

Certificat Avancé Design Web



Certificat Avancé Design Web

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-design-web

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 18

05

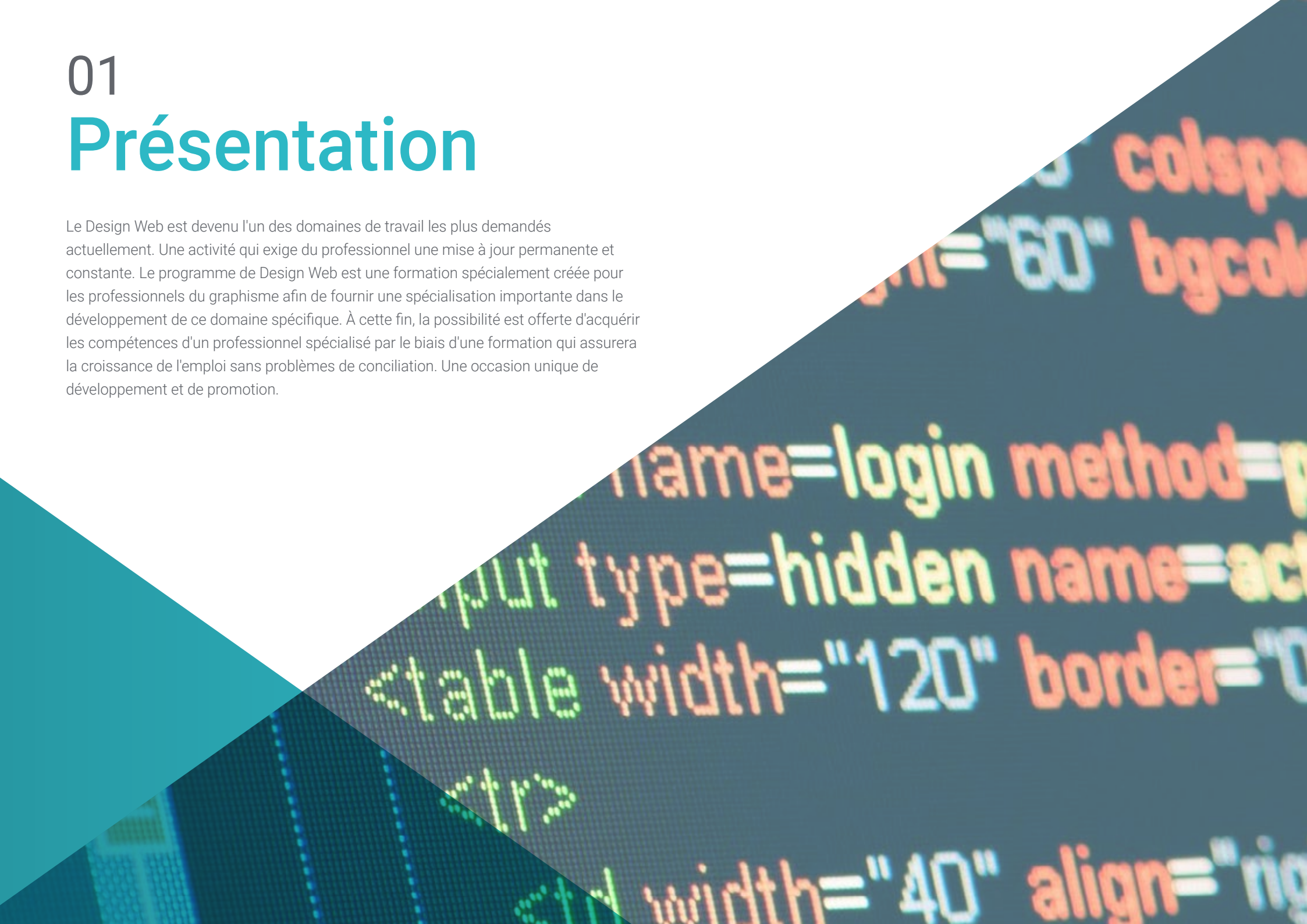
Diplôme

page 26

01

Présentation

Le Design Web est devenu l'un des domaines de travail les plus demandés actuellement. Une activité qui exige du professionnel une mise à jour permanente et constante. Le programme de Design Web est une formation spécialement créée pour les professionnels du graphisme afin de fournir une spécialisation importante dans le développement de ce domaine spécifique. À cette fin, la possibilité est offerte d'acquérir les compétences d'un professionnel spécialisé par le biais d'une formation qui assurera la croissance de l'emploi sans problèmes de conciliation. Une occasion unique de développement et de promotion.



```
colspa  
="60" bgcolor  
name=login method=p  
input type=hidden name=act  
<table width="120" border="0  
<tr>  
width="40" align="rig
```



Un cours de haute intensité qui vous permettra de mesurer et de développer un Design Web et avec la solvabilité des meilleurs professionnels du secteur"

Ce Certificat Avancé en Design Web a été structuré pour offrir un processus intéressant, interactif et surtout, efficace, pour se former à tout ce qui concerne ce sujet. Pour y parvenir, TECH propose un parcours de croissance clair et continu, qui est également 100% compatible avec d'autres professions.

Grâce à une méthodologie exclusive, ce Certificat Avancé vous fera découvrir toutes les façons de travailler en Design Web dont le professionnel a besoin pour rester à l'avant-garde et connaître les phénomènes changeants de cette forme de communication.

Cette formation abordera donc les aspects qu'un designer doit connaître pour planifier, développer et finaliser un Design Web complet. Il s'agit d'un parcours éducatif qui augmentera progressivement les compétences de l'étudiant pour l'aider à relever les défis d'un professionnel de premier ordre.

Le Certificat Avancé en Design Éditorial est présenté comme une option viable pour un professionnel qui décide de travailler de manière indépendante mais aussi de faire partie d'une organisation ou d'une entreprise. Une piste intéressante de développement professionnel qui bénéficiera des connaissances spécifiques que nous mettons désormais à votre disposition dans cette formation.

Ce **Certificat Avancé en Design Web** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché. Les caractéristiques les plus importantes du programme sont:

- ◆ Développement d'un grand nombre de cas pratiques présentés par des experts
- ◆ Un contenu graphique, schématique et éminemment pratique
- ◆ Développements et avancées nouveaux et de pointe dans ce domaine
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Des méthodologies innovantes et très efficaces
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Ce programme vous permettra d'améliorer vos compétences et d'actualiser vos connaissances en Design Web

“

Toutes les connaissances nécessaires au professionnel du graphisme dans ce domaine, compilées dans un Certificat Avancé très efficace, qui optimisera votre effort avec les meilleurs résultats”

Le développement de ce programme est axé sur la mise en pratique de l'apprentissage théorique proposé Grâce aux systèmes d'enseignement les plus efficaces, aux méthodes contrastées importées des universités les plus prestigieuses du monde, pourrez acquérir les nouvelles connaissances de manière éminemment pratique. De cette façon, TECH s'efforce de convertir l'effort en compétences réelles et immédiates.

Le système en ligne est un autre des points forts de la proposition de formation. Avec une plateforme interactive bénéficiant des avantages des dernières évolutions technologiques, les outils numériques les plus interactifs nous vous à disposition. Il est ainsi possible d'offrir une forme d'apprentissage totalement adaptable à vos besoins, afin que parfaitement combiner, cette formation avec votre vie personnelle ou professionnelle.

Un apprentissage pratique et intensif qui vous donnera tous les outils nécessaires pour travailler dans ce domaine, dans un Certificat Avancé spécifique et concret.

Une formation créée pour vous permettre de mettre en œuvre presque immédiatement les connaissances acquises, dans votre pratique quotidienne.



02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé en Design Web est d'offrir aux professionnels un parcours complet pour acquérir les connaissances et les compétences nécessaires à la pratique professionnelle dans ce secteur, avec la sécurité d'apprendre des meilleurs et une forme d'Enquêtes basée sur la pratique qui leur permettra de compléter leur formation avec les connaissances nécessaires pour effectuer leur travail en toute sécurité et compétence.



WEBSITE BLOG ADVERTISING SEO COMMUNITY VIRAL
LIKE ONLINE VIRAL FORUM LIKE WEB
MUNICATION NETWORK ONLINE
INTERNET MA
MUNITY SEO COM
EBSITE CO
ADVERTISING NETW

“

Notre objectif est simple: vous aider à obtenir la mise à jour la plus complète dans un Certificat Avancé totalement compatible avec vos obligations professionnelles et personnelles”

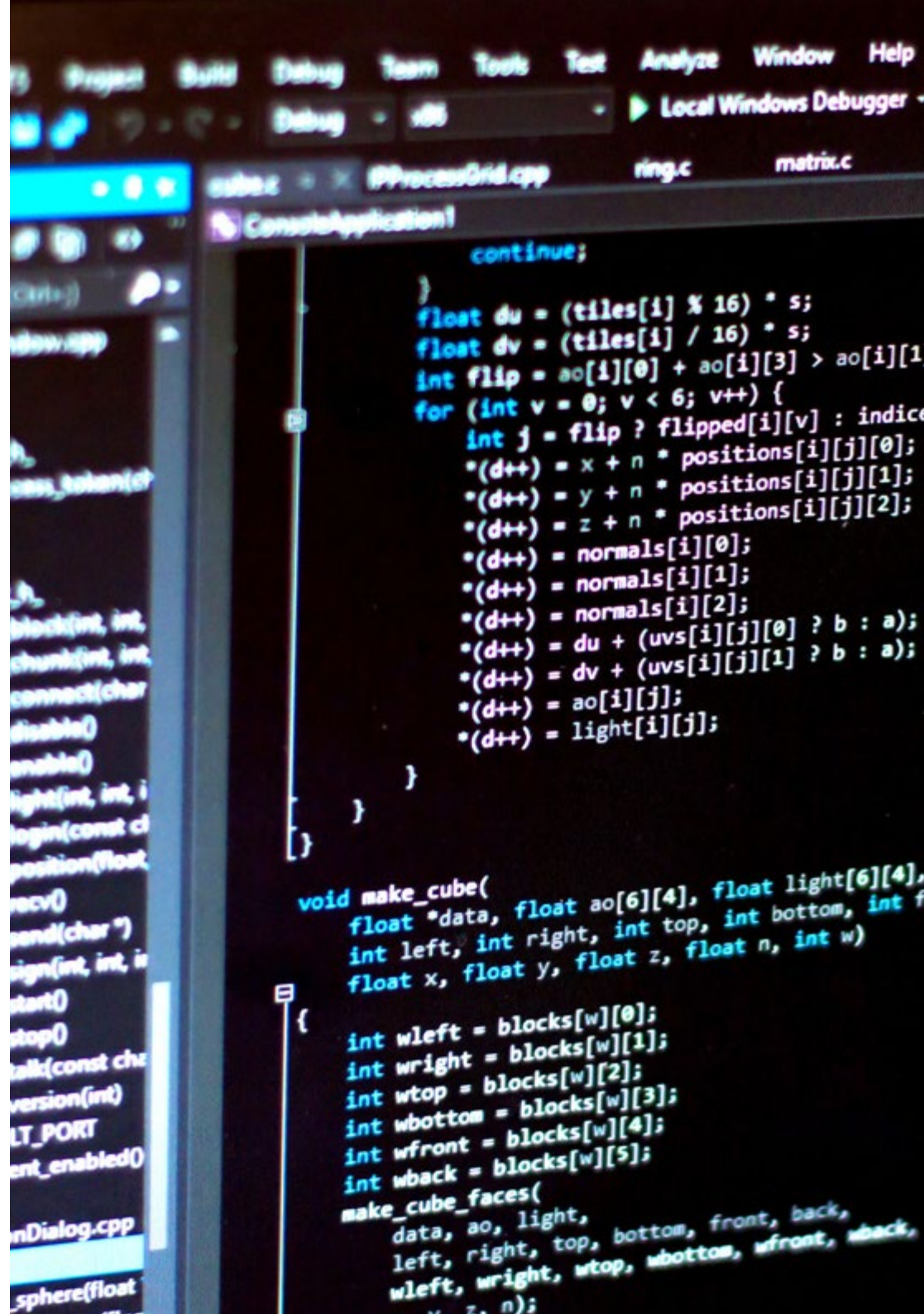


Objectifs généraux

- ◆ Connaître tous les aspects du travail de création et de développement Design Web
- ◆ Découvrir la méthodologie appropriée pour la réaliser
- ◆ Apprendre à contrôler tous les processus de production internes et externes



Une opportunité créée pour les professionnels qui recherchent un programme intensif et efficace leur permettant de faire un pas en avant significatif dans leur profession"





Objectifs spécifiques

Module 1. Principes fondamentaux de la programmation

- ◆ Comprendre la structure de base d'un ordinateur, les logiciels et les langages de programmation à usage général
- ◆ Apprendre à concevoir et à interpréter des algorithmes, qui constituent la base nécessaire au développement de programmes informatiques
- ◆ Comprendre les éléments essentiels d'un programme informatique, tels que les différents types de données, les opérateurs, les expressions, les instructions, les entrées/sorties et les instructions de contrôle
- ◆ Comprendre les différentes structures de données disponibles dans les langages de programmation polyvalents, tant statiques que dynamiques, et acquérir les connaissances essentielles pour la manipulation des fichiers
- ◆ Comprendre les différentes techniques de test des logiciels et l'importance de générer une bonne documentation en même temps qu'un bon code source
- ◆ Apprendre les concepts de base du langage de programmation C++, l'un des langages de programmation les plus utilisés dans le monde

Module 2. Utilisation dans les Systèmes d'Information et Interfaces

- ◆ Identifier les problèmes liés à la conception numérique, et collecter et analyser les informations nécessaires pour les évaluer et les résoudre
- ◆ Maîtriser les ressources technologiques de la communication visuelle
- ◆ Connaître les facteurs conditionnant les processus d'interaction avec l'information, la structure de l'information et son accessibilité
- ◆ Savoir établir des structures organisationnelles pour l'information
- ◆ Concevoir, planifier et développer des projets de design conformément aux exigences et conditions techniques, fonctionnelles, esthétiques et de communication
- ◆ Connaître les erreurs d'utilisation afin d'éviter de les commettre

Module 3. Design Web

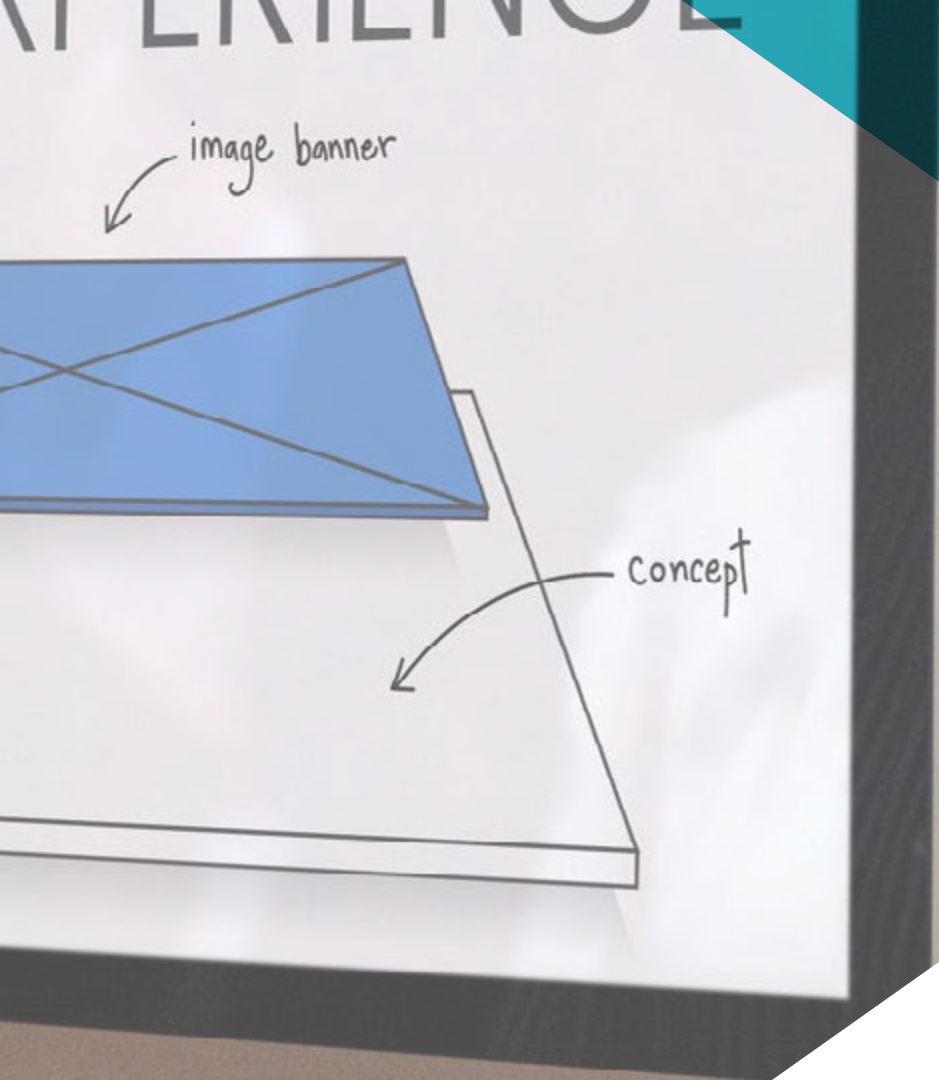
- ◆ Connaissance approfondie des différents outils d'édition et de publication Web
- ◆ Connaître les principes de base du Web dynamique à travers les langages orientés vers l'environnement réseau
- ◆ Connaître l'importance du commerce électronique et la structure de l'information de ce type de pages pour la création de designs cohérents et adaptés
- ◆ Réfléchir à l'importance d'internet, évaluer son impact sur l'amélioration de la qualité de vie et de l'environnement et sa capacité à générer de l'identité, de l'innovation et de la qualité dans la production
- ◆ Concevoir, planifier et développer des projets de design conformément aux exigences et conditions techniques, fonctionnelles, esthétiques et de communication
- ◆ Connaître les facteurs conditionnant les processus d'interaction avec l'information, la structure de l'information et son accessibilité

03

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe de professionnels, conscients de la pertinence actuelle de la formation pour avancer sur le marché du travail avec sécurité et compétitivité, et pour exercer la profession avec excellence.





“

Ce Certificat Avancé contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché”

Module 1. Principes fondamentaux de la programmation

- 1.1. Introduction à la programmation
 - 1.1.1. Structure de base d'un ordinateur
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Langages de programmation
 - 1.1.4. Cycle de vie d'une application logicielle
- 1.2. Conception d'algorithmes
 - 1.2.1. Résolution de problèmes
 - 1.2.2. Techniques descriptives
 - 1.2.3. Éléments et structure d'un algorithme
- 1.3. Éléments d'un programme
 - 1.3.1. Origine et caractéristiques du langage C++
 - 1.3.2. L'environnement de développement
 - 1.3.3. Concept du programme
 - 1.3.4. Types de données fondamentales
 - 1.3.5. Opérateurs
 - 1.3.6. Expressions
 - 1.3.7. Phrases
 - 1.3.8. Entrée et sortie de données
- 1.4. Déclarations de contrôle
 - 1.4.1. Phrases
 - 1.4.2. Branches
 - 1.4.3. Boucles
- 1.5. Abstraction et modularité: fonctions
 - 1.5.1. Conception modulaire
 - 1.5.2. Concept de fonction et d'utilité
 - 1.5.3. Définition d'une fonction
 - 1.5.4. Flux d'exécution dans un appel de fonction
 - 1.5.5. Prototypes d'une fonction
 - 1.5.6. Retour des résultats
 - 1.5.7. Appel d'une fonction: paramètres
 - 1.5.8. Passage de paramètres par référence et par valeur
 - 1.5.9. Identifiant du champ d'application



- 1.6. Structures de données statiques
 - 1.6.1. Tableaux
 - 1.6.2. Les tableaux. Polyèdres
 - 1.6.3. Recherche et tri
 - 1.6.4. Cordes Fonctions d'E/S pour les chaînes de caractères
 - 1.6.5. Structures Jonctions
 - 1.6.6. Nouveaux types de données
- 1.7. Structures de données dynamiques: pointeurs
 - 1.7.1. Concept. Définition du pointeur
 - 1.7.2. Opérateurs et opérations avec des pointeurs
 - 1.7.3. Tableaux de pointeurs
 - 1.7.4. Pointeurs et tableaux
 - 1.7.5. Pointeurs vers des chaînes de caractères
 - 1.7.6. Pointeurs vers des structures
 - 1.7.7. Indications multiples
 - 1.7.8. Pointeurs vers les fonctions
 - 1.7.9. Passage de fonctions, de structures et de tableaux comme paramètres de fonction
- 1.8. Fichiers
 - 1.8.1. Concepts de base
 - 1.8.2. Opérations avec des fichiers
 - 1.8.3. Types de fichiers
 - 1.8.4. Organisation des fichiers
 - 1.8.5. Introduction aux fichiers C++
 - 1.8.6. Traitement des fichiers
- 1.9. Récursion
 - 1.9.1. Définition de la récursion
 - 1.9.2. Types de récursions
 - 1.9.3. Avantages et inconvénients
 - 1.9.4. Considérations
 - 1.9.5. Conversion récursive-iterative
 - 1.9.6. La pile de récursion

- 1.10. Tests et documentation
 - 1.10.1. Test du programme
 - 1.10.2. Test boîte blanche
 - 1.10.3. Tests en boîte noire
 - 1.10.4. Outils de test
 - 1.10.5. Documentation du logiciel

Module 2. Utilisation dans les systèmes d'information et interfaces

- 2.1. Approche de l'utilisation
 - 2.1.1. Concept d'utilisabilité
 - 2.1.2. L'utilisabilité au cours des dernières décennies
 - 2.1.3. Le contexte d'utilisation
 - 2.1.4. Efficacité et facilité d'utilisation. Le dilemme d'Engelbart
- 2.2. Objectifs et principes de l'utilisabilité
 - 2.2.1. L'importance de la fonctionnalité
 - 2.2.2. Objectifs
 - 2.2.3. Principes
 - 2.2.4. Directives de lisibilité
- 2.3. Perspectives et normes d'utilisabilité
 - 2.3.1. Les normes d'utilisabilité selon Jakob Nielsen
 - 2.3.2. Les normes d'utilisabilité selon Steve Krug
 - 2.3.3. Tableau récapitulatif comparatif
 - 2.3.4. Pratique I : à la recherche de bonnes références visuelles
- 2.4. Analyse des erreurs courantes d'utilisation I
 - 2.4.1. L'erreur est humaine
 - 2.4.2. Erreurs de cohérence et de consistance
 - 2.4.3. Ne pas avoir un design *responsive*
 - 2.4.4. Organisation déficiente au niveau de la structure et du contenu
 - 2.4.5. Informations mal lisibles ou mal structurées

- 2.5. Analyse des erreurs courantes d'utilisation II
 - 2.5.1. Gestion et contrôle incorrects des liens internes
 - 2.5.2. Erreurs de formulaire et de contact
 - 2.5.3. Absence de mécanismes de recherche ou inefficacité
 - 2.5.4. Noms de page et *favicon*
 - 2.5.5. Autres erreurs d'utilisation courantes
- 2.6. Évaluation de la convivialité
 - 2.6.1. Évaluation de la facilité d'utilisation
 - 2.6.2. Retour sur investissement
 - 2.6.3. Phases et méthodes d'évaluation de la facilité d'utilisation
 - 2.6.4. Pratique II: évaluation de la convivialité
- 2.7. Conception centrée sur l'utilisateur
 - 2.7.1. Définition
 - 2.7.2. Conception centrée sur l'utilisateur l'utilisation
 - 2.7.3. Évaluation de la convivialité
 - 2.7.4. Réflexion
- 2.8. Conception de l'interface adaptée aux enfants
 - 2.8.1. Considérations relatives à ces utilisateurs
 - 2.8.2. Utilisabilité
 - 2.8.3. Différences entre les sexes
 - 2.8.4. Conception du contenu
 - 2.8.5. Conception visuelle
 - 2.8.6. Évaluation de la facilité d'utilisation
- 2.9. Conception d'interfaces orientées vers les adolescents
 - 2.9.1. Caractéristiques générales
 - 2.9.2. Considérations relatives à ces utilisateurs
 - 2.9.3. Différences entre les sexes
 - 2.9.4. Références visuelles
- 2.10. Conception d'interfaces orientées vers les publics seniors
 - 2.10.1. Conception visuelle
 - 2.10.2. Conception du contenu
 - 2.10.3. Options de conception
 - 2.10.4. Utilisabilité

Module 3. Design web

- 3.1. Introduction à l'environnement numérique
 - 3.1.1. Qu'est-ce que internet?
 - 3.1.2. Brève histoire de internet
 - 3.1.3. Infrastructure physique du réseau
 - 3.1.4. Navigateurs web plus utilisés
- 3.2. Intranet
 - 3.2.1. Qu'est-ce qu'un intranet?
 - 3.2.2. Conception de l'intranet
 - 3.2.3. Utilisabilité de l'intranet
 - 3.2.4. Conception d'un extranet
- 3.3. Page web
 - 3.3.1. Qu'est-ce qu'une page web?
 - 3.3.2. Différences entre une page web et un site web
 - 3.3.3. Éléments qui composent une page web
 - 3.3.4. Types de pages web en fonction de leur construction
 - 3.3.5. Types de pages web en fonction de la technologie utilisée
- 3.4. Autres types de web
 - 3.4.1. Magasins en ligne
 - 3.4.2. Blogs
 - 3.4.3. Sites web institutionnels et d'entreprises
 - 3.4.4. Sites web d'actualités et de magazines
 - 3.4.5. Multimédia et *streaming*

- 3.4.6. Wikis
- 3.4.7. Forums
- 3.4.8. Portefeuilles
- 3.4.9. *Landing pages*
- 3.4.10. Forums
- 3.4.11. Sites de téléchargement
- 3.4.12. Applications web
- 3.4.13. Banques d'Images
- 3.4.14. Jeux en ligne
- 3.4.15. Chercheurs
- 3.4.16. Sites éducatifs
- 3.4.17. Comparateurs
- 3.5. Autres produits numériques
 - 3.5.1. E-mails et *Mailing*
 - 3.5.2. Les réseaux sociaux
 - 3.5.3. Banners
 - 3.5.4. Applications mobiles
- 3.6. Conception centrée sur l'utilisateur et expérience utilisateur
 - 3.6.1. Facilité d'utilisation et utilisateur
 - 3.6.2. Interaction homme-machine (IPO-HCI)
 - 3.6.3. Processus de conception centrée sur l'utilisateur
 - 3.6.4. Pourquoi mettre en œuvre une conception centrée sur l'utilisateur ?
- 3.7. Commerce électronique
 - 3.7.1. L'importance du commerce électronique
 - 3.7.2. La confiance dans le commerce électronique
 - 3.7.3. Conception d'un site de commerce électronique
 - 3.7.4. Structure d'un site de commerce électronique
- 3.8. Conception réactive et adaptative
 - 3.8.1. Qu'est-ce que le design *responsive*?
 - 3.8.2. Différences entre le *Responsive Web Design* et *Mobile First Web*
 - 3.8.3. Avantages du design *responsive*
 - 3.8.4. Éléments à prendre en compte pour un site web *responsive*
- 3.9. Design d'expérience
 - 3.9.1. Où va la conception de sites web?
 - 3.9.2. Types d'expériences
 - 3.9.3. Les phases d'une expérience
 - 3.9.4. Conception des émotions
 - 3.9.5. Conception d'expériences à l'image de l'entreprise
- 3.10. Projet de design web
 - 3.10.1. Présentation et explication du projet
 - 3.10.2. Recherche d'idées: personnes, scénarios, histoires, etc.
 - 3.10.3. Architecture de l'information
 - 3.10.4. Prototypage et évaluation
 - 3.10.5. Présentation du projet

04

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu
les meilleurs résultats
d'apprentissage de toutes les
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



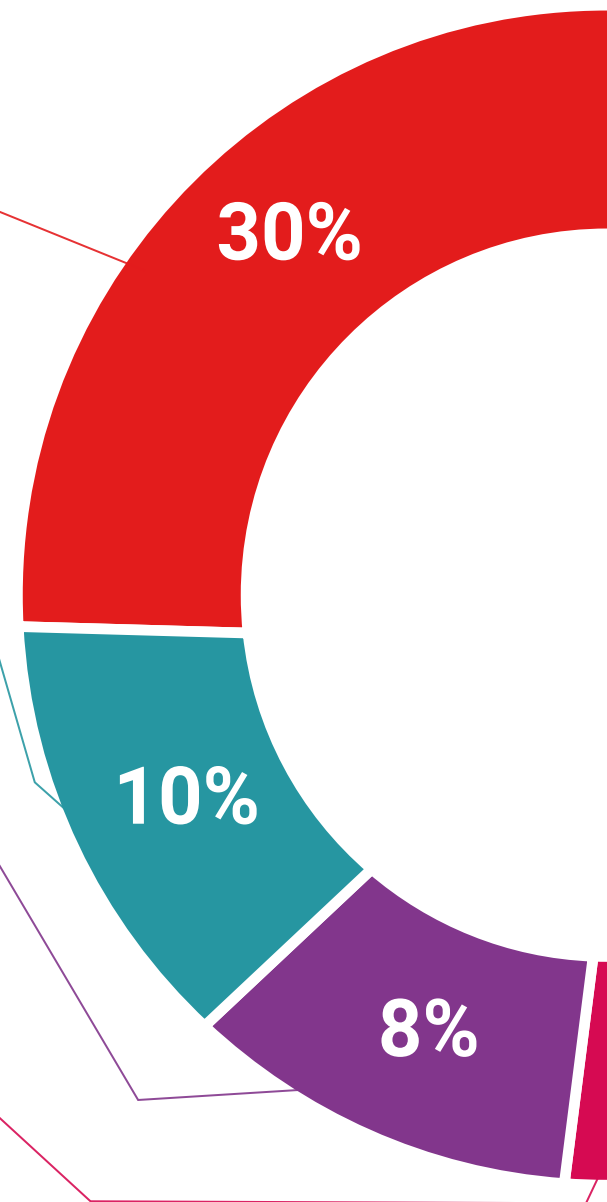
Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Design Web vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre Certificat Avancé sans
avoir à vous soucier des déplacements
ou des démarches administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Design Web** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Design Web**

N.° d'Heures Officielles: **450 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Design Web

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé Design Web

