Experto Universitario
Diseño Conceptual de Producto



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Diseño Conceptual de Producto

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

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

Para planificar y llevar a cabo el Diseño de un Producto, se necesita realizar una adecuada conceptualización, tanto en el sentido creativo como técnico. Por eso, este programa profundiza en este proceso y le acerca al profesional las mejores técnicas de Diseño Conceptual, puesto que su temario hace un recorrido por cuestiones como el volumen y el espacio, los fundamentos del diseño o la elaboración de mapas y *storyboards*. Todo ello, a partir de una metodología de enseñanza 100% online, que le permitirá estudiar cuando lo desee, ya que se adapta a sus circunstancias personales por completo.





Conocerás los fundamentos esenciales de la conceptualización de productos gracias a este programa, con el que mejorarás tus perspectivas profesionales de forma inmediata"

El punto de partida de un producto es su conceptualización. Así, en este proceso, intervienen elementos técnicos, desde la elección de la forma, funcionalidad hasta el material con el que se elaborará, y otros creativos, especialmente en lo que se refiere a su apariencia. Por eso, diseñar una herramienta, objeto o dispositivo conlleva una planificación exhaustiva que guíe toda la fabricación del producto, desde la idea original hasta el resultado final.

Este Experto Universitario en Diseño Conceptual de Producto profundiza en este proceso y le aporta al profesional los conocimientos más novedosos y completos en este ámbito, puesto que su itinerario académico recorrerá aspectos como la semiótica de los objetos, los materiales y soportes en el diseño, las propiedades y dimensiones del color o los elementos esenciales del lenguaje tridimensional.

El programa se desarrolla a partir de un sistema de aprendizaje en línea especialmente construido para que el alumno pueda compaginar su vida personal, incluyendo su trabajo, con los estudios. Así, esta titulación le permitirá estudiar cuando, como y donde lo desee, ya que sus recursos didácticos estarán disponibles las 24 horas del día para que los consulte a través de un dispositivo con conexión a internet.

Este **Experto Universitario en Diseño Conceptual de Producto** contiene el programa educativo 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

Planificarás de forma precisa y completa, desde el primer paso hasta el último, el diseño de tus productos gracias a los contenidos que te proporcionará este Experto Universitario”

La metodología online de TECH es única y ha sido creada específicamente para que el profesional pueda compaginar su trabajo con los estudios sin someterse a horarios ni a desplazamientos"

Vídeos, actividades teórico-prácticas, resúmenes interactivos, etc. La mejor tecnología educativa está a tu alcance en este Experto Universitario.

Este programa pone a tu disposición los mejores contenidos multimedia para que profundices en la conceptualización de tus propios diseños.

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 Diseño Conceptual de Producto tiene como objetivo primordial preparar al profesional para afrontar los retos presentes y futuros del sector del diseño. Para ello, le permitirá integrar en su trabajo diario los métodos de planificación y estructuración necesarios para llevar a cabo todo tipo de proyectos de Diseño de Producto con éxito. Así, este programa será un antes y un después en su carrera, ya que mejorará su eficacia como diseñador, haciendo más precisa su labor y ahorrando un tiempo significativo en la ejecución de sus actividades profesionales.





Este programa te enseñará a mejorar la planificación y eficiencia de tus proyectos de diseño”

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
- 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

Este es el programa que buscabas. Matricúlate y experimenta el progreso profesional que necesitas"



Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos del Diseño

- Conectar y correlacionar las distintas áreas del diseño, campos de aplicación y ramas profesionales
- Conocer los procesos de ideación, creatividad y experimentación y saber aplicarlos a proyectos
- Integrar el lenguaje y la semántica en los procesos de ideación de un proyecto, relacionándolos con sus objetivos y valores de uso

Módulo 2. Dibujo y técnicas gráficas

- Conocer estrategias de observación y de representación de la forma
- Comprender la visión plana y tridimensional
- Aprender diversas técnicas y herramientas gráficas según criterios de análisis y síntesis
- Diferenciar e identificar los soportes, materiales y herramientas que distinguen a cada una de esas técnicas, así como el vocabulario básico implicado
- Conocer y dominar los elementos gráficos del dibujo, así como los medios más propicios para la expresión gráfica

Módulo 3. 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 4. Volumen y espacio

- Conocer los fundamentos de los procesos de moldeo
- Concebir y desarrollar el lenguaje visual en su contexto físico-tridimensional
- Experimentar e investigar con técnicas y materiales

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Diseño Conceptual de Producto es un programa con perspectiva general que aborda la cuestión de la planificación y ejecución del diseño de un determinado producto. Así, todos sus contenidos están enfocados hacia alcanzar esa meta, pero los 4 módulos componen la titulación parten de perspectivas diferentes. De este modo, el profesional abordará, primero, la importante cuestión de dominar los fundamentos esenciales del diseño, para luego profundizar en las técnicas gráficas, el color y el volumen y el espacio. Con estos conocimientos se habrá preparado para mejorar su perfil como diseñador de producto.





El temario más completo en Diseño Conceptual de Producto está ahora a tu alcance. No dejes pasar la oportunidad"

Módulo 1. Fundamentos del Diseño

1.1. Historia del Diseño
- 1.1.1. La Revolución Industrial
- 1.1.2. Las etapas del Diseño
- 1.1.3. La Arquitectura
- 1.1.4. La Escuela de Chicago

1.2. Estilos y movimientos del Diseño
- 1.2.1. Diseño Decorativo
- 1.2.2. Movimiento Modernista
- 1.2.3. *Art Decó*
- 1.2.4. Diseño Industrial
- 1.2.5. La Bauhaus
- 1.2.6. II Guerra Mundial
- 1.2.7. Transvanguardias
- 1.2.8. Diseño Contemporáneo

1.3. Diseñadores y tendencias
- 1.3.1. Diseñadores de Interior
- 1.3.2. Diseñadores Gráficos
- 1.3.3. Diseñadores Industriales o de Producto
- 1.3.4. Diseñadores de Moda

1.4. Metodología proyectual de Diseño
- 1.4.1. Bruno Munari
- 1.4.2. Gui Bonsiepe
- 1.4.3. J. Christopher Jones
- 1.4.4. L. Bruce Archer
- 1.4.5. Guillermo González Ruiz
- 1.4.6. Jorge Frascara
- 1.4.7. Bernd Löbach
- 1.4.8. Joan Costa
- 1.4.9. Norberto Cháves

1.5. El lenguaje en Diseño
- 1.5.1. Los objetos y el sujeto
- 1.5.2. Semiótica de los objetos
- 1.5.3. La disposición objetual y su connotación
- 1.5.4. La Globalización de los signos
- 1.5.5. Propuesta

1.6. El diseño y su dimensión Estético-Formal
- 1.6.1. Elementos visuales
  - 1.6.1.1. La forma
  - 1.6.1.2. La medida
  - 1.6.1.3. El color
  - 1.6.1.4. La textura
- 1.6.2. Elementos de relación
  - 1.6.2.1. Dirección
  - 1.6.2.2. Posición
  - 1.6.2.3. Espacio
  - 1.6.2.4. Gravedad
- 1.6.3. Elementos prácticos
  - 1.6.3.1. Representación
  - 1.6.3.2. Significado
  - 1.6.3.3. Función
- 1.6.4. Marco de referencia

1.7. Métodos Analíticos del Diseño
- 1.7.1. El diseño Pragmático
- 1.7.2. Diseño Analógico
- 1.7.3. Diseño Icónico
- 1.7.4. Diseño Canónico
- 1.7.5. Principales autores y su metodología

1.8. Diseño y Semántica
- 1.8.1. La Semántica
- 1.8.2. La Significación
- 1.8.3. Significado Denotativo y significado Connotativo
- 1.8.4. El Léxico
- 1.8.5. Campo Léxico y Familia Léxica
- 1.8.6. Las relaciones Semánticas
- 1.8.7. El cambio Semántico
- 1.8.8. Causas de los Cambios Semánticos

1.9. Diseño y Pragmática
- 1.9.1. Consecuencias Prácticas, Abducción y Semiótica
- 1.9.2. Mediación, cuerpo y emociones
- 1.9.3. Aprendizaje, vivencia y cierre
- 1.9.4. Identidad, relaciones sociales y objetos

1.10. Contexto actual del Diseño
- 1.10.1. Problemas actuales del Diseño
- 1.10.2. Los temas actuales del Diseño
- 1.10.3. Aportes sobre metodología

Módulo 2. Dibujo y Técnicas Gráficas

2.1. Historia del Dibujo
- 2.1.1. El origen del Dibujo
- 2.1.2. Los primeros Dibujos
- 2.1.3. Era Egipcia
- 2.1.4. La Cultura Griega
- 2.1.5. Edad Media
- 2.1.6. El Renacimiento
- 2.1.7. Era Moderna
  - 2.1.7.1. Futurismo
  - 2.1.7.2. Cubismo
  - 2.1.7.3. Expresionismo
  - 2.1.7.4. Surrealismo
- 2.1.8. Arte Digital

2.2. Materiales y soportes
- 2.2.1. Materiales tradicionales
- 2.2.2. Materiales no tradicionales
- 2.2.3. Materiales propios del Dibujo
- 2.2.4. Materiales industriales
- 2.2.5. Materiales alternativos
- 2.2.6. Soportes para el Dibujo

2.3. Relación del arte y el Dibujo
- 2.3.1. Pintura
- 2.3.2. Escultura
- 2.3.3. Música
- 2.3.4. Danza
- 2.3.5. Literatura
- 2.3.6. Cine

2.4. Elementos básicos del Dibujo
- 2.4.1. La línea y el punto
- 2.4.2. La forma
- 2.4.3. La luz y la sombra
- 2.4.4. El volumen
- 2.4.5. La proporción
- 2.4.6. La perspectiva
- 2.4.7. La textura
- 2.4.8. El color

2.5. Clasificación del Dibujo
- 2.5.1. Dibujo Artístico
- 2.5.2. Dibujo Técnico
- 2.5.3. Dibujo Geométrico
- 2.5.4. Dibujo Mecánico
- 2.5.5. Dibujo Arquitectónico
- 2.5.6. Dibujo Animado
- 2.5.7. Dibujo a Mano Alzada

2.6. Encaje, proporción, claroscuro, composición y color
- 2.6.1. Encaje
- 2.6.2. Proporción
- 2.6.3. Claroscuro
- 2.6.4. Composición
- 2.6.5. Color

2.7. Análisis de la forma I: La visión en plano
- 2.7.1. La perspectiva
- 2.7.2. Perspectiva jerárquica
- 2.7.3. Perspectiva militar

2.7.4. Perspectiva caballera
2.7.5. Perspectiva axonométrica
2.7.6. Perspectiva cónica
2.8. Análisis de la forma II. La visión en tres dimensiones
2.8.1. Tridimensionalidad monocular: la imagen plana
2.8.2. Eficacia de la Monocularidad
2.8.3. La Estereopsis
2.8.4. Simulación y medición de la Estereopsis
2.9. Técnicas de expresión y representación en el proceso de diseño
2.9.1. Mapa mental
2.9.2. Relatorías gráficas
2.9.3. Ilustración
2.9.4. El cómic
2.9.5. Los *storyboards*
2.10. La importancia del Dibujo para el ser humano
2.10.1. Libertad de pensamiento y expresión
2.10.2. Capacidad comunicativa
2.10.3. La sensibilidad artística
2.10.4. Invención, imaginación y creatividad

Módulo 3. El color y la forma

3.1. Teoría del color
3.1.1. Percepción de la forma y el espacio
3.1.2. El color. Definición
3.1.3. Percepción del color
3.1.4. Propiedades o dimensiones del color
3.1.5. Clasificación del color
3.2. La percepción del color
3.2.1. El ojo humano
3.2.2. Visión de los colores
3.2.3. Variables en la percepción del color
3.2.4. Percepción no visual del color
3.3. Modelos y normalización del color
3.3.1. Historia del color
3.3.1.1. Primeras teorías
3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
3.3.1.3. Isaac Newton
3.3.1.4. Moses Harris
3.3.1.5. Goethe
3.3.1.6. Runge
3.3.1.7. Chevreul
3.3.1.8. Rood
3.3.1.9. Munsell
3.3.1.10. Ostwald
3.3.2. Percepción visual
3.3.2.1. Absorción y reflexión
3.3.2.2. Las moléculas de pigmento
3.3.3. Atributos del color
3.3.3.1. Tono
3.3.3.2. Luminancia
3.3.3.3. Saturación
3.3.4. Colores cálidos y fríos
3.3.5. La armonía en los colores
3.3.6. El contraste
3.3.7. Efectos del color
3.3.7.1. El tamaño
3.3.7.2. Transparencia, peso y masa
3.4. Semiótica y Semántica del color
3.4.1. Semiótica del color
3.4.2. Descripción del color
3.4.3. Colores: material, luces, percepciones, sensaciones
3.4.4. Color y materia
3.4.5. La verdad de un color
3.4.6. Percepción del color
3.4.7. El peso de un color
3.4.8. El diccionario del color

3.5. El color en el diseño
- 3.5.1. Tendencias cromáticas
- 3.5.2. Diseño Gráfico
- 3.5.3. Diseño de Interiores
- 3.5.4. Arquitectura
- 3.5.5. Diseño Paisajístico
- 3.5.6. Diseño de Moda

3.6. Composición
- 3.6.1. Generalidades
  - 3.6.1.1. Códigos empleados
  - 3.6.1.2. Grado originalidad y de banalidad
  - 3.6.1.3. Grado iconicidad y de abstracción
- 3.6.2. Organización configuracional de la imagen: relación fondo y figura
- 3.6.3. Organización configuracional de la imagen: leyes gestálticas
- 3.6.4. Organización configuracional de la imagen: sistemas de organización espacial
  - 3.6.4.1. Equilibrio: estático o dinámico. Sistema focal u ortogonal
  - 3.6.4.2. Proporción
  - 3.6.4.3. Simetría
  - 3.6.4.4. Movimiento y ritmo
- 3.6.5. Estudio del campo

3.7. Las funciones de la imagen
- 3.7.1. Representativa
  - 3.7.1.1. Cartográfica
  - 3.7.1.2. Científica
  - 3.7.1.3. Arquitectónica
  - 3.7.1.4. Proyectual
- 3.7.2. Persuasiva
- 3.7.3. Artística

3.8. Psicología del color
- 3.8.1. Colores cálidos y colores fríos
- 3.8.2. Efectos fisiológicos
- 3.8.3. Simbolismo de los colores
- 3.8.4. Preferencias personales sobre los colores
- 3.8.5. Efectos emocionales
- 3.8.6. Color local y expresivos

3.9. El significado del color
- 3.9.1. Azul
- 3.9.2. Rojo
- 3.9.3. Amarillo
- 3.9.4. Verde
- 3.9.5. Negro
- 3.9.6. Blanco
- 3.9.7. Naranja
- 3.9.8. Violeta
- 3.9.9. Rosa
- 3.9.10. Oro
- 3.9.11. Plata
- 3.9.12. Marrón
- 3.9.13. Gris

3.10. Utilización del color
- 3.10.1. Fuentes de tintes y pigmentos
- 3.10.2. Iluminación
- 3.10.3. Mezcla de óleos y acrílicos
- 3.10.4. Cerámica vidriada
- 3.10.5. Cristal coloreado
- 3.10.6. Impresión en color
- 3.10.7. Fotografía en color

Módulo 4. Volumen y espacio

4.1. Elementos básicos del Lenguaje Tridimensional
- 4.1.1. Origen y cronología del Diseño Tridimensional
- 4.1.2. Definición del Diseño Tridimensional
- 4.1.3. Elementos del Diseño Tridimensional
- 4.1.4. Metodología del Diseño Tridimensional
- 4.1.5. La operatoria en Fundamentos del Diseño
- 4.1.6. Modelos, maquetas y prototipos

4.2. Materiales y procesos
- 4.2.1. Materiales
  - 4.2.1.1. La piedra
  - 4.2.1.2. El metal
  - 4.2.1.3. La madera
  - 4.2.1.4. El barro
  - 4.2.1.5. La arcilla
- 4.2.2. Procesos
  - 4.2.2.1. Realización de una plancha
  - 4.2.2.2. Método de los churros
  - 4.2.2.3. El cubo
- 4.2.3. El taller

4.3. Transformación y creación del espacio
- 4.3.1. Del plano al volumen
- 4.3.2. La escultura a partir del plano
  - 4.3.2.1. El relieve
    - 4.3.2.1.1. Hueco relieve
    - 4.3.2.1.2. Bajo relieve
    - 4.3.2.1.3. Medio relieve
    - 4.3.2.1.4. Alto relieve
    - 4.3.2.1.5. Medio bulto
  - 4.3.2.2. El collage y el ensamblaje
  - 4.3.2.3. Creación de una escultura
- 4.3.3. Bidimensionalidad y lo Tridimensionalidad
  - 4.3.3.1. El trampantojo
- 4.3.4. Artistas matéricos
- 4.3.5. Pintura como escultura

4.4. Sistemas de configuración Tridimensional
- 4.4.1. La estructura
- 4.4.2. La estructura como soporte
  - 4.4.2.1. Estructuras diseñadas para soportar
  - 4.4.2.2. Estructuras y equilibrio
- 4.4.3. La estructura como base compositiva
  - 4.4.3.1. La geometría como estructura o base compositiva
  - 4.4.3.2. Estructuras por zonas jerárquicas
  - 4.4.3.3. Estructuras jerárquicas por tamaño y proporción
  - 4.4.3.4. Estructuras gestuales y matéricas determinadas por la sensibilidad
  - 4.4.3.5. La estructura del todo
- 4.4.4. Visualización mental de las estructuras
- 4.4.5. La forma y la función
  - 4.4.5.1. Predominio de forma o función
    - 4.4.5.1.1. El lujo y la apariencia
  - 4.4.5.2. Formas en la Naturaleza
    - 4.4.5.2.1. Formas Biomórficas
    - 4.4.5.2.2. Formas Geométricas
    - 4.4.5.2.3. Formas Naturales
  - 4.4.5.3. Formas Industriales
    - 4.4.5.3.1. La forma revisable
    - 4.4.5.3.2. Antigüedades
  - 4.4.5.4. Relación del ser humano con la forma y la función

4.5. Técnicas Aditivas
- 4.5.1. Modelado
- 4.5.2. Tipologías del modelado
- 4.5.3. Creación del molde

4.6. Técnicas Sustractivas
- 4.6.1. El tallado
- 4.6.2. Materiales y herramientas
- 4.6.3. Proceso de tallado
- 4.6.4. Artistas destacados

4.7. Técnicas Constructivas
- 4.7.1. Ensamblaje y configuraciones espaciales
- 4.7.2. Materiales
- 4.7.3. Tipologías
- 4.7.4. Características
- 4.7.5. Artistas destacados

4.8. Técnicas de Moldeo
- 4.8.1. Moldeado y vaciado
- 4.8.2. Técnica
- 4.8.3. Procedimiento
- 4.8.4. Tipologías
- 4.8.5. Materiales
- 4.8.6. Herramientas
- 4.8.7. Partes y elementos
- 4.8.8. El recorrido de salida y los enganches
- 4.8.9. Tipos de sistemas de moldes

4.9. Nuevas tecnologías
- 4.9.1. Evolución de la Forma Tridimensional
- 4.9.2. Nuevas técnicas y materiales
  - 4.9.2.1. El plástico
  - 4.9.2.2. El hormigón
  - 4.9.2.3. Esculturas de luz
  - 4.9.2.4. Bioarte
  - 4.9.2.5. El vídeo y el Espacio Virtual
- 4.9.3. Impresión 3D

4.10. Comunicación del proyecto
- 4.10.1. Grandes espacios. *Land art*
- 4.10.2. Instalaciones
- 4.10.3. *Happenings* y *Performances*
- 4.10.4. El movimiento. Esculturas cinéticas

Este temario mejorará tus perspectivas profesionales y salariales rápidamente gracias a sus conocimientos novedosos y a su enfoque panorámico"



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.

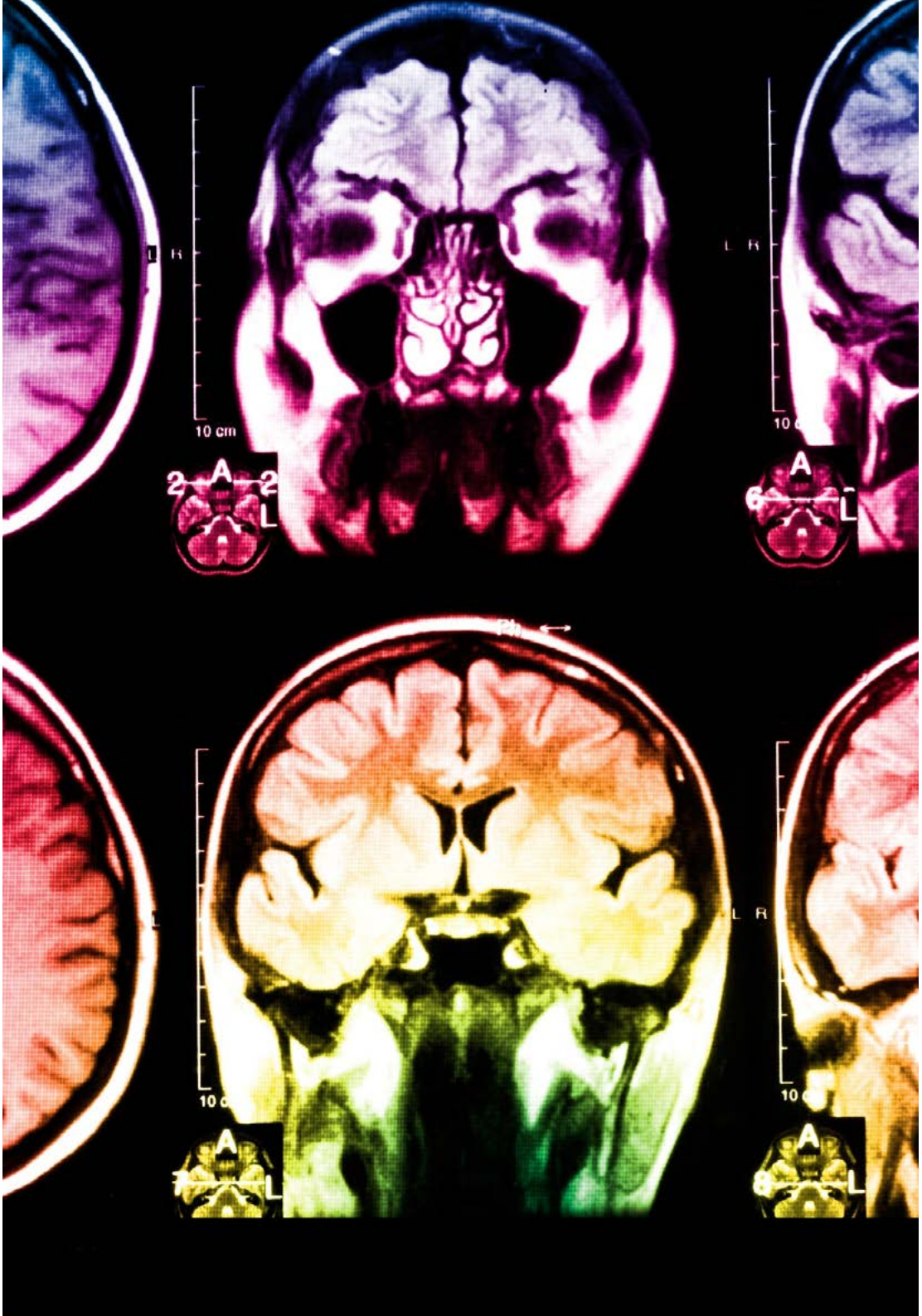
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

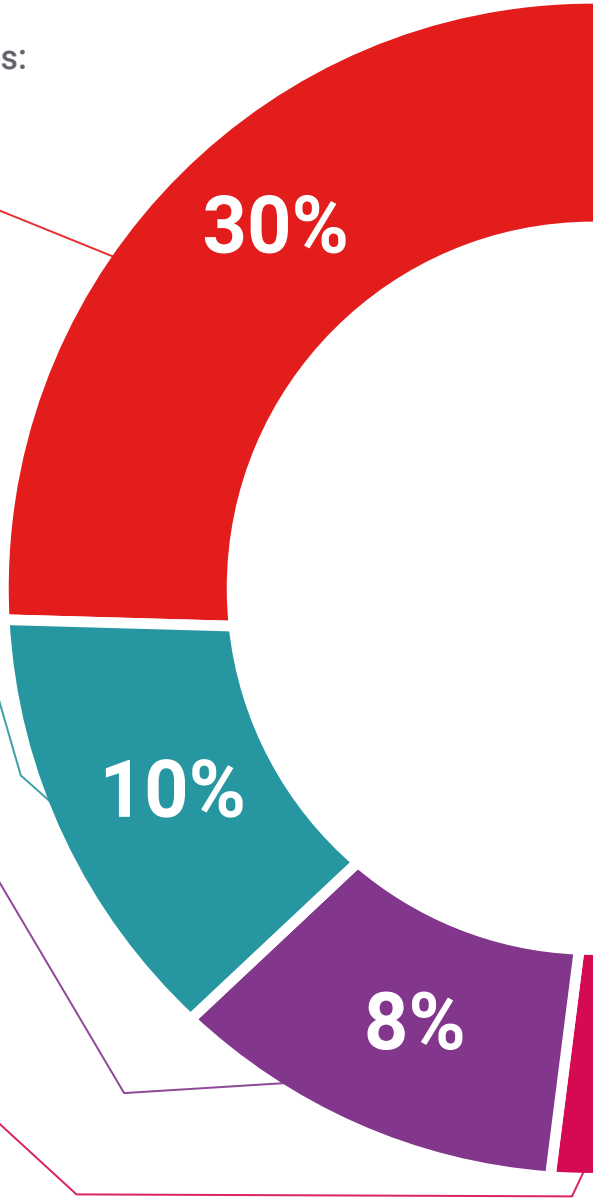
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

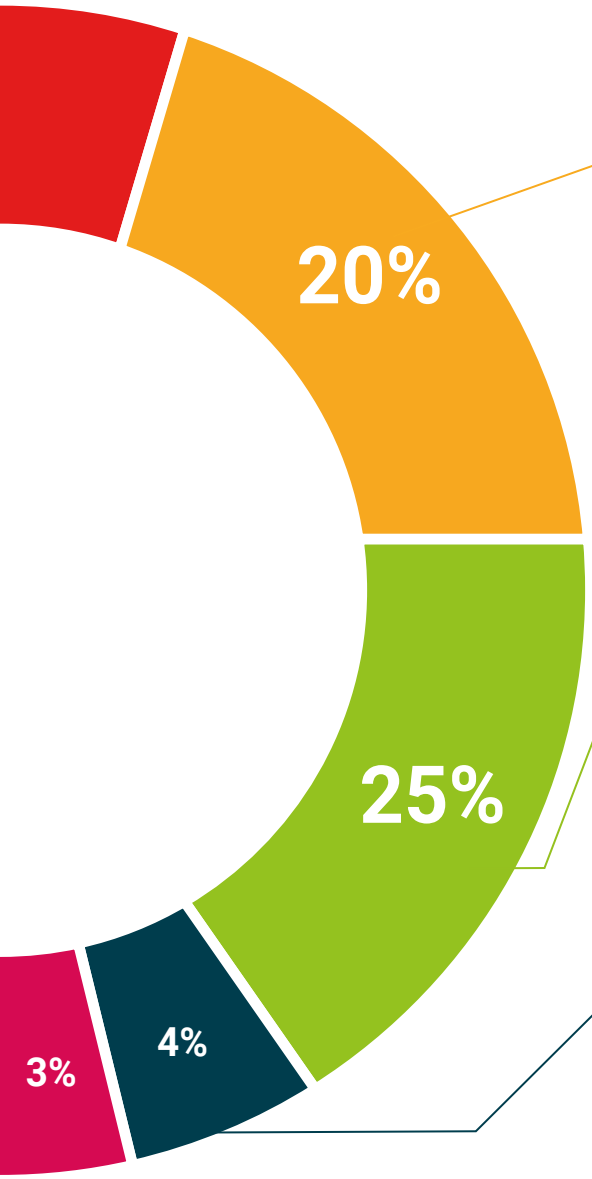
Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

Titulación

El Experto Universitario en Diseño Conceptual de Producto 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 Producto** 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** emitidio 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 Producto**

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 Producto

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 Conceptual de Producto

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

Experto Universitario
Diseño Conceptual de Producto



tech universidad tecnológica