Diplomado

Proyectos en Diseño



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Proyectos en Diseño

Modalidad: **Online**
Duración: **12 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **300 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/proyectos-diseno**

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

La apuesta actual en el sector de la moda consiste en contar con diseñadores versátiles que conozcan las bases del diseño y las herramientas que les permitan mejorar la manera de plasmar sus ideas en papel. Es por ello que este programa está destinado a capacitar a los estudiantes en estos aspectos, permitiéndoles comprender elementos básicos del dibujo como la línea y el punto para crear un boceto lo más parecido al resultado final. Asimismo, estarán capacitados para conocer los distintos estilos y movimiento que han inspirado a los grandes diseñadores de la actualidad.





Inspírate en la arquitectura de la Escuela de Chicago para crear una colección atemporal"

En el mundo de la moda constantemente surgen nuevos diseñadores, marcando tendencias e innovando en sus trabajos. Aunque muchos persiguen el éxito, lo fundamental será presentar un proyecto que se encuentre perfectamente ejecutado, es decir, planeado, organizado y realizado siguiendo una metodología adecuada que respete el lenguaje del diseño.

Por esto es que este Diplomado se convierte en una excelente oportunidad para conocer la evolución histórica de la moda, la cual ha sentado las bases actuales de las pasarelas. De esta manera, se comenzará un recorrido por los estilos y movimientos del diseño, empezando por la propuesta modernista y el *Art Decó*, pasando por los cambios tras la Segunda Guerra Mundial. Asimismo, se brindará un análisis por las distintas metodologías proyectuales que han ayudado a los grandes exponentes del sector a obtener el máximo resultado empleando el mínimo esfuerzo.

De esta manera, con la realización de esta titulación, el estudiante podrá planificar y crear proyectos propios, comprendiendo las distintas metodologías que se aplican al sector. Así, se convertirá en un diseñador versátil, organizado, creativo y, sobre todo, capaz de crear piezas únicas para distintos públicos.

Este **Diplomado en Proyectos en Diseño** 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 Moda
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información teórica 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 para la realización de Proyectos en Diseño
- 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

Planifica y crea nuevas colecciones que te apasionen dominando los elementos gráficos del bocetado”

La arquitectura del siglo XX puede convertirse en tu mejor fuente de inspiración para tu próximo proyecto de diseño”

Conoce las técnicas y estrategias de observación para representar tus ideas sobre el papel.

La moda puede ayudarte a expresarte y llegar a lo más alto del éxito.

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

El Diplomado en Proyectos en Diseño está orientado a facilitar la actuación del estudiante para que adquiera y conozca las principales novedades en este ámbito, lo que le permitirá ejercer su labor diaria con la máxima calidad y profesionalidad. Por ello, en el programa aprenderá a conectar distintas áreas del diseño y ramas profesionales, convirtiéndose en un referente para las nuevas generaciones. Además, se le brindará un conocimiento técnico en dibujo artístico para crear bocetos prolijos y armónicos.





Concibe nuevas propuestas de diseño siguiendo la metodología propuesta por Guillermo González Ruiz"

Objetivos generales

- Obtener un conocimiento pormenorizado sobre el diseño de la moda y su evolución, que será relevante para el trabajo de los profesionales que desean desarrollarse en este sector
- Realizar diseños sobre el papel y técnicas digitales que reflejen el diseño ideado
- Utilizar las técnicas del patronaje y la confección a la creación de prendas y complementos
- Obtener un conocimiento pormenorizado sobre la historia de la moda, que será relevante para el trabajo de los profesionales que desean desarrollarse en este sector en la actualidad
- Diseñar proyectos de moda de éxito
- Aprender sobre la fotografía de moda para sacar el mejor partido posible de las colecciones creadas

El color y la textura juegan un papel fundamental en la elaboración de tu propuesta de diseño"





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos del Diseño

- Conocer las bases del diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta nuestros días
- Conectar y correlacionar las distintas áreas del diseño, campos de aplicación y ramas profesionales
- Elegir las metodologías de proyecto adecuadas para cada caso
- 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 Artístico

- 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

03

Estructura y contenido

El contenido de este Diplomado recorre de forma estructurada todas las áreas de conocimiento que el profesional de la moda necesita conocer de forma profunda, incluyendo las novedades y actualizaciones más interesantes del sector. Por ello, comenzará el recorrido en la Revolución Industrial, ya que permitió que la moda se desarrollara con gran rapidez. Así mismo, el estudiante podrá conocer diversas corrientes, como el *Art Decó*, y los fundamentos técnicos del dibujo para crear un boceto perfecto.





Aprendiendo sobre el movimiento y la danza podrás dar vida a tus bocetos”

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 Chaves





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 artístico

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
- 2.3.4. Música
- 2.3.5. 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

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.

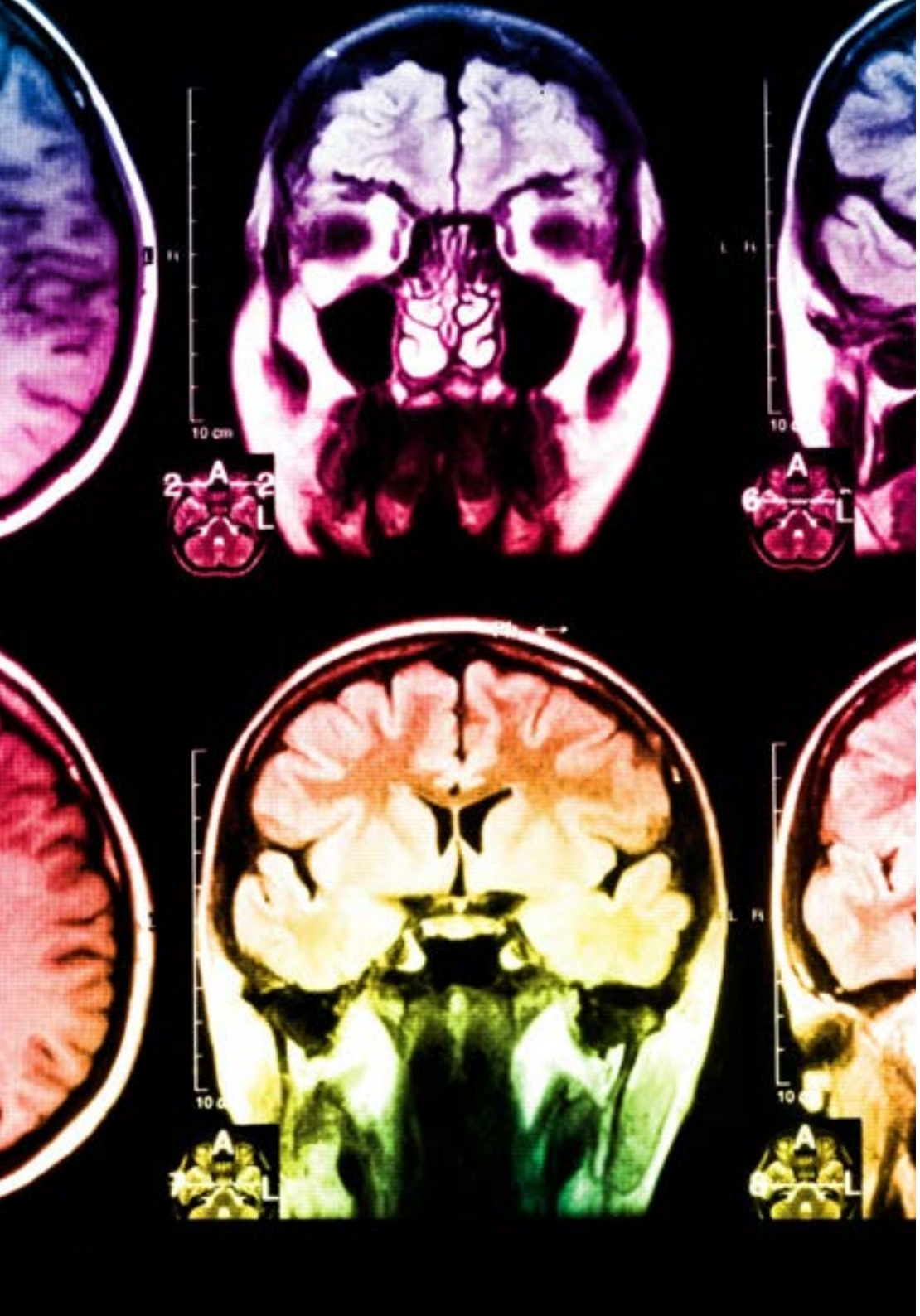
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

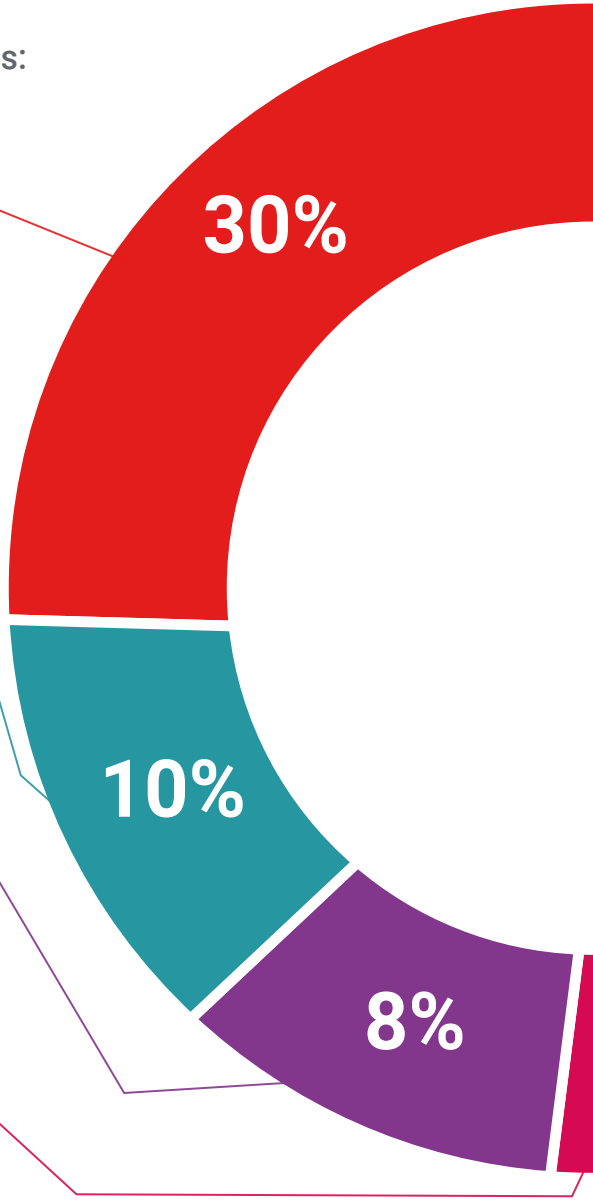
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

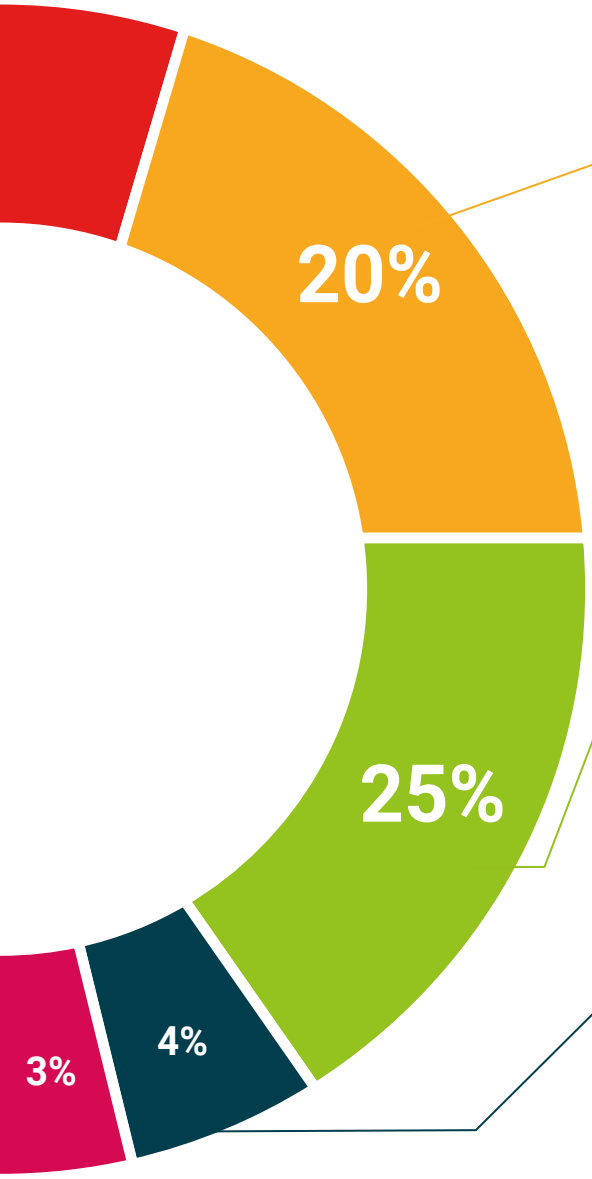
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Proyectos en Diseño garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Proyectos en Diseño** 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Proyectos en Diseño**

ECTS: **12**

N.º Horas Oficiales: **300 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la present e

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Proyectos en Diseño

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 300 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

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

Diplomado

Proyectos en Diseño

Modalidad: **Online**

Duración: **12 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **300 h.**

Diplomado

Proyectos en Diseño



tech universidad tecnológica