Experto Universitario
Proyectos de Diseño de Producto Digital



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Proyectos de Diseño de Producto Digital

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

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

Para acometer un Proyecto de Diseño de Producto Digital es necesario conocer todas las particularidades de este tipo de iniciativas. Por eso, este programa es fundamental para el profesional que desee enfocarse a este ámbito, ya que le proporciona todos los conocimientos y herramientas necesarios para desenvolverse en el Diseño Digital. Así, a lo largo de la titulación, podrá ahondar en las Tecnologías Emergentes como el *Blockchain* y el Internet de las cosas. De este modo, al completarla, el alumno estará en posición de dominar todos los aspectos esenciales para emprender un proyecto en esta área. Y lo habrá hecho a partir de una metodología de enseñanza 100% online que se adaptará por completo a sus circunstancias personales, permitiéndole estudiar cuando y donde lo desee.





Conocer en profundidad las Tecnologías Emergentes y los métodos de gestión ágil de proyectos te convertirá en un Diseñador Especializado en Productos Digitales"

Los enormes cambios a nivel social, cultural y económico que se han producido debido a la Digitalización también han afectado a ámbitos como el Diseño. Así, en la actualidad, no se concibe ninguna clase de proyecto empresarial, comercial o artístico sin conocer a la perfección su integración con Internet y el entorno digital. Por esa razón, cada vez se encuentra más solicitado el perfil del Diseñador Especializado en iniciativas donde hay que realizar Diseños de Productos Digitales.

Esta coyuntura novedosa ha forzado a numerosos profesionales a actualizarse, y este Experto Universitario ha sido elaborado expresamente para brindarles la oportunidad de conocer las últimas innovaciones en esta área. De este modo, a lo largo del programa, el diseñador podrá ahondar en cuestiones como el diseño aplicado a las tecnologías móviles, el Internet de las cosas y su integración en la vida personal y laboral diaria o las metodologías ágiles en el emprendimiento de proyectos.

Con esos conocimientos, el alumno tendrá la posibilidad de situarse como una figura destacada en el ámbito del diseño, pudiendo aspirar a acceder a grandes empresas e instituciones de este sector. Todo esto, mediante el sistema de aprendizaje online de TECH y a sus numerosos materiales multimedia, que facilitarán la enseñanza de estos novedosos contenidos.

Este **Experto Universitario en Proyectos de Diseño de Producto Digital** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño de Productos Digitales
- 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

Este programa te convertirá en un especialista en la realización de proyectos enfocados al Diseño de Producto Digital. No pierdas la oportunidad de acceder a un ámbito profesional altamente solicitado y matricúlate”

El Diseño de Producto Digital es uno de los campos con mayor auge en la actualidad y esta titulación te da la oportunidad de convertirte en un profesional con grandes perspectivas laborales”

La metodología online con la que se desarrolla este programa te permitirá compaginar tu trabajo con los estudios, sin someterte a horarios estrictos ni a incómodos desplazamientos.

Tendrás a tu disposición los contenidos más novedosos en este ámbito del Diseño, presentados en formato multimedia para facilitar la eficacia del aprendizaje.

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

Este Experto Universitario en Proyectos de Diseño de Producto Digital tiene como meta principal transmitir al profesional los conocimientos más avanzados en este ámbito, de modo que pueda llevar a cabo todo tipo de iniciativas creando productos para el entorno digital. Para alcanzar ese objetivo, este programa le ofrece los contenidos más novedosos y completos, y una metodología que se ajustará completamente a sus necesidades y horarios.



Este programa te permitirá desarrollar tu carrera profesional gestionando Proyectos de Diseño de Productos Digitales”

Objetivos generales

- Conocer las Bases del Diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta la actualidad
- Comprender el proceso creativo, de análisis y de estudio para realizar cualquier obra
- Conocer los Softwares más importantes en el Contexto Actual del Diseño
- Dominar los Recursos Tecnológicos de la Comunicación Visual
- Distinguir las fases del Proceso de Diseño y las Técnicas de Análisis de la Experiencia de Usuario adecuadas en cada fase



Objetivos específicos

Módulo 1. Tecnologías Emergentes

- Conocer las distintas Tecnologías y Servicios Móviles existentes actualmente en el mercado
- Aprender a Diseñar Experiencias de Usuario adaptadas a las nuevas Tecnologías Emergentes disponibles actualmente
- Entender el funcionamiento del Internet de las cosas (IOT), sus fundamentos, principales componentes, la Computación en la Nube y las Ciudades Inteligentes
- Adquirir los conocimientos básicos para entender los fundamentos de las Cadenas de Bloques y las Aplicaciones y Servicios basados en *Blockchain*
- Conocer las últimas Tecnologías Innovadoras e introducir las Bases de la Investigación

Módulo 2. Internet de las cosas (IoT)

- Conocer en detalle el funcionamiento del IoT e Industria 4.0 y sus combinaciones con otras tecnologías, su situación actual, sus principales dispositivos y usos y cómo la Hiperconectividad da pie a nuevos Modelos de Negocio donde todos los productos y sistemas están conectados y en comunicación permanente
- Profundizar en el conocimiento de una Plataforma IoT y en los elementos que lo componen, los retos y oportunidades para implementar Plataformas IoT en las fábricas y empresas las principales áreas de negocio relacionadas con las Plataformas IoT y la relación entre Plataformas IoT, Robótica y el resto de las Tecnologías Emergentes
- Conocer los principales dispositivos *wearables* existentes, su utilidad, los sistemas de seguridad a aplicar en todo modelo IoT y su variante en el mundo industrial, denominado IIoT

Módulo 3. Metodologías Ágiles

- Determinar los elementos clave de un caso de negocio, la visión del producto y las historias de usuarios
- Planificar iteraciones basadas en la velocidad del equipo y la longitud de la iteración
- Recopilar y priorizar requisitos para un Proyecto Ágil
- Reconocer las pautas para descomponer, estimar y asignar historias de usuarios
- Analizar las claves de la contratación para Proyectos Ágiles
- Examinar las estrategias de liderazgo de equipos autogestionados de alto rendimiento

Experimentarás un gran progreso profesional una vez hayas completado este programa, que te trasladará los conocimientos más punteros en uno de los sectores del diseño con mayor auge en la actualidad"

04

Estructura y contenido

Los grandes avances que ha experimentado el Diseño en los últimos años han exigido la elaboración de este programa, con la que el profesional encontrará todas las respuestas a los retos actuales de la creación de Productos Digitales. Así, a través de este Experto Universitario, el diseñador profundizará en cuestiones como la experiencia de usuario, la realidad extendida, el diseño aplicado al Internet de las cosas y los mejores métodos de gestión de proyectos. De este modo, con estos conocimientos, el estudiante se habrá preparado para acceder y triunfar en un sector profesional en pleno crecimiento.





A través de 3 módulos especializados, podrás conocer todas las claves para llevar a cabo los mejores Proyectos de Diseño de Producto Digital"

Módulo 1. Tecnologías Emergentes

1.1. Tecnologías Móviles
- 1.1.1. Dispositivos Móviles
- 1.1.2. Comunicaciones Móviles

1.2. Servicios Móviles
- 1.2.1. Tipos de Aplicaciones
- 1.2.2. Decisión sobre el Tipo de Aplicación Móvil
- 1.2.3. Diseño de la Interacción Móvil

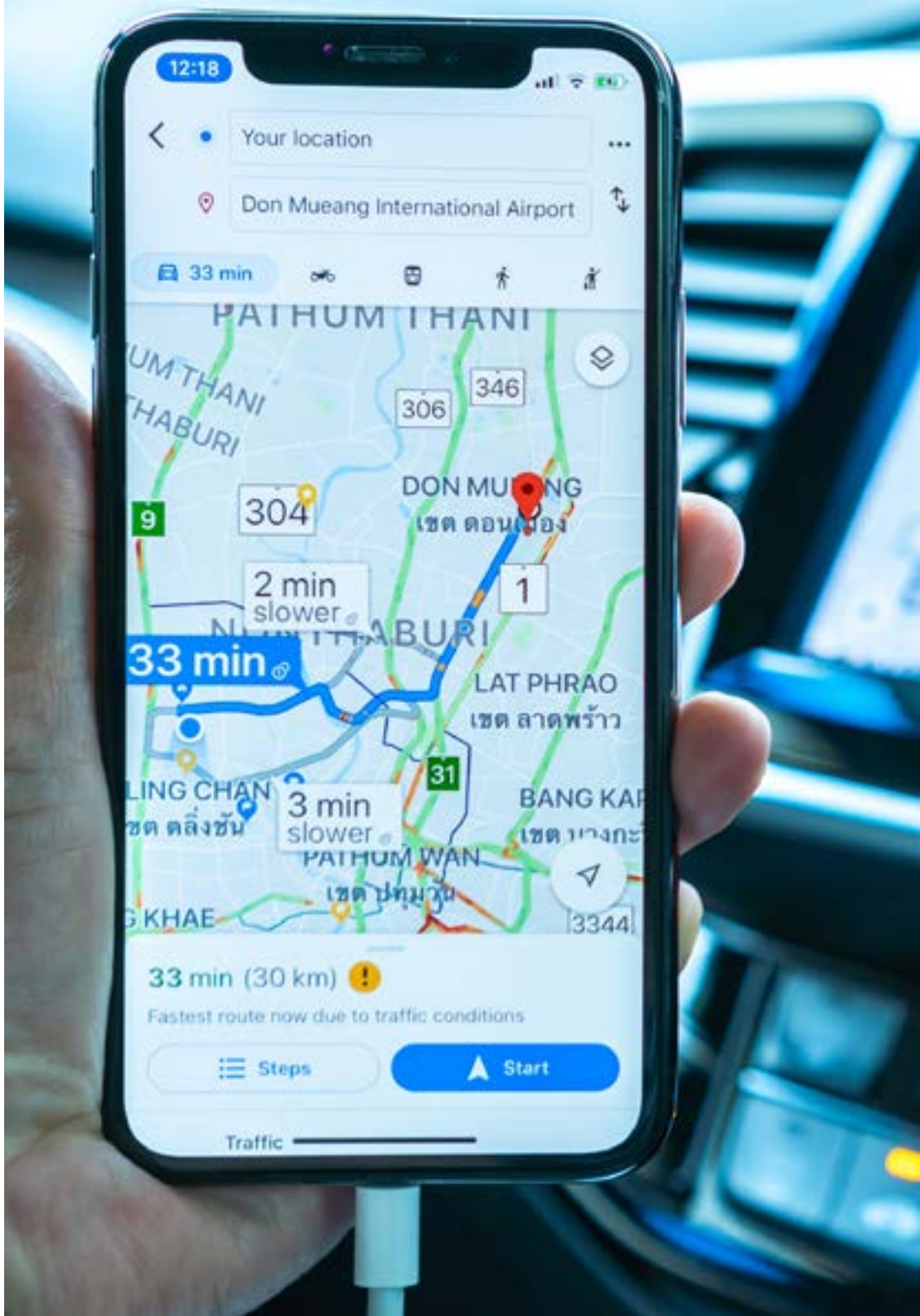
1.3. Servicios basados en localización
- 1.3.3. Servicios basados en localización
- 1.3.4. Tecnologías para la localización móvil
- 1.3.5. Localización basada en GNSS
- 1.3.6. Precisión y exactitud en Tecnologías de Localización
- 1.3.7. *Beacons:* localización por proximidad

1.4. Diseño de la Experiencia de Usuario (UX)
- 1.4.1. Introducción a la Experiencia de Usuario (UX)
- 1.4.2. Tecnologías para la localización móvil
- 1.4.3. Metodología para el Diseño de UX
- 1.4.4. Buenas prácticas en el proceso de prototipado

1.5. Realidad extendida
- 1.5.1. Conceptos de realidad extendida
- 1.5.2. Tecnologías para la localización móvil
- 1.5.3. Aplicación y servicios AR y VR

1.6. Internet de las cosas (IoT) (I)
- 1.6.1. Fundamentos IoT
- 1.6.2. Dispositivos y comunicaciones IoT

1.7. Internet de las cosas (IoT) (II)
- 1.7.1. Más allá de la computación en la nube
- 1.7.2. Ciudades inteligentes (*smart cities*)
- 1.7.3. Gemelos Digitales
- 1.7.4. Proyectos IoT





1.8. *Blockchain*
- 1.8.1. Fundamentos de la cadena de bloques
- 1.8.2. Aplicaciones y servicios basados en *Blockchain*

1.9. Conducción Autónoma
- 1.9.1. Tecnologías para la Conducción Autónoma
- 1.9.2. Comunicaciones V2X

1.10. Tecnología Innovadora e Investigación
- 1.10.1. Fundamentos de la Computación Cuántica
- 1.10.2. Aplicaciones de la Computación Cuántica
- 1.10.3. Introducción a la investigación

Módulo 2. Internet de las cosas (IoT)

2.1. Sistemas Ciberfísicos (CPS) en la Visión Industria 4.0
- 2.1.1. *Internet of Things* (IoT)
- 2.1.2. Componentes que intervienen en IoT
- 2.1.3. Casos y aplicaciones de IoT

2.2. Internet de las cosas y Sistemas Ciberfísicos
- 2.2.1. Capacidades de computación y comunicación a objetos físicos
- 2.2.2. Sensores, datos y elementos en los Sistemas Ciberfísicos

2.3. Ecosistema de dispositivos
- 2.3.1. Tipologías, ejemplos y usos
- 2.3.2. Aplicaciones de los diferentes dispositivos

2.4. Plataformas IoT y su arquitectura
- 2.4.1. Tipologías y plataformas en el mercado de IoT
- 2.4.2. Funcionamiento de una plataforma IoT

2.5. *Digital Twins*
- 2.5.1. El Gemelo Digital o *Digital Twin*
- 2.5.2. Usos y aplicaciones del Gemelo Digital

2.6. *Indoor & outdoor geolocation* (*Real Time Geospatial*)
- 2.6.1. Plataformas para la geolocalización *indoor y outdoor*
- 2.6.2. Implicaciones y retos de la Geolocalización en un Proyecto IoT

2.7. Sistemas de Seguridad Inteligentes
- 2.7.1. Tipologías y Plataformas de Implementación de Sistemas de Seguridad
- 2.7.2. Componentes y Arquitecturas en Sistemas de Seguridad Inteligentes

2.8. Seguridad en las Plataformas IoT e IIoT
- 2.8.1. Componentes de Seguridad en un Sistema IoT
- 2.8.2. Estrategias de Implementación de la Seguridad en IoT

2.9. *Wearables at work*
- 2.9.1. Tipos de *wearables* en Entornos Industriales
- 2.9.2. Lecciones aprendidas y retos al implementar *wearables* en trabajadores

2.10. Implementación de una API para interactuar con una Plataforma
- 2.10.1. Tipologías de API que intervienen en una plataforma IoT
- 2.10.2. Mercado de API
- 2.10.3. Estrategias y Sistemas para Implementar Integraciones con API

Módulo 3. Metodologías ágiles

3.1 Gestión ágil de proyectos. Base para el desarrollo de aplicaciones web
- 3.1.1. El Enfoque Ágil
- 3.1.2. Valores y Principios Ágiles
- 3.1.3. La Gestión de Proyectos Tradicional y Ágil
- 3.1.4. El Modelo Ágil de Gestión de Proyectos
- 3.1.5. Metodologías Ágiles

3.2. Adopción de un Enfoque Ágil para el Desarrollo de Aplicaciones Web
- 3.2.1. Mitos y realidades sobre la agilidad
- 3.2.2. Prácticas Ágiles
- 3.2.3. Elección de Prácticas Ágiles para un proyecto
- 3.2.4. Desarrollo de una Mentalidad Ágil
- 3.2.5. Implementación y comunicación de la adopción de Principios Ágiles

3.3. Metodologías ágiles para Desarrollo de Aplicaciones Web
- 3.3.1. Desarrollo *Lean*
- 3.3.2. *Extreme programming* (XP)
- 3.3.3. Métodos Crystal
- 3.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
- 3.3.5. DSDM y Proceso Unificado Ágil

3.4. Metodologías ágiles para Desarrollo de Aplicaciones Web avanzadas
- 3.4.1. Método *Kanban*
- 3.4.2. *Scrum y scrumban*
- 3.4.3. DA. *Disciplined Agile*
- 3.4.4. Metodologías Híbridas
- 3.4.5. Comparación de Metodologías Ágiles

3.5. Proyecto de Desarrollo Web. Proceso de planificación
- 3.5.1. Inicio de un Proyecto Ágil
- 3.5.2. Proceso de Planificación Ágil
- 3.5.3. Recopilación de requisitos e historias de usuarios
- 3.5.4. Establecimiento del Alcance del Proyecto mediante Métodos Ágiles. *Product Backlog*
- 3.5.5. Herramientas Ágiles para priorizar requisitos

3.6. Partes interesadas de los Proyectos Ágiles para el Desarrollo de Aplicaciones Web
- 3.6.1. Partes interesadas en Proyectos Ágiles
- 3.6.2. Fomento de la participación efectiva de las partes interesadas
- 3.6.3. Toma de decisiones participativas
- 3.6.4. Intercambio y Recopilación Ágil de Conocimientos

3.7. Plan de lanzamiento y creación de estimaciones
- 3.7.1. Plan de lanzamiento
- 3.7.2. Estimación del tamaño de la historia de usuario
- 3.7.3. Estimación de la velocidad
- 3.7.4. Técnicas de Estimación Ágiles
- 3.7.5. Priorización de las historias de los usuarios

3.8. Planificación y Monitorización de las Iteraciones
- 3.8.1. La Iteración y el Desarrollo Progresivo
- 3.8.2. Proceso de Planificación de la Iteración
- 3.8.3. Creando el *backlog* de la Iteración
- 3.8.4. El Cronograma Ágil y los *buffers*
- 3.8.5. Seguimiento del Progreso de la Iteración
- 3.8.6. Seguimiento y Reporte del Progreso del *Release*



3.9. Liderazgo de un Equipo de Desarrollo de Aplicaciones Web
- 3.9.1. Los Equipos Ágiles
- 3.9.2. El Líder del Proyecto Ágil
- 3.9.3. El Equipo Ágil
- 3.9.4. Gestión de Equipos Ágiles Virtuales
- 3.9.5. *Coaching* para la mejorara del desempeño del equipo

3.10. La Gestión y Entrega de Valor en Proyectos de Desarrollo Web
- 3.10.1. Procesos para la entrega centrada en el valor
- 3.10.2. La calidad del producto
- 3.10.3. Prácticas Ágiles de Calidad
- 3.10.4. Gestión del Riesgo
- 3.10.5. Los Contratos Ágiles
- 3.10.6. Gestión del Valor ganado en Proyectos Ágiles

Este programa te preparará para convertirte en una referencia del Diseño de Producto, proporcionándote las herramientas esenciales para gestionar proyectos con eficacia en este ámbito profesional"

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 Diseño de TECH Universidad Tecnológica te preparará 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, TECH utiliza los *case studies* de Harvard Business School, 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 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

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 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

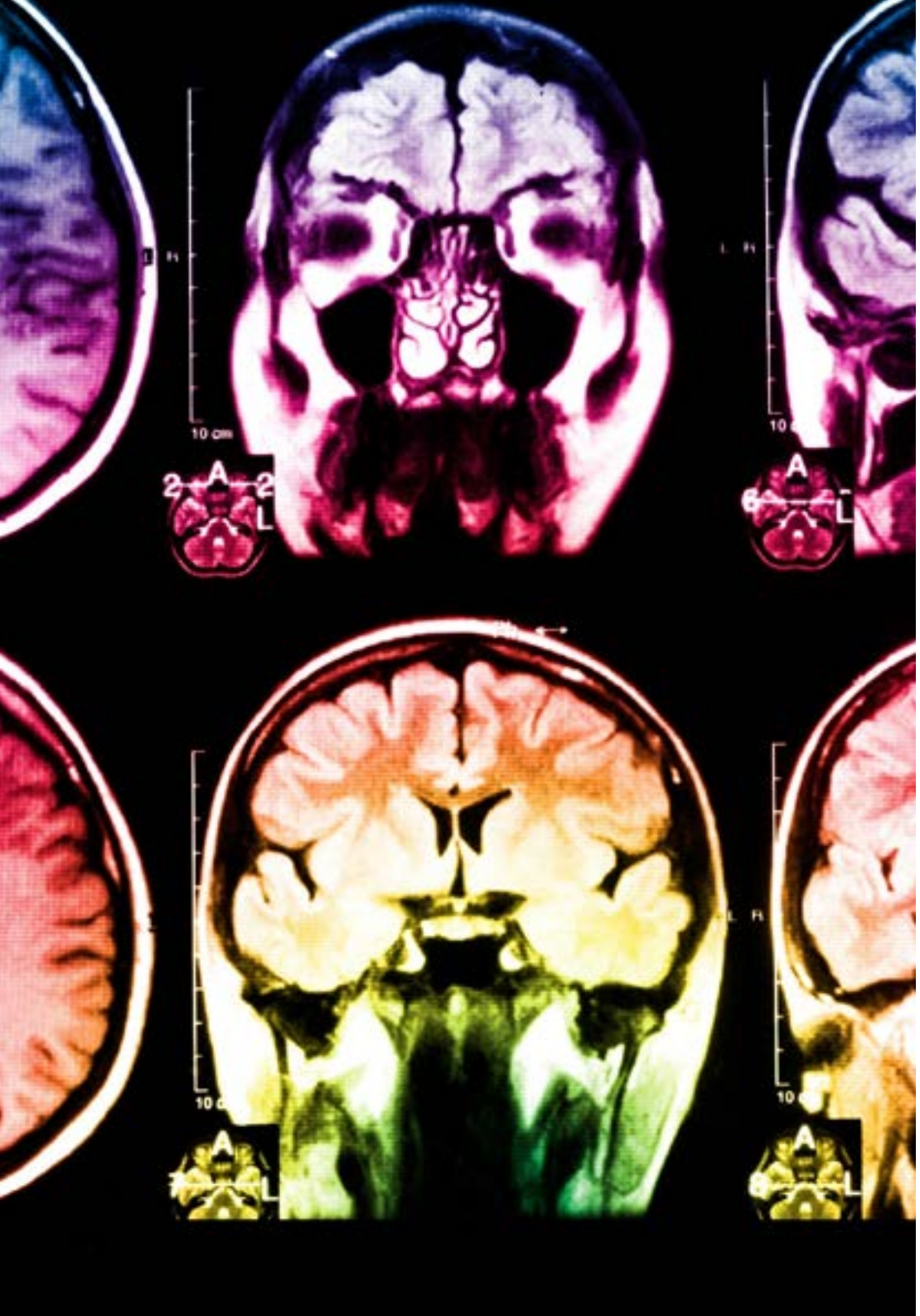
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

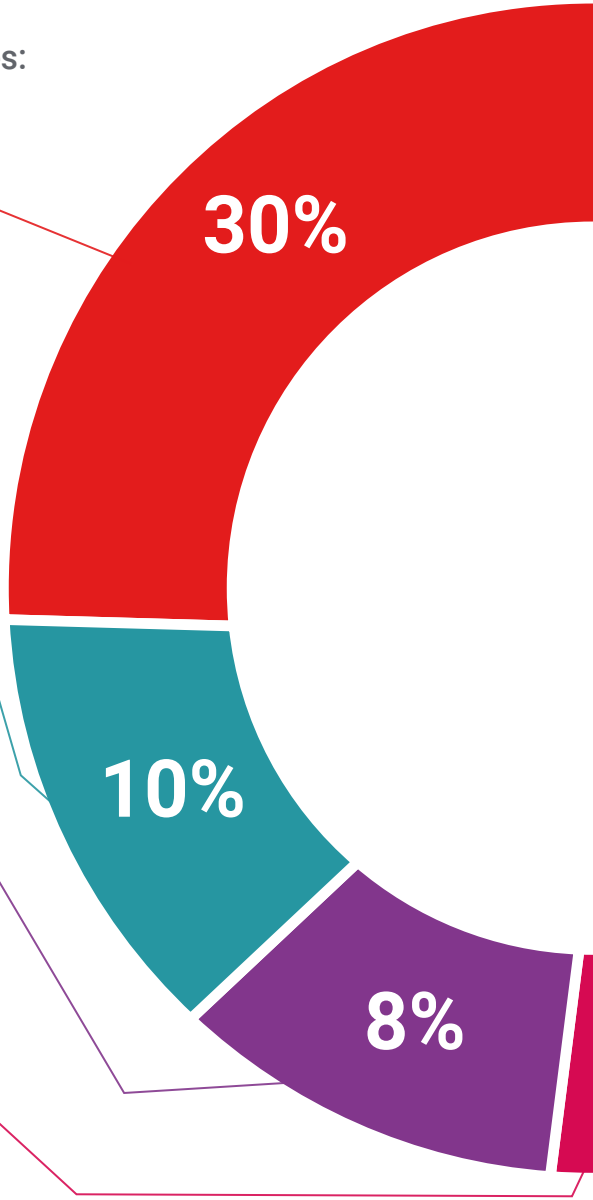
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

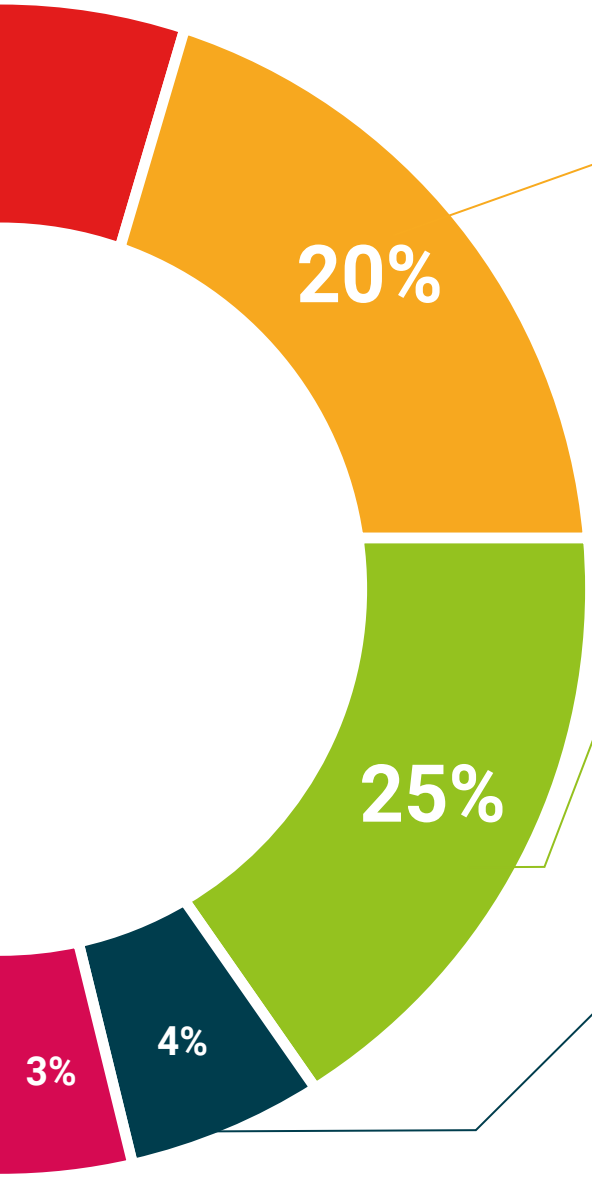
Prácticas de habilidades y competencias

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 Proyectos de Diseño de Producto Digital 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 Proyectos de Diseño de Producto Digital** 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 Proyectos de Diseño de Producto Digital**

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

Proyectos de Diseño de Producto Digital

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.



Experto Universitario
Proyectos de Diseño de Producto Digital

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

Experto Universitario
Proyectos de Diseño de Producto Digital



tech universidad tecnológica