Experto Universitario
Diseño Web



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño Web

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-diseno-web**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 18*

05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

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





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

Este Experto Universitario en Diseño Web se ha 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 Web que el profesional del diseño necesita para mantenerse a la vanguardia y conocer los fenómenos cambiantes de la comunicación multimedia y en concreto del trabajo en Diseño Web.

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

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

Este **Experto Universitario en Diseño Web** contiene el programa 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 Web”

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, podrás adquirir los nuevos conocimientos de manera eminentemente práctica. De esta forma, nos empeñamos en convertir tu esfuerzo en competencias reales e inmediatas.

Nuestro sistema online es otra de las fortalezas de nuestra propuesta de capacitación. Con una plataforma interactiva que cuenta con las ventajas de los desarrollos tecnológicos de última generación, ponemos a tu servicio las herramientas digitales más interactivas. De esta forma podemos ofrecerte una forma de aprendizaje totalmente adaptable a tus necesidades, para que puedas compaginar de manera perfecta, esta capacitación con tu vida personal o laboral.



02

Objetivos

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



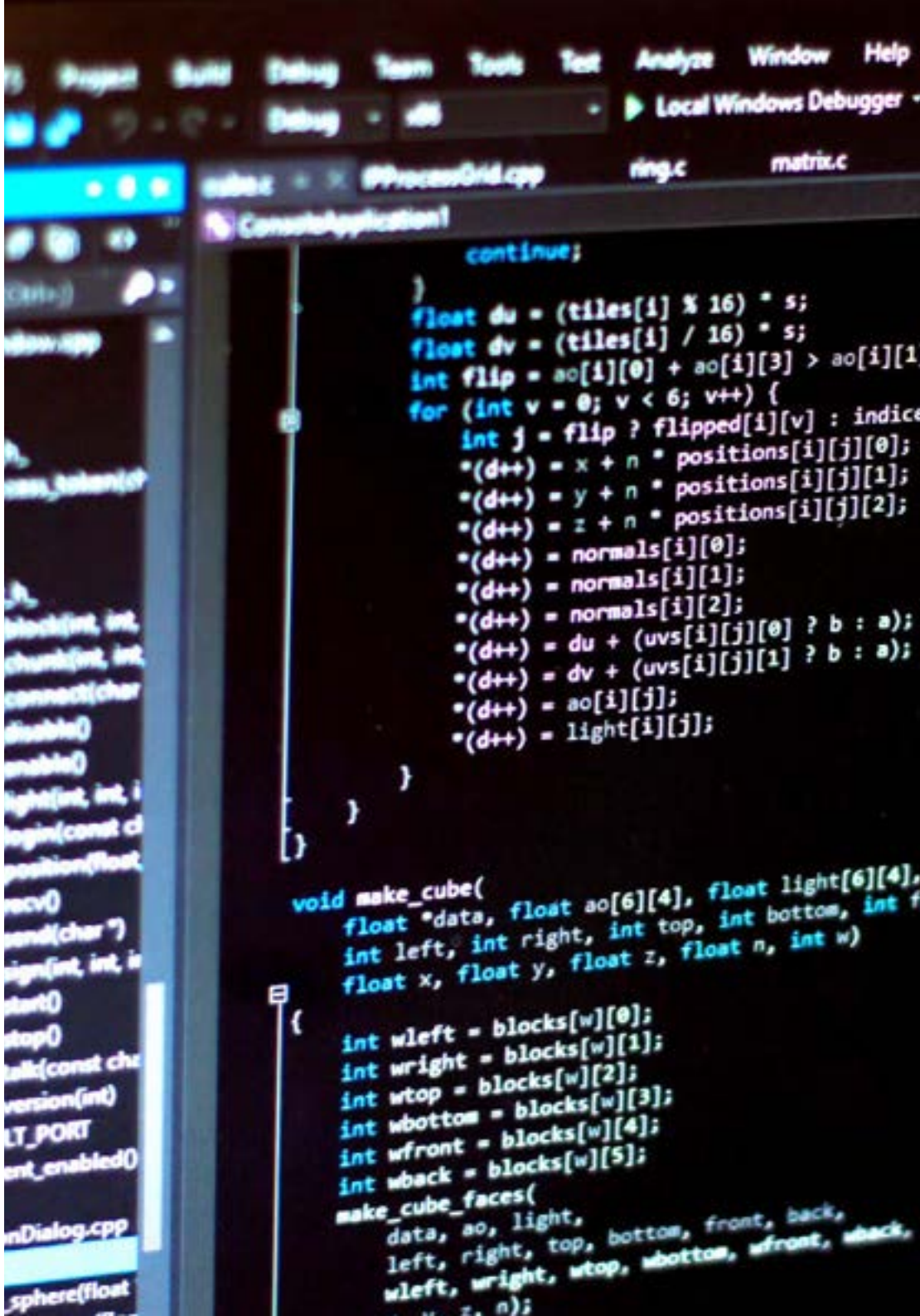


Nuestro objetivo es sencillo: ayudarte a conseguir la actualización más completa en un Experto Universitario totalmente compatible con tus obligaciones laborales y personales"

Objetivos generales

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

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



Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos de programación

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

Módulo 2. Usabilidad en sistemas de información e interfaces

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

Módulo 3. Diseño web

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

03

Estructura y contenido

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





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

Módulo 1. Fundamentos de programación

1.1. Introducción a la programación
- 1.1.1. Estructura básica de un ordenador
- 1.1.2. Software
- 1.1.3. Lenguajes de programación
- 1.1.4. Ciclo de vida de una aplicación informática

1.2. Diseño de algoritmos
- 1.2.1. La resolución de problemas
- 1.2.2. Técnicas descriptivas
- 1.2.3. Elementos y estructura de un algoritmo

1.3. Elementos de un programa
- 1.3.1. Origen y características del lenguaje C++
- 1.3.2. El entorno de desarrollo
- 1.3.3. Concepto de programa
- 1.3.4. Tipos de datos fundamentales
- 1.3.5. Operadores
- 1.3.6. Expresiones
- 1.3.7. Sentencias
- 1.3.8. Entrada y salida de datos

1.4. Sentencias de control
- 1.4.1. Sentencias
- 1.4.2. Bifurcaciones
- 1.4.3. Bucles

1.5. Abstracción y modularidad: funciones
- 1.5.1. Diseño modular
- 1.5.2. Concepto de función y utilidad
- 1.5.3. Definición de una función
- 1.5.4. Flujo de ejecución en la llamada de una función
- 1.5.5. Prototipo de una función
- 1.5.6. Devolución de resultados
- 1.5.7. Llamada a una función: parámetros
- 1.5.8. Paso de parámetros por referencia y por valor
- 1.5.9. Ámbito identificador



1.6. Estructuras de datos estáticas
- 1.6.1. Arrays
- 1.6.2. Matrices. Poliedros
- 1.6.3. Búsqueda y ordenación
- 1.6.4. Cadenas. Funciones de E/S para cadenas
- 1.6.5. Estructuras. Uniones
- 1.6.6. Nuevos tipos de datos

1.7. Estructuras de datos dinámicas: punteros
- 1.7.1. Concepto. Definición de puntero
- 1.7.2. Operadores y operaciones con punteros
- 1.7.3. Arrays de punteros
- 1.7.4. Punteros y arrays
- 1.7.5. Punteros a cadenas
- 1.7.6. Punteros a estructuras
- 1.7.7. Indirección múltiple
- 1.7.8. Punteros a funciones
- 1.7.9. Paso de funciones, estructuras y arrays como parámetros de funciones

1.8. Ficheros
- 1.8.1. Conceptos básicos
- 1.8.2. Operaciones con ficheros
- 1.8.3. Tipos de ficheros
- 1.8.4. Organización de los ficheros
- 1.8.5. Introducción a los ficheros C++
- 1.8.6. Manejo de ficheros

1.9. Recursividad
- 1.9.1. Definición de recursividad
- 1.9.2. Tipos de recursión
- 1.9.3. Ventajas e inconvenientes
- 1.9.4. Consideraciones
- 1.9.5. Conversión recursivo-iterativa
- 1.9.6. La pila de recursión

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

Módulo 2. Usabilidad en sistemas de información e interfaces

2.1. Aproximación a la usabilidad
- 2.1.1. Concepto de usabilidad
- 2.1.2. La usabilidad en las últimas décadas
- 2.1.3. El contexto de uso
- 2.1.4. Eficiencia y facilidad de uso. El dilema Engelbart

2.2. Objetivos y principios de la usabilidad
- 2.2.1. La importancia de la usabilidad
- 2.2.2. Objetivos
- 2.2.3. Principios
- 2.2.4. Pautas de legibilidad

2.3. Perspectivas y normas de usabilidad
- 2.3.1. Normas de usabilidad según Jakob Nielsen
- 2.3.2. Normas de usabilidad según Steve Krug
- 2.3.3. Tabla resumen comparativa
- 2.3.4. Práctica I: en busca de buenos referentes visuales

2.4. Análisis de errores más comunes de usabilidad I
- 2.4.1. Errar es humano
- 2.4.2. Errores de coherencia y consistencia
- 2.4.3. No contar con un diseño *responsive*
- 2.4.4. Deficiente organización en estructura y contenidos
- 2.4.5. Información poco legible o mal estructura

2.5. Análisis de errores más comunes de usabilidad II
- 2.5.1. Incorrecta gestión y control de enlaces internos
- 2.5.2. Errores de formulario y contacto
- 2.5.3. Falta de mecanismos de búsqueda o ineficiencia
- 2.5.4. Nombres de página y *favicon*
- 2.5.5. Otros errores comunes de usabilidad

2.6. Evaluación de la usabilidad
- 2.6.1. Métricas en usabilidad
- 2.6.2. Retorno de la inversión
- 2.6.3. Fases y métodos de la evaluación de la usabilidad
- 2.6.4. Práctica II: evaluando la usabilidad

2.7. Diseño centrado en el usuario
- 2.7.1. Definición
- 2.7.2. Diseño centrado en el usuario y la usabilidad
- 2.7.3. Evaluación de la usabilidad
- 2.7.4. Reflexiones

2.8. Diseño de interfaces orientadas a la infancia
- 2.8.1. Consideraciones de estos usuarios
- 2.8.2. Usabilidad
- 2.8.3. Diferencias de género
- 2.8.4. Diseño de contenidos
- 2.8.5. Diseño visual
- 2.8.6. Evaluación de usabilidad

2.9. Diseño de interfaces orientadas a adolescentes
- 2.9.1. Características generales
- 2.9.2. Consideraciones de estos usuarios
- 2.9.3. Diferencias de género
- 2.9.4. Referentes visuales

2.10. Diseño de interfaces orientadas a público sénior
- 2.10.1. Diseño visual
- 2.10.2. Diseño de contenidos
- 2.10.3. Diseño de opciones
- 2.10.4. Usabilidad

Módulo 3. Diseño web

3.1. Introducción al entorno digital
- 3.1.1. ¿Qué es Internet?
- 3.1.2. Breve historia de Internet
- 3.1.3. Infraestructura física de la red
- 3.1.4. Navegadores web más utilizados

3.2. Intranet
- 3.2.1. ¿Qué es intranet?
- 3.2.2. Diseño de intranet
- 3.2.3. Usabilidad en intranet
- 3.2.4. Diseño de extranet

3.3. Páginas web
- 3.3.1. ¿Qué es una página web?
- 3.3.2. Diferencias entre una página web y un sitio web
- 3.3.3. Elementos que componen una página web
- 3.3.4. Tipos de páginas web según su construcción
- 3.3.5. Tipos de página web según la tecnología usada

3.4. Otros tipos de web
- 3.4.1. Tiendas online
- 3.4.2. Blogs
- 3.4.3. Webs institucionales y corporativas
- 3.4.4. Webs de noticias y revistas
- 3.4.5. Multimedia y *streaming*
- 3.4.6. Wikis
- 3.4.7. Foros
- 3.4.8. Portfolios
- 3.4.9. *Landing pages*
- 3.4.10. Foros
- 3.4.11. Sitios de descargas
- 3.4.12. Aplicaciones web
- 3.4.13. Bancos de Imágenes
- 3.4.14. Juegos online
- 3.4.15. Buscadores
- 3.4.16. Sitios educativos
- 3.4.17. Comparadores

3.5. Otros productos digitales
- 3.5.1. E-mail transaccionales y *mailing*
- 3.5.2. Redes sociales
- 3.5.3. Banners
- 3.5.4. Apps para móviles

3.6. Diseño centrado en el usuario y en la experiencia de usuario
- 3.6.1. Usabilidad y usuario
- 3.6.2. Interacción persona-ordenador (IPO-HCI)
- 3.6.3. Proceso de diseño centrado en el usuario
- 3.6.4. ¿Por qué implementar un diseño centrado en el usuario?

3.7. El comercio electrónico
- 3.7.1. La importancia del comercio electrónico
- 3.7.2. La confianza en el comercio electrónico
- 3.7.3. Diseño una web de comercio electrónico
- 3.7.4. Estructura de una web de comercio electrónico

3.8. Diseño responsive y adaptativo
- 3.8.1. ¿Qué es el diseño *responsive*?
- 3.8.2. Diferencias entre *Responsive Web Design* y *Mobile First Web*
- 3.8.3. Ventajas del diseño *responsive*
- 3.8.4. Elementos a tener en cuenta para una web *responsive*

3.9. Diseño de experiencias
- 3.9.1. ¿Hacia dónde se dirige el diseño web?
- 3.9.2. Tipos de experiencias
- 3.9.3. Fases de una experiencia
- 3.9.4. Diseño de emociones
- 3.9.5. Diseño de experiencias en imagen corporativa

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

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.

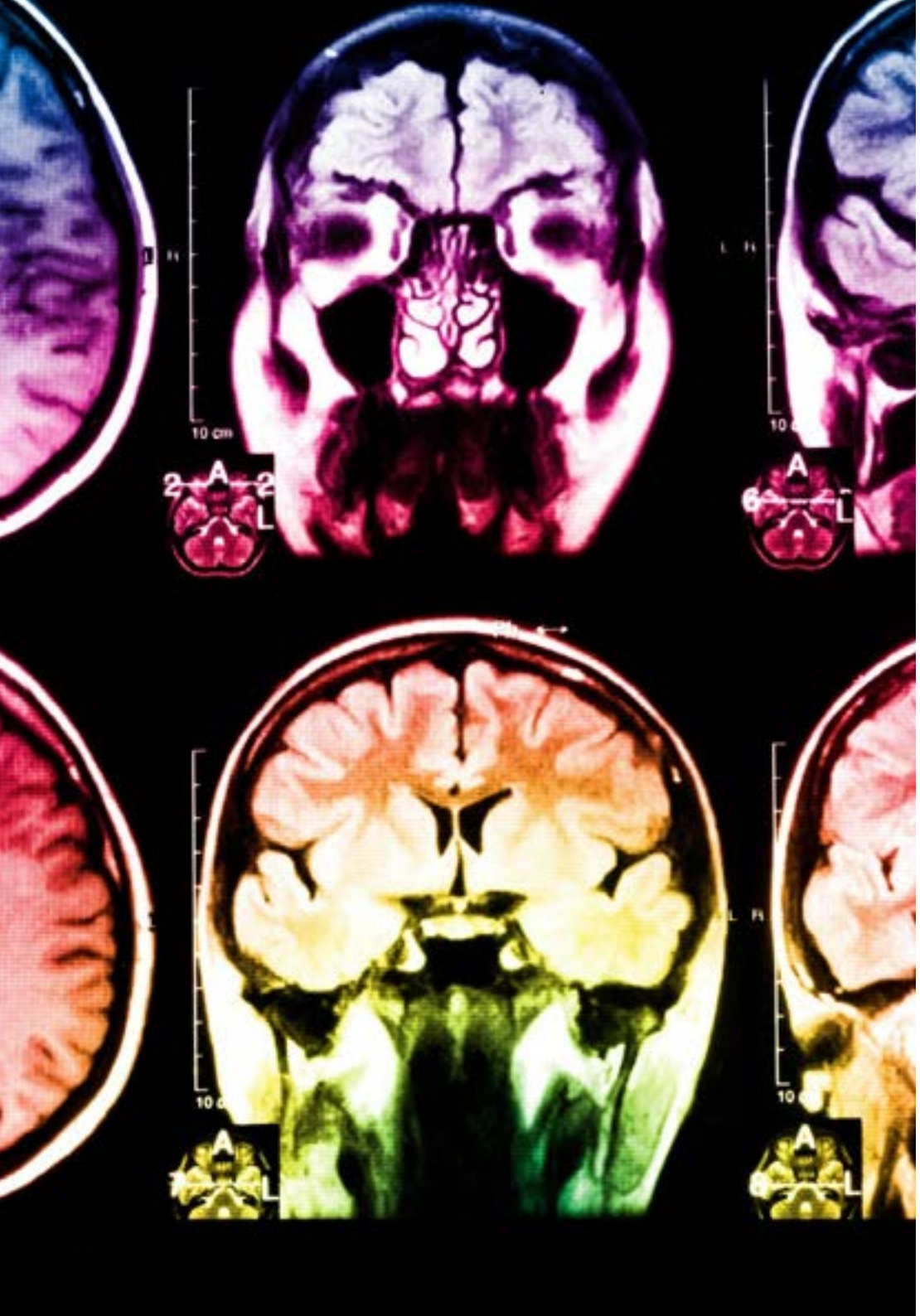
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

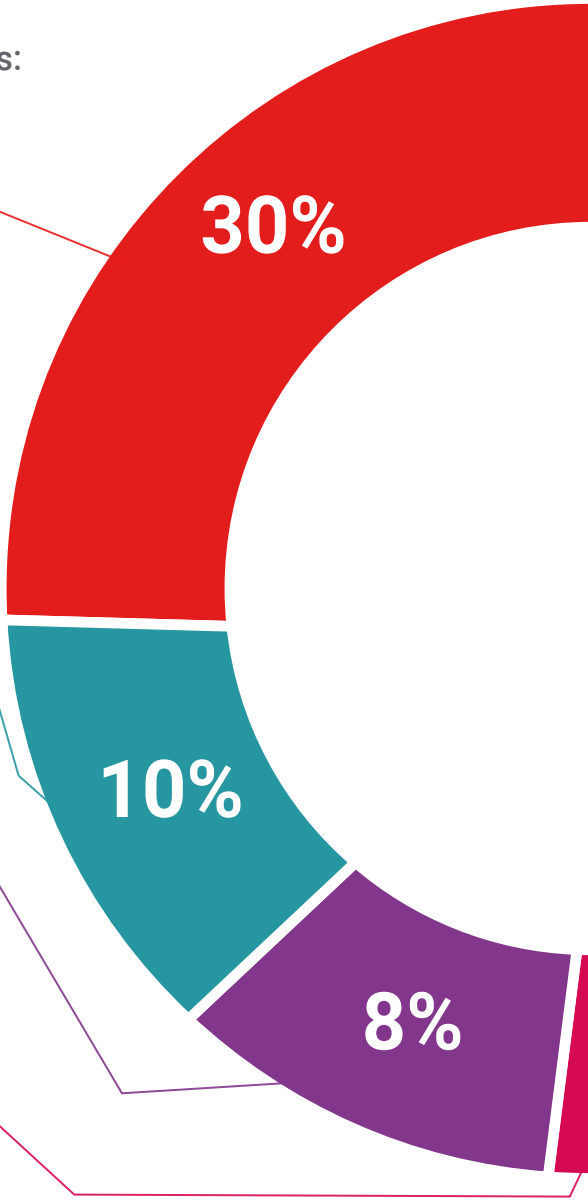
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

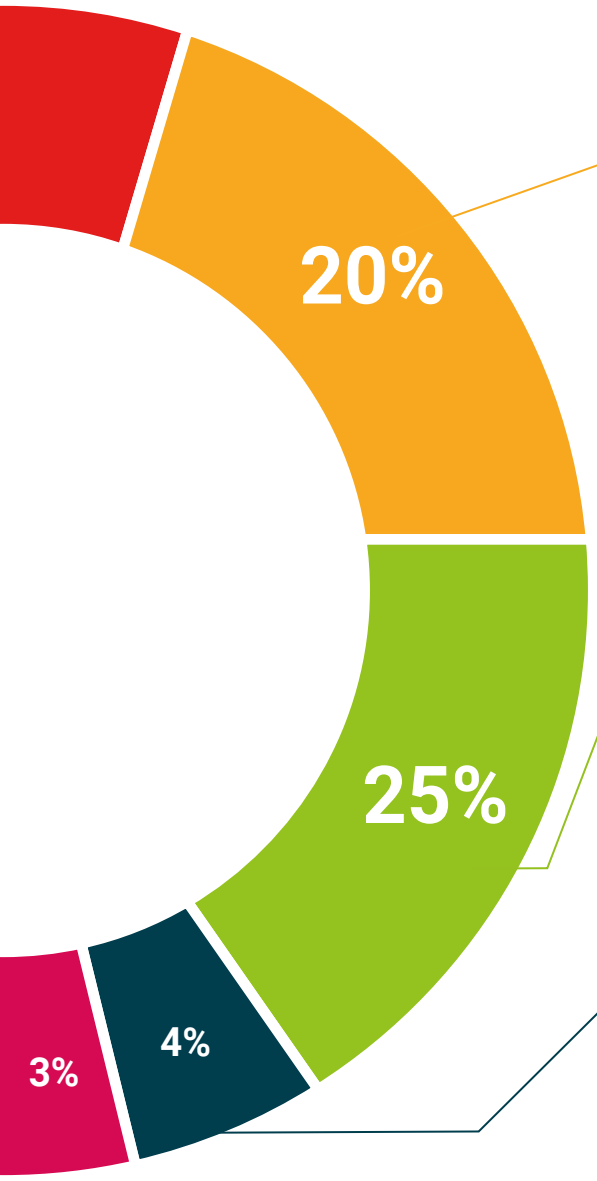
Prácticas de habilidades y competencias

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 Web 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 Web** 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 Web**

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

Diseño Web

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
Diseño Web

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Diseño Web



tech universidad tecnológica