

# Especialización Profesional

## Diseño Conceptual de Producto



## Especialización Profesional Diseño Conceptual de Producto

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 600

Acceso web: [www.tech-fp.com/artes-graficas/especializacion-profesional/disenio-conceptual-producto](http://www.tech-fp.com/artes-graficas/especializacion-profesional/disenio-conceptual-producto)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Requisitos de acceso

---

*pág. 6*

03

Salidas profesionales

---

*pág. 8*

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

---

*pág. 10*

05

Plan de formación

---

*pág. 12*

06

Metodología

---

*pág. 20*

07

Titulación

---

*pág. 24*

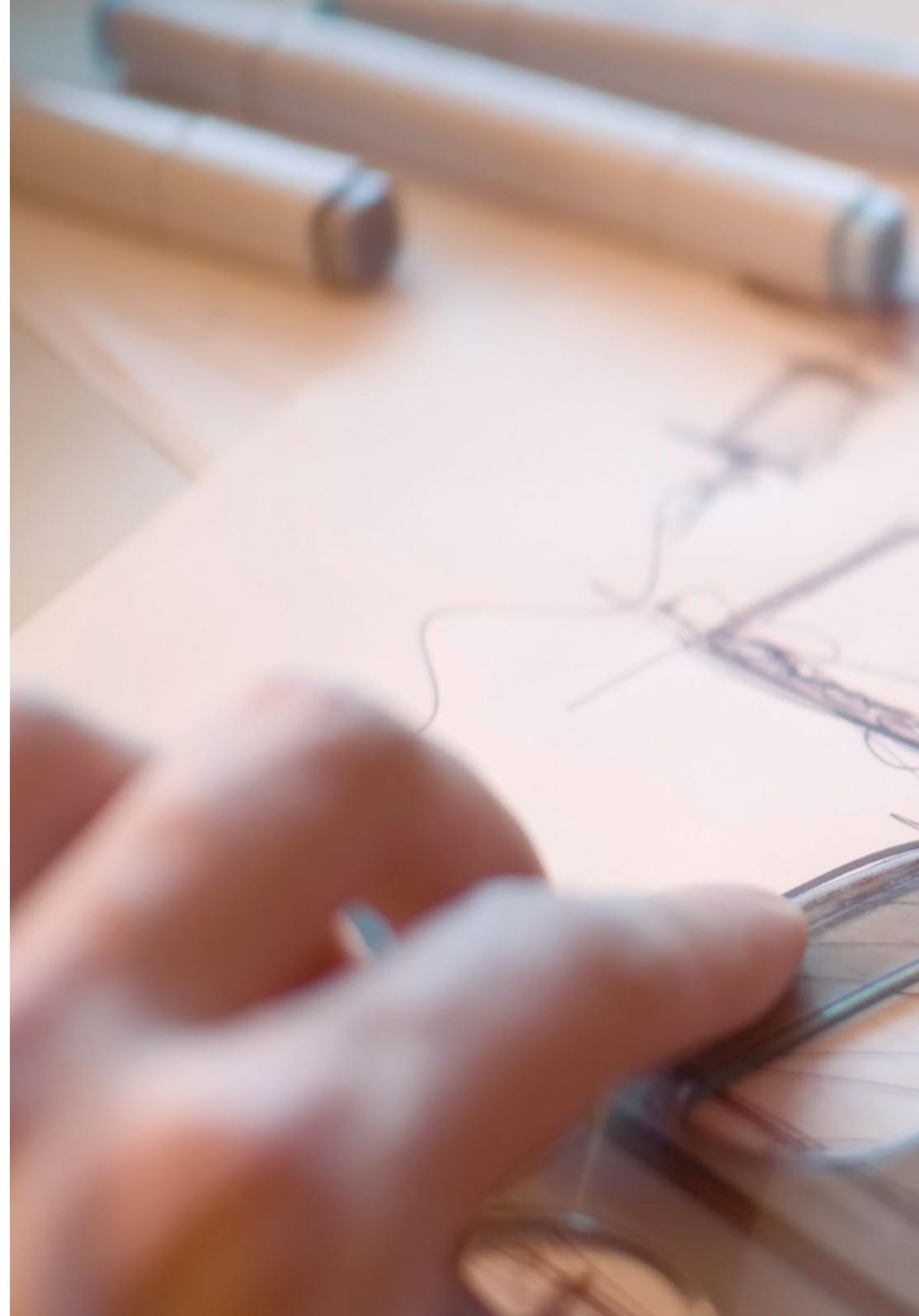
# 01

## Presentación

La creación de la idea en torno a la que gira un proyecto es uno de los aspectos más relevantes para su producción. Así, para crear un producto industrial es necesario poseer un adecuado diseño conceptual, ya que las tareas restantes de composición y elaboración dependerán de este aspecto. Por esto, los diseñadores especializados en este campo son muy requeridos por las compañías industriales. Esta titulación de TECH te brindará las novedosas habilidades en diseño conceptual de productos para facilitar tu acceso a estas empresas. A través de este programa académico, ahondarás en la utilización de las diferentes técnicas de expresión y representación en el proceso de composición. De igual modo, desarrollarás un lenguaje visual tridimensional. Todo ello, con una metodología 100% que te permitirá compatibilizar tu aprendizaje con tu vida personal.

“

*Gracias a este programa académico, conocerás los materiales más adecuados para la utilización de las técnicas compositivas más popularizadas en la actualidad”*



Todo proyecto requiere de un diseño conceptual en el que se manifieste el planteamiento de la creación de un producto. Al tratarse de la fase inicial, su elección condicionará la elaboración del mismo y, por consiguiente, su éxito en el mercado. Debido a ello, las compañías contratan los mejores diseñadores conceptuales para minimizar sus errores y crear bienes que satisfagan a los consumidores.

Ante esta situación y con el objetivo de catapultar tu acceso a este mercado laboral, TECH ha creado la Especialización Profesional en Diseño Conceptual de Producto. Durante estos 6 meses de intenso aprendizaje, identificarás los soportes y los materiales propios de cada técnica compositiva o aprenderás a aprovechar los recursos cromáticos para extraer el máximo rendimiento en la utilización de colores. De igual forma, dominarás las diferentes estrategias de aplicación de volumen en un diseño gráfico.

Esta titulación dispone de una metodología 100% online, lo que te permitirá alcanzar un aprendizaje a tu propio ritmo sin la necesidad de depender de incómodos horarios preestablecidos. Además, obtendrás acceso a contenido didáctico realizado por profesionales que ejercen en el mundo del diseño de productos, por lo que las aptitudes que adquirirás en este periodo académico preservarán una completa actualización.



*La Especialización Profesional en Diseño Conceptual de Producto te permitirá dominar la utilización de diversas técnicas de expresión para optimizar tus composiciones”*

# 02

## Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

*TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”*





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

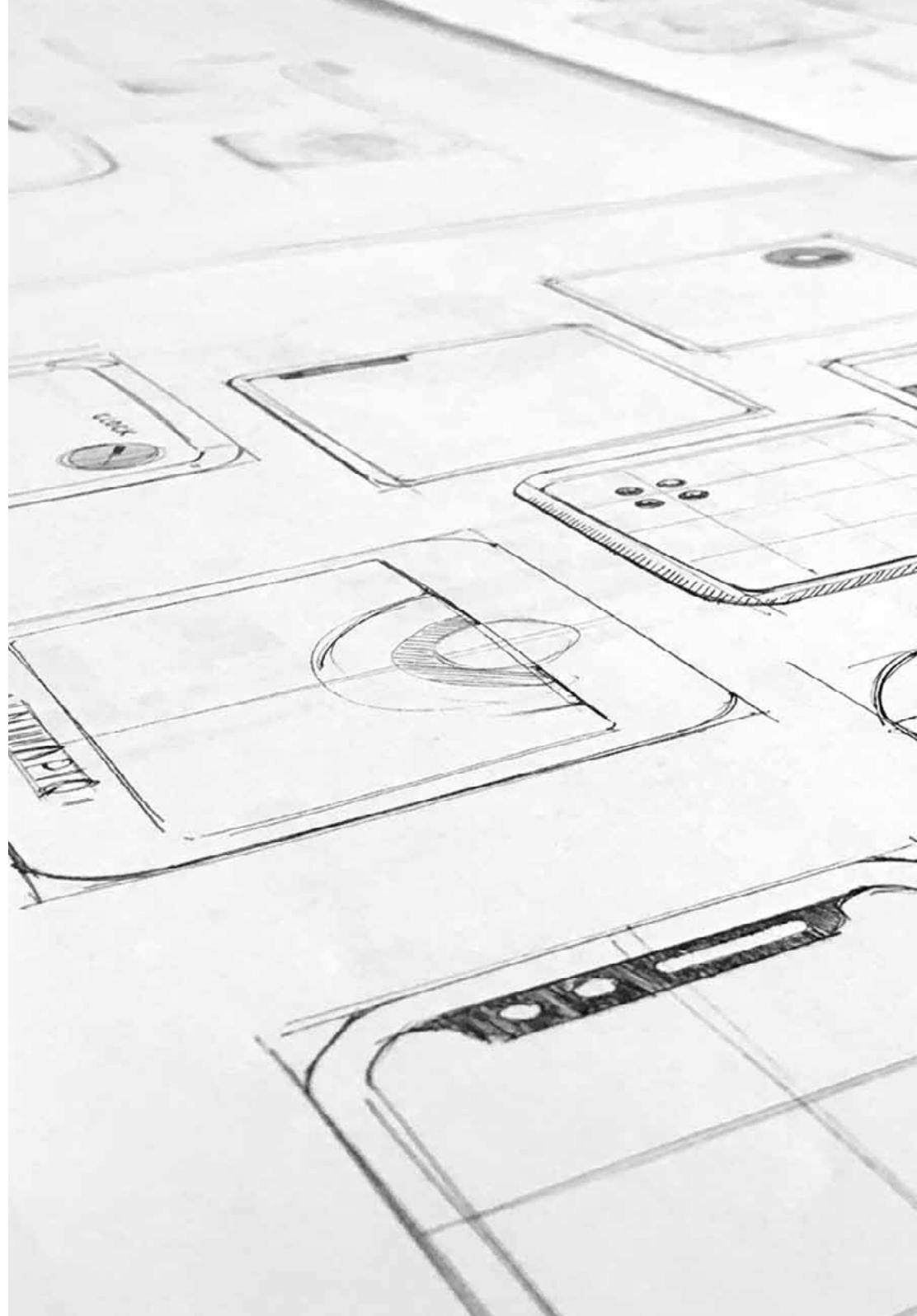
# 03

## Salidas profesionales

En un mundo globalizado en el que los productos se ofertan por doquier, las empresas se encuentran inmersas en una constante búsqueda de bienes diferenciales para atraer a los consumidores. Por ello, la figura del diseñador conceptual es esencial para generar una idea distinguida y crear un producto novedoso. Debido a esto, las salidas profesionales para quienes dominen este campo son muy elevadas. Es por ello que TECH ha apostado por crear este programa académico, con la intención de posibilitar tu incursión laboral en este sector.

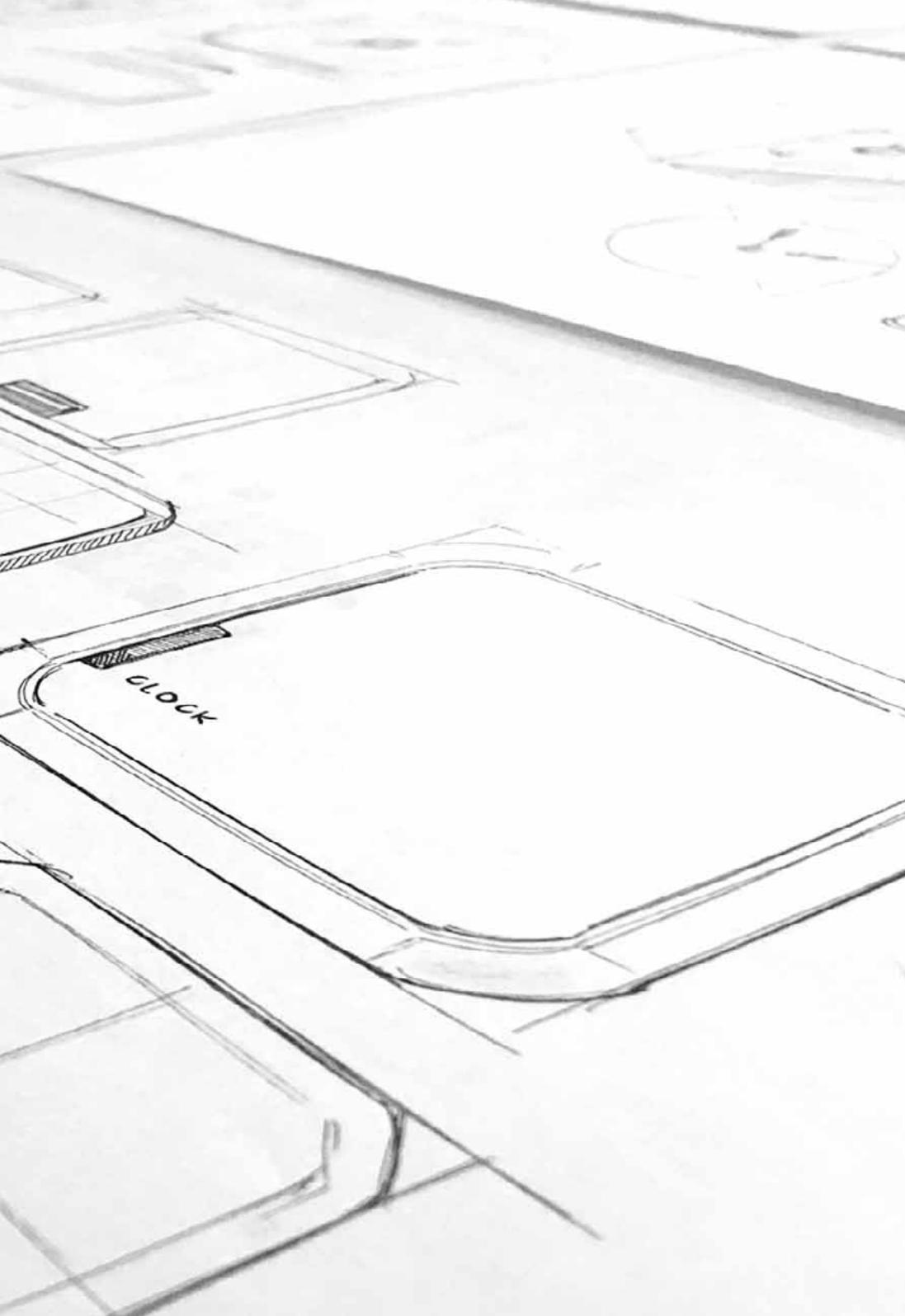
“

*Esta Especialización Profesional impulsará tus habilidades para acceder a un puesto de trabajo como diseñador conceptual para productos”*



Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Técnico en gestión de producción gráfica
- ♦ Escanista especialista en color
- ♦ Comercial de productos de diseño gráfico y multimedia
- ♦ Ayudante de análisis de tendencias en diseño
- ♦ Técnico coordinador de equipos de diseño



# 04

## ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Una vez hayas finalizado esta Especialización Profesional, estarás en plena disposición de generar un óptimo diseño conceptual para la creación de un producto. De esta forma, identificarás la importancia del color en la transmisión de significados con carácter psicológico o las funciones de la imagen en la persuasión del cliente.

01

Distinguir las distintas áreas del diseño, campos de aplicación y ramas profesionales

02

Implementar diversas técnicas y herramientas gráficas según criterios de análisis y síntesis

03

Identificar los soportes, materiales y herramientas que distinguen a cada una de esas técnicas, así como el vocabulario básico implicado

04

Usar los elementos gráficos del dibujo, así como los medios más propicios para la expresión gráfica





05

Manejar los distintos medios de aplicación del color tanto manuales como digitales en los procesos de diseño

06

Aplicar el color aprovechando los recursos cromáticos y las dimensiones estándares internacionales para conseguir objetivos concretos en los proyectos de diseño

07

Utilizar los fundamentos de los procesos de moldeo

08

Emplear las técnicas y materiales para aplicar volumen en un diseño

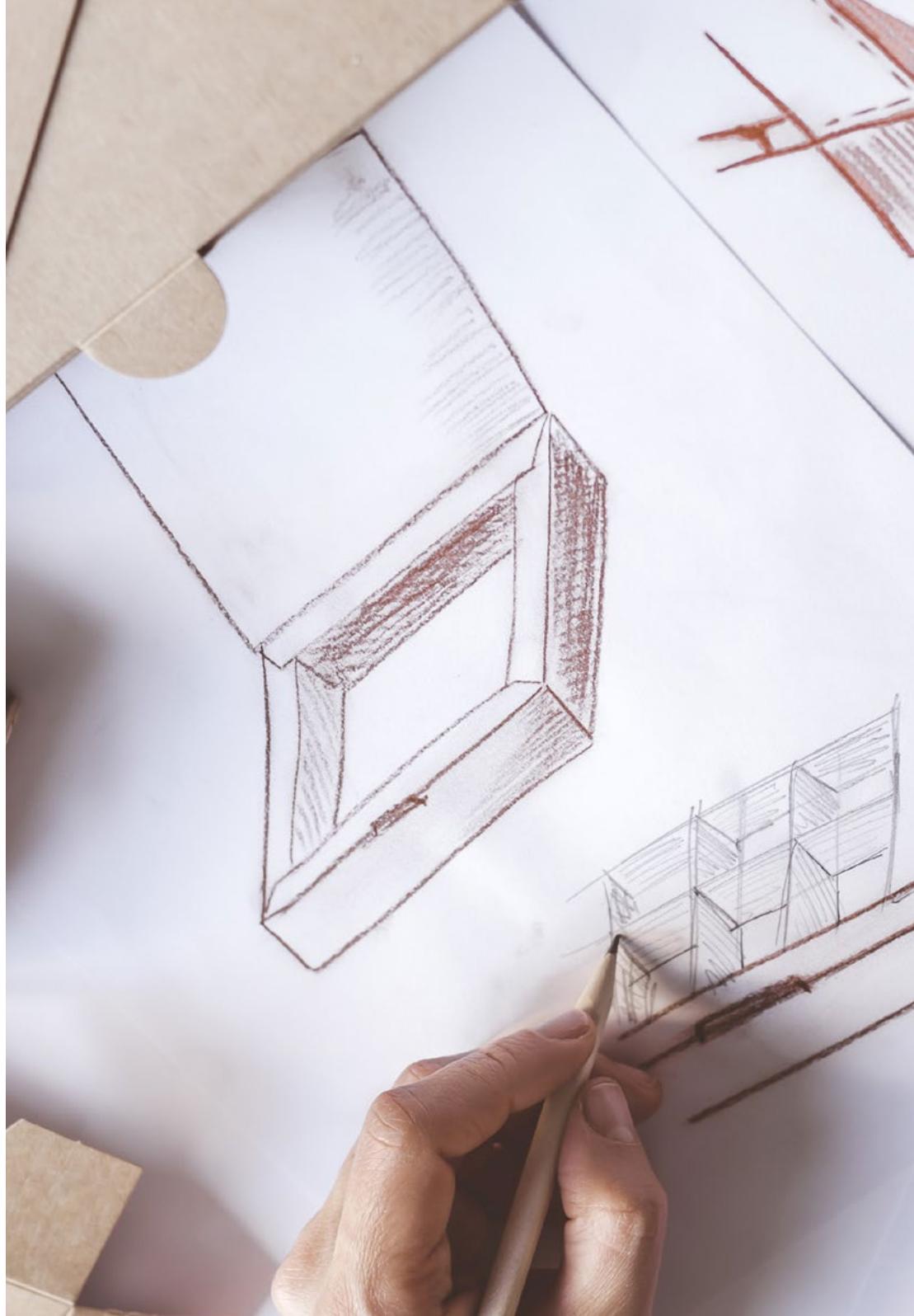
# 05

## Plan de formación

Esta Especialización Profesional posee un temario que está constituido por 4 módulos, a través de los que identificarás las actualizadas estrategias en diseño conceptual de productos. Los materiales didácticos de los que dispondrás están presentes en formatos tan dispares entre sí como las lecturas complementarias o las prácticas de habilidades y competencias. Por ello, adquirirás un aprendizaje efectivo y adaptado a tus necesidades académicas.

“

*La Especialización Profesional en Diseño Conceptual de Producto se imparte con una modalidad 100% online para favorecer la compatibilización de tus estudios con tu vida personal”*



## 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
  - 1.2.7. 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
  - 2.3.4. 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

### 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

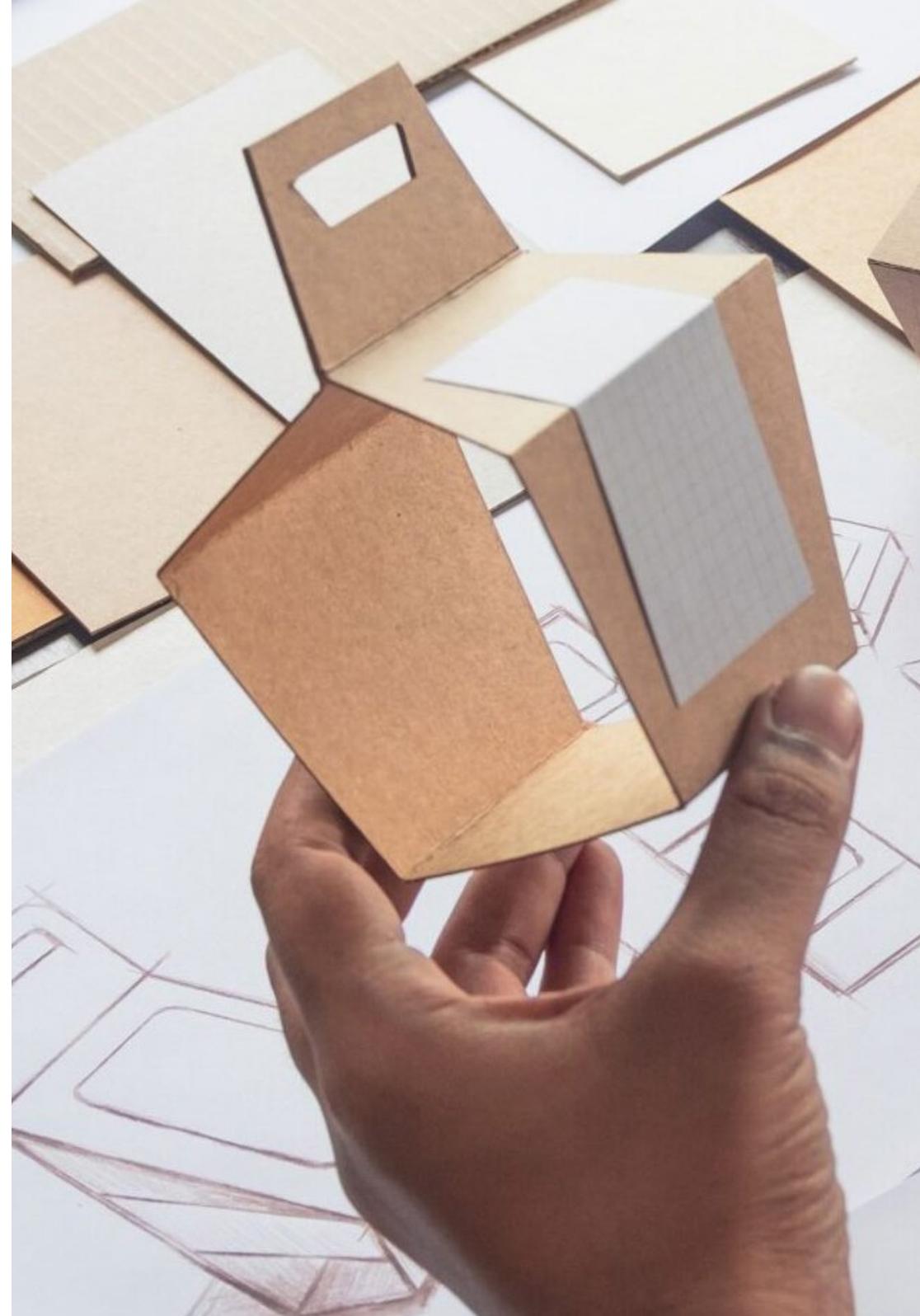
- 3.7. Las funciones de la imagen
  - 3.7.1. Representativa
    - 3.7.1.1. Cartográfica
    - 3.7.1.2. Científica
    - 3.7.1.3. Arquitectónica
    - 3.7.1.4. Proyectual
  - 3.7.2. Persuasiva
  - 3.7.3. Artística
- 3.8. Psicología del color
  - 3.8.1. Colores cálidos y colores fríos
  - 3.8.2. Efectos 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. Mediorelieve
      - 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
    - 4.9.2.4. 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

# 06

## Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

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

*TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. 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 tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



#### 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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### 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 nuestras futuras decisiones difíciles.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





### Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



# 07

## Titulación

La Especialización Profesional en Diseño Conceptual de Producto garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Especialización Profesional emitido por TECH.

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

Título: **Especialización Profesional en Diseño Conceptual de Producto**

Modalidad: **Online**

Horas: **600**





## Especialización Profesional Diseño Conceptual de Producto

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 600

# Especialización Profesional

## Diseño Conceptual de Producto

