Experto Universitario
Diseño Conceptual de Packaging



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño Conceptual de Packaging

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

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

Este programa permitirá al profesional conocer las técnicas de Diseño Conceptual aplicadas al *Packaging* más avanzadas en la actualidad. El *Packaging* es un elemento fundamental en la venta y distribución de diversos productos, por lo que es una de las cuestiones más cuidadas por numerosas compañías. Así, estas empresas buscan especialistas en este ámbito que puedan planificar y llevar a cabo sus proyectos, y con esta titulación el diseñador adquirirá todo lo necesario para acceder a las mejores oportunidades laborales en este ámbito. Todo ello, a partir de los materiales multimedia más avanzados, disponibles las 24 horas del día gracias a la metodología 100% online de TECH.





Conoce, a partir de los mejores recursos didácticos multimedia, las mejores técnicas de Diseño Conceptual aplicadas al Packaging, y haz progresar inmediatamente tu carrera profesional gracias a este programa de TECH"

El proceso de diseño del packaging de un producto es tan importante como el propio producto, ya que va a ser un elemento fundamental en su comercialización y en su elaboración. Así, cada vez más compañías le prestan atención a esta área y buscan especialistas que sepan aportar nuevas ideas para mejorar las ventas, la distribución y agilizar el proceso de creación de estos elementos. Por eso, este programa es perfecto para el diseñador que desee adentrarse en este ámbito en auge.

A lo largo de 4 módulos especializados, el profesional tendrá la oportunidad de ahondar en cuestiones como la organización configuracional de la imagen, las metodologías proyectuales basadas en la biónica, la estética contemporánea o el análisis de las necesidades específicas forma, color, olor, volumen y texturas ergonomía del envase, entre muchas otras.

El diseñador disfrutará, asimismo, de un sistema metodología de enseñanza 100% online que le permitirá compaginar su trabajo y el resto de sus obligaciones diarias con los estudios. Sin horarios fijos. Sin incómodos desplazamientos. Y con los mejores recursos multimedia: vídeos, actividades teórico-prácticas, resúmenes interactivos o clases magistrales.

Este **Experto Universitario en Diseño Conceptual de Packaging** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Conceptualización de Diseños
- 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

Ahondarás en cuestiones como la sostenibilidad aplicada al Packaging y los principios estéticos que dominan el Diseño Contemporáneo”

Vídeos, resúmenes interactivos, diferentes actividades prácticas, clases magistrales, etc. Los mejores recursos didácticos estarán a tu disposición para que te especialices en Diseño Conceptual de Packaging"

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.

Tendrás a tu disposición todos los materiales del programa las 24 horas al día, ya que el sistema de enseñanza de TECH se adapta por completo a tus obligaciones y necesidades.

Este programa te proporcionará las bases teóricas y metodológicas para Conceptualizar el Diseño de Packaging.



02

Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario en Diseño Conceptual de Packaging es acercar al profesional todas las claves para planificar y ejecutar proyectos de creación de *Packaging*, desde su concepción hasta su finalización. Así, el enfoque del programa no solo es eminentemente práctico, sino profesionalizante, y hace hincapié en todas las técnicas y conocimientos necesarios para llevar a cabo esta compleja, pero apasionante tarea.





Alcanza todos tus objetivos gracias a este programa, que te ayudará a experimentar un gran avance profesional gracias a sus completos e innovadores contenidos en este ámbito del Diseño"

Objetivos generales

- Dotar del conocimiento y dominio de las técnicas, las formas, los procesos y las tendencias del diseño de envases, embalajes y etiquetas y de sus aplicaciones industriales
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de un proyecto en diseño
- Comprender el proceso creativo, de análisis y de estudio para realizar cualquier obra
- Analizar y diferenciar las principales leyes de la percepción visual con la nomenclatura y el lenguaje propio de la especialidad
- Aprender a construir estructuras mediante elementos previamente conformados y comprender los factores que determinan su configuración espacial

No esperes más. Este es el programa que buscabas. Matricúlate ya y accede a las mejores oportunidades laborales como diseñador de producto”



Objetivos específicos

Módulo 1. El color y la forma

- Conocer las diferentes herramientas y recursos actualizados de utilización del color en diseño y manejar los distintos medios de aplicación del color tanto manuales como digitales en los procesos de diseño
- Entender cómo aplicar el color aprovechando los recursos cromáticos y las dimensiones estándares internacionales para conseguir objetivos concretos en los proyectos de diseño

Módulo 2. Teoría y Metodología del Proyecto

- Concebir y desarrollar la construcción de proyectos propios del diseño
- Incorporar y crear soluciones constructivas de elementos del proyecto en diseño
- Entender los factores estéticos, técnicos, simbólicos y funcionales de la operación de diseñar
- Obtener conocimientos y herramientas que permitan realizar planteamientos abiertos y divergentes, explorando múltiples soluciones y variables que servirán como estrategias para fomentar la creatividad

Módulo 3. Estética

- Poder argumentar las opiniones con precisión y rigor, usando una terminología y vocabulario específicos de la disciplina
- Argumentar fundamentos estéticos de proyectos de diseño
- Identificar las características formales y comunicativas de las obras de diseño
- Entender las relaciones entre los movimientos artísticos y el diseño
- Analizar obras de diseño aplicando criterios formales, comunicativos y simbólicos

Módulo 4. Taller de Proyectos

- Desarrollar a nivel avanzado las características específicas de las diferentes tipologías de proyectos, según su naturaleza, mostrando una elevada capacidad de análisis y decisión sobre cuál podría ser la solución óptima para una cumplir los objetivos del proyecto con éxito
- Ser capaz de crear una propuesta semiprofesional de un diseño, que se ajuste rigurosamente al briefing planteado y responda estrictamente a las necesidades del colectivo de usuarios, el cliente y la sociedad en última instancia
- Ajustarse a la planificación de forma exhaustiva de todas las fases del proceso de diseño, estableciendo acciones correctoras en caso de desviación sobre el planning previsto por fases e hitos
- Desarrollar las capacidades creativas que conduzcan a un lenguaje de diseño maduro y profesional
- Ser capaz de liderar grupo de trabajo, en el contexto de un proyecto desarrollado en equipo
- Relacionarse fluidamente con especialistas profesionales y con empresas u organismos colaboradores

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Diseño Conceptual de Packaging ha sido creado por grandes especialistas en este ámbito, quienes se han encargado de reunir los conocimientos más avanzados en este ámbito. Así, a partir de 4 módulos específicos, el alumno podrá profundizar en cuestiones como los efectos emocionales de los diferentes colores, los fundamentos sintácticos de la alfabetización visual o la descripción del sistema-producto y del ciclo de vida de un envoltorio o paquete.





Los principios fundamentales del Diseño Conceptual de Packaging están a tu alcance con este Experto Universitario, que reúne unos contenidos altamente especializados en esta área creativa"

Módulo 1. El color y la forma

1.1. Teoría del color
- 1.1.1. Percepción de la forma y el espacio
- 1.1.2. El color. Definición
- 1.1.3. Percepción del color
- 1.1.4. Propiedades o dimensiones del color
- 1.1.5. Clasificación del color

1.2. La percepción del color
- 1.2.1. El ojo humano
- 1.2.2. Visión de los colores
- 1.2.3. Variables en la percepción del color
- 1.2.4. Percepción no visual del color

1.3. Modelos y normalización del color
- 1.3.1. Historia del color
  - 1.3.1.1. Primeras teorías
  - 1.3.1.2. Leonardo Da Vinci
  - 1.3.1.3. Isaac Newton
  - 1.3.1.4. Moses Harris
  - 1.3.1.5. Goethe
  - 1.3.1.6. Runge
  - 1.3.1.7. Chevreul
  - 1.3.1.8. Rood
  - 1.3.1.9. Munsell
  - 1.3.1.10. Ostwald
- 1.3.2. Percepción visual
  - 1.3.2.1. Absorción y reflexión
  - 1.3.2.2. Las moléculas de pigmento
- 1.3.3. Atributos del color
  - 1.3.3.1. Tono
  - 1.3.3.2. Luminancia
  - 1.3.3.3. Saturación
- 1.3.4. Colores cálidos y fríos
- 1.3.5. La armonía en los colores
- 1.3.6. El contraste
- 1.3.7. Efectos del color
  - 1.3.7.1. El tamaño
  - 1.3.7.2. Transparencia, peso y masa

1.4. Semiótica y Semántica del color
- 1.4.1. Semiótica del color
- 1.4.2. Descripción del color
- 1.4.3. Colores: material, luces, percepciones y sensaciones
- 1.4.4. Color y materia
- 1.4.5. La verdad de un color
- 1.4.6. Percepción del color
- 1.4.7. El peso de un color
- 1.4.8. El diccionario del color

1.5. El color en el diseño
- 1.5.1. Tendencias cromáticas
- 1.5.2. Diseño Gráfico
- 1.5.3. Diseño de Interiores
- 1.5.4. Arquitectura
- 1.5.5. Diseño Paisajístico
- 1.5.6. Diseño de Moda

1.6. Composición
- 1.6.1. Generalidades
  - 1.6.1.1. Códigos empleados
  - 1.6.1.2. Grado de originalidad y de banalidad
  - 1.6.1.3. Grado de iconicidad y de abstracción
- 1.6.2. Organización configuracional de la imagen: relación fondo y figura
- 1.6.3. Organización configuracional de la imagen: leyes gestálticas
- 1.6.4. Organización configuracional de la imagen: sistemas de organización espacial
  - 1.6.4.1. Equilibrio: estático o dinámico. Sistema focal u ortogonal
  - 1.6.4.2. Proporción
  - 1.6.4.3. Simetría
  - 1.6.4.4. Movimiento y ritmo
- 1.6.5. Estudio del campo

1.7. Las funciones de la imagen
- 1.7.1. Representativa
  - 1.7.1.1. Cartográfica
  - 1.7.1.2. Científica
  - 1.7.1.3. Arquitectónica
  - 1.7.1.4. Proyectual
- 1.7.2. Persuasiva
- 1.7.3. Artística

1.8. Psicología del color
- 1.8.1. Colores cálidos y colores fríos
- 1.8.2. Efectos fisiológicos
- 1.8.3. Simbolismo de los colores
- 1.8.4. Preferencias personales sobre los colores
- 1.8.5. Efectos emocionales
- 1.8.6. Color local y expresivos

1.9. El significado del color
- 1.9.1. Azul
- 1.9.2. Rojo
- 1.9.3. Amarillo
- 1.9.4. Verde
- 1.9.5. Negro
- 1.9.6. Blanco
- 1.9.7. Naranja
- 1.9.8. Violeta
- 1.9.9. Rosa
- 1.9.10. Oro
- 1.9.11. Plata
- 1.9.12. Marrón
- 1.9.13. Gris

1.10. Utilización del color
- 1.10.1. Fuentes de tintes y pigmentos
- 1.10.2. Iluminación
- 1.10.3. Mezcla de óleos y acrílicos
- 1.10.4. Cerámica vidriada
- 1.10.5. Cristal coloreado
- 1.10.6. Impresión en color
- 1.10.7. Fotografía en color

Módulo 2. Teoría y Metodología del Proyecto

2.1. Teoría, Metodología, Ideación y Concepción del Proyecto
- 2.1.1. Los Sectores del Diseño
  - 2.1.1.1. Comunicaciones. Diseño Gráfico
  - 2.1.1.2. Entornos. Diseño de Interiores
  - 2.1.1.3. Objetos. Diseño Industrial
  - 2.1.1.4. Indumentaria. Diseño de Moda
- 2.1.2. ¿Qué es un problema?
- 2.1.3. Los problemas de Diseño
- 2.1.4. Bocetos y dibujos
- 2.1.5. Modelos
- 2.1.6. Ficha de análisis

2.2. Métodos de Investigación y Experimentación
- 2.2.1. Introducción a la Investigación
- 2.2.2. Ámbitos de Investigación
- 2.2.3. Elementos de la Investigación
- 2.2.4. Métodos de Investigación
- 2.2.5. Función de la Investigación

2.3. Introducción al Alfabeto Visual
- 2.3.1. Fundamentos Sintácticos de la Alfabetización Visual
- 2.3.2. Elementos básicos de la Comunicación Visual
- 2.3.3. Anatomía del Lenguaje Visual
- 2.3.4. Técnicas Visuales

2.4. Introducción a la Biónica
- 2.4.1. Definición y concepto de Biónica
  - 2.4.1.1. Ámbitos de aplicación
- 2.4.2. Metodologías Proyectuales basadas en la Biónica
  - 2.4.2.1. Aproximación y casos de estudio
  - 2.4.2.2. Analogías, clasificación y tipos de Analogía

2.4.3. Diseño, ecológico y eficiente
2.4.3.1. Ciclo de vida del producto
2.4.3.2. El concepto de Obsolescencia
2.4.3.3. Reciclar y reutilizar
2.5. Ergonomía aplicada al Diseño
2.5.1. Introducción al concepto de Ergonomía
2.5.2. Ergonomía y Diseño
2.5.3. Factores de la Ergonomía
2.5.3.1. Objetual
2.5.3.2. Ambiental
2.5.3.3. Sociocultural
2.5.3.4. Psicológico
2.5.3.5. Antropométricos
2.5.4. Métodos y Técnicas Ergonómicas
2.6. Iniciación a la Antropometría
2.6.1. Introducción general
2.6.2. Antropometría estática y dinámica
2.6.3. Medidas y datos antropométricos
2.6.4. Condicionantes en la variabilidad humana
2.6.5. Planos de referencia del cuerpo humano
2.6.6. Tablas antropométricas
2.7. Dicotomía entre Arte y Diseño
2.7.1. ¿Qué es Arte? y ¿Qué es diseño?
2.7.2. Isabel Campi
2.7.3. Norberto Chaves
2.7.4. Ana Herrera
2.7.5. Óscar Salinas
2.7.6. Yves Zimmermann
2.8. El *briefing*
2.8.1. Descripción del *briefing*
2.8.2. Tipos de *briefing*
2.8.3. Elementos del *briefing*
2.8.4. Desarrollo del *briefing*





2.9. La tipografía
- 2.9.1. Orígenes de la tipografía
- 2.9.2. Legibilidad
- 2.9.3. Rotulado y caligrafía
- 2.9.4. Letras para la impresión
- 2.9.5. Sistemas de Composición

2.10. Búsqueda Documental y Estudios Bibliográficos
- 2.10.1. Generar un Proyecto de Investigación
- 2.10.2. El Estudio Bibliográfico
- 2.10.3. Normativa APA

Módulo 3. Estética

3.1. Origen y Antigüedad de la Estética
- 3.1.1. Definición de la Estética
- 3.1.2. El Platonismo
- 3.1.3. El Aristotelismo
- 3.1.4. El Neoplatonismo

3.2. Mímesis, Poíesis y Kátharsis
- 3.2.1. Mímesis
- 3.2.2. Poíesis
- 3.2.3. Kátharsis

3.3. Edad Media y Edad Moderna
- 3.3.1. La Escolástica
- 3.3.2. El Renacimiento
- 3.3.3. Manierismo
- 3.3.4. El Barroco
- 3.3.5. El Racionalismo
- 3.3.6. El Empirismo
- 3.3.7. La Ilustración
- 3.3.8. El Idealismo

3.4. La definición del Arte en la actualidad
- 3.4.1. El Arte
- 3.4.2. El Artista
- 3.4.3. El Gusto y la Crítica
- 3.4.4. Bellas artes

3.5. Las Bellas Artes
- 3.5.1. Arquitectura
- 3.5.2. La Escultura
- 3.5.3. La Pintura
- 3.5.4. La Música
- 3.5.5. La Poesía

3.6. La Estética y la Reflexión
- 3.6.1. Las Estéticas Positivistas
- 3.6.2. Las Estéticas Idealistas
- 3.6.3. Las Estéticas Críticas
- 3.6.4. Las Estéticas Libertarias

3.7. Estética y la Ética
- 3.7.1. Ilustración
- 3.7.2. Idealismo
  - 3.7.2.1. Kant
  - 3.7.2.2. Schiller, Fichte, Schelling
  - 3.7.2.3. Hegel
- 3.7.3. Romanticismo
  - 3.7.3.1. Kierkegaard, Schopenhauer y Wagner
  - 3.7.3.2. Nietzsche

3.8. La Estética y el Gusto
- 3.8.1. El Gusto Estético como Estatuto Teórico Ilustrado
- 3.8.2. El Gusto por lo impactante
- 3.8.3. La Estetización del Gusto

3.9. Estética Contemporánea
- 3.9.1. Formalismo
- 3.9.2. Iconología
- 3.9.3. Neoidealismo
- 3.9.4. Marxismo
- 3.9.5. Pragmatismo
- 3.9.6. Novecentismo
- 3.9.7. Raciovitalismo
- 3.9.8. Empirismo Lógico
- 3.9.9. Semiótica
- 3.9.10. Fenomenología
- 3.9.11. Existencialismo
- 3.9.12. Estética Posmoderna

3.10. Categorías Estéticas
- 3.10.1. La belleza
- 3.10.2. La fealdad
- 3.10.3. Lo sublime
- 3.10.4. Lo trágico
- 3.10.5. Lo cómico
- 3.10.6. Lo grotesco

Módulo 4. Taller de Proyectos

4.1. Introducción. El diseño
- 4.1.1. Definición de diseño
- 4.1.2. Para qué sirve el diseño
- 4.1.3. Diseñar, inventar, crear

4.2. El diseño
- 4.2.1. Definición de diseño
- 4.2.2. Para qué sirve el diseño
- 4.2.3. Diseñar, inventar, crear

4.3. Estrategia y gestión I
- 4.3.1. Estrategia y gestión
- 4.3.2. Motivaciones para diseñar
- 4.3.3. Propiedad industrial

4.4. Estrategia y gestión II
- 4.4.1. Investigación, desarrollo y diseño
- 4.4.2. Escenarios para pensar el producto
- 4.4.3. Producto ampliado
- 4.4.3. La forma en un sentido amplio y variables

4.5. Investigación, desarrollo y diseño.
- 4.5.1. Investigación, desarrollo y diseño.
- 4.5.2. Los significados de la forma y el color
- 4.5.3. Concepto y esencia

4.6. Usuarios I
- 4.6.1. Quienes usan nuestros productos.

4.6.2. Caracterización visual de usuarios
4.6.3. La calidad percibida por los usuarios. Ergonomía
4.7. Usuarios II
4.7.1. La escala del producto
4.7.2. Interacciones usuario-producto
4.7.3. Necesidades de los usuarios
4.8. Sustentabilidad
4.8.1. Diseño sustentable
4.8.2. Estrategias de diseño para la sostenibilidad
4.8.3. El buen diseño
4.9. Innovación
4.9.1. Tipos de innovación
4.9.2. Estrategias de innovación
4.9.3. Toma de decisiones
4.10. Producción
4.10.1. Procesos productivos
4.10.2. Gestión de los procesos
4.10.3. Puesta en marcha de la producción

Este programa no solo dispone de la mejor metodología de enseñanza, sino que presenta el temario más actualizado en uno de los ámbitos del diseño con mayor crecimiento en la actualidad"



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"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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.

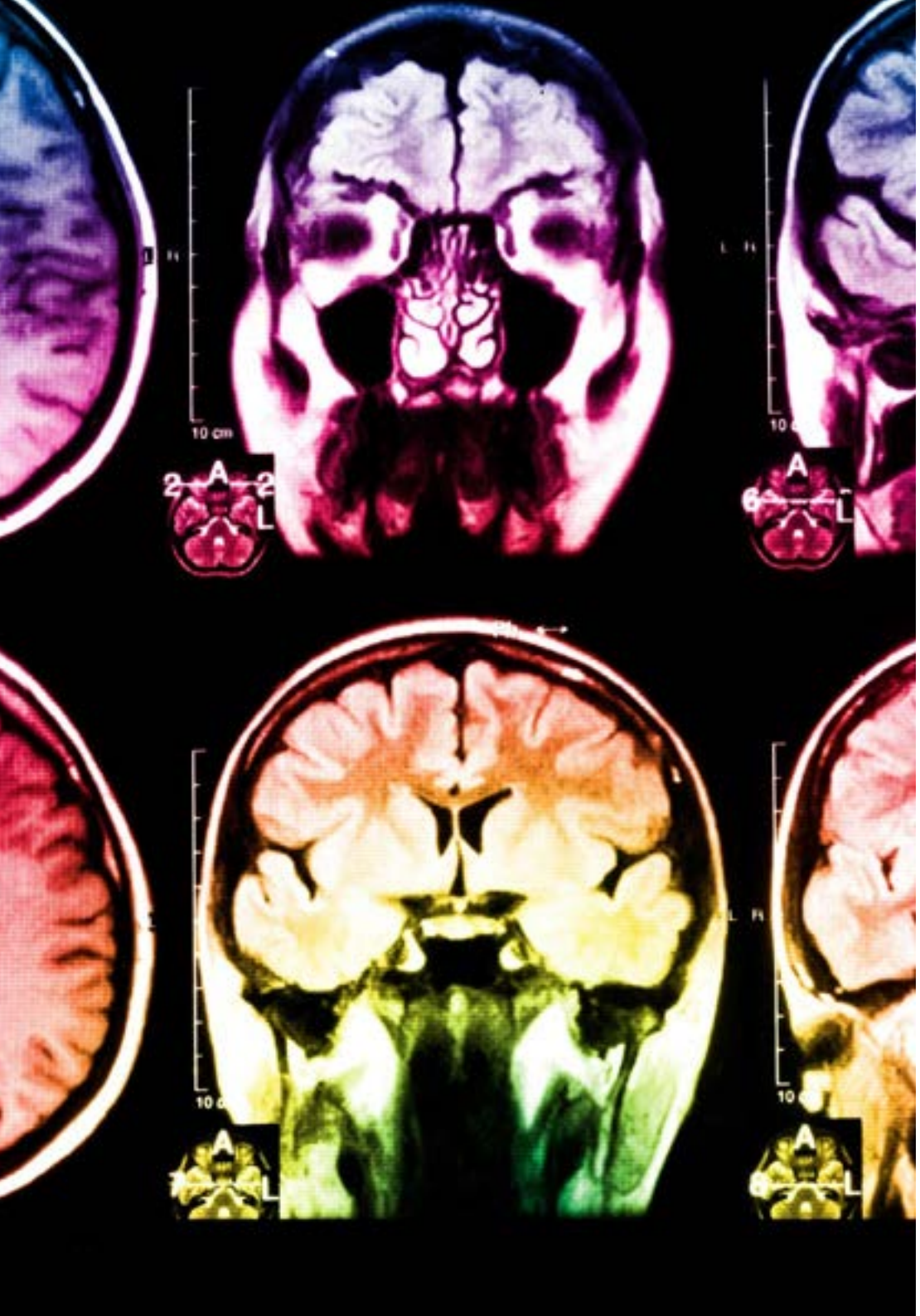
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

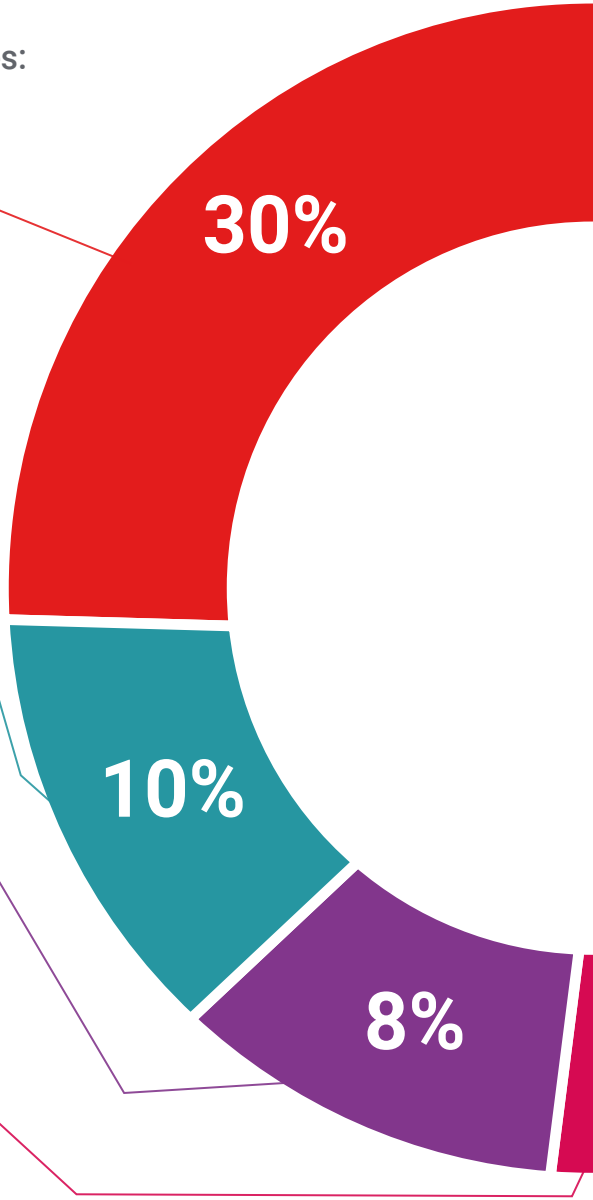
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

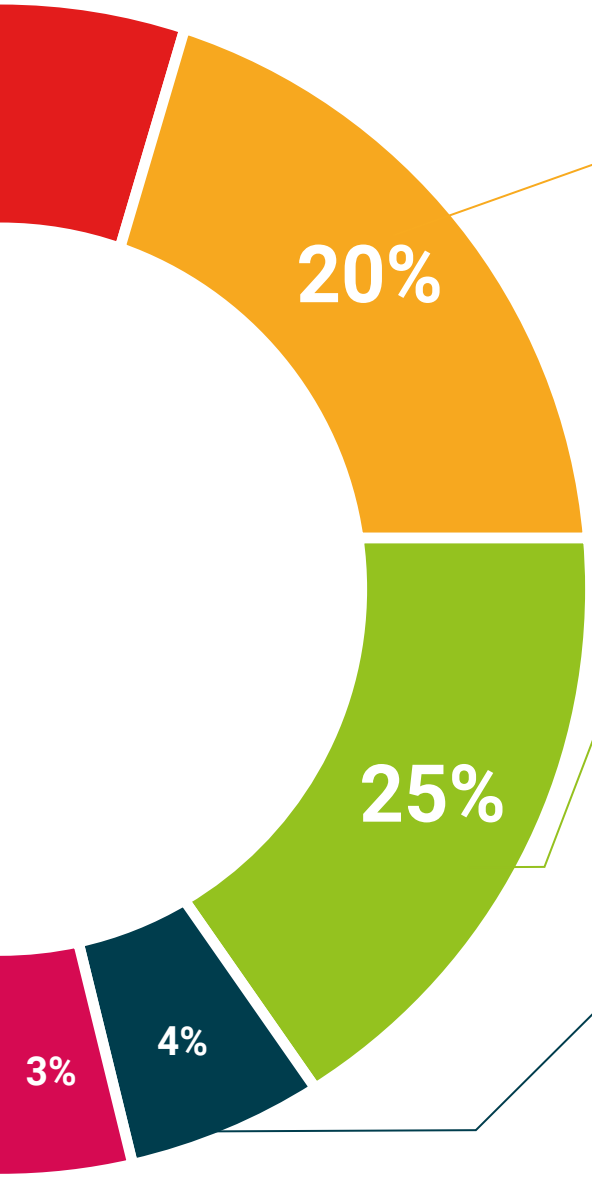
Prácticas de habilidades y competencias

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 Conceptual de Packaging 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 Diseño Conceptual de Packaging** 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 Conceptual de Packaging**

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 Conceptual de Packaging

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 Conceptual de Packaging

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

Experto Universitario
Diseño Conceptual de Packaging



tech universidad tecnológica