Experto Universitario
Diseño Creativo



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño Creativo

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **600 h.**
Acceso web: www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-diseño-creativo

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 20*

05 Titulación — *pág. 28*

01

Presentación

El Diseño Creativo es una de las partes del diseño más interesantes y atractivas. En esta capacitación creada de manera específica para los profesionales de esta área les llevará a conseguir la habilidad necesaria para trabajar en este sector con seguridad y solvencia. Para ello, se ofrece la oportunidad de adquirir las competencias de un profesional especializado mediante un programa que asegurará el crecimiento laboral sin problemas de conciliación. Una ocasión única de desarrollo y promoción.





Un recorrido educativo de alta intensidad que te capacitará para desarrollarte en Diseño Creativo con la solvencia de los mejores profesionales del sector”

Este Experto Universitario en Diseño Creativo se ha estructurado para ofrecer un proceso interesante, interactivo y sobre todo, muy eficaz, de capacitación en todo lo que concierne a este sector. 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 Creativo que el profesional necesita para mantenerse a la vanguardia y conocer los fenómenos cambiantes de esta forma de comunicación.

Por ello, en esta capacitación se abordarán los aspectos que un diseñador necesita conocer para planificar, desarrollar y finalizar un Diseño Creativo 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 Creativo 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 este programa se ponen ahora a su disposición.

Este **Experto Universitario en Diseño Creativo** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas del programa 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 Creativo”

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

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

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

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 nuevos conocimientos de manera eminentemente práctica. De esta forma, el empeño es en convertir el esfuerzo en competencias reales e inmediatas.

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



02

Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario en Diseño Creativo 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 estudio basada en la práctica que permitirá culminar la capacitación con los conocimientos necesarios para realizar el trabajo con total seguridad y competencia.





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

Objetivo general

- Aprender todos los aspectos de la creación de un Diseño Creativo en cualquiera de los tipos de soporte en que se pueden desarrollar.

Una oportunidad creada para los profesionales que buscan un programa intensivo y eficaz, con el cual dan un paso significativo en el ejercicio de su profesión"





Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo para diseño

- Conocer los fundamentos del dibujo artístico y técnico y su relación con la visualización en el contexto del diseño digital
- Aprender de manera autónoma nuevos conocimientos, técnicas, herramientas y lenguajes en el desarrollo de los procesos de diseño
- Adquirir habilidad y destreza en diferentes técnicas para la creación de obras de arte y productos visuales y culturales
- Sistematizar procesos de observación, descripción, análisis y visualización para aplicarlos en el proceso de croquización
- Perder el miedo a dibujar mediante el conocimiento de técnicas y materiales
- Analizar y evaluar el trabajo propio para detectar fortalezas, dificultades, amenazas y oportunidades y adaptarse de manera consecuente

Módulo 2. Introducción al color

- Comprender la importancia del color en el entorno visual
- Adquirir la capacidad para observar, organizar, discriminar y gestionar el color
- Aplicar los fundamentos psicológicos y semióticos del color en el diseño
- Capturar, manipular y preparar el color para su uso en soportes físicos y virtuales
- Adquirir la capacidad de formular juicios independientes, por medio de argumentos
- Saber documentarse, analizando e interpretando las fuentes documentales y literarias con criterio propio

Módulo 3. Fundamentos de creatividad

- Comprender el proceso creativo, de análisis y de estudio para realizar cualquier obra
- Saber sintetizar los intereses propios, mediante la observación y el pensamiento crítico, plasmándolos en creaciones artísticas
- Aprender a planificar, desarrollar y presentar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias
- Perder el miedo al bloqueo artístico y utilizar técnicas para combatirlo
- Conocer y hacer uso de distintos materiales y soportes
- Indagar en si mismo, en el propio espacio emocional y en lo que está alrededor, de tal forma que se realice un análisis de estos elementos para usarlos a favor de la propia creatividad

Módulo 4. Proyectos de imagen

- Explorar los sentimientos propios a través de la imagen y de diferentes técnicas creativas
- Poder autoconocerse, comprenderse, desactivando la exploración visual y emocional para conseguir, progresivamente, la aceptación de si mismo, la autoconfianza y el desarrollo de la expresión libre
- Proponer un cambio en la apreciación cultural sobre el sujeto, comprendiendo el impacto del contexto en la creación de la propia identidad y la de los demás
- Adquirir la capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora
- Desarrollar capacidad crítica y sensibilidad estética en la toma, creación y uso de la imagen
- Desarrollar equilibrio emocional psíquico, estimulando el espíritu creador, y motivando una libertad individual sin repeler ningún tipo de temática o técnica para conceder mayor libertad creativa

03

Estructura y contenido

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





Este Experto Universitario contiene el programa más completo y actualizado del mercado"

Módulo 1. Dibujo para el diseño

1.1. Introducción al dibujo
- 1.1.1. Definición del concepto
- 1.1.2. Posibilidades técnicas
- 1.1.3. La importancia del dibujo analógico
- 1.1.4. El dibujo a lo largo de la historia

1.2. Materiales I: técnicas secas
- 1.2.1. Papeles adecuados
- 1.2.2. Carboncillo
- 1.2.3. Sanguina y conté
- 1.2.4. Grafito
- 1.2.5. Lápices de colores
- 1.2.6. Rotuladores y bolígrafos
- 1.2.7. Pastel

1.3. Materiales II: técnicas húmedas
- 1.3.1. Papeles adecuados
- 1.3.2. Témperas
- 1.3.3. Tinta china
- 1.3.4. Acuarela

1.4. Análisis al natural
- 1.4.1. El dibujo a mano alzada
- 1.4.2. La línea y el punto
- 1.4.3. La mancha
- 1.4.4. Caso práctico: soltar la mano
- 1.4.5. Encaje: proporción y escala

1.5. Técnicas de dibujo manual
- 1.5.1. *Cross hatching*
- 1.5.2. Técnica del sombreado
- 1.5.3. Relación con formas geométricas
- 1.5.4. El uso de la fantasía



1.6. El dibujo técnico
- 1.6.1. Normalización
- 1.6.2. Sistema diédrico
- 1.6.3. Perspectiva isométrica
- 1.6.4. Perspectiva caballera
- 1.6.5. Perspectiva cónica

1.7. La luz como moduladora del volumen
- 1.7.1. Dirección de la luz y proyección de sombras
- 1.7.2. El claroscuro
- 1.7.3. Escala de grises. La intensidad del trazo
- 1.7.4. Ejercicios de aplicación

1.8. El dibujo en los medios digitales
- 1.8.1. De lo analógico a lo digital
- 1.8.2. La tableta gráfica
- 1.8.3. El ipad: Procreate
- 1.8.4. Dibujo 3D: Sketchup

1.9. Tipos de dibujos según su temática
- 1.9.1. Los grandes temas: bodegón, retrato, desnudo, paisaje y escena de género
- 1.9.2. Formas artificiales
- 1.9.3. Formas naturales
- 1.9.4. El ser humano

1.10. De la idea al papel
- 1.10.1. Caso práctico I: ¿Qué veo?
- 1.10.2. Caso práctico II: ¿Cómo me siento?
- 1.10.3. Caso práctico III: dibujo técnico en Sketchup
- 1.10.4. Caso práctico IV: elección temática

Módulo 2. Introducción al color

2.1. El color, principios y propiedades
- 2.1.1. Introducción al color
- 2.1.2. Luz y color: la sinestesia cromática
- 2.1.3. Atributos del color
- 2.1.4. Pigmentos y colorantes

2.2. Los colores en el círculo cromático
- 2.2.1. El círculo cromático
- 2.2.2. Colores fríos y cálidos
- 2.2.3. Colores primarios y derivados
- 2.2.4. Las relaciones cromáticas: armonía y contraste

2.3. Psicología del color
- 2.3.1. Construcción del significado de un color
- 2.3.2. La carga emocional
- 2.3.3. El valor denotativo y connotativo
- 2.3.4. Marketing emocional. La carga del color

2.4. Teoría del color
- 2.4.1. Una teoría científica. Isaac Newton
- 2.4.2. La teoría de los colores de Goethe
- 2.4.3. Aunando en la teoría de los colores de Goethe
- 2.4.4. Psicología del color según Eva Heller

2.5. Insistiendo en la clasificación del color
- 2.5.1. El doble cono de Guillermo Ostwald
- 2.5.2. El sólido de Albert Munsell
- 2.5.3. El cubo de Alfredo Hickethier
- 2.5.4. El triángulo CIE (Comisión Internacional de l'Eclairage)

2.6. El estudio individual de los colores
- 2.6.1. Blanco y Negro
- 2.6.2. Colores neutros. La escala de grises
- 2.6.3. Monocromo, duocromo, policromo
- 2.6.4. Aspectos simbólicos y psicológicos de los colores

2.7. Modelos de color
- 2.7.1. Modelo sustractivo. Modo CMYK
- 2.7.2. Modelo aditivo. Modo RGB
- 2.7.3. Modelo HSB
- 2.7.4. Sistema Pantone. La pantonera

2.8. De la Bauhaus a Murakami
- 2.8.1. La Bauhaus y sus artistas
- 2.8.2. Teoría de la Gestalt al servicio del color
- 2.8.3. Josef Albers. La interacción del color
- 2.8.4. Murakami, las connotaciones de la ausencia de color

2.9. El color en el proyecto de diseño
- 2.9.1. El pop art. El color de las culturas
- 2.9.2. Creatividad y color
- 2.9.3. Artistas contemporáneos
- 2.9.4. Análisis de diversas ópticas y perspectivas

2.10. La gestión del color en el entorno digital
- 2.10.1. Espacios de color
- 2.10.2. Perfiles de color
- 2.10.3. Calibración de monitores
- 2.10.4. Lo que debemos tener en cuenta

Módulo 3. Fundamentos de creatividad

3.1. Introducción creativa
- 3.1.1. El estilo en el arte
- 3.1.2. Educa tu mirada
- 3.1.3. ¿Cualquiera puede ser creativo?
- 3.1.4. Los lenguajes pictóricos
- 3.1.5. ¿Qué necesito? Materiales

3.2. La percepción como primer acto creativo
- 3.2.1. ¿Qué ves? ¿Qué oyes? ¿Qué sientes?
- 3.2.2. Percibe, observa, examina atentamente
- 3.2.3. El retrato y el autorretrato: Cristina Núñez
- 3.2.4. Caso práctico: fotodiálogo. Buceando en uno mismo

3.3. Enfrentarse al papel en blanco
- 3.3.1. Dibujar sin miedo
- 3.3.2. El cuaderno como herramienta
- 3.3.3. El libro de artista, ¿qué es?
- 3.3.4. Referentes

3.4. Creando nuestro libro de artista
- 3.4.1. Análisis y juego: lápices y rotuladores
- 3.4.2. Trucos para soltar la mano
- 3.4.3. Primeras líneas
- 3.4.4. La plumilla

3.5. Creando nuestro libro de artista II
- 3.5.1. La mancha
- 3.5.2. Las ceras. Experimentación
- 3.5.3. Pigmentos naturales

3.6. Creando nuestro libro de artista III
- 3.6.1. Collage y fotomontaje
- 3.6.2. Herramientas tradicionales
- 3.6.3. Herramientas online: Pinterest
- 3.6.4. Experimentación con la composición de imágenes

3.7. Hacer sin pensar
- 3.7.1. ¿Qué conseguimos al hacer sin pensar?
- 3.7.2. Improvisar: Henri Michaux
- 3.7.3. *Action painting*

3.8. El crítico como artista
- 3.8.1. La crítica constructiva
- 3.8.2. Manifiesto sobre una crítica creativa

3.9. El bloqueo creativo
- 3.9.1. ¿Qué es el bloqueo?
- 3.9.2. Amplía tus límites
- 3.9.3. Caso práctico: mancharse las manos

3.10. Estudio de nuestro libro de artista
- 3.10.1. Las emociones y su gestión en el ámbito creativo
- 3.10.2. Tu propio mundo en un cuaderno
- 3.10.3. ¿Qué he sentido? Autoanálisis
- 3.10.4. Caso práctico: crítica a mí mismo

Módulo 4. Proyectos de imagen

4.1. Arteterapia
- 4.1.1. ¿Qué es la arteterapia?
- 4.1.2. Origen arteterapia
- 4.1.3. Función y beneficios
- 4.1.4. Referencias visuales

4.2. Autoconocimiento
- 4.2.1. Actividad I: ¿Quién he sido?
- 4.2.2. Actividad II: ¿Quién soy?
- 4.2.3. Actividad III: Yo conmigo
- 4.2.4. Reflexiones

4.3. Tránsitos identitarios
- 4.3.1. Actividad: mis tránsitos identitarios
- 4.3.2. Referentes
- 4.3.3. Desarrollo de la actividad
- 4.3.4. Análisis de resultados

4.4. El cuerpo, lugar en el que el significado se inscribe y reconstruye
- 4.4.1. Presentación: ¿Ideal corporal?
- 4.4.2. Los estereotipos sociales, hombres y mujeres
- 4.4.3. Aproximación reflexiva: el cuerpo como terreno de significación
- 4.4.4. Actividad: representación del ideal corporal social y personal
- 4.4.5. Conclusiones

4.5. La imagen abstracta
- 4.5.1. La imagen representacional
- 4.5.2. La imagen abstracta
- 4.5.3. La imagen simbólica
- 4.5.4. Actividad: ruta de la abstracción

4.6. Imágenes identificables I: las texturas
- 4.6.1. El arte háptico: de lo visual a lo táctil
- 4.6.2. La importancia de las texturas
- 4.6.3. Texturas táctiles
- 4.6.4. Texturas ópticas
- 4.6.5. Texturas ficticias
- 4.6.6. Texturas orgánicas y geométricas

4.7. Imágenes identificables II: proyecto texturas
- 4.7.1. Actividad: cuento infantil con texturas
- 4.7.2. Temática, colores y materiales
- 4.7.3. Organización
- 4.7.4. Referencias visuales

4.8. La experiencia del color
- 4.8.1. El uso del color. Mandalas
- 4.8.2. Artistas referentes
- 4.8.3. Actividad: instalación experimental con color
- 4.8.4. Análisis y conclusiones

4.9. Experimentando en la imagen digital
- 4.9.1. Presentación de la actividad
- 4.9.2. Búsqueda de imágenes de referencia
- 4.9.3. Proceso de bocetado
- 4.9.4. Entintando y coloreando en Photoshop
- 4.9.5. Retoques finales y presentación

4.10. Más allá de la imagen: metadatos
- 4.10.1. Diseño digital y metadatos
- 4.10.2. Incorporación de metadatos
- 4.10.3. Estructuras metainformativas
- 4.10.4. Referencias





Una experiencia de capacitación única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional”

04

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"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



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

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *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 facultades del mundo. 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

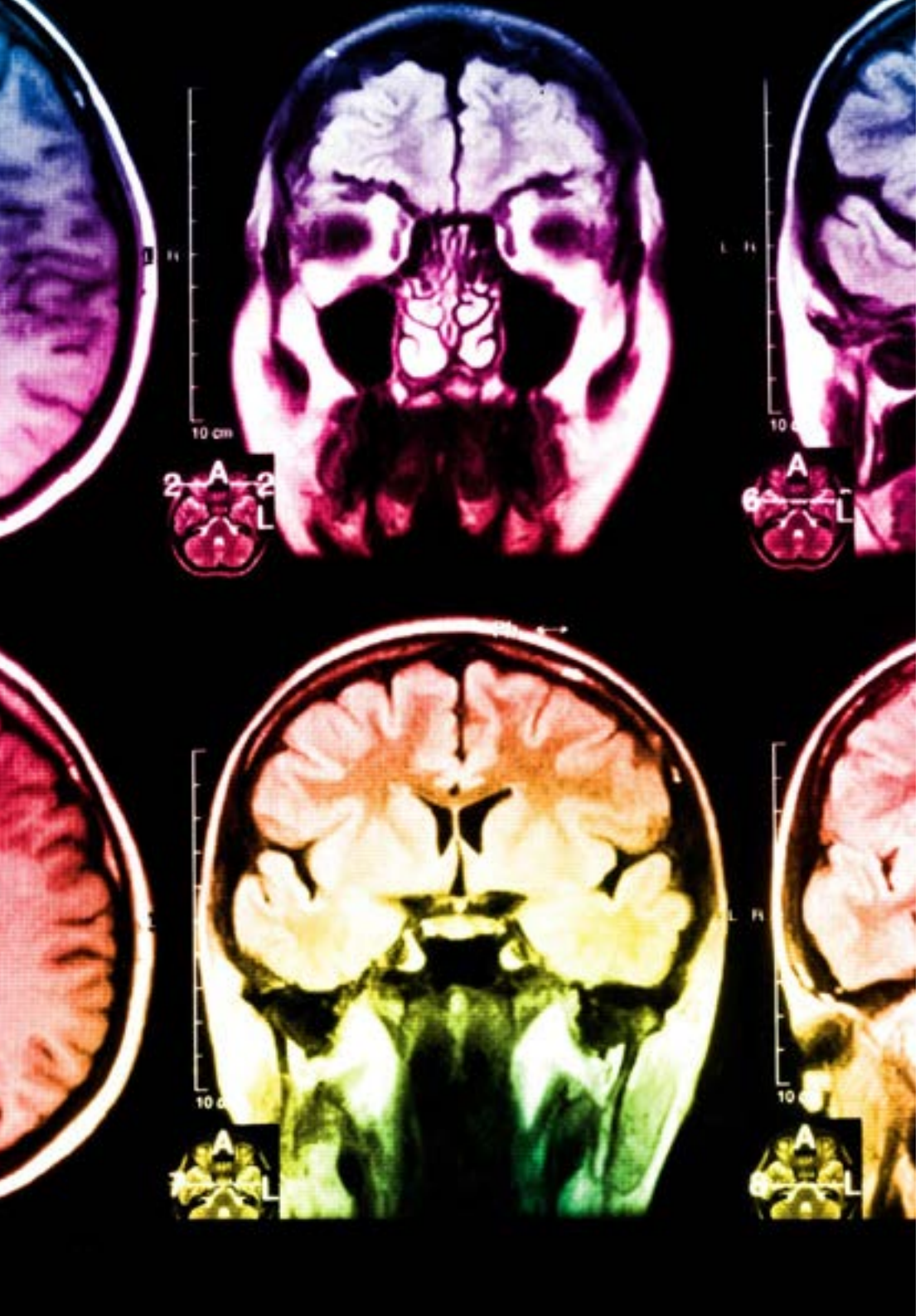
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

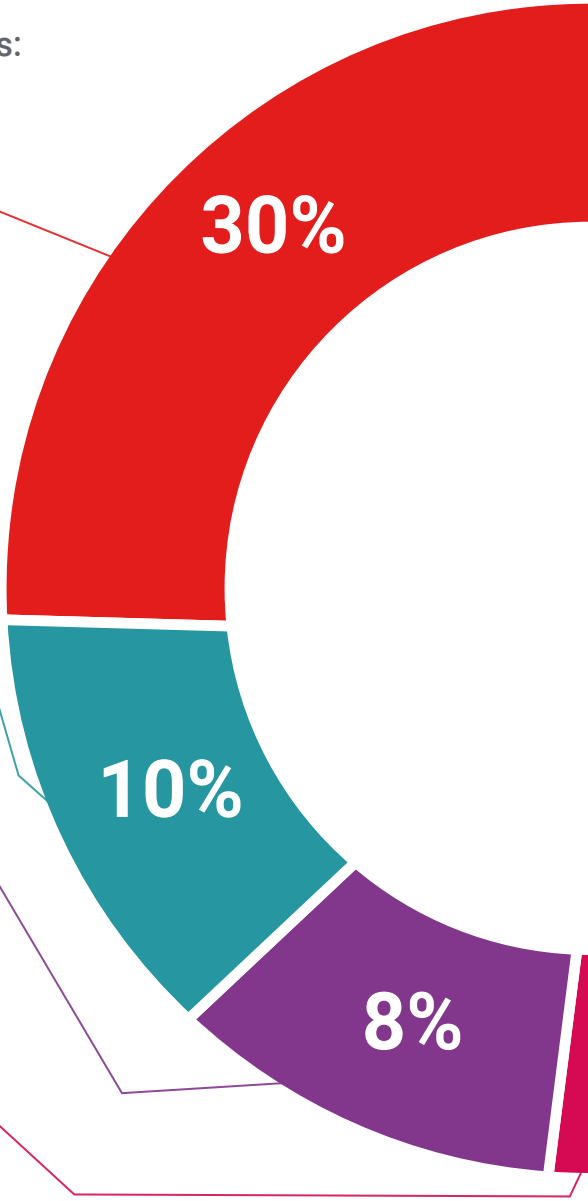
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

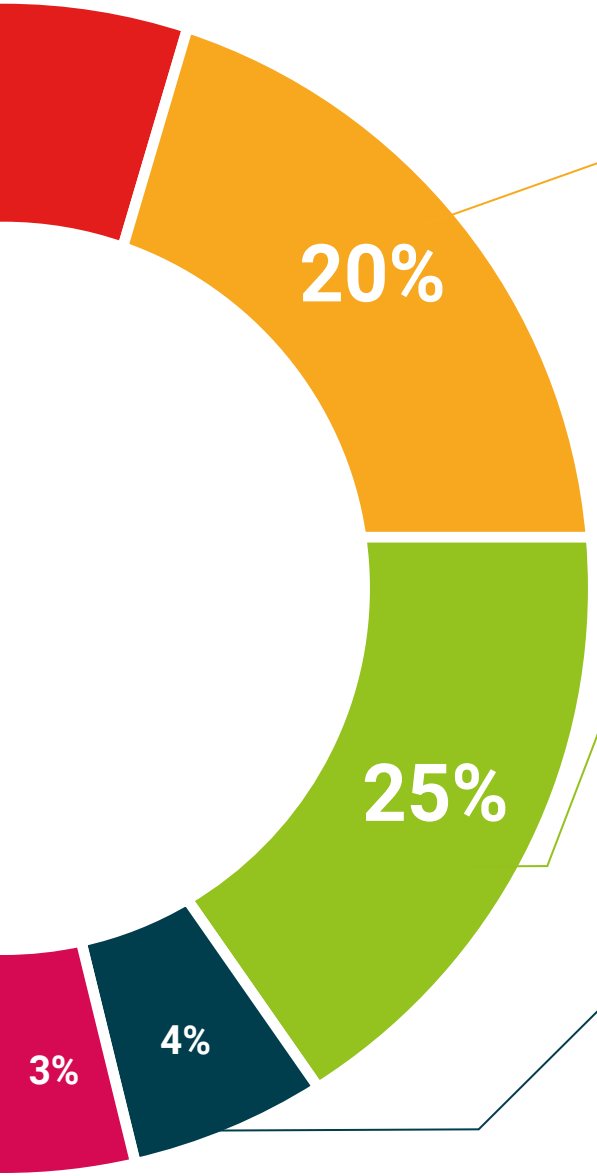
Prácticas de habilidades y competencias

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 casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. 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.

05

Titulación

El Experto Universitario en Diseño Creativo garantiza, además de la actualización 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 Diseño Creativo** 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 reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Diseño Creativo**

N.º Horas Oficiales: **600 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

Diseño Creativo

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 600 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
Diseño Creativo

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **600 h.**

Experto Universitario
Diseño Creativo



tech universidad tecnológica