

# MastèreHybride

Design de Produits  
Numériques (UX/UI)





**tech** université  
technologique

## Mastère Hybride

### Design de Produits Numériques (UX/UI)

- » Modalité: Hybride (en ligne + Stage Pratique)
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/mastere-hybride/mastere-hybride-design-produits-numeriques-ux-ui](http://www.techtitute.com/fr/design/mastere-hybride/mastere-hybride-design-produits-numeriques-ux-ui)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Pourquoi suivre ce Mastère Hybride?

---

*page 8*

03

Objectifs

---

*page 12*

04

Compétences

---

*page 18*

05

Plan d'étude

---

*page 22*

06

Stage Pratique

---

*page 34*

07

Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

---

*page 40*

08

Méthodologie

---

*page 44*

09

Diplôme

---

*page 52*

# 01

# Présentation

Le domaine du Design de Produits Numériques traverse une phase de transformation rapide, portée par les avancées technologiques et l'évolution des attentes des utilisateurs. La technologie *Blockchain* ou l'Informatique Quantique en sont des exemples. Face à ce scénario, les Designs doivent intégrer les techniques d'Expérience Utilisateur les plus innovantes dans leurs procédures afin de répondre aux exigences des consommateurs. Pour les aider dans cette tâche, TECH présente un diplôme universitaire révolutionnaire axé sur les stratégies les plus avant-gardistes pour intégrer efficacement la voix des utilisateurs à chaque étape du processus de Design, de la conceptualisation à la mise en œuvre.



“

*Grâce à ce Mastère Hybride, vous créez des Expériences Utilisateur efficaces et centrées sur le client qui feront plus que répondre aux attentes de vos clients"*

La pandémie de COVID-19 a accéléré la numérisation dans toutes les facettes de la vie, entraînant de profonds changements dans la manière dont les consommateurs interagissent avec les produits en ligne. À cet égard, le Forum Économique Mondial prévoit que l'économie numérique rapportera jusqu'à 20 000 milliards de dollars au cours des prochaines années, sous l'impulsion de technologies perturbatrices telles que l'Intelligence Artificielle ou la Réalité Virtuelle. Cette situation offre aux concepteurs des possibilités d'emploi sans précédent et ils doivent tirer parti de ces outils émergents pour créer des produits innovants et attrayants.

Dans ce cadre, TECH lance un Mastère Hybride pionnier et très complet en Design de Produits Numériques. Conçu par des spécialistes de ce domaine, le parcours académique approfondira des aspects tels que l'Internet des Objets, la Réalité Étendue ou la *Blockchain*. Le programme d'études fournira également aux diplômés les clés pour gérer efficacement les Méthodologies Agiles (y compris la Méthode Kanban) pour le Développement d'Applications Web. Grâce à cela, les Designs acquerront des compétences avancées pour créer les Interfaces Utilisateurs les plus fonctionnelles et les plus intuitives.

D'autre part, après avoir passé la phase théorique, les étudiants effectueront un stage pratique dans une institution prestigieuse. Ainsi, les diplômés pourront mettre en pratique tout ce qu'ils ont appris, dans un environnement de travail réel équipé d'outils technologiques de premier ordre. Ils y seront soutenus par une équipe de travail composée de professionnels expérimentés dans le domaine du Design de Produits Numériques. Sans aucun doute, une expérience idéale pour les Designs afin de s'immerger dans la réalité d'une profession qui offre de nombreuses opportunités d'emploi et d'acquérir les compétences nécessaires pour surmonter les obstacles qui se présentent au cours de leurs tâches quotidiennes.

Ce **Mastère Hybride en Design de Produits Numériques (UX/UI)** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Développement de plus de 100 études de cas présentées par des professionnels du Design de Produits Numériques
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique fournit des informations essentielles sur les disciplines indispensables à la pratique professionnelle
- ♦ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Tout cela sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ Les contenus sont disponibles à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet
- ♦ En outre, vous pourrez effectuer un stage pratique dans l'une des meilleures entreprises



*Vous utiliserez l'Informatique Quantique pour optimiser les algorithmes utilisés dans le domaine du Design de Produits Numériques, afin d'améliorer l'efficacité des flux de travail"*

“

*Vous effectuerez un séjour pratique dans une institution prestigieuse, où vous serez entouré de véritables spécialistes dans le domaine du Design de Produits Numériques”*

Dans cette proposition de Mastère, de nature professionnalisante et de modalité d'apprentissage hybride, le programme vise à mettre à jour les professionnels du design qui souhaitent intégrer les dernières tendances du Design de Produits Numériques dans leur pratique. Le contenu est basé sur les preuves scientifiques les plus récentes et orienté de manière didactique pour intégrer les connaissances théoriques, et les éléments théoriques-pratiques faciliteront la mise à jour des connaissances.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives les spécialistes du Design 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 les Problèmes, grâce auquel le médecin devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Vous développerez des compétences avancées pour aborder un large éventail de problèmes de Design complexes et proposer des solutions très innovantes.*

*Ce Mastère Hybride vous permettra de vous former dans des environnements simulés, garantissant un apprentissage immersif programmé pour vous former en situation réelle.*



# 02

## Pourquoi suivre ce Mastère Hybride?

Avec la numérisation croissante dans toutes les industries, la demande de Produits Numériques est en constante augmentation. Par conséquent, de nombreuses entreprises cherchent à intégrer des Designs spécialisés dans ce domaine au sein de leur organisation afin de développer et d'améliorer leurs offres. Dans ce contexte, pour obtenir un avantage concurrentiel, les professionnels doivent rester à l'avant-garde des stratégies les plus innovantes pour améliorer l'expérience de l'utilisateur. Pour cette raison, TECH a créé ce diplôme pionnier, qui combine les mises à jour les plus récentes dans des domaines tels que le Web Design, les Méthodologies Agiles ou la Technologie Numérique avec un séjour pratique dans une entité de renom. Ainsi, les Designs seront dotés des compétences nécessaires pour faire le saut vers les institutions technologiques les plus pointues.



“

*TECH vous offre une opportunité d'apprentissage unique, où vous effectuerez un stage pratique dans une entreprise prestigieuse pour maîtriser les outils les plus innovants en matière de Design de Produits Numériques"*

### 1. Actualisation des technologies les plus récentes

Avec l'avènement de l'Industrie 4.0, le domaine du Design Produits Numériques s'est enrichi de nouvelles technologies qui transforment la façon dont les designers conçoivent, développent et optimisent leurs produits. L'Internet des Objets, qui permet de créer de nouvelles fonctionnalités et Expériences Utilisateur, en est un exemple. Dans ce contexte, TECH présente un diplôme universitaire qui fournira aux étudiants les outils technologiques les plus avancés pour mener à bien leur travail avec une efficacité maximale.

### 2. Exploiter l'expertise des meilleurs spécialistes

Tout au long du cursus, les étudiants seront soutenus par un corps enseignant de premier ordre. Composé de spécialistes renommés en Design de Produits Numériques, ces professionnels seront disponibles à tout moment pour répondre aux questions des étudiants et leur fournir des conseils personnalisés adaptés à leur situation. En ce sens, dans la phase de Formation Pratique, les diplômés seront guidés par un tuteur spécialisé, qui les aidera à s'intégrer de manière holistique dans les projets de travail.

### 3. Accéder dans des environnements professionnels de premier ordre

TECH sélectionne soigneusement tous les centres disponibles pour sa Formation Pratique. Grâce à cela, les Designers auront la garantie d'accéder à un environnement prestigieux dans le domaine du Design de Produits Numériques. Cela leur permettra d'apprécier le quotidien d'un domaine de travail exigeant, rigoureux et exhaustif, en appliquant toujours les méthodologies les plus avant-gardistes pour garantir la satisfaction de l'utilisateur.





#### 4. Combiner les meilleures théories avec les pratiques les plus modernes

Cette qualification universitaire permet aux étudiants d'assimiler les contenus théoriques les plus récents dans le domaine du Design Produits Numériques, à travers une qualification 100% en ligne et sans horaires contraignants. Il est à noter que les diplômés pourront développer les connaissances acquises de manière pratique lors d'un séjour sur place dans une entreprise de référence pendant 3 semaines.

#### 5. Élargir les frontières de la connaissance

TECH offre aux étudiants la possibilité d'effectuer leur stage pratique non seulement dans des organisations nationales mais aussi internationales. Ainsi, les Designers pourront élargir leurs frontières et rattraper les meilleurs professionnels dans le domaine du Design de Produits Numériques.



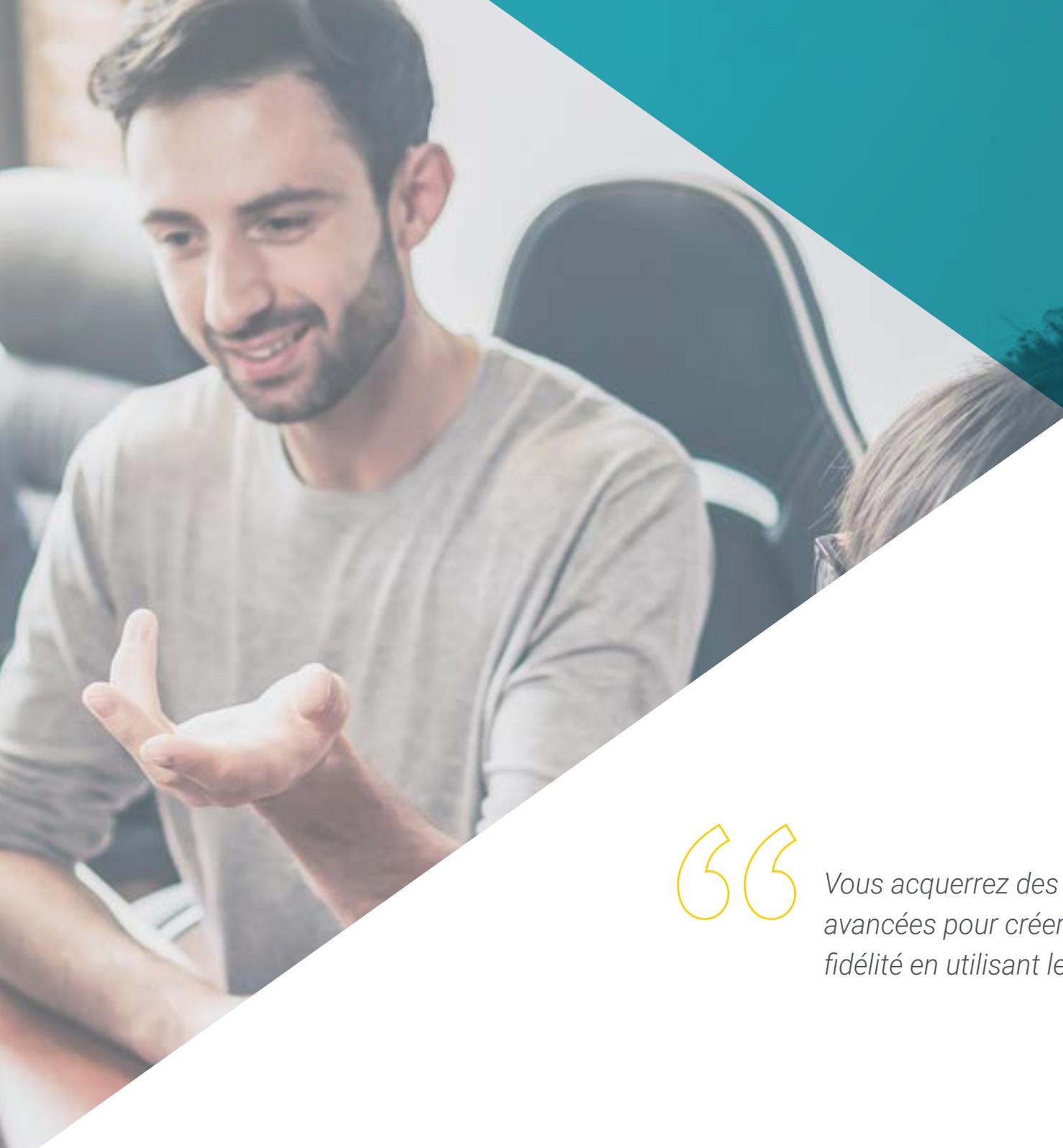
*Vous serez en immersion totale dans le centre de votre choix”*

# 03

## Objectifs

Grâce à ce Mastère Hybride, les designers développeront des stratégies de Produits Numériques alignées sur les besoins des consommateurs et les objectifs de l'entreprise. Ainsi, les spécialistes créeront des expériences utilisateur intuitives, attrayantes et fonctionnelles. En ce sens, les professionnels intégreront les Méthodologies Agiles (telles que Scrum) dans leurs procédures habituelles afin de s'adapter aux changements et d'intégrer plus rapidement les *feedback*.





“

*Vous acquerez des compétences techniques avancées pour créer des prototypes de haute fidélité en utilisant les outils les plus innovants”*



## Objectif général

---

- ♦ Avec ce Mastère Hybride en Design de Produits Numériques (UX/UI), les spécialistes disposeront d'un haut niveau de connaissances dans l'utilisation d'outils avancés à la fois pour le prototypage et le Design d'Interface Utilisateur. Ainsi, les designers maîtriseront les technologies de pointe (notamment la *Blockchain* et l'Internet des Objets) afin d'optimiser significativement leurs projets. En outre, les experts se tiendront au courant des dernières tendances en matière de techniques de recherche sur les consommateurs, d'analyse des données et de tests de convivialité. Ils créeront ainsi des produits centrés sur l'utilisateur, contribuant à une expérience client positive



*Vous atteindrez vos objectifs professionnels les plus ambitieux grâce à l'approche distinctive de ce programme, qui vous permettra d'acquérir les compétences nécessaires pour relever les défis du Design de Produits Numériques"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Principes de base du design

- ♦ Relier et corréler les différents domaines de design, champs d'application et branches professionnelles
- ♦ 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 appropriée, 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
- ♦ Enquêter sur soi-même, sur son propre espace émotionnel et sur son environnement de manière à analyser ces éléments afin de les utiliser pour 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

### Module 4. Internet des objets (IoT)

- ♦ Connaître 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 la manière dont 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

### Module 5. Utilisation dans les Systèmes d'Information et Interfaces

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

### Module 6. Création de portefeuille

- ♦ Créer des récits audiovisuels en appliquant correctement les critères de convivialité et d'interactivité
- ♦ Identifier la figure du designer dans le panorama du travail
- ♦ Comprendre le protocole éthique à suivre dans la pratique professionnelle
- ♦ Être capable d'identifier les forces et les faiblesses en soi

### Module 7. Méthodologies Agiles

- ♦ Déterminer les éléments clés d'une analyse de rentabilité, d'une vision du produit et de récits d'utilisateurs
- ♦ Planifier les itérations en fonction de la vitesse de l'ordinateur et de la longueur de l'itération
- ♦ Collecter et hiérarchiser les besoins pour un projet agile
- ♦ Reconnaître les directives de décomposition, d'estimation et d'attribution des histoires d'utilisateurs
- ♦ Analyser les clés de recrutement pour les projets agiles
- ♦ Examiner les stratégies de leadership d'équipes autogérées performantes

### Module 8. Technologies émergentes

- ♦ Comprendre les différentes technologies et services mobiles actuellement disponibles sur le marché
- ♦ Apprendre 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*





### **Module 9. Design web**

- ♦ Connaissance approfondie des différents outils d'édition et de publication Web
- ♦ Connaître les principes de base du Web dynamique à travers les langages orientés vers l'environnement réseau
- ♦ Connaître l'importance du commerce électronique et la structure de l'information de ce type de pages pour la création de designs cohérents et adaptés
- ♦ Réfléchir à l'importance d'internet, évaluer son impact sur l'amélioration de la qualité de vie et de l'environnement et sa capacité à générer de l'identité, de l'innovation et de la qualité dans la production

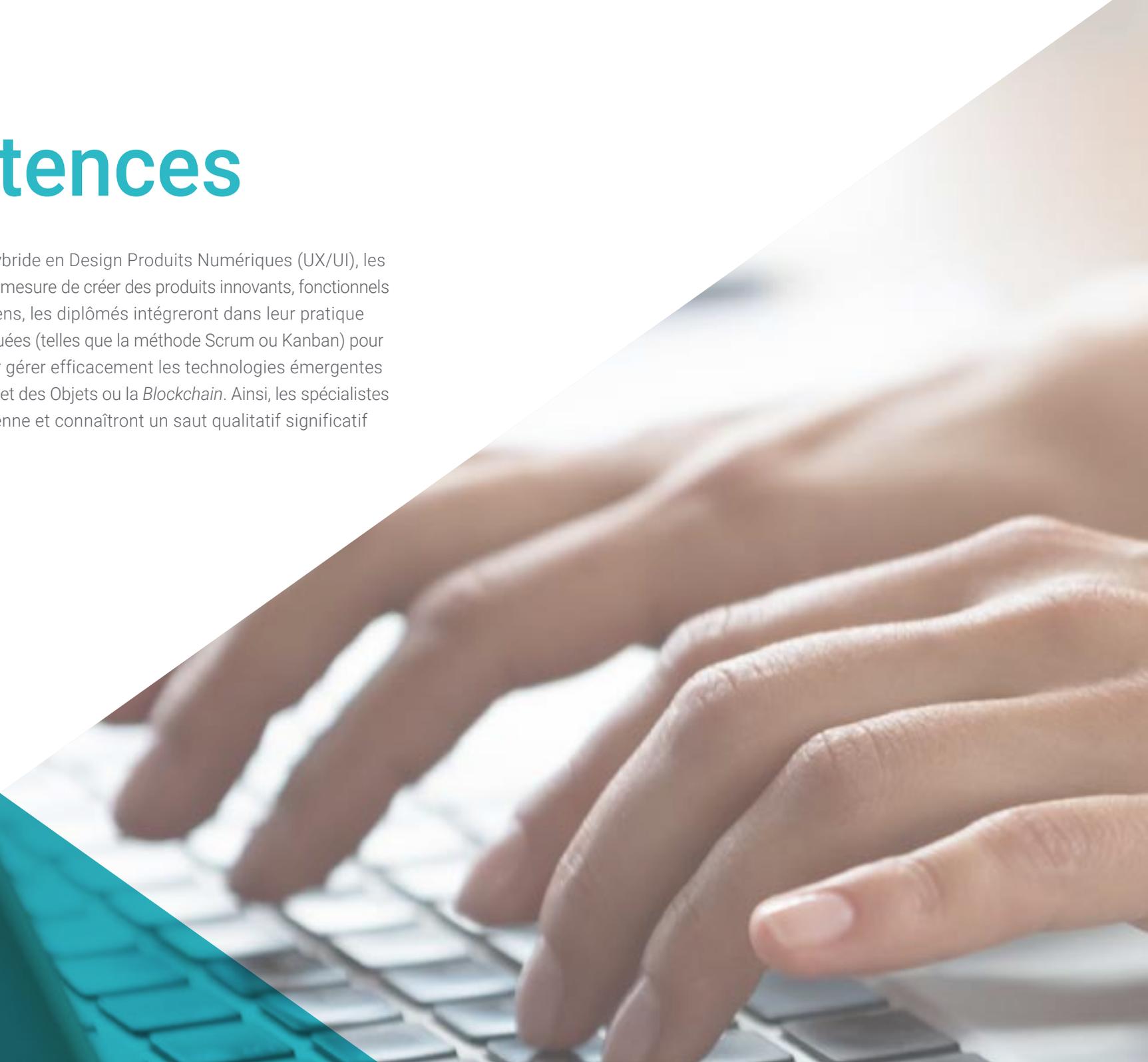
### **Module 10. Conception centrée sur l'utilisateur**

- ♦ 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
- ♦ Intégrer de manière transversale les contenus de la matière avec ceux prévus dans d'autres matières

# 04

# Compétences

Après avoir terminé ce Mastère Hybride en Design Produits Numériques (UX/UI), les professionnels du Design seront en mesure de créer des produits innovants, fonctionnels et centrés sur l'utilisateur. En ce sens, les diplômés intégreront dans leur pratique des Méthodologies Agiles sophistiquées (telles que la méthode Scrum ou Kanban) pour acquerront des compétences pour gérer efficacement les technologies émergentes telles que la Réalité Étendue, l'Internet des Objets ou la *Blockchain*. Ainsi, les spécialistes optimiseront leur pratique quotidienne et connaîtront un saut qualitatif significatif dans leur carrière de designer.



“

*Vous maîtriserez les technologies émergentes pour le Digital Product Design, telles que la Réalité Étendue ou l'Internet des Objets"*



## 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

“

*Inscrivez-vous dès maintenant et progressez dans votre domaine de travail grâce à un programme complet qui vous permettra de mettre en pratique tout ce que vous avez appris”*





## 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 centrée 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, le jumeau numérique (*Digital Twin*) des installations/systèmes/actifs intégrés dans un réseau IoT
- ◆ Appliquer les méthodes d'analyse des opportunités à la design
- ◆ Développer des pratiques agiles pour gérer la qualité et les risques du projet
- ◆ Utiliser des outils et des stratégies pour impliquer activement les parties prenantes tout au long de la vie du projet
- ◆ Calculer les indicateurs de performance des coûts et la planification du projet Agile

# 05 Plan d'étude

Ce Mastère Hybride est conçu par une équipe pédagogique composée de véritables professionnels du domaine du Design de Produits Numériques. Grâce à cela, ces spécialistes ont développé des supports pédagogiques qui se distinguent à la fois par leur grande qualité et leur adaptation aux exigences du marché du travail actuel. Composé de 10 modules spécialisés, le parcours académique approfondira des problématiques telles que l'Internet des objets (IoT), le Web Design ou encore l'Expérience Utilisateur. En outre, les supports de formation fourniront aux Designs les Méthodologies Agiles les plus innovantes pour le développement d'Applications Web, y compris les Méthodes Crystal.



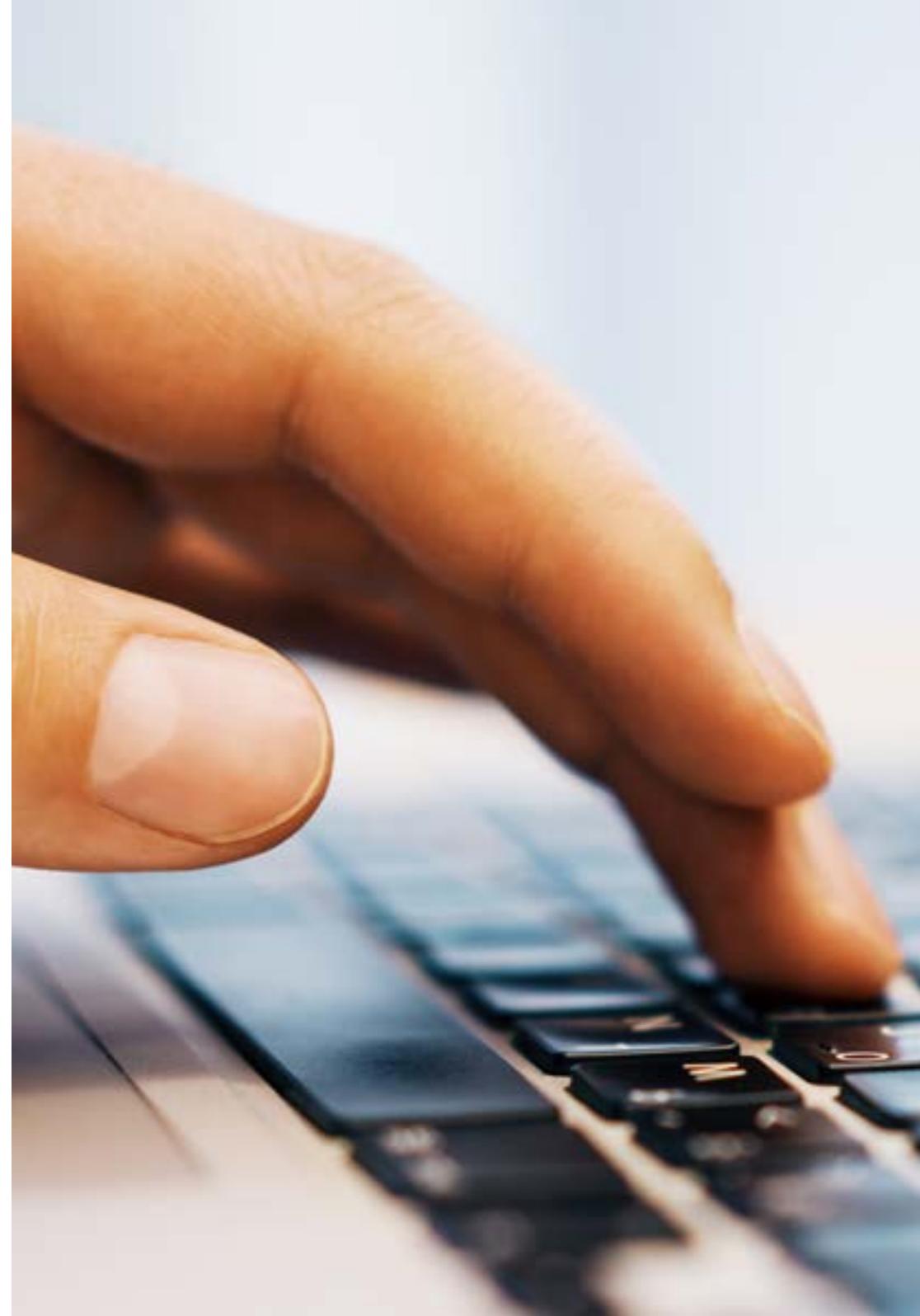


“

*Vous maîtriserez la technologie Blockchain pour maintenir un haut niveau de sécurité dans le stockage et le transfert des données”*

## Module 1. Principes de base 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. Bauhaus
  - 1.2.6. La deuxième guerre mondiale
  - 1.2.7. Trans-avant-garde
  - 1.2.8. Design contemporain
- 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. Les créateurs de mode
- 1.4. Méthodologie du 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 Cháves



- 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. Concevoir des méthodes d'analyse
  - 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. 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. Créer, c'est penser
  - 2.1.1. L'art de penser
  - 2.1.2. Pensée créative et créativité
  - 2.1.3. La pensée et le cerveau
  - 2.1.4. Les axes de recherche sur la créativité: systématisation
- 2.2. Nature du processus de création
  - 2.2.1. Nature de la créativité
  - 2.2.2. La notion de créativité: création et créativité
  - 2.2.3. La création d'idées au service de la communication persuasive
  - 2.2.4. La nature du processus créatif dans la publicité

- 2.3. Invention
  - 2.3.1. Évolution et analyse historique du processus de création
  - 2.3.2. Nature du canon classique de l'invention
  - 2.3.3. La vision classique de l'inspiration dans l'origine des idées
  - 2.3.4. Invention, inspiration, persuasion
- 2.4. Rhétorique et communication persuasive
  - 2.4.1. Rhétorique et publicité
  - 2.4.2. Les parties rhétoriques de la communication persuasive
  - 2.4.3. Figures rhétoriques
  - 2.4.4. Lois rhétoriques et fonctions rhétoriques du langage publicitaire
- 2.5. Comportement et personnalité créative
  - 2.5.1. La créativité comme caractéristique personnelle, comme produit et comme processus
  - 2.5.2. Comportement créatif et motivation
  - 2.5.3. Perception et pensée créative
  - 2.5.4. Éléments de la créativité
- 2.6. Compétences et capacités créatives
  - 2.6.1. Systèmes de pensée et modèles d'intelligence créative
  - 2.6.2. Le modèle tridimensionnel de la structure de l'intellect de Guilford
  - 2.6.3. Interaction entre les facteurs et les capacités de l'intellect
  - 2.6.4. Compétences créatives
  - 2.6.5. Capacités créatives
- 2.7. Les phases du processus de création
  - 2.7.1. La créativité en tant que processus
  - 2.7.2. Les phases du processus de création
  - 2.7.3. Les phases du processus créatif dans la publicité
- 2.8. Solution de problèmes
  - 2.8.1. La créativité dans la résolution des problèmes
  - 2.8.2. Blocs perceptuels et blocages émotionnels
  - 2.8.3. Méthodologie de l'invention: programmes et méthodes de création
- 2.9. Méthodes de pensée créative
  - 2.9.1. Le Brainstorming comme modèle de création d'idées
  - 2.9.2. Pensée verticale et pensée latérale
  - 2.9.3. Méthodologie de l'invention: programmes et méthodes de création

- 2.10. Créativité et communication publicitaire
  - 2.10.1. Le processus créatif en tant que produit spécifique de la communication publicitaire
  - 2.10.2. La nature du processus créatif dans la publicité: la créativité et le processus créatif dans la publicité
  - 2.10.3. Principes méthodologiques et effets de la création publicitaire
  - 2.10.4. Création publicitaire: du problème à la solution
  - 2.10.5. Créativité et communication persuasive

### 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. Éclaireur
  - 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. Canaux
  - 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. Projet éditorial Types et formes
  - 3.8.1. 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. Conception
    - 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. Systèmes cyberphysiques (CPS) dans la vision Industrie 4.0
  - 4.1.1. *Internet of Things* (IoT)
  - 4.1.2. Composants impliqués dans IoT
  - 4.1.3. Cas et applications de IoT
- 4.2. Internet des objets et systèmes cyberphysiques
  - 4.2.1. Capacités de calcul et de communication des objets physiques
  - 4.2.2. Capteurs, données et éléments dans les systèmes cyberphysiques
- 4.3. Écosystème de dispositifs
  - 4.3.1. Typologies, exemples et utilisations
  - 4.3.2. Applications des différents dispositifs
- 4.4. Plateformes IoT et leur architecture
  - 4.4.1. Typologies et plateformes sur le marché de l'IoT
  - 4.4.2. Fonctionnement d'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. *Indoor & outdoor geolocation (Real Time Geospatial)*
  - 4.6.1. Plateformes de géolocalisation *Indoor* et *Outdoor*
  - 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
  - 4.8.1. Composants de sécurité dans un système IoT
  - 4.8.2. Stratégies de mise en œuvre de la sécurité de l'IIoT
- 4.9. *Wearables at work*
  - 4.9.1. Types de *wearables* dans les environnements industriels
  - 4.9.2. Enseignements tirés et défis de la mise en œuvre *wearables* au travail
- 4.10. Mise œuvre d'une API pour interagir avec une plateforme
  - 4.10.1. Types d'API impliqués dans une plateforme IoT
  - 4.10.2. Marché des API
  - 4.10.3. Stratégies et systèmes pour la mise œuvre des intégrations API

## Module 5. Utilisation dans les Systèmes d'Information et Interfaces

- 5.1. Approche de l'utilisation
  - 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 la fonctionnalité
  - 5.2.2. Objectifs
  - 5.2.3. Principes
  - 5.2.4. Directives de lisibilité



- 5.3. Perspectives et normes d'utilisabilité
  - 5.3.1. Les 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 courantes d'utilisation I
  - 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 courantes d'utilisation 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 la convivialité
  - 5.6.1. Évaluation de la facilité d'utilisation
  - 5.6.2. Retour sur investissement
  - 5.6.3. Phases et méthodes d'évaluation de la facilité d'utilisation
  - 5.6.4. Pratique II: Évaluation l'utilisabilité
- 5.7. Conception centrée sur l'utilisateur
  - 5.7.1. Définition
  - 5.7.2. Conception centrée sur l'utilisateur l'utilisation
  - 5.7.3. Évaluation de la convivialité
  - 5.7.4. Réflexion
- 5.8. Conception de l'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. Conception du contenu
  - 5.8.5. Conception visuelle
  - 5.8.6. Évaluation de la facilité d'utilisation

- 5.9. Conception 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. Conception d'interfaces orientées vers les publics seniors
  - 5.10.1. Conception visuelle
  - 5.10.2. Conception du contenu
  - 5.10.3. Options de conception
  - 5.10.4. Utilisabilité

## Module 6. Création de portefeuille

- 6.1. Le portefeuille
  - 6.1.1. Le portefeuille comme lettre de présentation
  - 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 maquettes
  - 6.2.4. Erreurs courantes
- 6.3. Plateformes numériques
  - 6.3.1. Communautés d'apprentissage continu
  - 6.3.2. Réseaux Sociaux: Twitter, Facebook, Instagram
  - 6.3.3. Réseaux Professionnels: LinkedIn, InfoJobs
  - 6.3.4. Portefeuilles 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 CV ?
- 6.6. Les nouveaux consommateurs
  - 6.6.1. La perception de la valeur
  - 6.6.2. Définir votre public cible
  - 6.6.3. Carte de l'empathie
  - 6.6.4. Relations personnelles
- 6.7. Ma marque personnelle
  - 6.7.1. Entrepreneurat: La recherche d'un but
  - 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. Conception et objection de conscience
  - 6.9.4. Conception "bonne"
- 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. Prix de détail

## Module 7. Méthodologies agiles

- 7.1. Gestion agile des projets. 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 agile de gestion de projet
  - 7.1.5. Méthodologies agiles
- 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. Choix de pratiques agiles pour un projet
  - 7.2.4. Développer une mentalité agile
  - 7.2.5. Mise en œuvre et communication de l'adoption de principes agiles
- 7.3. Méthodologies agiles pour 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. DSDM et processus unifié agile
- 7.4. Méthodologies agiles pour le développement d'applications Web avancées
  - 7.4.1. Méthode Kanban
  - 7.4.2. *Scrum* et *scrumban*
  - 7.4.3. DA. *Disciplined Agile*
  - 7.4.4. Méthodes hybrides
  - 7.4.5. Comparaison de méthodologies agiles
- 7.5. Projet de développement web. Processus de planification
  - 7.5.1. Démarrage d'un projet agile
  - 7.5.2. Processus de planification rapide
  - 7.5.3. Collecte des besoins et des histoires des utilisateurs
  - 7.5.4. Définition de la portée du projet à l'aide de méthodes agiles *Product Backlog*
  - 7.5.5. Outils agiles pour hiérarchiser les besoins

- 7.6. Parties prenantes les projets agile pour le développement d'applications web
  - 7.6.1. Parties intéressées par des projets agiles
  - 7.6.2. Promotion de la participation effective des parties prenantes
  - 7.6.3. Prise de décision participative
  - 7.6.4. Partage et collecte rapides des connaissances
- 7.7. Plan de lancement et d'estimation
  - 7.7.1. Plan de lancement
  - 7.7.2. Estimation de la taille de l'historique utilisateur
  - 7.7.3. Estimation de la vitesse
  - 7.7.4. Techniques d'estimation agiles
  - 7.7.5. Hiérarchisation des histoires d'utilisateurs
- 7.8. Planification et suivi des itérations
  - 7.8.1. Itération et développement incrémental
  - 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 des Itérations
  - 7.8.6. Suivi et rapports sur l'état d'avancement du *Release*
- 7.9. Méthodologies 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 Agile
  - 7.10.4. Gestion des risques
  - 7.10.5. Contrats agiles
  - 7.10.6. Gestion de la valeur acquise dans les projets agiles

## 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. Conception 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. Conception 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. Jumeaux 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 web

- 9.1. Introduction à l'environnement numérique
  - 9.1.1. Qu'est-ce que Internet ?
  - 9.1.2. Brève histoire de Internet
  - 9.1.3. Infrastructure physique du réseau
  - 9.1.4. Navigateurs web plus utilisés
- 9.2. Intranet
  - 9.2.1. Qu'est-ce qu'un intranet ?
  - 9.2.2. Conception de l'intranet
  - 9.2.3. Utilisabilité de l'intranet
  - 9.2.4. Conception d'un extranet
- 9.3. Page 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 web
  - 9.4.1. Magasins en ligne
  - 9.4.2. Blogs
  - 9.4.3. Sites web institutionnels et d'entreprises
  - 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. Portefeuilles
  - 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. Chercheurs
  - 9.4.16. Sites éducatifs
  - 9.4.17. Compérateurs
- 9.5. Autres produits numériques
  - 9.5.1. E-mails et *Mailing*
  - 9.5.2. Les réseaux sociaux
  - 9.5.3. *Banners*
  - 9.5.4. Applications mobiles
- 9.6. Conception centrée sur l'utilisateur et expérience utilisateur
  - 9.6.1. Facilité d'utilisation et utilisateur
  - 9.6.2. Interaction homme-machine (IPO-HCI)
  - 9.6.3. Processus de conception centrée sur l'utilisateur
  - 9.6.4. Pourquoi mettre en œuvre une conception 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. Conception d'un site de commerce électronique
  - 9.7.4. Structure d'un site de commerce électronique

- 9.8. Conception réactive et adaptative
    - 9.8.1. Qu'est-ce que le design *responsive*?
    - 9.8.2. Différences entre le *Responsive Web Design* et *Mobile First Web*
    - 9.8.3. Avantages du design responsive
    - 9.8.4. Éléments à prendre en compte pour un site web *responsive*
  - 9.9. Design d'expérience
    - 9.9.1. Où va la conception de sites web ?
    - 9.9.2. Types d'expériences
    - 9.9.3. Les phases d'une expérience
    - 9.9.4. Conception des émotions
    - 9.9.5. Conception d'expériences à l'image de l'entreprise
  - 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. Conception centrée 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 Utilisateur
    - 10.3.1. Utilisabilité
    - 10.3.2. UX/UI
    - 10.3.3. Émotions
  - 10.4. Conception centrée 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. Entretiens 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. Corrélation
    - 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

06

# Stage Pratique

Une fois la phase théorique en ligne passée, ce programme universitaire prévoit une période de Formation Pratique dans une organisation de renom. Les étudiants seront ainsi encadrés par un tuteur spécialisé, qui les aidera tout au long du processus et veillera à ce qu'ils bénéficient d'un apprentissage efficace.



“

*Effectuez votre stage auprès de professionnels du secteur qui vous transmettront les dernières évolutions en matière de User-Centred Design”*

La période de Formation Pratique de ce programme en Design Produits Numériques (UX/UI) consiste en un séjour pratique dans une institution, d'une durée de 3 semaines, du lundi au vendredi avec 8 heures consécutives de formation pratique aux côtés d'un assistant spécialiste. Cette expérience académique permettra aux diplômés d'intégrer un environnement professionnel, aux côtés d'une équipe de professionnels qui les aideront à accroître significativement leurs compétences.

Sous une approche éminemment pratique, les activités qui font partie de cette proposition académique visent à développer et perfectionner les compétences nécessaires au Design de Produits Numériques. Cela permettra aux étudiants de mettre en œuvre dans leur pratique quotidienne les techniques les plus innovantes pour développer des prototypes et effectuer des tests d'utilisabilité pour itérer les designs.

Il s'agit sans aucun doute d'une opportunité idéale pour les diplômés de se développer professionnellement dans des installations de premier ordre. En outre, ils bénéficieront du soutien d'une équipe composée d'experts en Design de Produits Numériques. Ces professionnels aideront les étudiants à créer des expériences utilisateur de premier ordre.

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



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

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

## Assurance responsabilité civile

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

A cette fin, cette entité éducative s'engage à souscrire une assurance responsabilité civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

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



## Conditions générales de la Formation Pratique

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

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

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

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

**4. CERTIFICATION:** Les étudiants qui achèvent avec succès le Mastère Hybride recevront un certificat accréditant le séjour pratique dans le centre en question.

**5. RELATION DE TRAVAIL:** le Mastère Hybride ne constituera en aucun cas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

**6. PRÉREQUIS:** certains centres peuvent être amenés à exiger des références académiques pour suivre le Mastère Hybride. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

**7. NON INCLUS:** Le mastère Hybride n'inclut aucun autre élément non mentionné dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

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

# 07

## Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

Ce programme de Mastère Hybride comprend un stage pratique dans une entreprise de renommée internationale, où les étudiants mettront en pratique tout ce qu'ils ont appris dans le domaine du Design de Produits Numériques (UX/UI) Dans le but d'apporter ce diplôme à plus de professionnels, TECH offre aux étudiants la possibilité de le faire dans différentes institutions à travers le monde. Ainsi, les diplômés fourniront un apprentissage efficace et complet dans les meilleures entreprises.





“

*Vous effectuerez votre séjour  
pratique dans une entreprise  
internationale prestigieuse”*

## tech 42 | Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?



Les étudiants peuvent suivre la partie pratique de ce Mastère Hybride dans les centres suivants:



Design

### NeoAttack

Pays	Ville
Espagne	Madrid

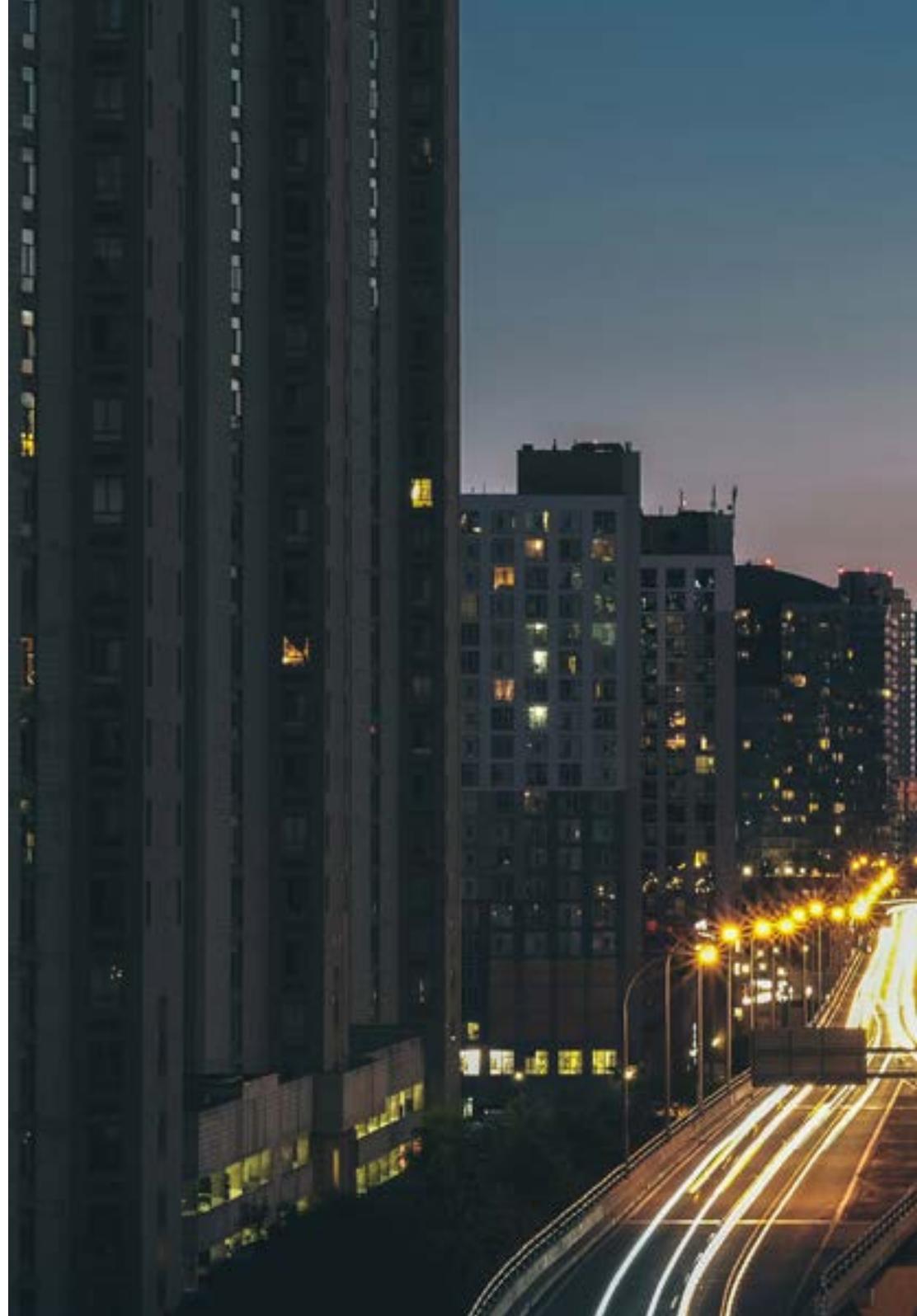
Adresse: Calle Santa Engracia 151,  
Planta 1, 1, Madrid

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

---

**Formations pratiques connexes:**

- Design Graphique
- Développement de Logiciels





“

*Boostez votre carrière professionnelle grâce à un enseignement holistique, qui vous permet de progresser à la fois sur le plan théorique et pratique”*

# 08 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.



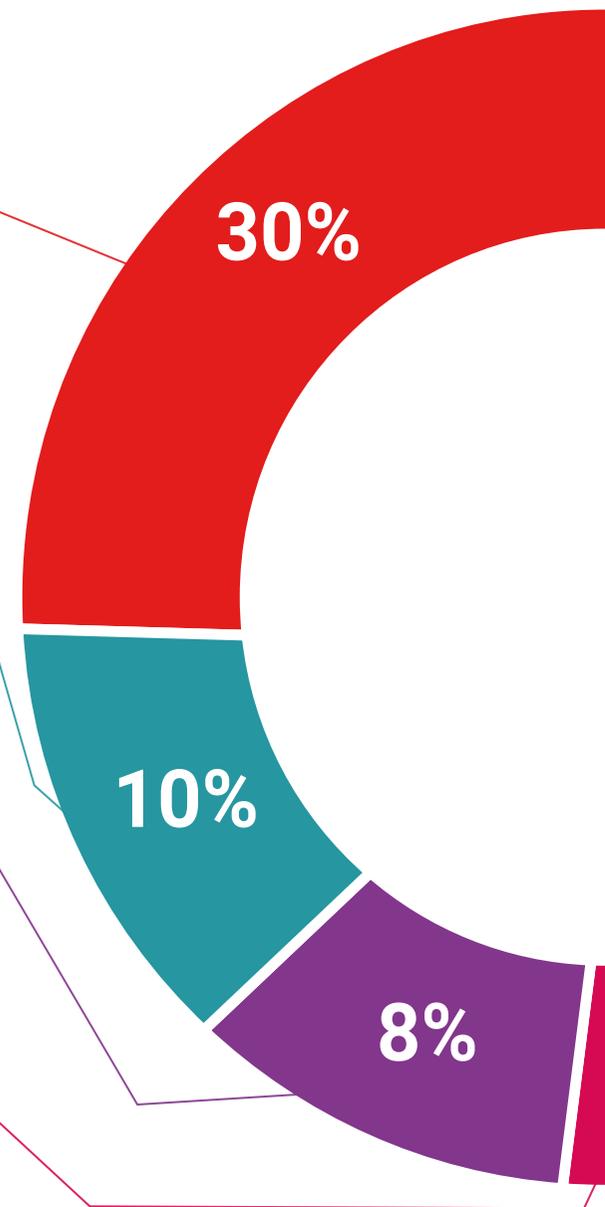
#### Pratiques en compétences et aptitudes

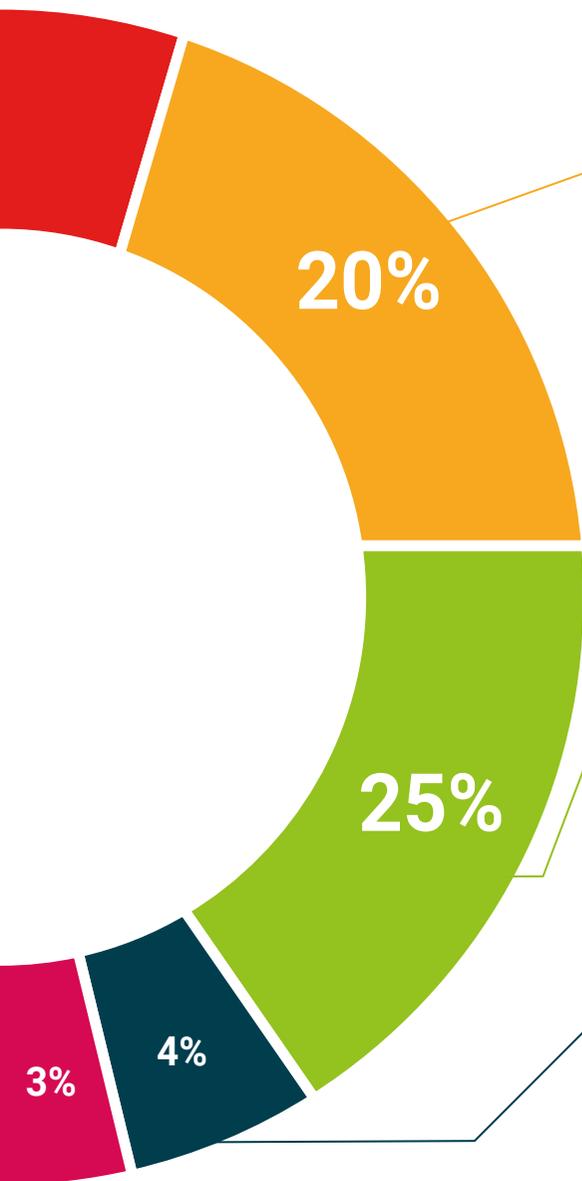
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle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



# 09 Diplôme

Le Diplôme de Mastère Hybride en Design de Produits Numérique (UX/ UI) garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Hybride délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès  
et recevez votre diplôme sans avoir  
à vous soucier des déplacements ou  
des formalités administratives”*

Ce diplôme de **Mastère Hybride en Design de Produits Numériques (UX/UI)** contient le programme le plus complet et le plus actuel sur la scène professionnelle et académique.

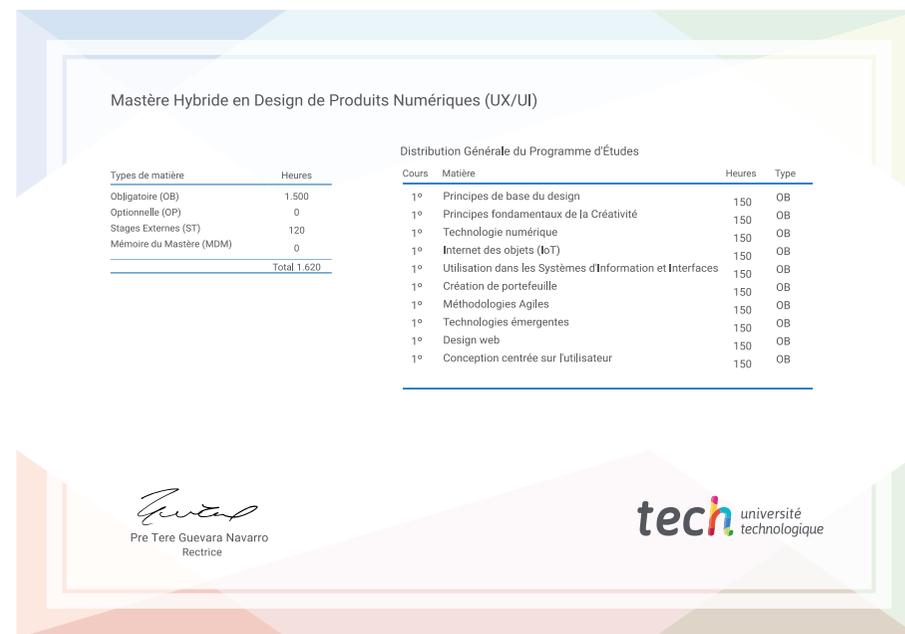
Une fois que l'étudiant aura réussi les évaluations, il recevra par courrier, avec accusé de réception, le diplôme de Mastère Hybride correspondant délivré par TECH.

En plus du Diplôme, vous pourrez obtenir un certificat, ainsi qu'une attestation du contenu du programme. Pour ce faire, vous devez contacter votre conseiller académique, qui vous fournira toutes les informations nécessaires.

Diplôme: **Mastère Hybride en Design de Produits Numériques (UX/UI)**

Modalité: **Hybride (en ligne + Stage Pratique)**

Durée: **12 mois**



\*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 format  
développement institutions  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

**Mastère Hybride**  
Design de Produits  
Numériques (UX/UI)

- » Modalité: Hybride (en ligne + Stage Pratique)
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique

# Mastère Hybride

Design de Produits  
Numériques (UX/UI)