

Mastère Spécialisé

Design de Produits Durables





Mastère Spécialisé Design de Produits Durables

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/master/master-design-durable-produits

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 28

06

Diplôme

page 36

01 Présentation

Le changement climatique, les récentes transformations de la production et la prise de conscience écologique croissante ont fait du design durable une discipline en plein essor. Aujourd'hui, ce domaine est de plus en plus demandé et ses spécialistes disposent de nombreuses opportunités professionnelles. Ce Mastère Spécialisé permettra aux designers d'accéder aux connaissances les plus pointues dans ce domaine, et les rapprochera des dernières évolutions sur des questions telles que l'économie circulaire ou les matériaux les plus adaptés à ce type de créations. Le programme est développé à travers une méthodologie 100% en ligne et dispose de diverses ressources multimédia pour préparer le professionnel à faire face à tous les défis présents et futurs de cette discipline.





“

Avec ce programme, qui se déroule sous un format 100% en ligne, vous apprendrez toutes les clés pour faire progresser votre carrière grâce au Design de Produits Durables”

La prise de conscience sociale croissante des problèmes environnementaux a entraîné des changements majeurs dans les modèles de production et de consommation. Ainsi, aujourd'hui, les entreprises ne cherchent pas seulement des modèles économiques rentables, mais aussi à ce qu'ils soient durables. C'est pourquoi l'un des profils professionnels les plus recherchés aujourd'hui est celui du concepteur de produits spécialisé dans la durabilité.

C'est une figure de plus en plus demandée mais qui, pour l'instant, n'est pas très abondante. Pour cette raison, devenir un grand expert dans ce domaine peut rapprocher le designer de grandes opportunités d'emploi. Ainsi, ce programme a été spécialement conçu pour fournir au professionnel les techniques et les outils les plus remarquables en matière de création durable.

Tout au long de ce Mastère Spécialisé, vous pourrez approfondir des questions telles que l'entrepreneuriat dans les industries créatives, les énergies renouvelables et le développement durable international ou les principales méthodologies de l'éco-design, parmi de nombreux autres contenus innovants. Tout cela, en suivant un système d'enseignement en ligne qui permettra au designer de combiner son travail avec ses études, puisqu'il pourra choisir le moment et le lieu où étudier, sans être soumis à des horaires rigides ou à des déplacements inconfortables vers un centre universitaire.

Ce **Mastère Spécialisé en Design de Produits Durables** propose le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Design Durables
- ◆ 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



Vous aurez à votre disposition le contenu le plus récent sur les principales méthodologies d'éco-conception, présenté à l'aide des ressources multimédias les plus pointues"

“

Les grandes entreprises de design recherchent des spécialistes capables de s'adapter au nouveau contexte de la durabilité et ce programme donnera un coup de pouce à votre carrière en faisant de vous un expert dans ce domaine"

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.

Le design 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 Mastère Spécialisé. Pour ce faire, le médecin sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Ce programme vous permettra d'approfondir des questions telles que les fondements de la créativité et la responsabilité sociale des entreprises.

Les meilleures technologies éducatives seront à votre portée pour devenir le meilleur concepteur spécialisé dans le développement durable dans votre environnement.



02 Objectifs

Ce programme vise à faire de l'étudiant un grand expert en Design de Produits Durables. Et pour atteindre cet objectif, il a intégré les connaissances les plus pointues dans ce domaine en plein essor, fournissant au professionnel les techniques et procédures de design durable les plus avancées et les plus demandées sur le marché du travail. Ainsi, à l'issue de ce diplôme, vous vous serez positionné comme un spécialiste sur lequel les grandes entreprises du secteur voudront compter pour développer leurs nouvelles créations.



| PROTECTION - DO NOT SCALE - IF IN DOUBT USE OTHERWISE STATED | | |
|--|--|--|
| MATERIAL: ALUMINIUM | GENERAL TOLERANCES DIMENSIONS TO: 1 DECIMAL PLACE - 0.1-0.25 2 DECIMAL PLACE - 0.05-0.1 HOLE TOLERANCE - 0.0-0.1 | QUANTITY: AS INDICATED UNLESS OTHERWISE STATED |
| FINISH: Clear anodize | | |
| MECMESIN LTD, NEWTON HOUSE, SPRING CO | | |



“

Tous vos objectifs professionnels seront rapidement atteints lorsque vous aurez obtenu ce Mastère Spécialisé en Design de Produits Durables”

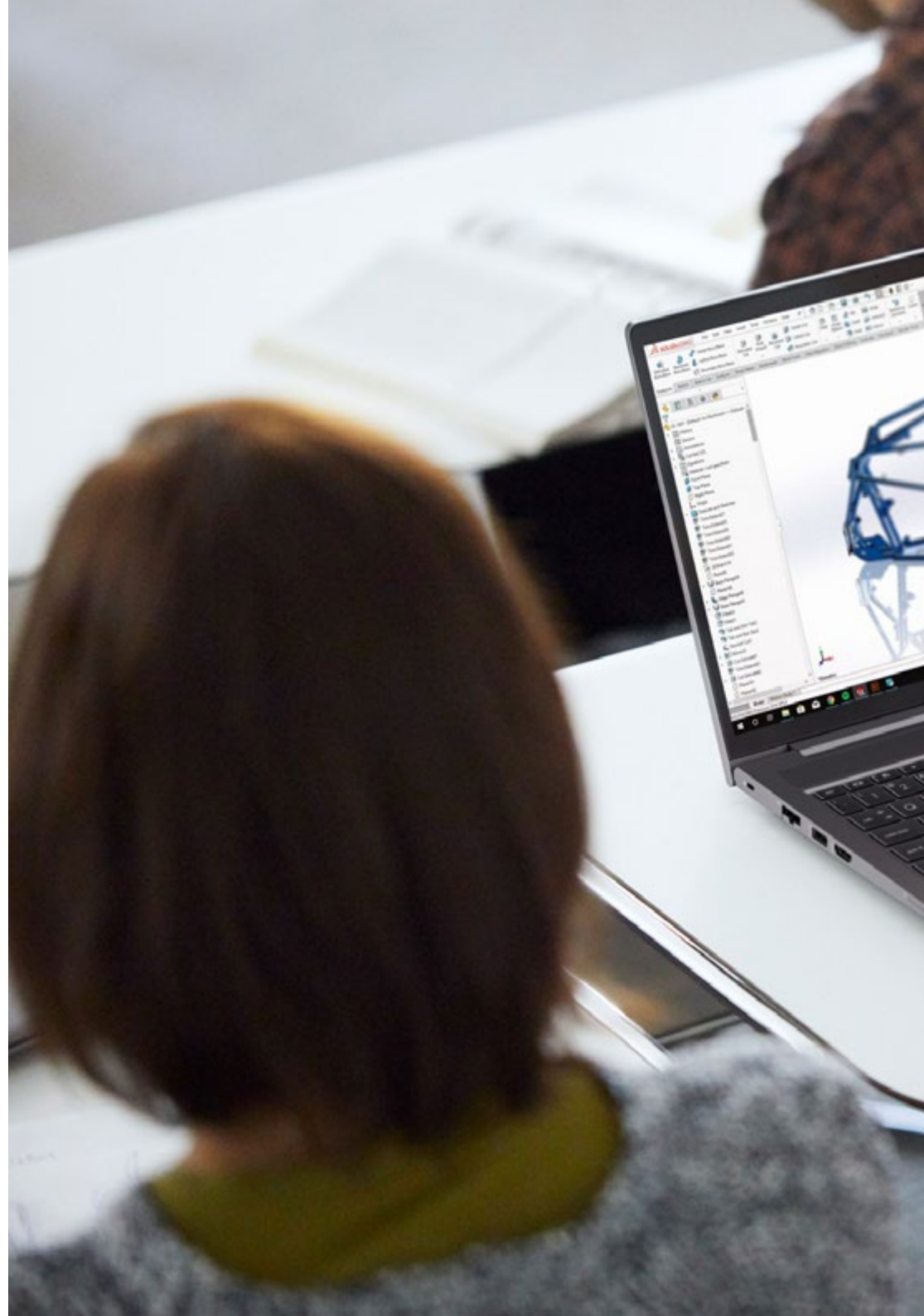


Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser et appliquer les techniques et exigences de design et de calcul des systèmes d'éclairage, en cherchant à respecter les critères sanitaires, visuels et énergétiques
- ◆ Savoir synthétiser ses propres intérêts par l'observation et l'esprit critique, en les traduisant en créations artistiques
- ◆ Avoir une approche globale de l'économie circulaire dans le bâtiment afin de maintenir une vision stratégique de la mise en œuvre et des meilleures pratiques
- ◆ Reconnaître l'environnement de la durabilité et le contexte environnemental

“

Grâce à ce contenu, vous serez plus près d'atteindre vos objectifs personnels. N'y réfléchissez pas à deux fois et inscrivez-vous dès”





Objectifs spécifiques

Module 1. Principes fondamentaux du Design

- ◆ Relier et corrélérer les différents domaines de design, champs d'application et branches professionnelles
- ◆ Connaître les processus d'idéation, de créativité et d'expérimentation et savoir les appliquer aux projets

Module 2. Principes fondamentaux de la Créativité

- ◆ Apprendre à planifier, développer et présenter des productions artistiques de manière pratique, en utilisant des stratégies de production efficaces et avec ses propres contributions créatives
- ◆ Perdre la peur du blocage artistique et utiliser des techniques pour le combattre
- ◆ S'interroger sur soi-même, sur son propre espace émotionnel et sur son environnement de manière à analyser ces éléments afin de les utiliser en faveur de sa propre créativité

Module 3. Théorie et culture du design

- ◆ Comprendre et communiquer les concepts liés au design
- ◆ Réfléchir aux structures socio-économiques et à leur relation avec la culture
- ◆ Pour en savoir plus sur les industries culturelles et créatives
- ◆ Introduire l'étudiant à la méthodologie de la recherche sociale
- ◆ Développer son propre jugement et acquérir une pensée autonome et critique

Module 4. Économie circulaire

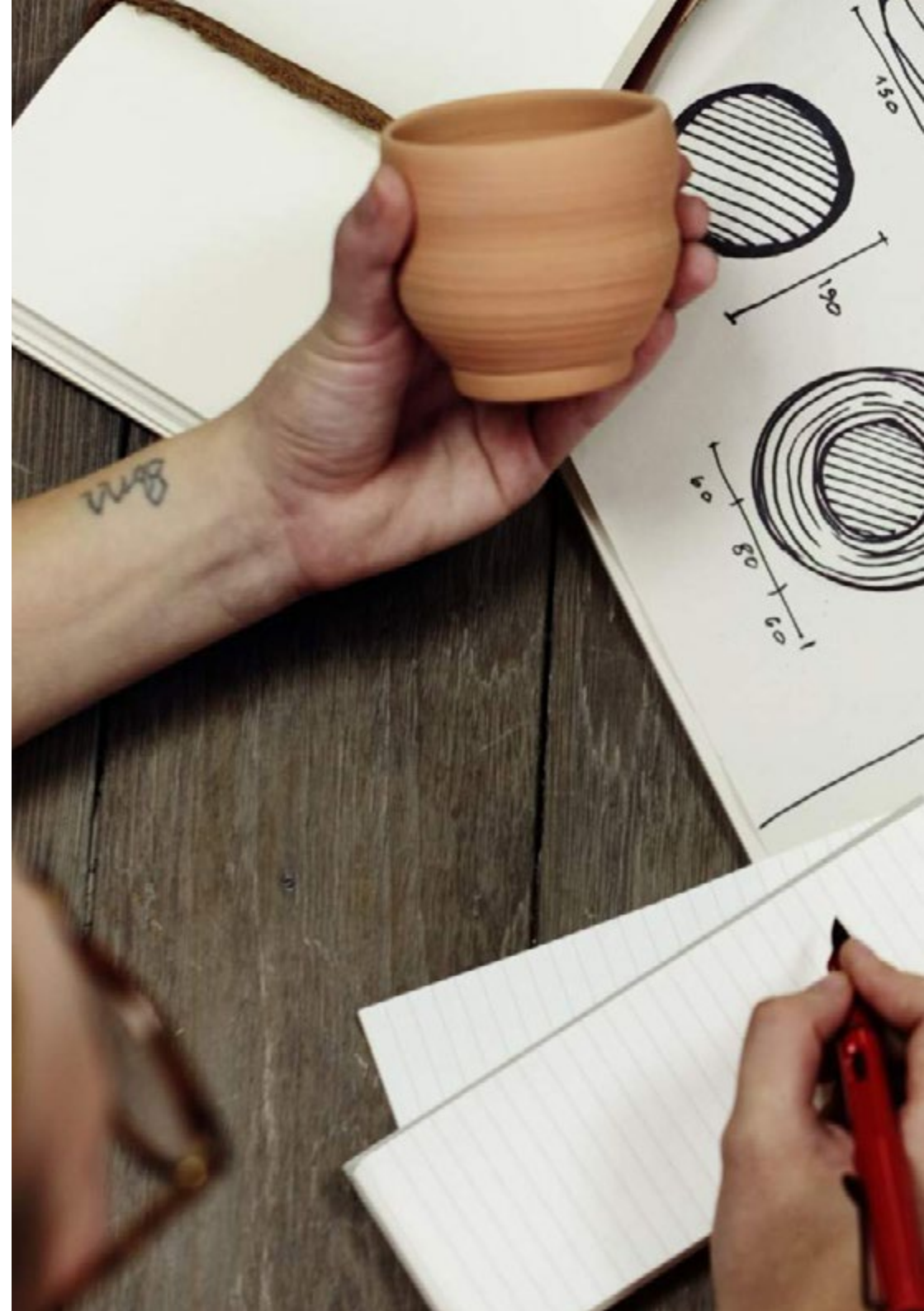
- ◆ Quantifier, par le biais de l'analyse du cycle de vie et du calcul de l'empreinte carbone, l'impact en termes de durabilité de la gestion des bâtiments pour le développement de plans d'amélioration permettant d'économiser de l'énergie et de réduire l'impact environnemental produit par les bâtiments
- ◆ Maîtriser les critères des marchés publics écologiques dans le secteur de l'immobilier afin de pouvoir les affronter et y assister avec des critères

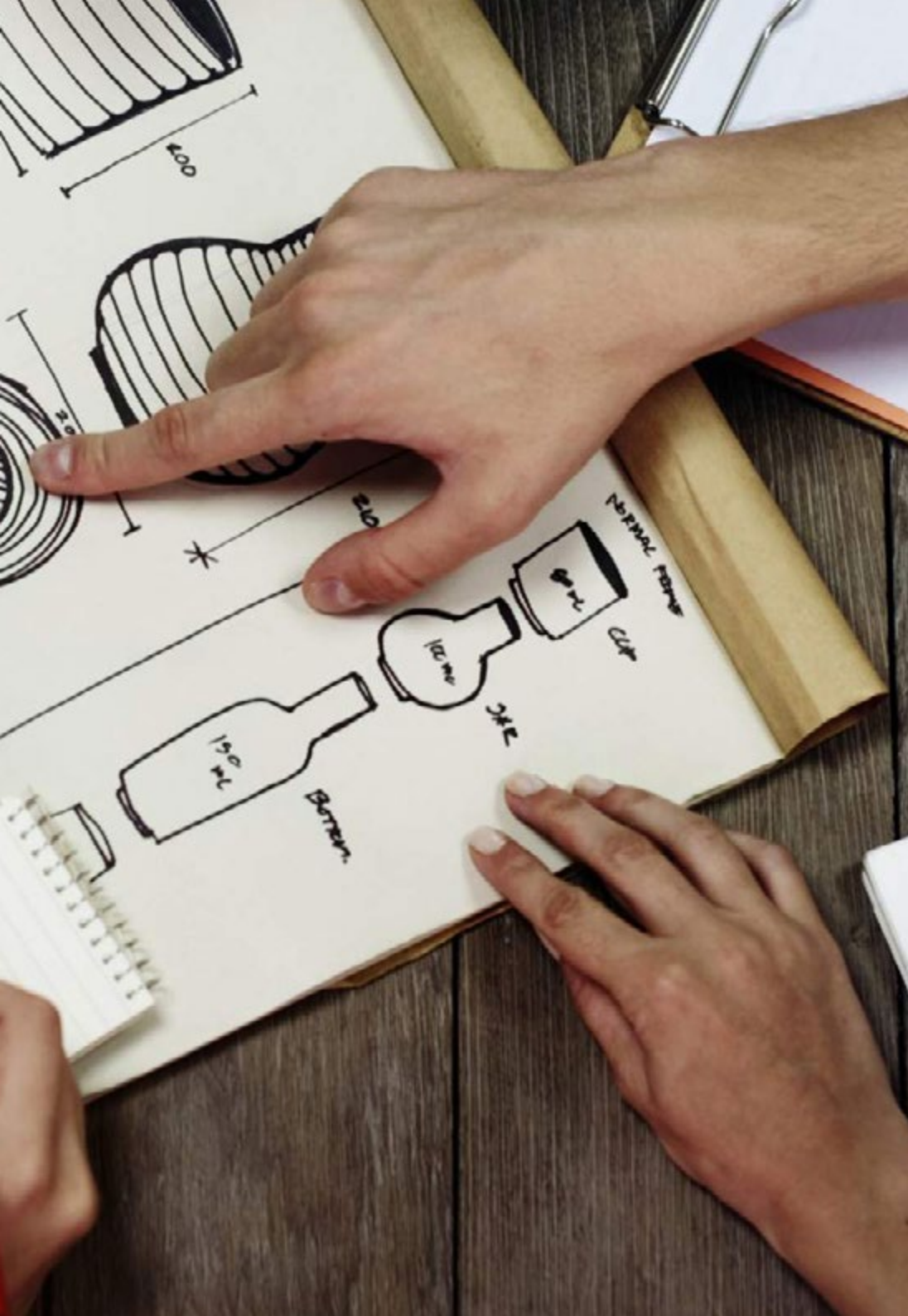
Module 5. Les énergies renouvelables et leur environnement actuel

- ◆ Approfondir dans la situation énergétique et environnementale mondiale, ainsi que dans d'autres pays
- ◆ Connaître en détail le contexte actuel de l'énergie et de l'électricité sous différents angles: Structure du système électrique, fonctionnement du marché de l'électricité, environnement réglementaire, analyse et évolution du système de production d'électricité à court, moyen et long terme
- ◆ Poser et résoudre efficacement des problèmes pratiques, en identifiant et en définissant les éléments significatifs qui les constituent
- ◆ Utiliser les connaissances acquises pour conceptualiser les modèles, les systèmes et les processus dans le domaine de la technologie énergétique
- ◆ Analyser le potentiel des énergies renouvelables et de l'efficacité énergétique sous de multiples angles: Technique, réglementaire, économique et commercial

Module 6. Modélisation technique avec Rhino

- ◆ Avoir une compréhension générale du fonctionnement des logiciels de modélisation NURBS
- ◆ Travailler sur les systèmes de précision en modélisation
- ◆ Travailler avec organisation dans les scènes





Module 7. L'esprit d'entreprise dans les industries créatives

- ◆ Connaître le projet entrepreneurial, ses cycles de vie et le profil de l'entrepreneur
- ◆ Approfondir la génération d'idées dans l'industrie créative avec les techniques de *Brainstorming* et *Drawstorming*, entre autres
- ◆ Comprendre comment construire une marque personnelle et développer un plan marketing autour de celle-ci

Module 8. Design durable

- ◆ Comprendre les principaux outils d'évaluation des incidences sur l'environnement
- ◆ Reconnaître l'importance de la durabilité dans le design
- ◆ Connaître les réglementations environnementales pertinentes lors du design

Module 9. Matériel de Design

- ◆ Travailler avec les matériaux les plus appropriés dans chaque cas, dans le domaine du design de produits
- ◆ Expliquer et décrire les grandes familles de matériaux : leur fabrication, leurs typologies, leurs propriétés, etc

Module 10. Éthique et affaires

- ◆ Acquérir une vision intégrée et globale de la pratique du design, en comprenant la responsabilité sociale, éthique et professionnelle de l'activité de Design et son rôle dans la société
- ◆ Connaître à un niveau de base les structures normatives, légales, organisationnelles et les modèles de travail dans les contextes artistiques, intellectuels, économiques, technologiques et politiques, en analysant leur potentiel de développement du point de vue du design
- ◆ Connaître et appliquer la terminologie et la méthodologie de l'environnement professionnel

03

Compétences

Ce Mastère Spécialisé en Design de Produits Durables permettra aux étudiants de développer de nombreuses compétences dans ce domaine créatif, en leur fournissant les meilleurs outils pour se positionner comme de véritables experts. Ainsi, avec ce programme, vous maîtriserez des aspects tels que le choix des meilleurs matériaux, l'économie circulaire, le design durable ou les principes créatifs axés sur la durabilité.



“

Grâce à ce programme, vous améliorerez votre profil professionnel en tant que concepteur de produits durables et vous vous positionnerez comme un professionnel prestigieux dans ce domaine créatif”



Compétences générales

- ◆ Maîtriser les critères technico-économiques des systèmes de production basés sur l'utilisation des énergies conventionnelles: énergie nucléaire, grande hydraulique, thermique conventionnelle, cycle combiné, ainsi que l'environnement réglementaire actuel des systèmes de production conventionnels et renouvelables et leur dynamique d'évolution
- ◆ Disposer des critères nécessaires pour pouvoir identifier et sélectionner, selon un *briefing*, les différentes gammes de matériaux, ainsi que pour faire le bon choix parmi un large éventail lors de l'élaboration d'une proposition de Design pour la production en série, ou pour décider des plus appropriés pour la création de modèles ou de prototypes
- ◆ Connaître et appliquer les principes fondamentaux de l'éthique professionnelle et de la responsabilité sociale et d'entreprise des designers
- ◆ Avoir la capacité de rechercher des informations sur des sites web publics relatifs au système électrique et d'élaborer ces informations
- ◆ Intégrer le langage et la sémantique dans les processus d'idéation d'un projet en les, reliant à leurs objectifs et valeurs d'usage





Compétences spécifiques

- ◆ Apprendre en détail comment exécuter des commandes dans Rhino
- ◆ Créer la base des géométries Rhino
- ◆ Édition et transformation de géométries avec Rhino
- ◆ Élaborer une stratégie de Design Durable de Produits
- ◆ Étudier les marchés culturels, les niches potentielles pour l'entreprise de design
- ◆ Appliquer les connaissances acquises à la compréhension, à la conceptualisation et à la modélisation des systèmes et des processus dans le domaine de la technologie énergétique, en particulier dans le domaine des sources renouvelables
- ◆ Réaliser des opérations sur le marché du système électrique
- ◆ Analyser de manière critique les données et tirer des conclusions dans le domaine des technologies énergétiques

“

Ce programme fera de vous un expert en modélisation technique à l'aide du logiciel Rhino, l'un des plus importants dans le monde du design”

04

Structure et contenu

Mastère Spécialisé en Design de Produits Durables, composé de 10 modules spécialisés, fournit les connaissances les plus avancées sur des questions telles que le design et sa dimension esthétique-formelle, la création du livre d'artiste, la pratique ethnographique dans la compréhension anthropologique de la culture du design ou la législation sur l'économie circulaire, parmi de nombreux autres aspects pertinents.





“

Vous ne trouverez pas de contenu plus complet et approfondi orienté vers le Design de Produits Durables”

Module 1. Principes fondamentaux du Design

- 1.1. Histoire du design
 - 1.1.1. La révolution industrielle
 - 1.1.2. Les étapes du design
 - 1.1.3. Architecture
 - 1.1.4. L'école de Chicago
- 1.2. Styles et mouvements de design
 - 1.2.1. Design décoratif
 - 1.2.2. Mouvement moderniste
 - 1.2.3. *Art déco*
 - 1.2.4. Design industriel
 - 1.2.5. La Bauhaus
 - 1.2.6. La deuxième guerre mondiale
 - 1.2.7. Trans-avant-garde
 - 1.2.8. design contemporaine
- 1.3. Designers et tendances
 - 1.3.1. Architectes d'intérieur
 - 1.3.2. Graphistes
 - 1.3.3. Concepteurs industriels ou de produits
 - 1.3.4. Créateurs de mode
- 1.4. Méthodologie de design
 - 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. Le langage dans le design
 - 1.5.1. Les objets et le sujet
 - 1.5.2. Sémiotique des objets
 - 1.5.3. La disposition objectale et sa connotation
 - 1.5.4. La Globalisation des signes
 - 1.5.5. Proposition
- 1.6. Le design et sa dimension esthétique et formelle
 - 1.6.1. Éléments visuels
 - 1.6.1.1. La forme
 - 1.6.1.2. La mesure
 - 1.6.1.3. Couleur
 - 1.6.1.4. Texture
 - 1.6.2. Éléments relationnels
 - 1.6.2.1. Direction
 - 1.6.2.2. Position
 - 1.6.2.3. Espace
 - 1.6.2.4. Gravité
 - 1.6.3. Éléments pratiques
 - 1.6.3.1. Représentation
 - 1.6.3.2. Signification
 - 1.6.3.3. Fonction
 - 1.6.4. Cadre de référence
- 1.7. Méthodes analytiques du Design
 - 1.7.1. Design pragmatique
 - 1.7.2. Design analogique
 - 1.7.3. Un design iconique
 - 1.7.4. Design canonique
 - 1.7.5. Principaux auteurs et leur méthodologie
- 1.8. Design et sémantique
 - 1.8.1. La sémantique
 - 1.8.2. La signification
 - 1.8.3. Sens dénotatif et sens connotatif
 - 1.8.4. Le lexique

- 1.8.5. Champ lexical et famille lexicale
 - 1.8.6. Relations sémantiques
 - 1.8.7. Changement sémantique
 - 1.8.8. Causes du changement sémantique
 - 1.9. Design et pragmatique
 - 1.9.1. Conséquences pratiques, abduction et sémiotique
 - 1.9.2. Médiation, corps et émotions
 - 1.9.3. Apprentissage, expérience et clôture
 - 1.9.4. Identité, relations sociales et objets
 - 1.10. Contexte actuel du design
 - 1.10.1. Problèmes de design actuels
 - 1.10.2. Problèmes de design actuels
 - 1.10.3. Contributions sur la méthodologie
- Module 2. Principes fondamentaux de la Créativité**
- 2.1. Introduction créative
 - 2.1.1. Le style dans l'art
 - 2.1.2. Éduquez votre regard
 - 2.1.3. Peut-on être créatif?
 - 2.1.4. Langues picturales
 - 2.1.5. De quoi ai-je besoin? Matériaux
 - 2.2. La perception comme premier acte créatif
 - 2.2.1. Que voyez-vous? Qu'entendez-vous? Que ressentez-vous?
 - 2.2.2. Percevoir, observer, examiner attentivement.
 - 2.2.3. Le portrait et l'autoportrait: Cristina Núñez
 - 2.2.4. Cas pratiques: Photodialogue. Plonger en soi-même
 - 2.3. Face à la feuille blanche
 - 2.3.1. Dessiner sans crainte
 - 2.3.2. Le carnet de notes comme outil
 - 2.3.3. Le livre de l'artiste, qu'est-ce que c'est?
 - 2.3.4. Références
 - 2.4. Création de notre livre d'artiste
 - 2.4.1. Analyse et jeu: crayons et marqueurs
 - 2.4.2. Trucs pour desserrer la main
 - 2.4.3. Premières lignes
 - 2.4.4. La plume
 - 2.5. Création de notre livre d'artiste II
 - 2.5.1. La tache
 - 2.5.2. Les cires Expérimentation
 - 2.5.3. Pigments naturels
 - 2.6. Création de notre livre d'artiste III
 - 2.6.1. Collage et photomontage
 - 2.6.2. Outils traditionnels
 - 2.6.3. Outils en ligne: *Pinterest*
 - 2.6.4. Expérimentation de la composition des images
 - 2.7. Agir sans réfléchir
 - 2.7.1. Qu'obtenons-nous en faisant sans réfléchir?
 - 2.7.2. L'improvisation: Henri Michaux
 - 2.7.3. *Action Painting*
 - 2.8. Le critique en tant qu'artiste
 - 2.8.1. Critique constructive
 - 2.8.2. Manifeste sur la critique créative
 - 2.9. Blocage créatif
 - 2.9.1. Qu'est-ce que le blocage?
 - 2.9.2. Repoussez vos limites
 - 2.9.3. Étude de cas: se salir les mains
 - 2.10. Étude de notre livre d'artiste
 - 2.10.1. Les émotions et leur gestion dans le domaine de la création
 - 2.10.2. Votre propre monde dans un carnet
 - 2.10.3. Qu'est-ce que j'ai ressenti? Auto-analyse
 - 2.10.4. Étude de cas: l'autocritique

Module 3. Théorie et culture du design

- 3.1. L'importance du design dans la culture et la société contemporaines
 - 3.1.1. Introduction au concept de culture du design
 - 3.1.2. La fonction du designer dans le contexte de la société contemporaine
 - 3.1.3. Culture matérielle et valeurs sociales
 - 3.1.4. La mondialisation dans le design
- 3.2. Théorie de l'information et de la communication
 - 3.2.1. Théorie de l'information
 - 3.2.2. Information et redondance
 - 3.2.3. Modèle de communication
- 3.3. Esthétique
 - 3.3.1. Concept général et contexte historique
 - 3.3.2. Esthétique des objets
 - 3.3.3. L'esthétique et ses catégories
 - 3.3.4. Dichotomie entre forme et fonction
 - 3.3.5. Les nouvelles définitions des fonctions du concepteur
 - 3.3.6. Goût et design
 - 3.3.7. Valeurs symboliques et émotionnelles
- 3.4. Sémiologie
 - 3.4.1. Sémiotique
 - 3.4.2. Éléments de communication: signe, symbole, message
 - 3.4.3. Le langage visuel
- 3.5. Dilemmes éthiques du design dans la culture et la société contemporaines
 - 3.5.1. La dimension axiologique du design
 - 3.5.2. Théorie de l'esthétique
 - 3.5.3. Beauté et laideur
- 3.6. Anthropologie culturelle
 - 3.6.1. Introduction à l'anthropologie culturelle
 - 3.6.2. Cadre conceptuel de l'analyse anthropologique
 - 3.6.3. La culture du design comme objet d'étude anthropologique
 - 3.6.4. La pratique ethnographique dans la compréhension anthropologique de la culture du design
 - 3.6.5. Introduction au travail ethnographique de terrain

- 3.7. Sociologie et culture de la consommation
 - 3.7.1. Sociologie de la culture
 - 3.7.2. Le circuit et la dynamique de la culture dans les sociétés technologiquement avancées
 - 3.7.3. Les scénarios du design dans la culture de consommation actuelle
 - 3.7.4. La consommation du design
- 3.8. Technologie et design
 - 3.8.1. Déterminisme technologique
 - 3.8.2. Construction d'imaginaires sociaux
 - 3.8.3. Changement social et technologie
- 3.9. Éthique, design et consommation
 - 3.9.1. L'éthique de la consommation
 - 3.9.2. Éthique professionnelle du design
 - 3.9.3. Design et éthique
 - 3.9.4. Code d'éthique du designer
- 3.10. Méthodes de recherche et d'expérimentation spécifiques à la matière.
 - 3.10.1. Recherche en design
 - 3.10.2. Méthodologie de recherche

Module 4. Économie circulaire

- 4.1. Économie circulaire
 - 4.1.1. Tendances de l'économie circulaire
 - 4.1.2. Origine de l'économie circulaire
 - 4.1.3. Définition de l'économie circulaire
 - 4.1.4. L'économie circulaire comme stratégie
- 4.2. Caractéristiques de l'économie circulaire
 - 4.2.1. Principe 1. Préserver et améliorer
 - 4.2.2. Principe 2. Optimiser
 - 4.2.3. Principe 3. Promouvoir
 - 4.2.4. Caractéristiques clés
- 4.3. Les avantages de l'économie circulaire
 - 4.3.1. Avantages économiques
 - 4.3.2. Avantages sociaux
 - 4.3.3. Avantages commerciaux
 - 4.3.4. Avantages environnementaux

- 4.4. Les bénéfices de l'économie circulaire
 - 4.4.1. Règlementation
 - 4.4.2. Directives européennes
 - 4.4.3. Législation
 - 4.4.4. Légalisation des régions
- 4.5. Analyse du cycle de vie
 - 4.5.1. Champ d'application de l'analyse du cycle de vie (ACV)
 - 4.5.2. Étapes
 - 4.5.3. Normes de référence
 - 4.5.4. Méthodologie
 - 4.5.5. Outils
- 4.6. Marchés publics verts
 - 4.6.1. Législation
 - 4.6.2. Manuel des marchés publics écologiques
 - 4.6.3. Orientations sur les marchés publics
 - 4.6.4. Plan de passation des marchés publics 2018-2025
- 4.7. Calcul de l'empreinte carbone
 - 4.7.1. Empreinte carbone
 - 4.7.2. Types de champ d'application
 - 4.7.3. Méthodologie
 - 4.7.4. Outils
 - 4.7.5. Calcul de l'empreinte carbone
- 4.8. Plans de réduction des émissions de CO2
 - 4.8.1. Plan d'amélioration. Fournitures
 - 4.8.2. Plan d'amélioration. Demande
 - 4.8.3. Plan d'amélioration. Installations
 - 4.8.4. Plan d'amélioration. Équipement
 - 4.8.5. Compensations d'émissions
- 4.9. Registre de l'empreinte carbone
 - 4.9.1. Registre de l'empreinte carbone
 - 4.9.2. Conditions de pré-enregistrement
 - 4.9.3. Documentation
 - 4.9.4. Demande d'inscription

- 4.10. Bonnes pratiques circulaires
 - 4.10.1. Méthodologies BIM
 - 4.10.2. Sélection des matériaux et des équipements
 - 4.10.3. Maintenance
 - 4.10.4. Gestion des déchets
 - 4.10.5. Réutilisation des matériaux

Module 5. Les énergies renouvelables et leur environnement actuel

- 5.1. Énergies renouvelables
 - 5.1.1. Principes fondamentaux
 - 5.1.2. Formes d'énergie conventionnelle vs. Énergie renouvelable
 - 5.1.3. Avantages et inconvénients de les énergies renouvelables
- 5.2. Environnement international des énergies renouvelables
 - 5.2.1. Principes fondamentaux du changement climatique et de la durabilité énergétique. Énergies renouvelables vs. Énergies non renouvelables
 - 5.2.2. Décarbonisation de l'économie mondiale. Du protocole de Kyoto à l'accord de Paris en 2015 et au sommet sur le climat de 2019 à Madrid
 - 5.2.3. Les énergies renouvelables dans le contexte énergétique mondial
- 5.3. Énergie et développement durable international
 - 5.3.1. Marchés du carbone
 - 5.3.2. Certificats d'énergie propre
 - 5.3.3. Énergie vs. Durabilité
- 5.4. Cadre réglementaire général
 - 5.4.1. Règlementation et directives internationales en matière d'énergie
 - 5.4.2. Cadre légal, législatif et réglementaire du secteur énergétique et de l'efficacité énergétique au niveau national (Espagne) et européen
 - 5.4.3. Enchères dans le secteur de l'électricité renouvelable
- 5.5. Marchés de l'électricité
 - 5.5.1. Fonctionnement du système avec les énergies renouvelables
 - 5.5.2. Règlement sur les énergies renouvelables
 - 5.5.3. Participation des énergies renouvelables aux marchés de l'électricité
 - 5.5.4. Opérateurs du marché de l'électricité

- 5.6. Structure du système électrique
 - 5.6.1. Production du système électrique
 - 5.6.2. Transport du système électrique
 - 5.6.3. Distribution et fonctionnement du marché
 - 5.6.4. Commercialisation
- 5.7. Production distribuée
 - 5.7.1. Génération concentrée vs. Production distribuée
 - 5.7.2. Autoconsommation
 - 5.7.3. Contrats de production
- 5.8. Émissions
 - 5.8.1. Comptage de l'énergie
 - 5.8.2. Les gaz à effet de serre dans la production et la consommation d'énergie
 - 5.8.3. Évaluation des émissions par type de production d'énergie
- 5.9. Stockage de l'énergie
 - 5.9.1. Types de piles
 - 5.9.2. Avantages et inconvénients des batteries
 - 5.9.3. Autres technologies de stockage de l'énergie
- 5.10. Principales technologies
 - 5.10.1. Les énergies du futur
 - 5.10.2. Nouvelles applications
 - 5.10.3. Scénarios et modèles énergétiques futurs

Module 6. Modélisation technique avec Rhino

- 6.1. Modélisation avec Rhino
 - 6.1.1. L'interface Rhino
 - 6.1.2. Types d'objets
 - 6.1.3. Naviguer dans le modèle
- 6.2. Notions fondamentales
 - 6.2.1. Edition avec gumball
 - 6.2.2. *Viewports*
 - 6.2.3. Aides à la modélisation

- 6.3. Modélisation de précision
 - 6.3.1. Entrée des coordonnées
 - 6.3.2. Entrée des contraintes de distance et d'angle
 - 6.3.3. Contrainte d'objet
- 6.4. Analyse des commandes
 - 6.4.1. Aides supplémentaires pour la modélisation
 - 6.4.2. *SmartTrack*
 - 6.4.3. Plans de construction
- 6.5. Lignes et polygones
 - 6.5.1. Cercles
 - 6.5.2. Lignes libres
 - 6.5.3. Hélix et spirale
- 6.6. Modification des géométries
 - 6.6.1. *Fillet* et *chanfer*
 - 6.6.2. Mélange de courbes
 - 6.6.3. *Loft*
- 6.7. Transformations I
 - 6.7.1. Déplacement- rotation- mise à l'échelle
 - 6.7.2. Joindre, élaguer, étendre
 - 6.7.3. Séparation-*Offset*- formations
- 6.8. Créer des formes
 - 6.8.1. Formes déformables
 - 6.8.2. Modélisation avec des solides
 - 6.8.3. Transformation des solides
- 6.9. Création de surfaces
 - 6.9.1. Surfaces simples
 - 6.9.2. Surfaces extrudées, *lofting* et tournantes
 - 6.9.3. Balayages de surface
- 6.10. Organisation
 - 6.10.1. Couches
 - 6.10.2. Groupes
 - 6.10.3. Blocs

Module 7. L'esprit d'entreprise dans les industries créatives

- 7.1. Le projet entrepreneurial
 - 7.1.1. Entrepreneuriat, types et cycle de vie
 - 7.1.2. Profil de l'entrepreneur
 - 7.1.3. Sujets d'intérêt pour l'esprit d'entreprise
- 7.2. Leadership personnel
 - 7.2.1. Conscience de soi
 - 7.2.2. Compétences entrepreneuriales
 - 7.2.3. Développement des compétences et des capacités de leadership entrepreneurial
- 7.3. Identification des possibilités d'innovation et d'entrepreneuriat
 - 7.3.1. Analyse des mégatendances et des forces concurrentielles
 - 7.3.2. Comportement des consommateurs et estimation de la demande
 - 7.3.3. Évaluation de l'opportunité commerciale
- 7.4. Génération d'idées commerciales dans l'industrie créative
 - 7.4.1. Outils pour la génération d'idées: *brainstorming*, cartes mentales, *drawstorming*, etc
 - 7.4.2. Design de la proposition de valeur: *Canvas*, 5W
 - 7.4.3. Élaboration de la proposition de valeur
- 7.5. Prototypage et validation
 - 7.5.1. Développement de prototypes
 - 7.5.2. Validation
 - 7.5.3. Ajustements du prototypage
- 7.6. Design du modèle commercial
 - 7.6.1. Le modèle d'entreprise
 - 7.6.2. Méthodologies pour la création de modèles d'entreprise
 - 7.6.3. Design du modèle commercial de l'idée proposée
- 7.7. Direction de l'équipe
 - 7.7.1. Profils d'équipe en fonction des tempéraments et de la personnalité
 - 7.7.2. Compétences de chef d'équipe
 - 7.7.3. Méthodes de travail en équipe
- 7.8. Marchés culturels
 - 7.8.1. Nature des marchés culturels
 - 7.8.2. Types de marchés culturels
 - 7.8.3. Identification des marchés culturels locaux

- 7.9. Plan marketing et *Branding* personnel
 - 7.9.1. Projection du projet personnel et entrepreneurial
 - 7.9.2. Plan stratégique à court et moyen terme
 - 7.9.3. Variables pour mesurer le succès
- 7.10. Pitch de vente
 - 7.10.1. Présentation du projet aux investisseurs
 - 7.10.2. Faire des présentations attractives
 - 7.10.3. Développer des compétences de communication efficaces

Module 8. Design durable

- 8.1. Statut environnemental
 - 8.1.1. Contexte environnemental
 - 8.1.2. Perception de l'environnement
 - 8.1.3. Consommation et consumérisme
- 8.2. Production durable
 - 8.2.1. Empreinte écologique
 - 8.2.2. Biocapacité
 - 8.2.3. Déficit écologique
- 8.3. Durabilité et innovation
 - 8.3.1. Processus de production
 - 8.3.2. Gestion des processus
 - 8.3.3. Démarrage de la production
 - 8.3.4. La productivité par le Design
- 8.4. Introduction Éco-conception
 - 8.4.1. Développement durable
 - 8.4.2. Écologie industrielle
 - 8.4.3. Éco-efficacité
 - 8.4.4. Introduction au concept d'éco-conception
- 8.5. Méthodologies d'éco-conception
 - 8.5.1. Propositions méthodologiques pour la mise en œuvre de l'éco-conception
 - 8.5.2. Préparation du projet (forces motrices, législation)
 - 8.5.3. Aspects environnementaux

- 8.6. Analyse du cycle de vie (ACV)
 - 8.6.1. Unité fonctionnelle
 - 8.6.2. Inventaire
 - 8.6.3. Liste des impacts
 - 8.6.4. Génération des conclusions et de la stratégie
- 8.7. Idées d'amélioration (stratégies d'écoconception)
 - 8.7.1. Réduire l'impact
 - 8.7.2. Augmenter l'unité fonctionnelle
 - 8.7.3. Impact positif
- 8.8. Économie circulaire
 - 8.8.1. Définition
 - 8.8.2. Évolution
 - 8.8.3. Les Success Stories
- 8.9. *Cradle to Cradle*
 - 8.9.1. Définition
 - 8.9.2. Évolution
 - 8.9.3. Les Success Stories
- 8.10. Réglementations environnementales
 - 8.10.1. Pourquoi avons-nous besoin d'une réglementation?
 - 8.10.2. Qui établit les règlements?
 - 8.10.3. Cadre environnemental de l'Union européenne
 - 8.10.4. La réglementation dans le processus de développement

Module 9. Matériel de Design

- 9.1. Le matériau comme source d'inspiration
 - 9.1.1. Recherche de matériel
 - 9.1.2. Classification
 - 9.1.3. Le matériau et son contexte
- 9.2. Matériel de Design
 - 9.2.1. Utilisations courantes
 - 9.2.2. Contre-indications
 - 9.2.3. Combinaison de matériaux

- 9.3. Art + Innovation
 - 9.3.1. Les matériaux dans l'art
 - 9.3.2. Nouveaux matériaux
 - 9.3.3. Matériaux composites
- 9.4. Physique
 - 9.4.1. Concepts de base
 - 9.4.2. Composition des matériaux
 - 9.4.3. Essais mécaniques
- 9.5. Technologie
 - 9.5.1. Matériaux intelligents
 - 9.5.2. Matériaux dynamiques
 - 9.5.3. L'avenir des matériaux
- 9.6. Durabilité
 - 9.6.1. Approvisionnement
 - 9.6.2. Utilisation
 - 9.6.3. Gestion finale
- 9.7. Biomimétisme
 - 9.7.1. Réflexion
 - 9.7.2. Transparence
 - 9.7.3. Autres techniques
- 9.8. Innovation
 - 9.8.1. Les Success Stories
 - 9.8.2. Recherche sur les matériaux
 - 9.8.3. Sources de recherche
- 9.9. Prévention des risques
 - 9.9.1. Facteur de sécurité
 - 9.9.2. Feu
 - 9.9.3. Rupture
 - 9.9.4. Autres risques
- 9.10. Règlements et législation
 - 9.10.1. Réglementation selon l'application
 - 9.10.2. Réglementation selon le secteur
 - 9.10.3. Réglementation en fonction du lieu

Module 10. Éthique et affaires

- 10.1. Méthodologie
 - 10.1.1. Sources documentaires et recherche de ressources
 - 10.1.2. Citations bibliographiques et éthique de la recherche
 - 10.1.3. Stratégies méthodologiques et rédaction universitaire
- 10.2. Le domaine de la moralité: éthique et moralité
 - 10.2.1. Éthique et moralité
 - 10.2.2. Éthique matérielle et éthique formelle
 - 10.2.3. Rationalité et moralité
 - 10.2.4. Vertu, bonté et justice
- 10.3. Éthique appliquée
 - 10.3.1. La dimension publique de l'éthique appliquée
 - 10.3.2. Codes d'éthique et responsabilités
 - 10.3.3. Autonomie et autorégulation
- 10.4. Léthique déontologique appliquée au design
 - 10.4.1. Exigences et principes éthiques relatifs à la pratique du design
 - 10.4.2. Prise de décisions éthiques
 - 10.4.3. Relations et compétences professionnelles éthiques
- 10.5. Responsabilité sociale des entreprises
 - 10.5.1. Sens de l'éthique de l'entreprise
 - 10.5.2. Code de conduite
 - 10.5.3. Mondialisation et multiculturalisme
 - 10.5.4. Non-discrimination
 - 10.5.5. Durabilité et environnement
- 10.6. Introduction au droit commercial
 - 10.6.1. Concept de droit commercial
 - 10.6.2. Activité économique et droit commercial
 - 10.6.3. Importance de la théorie des sources du droit commercial
- 10.7. L'entreprise
 - 10.7.1. Notion économique de l'entreprise et de l'entrepreneur
 - 10.7.2. Régime juridique de la société
- 10.8. L'entrepreneur
 - 10.8.1. Concept et caractéristiques de l'entrepreneur
 - 10.8.2. Sociétés personnalisées et sociétés capitalistes (sociétés anonymes et sociétés à responsabilité limitée)
 - 10.8.3. Acquisition du statut d'entrepreneur
 - 10.8.4. Responsabilité des entreprises
- 10.9. Réglementation de la concurrence
 - 10.9.1. Antitrust
 - 10.9.2. Concurrence illégale ou déloyale
 - 10.9.3. Stratégie concurrentielle
- 10.10. Droit de la propriété intellectuelle et industrielle
 - 10.10.1. Propriété Intellectuelle
 - 10.10.2. Propriété Industrielle
 - 10.10.3. Modalités de protection des créations et des inventions



Il s'agit du programme le plus remarquable pour approfondir la compréhension du design durable, car il possède le meilleur programme et la méthodologie d'enseignement la plus innovante et la plus flexible"

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.



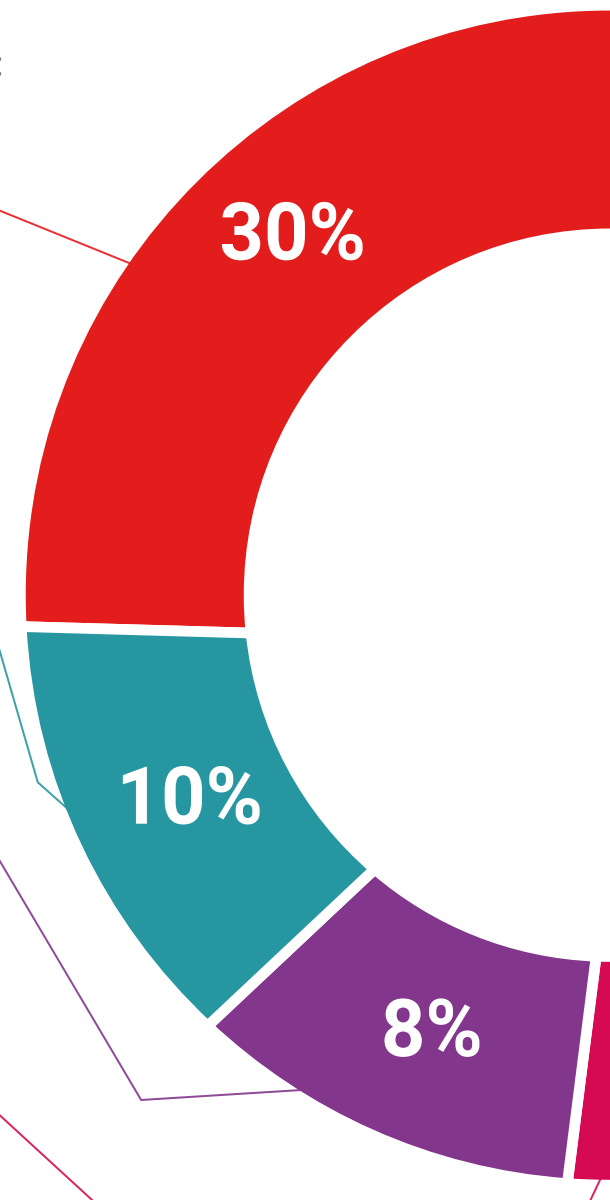
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Mastère Spécialisé en Design de Produits Durables vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Mastère Spécialisé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Mastère Spécialisé en Design de Produits Durables** 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 **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Design de Produits Durables**

N.º d'Heures Officielles: **1.500 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

Mastère Spécialisé
Design de Produits
Durables

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Design de Produits Durables

