

Mastère Spécialisé

Design de Produits Numériques (UX/UI)



Mastère Spécialisé Design de Produits Numériques (UX/UI)

- » 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-produits-numeriques-ux-ui

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 30

06

Diplôme

page 38

01

Présentation

La numérisation a transformé la façon dont les achats et les divertissements sont consommés. Internet et les appareils électroniques ont facilité la réalisation de toutes sortes d'activités, qui peuvent désormais être commodément effectuées.

C'est pourquoi les produits numériques doivent être conçus en tenant compte de ces circonstances. Ainsi, ce programme se penche sur ces mécanismes, en fournissant au professionnel les meilleurs outils de design appliqués à ce domaine, en analysant le fonctionnement de l'expérience utilisateur et la création d'interfaces attrayantes. Tout cela, à partir d'une méthodologie d'enseignement 100% en ligne qui l'étudiant pourra combiner votre travail avec vos études, car il sera complètement adapté à votre situation personnelle.



“

Ce programme fera de vous un grand spécialiste en Design de produits numériques en vous fournissant tous les outils nécessaires pour approfondir votre compréhension de l'expérience utilisateur et de la création d'interfaces attrayantes"

Avec la popularisation de l'environnement numérique, de nombreux changements sont intervenus dans les habitudes de consommation et dans l'exécution des tâches quotidiennes de base. Achats en ligne, démarches administratives, contrôle des reçus bancaires et des factures, jeux vidéo, etc. Toute une série de tâches et d'activités qui, il y a quelques années, étaient effectuées hors ligne, sont désormais traitées et exécutées sur un appareil électronique. Par conséquent, le Digital Design atteint désormais potentiellement des centaines de millions de personnes.

Ainsi, les professionnels de ce domaine doivent intégrer dans leur travail les meilleurs outils de design axés sur les produits numériques. Et ce mastère spécialisé les propose, en approfondissant des questions telles que l'Internet des objets (IoT), les méthodologies de design agiles, les technologies émergentes, le design web et l'expérience utilisateur, essentiels pour les entreprises d'aujourd'hui.

Ce programme répond ainsi aux besoins du marché, qui demande de plus en plus de designers spécialisés dans la création d'interfaces et l'expérience utilisateur. Et ce, grâce à un système d'apprentissage en ligne éminemment axé sur la pratique, qui permettra aux étudiants d'acquérir les meilleures techniques dans ce domaine en utilisant les meilleures ressources pédagogiques multimédias: résumés interactifs, activités, vidéos, études de cas et classes magistrales, entre autres.

Ce **Mastère Spécialisé en Design de produits numériques (UX/UI)** le programme éducatif 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 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 pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



La méthodologie 100% en ligne de TECH vous permettra d'intégrer les techniques de design de produits numériques dans votre profil professionnel tout en combinant vos études et votre travail"

“

L'expérience utilisateur est une question fondamentale pour les produits numériques et avec ce programme, vous apprendrez toutes les clés pour devenir un concepteur dans cette discipline complexe"

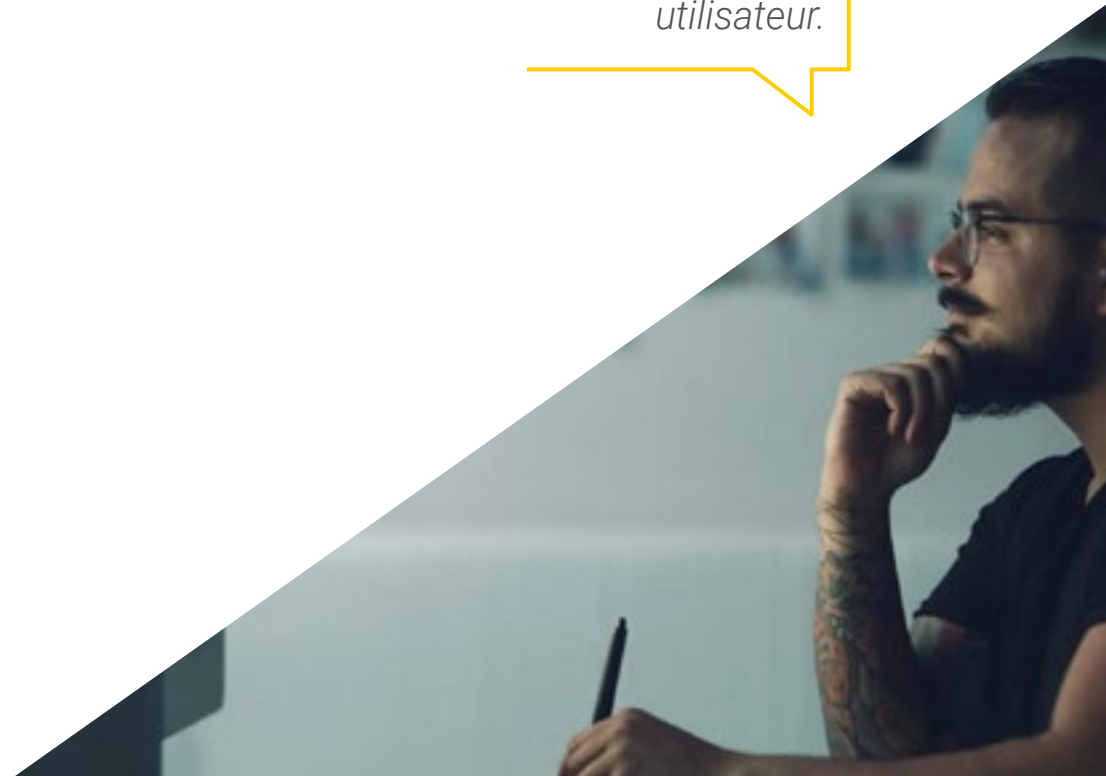
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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 mastère spécialisé. Pour ce faire, le médiateur sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Dans la lignée des contenus innovants proposés, ce programme dispose des supports pédagogiques les plus pointus pour vous faire découvrir les dernières avancées dans ce domaine du Design.

Ce Mastère Spécialisé vous permettra d'approfondir des questions telles que les principes fondamentaux de la créativité appliqués à l'expérience utilisateur.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Mastère Spécialisé en Design de produits numériques (UX/UI) est de fournir aux professionnels les meilleurs outils pour travailler selon les derniers développements dans cet important domaine créatif. Ainsi, tout au long du programme, vous disposerez du contenu le plus avancé, présenté à l'aide des dernières technologies éducatives. De cette manière, vous pourrez vous spécialiser dans ce domaine de manière rapide et immédiate, en pouvant aspirer à obtenir de grandes opportunités professionnelles à court terme.





“

Se spécialiser et évoluer professionnellement dans le monde du Design grâce à ce Mastère Spécialisé”



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





Objectifs spécifiques

Module 1. Principes fondamentaux du Design

- ◆ Relier et corrélér 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
- ◆ Intégrer le langage et la sémantique dans les processus d'idéation d'un projet, en les reliant à leurs objectifs et valeurs d'usage

Module 2. Principes fondamentaux de la Créativité

- ◆ 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 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. Technologie numérique

- ◆ Maîtriser le vocabulaire, les méthodologies et le contenu théorique et pratique sur l'image numérique
- ◆ Maîtriser le vocabulaire, les méthodologies et le contenu théorique et pratique sur l'image vectorielle
- ◆ Comprendre les logiciels de retouche et de manipulation d'images et développer les compétences requises pour les utiliser
- ◆ Comprendre le logiciel de dessin vectoriel et développer les compétences requises pour l'utiliser
- ◆ Comprendre le logiciel de design éditoriale et développer les compétences nécessaires pour créer votre propre œuvre finale

Module 4. 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 IoT et sa variante dans le monde industriel, appelée IdO

Module 5. L'utilisabilité des systèmes et interfaces d'information

- ◆ Identifier les problèmes liés au design numérique et collecter et analyser les informations nécessaires pour évaluer et les informations nécessaires pour les évaluer et les résoudre
- ◆ Connaître les facteurs conditionnant les processus d'interaction avec l'information, la structure et accessibilité de l'information
- ◆ Savoir établir des structures organisationnelles de l'information
- ◆ Connaître les erreurs d'utilisation pour éviter de les commettre

Module 6. Création de Portfolio

- ◆ Créer des récits audiovisuels en appliquant correctement les critères d'utilisabilité et l'interactivité
- ◆ Identifier la figure du designer sur le marché du travail
- ◆ Comprendre le protocole éthique à suivre dans la pratique professionnelle
- ◆ Être capable d'identifier ses forces et ses faiblesses
- ◆ Savoir valoriser économiquement son propre travail

Module 7. 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

Module 8. 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 9. Design numérique

- ◆ 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 des informations de ce type de pages afin de créer des designs cohérents et adaptés
- ◆ Réfléchir à l'importance d'Internet, valoriser 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
- ◆ Connaître les facteurs conditionnant les processus d'interaction avec l'information, la structure et accessibilité de l'information

Module 10. Design centré sur l'utilisateur

- ◆ 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
- ◆ 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



Vous disposerez des meilleures technologies éducatives pour vous tenir au courant des derniers développements en matière de design de produits numériques"

03

Compétences

Ce programme permettra aux professionnels de développer de nouvelles compétences dans le domaine du design de produits appliqué à l'environnement numérique. À cette fin, le diplôme se concentre sur l'expérience utilisateur et le design d'interfaces pour faire de l'étudiant un véritable expert dans ce domaine, qui pourra accéder à d'importantes entreprises du secteur qui voudront compter sur ses compétences pour atteindre facilement des milliers d'utilisateurs sur Internet.



“

Ce programme vous permettra d'acquérir les compétences les plus récentes dans ce domaine, vous préparant ainsi à relever les défis actuels et futurs du design numérique de produits"



Compétences générales

- ◆ Concevoir, planifier et développer des projets de design conformément aux exigences et conditions techniques, fonctionnelles, esthétiques et de communication
- ◆ Connaître et appliquer les principes de base du design centrée sur l'utilisateur et ses principales techniques et méthodologies
- ◆ Connaître et utiliser les différents matériaux et supports de design
- ◆ Choisir les méthodologies de projet appropriées pour chaque cas

“

L'amélioration de vos compétences élargira vos possibilités de carrière dans le domaine très compétitif du design"





Compétences spécifiques

- ◆ Concevoir, planifier et développer des projets de design conformément aux exigences et conditions techniques, fonctionnelles, esthétiques et de communication
- ◆ Connaître et appliquer les principes de base du design centré sur l'utilisateur et ses principales techniques et méthodologies
- ◆ Connaître les nouveaux développements dans le monde de la réalité étendue, avec les applications et services AR et VR, ainsi que les services géolocalisés
- ◆ Développer, à partir de toutes les données disponibles, un jumeau numérique (*Digital Twin*) des installations/systèmes/biens intégrés dans un réseau IoT
- ◆ Appliquer les méthodes d'analyse des opportunités à la design
- ◆ Développer des pratiques agiles pour gérer la qualité et le risque des projets
- ◆ Utiliser des outils et des stratégies pour impliquer activement les parties prenantes tout au long de la vie d'un projet
- ◆ Calculer les indicateurs de performance du coût et du calendrier d'un projet Agile

04

Structure et contenu

Ce Mastère Spécialisé en Design de Produits Numériques (UX/UI) est structuré en 10 modules et a été élaboré par des experts de premier plan dans ce domaine de l'expérience utilisateur. Ainsi, le programme permettra au professionnel d'approfondir des questions telles que le numérique en lien avec le design, le design appliqué à l'Internet des objets, les méthodologies agiles ou encore la création du portfolio professionnel. Avec ces connaissances, vous serez prêt à vous positionner comme un concepteur tourné vers l'avenir de la discipline, en devenant une figure très recherchée par les meilleures entreprises du secteur.



“

Vous ne trouverez pas de programme plus complet et plus à jour que celui-ci pour maîtriser le domaine du design de l'expérience utilisateur"

Module 1. Principes fondamentaux du Design

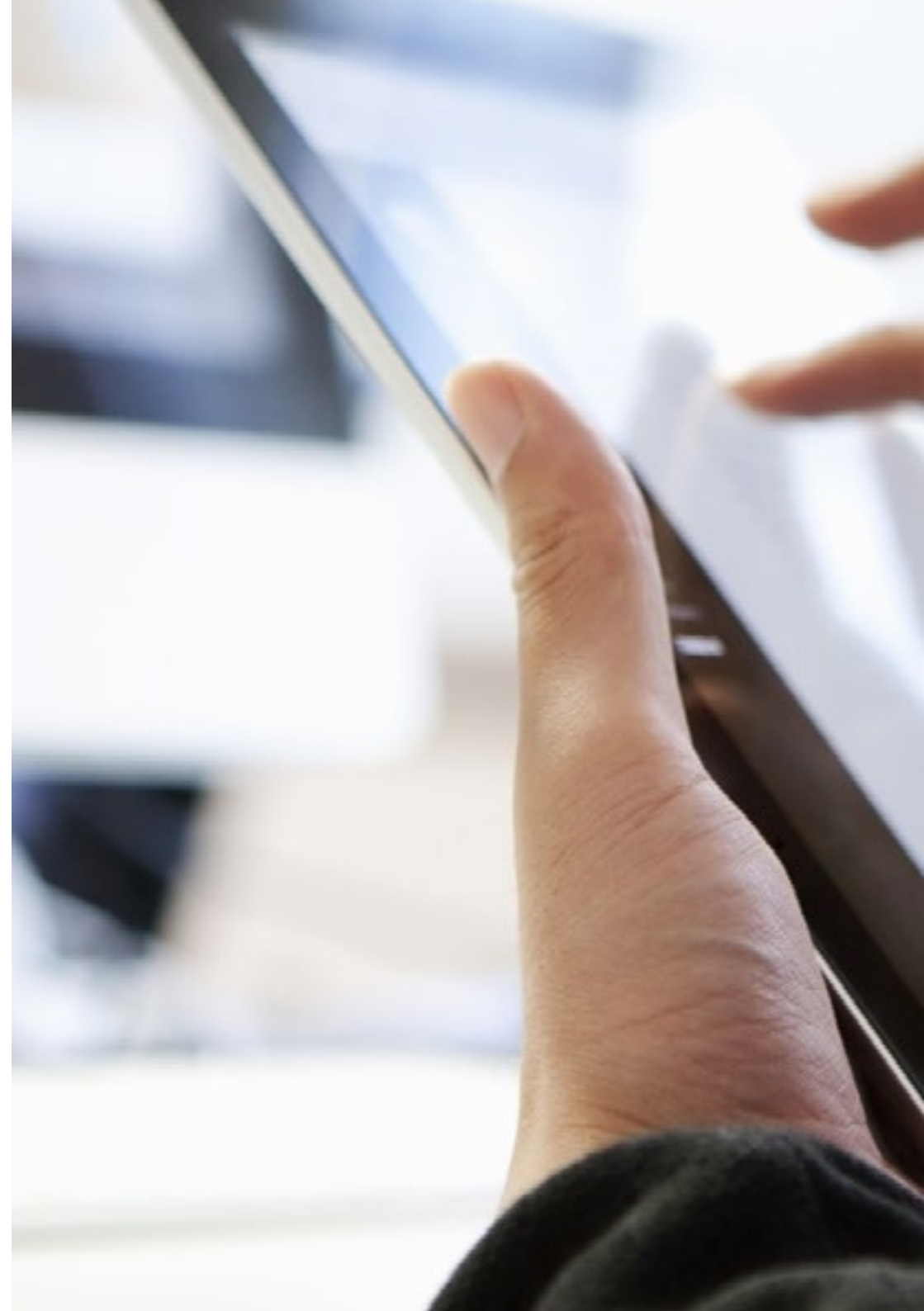
- 1.1. Histoire du design
 - 1.1.1. La révolution industrielle
 - 1.1.2. Les étapes du design
 - 1.1.3. Architecture
 - 1.1.4. L'école de Chicago
- 1.2. Styles et mouvements de design
 - 1.2.1. Design décoratif
 - 1.2.2. Mouvement moderniste
 - 1.2.3. *Art déco*
 - 1.2.4. Design industriel
 - 1.2.5. 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'autportrait: 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. Technologie numérique

- 3.1. Introduction à l'imagerie numérique
 - 3.1.1. Les TIC
 - 3.1.2. Description des technologies
 - 3.1.3. Commandes
- 3.2. Image vectorielle. Travailler avec des objets
 - 3.2.1. Outils de sélection
 - 3.2.2. Regroupement
 - 3.2.3. Aligner et distribuer
 - 3.2.4. Guides intelligents
 - 3.2.5. Symboles
 - 3.2.6. Transformer
 - 3.2.7. Distorsion
 - 3.2.8. Enveloppes
 - 3.2.9. Pathfinder
 - 3.2.10. Formes composées
 - 3.2.11. Chemins composés
 - 3.2.12. Couper, diviser et séparer
- 3.3. Image vectorielle. Couleur
 - 3.3.1. Modes de couleur
 - 3.3.2. Outil pipette
 - 3.3.3. Échantillons
 - 3.3.4. Dégradés
 - 3.3.5. Remplissage de motifs
 - 3.3.6. Panneau d'apparence
 - 3.3.7. Attributs



- 3.4. Image vectorielle. Edition avancée
 - 3.4.1. Maillage en dégradé
 - 3.4.2. Panneau de transparence
 - 3.4.3. Modes de mélange
 - 3.4.4. Traçage interactif
 - 3.4.5. Masques d'écrêtage
 - 3.4.6. Texte
- 3.5. Image *Bitmap*. Couches
 - 3.5.1. Création
 - 3.5.2. Lien
 - 3.5.3. Transformation
 - 3.5.4. Regroupement
 - 3.5.5. Couches de réglage
- 3.6. Image *Bitmap*. Sélections, masques et canaux
 - 3.6.1. Outil de sélection des cadres
 - 3.6.2. Outil de sélection Lasso
 - 3.6.3. Outil de la baguette magique
 - 3.6.4. Menu Sélections. Gamme de couleurs
 - 3.6.5. Chaînes
 - 3.6.6. Retouche du masque
 - 3.6.7. Masques d'écrêtage
 - 3.6.8. Masques vectoriels
- 3.7. Image *bitmap*. Modes de mélange et styles de calque
 - 3.7.1. Styles de couches
 - 3.7.2. Opacité
 - 3.7.3. Options de style de calque
 - 3.7.4. Modes de mélange
 - 3.7.5. Exemples de modes de mélange
- 3.8. Le projet éditorial. Types et formes
 - 3.8.1. Le projet éditorial
 - 3.8.2. Typologies du projet éditorial
 - 3.8.3. Création et configuration du document

- 3.9. Éléments de composition du projet éditorial
 - 3.9.1. Pages principales
 - 3.9.2. Réticulation
 - 3.9.3. Intégration et composition de textes
 - 3.9.4. Intégration d'images
- 3.10. Mise en page, exportation et impression
 - 3.10.1. Mise en page
 - 3.10.1.1 Sélection et édition de photos
 - 3.10.1.2 Vérification préliminaire
 - 3.10.1.3 Emballage
 - 3.10.2. Exportation
 - 3.10.2.1 Exportation pour les médias numériques
 - 3.10.2.2 Exportation pour le support physique
 - 3.10.3. Impression
 - 3.10.3.1 Impression traditionnelle
 - 3.10.3.1.1. Reliure
 - 3.10.3.2 Impression numérique

Module 4. Internet des objets IoT

- 4.1. Les systèmes cyber-physiques (CPS) dans la vision de l'industrie 4.0
 - 4.1.1. *Internet of Things* (IoT)
 - 4.1.2. Composants impliqués dans l'IdO
 - 4.1.3. Cas et applications de l'IdO
- 4.2. Internet des objets et systèmes cyber-physiques
 - 4.2.1. Capacités de calcul et de communication pour les objets physiques
 - 4.2.2. Capteurs, données et éléments dans les systèmes cyber-physiques
- 4.3. Écosystème de dispositifs
 - 4.3.1. Typologies, exemples et utilisations
 - 4.3.2. Applications des différents dispositifs
- 4.4. Les plateformes IoT et leur architecture
 - 4.4.1. Typologies et plateformes sur le marché de l'IdO
 - 4.4.2. Comment fonctionne une plateforme IoT

- 4.5. *Digital Twins*
 - 4.5.1. Le jumeau numérique ou *Digital Twin*
 - 4.5.2. Utilisations et applications du Jumeau Numérique
- 4.6. *Géolocalisation intérieure et extérieure (Géospatiale en Temps Réel)*
 - 4.6.1. Plateformes de géolocalisation *intérieure et extérieure*
 - 4.6.2. Implications et défis de la géolocalisation dans un projet IoT
- 4.7. Systèmes de Sécurité Intelligente
 - 4.7.1. Typologies et plateformes pour la mise en œuvre des systèmes de sécurité
 - 4.7.2. Composants et architectures dans systèmes de sécurité intelligents
- 4.8. La sécurité dans les plateformes IoT et IIoT (Internet industriel des objets)
 - 4.8.1. Composants de sécurité dans un système IoT
 - 4.8.2. Stratégies de mise en œuvre de la sécurité de l'IoT
- 4.9. *Wearables at work*
 - 4.9.1. Types de *Wearables* dans environnements industriels
 - 4.9.2. Leçons apprises et défis dans la mise œuvre des *wearables* chez les travailleurs
- 4.10. Mise œuvre d'une API pour interagir avec une plateforme
 - 4.10.1. Types d'API impliqués dans une plateforme IdO
 - 4.10.2. Marché des API
 - 4.10.3. Stratégies et systèmes pour la mise œuvre des intégrations API

Module 5. L'utilisabilité des systèmes et interfaces d'information

- 5.1. Approche de la Convivialité
 - 5.1.1. Concept d'utilisabilité
 - 5.1.2. L'utilisabilité au cours des dernières décennies
 - 5.1.3. Le contexte d'utilisation
 - 5.1.4. Efficacité et facilité d'utilisation. Le dilemme d'Engelbart
- 5.2. Objectifs et principes de l'utilisabilité
 - 5.2.1. L'importance de l'utilisabilité
 - 5.2.2. Objectifs
 - 5.2.3. Principes
 - 5.2.4. Directives de lisibilité

- 5.3. Perspectives et normes d'utilisabilité
 - 5.3.1. Normes d'utilisabilité selon Jakob Nielsen
 - 5.3.2. Les normes d'utilisabilité selon Steve Krug
 - 5.3.3. Tableau récapitulatif comparatif
 - 5.3.4. Pratique I: à la recherche de bonnes références visuelles
- 5.4. Analyse des erreurs d'utilisabilité I les plus courantes
 - 5.4.1. L'erreur est humaine
 - 5.4.2. Erreurs de cohérence et de consistance
 - 5.4.3. Ne pas avoir un design *Responsive*
 - 5.4.4. Organisation déficiente au niveau de la structure et du contenu
 - 5.4.5. Informations mal lisibles ou mal structurées
- 5.5. Analyse des erreurs les plus courantes de Usability II
 - 5.5.1. Gestion et contrôle incorrects des liens internes
 - 5.5.2. Erreurs de formulaire et de contact
 - 5.5.3. Absence de mécanismes de recherche ou inefficacité
 - 5.5.4. Noms de page et *favicon*
 - 5.5.5. Autres erreurs d'utilisation courantes
- 5.6. Évaluation de l'utilisabilité
 - 5.6.1. Mesures de l'utilisabilité
 - 5.6.2. Retour sur investissement
 - 5.6.3. Phases et méthodes d'évaluation de la convivialité
 - 5.6.4. Pratique II: évaluation de la convivialité
- 5.7. design centrée sur l'utilisateur
 - 5.7.1. Définition
 - 5.7.2. design centrée sur l'utilisateur et utilisabilité
 - 5.7.3. Évaluation de l'utilisabilité
 - 5.7.4. Réflexions
- 5.8. design d'une interface adaptée aux enfants
 - 5.8.1. Considérations relatives à ces utilisateurs
 - 5.8.2. Utilisabilité
 - 5.8.3. Différences entre les sexes
 - 5.8.4. design du contenu
 - 5.8.5. design visuelle
 - 5.8.6. Évaluation de l'utilisabilité

- 5.9. design d'interfaces orientées vers les adolescents
 - 5.9.1. Caractéristiques générales
 - 5.9.2. Considérations relatives à ces utilisateurs
 - 5.9.3. Différences entre les sexes
 - 5.9.4. Références visuelles
- 5.10. design d'interfaces pour les personnes âgées
 - 5.10.1. design visuelle
 - 5.10.2. design du contenu
 - 5.10.3. Options Design
 - 5.10.4. Utilisabilité

Module 6. Création de Portfolio

- 6.1. Le Portafolio
 - 6.1.1. Le Portfolio comme lettre de motivation
 - 6.1.2. L'importance d'un bon portefeuille
 - 6.1.3. Orientation et motivation
 - 6.1.4. Conseils pratiques
- 6.2. Caractéristiques et éléments
 - 6.2.1. Le format physique
 - 6.2.2. Le format numérique
 - 6.2.3. L'utilisation de *mockups*
 - 6.2.4. Erreurs courantes
- 6.3. Plateformes numériques
 - 6.3.1. Communautés d'apprentissage continu
 - 6.3.2. Les réseaux sociaux: Twitter, Facebook, Instagram
 - 6.3.3. Réseaux professionnels: LinkedIn, Infojobs
 - 6.3.4. Portfolio dans le cloud: *Behance*
- 6.4. Le concepteur dans le schéma de travail
 - 6.4.1. Possibilités d'emploi pour un designer
 - 6.4.2. Agences de design
 - 6.4.3. Graphisme d'entreprise
 - 6.4.4. Les Success Stories

- 6.5. Comment puis-je me présenter professionnellement?
 - 6.5.1. Rester à jour, recycler en permanence
 - 6.5.2. Le *curriculum vitae* et son importance
 - 6.5.3. Erreurs courantes dans un *curriculum vitae*
 - 6.5.4. Comment créer un bon *curriculum vitae*?
- 6.6. Le nouveau consommateur
 - 6.6.1. La perception de la valeur
 - 6.6.2. Définition du public cible
 - 6.6.3. Carte de l'empathie
 - 6.6.4. Relations personnelles
- 6.7. Ma marque personnelle
 - 6.7.1. L'esprit d'entreprise: la quête de sens
 - 6.7.2. Faites de votre passion un métier
 - 6.7.3. L'écosystème autour de votre activité
 - 6.7.4. Le modèle *Canvas*
- 6.8. L'identité visuelle
 - 6.8.1. Le *Naming*
 - 6.8.2. Les valeurs d'une marque
 - 6.8.3. Les grands thèmes
 - 6.8.4. *Moodboard*. L'utilisation de *Pinterest*
 - 6.8.5. Analyse des facteurs visuels
 - 6.8.6. Analyse des facteurs temporels
- 6.9. Éthique et responsabilité
 - 6.9.1. Décalogue éthique pour la pratique du design
 - 6.9.2. Droits d'auteur
 - 6.9.3. design et objection de conscience
 - 6.9.4. Le "bon" design
- 6.10. Le prix de mon travail
 - 6.10.1. Avez-vous besoin d'argent pour vivre?
 - 6.10.2. Comptabilité de base pour les entrepreneurs
 - 6.10.3. Types de dépenses
 - 6.10.4. Votre prix/heure. détail

Module 7. Méthodologie agile

- 7.1 Gestion de projet agile. Base pour le développement d'applications web
 - 7.1.1. L'approche Agile
 - 7.1.2. Valeurs et principes agiles
 - 7.1.3. Gestion de projet traditionnelle et agile
 - 7.1.4. Le modèle de gestion de projet Agile
 - 7.1.5. Méthodologie agile
- 7.2. Adopter une approche agile pour le développement d'applications Web
 - 7.2.1. Mythes et réalités sur l'agilité
 - 7.2.2. Pratiques agiles
 - 7.2.3. Choisir les pratiques agiles pour un projet
 - 7.2.4. Développer un état d'esprit agile
 - 7.2.5. Mettre en œuvre et communiquer l'adoption des principes agiles
- 7.3. Méthodologies agiles pour le développement d'applications Web
 - 7.3.1. Développement *lean*
 - 7.3.2. *Extreme programming* (XP)
 - 7.3.3. Méthodes Crystal
 - 7.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
 - 7.3.5. Développement piloté par les fonctionnalités (FDD)
- 7.4. Méthodologies agiles pour le développement avancé d'applications Web
 - 7.4.1. Méthode *Kanban*
 - 7.4.2. *Scrum et scrumban*
 - 7.4.3. DA. *Disciplined Agile*
 - 7.4.4. Méthodologies *hybrides*
 - 7.4.5. Comparaison des méthodologies agiles
- 7.5. Projet de développement web. Processus de planification
 - 7.5.1. Démarrer un projet Agile
 - 7.5.2. Processus de planification agile
 - 7.5.3. Recueil des besoins et récits d'utilisateurs
 - 7.5.4. Définition de la portée du projet à l'aide des méthodes agiles. *Product Backlog*
 - 7.5.5. Outils agiles pour la hiérarchisation des exigences

- 7.6. Parties prenantes des projets agiles pour le développement d'applications Web
 - 7.6.1. Les parties prenantes des projets Agile
 - 7.6.2. Promouvoir une participation efficace des parties prenantes
 - 7.6.3. Prise de décision participative
 - 7.6.4. Partage des connaissances agiles et collecte des connaissances agiles
- 7.7. Plan de lancement et création de devis
 - 7.7.1. Plan de lancement
 - 7.7.2. Estimation de la taille de l'histoire de l'utilisateur
 - 7.7.3. Estimation de la vélocité
 - 7.7.4. Techniques d'estimation Agile
 - 7.7.5. Hiérarchisation des histoires d'utilisateurs
- 7.8. Planification et suivi des itérations
 - 7.8.1. Itération et développement progressif
 - 7.8.2. Processus de planification des itérations
 - 7.8.3. Création du *Backlog* d'itération
 - 7.8.4. Le calendrier agile et les *buffers*
 - 7.8.5. Suivi de l'avancement de l'itération
 - 7.8.6. Suivi et rapports sur l'état d'avancement du *Release*
- 7.9. Diriger une équipe de développement d'applications Web
 - 7.9.1. Équipes agiles
 - 7.9.2. Le chef de projet Agile
 - 7.9.3. L'équipe Agile
 - 7.9.4. Gestion d'équipes agiles virtuelles
 - 7.9.5. Coaching pour l'amélioration des performances de l'équipe
- 7.10. Gestion et création de valeur dans les projets de développement Web
 - 7.10.1. Processus de livraison centrée sur la valeur
 - 7.10.2. Qualité du produit
 - 7.10.3. Pratiques de qualité agiles
 - 7.10.4. Gestion des risques
 - 7.10.5. Contrats agiles
 - 7.10.6. Gestion de la valeur acquise dans les projets Agile

Module 8. Technologies émergentes

- 8.1. Technologies mobiles
 - 8.1.1. Dispositifs mobiles
 - 8.1.2. Communications mobiles
- 8.2. Services mobiles
 - 8.2.1. Types d'applications
 - 8.2.2. Décision sur le type d'application mobile
 - 8.2.3. design de l'interaction mobile
- 8.3. Services basés sur la localisation
 - 8.3.1. Services basés sur la localisation
 - 8.3.2. Technologies pour la localisation mobile
 - 8.3.3. Localisation par GNSS
 - 8.3.4. Précision et exactitude des technologies de localisation
 - 8.3.5. *Beacons*: localisation de proximité
- 8.4. design de l'expérience utilisateur (UX)
 - 8.4.1. Introduction à l'expérience utilisateur (UX)
 - 8.4.2. Technologies pour la localisation mobile
 - 8.4.3. Méthodologie pour le design UX
 - 8.4.4. Meilleures pratiques dans le processus de prototypage
- 8.5. La réalité étendue
 - 8.5.1. Concepts de la réalité étendue
 - 8.5.2. Technologies pour la localisation mobile
 - 8.5.3. Applications et services de RA et de RV
- 8.6. Internet des objets (IoT)(I)
 - 8.6.1. Principes fondamentaux de l'IdO
 - 8.6.2. Dispositifs et communications IoT
- 8.7. Internet des objets (IoT)(II)
 - 8.7.1. Au-delà du Cloud Computing
 - 8.7.2. Villes intelligentes (*Smart Cities*)
 - 8.7.3. Jumeau Numériques
 - 8.7.4. Projets IoT

- 8.8. *Blockchain*
 - 8.8.1. Principes fondamentaux de la blockchain
 - 8.8.2. Applications et services basés sur la *blockchain*
- 8.9. Conduite autonome
 - 8.9.1. Technologies pour la conduite autonome
 - 8.9.2. Communications V2X
- 8.10. Technologie et recherche innovantes
 - 8.10.1. Principes fondamentaux de l'informatique quantique
 - 8.10.2. Applications de l'informatique quantique
 - 8.10.3. Introduction à la recherche

Module 9. Design numérique

- 9.1. Introduction à l'environnement Numériques
 - 9.1.1. Qu'est-ce Internet?
 - 9.1.2. Brève histoire de Internet
 - 9.1.3. Infrastructure physique du réseau
 - 9.1.4. Les navigateurs web les plus couramment utilisés
- 9.2. Intranet
 - 9.2.1. Qu'est-ce qu'un Intranet?
 - 9.2.2. Design de l'intranet
 - 9.2.3. Utilisabilité de l'intranet
 - 9.2.4. Design d'un extranet
- 9.3. Sites web
 - 9.3.1. Qu'est-ce qu'une page Web?
 - 9.3.2. Différences entre une page Web et un site Web
 - 9.3.3. Éléments qui composent une page Web
 - 9.3.4. Types de pages Web en fonction de leur construction
 - 9.3.5. Types de pages Web en fonction de la technologie utilisée

- 9.4. Autres types de sites web
 - 9.4.1. Magasins en ligne
 - 9.4.2. Blogs
 - 9.4.3. Sites web institutionnels et d'entreprise
 - 9.4.4. Sites web d'actualités et de magazines
 - 9.4.5. Multimédia et *Streaming*
 - 9.4.6. *Wikis*
 - 9.4.7. Forums
 - 9.4.8. Portfolio
 - 9.4.9. *Landing pages*
 - 9.4.10. Forums
 - 9.4.11. Sites de téléchargement
 - 9.4.12. Applications web
 - 9.4.13. Banques d'images
 - 9.4.14. Jeux en ligne
 - 9.4.15. Moteurs de recherche
 - 9.4.16. Sites éducatifs
 - 9.4.17. Sites éducatifs
- 9.5. Autres produits numériques
 - 9.5.1. E-mail Transaccionales et *Mailing*
 - 9.5.2. Réseaux sociaux
 - 9.5.3. *Banners*
 - 9.5.4. Applications mobiles
- 9.6. Design centrée sur l'utilisateur et expérience utilisateur
 - 9.6.1. Utilisabilité et utilisateurs
 - 9.6.2. Interaction homme-machine (IPO-HCI)
 - 9.6.3. Processus de design centrée sur l'utilisateur
 - 9.6.4. Pourquoi mettre en œuvre une design centrée sur l'utilisateur?
- 9.7. Commerce électronique
 - 9.7.1. L'importance du commerce électronique
 - 9.7.2. La confiance dans le commerce électronique
 - 9.7.3. Design d'un site de commerce électronique
 - 9.7.4. Structure d'un site de commerce électronique

- 9.8. Design *Responsive* et adaptative
 - 9.8.1. Qu'est-ce que le design *Responsive*?
 - 9.8.2. Différences entre *Responsive Web Design* et *Mobile First Web*
 - 9.8.3. Avantage du Design *Responsive*
 - 9.8.4. Éléments à prendre en compte pour un site web *Responsive*
 - 9.9. Design d'expériences
 - 9.9.1. Où va la design de sites Web?
 - 9.9.2. Types d'expériences
 - 9.9.3. Les phases d'une expérience
 - 9.9.4. Design des émotions
 - 9.9.5. Concevoir des expériences en matière d'image de marque
 - 9.10. Projet de design Web
 - 9.10.1. Présentation et explication du projet
 - 9.10.2. Recherche d'idées: personnes, scénarios, histoires, etc.
 - 9.10.3. Architecture de l'information
 - 9.10.4. Prototypage et évaluation
 - 9.10.5. Présentation du projet
- Module 10. Design centré sur l'utilisateur**
- 10.1. Vers un modèle basé sur l'utilisateur
 - 10.1.1. Définition de l'anthropologie
 - 10.1.2. Données anthropométriques
 - 10.1.3. Dynamique d'utilisation et de consommation
 - 10.2. Comportement humain
 - 10.2.1. Psychologie et design
 - 10.2.2. Anthropologie et design
 - 10.2.3. Sociologie et design
 - 10.3. Expérience des utilisateurs
 - 10.3.1. Utilisabilité
 - 10.3.2. UX/UI
 - 10.3.3. Émotions
 - 10.4. Design centré sur l'utilisateur
 - 10.4.1. Étude des expériences
 - 10.4.2. Test des produits
 - 10.4.3. Orientation des utilisateurs
 - 10.5. Analyse des utilisateurs
 - 10.5.1. Entretien en profondeur
 - 10.5.2. Personnes et scénarios
 - 10.5.3. Facteurs socio-économiques et culturels
 - 10.5.4. Analyse géographique et des habitudes des utilisateurs
 - 10.5.5. Études psychologiques et comportementales
 - 10.5.6. Analyse du micro-environnement et du macro-environnement
 - 10.6. Systèmes complexes
 - 10.6.1. L'évolution de la complexité
 - 10.6.2. Corrélations
 - 10.6.3. Simplification
 - 10.7. Conclusions et *Insights*
 - 10.7.1. Conceptualisation
 - 10.7.2. Motifs cachés
 - 10.8. Concevoir pour les utilisateurs
 - 10.8.1. Méthodes de génération de concepts créatifs
 - 10.8.2. Analyse et évaluation des idées et des besoins
 - 10.8.3. Catégorisation des données et enregistrement systématique
 - 10.8.4. Prototypage
 - 10.9. Concevoir avec les utilisateurs
 - 10.9.1. Méthodes de collaboration
 - 10.9.2. design ouverte
 - 10.10. Évaluation des conceptions
 - 10.10.1. Base de comparaison
 - 10.10.2. Test de comparaison
 - 10.10.3. Évaluation heuristique

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 Numériques (UX/UI) 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”

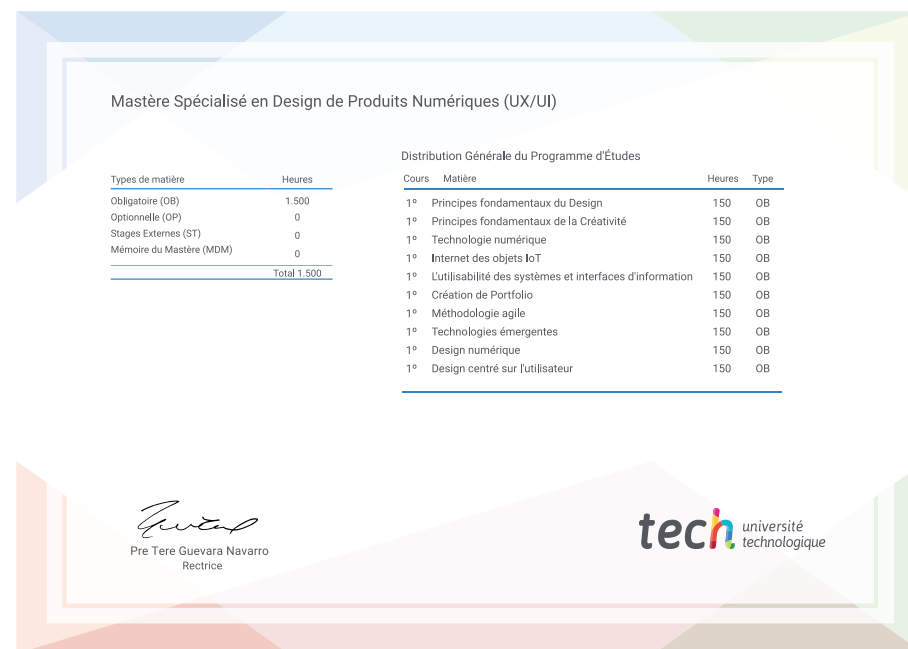
Ce **Mastère Spécialisé en Design de Produits Numériques (UX/UI)** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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 Numériques (UX/UI)**

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 institution

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Mastère Spécialisé Design de Produits Numériques (UX/UI)

- » 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 Numériques (UX/UI)

