

Curso Universitario

Sistemas de Interacción Hombre-Máquina



Curso Universitario

Sistemas de Interacción Hombre-Máquina

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/ingenieria/curso-universitario/sistemas-interaccion-hombre-maquina

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

Trabajos en altura, en lugares de peligrosos por su toxicidad o por su profundidad son sólo algunos de los ejemplos aplicados al empleo de robots que basan sus sistemas en la Realidad Virtual y Aumentada. El auge de esta tecnología en los últimos años ha impulsado a un sector que reclama cada vez más a profesionales de la Ingeniería que cuenten con los conocimientos más avanzados y actualizados en este campo. Así, este programa impartido en modalidad 100% online aporta al alumnado un conocimiento exhaustivo a través de un contenido multimedia que enriquece el aprendizaje y se sitúa a la vanguardia académica.



“

Una titulación universitaria con un conocimiento de gran aplicación práctica en el campo de la robótica. Inscríbete ya y avanza en tu carrera profesional”

El avance de la tecnología y sus múltiples usos en el campo de la Robótica ha provocado que se demanden a profesionales de la Ingeniería con un profundo conocimiento y creatividad para lograr una mejora en el sector de la Robótica. Este Curso Universitario viene a dar respuesta al alumnado que desea prosperar en una industria en alza, de la mano de un equipo docente especializado y con una larga trayectoria profesional.

Un programa 100% online que permitirá al alumnado adquirir un conocimiento integral sobre la Realidad Virtual, Aumentada y el desarrollo del lenguaje que permite la interacción del ser humano con el robot. Así a lo largo de las 6 semanas de duración de esta titulación universitaria, el profesional de la Ingeniería obtendrá un aprendizaje detallado de las técnicas de visión artificial y síntesis de imágenes, trasladando los modelos matemáticos de los robots a los motores físicos que encontraremos en las herramientas de realidad virtual.

Asimismo, con esta enseñanza será capaz de desarrollar los mecanismos actuales para Interactuar con Robots utilizando el Lenguaje Natural, para ello se analizarán las interfaces más avanzadas de comunicación destinadas a lograr una Interacción más amigable con el robot. Todo ello con un temario conformado por recursos didácticos multimedia al que podrá acceder en cualquier momento del día.

Una oportunidad que ofrece TECH a todo el alumnado que quiera progresar de manera notoria en su trayectoria profesional con un programa que le permite además compatibilizar sus responsabilidades personales con una enseñanza de calidad. Una flexibilidad que se logra gracias a la disponibilidad del todo el plan de estudios desde el primer día, la ausencia de sesiones con horarios fijos y la descarga del contenido para ser visualizado cuando el alumnado lo desee.

Además, 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 universitario 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”

“

Accede las 24 horas del día, los 7 días de la semana al temario más avanzado en el sector de la Robótica”

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.

Explora en este Curso Universitario todas las posibilidades existentes en el Deep Learning. Matricúlate ahora.

¿Estás interesado en montar tu propia empresa en el sector e-Health? Inscríbete para indagar en la metodología Lean Startup y hacerlo de forma eficaz.



02 Objetivos

Este programa fija como principal meta que el alumnado alcance un conocimiento avanzado en el campo de la robótica y la interacción entre el ser humano y la máquina. Para ello, el profesional de la Ingeniería adquirirá un saber profundo en Realidad Virtual y Aumentada, así como en las estrategias actuales de procesamiento de lenguaje natural, y las herramientas más empleadas actualmente para lograrlo. El sistema Relearning, que emplea TECH en todas sus titulaciones, facilitará el aprendizaje y la reducción de las horas de estudio.





“

*Profundiza en las tecnologías Inmersivas
en la Robótica y conviértete en todo un
experto con esta titulación online”*

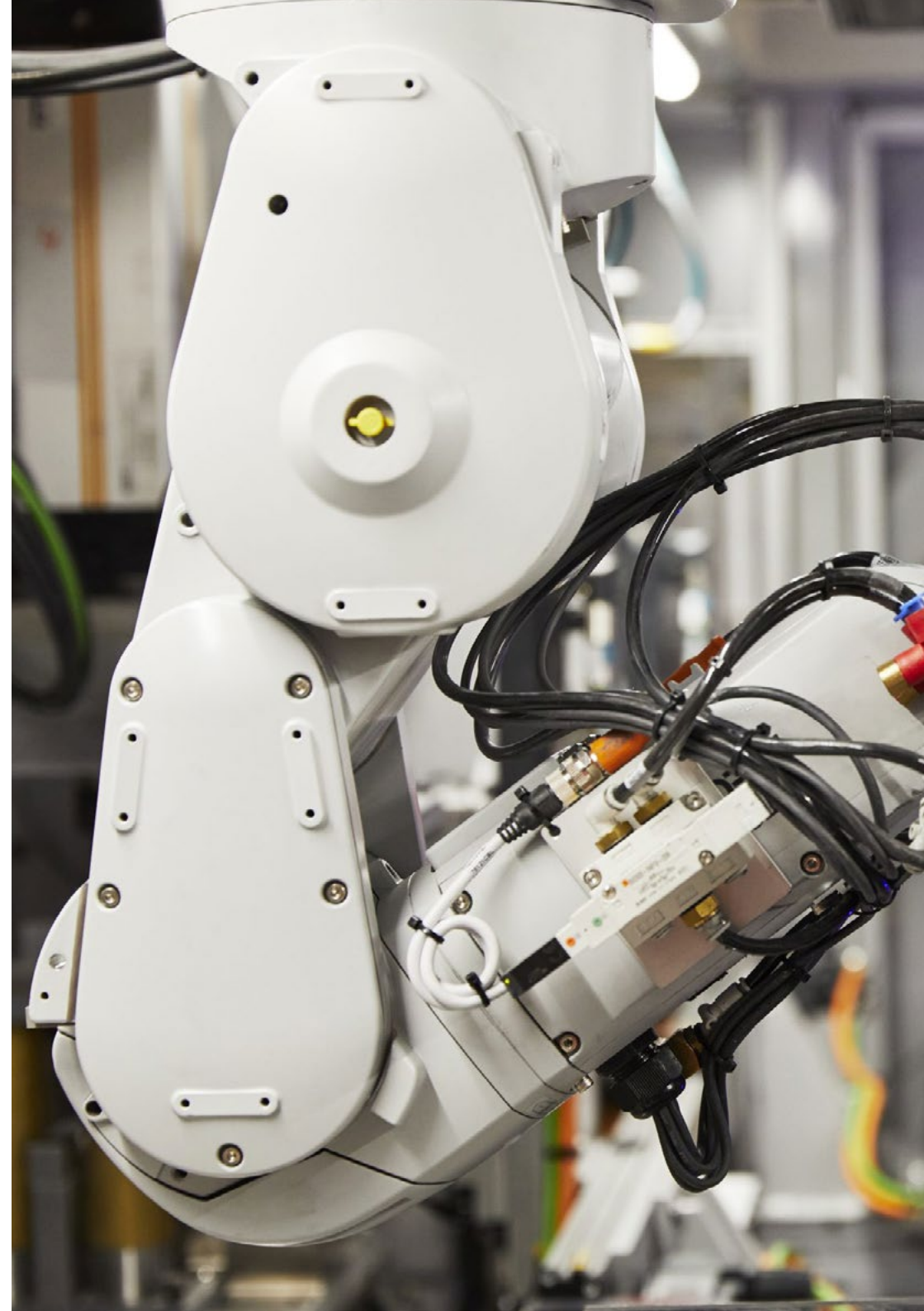


Objetivos generales

- ♦ 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



Avanza en tu trayectoria profesional, crea el próximo robot que mejore el diálogo máquina-hombre. Inscríbete ya"





Objetivos específicos

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

- ◆ 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

Módulo 2. Sistemas de Comunicación e Interacción con Robots

- ◆ 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

TECH mantiene su compromiso de ofrecer al alumnado una enseñanza de calidad impartida por profesionales especializados y referentes en su sector. Así, el alumnado en este programa cuenta con un equipo de profesionales ingenieros y con una dilatada experiencia en el campo de la Robótica. El saber que vierten en las 300 horas lectivas que comprenden este Curso Universitario será de gran utilidad y aplicación directa para el profesional que busca una mejora en su proyección laboral en este campo.



“

Un equipo docente especializado en Robótica te guiará para que saques el máximo rendimiento a una titulación que te abrirá camino en esta Industria”

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

Dr. 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

Este Curso Universitario ha sido elaborado por un equipo docente especializado que ha dividido el temario en dos módulos específicos donde el alumnado se adentrará en un conocimiento avanzado en el campo de la Realidad Aumentada, Virtual y Mixta aplicado a la Robótica, así como de los Sistemas de Comunicación e Interacción con Robots. Los casos reales aportados por el equipo docente, así como los video resúmenes de cada tema serán de gran utilidad y aplicación para el alumnado que desee avanzar en este sector.



“

Con este Curso Universitario tendrás el conocimiento necesario para mejorar el reconocimiento de emociones y sentimientos en un robot”

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

“Una titulación que te dará las claves del Marketplace para que proyectes tu negocio en el paradigma empresarial de la tecnología aplicada a la medicina”

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.

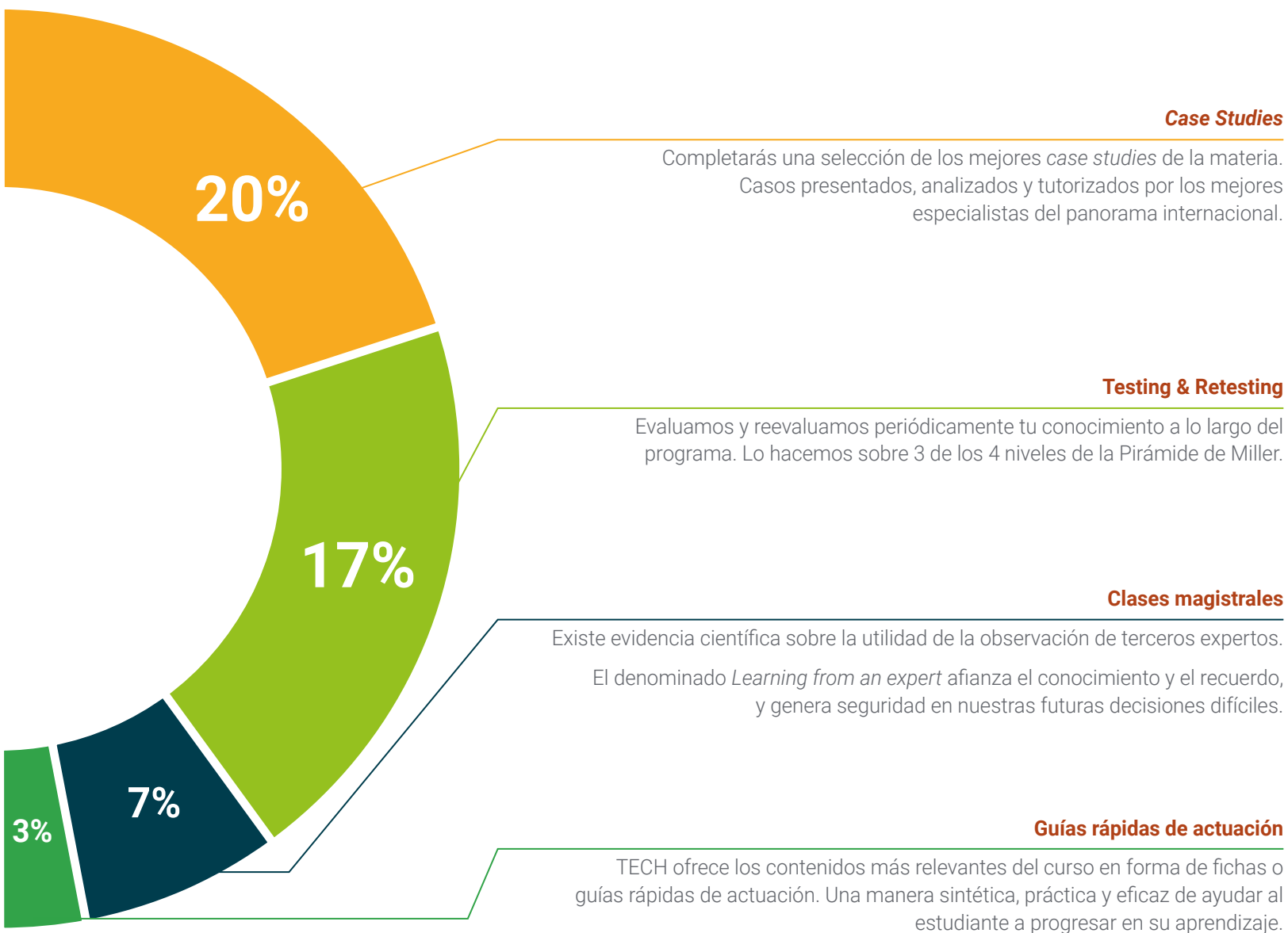
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





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

Este programa en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso 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 **Curso Universitario en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina** 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: **Curso Universitario en Sistemas de Interacción Hombre-Máquina**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **12 ECTS**





Curso Universitario

Sistemas de Interacción Hombre-Máquina

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Sistemas de Interacción Hombre-Máquina

