Diplomado

Creación de Proyectos en Diseño



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Creación de Proyectos en Diseño

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/creacion-proyectos-diseno**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

En un sector ampliamente competitivo como es la industria de la moda, estar en una constante actualización de los conocimientos es un plus en la capacitación de los profesionales. Y es que, solo conociendo profundamente el sector, se podrán crear proyectos de diseño que sean exitosos en el mercado. Para lograr este objetivo, TECH ha creado un programa de gran nivel académico, que será fundamental en el currículum de cualquier profesional que desee adentrarse en este campo, pero también de aquellos quienes llevan años en él, pero quieran ponerse al día con las principales novedades en cuanto a técnicas, estilos o procedimientos, Una oportunidad única para mejorar de la mano de un equipo de expertos en la materia.





Si quieres convertirte en un diseñador de éxito, aprovecha la oportunidad que te ofrece TECH para especializarte en Creación de Proyectos en Diseño. Encontrarás las claves para trabajar con mayor eficacia y seguridad"

La especialización en el campo de la moda es fundamental para lograr destacar en un sector ampliamente competitivo como este. Por ello, cada vez son más los profesionales que deciden compaginar su faceta laboral con la académica para actualizar sus conocimientos y, de esta manera, ponerse al día con las principales novedades que surgen en un sector tan cambiante como este. Siguiendo esta necesidad de especialización superior de los profesionales de la industria de la moda, TECH ha ideado este programa en Creación de Proyectos en Diseño, que será de gran utilidad para los diseñadores que busquen alcanzar el éxito en este campo.

En concreto, el temario de este programa se centra en la concepción del proyecto, teniendo en cuenta los métodos de investigación y experimentación en este campo. Sin duda, entender el alfabeto visual y la ergonomía aplicada a los diseños es de gran utilidad para los profesionales, por lo que se han incluido en este programa. El *briefing*, la tipografía o la dicotomía entre el arte y el diseño también serán aspectos relevantes a tener en cuenta, complementando de manera efectiva este gran programa académico.

De esta manera, TECH se propone cumplir el objetivo de alta especialización que demandan los diseñadores de moda, quienes buscan programas de gran calidad para aumentar su capacitación y ofrecer a los usuarios prendas que se conviertan en indispensables para su armario. Y, para lograr este objetivo, ofrece a los alumnos un programa de vanguardia y adaptado a las últimas novedades del sector, con un temario de absoluta actualidad y realizado por profesionales experimentados y dispuestos a poner todo su conocimiento al alcance de sus alumnos. Cabe destacar que, al tratarse de un programa 100% online, los alumnos no estarán condicionados por horarios fijos ni necesidad de trasladarse a otro lugar físico, sino que podrán acceder a todos los contenidos en cualquier momento del día, equilibrando su vida laboral y personal con la académica.

Este **Diplomado en Creación de 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 moda
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos 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 las metodologías más innovadoras para la Creación 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

Tras realizar este Diplomado estarás más capacitado para diseñar proyectos de moda que alcancen el favor del público”

Compagina fácilmente tu tiempo de estudio con tu vida familiar y laboral gracias a la modalidad online de este Diplomado”

No dejes pasar la oportunidad de estudiar en TECH. Te ofrece multitud de recursos didácticos y la metodología más innovadora del momento.

Los alumnos encontrarán en este programa la mejor capacitación del panorama educativo actual.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la moda, que aportan 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 a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El Diplomado en Creación de Proyectos en Diseño está orientado a facilitar la actuación de los profesionales para que adquieran y conozcan las principales novedades en este ámbito, lo que les permitirá ejercer su labor diaria con la máxima calidad y profesionalidad. De esta manera, estará mejor capacitados para desarrollarse con éxito en un sector en auge.





Los diseñadores de moda encontrarán en este programa una oportunidad única para mejorar su capacitación en esta área"

Objetivos generales

- Obtener un conocimiento pormenorizado sobre la moda, que será relevante para el trabajo de los profesionales que desean desarrollarse en este sector en la actualidad
- Ser capaces de diseñar proyectos de moda de éxito

Este programa te permitirá obtener una cualificación superior para ser más competitivo en tu práctica diaria"





Objetivos específicos

- Concebir y desarrollar la construcción de proyectos propios del diseño
- Incorporar y crear soluciones constructivas de elementos del proyecto en diseño
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de un 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

03

Estructura y contenido

El contenido de este Diplomado recorre de forma estructurada todas las áreas de conocimiento que los profesionales de la moda necesitan conocer de forma profunda, incluyendo las novedades y actualizaciones más interesantes del sector. Un estudio de alta calidad que permitirá a los alumnos competir con solvencia y capacidad suficiente en una industria altamente competitiva. Para ello, el temario ha sido diseñado por profesionales con amplia experiencia, que han plasmado toda su experiencia en un programa que será indispensable en el currículum de los profesionales del siglo XXI.





Un temario muy bien cumplimentado para que tengas un amplio conocimiento sobre la Creación de Proyectos en Diseño"

Módulo 1. Creación de Proyectos en Diseño

1.1. Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto
- 1.1.1. Los sectores del diseño
  - 1.1.1.1. Comunicaciones. Diseño gráfico
  - 1.1.1.2. Entornos. Diseño de interiores
  - 1.1.1.3. Objetos. Diseño industrial
  - 1.1.1.4. Indumentaria. Diseño de moda
- 1.1.2. ¿Qué es un problema?
- 1.1.3. Los problemas de diseño
- 1.1.4. Bocetos y dibujos
- 1.1.5. Modelos
- 1.1.6. Ficha de análisis

1.2. Métodos de investigación y experimentación
- 1.2.1. Introducción a la investigación
- 1.2.2. Ámbitos de investigación
- 1.2.3. Elementos de la investigación
- 1.2.4. Métodos de investigación
- 1.2.5. Función de la investigación

1.3. Introducción al alfabeto visual
- 1.3.1. Fundamentos sintácticos de la alfabetidad visual
- 1.3.2. Elementos básicos de la comunicación visual
- 1.3.3. Anatomía del lenguaje visual
- 1.3.4. Técnicas visuales

1.4. Introducción a la biónica
- 1.4.1. Definición y concepto de biónica
  - 1.4.1.1. Ámbitos de aplicación
- 1.4.2. Metodologías proyectuales basadas en la biónica
  - 1.4.2.1. Aproximación y casos de estudio
  - 1.4.2.2. Analogías, clasificación y tipos de analogía
- 1.4.3. Diseño, ecológico y eficiente
  - 1.4.3.1. Ciclo de vida del producto
  - 1.4.3.2. El concepto de obsolescencia
  - 1.4.3.3. Reciclar y reutilizar

1.5. Ergonomía aplicada al diseño
- 1.5.1. Introducción al concepto de ergonomía
- 1.5.2. Ergonomía y diseño
- 1.5.3. Factores de la ergonomía
  - 1.5.3.1. Objetual
  - 1.5.3.2. Ambiental
  - 1.5.3.3. Sociocultural
  - 1.5.3.4. Psicológico
  - 1.5.3.5. Antropométricos
- 1.5.4. Métodos y técnicas ergonómicas

1.6. Iniciación a la antropometría
- 1.6.1. Introducción general
- 1.6.2. Antropometría estática y dinámica
- 1.6.3. Medidas y datos antropométricos
- 1.6.4. Condicionantes en la variabilidad humana
- 1.6.5. Planos de referencia del cuerpo humano
- 1.6.6. Tablas antropométricas

1.7. Dicotomía entre arte y diseño
- 1.7.1. Qué es arte y qué es diseño
- 1.7.2. Isabel Campi
- 1.7.3. Norberto Chaves
- 1.7.4. Ana Herrera
- 1.7.5. Óscar Salinas
- 1.7.6. Yves Zimmermann



1.8. El *briefing*
- 1.8.1. Descripción del *briefing*
- 1.8.2. Tipos de *briefing*
- 1.8.3. Elementos del *briefing*
- 1.8.4. Desarrollo del *briefing*

1.9. La tipografía
- 1.9.1. Orígenes de la tipografía
- 1.9.2. Legibilidad
- 1.9.3. Rotulado y caligrafía
- 1.9.4. Letras para la impresión
- 1.9.5. Sistemas de composición

1.10. Búsqueda documental y estudios bibliográficos
- 1.10.1. Generar un proyecto de investigación
- 1.10.2. El estudio bibliográfico
- 1.10.3. Normativa APA

Si buscas alcanzar el éxito a nivel profesional, no pierdas la oportunidad de realizar este programa de TECH"

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.

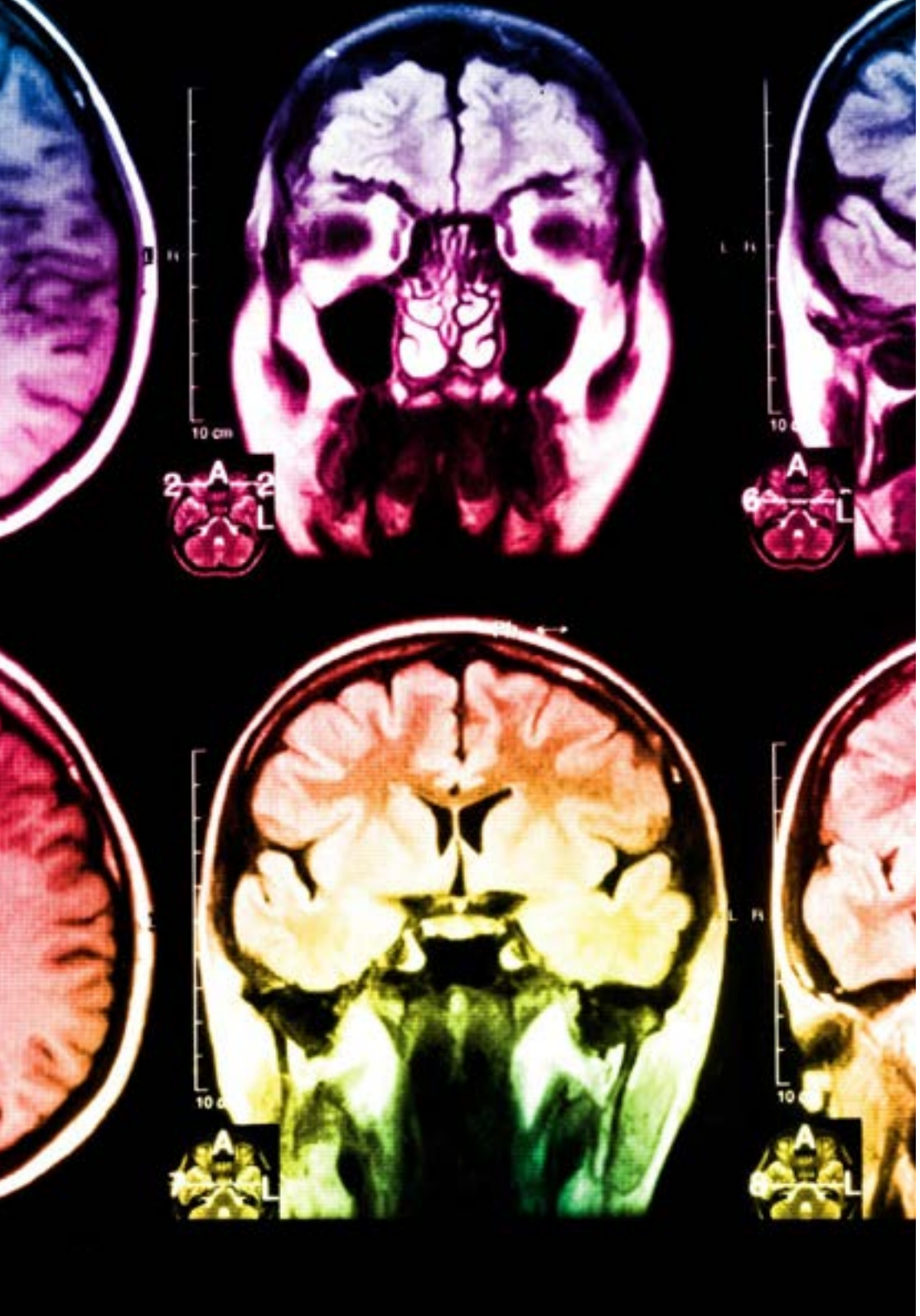
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

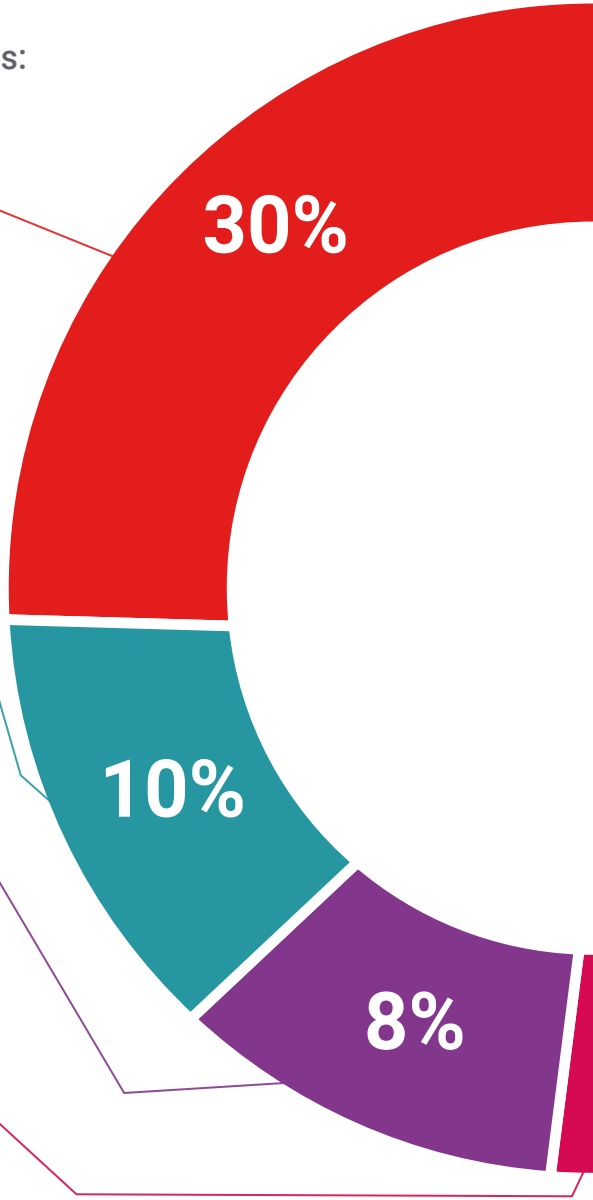
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

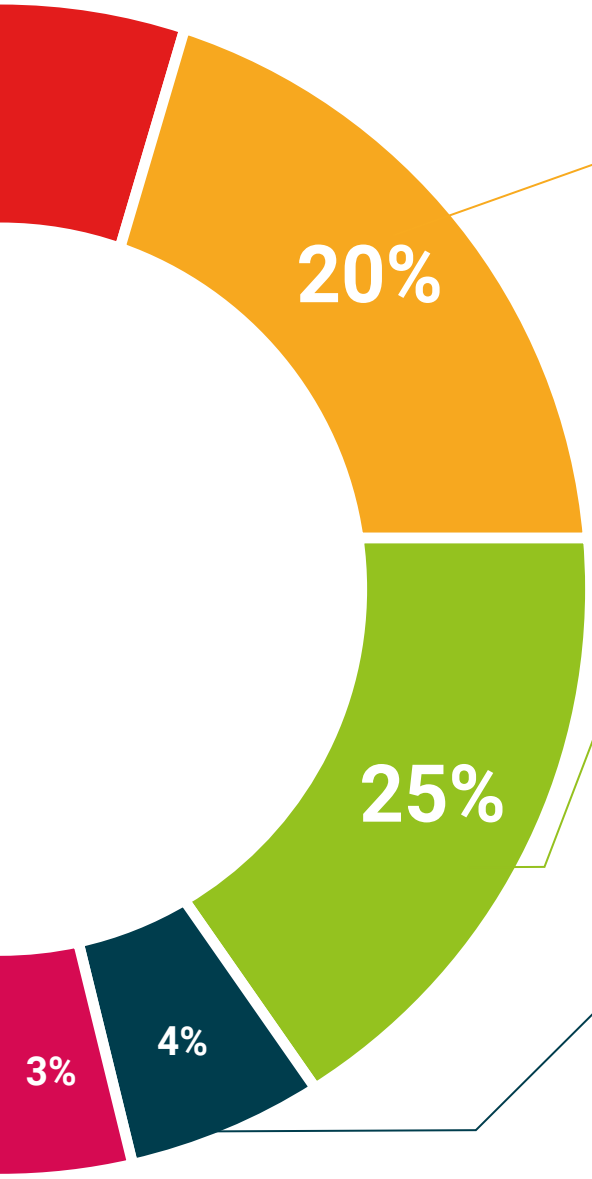
Prácticas de habilidades y competencias

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 Creación de 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 Creación de 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 Creación de Proyectos en Diseño**

N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Creación de Proyectos en Diseño

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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.



Diplomado

Creación de Proyectos en Diseño

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Creación de Proyectos en Diseño



tech universidad tecnológica