
 - 2.7.1. Creación de Diccionario de Datos basado en DAFD previo
 - 2.7.2. Nomenclatura de Diccionario de Datos
 - 2.7.3. Creación XML para Intercambio de Datos con otros Sistemas
- 2.8. Análisis de Procesos. Especificaciones de Procesos
 - 2.8.1. Decisiones Estructuradas y Semiestructuradas
 - 2.8.2. *If-The-Else*
 - 2.8.3. Tablas y Árboles de Decisión
- 2.9. Importancia de Diseño
 - 2.9.1. Diseño de Salidas
 - 2.9.2. Diseño Entradas
 - 2.9.3. Validación del Diseño
- 2.10. Diseño Base Datos
 - 2.10.1. Normalización de Datos
 - 2.10.2. Diagramas E-R: relaciones uno a muchos y muchos a muchos
 - 2.10.3. Desnormalización

Módulo 3. Gestión de Equipos en Proyectos Informáticos

- 3.1. Gestión de Equipos
 - 3.1.1. Las Habilidades Directivas
 - 3.1.2. La Gestión del Capital Humano y las Funciones Directivas
 - 3.1.3. Clasificación y tipos de Habilidades Directivas
 - 3.1.4. Gestión de Liderazgo de Grupos en las Empresas
- 3.2. *Team Building*
 - 3.2.1. Dirección de Equipos
 - 3.2.2. Evaluación del Desempeño
 - 3.2.3. Delegación y *Empowerment*
 - 3.2.4. Gestión del Compromiso

- 3.3. Equipo de Trabajo
 - 3.3.1. Cultura: Misión, Visión, Valores
 - 3.3.2. Planeación y Estrategia
 - 3.3.3. Organización y Seguimiento
 - 3.3.4. *Feedback y Feedforward*
 - 3.3.5. Evaluación de resultados
- 3.4. Etapas en la Formación de Equipo
 - 3.4.1. Etapa de Dependencia
 - 3.4.2. Etapa de Contradependencia
 - 3.4.3. Etapa de Independencia
 - 3.4.4. Etapa de Interdependencia
- 3.5. Organización de Proyectos Informáticos
 - 3.5.1. Planificación en la Empresa
 - 3.5.2. Planificación del Tiempo
 - 3.5.3. Planificación de Recursos
 - 3.5.4. Planificación de los Costes
- 3.6. *Talent Management* en la Empresa
 - 3.6.1. El Talento
 - 3.6.2. Gestión del Talento
 - 3.6.3. Dimensiones del Talento
 - 3.6.4. Atracción del Talento
- 3.7. La Comunicación en la Empresa
 - 3.7.1. El proceso de Comunicación en la Empresa
 - 3.7.1.1. Las relaciones y la Comunicación Interna de la Empresa
 - 3.7.1.2. La relación entre Organización y Comunicación en la Empresa: Centralización o Descentralización
 - 3.7.1.3. Herramientas de Comunicación Interna y Externa
 - 3.7.2. Relaciones Interpersonales en la Empresa
 - 3.7.2.1. La Comunicación y el Conflicto Interpersonal
 - 3.7.2.2. Filtros y Barreras de la Comunicación
 - 3.7.2.3. La Crítica y la Escucha Activa
 - 3.7.2.4. Técnicas para la Escucha Activa

- 3.8. Técnicas de Negociación en la Empresa
 - 3.8.1. La Negociación en el Ámbito Directivo de las Empresas Tecnológicas
 - 3.8.1.1. Negociación
 - 3.8.1.2. Estilos de Negociación
 - 3.8.1.3. Fases de la Negociación
 - 3.8.2. Técnicas de Negociación
 - 3.8.2.1. Estrategias y tácticas de Negociación
 - 3.8.2.2. Tipos de Negociación
 - 3.8.3. La figura del Sujeto Negociador
 - 3.8.3.1. Características del Negociador
 - 3.8.3.2. Clases de Negociadores
 - 3.8.3.3. La psicología en la Negociación
- 3.9. *Coaching* y Dirección Empresarial
 - 3.9.1. *Coaching* Empresarial
 - 3.9.2. La Práctica del *Coaching*
 - 3.9.3. *Coaching* en las Organizaciones
- 3.10. *Mentoring* y Dirección Empresarial
 - 3.10.1. El *Mentoring*
 - 3.10.2. Los 4 Procesos de un Programa de *Mentoring*
 - 3.10.2.1. Procesos
 - 3.10.2.2. La figura del Mentor en la Empresa
 - 3.10.2.3. Figura del Protegido en la Empresa Tecnológica
 - 3.10.3. Beneficios del *Mentoring* en la Empresa
 - 3.10.3.1. Beneficios para la Organización: Mentor y Mentorizado
 - 3.10.4. Diferencias entre *Mentoring* y *Coaching*





“

Todas estas competencias y conocimientos harán de ti el líder que siempre quisiste ser. Avanza profesionalmente y matricúlate ya en este Experto Universitario”

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 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

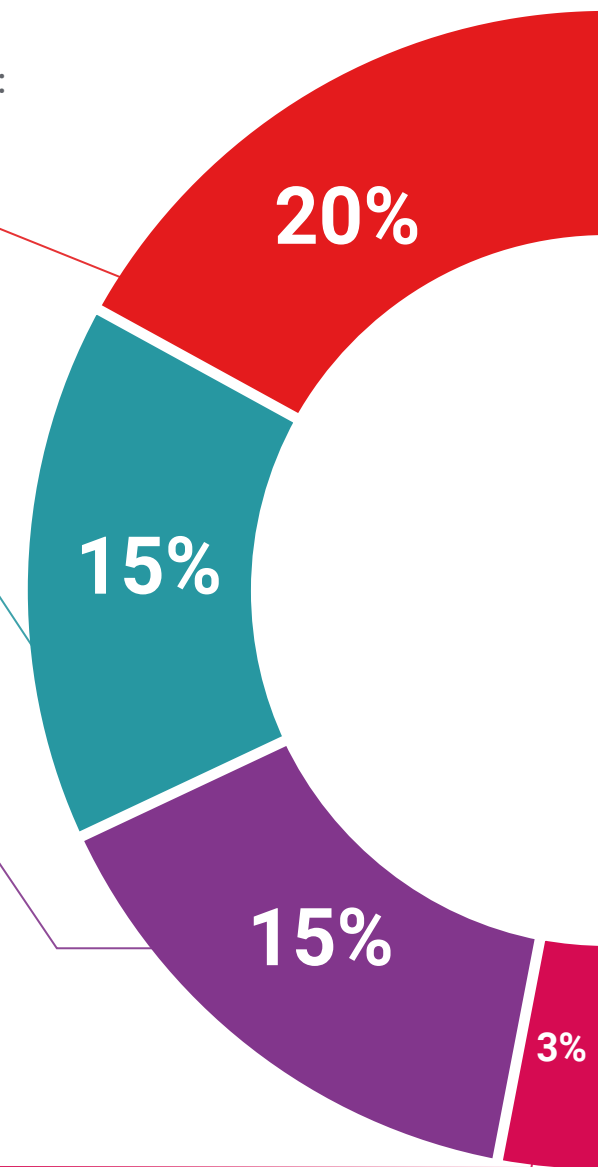
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

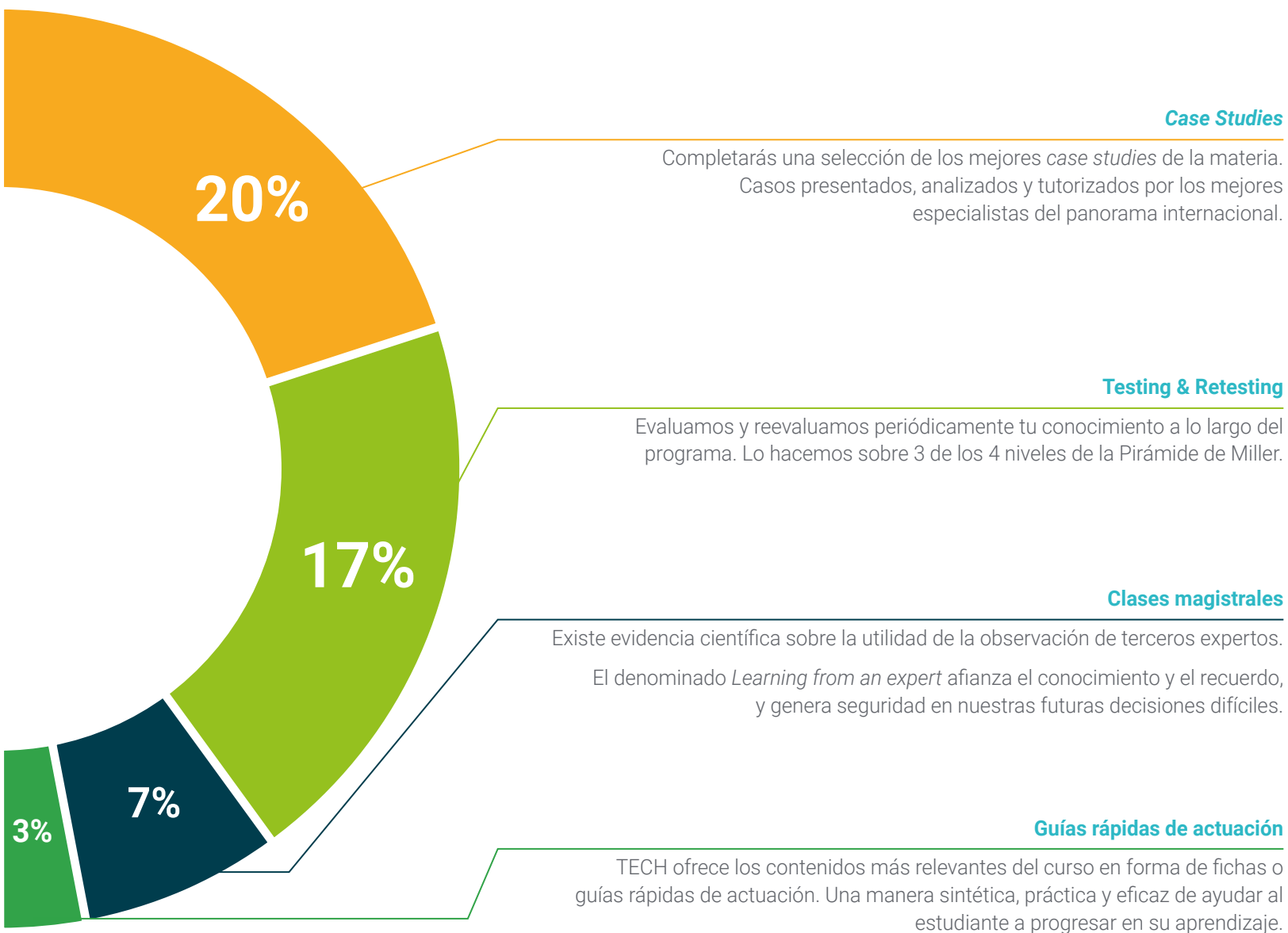
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

Este programa en Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación.

Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario
Gestión de Proyectos
Informáticos y Equipos
en Entornos Tecnológicos

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos