

Certificat Avancé Projets de Design de Produits Numériques





Certificat Avancé Projets de Design de Produits Numériques

- » 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.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-projets-design-produits-numeriques

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

Pour entreprendre Projets de Design de Produits Numériques, il est nécessaire de connaître toutes les particularités de ce type d'initiative. Pour cette raison, ce programme est essentiel pour les professionnels qui souhaitent se concentrer sur ce domaine, car il leur fournit toutes les connaissances et les outils nécessaires pour évoluer dans le domaine Design Numérique.

Ainsi, tout au long du cursus, vous pourrez approfondir les technologies émergentes telles que *Blockchain* et l'Internet des objets. Ainsi, à l'issue de la formation, l'étudiant sera en mesure de maîtriser tous les aspects essentiels pour entreprendre un projet dans ce domaine. Et ils l'auront fait grâce à une méthodologie d'enseignement 100% en ligne qui sera entièrement adaptée à leur situation personnelle, leur permettant d'étudier quand et où ils le souhaitent.



“

Acquérir une connaissance approfondie des technologies émergentes et les méthodes de gestion de projet agiles feront de vous un Designer de Produits Numériques”

Les énormes changements sociaux, culturels et économiques qui ont eu lieu en raison de la numérisation ont également affecté des domaines tels que le design. Ainsi, de nos jours, aucun type de projet d'entreprise, commercial ou artistique n'est concevable sans une parfaite connaissance de son intégration à l'Internet et à l'environnement numérique. C'est pourquoi le profil du concepteur spécialisé est de plus en plus recherché dans les initiatives où des conceptions de produits numériques doivent être créées.

Cette nouvelle situation a obligé de nombreux professionnels à mettre à jour leurs connaissances, et ce Certificat Avancé a été développé spécifiquement pour leur donner l'opportunité de connaître les dernières innovations dans ce domaine. Ainsi, tout au long du programme, le designer pourra approfondir des questions telles que le design appliqué aux technologies mobiles, l'Internet des objets et son intégration dans la vie quotidienne personnelle et professionnelle ou encore les méthodologies agiles dans la réalisation de projets.

Avec ces connaissances, les étudiants auront la possibilité de se positionner comme une figure de proue dans le domaine du design, pouvant aspirer à accéder aux grandes entreprises et institutions de ce secteur. Tout cela, grâce au système d'apprentissage en ligne de TECH et à ses nombreux supports multimédia, qui faciliteront l'enseignement de ces contenus innovants.

Ce **Certificat Avancé en Projets de Design de Produits Numériques** contient le programme éducatif le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en design de produits numériques
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Ce programme fera de vous un spécialiste de la réalisation de projets axés sur le Design de Produits Numériques. Ne manquez pas l'occasion d'entrer dans un domaine professionnel très recherché et inscrivez-vous"

“

Le Design de Produits Numériques est l'un des domaines qui connaît la croissance la plus rapide aujourd'hui et ce diplôme vous donne la possibilité de devenir un professionnel avec de grandes perspectives d'emploi"

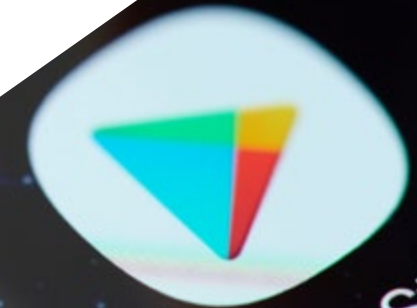
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, le médecin sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

La méthodologie en ligne utilisée pour développer ce programme vous permettra de combiner votre travail avec vos études, sans être soumis à des horaires stricts ou à des déplacements inconfortables.

Vous aurez à votre disposition les derniers contenus dans ce domaine du Design, présentés en format multimédia pour faciliter l'efficacité de l'apprentissage.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Projets de Design de Produits Numériques est de fournir aux professionnels les connaissances les plus avancées dans ce domaine, afin qu'ils puissent mener à bien toutes sortes d'initiatives créant des produits pour l'environnement numérique. Pour atteindre cet objectif, ce programme vous propose les contenus les plus innovants et les plus complets, ainsi qu'une méthodologie qui sera totalement adaptée à vos besoins et à votre emploi du temps.



“

*Ce programme vous permettra de développer
votre carrière professionnelle en gérant des
Projets de Design de Produits Numériques”*



Objectifs généraux

- ◆ Connaître les bases du design, ainsi que les référents, styles et mouvements qui l'ont façonné depuis ses débuts
- ◆ Comprendre le processus de création, d'analyse et d'étude pour la création de toute œuvre d'art
- ◆ Connaître les logiciels les plus importants dans le contexte actuel du design
- ◆ Maîtriser les ressources technologiques de la communication visuelle
- ◆ Distinguer les phases du processus de design et les techniques d'analyse de l'expérience utilisateur adapté à chaque phase

“

Vous connaîtrez une grande progression professionnelle à l'issue de ce programme, qui vous transmettra les connaissances les plus pointues dans l'un des secteurs du design qui connaît la plus forte croissance aujourd'hui”





Objectifs spécifiques

Module 1. Technologies émergentes

- ◆ Comprendre les différentes technologies et services mobiles actuellement disponibles sur le marché
- ◆ Apprenez à concevoir des expériences utilisateur adaptées aux nouvelles technologies émergentes actuellement disponibles
- ◆ Comprendre le fonctionnement de l'Internet des objets (IOT), ses principes fondamentaux, ses principaux composants, le Cloud Computing et les villes intelligentes
- ◆ Acquérir les connaissances de base pour comprendre les fondements de la blockchain et des applications et services basés sur la *Blockchain*
- ◆ S'informer sur les dernières technologies innovantes et présenter les bases de la recherche

Module 2. Internet des objets IoT

- ◆ Découvrez en détail le fonctionnement de l'IoT et de l'Industrie 4.0 et leurs combinaisons avec d'autres technologies, leur situation actuelle, leurs principaux dispositifs et usages et comment l'hyperconnectivité donne naissance à de nouveaux modèles économiques où tous les produits et systèmes sont connectés et en communication permanente
- ◆ Approfondir la connaissance d'une plateforme IoT et des éléments qui la composent, les défis et les opportunités de mise en œuvre des plateformes IoT dans les usines et les entreprises les principaux domaines d'activité liés aux plateformes IoT et la relation entre les plateformes IoT, la robotique et les autres technologies émergentes
- ◆ Connaître les principaux dispositifs *wearables* existants, leur utilité, les systèmes de sécurité à appliquer dans tout modèle d'IoT et sa variante dans le monde industriel, appelé IIoT

Module 3. Méthodologie agile

- ◆ Déterminer les éléments clés d'une analyse de rentabilisation, d'une vision du produit et de récits d'utilisateurs
- ◆ Planifier les itérations en fonction de la vitesse de l'équipe et de la durée de l'itération
- ◆ Recueillir et hiérarchiser les exigences pour un projet Agile
- ◆ Reconnaître les lignes directrices pour la décomposition, l'estimation et l'attribution des User Stories
- ◆ Analyser les clés du sourcing pour les projets Agile
- ◆ Examiner les stratégies de leadership pour les équipes autogérées à haute performance

04

Structure et contenu

Les grandes avancées que le design a connues ces dernières années ont nécessité le développement de ce programme, avec lequel le professionnel trouvera toutes les réponses aux défis actuels de la création de produits numériques. Ainsi, à travers ce Certificat Avancé, le designer approfondira des questions telles que l'expérience utilisateur, la réalité étendue, le design appliqué à l'Internet des objets et les meilleures méthodes de gestion de projet. Ainsi, avec ces connaissances, l'étudiant sera préparé à accéder et à réussir dans un secteur professionnel en pleine croissance.

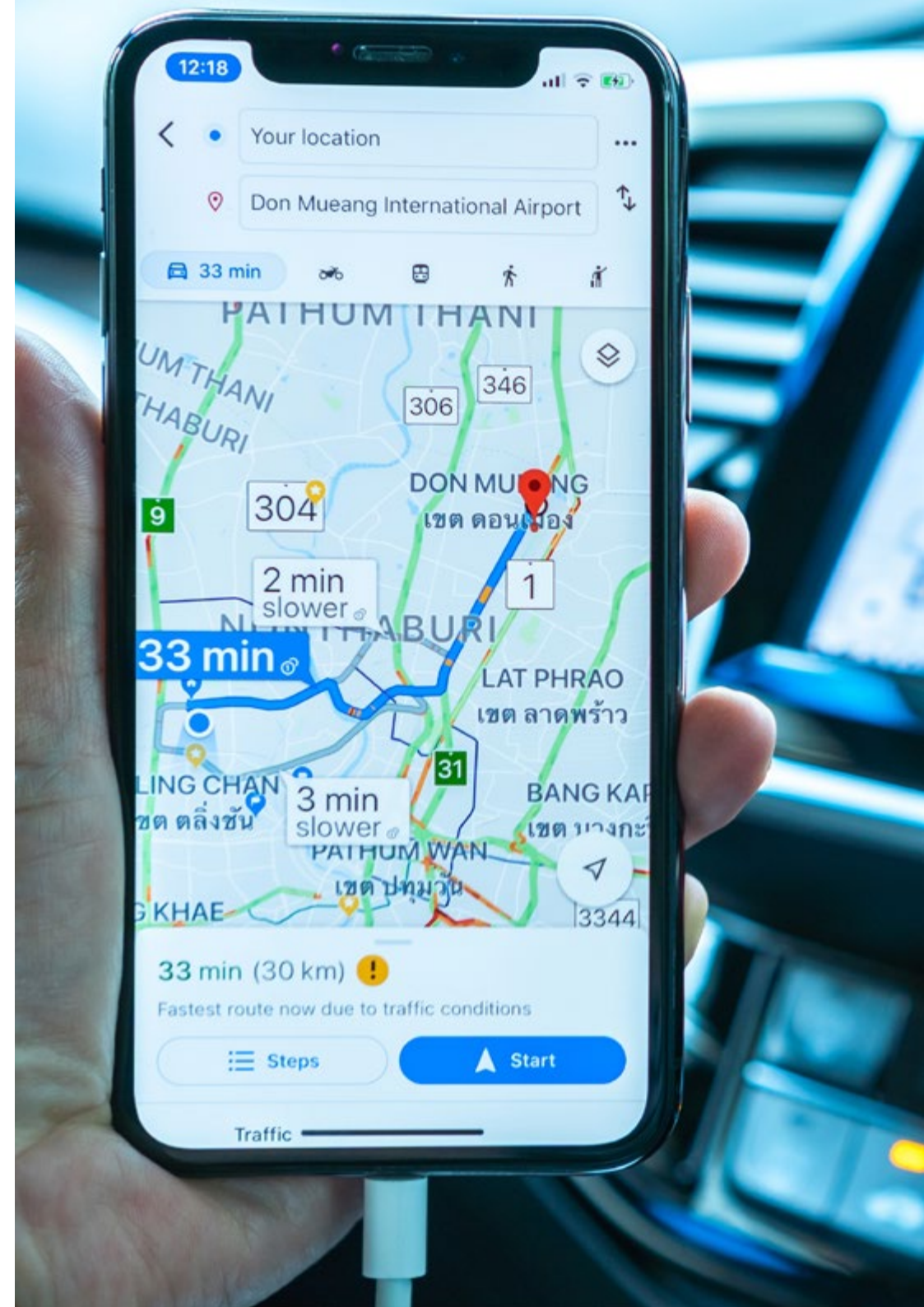


“

A travers 3 modules spécialisés, vous apprendrez toutes les clés pour réaliser les meilleurs Projets de Design de Produits Numériques”

Module 1. Technologies émergentes

- 1.1. Technologies mobiles
 - 1.1.1. Dispositifs mobiles
 - 1.1.2. Communications mobiles
- 1.2. Services mobiles
 - 1.2.1. Types d'applications
 - 1.2.2. Décision sur le type d'application mobile
 - 1.2.3. design de l'interaction mobile
- 1.3. Services basés sur la localisation
 - 1.3.3. Services basés sur la localisation
 - 1.3.4. Technologies pour la localisation mobile
 - 1.3.5. Localisation par GNSS
 - 1.3.6. Précision et exactitude des technologies de localisation
 - 1.3.7. Beacons: localisation de proximité
- 1.4. design de l'expérience utilisateur (UX)
 - 1.4.1. Introduction à l'expérience utilisateur (UX)
 - 1.4.2. Technologies pour la localisation mobile
 - 1.4.3. Méthodologie pour le design UX
 - 1.4.4. Meilleures pratiques dans le processus de prototypage
- 1.5. La réalité étendue
 - 1.5.1. Concepts de la réalité étendue
 - 1.5.2. Technologies pour la localisation mobile
 - 1.5.3. Applications et services de RA et de RV
- 1.6. Internet des objets (IoT)(I)
 - 1.6.1. Principes fondamentaux de l'IdO
 - 1.6.2. Dispositifs et communications IoT
- 1.7. Internet des objets (IoT)(II)
 - 1.7.1. Au-delà du Cloud Computing
 - 1.7.2. Villes intelligentes (Smart Cities)
 - 1.7.3. Jumeau Numériques
 - 1.7.4. Projets IoT





- 1.8. *Blockchain*
 - 1.8.1. Principes fondamentaux de la *blockchain*
 - 1.8.2. Applications et services basés sur la *blockchain*
- 1.9. Conduite autonome
 - 1.9.1. Technologies pour la conduite autonome
 - 1.9.2. Communications V2X
- 1.10. Technologie et recherche innovantes
 - 1.10.1. Principes fondamentaux de l'informatique quantique
 - 1.10.2. Applications de l'informatique quantique
 - 1.10.3. Introduction à la recherche

Module 2. Internet des objets IoT

- 2.1. Les systèmes cyber-physiques (CPS) dans la vision de l'industrie 4.0
 - 2.1.1. *Internet of Things* (IoT)
 - 2.1.2. Composants impliqués dans l'IdO
 - 2.1.3. Cas et applications de l'IdO
- 2.2. Internet des objets et systèmes cyber-physiques
 - 2.2.1. Capacités de calcul et de communication pour les objets physiques
 - 2.2.2. Capteurs, données et éléments dans les systèmes cyber-physiques
- 2.3. Écosystème de dispositifs
 - 2.3.1. Typologies, exemples et utilisations
 - 2.3.2. Applications des différents dispositifs
- 2.4. Les plateformes IoT et leur architecture
 - 2.4.1. Typologies et plateformes sur le marché de l'IdO
 - 2.4.2. Comment fonctionne une plateforme IoT
- 2.5. *Digital Twins*
 - 2.5.1. Jumeau Numérique ou *Digital Twin*
 - 2.5.2. Utilisations et applications du Jumeau Numérique
- 2.6. *Indoor & outdoor geolocation (Real Time Geospatial)*
 - 2.6.1. Plateformes de géolocalisation *intérieure et extérieure*
 - 2.6.2. Implications et défis de la géolocalisation dans un projet IoT

- 2.7. Systèmes de Sécurité Intelligente
 - 2.7.1. Typologies et plateformes pour la mise en œuvre des systèmes de sécurité
 - 2.7.2. Composants et architectures dans systèmes de sécurité intelligents
- 2.8. La sécurité dans les plateformes IoT et IIoT (Internet industriel des objets)
 - 2.8.1. Composants de sécurité dans un système IoT
 - 2.8.2. Stratégies de mise en œuvre de la sécurité de l'IoT
- 2.9. *Wearables at work*
 - 2.9.1. Types de *Wearables* dans environnements industriels
 - 2.9.2. Leçons apprises et défis dans la mise œuvre des *wearables* chez les travailleurs
- 2.10. Mise œuvre d'une API pour interagir avec une plateforme
 - 2.10.1. Types d'API impliqués dans une plateforme IdO
 - 2.10.2. Marché des API
 - 2.10.3. Stratégies et systèmes pour la mise œuvre des intégrations API

Module 3. Méthodologie agile

- 3.1 Gestion de projet agile. Base pour le développement d'applications web
 - 3.1.1. L'approche Agile
 - 3.1.2. Valeurs et principes agiles
 - 3.1.3. Gestion de projet traditionnelle et agile
 - 3.1.4. Le modèle de gestion de projet Agile
 - 3.1.5. Méthodologie agile
- 3.2. Adopter une approche agile pour le développement d'applications Web
 - 3.2.1. Mythes et réalités sur l'agilité
 - 3.2.2. Pratiques agiles
 - 3.2.3. Choisir les pratiques agiles pour un projet
 - 3.2.4. Développer un état d'esprit agile
 - 3.2.5. Mettre en œuvre et communiquer l'adoption des principes agiles
- 3.3. Méthodologies agiles pour le développement d'applications Web
 - 3.3.1. Développement *lean*
 - 3.3.2. *Extreme programming* (XP)
 - 3.3.3. Méthodes Crystal
 - 3.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
 - 3.3.5. Développement piloté par les fonctionnalités (FDD)
- 3.4. Méthodologies agiles pour le développement avancé d'applications Web
 - 3.4.1. Méthode *Kanban*
 - 3.4.2. *Scrum et scrumban*
 - 3.4.3. DA. *Disciplined Agile*
 - 3.4.4. Méthodologies hybrides
 - 3.4.5. Comparaison des méthodologies agiles
- 3.5. Projet de développement web. Processus de planification
 - 3.5.1. Démarrer un projet Agile
 - 3.5.2. Processus de planification agile
 - 3.5.3. Recueil des besoins et récits d'utilisateurs
 - 3.5.4. Définition de la portée du projet à l'aide des méthodes agiles. *Product Backlog*
 - 3.5.5. Outils agiles pour la hiérarchisation des exigences
- 3.6. Parties prenantes des projets agiles pour le développement d'applications Web
 - 3.6.1. Les parties prenantes des projets Agile
 - 3.6.2. Promouvoir une participation efficace des parties prenantes
 - 3.6.3. Prise de décision participative
 - 3.6.4. Partage des connaissances agiles et collecte des connaissances agiles
- 3.7. Plan de lancement et création de devis
 - 3.7.1. Plan de lancement
 - 3.7.2. Estimation de la taille de l'histoire de l'utilisateur
 - 3.7.3. Estimation de la vitesse
 - 3.7.4. Techniques d'estimation Agile
 - 3.7.5. Hiérarchisation des histoires d'utilisateurs
- 3.8. Planification et suivi des itérations
 - 3.8.1. Itération et développement progressif
 - 3.8.2. Processus de planification des itérations
 - 3.8.3. Créer le *backlog* de l'itération
 - 3.8.4. Le calendrier agile et les *buffers*
 - 3.8.5. Suivi de l'avancement de l'itération
 - 3.8.6. Suivi et rapports sur l'état d'avancement de *Release*



- 3.9. Diriger une équipe de développement d'applications Web
 - 3.9.1. Équipes agiles
 - 3.9.2. Le chef de projet Agile
 - 3.9.3. L'équipe Agile
 - 3.9.4. Gestion d'équipes agiles virtuelles
 - 3.9.5. *Coaching* pour l'amélioration des performances de l'équipe
- 3.10. Gestion et création de valeur dans les projets de développement Web
 - 3.10.1. Processus de livraison centrée sur la valeur
 - 3.10.2. Qualité du produit
 - 3.10.3. Pratiques de qualité agiles
 - 3.10.4. Gestion des risques
 - 3.10.5. Contrats agiles
 - 3.10.6. Gestion de la valeur acquise dans les projets Agile

“ Ce programme vous préparera à devenir une référence en matière Projets de Design de Produits Numériques, en vous fournissant les outils essentiels pour gérer efficacement des projets dans ce domaine professionnel”

05

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.



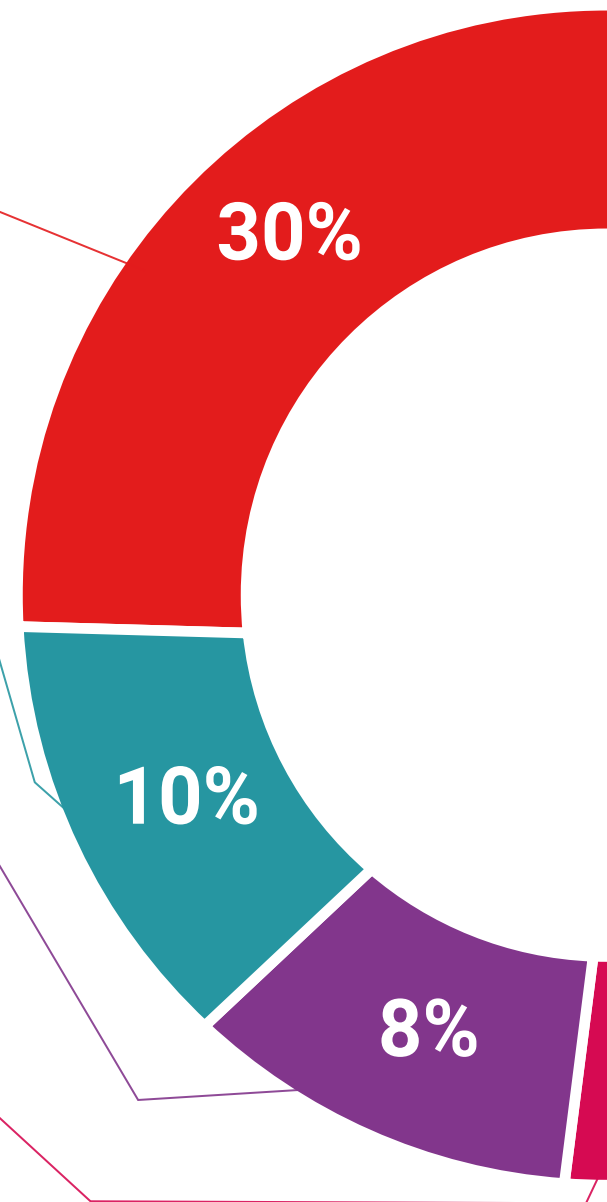
Pratiques en compétences et aptitudes

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.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Projets de Design de Produits Numériques 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 Projets de Design de Produits Numériques** contient le programme le plus complet et le plus à jour 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 Projets de Design de Produits Numériques**

N.º 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
Projets de Design
de Produits Numériques

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

Certificat Avancé

Projets de Design de Produits Numériques

