

Máster Profesional Diseño Sostenible de Producto





Máster Profesional Diseño Sostenible de Producto

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/master-profesional/master-profesional-diseno-sostenible-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 el Máster
Profesional?

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 14

06

Metodología

pág. 26

07

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La Responsabilidad Social Corporativa ha propiciado que las empresas adquieran cada vez más compromiso en la defensa del medioambiente. Así, en sus labores de producción, precisan de profesionales con conocimientos para causar el mínimo impacto ambiental en todas sus áreas. Con la intención de que puedas acceder al sector del desarrollo estético de un producto, TECH ha puesto en marcha una titulación que incrementará tu sensibilidad ecológica y potenciará tu trabajo con materias primas reciclable. Entre otras cosas, conocerás las novedosas estrategias de ecodiseño y las mejores combinaciones de materiales reutilizables para optimizar tu actividad laboral. Además, la metodología 100% en línea te permitirá elaborar tus propios horarios de estudio para gestionar el tiempo a tu antojo.

“

En el Máster Profesional en Diseño Sostenible de Producto estudiarás las estrategias de ecodiseño más actualizadas y aplicadas en el sector”





Los problemas medioambientales como el cambio climático o el calentamiento global han desembocado en una concienciación social respecto a la necesidad de adoptar comportamientos más sostenibles. En este sentido, las compañías adoptan medidas respetuosas con el planeta, por lo que reclaman personal cualificado capaz de diseñar los envoltorios de sus productos con herramientas *ecofriendly*.

Ante esta nueva vía de oportunidades laborales, TECH ha desarrollado el Máster Profesional en Diseño Sostenible de Producto. A lo largo de la titulación estudiarás el actualizado código ético del diseñador, los beneficios de las energías renovables en la composición estética y aspectos más técnicos como el modelado en el software Rhino. También conocerás apartados legales como la Normativa Medioambiental vigente en la Unión Europea.

El programa cuenta con completos materiales didácticos que destacan por su polivalencia, ya que pueden ser estudiados en formatos como el vídeo o las lecturas complementarias. Además, la impartición de la titulación es 100% en línea, lo que te permite estudiar donde y cuando quieras para generar un aprendizaje más cómodo.



La titulación te permitirá adquirir habilidades de modelado técnico y edición de geometrías en el popular software de edición gráfica Rhino

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 garantiza el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni densas tramitaciones 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

Gracias a la sensibilización de todos los sectores de la sociedad, el ecologismo se ha afianzado en el desarrollo de la actividad empresarial. Por ello, las compañías necesitan contar con equipos de diseño capaces de crear bonitos y armoniosos envoltorios para sus productos, respetando siempre el medioambiente. Con el objetivo de que adquieras una visión de sostenibilidad y accedas a este mercado laboral, TECH ha apostado por impulsar esta titulación.



Esta titulación te facilitará el acceso a un puesto de trabajo como diseñador de producto en empresas plenamente sensibilizadas con el medioambiente”





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

- ♦ Diseñador de producto digital
- ♦ Diseñador de productos gráficos
- ♦ Técnico de diseño especializado en Rhino
- ♦ Asistente jurídico de empresas de diseño de productos
- ♦ Operario de manipulados de papel, cartón y otros materiales
- ♦ Técnico en elaboración de envases y embalajes
- ♦ Técnico en publicaciones electrónicas/ multimedia
- ♦ Técnico de impresión digital



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

Una vez finalizado este Máster Profesional, estarás capacitado para elaborar los mejores diseños de productos, causando un impacto leve en el medioambiente gracias a la utilización de materiales reciclables. En relación a esto último, detectarás a qué familia pertenecen, cómo se fabrican, sus propiedades y las distintas tipologías, entre otras cuestiones de relevancia.

01

Utilizar las distintas Áreas del Diseño, campos de aplicación y ramas profesionales

02

Realizar Producciones Artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias

03

Emplear el potencial de las Energías Renovables y la Eficiencia Energética desde una múltiple perspectiva: Técnica, Regulatoria, Económica y de Mercado

04

Entender ampliamente cómo funciona un software de modelado NURBS





05

Implementar la Generación de Ideas en la Industria Creativa con Técnicas de *Brainstorming* y *Drawstorming*, entre otras

06

Interpretar las Normativas Medioambientales relevantes a la hora de diseñar

07

Explicar y describir las principales familias de materiales: su fabricación, tipologías, propiedades, etc.

08

Desarrollar una Visión Integradora y Global de la Práctica del Diseño, comprendiendo la Responsabilidad Social, Ética, Profesional de la actividad de diseñar y su papel en la sociedad

09

Comunicar conceptos vinculados al diseño

10

Elaborar un juicio propio y dotarse de un pensamiento autónomo y crítico

11

Incorporar los criterios de la contratación pública ecológica en el sector inmobiliario para poder afrontar y atender las mismas con criterio

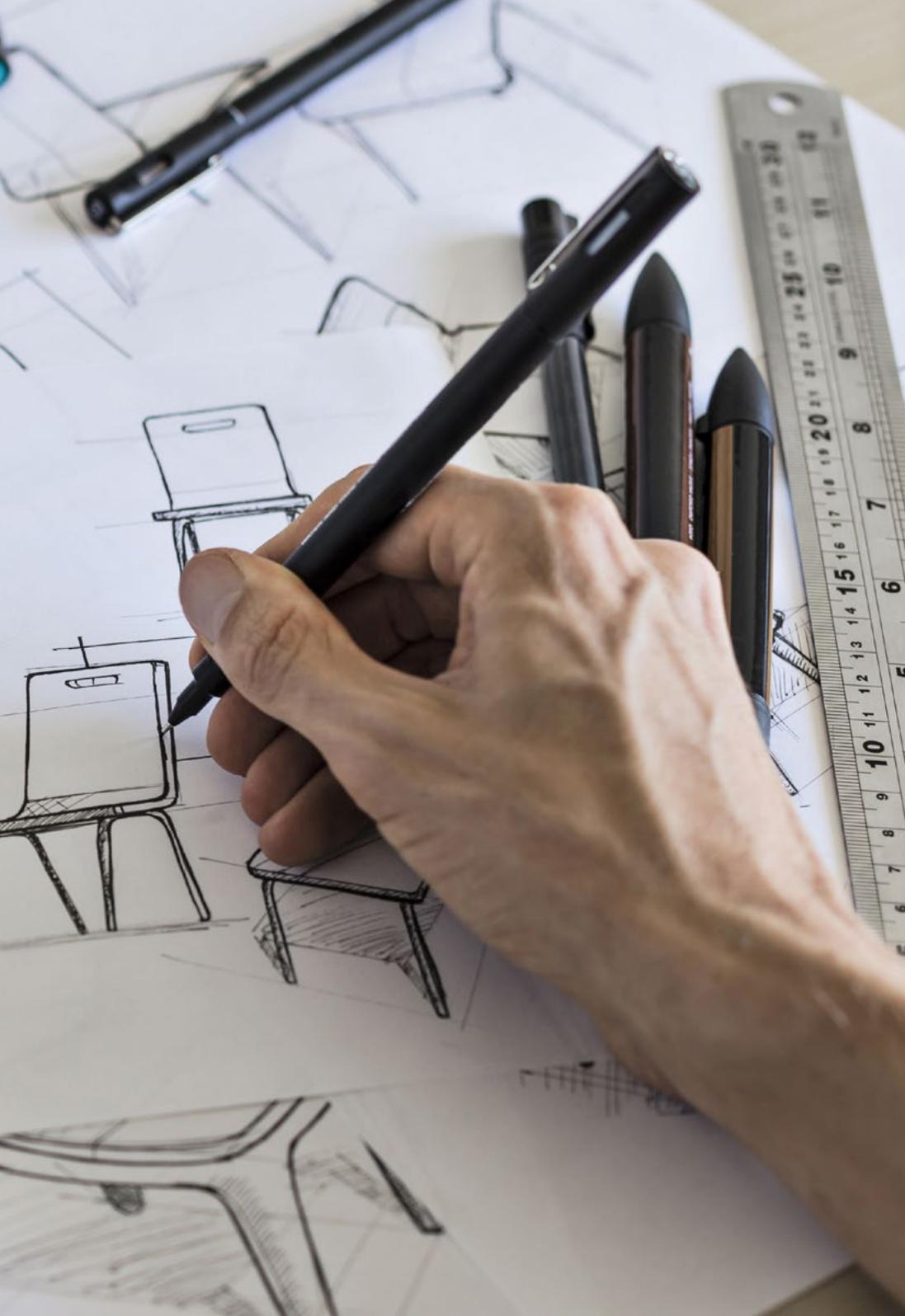
12

Resolver problemas prácticos eficazmente, identificando y definiendo los elementos significativos que los constituyen

13

Usar los conocimientos adquiridos para conceptualizar modelos, sistemas y procesos en el ámbito de la tecnología energética





14

Trabajar mediante sistemas de precisión en el modelado

15

Aplicar la terminología y metodología propia del entorno profesional

16

Integrar visión integradora y global de la práctica del diseño, comprendiendo la responsabilidad social, ética, profesional de la actividad de diseñar y su papel en la sociedad

17

Crear producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias

18

Abordar la importancia de la sostenibilidad en el diseño

05

Plan de formación

El programa de estudios de este Máster Profesional está compuesto por 10 módulos con los que ahondarás en todos los elementos que influyen en la creación del diseño de un producto, garantizando el mínimo impacto ambiental con la actividad. De igual forma, estudiarás aspectos vinculados con el mundo empresarial y que posibilitarán tu creación de un proyecto emprendedor relacionado con la industria creativa. Los materiales didácticos de la titulación están presentes en soporte vídeo o resumen interactivo, entre otros.



Una de las grandes ventajas de la metodología 100% online de la titulación es la posibilidad de gestionar tus horarios de estudio en base a tus necesidades”



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 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. Fundamentos de la creatividad

- 2.1. Crear es pensar
 - 2.1.1. El arte de pensar
 - 2.1.2. Pensamiento creador y creatividad
 - 2.1.3. Pensamiento y cerebro
 - 2.1.4. Las líneas de investigación de la creatividad: sistematización

- 2.2. Naturaleza del proceso creativo
 - 2.2.1. Naturaleza de la creatividad
 - 2.2.2. La noción de creatividad: creación y creatividad
 - 2.2.3. La creación de ideas al servicio de una comunicación persuasiva
 - 2.2.4. Naturaleza del proceso creativo en publicidad
- 2.3. La invención
 - 2.3.1. Evolución y análisis histórico del proceso de creación
 - 2.3.2. Naturaleza del canon clásico de la invención
 - 2.3.3. La visión clásica de la inspiración en el origen de las ideas
 - 2.3.4. Invención, inspiración, persuasión
- 2.4. Retórica y comunicación persuasiva
 - 2.4.1. Retórica y publicidad
 - 2.4.2. Las partes retóricas de la comunicación persuasiva
 - 2.4.3. Figuras retóricas
 - 2.4.4. Leyes y funciones retóricas del lenguaje publicitario
- 2.5. Comportamiento y personalidad creativa
 - 2.5.1. La creatividad como característica personal, como producto y como proceso
 - 2.5.2. Comportamiento creativo y motivación
 - 2.5.3. Percepción y pensamiento creador
 - 2.5.4. Elementos de la creatividad
- 2.6. Aptitudes y capacidades creativas
 - 2.6.1. Sistemas de pensamiento y modelos de inteligencia creativa
 - 2.6.2. Modelo tridimensional de estructura del intelecto según Guilford
 - 2.6.3. Interacción entre factores y capacidades del intelecto
 - 2.6.4. Aptitudes para la creación
 - 2.6.5. Capacidades creativas

- 2.7. Las fases del proceso creativo
 - 2.7.1. La creatividad como proceso
 - 2.7.2. Las fases del proceso creativo
 - 2.7.3. Las fases del proceso creativo en publicidad
- 2.8. La solución de problemas
 - 2.8.1. La creatividad y la solución de problemas
 - 2.8.2. Bloqueos perceptivos y bloqueos emocionales
 - 2.8.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos
- 2.9. Los métodos del pensamiento creador
 - 2.9.1. La lluvia de ideas como modelo de creación de ideas
 - 2.9.2. Pensamiento vertical y pensamiento lateral
 - 2.9.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos
- 2.10. Creatividad y comunicación publicitaria
 - 2.10.1. El proceso de creación como producto específico de la comunicación publicitaria
 - 2.10.2. Naturaleza del proceso creativo en publicidad: creatividad y proceso de creación publicitaria
 - 2.10.3. Principios metodológicos y efectos de la creación publicitaria
 - 2.10.4. La creación publicitaria: del problema a la solución
 - 2.10.5. Creatividad y comunicación persuasiva

Módulo 3. Teoría y cultura del diseño

- 3.1. El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea
 - 3.1.1. Introducción al concepto de la cultura del diseño
 - 3.1.2. La función del diseñador en el contexto de la sociedad contemporánea
 - 3.1.3. Cultura material y valores sociales
 - 3.1.4. La globalización en el diseño

- 3.2. Teoría de la información y de la comunicación
 - 3.2.1. Teoría de la información
 - 3.2.2. Información y redundancia
 - 3.2.3. Modelo de comunicación
- 3.3. La estética
 - 3.3.1. Concepto general y recorrido histórico
 - 3.3.2. Estética de los objetos
 - 3.3.3. La estética y sus categorías
 - 3.3.4. Dicotomía entre la forma y la función
 - 3.3.5. Las nuevas definiciones de las funciones del diseñador
 - 3.3.6. Gusto y diseño
 - 3.3.7. Valores simbólicos y emocionales
- 3.4. La semiología
 - 3.4.1. Semiótica
 - 3.4.2. Elementos de la comunicación: signo, símbolo y mensaje
 - 3.4.3. Lenguaje visual
- 3.5. Dilemas éticos del diseño en la cultura y la sociedad contemporánea
 - 3.5.1. La dimensión axiológica del diseño
 - 3.5.2. Teoría de la estética
 - 3.5.3. Belleza y fealdad
- 3.6. Antropología cultural
 - 3.6.1. Introducción a la antropología cultural
 - 3.6.2. Marco conceptual del análisis antropológico
 - 3.6.3. La cultura del diseño como objeto de estudio antropológico
 - 3.6.4. La práctica etnográfica en la comprensión antropológica de la cultura del diseño
 - 3.6.5. Introducción al trabajo de campo etnográfico

- 3.7. Sociología y cultura del consumo
 - 3.7.1. La sociología de la cultura
 - 3.7.2. El circuito y la dinámica de la cultura en las sociedades tecnológicamente avanzadas
 - 3.7.3. Los escenarios del diseño en la cultura del consumo actual
 - 3.7.4. El consumo del diseño
- 3.8. La tecnología y el diseño
 - 3.8.1. Determinismo tecnológico
 - 3.8.2. Construcción de imaginarios sociales
 - 3.8.3. Cambio social y tecnología
- 3.9. Ética, diseño y consumo
 - 3.9.1. La ética del consumo
 - 3.9.2. Deontología profesional del diseño
 - 3.9.3. El diseño y la ética
 - 3.9.4. Código ético del diseñador
- 3.10. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia
 - 3.10.1. Investigar en diseño
 - 3.10.2. Metodología de la investigación

Módulo 4. Economía circular

- 4.1. Tendencia de la Economía Circular
 - 4.1.1. Origen de la Economía Circular
 - 4.1.2. Definición de Economía Circular
 - 4.1.3. Necesidad de la Economía Circular
 - 4.1.4. Economía Circular como estrategia

- 4.2. Características de la Economía Circular
 - 4.2.1. Principio 1. Preservar y mejorar
 - 4.2.2. Principio 2. Optimizar
 - 4.2.3. Principio 3. Promover
 - 4.2.4. Características clave
- 4.3. Beneficios de la Economía Circular
 - 4.3.1. Ventajas económicas
 - 4.3.2. Ventajas sociales
 - 4.3.3. Ventajas empresariales
 - 4.3.4. Ventajas ambientales
- 4.4. Legislación en materia de Economía Circular
 - 4.4.1. Normativa
 - 4.4.2. Directivas Europeas
 - 4.4.3. Legislación España
 - 4.4.4. Legislación Autonómica
- 4.5. Análisis de Ciclo de Vida
 - 4.5.1. Alcance del Análisis de Ciclo de Vida (ACV)
 - 4.5.2. Etapas
 - 4.5.3. Normas de referencia
 - 4.5.4. Metodología
 - 4.5.5. Herramientas
- 4.6. Contratación Pública Ecológica
 - 4.6.1. Legislación
 - 4.6.2. Manual sobre adquisiciones ecológicas
 - 4.6.3. Orientaciones en la contratación pública
 - 4.6.4. Plan de contratación pública 2018-2025
- 4.7. Cálculo de la huella de carbono
 - 4.7.1. Huella de carbono
 - 4.7.2. Tipos de alcance
 - 4.7.3. Metodología
 - 4.7.4. Herramientas
 - 4.7.5. Cálculo de la huella de carbono
- 4.8. Planes de reducción de emisiones de CO2
 - 4.8.1. Plan de mejora. Suministros
 - 4.8.2. Plan de mejora. Demanda
 - 4.8.3. Plan de mejora. Instalaciones
 - 4.8.4. Plan de mejora. Equipamientos
 - 4.8.5. Compensación de emisiones
- 4.9. Registro de huella de carbono
 - 4.9.1. Registro de huella de carbono
 - 4.9.2. Requisitos previos al registro
 - 4.9.3. Documentación
 - 4.9.4. Solicitud de inscripción
- 4.10. Buenas prácticas circulares
 - 4.10.1. Metodologías BIM
 - 4.10.2. Selección de materiales y equipos
 - 4.10.3. Mantenimiento
 - 4.10.4. Gestión de residuos
 - 4.10.5. Reutilización de materiales

Módulo 5. Las energías renovables y su entorno actual

- 5.1. Las Energías Renovables
 - 5.1.1. Principios fundamentales
 - 5.1.2. Formas de energía convencional vs. Energía Renovable
 - 5.1.3. Ventajas y desventajas de las Energías Renovables
- 5.2. Entorno internacional de las Energías Renovables
 - 5.2.1. Fundamentos del cambio climático y la sostenibilidad energética. Energías Renovables vs. Energías No Renovables
 - 5.2.2. Descarbonización de la Economía Mundial. Del Protocolo de Kioto al Acuerdo de París en 2015 y la Cumbre del Clima 2019 en Madrid
 - 5.2.3. Las Energías Renovables en el contexto energético mundial
- 5.3. Energía y desarrollo sostenible internacional
 - 5.3.1. Mercados de carbono
 - 5.3.2. Certificados de energía limpia
 - 5.3.3. Energía vs. Sostenibilidad
- 5.4. Marco regulatorio general
 - 5.4.1. Regulación y Directivas Energéticas Internacionales
 - 5.4.2. Marco jurídico, legislativo y normativo del sector energético y eficiencia energética a nivel nacional (España) y europeo
 - 5.4.3. Subastas en el sector eléctrico renovable
- 5.5. Mercados de electricidad
 - 5.5.1. La operación del sistema con Energías Renovables
 - 5.5.2. Regulación de Energías Renovables
 - 5.5.3. Participación de Energías Renovables en los mercados eléctricos
 - 5.5.4. Operadores en el mercado eléctrico
- 5.6. Estructura del sistema eléctrico
 - 5.6.1. Generación del sistema eléctrico
 - 5.6.2. Transmisión del sistema eléctrico
 - 5.6.3. Distribución y operación del mercado
 - 5.6.4. Comercialización





- 5.7. Generación distribuida
 - 5.7.1. Generación concentrada vs. Generación distribuida
 - 5.7.2. Autoconsumo
 - 5.7.3. Los contratos de generación
- 5.8. Emisiones
 - 5.8.1. Medición de Energía
 - 5.8.2. Gases de efecto invernadero en la generación y uso de energía
 - 5.8.3. Evaluación de emisiones por tipo de generación de energía
- 5.9. Almacenamiento de energía
 - 5.9.1. Tipos de baterías
 - 5.9.2. Ventajas y desventajas de las baterías
 - 5.9.3. Otras tecnologías de almacenamientos de energía
- 5.10. Principales tecnologías
 - 5.10.1. Energías del futuro
 - 5.10.2. Nuevas aplicaciones
 - 5.10.3. Escenarios y modelos energéticos futuros

Módulo 6. Modelado técnico en Rhino

- 6.1. Modelado Rhino
 - 6.1.1. La interfaz de Rhino
 - 6.1.2. Tipos de objetos
 - 6.1.3. Navegando el modelo
- 6.2. Nociones fundamentales
 - 6.2.1. Edición con Gumball
 - 6.2.2. Viewports
 - 6.2.3. Ayudantes de modelado
- 6.3. Modelado de precisión
 - 6.3.1. Entrada por coordenadas
 - 6.3.2. Entrada de restricción de distancia y ángulo
 - 6.3.3. Restricción a objetos

- 6.4. Análisis de comandos
 - 6.4.1. Ayudantes de modelado adicionales
 - 6.4.2. SmartTrack
 - 6.4.3. Planos de construcción
- 6.5. Líneas y Polilíneas
 - 6.5.1. Círculos
 - 6.5.2. Líneas de forma libre
 - 6.5.3. Hélice y espiral
- 6.6. Edición de geometrías
 - 6.6.1. *Fillet* y *chanfer*
 - 6.6.2. *Mezcla de curvas*
 - 6.6.3. *Loft*
- 6.7. Transformaciones I
 - 6.7.1. Mover - Rotar – escalar
 - 6.7.2. Unir – podar - extender
 - 6.7.3. Separar - Offset - formaciones
- 6.8. Creando formas
 - 6.8.1. Formas deformables
 - 6.8.2. Modelando con sólidos
 - 6.8.3. Transformación de sólidos
- 6.9. Creando superficies
 - 6.9.1. Superficies simples
 - 6.9.2. Extrusión, *lofting* y revolución de superficies
 - 6.9.3. Barridos de superficies
- 6.10. Organización
 - 6.10.1. Capas
 - 6.10.2. Grupos
 - 6.10.3. Bloques

Módulo 7. El emprendimiento en las industrias creativas

- 7.1. El proyecto emprendedor
 - 7.1.1. Emprendimiento, tipos y ciclo de vida
 - 7.1.2. Perfil del emprendedor
 - 7.1.3. Temas de interés para emprender
- 7.2. Liderazgo personal
 - 7.2.1. Autoconocimiento
 - 7.2.2. Habilidades emprendedoras
 - 7.2.3. Desarrollo de capacidades y habilidades de liderazgo emprendedor
- 7.3. Identificación de oportunidades de innovación y emprendimiento
 - 7.3.1. Análisis de megatendencias y fuerzas competitivas
 - 7.3.2. Comportamiento del consumidor y estimación de la demanda
 - 7.3.3. Evaluación de oportunidades de negocio
- 7.4. Generación de ideas de negocio en la industria creativa
 - 7.4.1. Herramientas para la generación de ideas: *brainstorming*, mapas mentales, *drawstorming*, etc
 - 7.4.2. Diseño de propuesta de valor: *canvas*, 5W
 - 7.4.3. Desarrollo de la propuesta de valor
- 7.5. Prototipado y validación
 - 7.5.1. Desarrollo del prototipo
 - 7.5.2. Validación
 - 7.5.3. Ajustes de prototipado
- 7.6. Diseño del modelo de negocio
 - 7.6.1. El modelo de negocio
 - 7.6.2. Metodologías para la creación de modelos de negocio
 - 7.6.3. Diseño del modelo de negocio para idea propuesta

- 7.7. Liderazgo de equipo
 - 7.7.1. Perfiles del equipo según temperamentos y personalidad
 - 7.7.2. Habilidades del líder de equipo
 - 7.7.3. Métodos de trabajo en equipo
- 7.8. Mercados culturales
 - 7.8.1. Naturaleza de los mercados culturales
 - 7.8.2. Tipos de mercados culturales
 - 7.8.3. Identificación de mercados culturales de proximidad
- 7.9. Plan de marketing y branding personal
 - 7.9.1. Proyección del proyecto personal y de emprendimiento
 - 7.9.2. Plan estratégico a medio y corto plazo
 - 7.9.3. Variables de medición de éxito
- 7.10. Pitch de venta
 - 7.10.1. Presentación de proyecto a inversores
 - 7.10.2. Elaboración de presentaciones atractivas
 - 7.10.3. Desarrollo de habilidades de comunicación eficaz

Módulo 8. Diseño sostenible

- 8.1. Estado ambiental
 - 8.1.1. Contexto ambiental
 - 8.1.2. Percepción ambiental
 - 8.1.3. Consumo y consumismo
- 8.2. Producción sostenible
 - 8.2.1. Huella ecológica
 - 8.2.2. Biocapacidad
 - 8.2.3. Déficit ecológico
- 8.3. Sustentabilidad e Innovación
 - 8.3.1. Procesos productivos
 - 8.3.2. Gestión de los procesos
 - 8.3.3. Puesta en marcha de la producción
 - 8.3.4. Productividad mediante el diseño
- 8.4. Introducción. Ecodiseño
 - 8.4.1. Desarrollo sostenible
 - 8.4.2. Ecología industrial
 - 8.4.3. Ecoeficiencia
 - 8.4.4. Introducción al concepto de Ecodiseño
- 8.5. Metodologías del Ecodiseño
 - 8.5.1. Propuestas metodológicas para la implementación del Ecodiseño
 - 8.5.2. Preparación del proyecto (fuerzas motrices, legislación)
 - 8.5.3. Aspectos ambientales
- 8.6. Análisis del Ciclo de Vida (ACV)
 - 8.6.1. Unidad funcional
 - 8.6.2. Inventariado
 - 8.6.3. Relación de impactos
 - 8.6.4. Generación de conclusiones y estrategia
- 8.7. Ideas de mejora (estrategias de ecodiseño)
 - 8.7.1. Reducir impacto
 - 8.7.2. Aumentar unidad funcional
 - 8.7.3. Impacto positivo
- 8.8. Economía Circular
 - 8.8.1. Definición
 - 8.8.2. Evolución
 - 8.8.3. Casos de éxito

- 8.9. *Cradle to Cradle*
 - 8.9.1. Definición
 - 8.9.2. Evolución
 - 8.9.3. Casos de éxito
- 8.10. Normativa Medioambiental
 - 8.10.1. Por qué necesitamos una normativa
 - 8.10.2. Quién hace las normativas
 - 8.10.3. Marco ambiental de la Unión Europea
 - 8.10.4. La normativa en el proceso de desarrollo

Módulo 9. Materiales para el diseño

- 9.1. El material como inspiración
 - 9.1.1. Búsqueda de materiales
 - 9.1.2. Clasificación
 - 9.1.3. El material y su contexto
- 9.2. Materiales para el diseño
 - 9.2.1. Usos comunes
 - 9.2.2. Contraindicaciones
 - 9.2.3. Combinación de materiales
- 9.3. Arte + Innovación
 - 9.3.1. Materiales en el arte
 - 9.3.2. Nuevos materiales
 - 9.3.3. Materiales compuestos
- 9.4. Física
 - 9.4.1. Conceptos básicos
 - 9.4.2. Composición de los materiales
 - 9.4.3. Ensayos mecánicos

- 9.5. Tecnología
 - 9.5.1. Materiales inteligentes
 - 9.5.2. Materiales dinámicos
 - 9.5.3. El futuro en los materiales
- 9.6. Sostenibilidad
 - 9.6.1. Obtención
 - 9.6.2. Uso
 - 9.6.3. Gestión final
- 9.7. Biomimetismo
 - 9.7.1. Reflexión
 - 9.7.2. Transparencia
 - 9.7.3. Otras técnicas
- 9.8. Innovación
 - 9.8.1. Casos de éxito
 - 9.8.2. Investigación en materiales
 - 9.8.3. Fuentes de investigación
- 9.9. Prevención de riesgos
 - 9.9.1. Factor de seguridad
 - 9.9.2. Fuego
 - 9.9.3. Rotura
 - 9.9.4. Otros riesgos
- 9.10. Normativa y legislación
 - 9.10.1. Normativas según aplicación
 - 9.10.2. Normativa según sector
 - 9.10.3. Normativa según ubicación

Módulo 10. Ética y empresa

- 10.1. Metodología
 - 10.1.1. Fuentes documentales y búsqueda de recursos
 - 10.1.2. Citas bibliográficas y ética investigadora
 - 10.1.3. Estrategias metodológicas y escritura académica
- 10.2. El ámbito de la moralidad: ética y moral
 - 10.2.1. Ética y moral
 - 10.2.2. Ética material y ética formal
 - 10.2.3. Racionalidad y moralidad
 - 10.2.4. Virtud, bondad y justicia
- 10.3. Éticas aplicadas
 - 10.3.1. La dimensión pública de las éticas aplicadas
 - 10.3.2. Códigos éticos y responsabilidades
 - 10.3.3. Autonomía y autorregulación
- 10.4. Ética deontológica aplicada al diseño
 - 10.4.1. Requisitos y principios éticos relativos al ejercicio del diseño
 - 10.4.2. Toma de decisiones éticas
 - 10.4.3. Relaciones y habilidades profesionales éticas
- 10.5. Responsabilidad social corporativa
 - 10.5.1. Sentido ético de la empresa
 - 10.5.2. Código de conducta
 - 10.5.3. Globalización y multiculturalidad
 - 10.5.4. No discriminación
 - 10.5.5. Sostenibilidad y medio ambiente
- 10.6. Introducción al derecho mercantil
 - 10.6.1. Concepto del derecho mercantil
 - 10.6.2. Actividad económica y derecho mercantil
 - 10.6.3. Significación de la teoría de las fuentes del derecho mercantil
- 10.7. La empresa
 - 10.7.1. Noción económica de la empresa y del empresario
 - 10.7.2. Régimen jurídico de la empresa
- 10.8. El empresario
 - 10.8.1. Concepto y notas características del empresario
 - 10.8.2. Sociedades personalistas y sociedades capitalistas (anónimas y limitadas)
 - 10.8.3. Adquisición del estado de empresario
 - 10.8.4. Responsabilidad empresarial
- 10.9. Regulación de la competencia
 - 10.9.1. Defensa de la competencia
 - 10.9.2. Competencia ilícita o desleal
 - 10.9.3. Estrategia competitiva
- 10.10. Derecho de la propiedad intelectual e industrial
 - 10.10.1. Propiedad intelectual
 - 10.10.2. Propiedad industrial
 - 10.10.3. Modalidades de protección sobre creaciones e invenciones



El Máster Profesional en Diseño Sostenible de Producto cuenta con una amplia variedad de materiales didácticos en diferentes formatos como los vídeos explicativos o los resúmenes interactivos”

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.



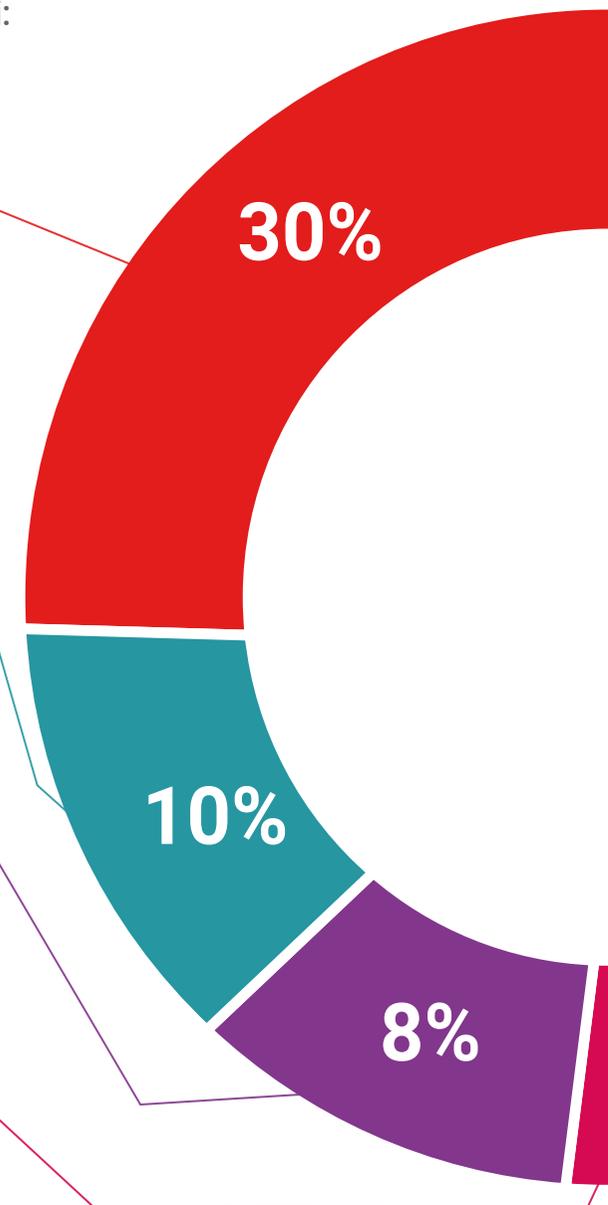
Prácticas de habilidades y competencias

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

El Máster Profesional en Diseño Sostenible de Producto garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Máster Profesional en Diseño Sostenible de Producto**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas instituciones

tech formación profesional

Máster Profesional Diseño Sostenible de Producto

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional Diseño Sostenible de Producto

