# Experto Universitario

## Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Experto Universitario

## Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.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
*pág. 22*

06
Titulación
*pág. 30*

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 educativo 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”*

*¿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.*

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.



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 Agile 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 Porfolio 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 Agile 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 Agile 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 Lliderazgo de Grupos en las Empreas

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 delNegociador
  - 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

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"*

## En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

*Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"*




*Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.*



*El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Informática de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

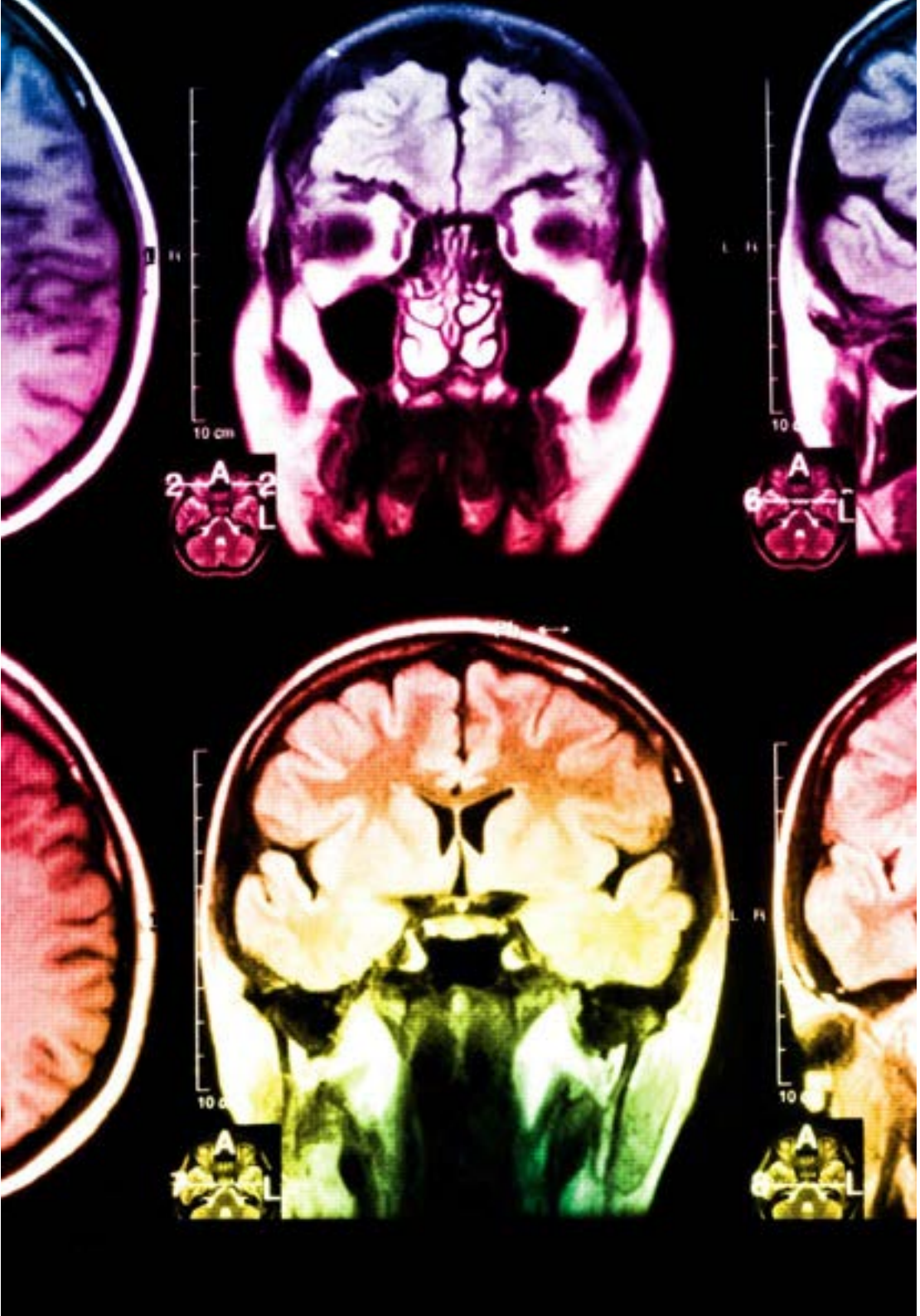
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

**Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:**

### 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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

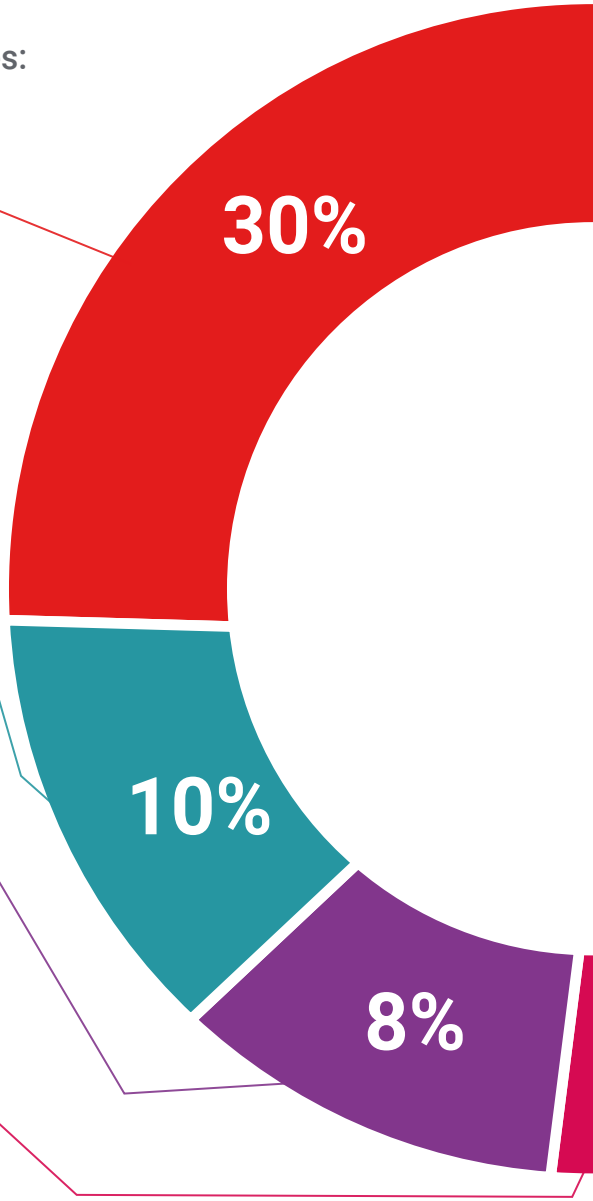
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

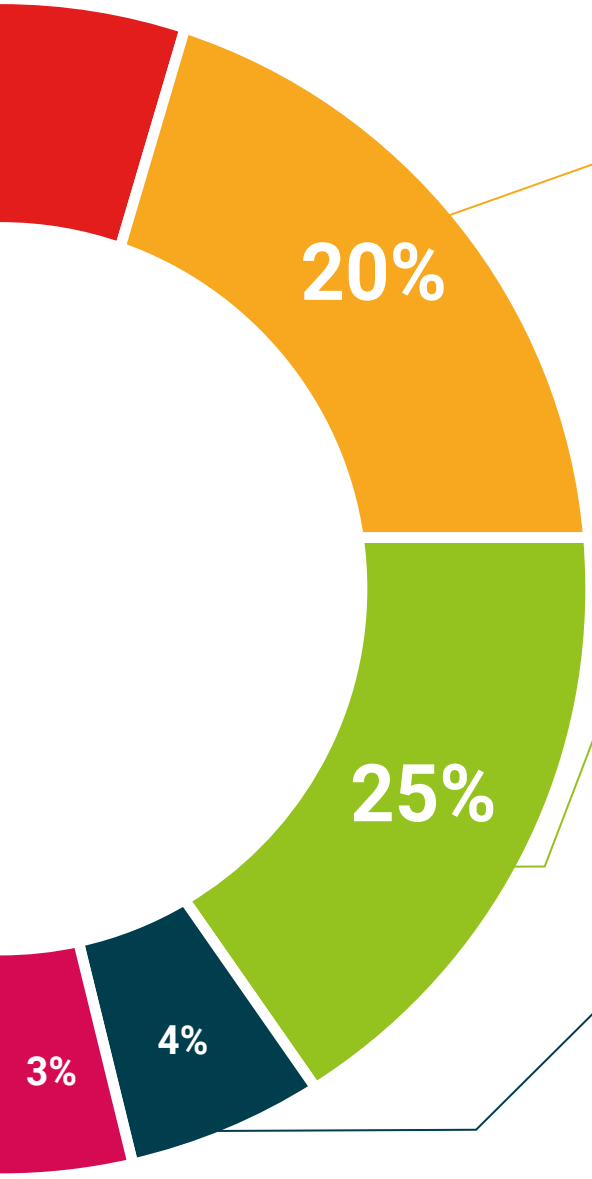
### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.

### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.






### Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

### Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

### Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

# Titulación

El Experto Universitario 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 Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos** contiene el programa 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 Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reúne los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

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

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



tech universidad tecnológica

# Experto Universitario

## Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

# Experto Universitario

## Gestión de Proyectos Informáticos y Equipos en Entornos Tecnológicos



tech universidad tecnológica