

Formation Pratique Design de Produits Numériques (UX/UI)





tech université
technologique

Formation Pratique
Design de Produits
Numériques (UX/UI)

Sommaire

01

Introduction

page 4

02

Pourquoi suivre cette
Formation Pratique ?

page 6

03

Objectifs

page 8

04

Plan d'étude

page 10

05

Où puis-je effectuer mon
Stage Pratique?

page 12

06

Conditions générales

page 14

07

Diplôme

page 16

01 Introduction

À l'ère du numérique, le Design de Produits Numériques est devenu crucial pour la réussite de toute entreprise. Avec la dépendance croissante à l'égard de la technologie, il est essentiel pour les organisations de créer des produits numériques attrayants, faciles à utiliser et répondant aux attentes des utilisateurs. En ce sens, les professionnels du Design doivent mettre à jour leurs connaissances en la matière afin de proposer des solutions efficaces dans un environnement en ligne en constante évolution. Pour les aider dans cette tâche, TECH lance une qualification universitaire innovante qui consiste en un séjour pratique de trois semaines dans une institution prestigieuse liée à ce domaine.

“

*Grâce à cette Formation Pratique,
vous créez des Produits Numériques
centrés sur l'utilisateur, intuitifs, faciles
à utiliser et visuellement attrayants”*





Alors que la technologie continue de progresser à pas de géant, le Design de Produits Numériques est devenu essentiel pour les entreprises qui souhaitent rester pertinentes et compétitives dans un environnement numérique en constante évolution. Dans cette optique, la Commission Européenne note dans un rapport que le commerce électronique en Europe a connu une croissance annuelle de 20% au cours des dernières années. Ce fait souligne l'importance de concevoir des articles dans des environnements en ligne qui sont intuitifs, efficaces et offrent une expérience satisfaisante à l'utilisateur.

Pour y contribuer, TECH présente une Formation Pratique pionnière et inédite en Design Produits Numériques (UX/UI). Ce programme consiste en un séjour de 120 heures dans une institution de pointe dans ce domaine, qui permettra aux diplômés de se mettre au courant des dernières tendances dans des domaines tels que la création de portfolios, le développement d'interfaces utilisateur et le design web. Ainsi, pendant trois semaines, les diplômés rejoindront une équipe de travail multidisciplinaire composée de spécialistes de haut niveau, avec lesquels ils travailleront activement sur des tâches telles que des projets d'application web. De même, ces professionnels transmettront aux diplômés les dernières innovations en matière de Méthodologies Agiles pour optimiser les programmes web.

Au cours de cette Formation Pratique, les étudiants seront guidés par des spécialistes disposant d'une grande expérience professionnelle en Design de Produits Numériques. Ces experts aideront les diplômés à consolider leur maîtrise des concepts et des tâches les plus complexes. Ainsi, à l'issue du séjour sur place, les Designers disposeront de toutes les ressources nécessaires pour relever les défis Pendant le Exercice des sa profession et feront l'expérience d'un saut qualitatif significatif dans leur pratique quotidienne.

02

Pourquoi suivre cette Formation Pratique ?

À l'ère numérique, la plupart des interactions et des transactions se font par l'intermédiaire d'appareils électroniques tels que les ordinateurs, les smartphones ou les tablettes. En ce sens, le Design de Produits Numériques est essentiel pour créer des expériences utilisateur efficaces dans les environnements numériques, car ces objets doivent être intuitifs et faciles à utiliser. Dans ce contexte, il est essentiel que les concepteurs acquièrent des compétences avancées pour gérer des outils innovants tels que l'internet des objets. Pour cette raison, TECH a conçu un produit académique unique et perturbateur dans le panorama éducatif actuel, qui permettra aux spécialistes d'entrer dans un environnement réel où ils pourront mettre en pratique les dernières procédures et techniques dans le domaine du Design de Produits Numériques. Les diplômés acquerront ainsi des compétences qui leur permettront d'optimiser considérablement leur pratique quotidienne.



Cette opportunité d'apprentissage éminemment pratique vous permettra d'accéder à des entreprises de premier plan pour fournir des Produits Numériques de qualité supérieure"

1. Actualisation des technologies les plus récentes

Les nouvelles technologies ont eu un impact significatif sur le domaine du Design de Produits Numériques, en mettant à la disposition des designers une large gamme d'outils qui leur permettent de créer des projets plus efficacement. C'est pourquoi TECH lance cette Formation Pratique, où les étudiants auront à leur disposition les ressources technologiques les plus sophistiquées pour réaliser leur travail avec un maximum d'efficacité.

2. Exploiter l'expertise des meilleurs spécialistes

Pendant leur séjour pratique sur place, les étudiants rejoindront un groupe de travail multidisciplinaire composé de professionnels du Design de Produits Numériques. Avec eux, les étudiants participeront à des projets liés à des sujets tels que la création de portfolios ou de designs d'interface utilisateur, entre autres. Les diplômés bénéficieront également du soutien d'un tuteur spécialement désigné, qui les supervisera tout au long du programme.

3. Accéder dans des environnements professionnels de premier ordre

Pour réaliser cet itinéraire exclusif, TECH a choisi des institutions de premier ordre qui offriront aux diplômés un séjour intensif en Design de Produits Numériques. Les étudiants auront ainsi la possibilité d'accéder à des centres prestigieux pour s'immerger totalement dans la réalité de la profession la plus exigeante.



4. Mettre en pratique au quotidien ce que vous apprenez dès le départ

Le marché académique regorge de programmes éducatifs mal adaptés au travail quotidien des Designers. De plus, ils nécessitent de longues heures d'enseignement, difficilement conciliables avec leur travail professionnel. Loin de cela, TECH propose une formation 100% pratique où, en 3 semaines, les étudiants pourront atteindre une maîtrise exhaustive des méthodologies de travail les plus avant-gardistes dans le secteur du Design des Produits Numériques.

5. Élargir les frontières de la connaissance

Afin d'élargir les limites de la carrière professionnelle de ses étudiants, TECH a coordonné le développement de ce diplôme avec des entreprises de prestige international. Ainsi, chacun des diplômés aura la possibilité de réaliser sa Formation Pratique de manière personnalisée, sans limites géographiques.

“

*Vous serez en immersion totale
dans le centre de votre choix”*

03

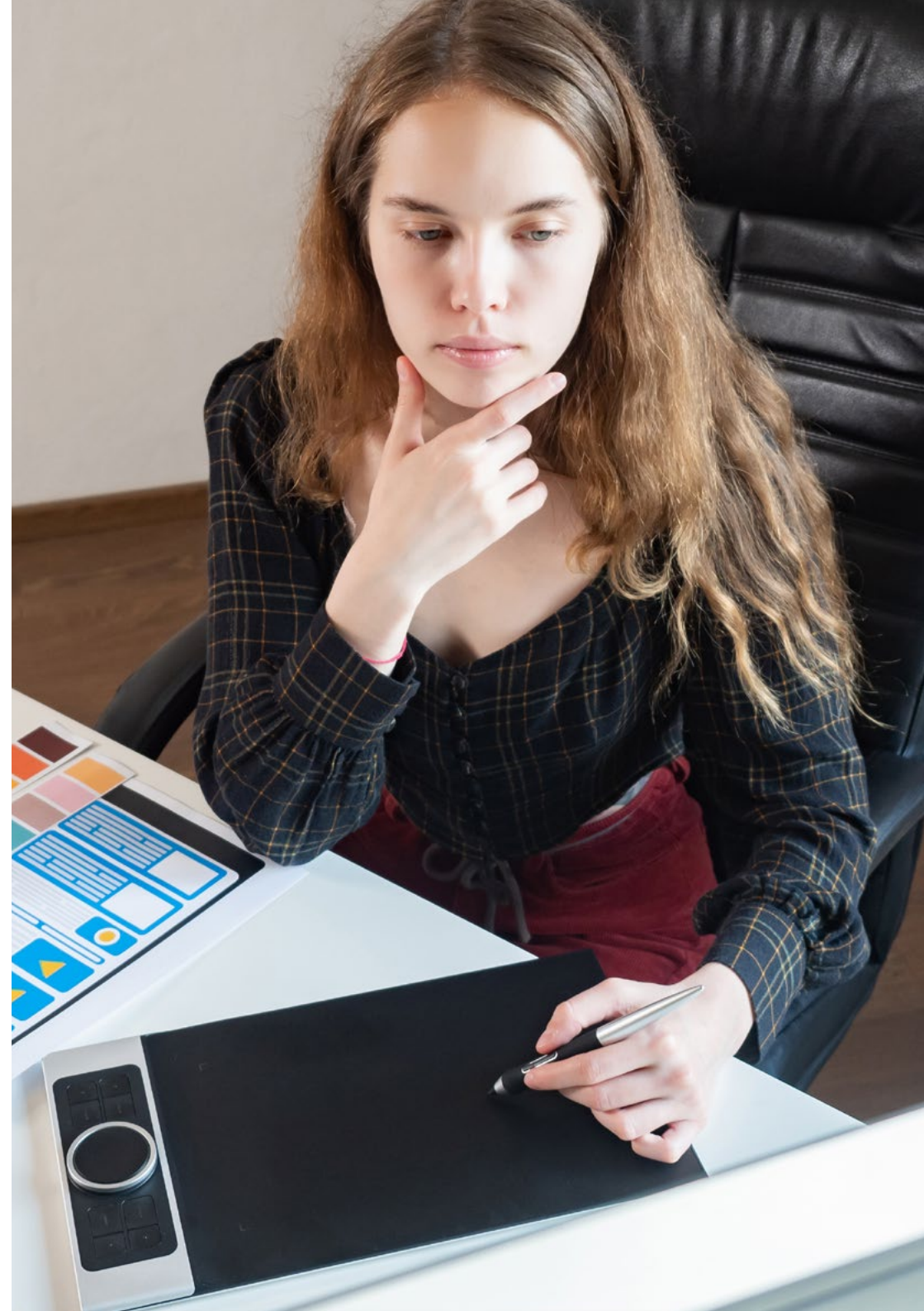
Objectifs

Grâce à ce programme universitaire, les diplômés seront en mesure de conceptualiser et de concevoir des produits numériques de haute qualité. En ce sens, les professionnels acquerront des compétences pour gérer efficacement les outils technologiques émergents tels que l'Internet des Objets ou la *Blockchain*. Parallèlement, les concepteurs intégreront dans leur pratique quotidienne les Méthodologies Agiles pour le Développement d'Applications Web, parmi lesquelles se distinguent Scrum et la Méthode Kanban.



Objectifs généraux

- ◆ Connaître les bases du design, ainsi que les références, styles et mouvements qui l'ont façonné depuis ses débuts jusqu'à aujourd'hui
- ◆ 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





Objectifs spécifiques

- ♦ Intégrer le langage et la sémantique dans les processus d'idéation d'un projet en les reliant à leurs objectifs et valeurs d'usage
- ♦ Savoir synthétiser ses propres intérêts, par l'observation et l'esprit critique, en les traduisant en créations artistiques
- ♦ Apprendre à planifier, développer et présenter des productions artistiques de manière appropriée, en utilisant des stratégies de production efficaces et avec ses propres contributions créatives
- ♦ Maîtriser le vocabulaire, les méthodologies et le contenu théorique et pratique sur l'image numérique
- ♦ Comprendre le logiciel de design éditorial et développer les compétences nécessaires pour créer votre propre œuvre finale
- ♦ 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
- ♦ Identifier les problèmes liés à la conception numérique et collecter et analyser les informations nécessaires pour les évaluer et les résoudre
- ♦ Créer des récits audiovisuels en appliquant correctement les critères de convivialité et d'interactivité
- ♦ Examiner les stratégies de leadership pour les équipes autogérées à haute performance
- ♦ 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*
- ♦ Connaissance approfondie des différents outils d'édition et de publication Web
- ♦ Développer la capacité à communiquer, à défendre leur travail et à argumenter leurs décisions de design sur la base des données collectées lors de la recherche sur les utilisateurs
- ♦ 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

04

Plan d'étude

La Formation Pratique de ce programme en Design Produits Numériques (UX/UI) consiste en un séjour pratique dans une institution prestigieuse, d'une durée de 3 semaines, du lundi au vendredi avec 8 heures consécutives de formation pratique aux côtés d'un assistant spécialiste. Ce séjour sur place permettra aux diplômés de réaliser leurs différentes tâches dans un scénario de travail réel, avec l'aide d'une équipe de professionnels de référence dans le secteur, qui transmettra les dernières tendances dans des matières telles que les Méthodologies Agiles.

Dans cette proposition de formation, de nature totalement pratique, les activités visent à développer et à perfectionner les compétences nécessaires à la prestation de services de Designs de Produits Numériques dans des conditions qui exigent un haut niveau de qualification, et qui sont orientées vers une formation spécifique pour l'exercice de l'activité.

Il s'agit d'une occasion idéale pour les diplômés d'élargir leurs horizons académiques et professionnels afin d'apprendre en travaillant dans un domaine très demandé, qui nécessite une mise à jour constante dans le but de fournir d'excellents services qui garantissent une expérience satisfaisante pour les clients.

L'enseignement pratique sera réalisé avec la participation active de l'étudiant réalisant les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et l'orientation des enseignants et des autres partenaires de formation qui facilitent le travail d'équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la praxis de la Design de Produits Numériques (apprendre à être et apprendre à se rapporter).



Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation et leur mise en œuvre sera fonction de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes:

Module	Activité pratique
Techniques des Méthodologies Agiles	Créer des histoires d'utilisateurs qui décrivent les besoins et les attentes des clients finaux
	Développer des prototypes et des croquis rapides qui peuvent être améliorés au cours du <i>sprint</i>
	Participer à l'estimation des tâches liées au Design afin d'assurer une planification réaliste
	Effectuer des tests de convivialité avec de vrais consommateurs pour obtenir un retour d'information et apporter des ajustements aux designs
Internet des Objets (IOT)	Créer des flux d'utilisateurs qui définissent la manière dont les consommateurs interagiront avec les appareils IoT, de la configuration initiale à l'utilisation quotidienne
	Concevoir des prototypes pour évaluer des aspects tels que la forme, la taille et l'interaction physique
	Recueillir les <i>feedbacks</i> des clients pour améliorer de manière itérative les designs afin de garantir la meilleure expérience possible
	Veiller à ce que les interfaces et les interactions respectent la confidentialité des données des utilisateurs et soient conformes aux réglementations en vigueur
Design du Portfolio	Rassembler tous les documents relatifs à chaque projet (y compris les images, les descriptions et les résultats finaux)
	Rédiger des descriptions claires et concises pour chaque proposition, en expliquant des facteurs tels que l'objectif, les outils utilisés ou les résultats obtenus
	Choisir des polices de caractères et des palettes de couleurs lisibles pour compléter le travail présenté
	Mettre à jour le portfolio avec les projets les plus récents et les plus importants
Expériences des Utilisateurs	Mener des recherches sur les utilisateurs potentiels afin de recueillir des informations sur leurs besoins et leurs souhaits
	Créer des représentations visuelles de l'interface utilisateur pour valider les idées et les concepts avant la mise en œuvre
	Mettre en œuvre des stratégies de Design accessibles aux personnes ayant des capacités différentes
	Analyser les mesures d'utilisation et mener des itérations de conception pour améliorer continuellement l'expérience utilisateur



05

Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

Dans ce diplôme universitaire, TECH a concentré ses efforts sur la sélection des meilleurs centres dans le domaine du Design de Produits Numériques. Ainsi, les diplômés auront la garantie d'accéder à des installations de qualité supérieure, qui leur donneront l'occasion d'accroître leur potentiel. Le tout, avec le soutien des meilleurs experts de cette discipline en plein essor.



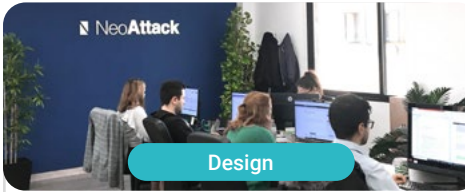
Vous effectuerez votre séjour pratique dans une institution de référence, où vous serez accompagné par des spécialistes du Design de Produits Numériques"





Design de Produits Numériques (UX/UI) | 13 tech

L'étudiant pourra suivre cette formation dans les centres suivants:



NeoAttack

Design

NeoAttack

Pays	Ville
Espagne	Madrid

Adresse : Calle Santa Engracia 151,
Planta 1, 1, Madrid

NeoAttack est leader sur le marché grâce à ses stratégies de référencement et de publicité

Formations pratiques connexes :

- Design Graphique
- Développement de Logiciels

06

Conditions générales

Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de cette institution est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de formation pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, cette université s'engage à souscrire une assurance Responsabilité Civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la Responsabilité Civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de Formation Pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.



Conditions Générales de la Formation Pratique

Les conditions générales de la convention de stage pour le programme sont les suivantes:

1. TUTEUR: Pendant la Formation Pratique, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

2. DURÉE: le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

3. ABSENCE: En cas de non présentation à la date de début de la Formation Pratique, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique de la formation. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

4. CERTIFICATION: l'étudiant qui réussit la Formation Pratique recevra un certificat accréditant le séjour dans le centre en question.

5. RELATION DE TRAVAIL: La formation pratique ne constitue pas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

6. ÉTUDES PRÉALABLES: certains centres peuvent exiger un certificat d'études préalables pour effectuer la Formation Pratique. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations pratiques de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

7. NON INCLUS: La Formation Pratique ne comprend aucun élément non décrit dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

07 Diplôme

Ce diplôme de **Formation Pratique en Design de Produits Numériques (UX/UI)** contient le programme le plus complet et le plus à jour sur la scène professionnelle et académique.

Une fois que l'étudiant aura réussi les évaluations, il recevra par courrier, avec accusé de réception, le diplôme correspondant de la Formation Pratique délivré par TECH.

Le certificat délivré par TECH mentionne la note obtenue lors de l'évaluation.

Diplôme: **Formation Pratique en Design de Produits Numériques (UX/UI)**

Durée: **3 semaines**

Modalité: **du lundi au vendredi, durant 8 heures consécutives**



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

Formation Pratique
Design de Produits
Numériques (UX/UI)

Formation Pratique Design de Produits Numériques (UX/UI)