

# Mastère Hybride

## Design de Produits





## Mastère Hybride

### Design de Produits

- » Modalité: Hybride (En ligne + Pratiques)
- » Durée: 12 mois
- » Diplôme: TECH Université Technologique
- » Heures de cours: 1.620 h.

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

# Accueil

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 développement des ventes sur Internet a accru l'importance du bon design de produits. Il existe aujourd'hui un marché physique et numérique marqué par la concurrence entre les entreprises qui vendent des objets. Dans ce domaine, ceux qui font la différence, outre la qualité et la facilité d'utilisation, sont ceux qui soignent leur image et adaptent leur apparence aux exigences du secteur. C'est pourquoi le designer de produits est devenu une profession très prisée. Tout ce que le diplômé doit savoir sur ce sujet se trouve dans un programme très complet où les contenus théoriques les plus récents sont regroupés. En outre, il est étayé par un stage pratique de premier ordre dans une entreprise internationale prestigieuse où les étudiants côtoient les meilleurs spécialistes du Design de Produits.



“

*Si vous cherchez un diplôme qui vous apporte le meilleur contenu théorique et la garantie d'un stage pratique dans une entreprise leader dans le secteur du Design et du Marketing, vous avez la meilleure opportunité"*

L'histoire de la commercialisation a montré que, dans de nombreuses occasions, avoir un produit de qualité et qui répond aux attentes pour lesquelles il a été créé, n'est pas suffisant si vous n'avez pas pris soin de son design. De grandes multinationales comme LG, Apple, Coca Cola ou McDonald's ont été contraintes de retirer leurs produits du marché en raison du rejet de la population face au message qu'elles ont lancé ou de l'échec retentissant de leur lancement. Et c'est que le soin du Branding, associé à une bonne stratégie de Marketing et à un design optimal basé sur les tendances actuelles de la société est essentiel si vous cherchez à réussir.

En outre, le développement du commerce en ligne, dans lequel le client ne peut voir qu'une seule image, a également encouragé le besoin d'en prendre soin, mettant en valeur la créativité et le goût au-dessus de la facilité d'utilisation. Tout professionnel qui veut se consacrer avec succès à ce secteur doit en être conscient et se rendre compte qu'il est nécessaire d'être prêt et connaître en détail les tenants et les aboutissants de l'industrie. C'est pourquoi TECH a décidé de lancer ce Mastère Hybride en Design de Produits, un programme multidisciplinaire qui vous apportera une connaissance approfondie et exhaustive de l'actualité de la région.

Il s'agit d'une formation de 12 mois au cours de laquelle le diplômé aura accès à 1.500 heures du meilleur contenu théorique et supplémentaire 100% en ligne. Dans cette section, vous travaillerez sur les bases du design et de la créativité, la technologie numérique, le Marketing, les tenants et les aboutissants de l'image d'entreprise et du design pour la fabrication, la durabilité et les meilleurs matériaux pour chaque projet.

Une fois le programme terminé, vous aurez l'occasion de passer un séjour pratique de 120 heures dans une entreprise de pointe dans le secteur du Marketing Numérique et du Design. Vous pourrez y participer activement à des projets avant-gardistes et modernes, utiliser les outils les plus sophistiqués et perfectionner vos compétences et compétences professionnelles par des spécialistes. Il est donc une occasion unique d'ajouter à votre CV une expérience académique unique qui vous aidera à exceller dans tout processus de sélection du personnel.

Ce **Mastère Hybride en Design de Produits** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Développement de plus de 100 études de cas présentées par des professionnels du Design et des professeurs d'université ayant une grande expérience de l'industrie créative
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils ont été conçus, fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles pour une pratique professionnelle de qualité
- ◆ Traitement des outils les plus sophistiqués du secteur, avec un accent particulier sur la maîtrise des stratégies les plus pointues et des techniques les plus performantes
- ◆ Analyse et discussion d'exemples réels tirés de la pratique quotidienne pour la compréhension de nouveaux matériaux réalisables pour le Design de Produits
- ◆ Évaluation des processus d'idéation, de créativité et d'expérimentation dans le Design de Produits et savoir comment les appliquer à différents projets
- ◆ Guides pratiques pour développer une vision globale du design de contenants, d'emballages et d'étiquettes, en le comprenant comme une activité dans laquelle de nombreux facteurs doivent être pris en compte, du produit qu'il accompagne à son contexte physique et socio-économique
- ◆ 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 pouvez effectuer un stage pratique dans une entreprise de référence

“

*Le programme a été conçu par une équipe d'experts en design sur la base des tendances actuelles du marché et des informations les plus récentes du secteur"*

Dans cette proposition de Mastère à caractère professionnel et modalité hybride, le programme vise à la mise à niveau des professionnels du design qui nécessitent un haut niveau de qualification. Les contenus sont basés sur les dernières preuves du secteur, et orientés de manière didactique pour intégrer le savoir théorique dans la pratique créative, et les éléments théoriques et pratiques faciliteront la mise à jour des connaissances et permettront la prise de décision dans la création, gestion, participation et gestion des projets.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, ils permettront au professionnel du design un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un apprentissage immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles. La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi le médecin devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Vous explorerez la prise en charge de l'image de l'entreprise grâce aux techniques de Branding communicative et aux stratégies les plus efficaces pour atteindre les objectifs fixés.*

*Vous aurez accès à la totalité du contenu théorique et supplémentaire dès le début du diplôme et pourrez le télécharger sur n'importe quel appareil avec une connexion Internet pour que vous puissiez le consulter quand vous en avez besoin.*



# 02

## Pourquoi suivre ce Mastère Hybride?

Dans le secteur du Design de Produits, les tendances sont constamment renouvelées. À son tour, il ne suffit pas de maîtriser les considérations théoriques de ce cadre professionnel. En outre, il faut des connaissances pratiques qui démontrent l'aisance et la capacité à utiliser des outils créatifs complexes. Dans ce contexte, TECH a élaboré ce programme qui allie l'étude didactique à un séjour intensif dans des centres de grande envergure et prestigieux. Grâce à ce diplôme, les diplômés acquièrent une grande maîtrise des technologies à leur portée et des applications les plus innovantes de celles-ci. Ils pourront ainsi accéder à des emplois de plus en plus compétitifs et exigeants.



“

*Ce Mastère Hybride est une opportunité d'apprentissage unique dans laquelle TECH organisera un stage professionnel qui élargira vos expériences et enrichira votre cursus personnel"*

### 1. Actualisation des technologies les plus récentes

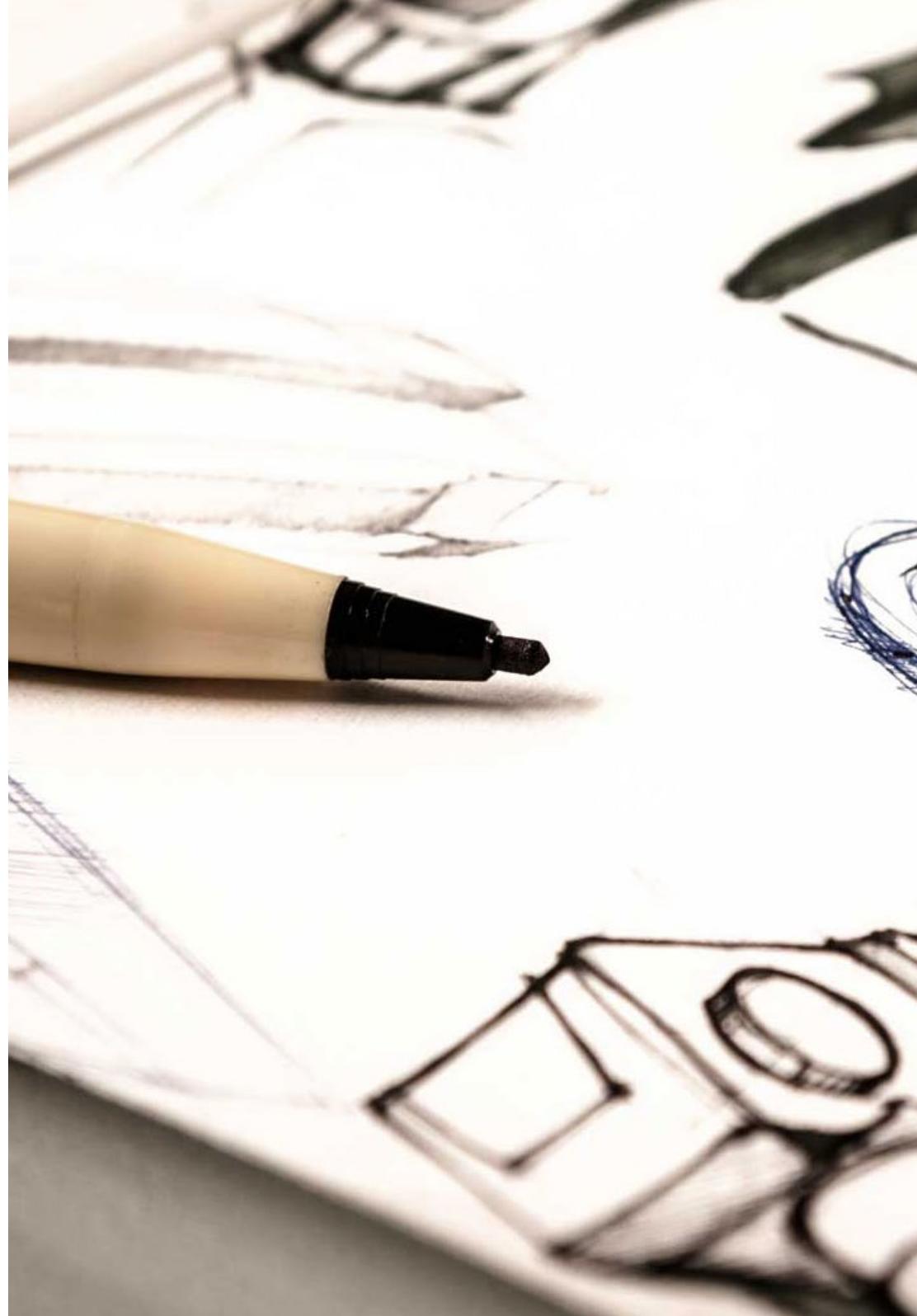
Grâce à cette formation académique, les étudiants maîtriseront le développement de produits hybrides, où s'articulent différents styles créatifs. Ils se spécialiseront également dans la recherche de la multifonctionnalité et des technologies et outils de production qui facilitent leur mise en œuvre. En outre, le programme d'études les aidera à se familiariser avec leurs interfaces et les techniques spécifiques à leur manipulation.

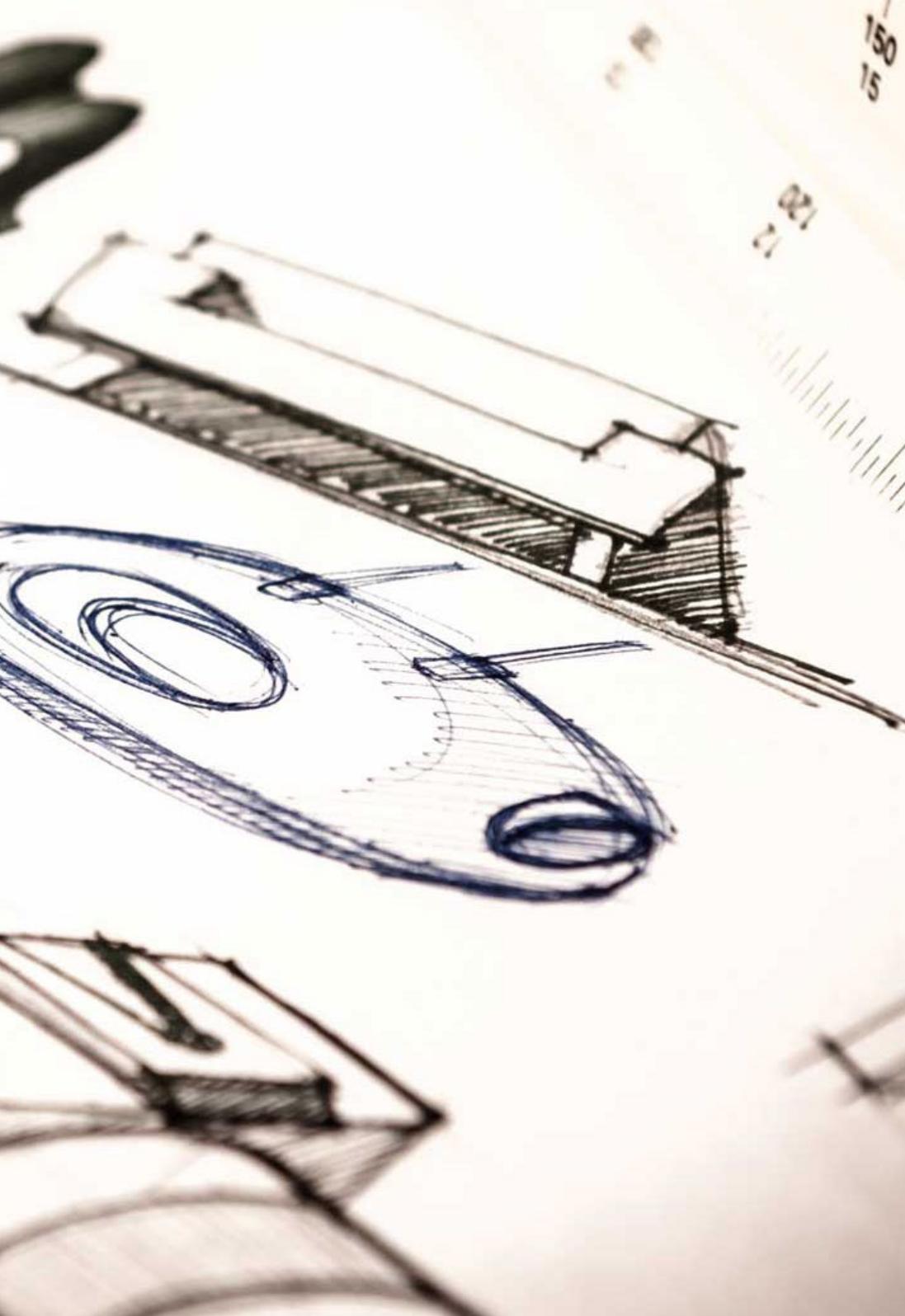
### 2. Exploiter l'expertise des meilleurs spécialistes

Ce programme offre aux étudiants un accompagnement personnalisé en deux phases bien marquées. Dans la première partie, un corps professoral composé d'enseignants ayant une grande expérience interagira avec les étudiants pour clarifier les doutes et les concepts qui les intéressent. La seconde partie, consacrée au stage pratique, sera soutenue par un tuteur désigné qui sera chargé d'intégrer l'étudiant dans les différents projets et routines de production de l'entreprise où il se trouve.

### 3. Accéder à de prestigieux environnements en Design de Produits

La sélection minutieuse des centres où se déroule le Stage Pratique de ce diplôme a été une priorité pour TECH. Cela permettra aux étudiants de se connecter à des institutions où l'utilisation de ressources technologiques, considérées comme les plus récentes du marché, est privilégiée. Ils pourront à leur tour vérifier les exigences d'un domaine professionnel considéré comme l'un des plus rigoureux et exhaustifs dans le domaine du design.





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

Ce programme comprend 1.500 heures d'enseignement consacrées à la maîtrise théorique du secteur du Design de Produits. Parallèlement, les étudiants pourront appliquer ce qu'ils ont appris dans le cadre d'un stage pratique de trois semaines. Ils pourront ainsi développer leurs compétences de manière beaucoup plus rapide et flexible.

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

Ce Mastère Hybride est unique en son genre sur le marché de l'éducation car il facilite l'accès des étudiants à des centres de Design de Produits sélectionnés et le dialogue avec les meilleurs professionnels de ce secteur. Cela est possible grâce au réseau de conventions et de contacts mis à la disposition de TECH, la plus grande université numérique du moment.

“

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

# 03

## Objectifs

Les exigences du marché actuel exigent la présence de professionnels du design qui maîtrisent le travail créatif du produit adapté aux tendances de la société. Pour cette raison, TECH a jugé nécessaire le lancement de ce programme multidisciplinaire destiné à guider le diplômé dans sa professionnalisation et dans le perfectionnement de ses compétences. Pour ce faire, vous mettez à votre disposition les outils académiques les plus récents, qui vous apporteront des connaissances approfondies que vous pourrez développer au cours de votre séjour pratique.





“

*Vous maîtriserez la technologie numérique associée à l'image numérique et vectorielle, en maîtrisant les logiciels les plus sophistiqués et complexes du secteur du Design"*



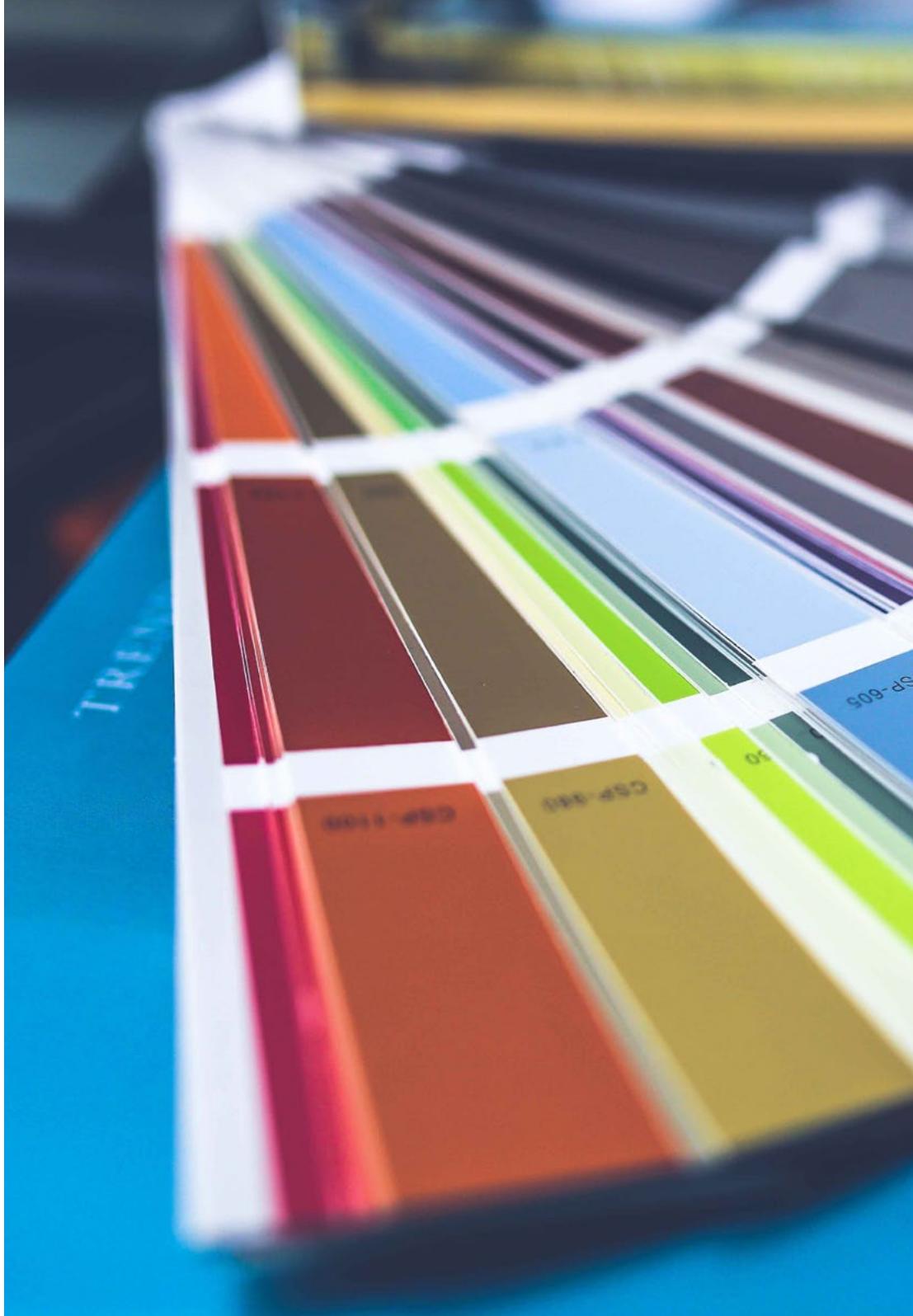
## Objectif général

---

- L'objectif principal de ce programme est que le diplômé comprenne le processus de création, d'analyse et d'étude pour mener à bien tout type de projet de design. Pour cette raison, un accent particulier sera mis sur les stratégies de marché et sur leur application aux processus de communication et de Marketing, ainsi que sur leur développement. En outre, ce programme vise également à familiariser le designer avec les concepts de base qui font partie de la politique de communication d'une organisation: son identité, sa culture, son image, sa marque, sa réputation et sa responsabilité sociale. Ainsi, à la fin de votre séjour, vous connaîtrez en détail les bases et les subtilités du design, ainsi que les références, les styles et les mouvements qui l'ont façonné depuis ses débuts jusqu'à nos jours

“

*Un emballage attrayant est également essentiel. C'est pourquoi ce programme comprend un module spécifiquement consacré au Design d'emballages et d'étiquettes”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Principes fondamentaux du Design

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

#### Module 4. Principes fondamentaux du Marketing

- ♦ Comprendre le rôle central de la communication dans une époque historique définie par les paradigmes de la société de l'information et de la connaissance
- ♦ Comprendre les processus de communication dans toutes ses manifestations sociales (interpersonnelles, de groupe et médiatiques)
- ♦ Analyser les différentes approches et démarches disciplinaires et théoriques de la communication
- ♦ Développer une compréhension du vocabulaire adapté au langage de base du marketing et de la communication
- ♦ Connaître les caractéristiques des médias sociaux et leur différence avec les Mass Media, ainsi que leurs implications et les changements qu'ils ont générés dans le marketing et la gestion du design

#### Module 5. Image de l'entreprise

- ♦ Comprendre les domaines stratégiques qu'un responsable graphique doit gérer dans le processus de communication de l'identité graphique et visuelle des marques

#### Module 6. Design pour la fabrication

- ♦ Atteindre un niveau suffisant de connaissances relatives aux objectifs et aux techniques spécifiques liés au domaine de production
- ♦ Analyser la production d'un point de vue stratégique

#### Module 7. Matériaux

- ♦ Analyser et évaluer les matériaux utilisés en ingénierie sur la base de leurs propriétés
- ♦ Comprendre, analyser et évaluer les processus de corrosion et de dégradation des matériaux
- ♦ Évaluer et analyser les différentes techniques de contrôle non destructif des matériaux





### **Module 8. Design durable**

- ♦ Reconnaître le cadre de la durabilité et le contexte environnemental
- ♦ Connaître les principaux instruments de l'analyse des incidences sur l'environnement
- ♦ Reconnaître l'importance de la durabilité dans le design
- ♦ Conocer las normativas medioambientales relevantes a la hora de diseñar
- ♦ Être capable de développer une stratégie de design de produits durables

### **Module 9. Matériaux de design**

- ♦ Travailler avec les matériaux les plus appropriés dans chaque cas, dans le domaine du design de produits
- ♦ Expliquer et décrire les grandes familles de matériaux: leur fabrication, leurs typologies, leurs propriétés, etc.
- ♦ Disposer des critères nécessaires pour pouvoir identifier et sélectionner, sur la base d'un Briefing, les différentes gammes de matériaux

### **Module 10. Design de Packaging**

- ♦ Promouvoir chez les étudiants la vision globale de la conception des conteneurs, des emballages et des étiquettes, en la comprenant comme une activité dans laquelle de nombreux facteurs doivent être pris en compte, du produit qu'elle accompagne à son contexte physique et socio-économique
- ♦ Former les étudiants, par la pratique, à la compétence pour le développement professionnel de projets de conception d'emballages et d'étiquettes

# 04

# Compétences

En plus de vous guider dans l'élargissement et la mise à jour de vos connaissances, ce Mastère Hybride vise à donner au diplômé la possibilité de perfectionner ses compétences professionnelles. C'est pourquoi, au cours du diplôme, le spécialiste travaillera sur ses compétences et aptitudes créatives, en élargissant les techniques et les stratégies de sa pratique et en mettant en œuvre les concepts les plus récents liés au design de produits.





“

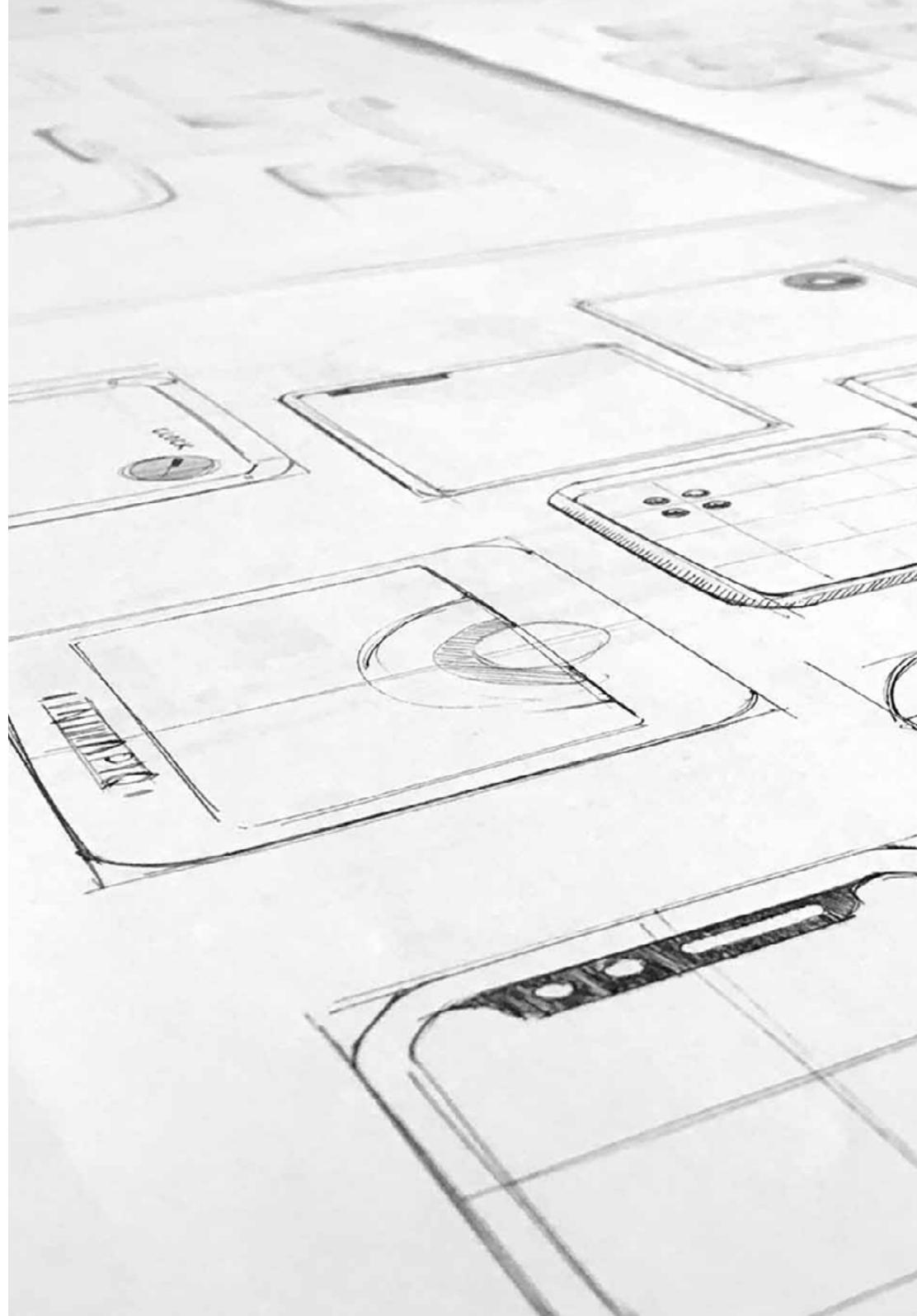
*Vous étudierez des cas de réussite et d'échec, afin d'en tirer les conclusions qui vous aideront à établir vos propres stratégies"*

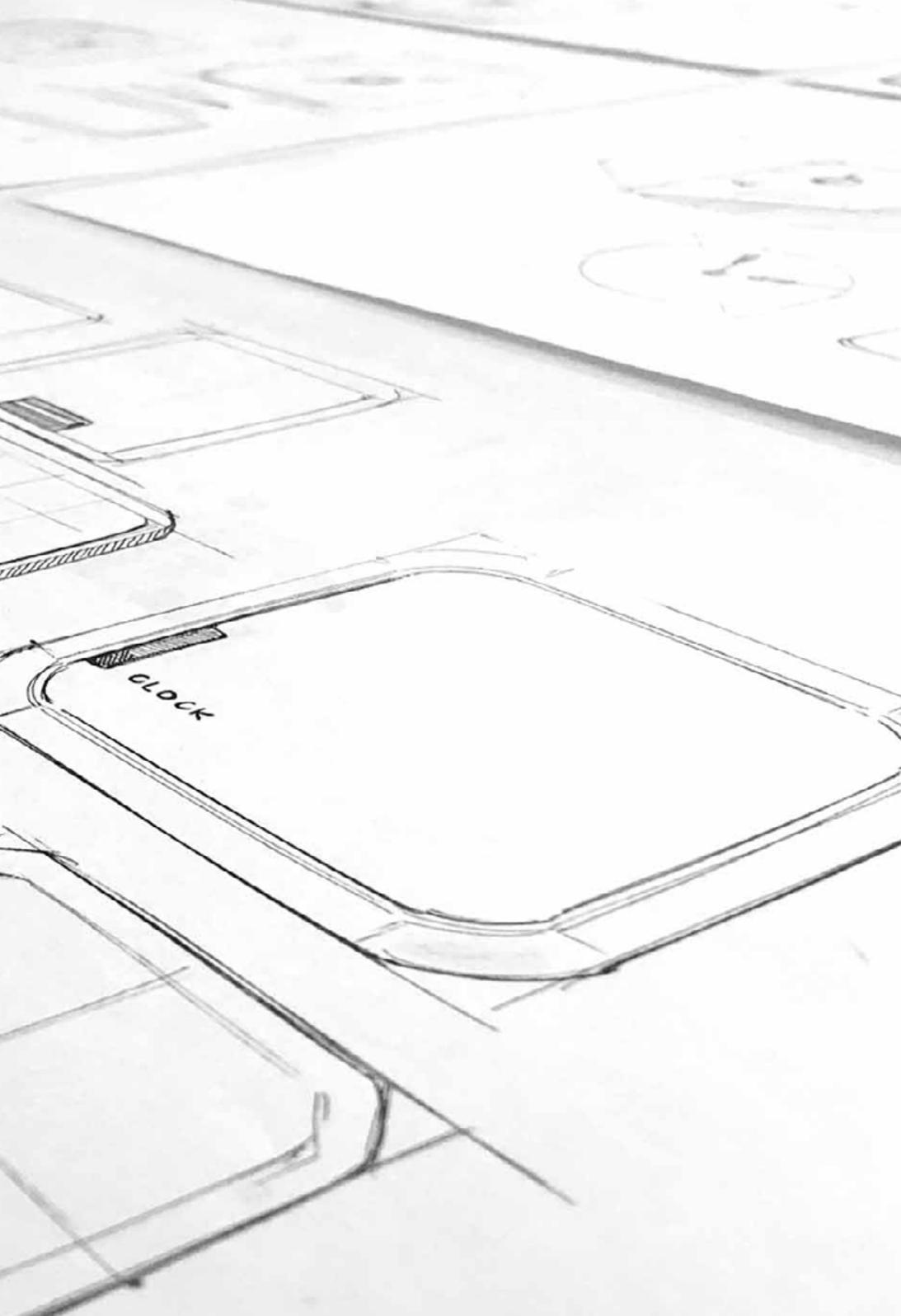


## Compétences générales

---

- ◆ Planifier, développer et présenter des productions artistiques de manière pratique, en utilisant des stratégies de production efficaces et avec ses propres contributions créatives
- ◆ Maîtriser les logiciels de retouche et de manipulation d'images et développer les compétences requises pour les utiliser
- ◆ Connaître les outils et les stratégies théoriques et pratiques qui facilitent la gestion de la communication institutionnelle et d'entreprise dans les organisations de tous types
- ◆ Savoir choisir correctement un mode d'organisation de l'information et de la communication pour la bonne utilisation d'une marque
- ◆ Rechercher et identifier les éléments les plus significatifs de l'entreprise-client, ainsi que leurs besoins pour la création de stratégies et de messages communicatifs
- ◆ Identifier les étapes et les phases de production d'un projet
- ◆ Comprendre les principes des nanomatériaux
- ◆ Acquérir une connaissance et une maîtrise des techniques, des formes, des processus et des tendances en matière de design d'emballages et d'étiquettes et de leurs applications industrielles





## Compétences spécifiques

---

- ♦ Manipuler le logiciel de dessin vectoriel et développer les compétences requises pour l'utiliser
- ♦ Utiliser le logiciel de design éditorial et développer les compétences nécessaires pour créer votre propre œuvre finale
- ♦ Maîtriser les stratégies de coordination entre les aspects de création de produits, de production et les fonctions de marketing, de commercialisation et de communication
- ♦ Analyser et évaluer les matériaux métalliques, tant ferreux que non ferreux
- ♦ Analyser et évaluer les matériaux polymères, céramiques et composites
- ♦ Analyser et évaluer les matériaux utilisés dans la fabrication additive
- ♦ Développer un système réglementé de normes graphiques de base basé sur des éléments d'identité visuelle/de marque
- ♦ Faites le bon choix parmi une large gamme lors de l'élaboration d'une proposition de design pour la production en série
- ♦ Décider des matériaux les plus appropriés pour la réalisation de maquettes ou de prototypes

# 05

## Plan d'étude

TECH élabore l'ensemble de ses diplômes en fonction des nouveautés du secteur dans lequel se développe le diplôme et en suivant le jugement professionnel d'experts en activité. Il est ainsi possible de créer des programmes dynamiques, actualisés et hautement formateurs, qui s'accompagnent de centaines d'heures de matériel supplémentaire sous différents formats: vidéos détaillées, résumés dynamiques de chaque unité, articles de recherche et lectures complémentaires. Ainsi, le diplômé a la possibilité de contextualiser l'information et d'approfondir de manière personnalisée les aspects qui l'intéressent le plus.



“

*Grâce à ce programme, vous connaîtrez en détail les critères à prendre en compte lors de l'élaboration d'une proposition de design pour la fabrication en série"*

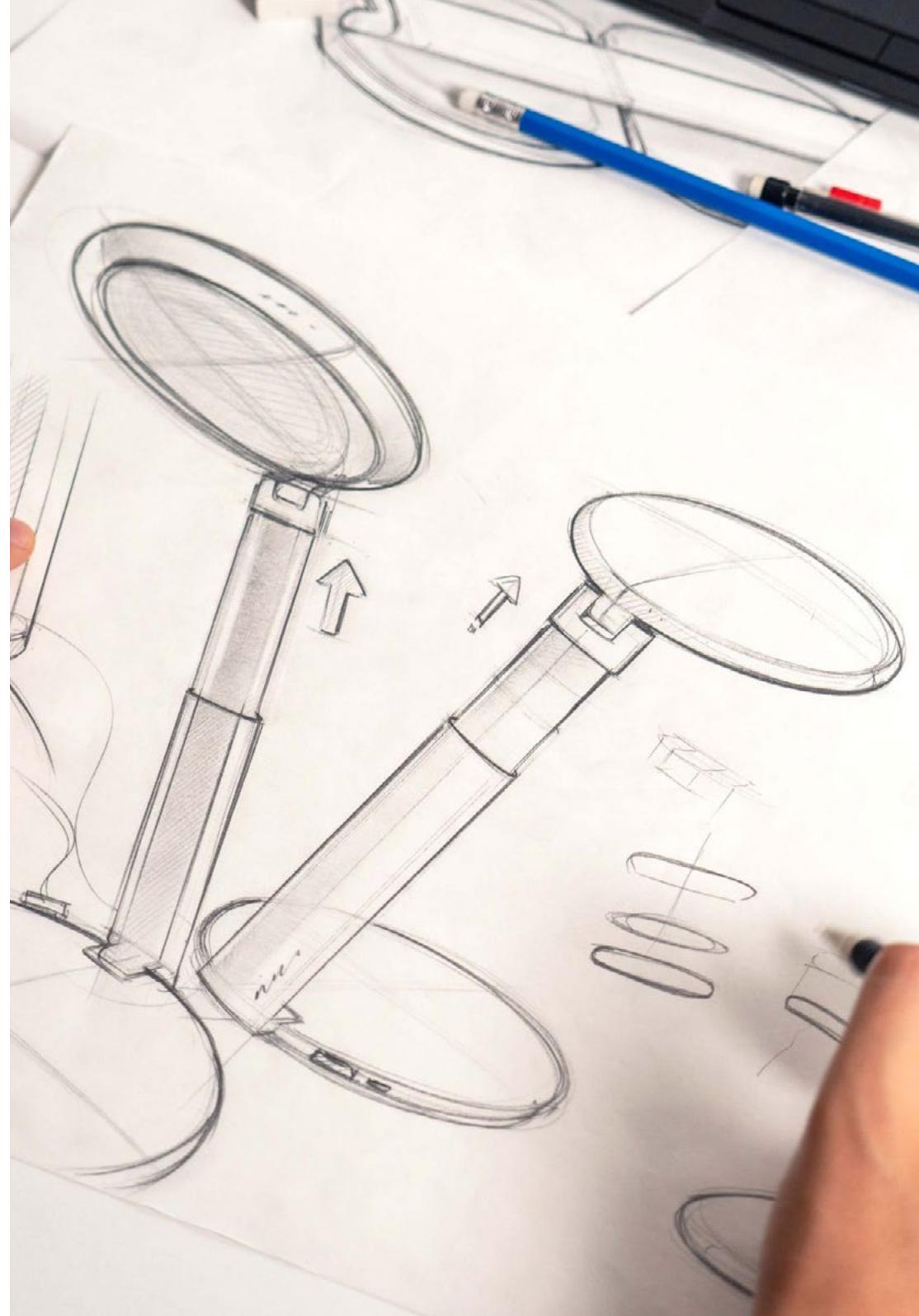
## Module 1. Principes fondamentaux du Design

- 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. 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. Designers d'intérieur
  - 1.3.2. Graphistes
  - 1.3.3. Designers industriels ou de produits
  - 1.3.4. Designers 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 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. La couleur
    - 1.6.1.4. La 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. 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 œil
    - 2.1.3. Tout le monde peut-il 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. Qu'est-ce que tu vois? Qu'est-ce que tu entends? Que ressentez-vous?
    - 2.2.2. Percevoir, observer, examiner de près
    - 2.2.3. Le portrait et l'autoportrait: Cristina Núñez
    - 2.2.4. Cas pratiques: Photodialogue. Plonger en soi-même
  - 2.3. Face à la feuille blanche
    - 2.3.1. Dessiner sans crainte
    - 2.3.2. Le carnet de notes comme outil
    - 2.3.3. Le livre de l'artiste, qu'est-ce que c'est?
    - 2.3.4. Référents
  - 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. 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. Cas pratiques: Critique de moi-même

### 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. Édition 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. 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. Principes fondamentaux du Marketing

- 4.1. Introduction à la marketing
  - 4.1.1. Concept de marketing
    - 4.1.1.1. Définition du marketing
    - 4.1.1.2. Évolution et actualité du marketing
  - 4.1.2. Différentes approches du marketing
- 4.2. Marketing dans l'entreprise: stratégique et opérationnel. Le plan marketing
  - 4.2.1. La direction commerciale
  - 4.2.2. Importance de la gestion commerciale
  - 4.2.3. Diversité des modes de direction
  - 4.2.4. Marketing stratégique
  - 4.2.5. La stratégie commerciale
  - 4.2.6. Domaines d'application
  - 4.2.7. La planification commerciale
  - 4.2.8. Le plan marketing
  - 4.2.9. Concept et définition
  - 4.2.10. Étapes du plan marketing
  - 4.2.11. Types de plans marketing

- 4.3. L'environnement commercial et le marché des organisations
  - 4.3.1. L'environnement
  - 4.3.2. Concepts et limites de l'environnement
  - 4.3.3. Macro-environnement
  - 4.3.4. Micro-environnement
  - 4.3.5. Le marché
  - 4.3.6. Concepts et limites du marché
  - 4.3.7. Évolution des marchés
  - 4.3.8. Types de marchés
  - 4.3.9. L'importance de la concurrence
- 4.4. Comportement des consommateurs
  - 4.4.1. L'importance du comportement dans la stratégie
  - 4.4.2. Facteurs influents
  - 4.4.3. Bénéfices pour votre entreprise
  - 4.4.4. Avantages pour le consommateur
  - 4.4.5. Approche de comportement des consommateurs
  - 4.4.6. Caractéristiques et complexité
  - 4.4.7. Variables intervenant
  - 4.4.8. Différents types d'approches
- 4.5. Étapes dans le processus d'achat du consommateur
  - 4.5.1. Approche
  - 4.5.2. Approche par différents auteurs
  - 4.5.3. L'évolution du processus dans l'histoire
  - 4.5.4. Étapes
  - 4.5.5. Reconnaissance du problème
  - 4.5.6. Recherche d'informations
  - 4.5.7. Évaluations alternatives
  - 4.5.8. Décision d'achat
  - 4.5.9. Après Achat
  - 4.5.10. Modèles dans la prise de décision
  - 4.5.11. Modèle économique
  - 4.5.12. Modèle psychologique
  - 4.5.13. Modèles de comportements mixtes
  - 4.5.14. La segmentation du marché dans la stratégie des organisations
  - 4.5.15. Segmentation du marché
  - 4.5.16. Concept
  - 4.5.17. Types de segmentation
  - 4.5.18. L'influence de la segmentation sur les stratégies
  - 4.5.19. Importance de la segmentation dans l'entreprise
  - 4.5.20. Planification des stratégies par segmentation
- 4.6. Les critères de segmentation des marchés de consommation et industriels
- 4.7. Procédure de segmentation
  - 4.7.1. Délimitation du segment
  - 4.7.2. Identification des profils
  - 4.7.3. Évaluation de la procédure
- 4.8. Critères de segmentation
  - 4.8.1. Caractéristiques géographiques
  - 4.8.2. Caractéristiques sociales et économiques
  - 4.8.3. Autres critères
  - 4.8.4. Réponse du consommateur à la segmentation
- 4.9. Marché de l'offre-demande. Évaluation de la segmentation
  - 4.9.1. Analyse de l'offre
    - 4.9.1.1. Classifications de l'offre
    - 4.9.1.2. Détermination de l'offre
    - 4.9.1.3. Facteurs affectant l'offre
  - 4.9.2. Analyse de la demande
    - 4.9.2.1. Classifications de la demande
    - 4.9.2.2. Zones de marché
    - 4.9.2.3. Estimation de la demande
  - 4.9.3. Évaluation de la segmentation
    - 4.9.3.1. Systèmes d'évaluation
    - 4.9.3.2. Méthodes de suivi
    - 4.9.3.3. Commentaires
- 4.10. Le marketing mix
  - 4.10.1. Définition du marketing mix.
    - 4.10.1.1. concept et définition
    - 4.10.1.2. Histoire et évolution

- 4.10.2. Éléments du marketing mix
    - 4.10.2.1. Produit
    - 4.10.2.2. Prix
    - 4.10.2.3. Distribution
    - 4.10.2.4. Promotion
  - 4.10.3. Les nouvelles 4p marketing
    - 4.10.3.1. Personnalisation
    - 4.10.3.2. Participation
    - 4.10.3.3. *Peer to peer*
    - 4.10.3.4. Prédiction modérées
  - 4.10.4. Stratégies de gestion actuelles du portefeuille de produits. Croissance et stratégies de marketing compétitives
  - 4.10.5. Stratégies de portefeuille
    - 4.10.5.1. La matrice BCG
    - 4.10.5.2. La matrice d'Ansoff
    - 4.10.5.3. La matrice de position concurrentielle
  - 4.10.6. Stratégies
    - 4.10.6.1. Stratégies de segmentation
    - 4.10.6.2. Stratégie de positionnement
    - 4.10.6.3. Stratégie de fidélisation
    - 4.10.6.4. Stratégie fonctionnelle
- Module 5. Image de l'entreprise**
- 5.1. L'identité
    - 5.1.1. Idée d'identité
    - 5.1.2. Pourquoi cherche-t-on l'identité?
    - 5.1.3. Types d'identité
    - 5.1.4. Identité numérique
  - 5.2. Identité d'entreprise
    - 5.2.1. Définition. Pourquoi avoir une identité d'entreprise?
    - 5.2.2. Facteurs influençant l'identité d'entreprise
    - 5.2.3. Composants de l'identité d'entreprise
    - 5.2.4. Communication de l'identité
    - 5.2.5. Identité de l'entreprise, *Branding* et image de l'entreprise
  - 5.3. Image de l'entreprise
    - 5.3.1. Caractéristiques image de l'entreprise
    - 5.3.2. Quel est le but de l'image de l'entreprise?
    - 5.3.3. Types d'image de marque
    - 5.3.4. Exemples
  - 5.4. Signes d'identification de base
    - 5.4.1. Le nom ou le *Naming*
    - 5.4.2. Logos
    - 5.4.3. Monogrammes
    - 5.4.4. Imagotypes
  - 5.5. Facteurs de mémorisation de l'identité
    - 5.5.1. Originalité
    - 5.5.2. Valeur symbolique
    - 5.5.3. Prénance
    - 5.5.4. Répétition
  - 5.6. Méthodologie pour le processus d'élaboration d'une image de marque
    - 5.6.1. Étude du secteur et de la concurrence
    - 5.6.2. *Briefing*, modèle
    - 5.6.3. Définir la stratégie et la personnalité de la marque. Valeurs
    - 5.6.4. Public cible
  - 5.7. Le client
    - 5.7.1. Sentir ce qu'est le client
    - 5.7.2. Typologies de clients
    - 5.7.3. Le déroulement de la réunion
    - 5.7.4. L'importance de connaître le client
    - 5.7.5. Fixer un budget
  - 5.8. Manuel d'identité d'entreprise
    - 5.8.1. Normes de construction et d'application des marques
    - 5.8.2. Typographie d'entreprise
    - 5.8.3. Couleurs de l'entreprise
    - 5.8.4. Autres éléments graphiques
    - 5.8.5. Exemples de manuels d'entreprise

- 5.9. Refonte des identités
  - 5.9.1. Raisons pour lesquelles on choisit de redessiner une identité
  - 5.9.2. Gérer un changement d'identité d'entreprise
  - 5.9.3. Bonne pratique. Références visuelles
  - 5.9.4. Mauvaise pratique Références visuelles
- 5.10. Projet d'identité de marque
  - 5.10.1. Présentation et explication du projet. Référents
  - 5.10.2. *Brainstorming*. Analyse du marché
  - 5.10.3. Public cible, valeur de la marque
  - 5.10.4. Premières idées et esquisses. Techniques créatives
  - 5.10.5. Établir le projet. Typographies et couleurs
  - 5.10.6. Livraison et correction des projets

## Module 6. Design pour la fabrication

- 6.1. Design pour la fabrication et l'assemblage
- 6.2. Formage par moulage
  - 6.2.1. Fonte
  - 6.2.2. Injection
- 6.3. Formage par déformation
  - 6.3.1. Déformation plastique
  - 6.3.2. Estampage
  - 6.3.3. Forgeage
  - 6.3.4. Extrusion
- 6.4. Formation par perte de matière
  - 6.4.1. Abrasion
  - 6.4.2. Enlèvement des copeaux
- 6.5. Traitement thermique
  - 6.5.1. Trempe
  - 6.5.2. Revenu
  - 6.5.3. Recuit
  - 6.5.4. Normalisation
  - 6.5.5. Traitements thermochimiques

- 6.6. Application de peintures et de revêtements
  - 6.6.1. Traitements électrochimiques
  - 6.6.2. Traitements électrolytiques
  - 6.6.3. Peintures, laques et vernis
- 6.7. Mise en forme des polymères et des matériaux céramiques
- 6.8. Fabrication de pièces composites
- 6.9. Fabrication additive
  - 6.9.1. *Powder bed fusion*
  - 6.9.2. *Direct Energy Deposition*
  - 6.9.3. *Binder Jetting*
  - 6.9.4. *Bound Powder Extrusion*
- 6.10. Ingénierie robuste
  - 6.10.1. Méthode Taguchi
  - 6.10.2. Design d'expériences
  - 6.10.3. Contrôle statistique des processus

## Module 7. Matériaux

- 7.1. Propriétés des matériaux
  - 7.1.1. Propriétés mécaniques
  - 7.1.2. Propriétés électriques
  - 7.1.3. Propriétés optiques
  - 7.1.4. Propriétés magnétiques
- 7.2. Matériaux métalliques I. Ferreux
- 7.3. Matériaux métalliques II. Non ferreux
- 7.4. Matériaux polymères
  - 7.4.1. Thermoplastiques
  - 7.4.2. Plastiques thermodurcissables
- 7.5. Matériaux céramiques
- 7.6. Matériaux composites
- 7.7. Biomatériaux
- 7.8. Nano matériaux
- 7.9. Corrosion et dégradation des matériaux
  - 7.9.1. Types de corrosion
  - 7.9.2. Oxydation des métaux
  - 7.9.3. Contrôle de la corrosion

- 7.10. Essais non destructifs
  - 7.10.1. Inspections visuelles et endoscopie
  - 7.10.2. Ultrasons
  - 7.10.3. Radiographies
  - 7.10.4. Courants de Foucolt (Eddy)
  - 7.10.5. Particules magnétiques
  - 7.10.6. Liquides de ressuage
  - 7.10.7. Thermographie infrarouge

## Module 8. Design durable

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

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

## Module 9. Matériaux pour le Design

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

- 9.3. Art + Innovation
  - 9.3.1. Les matériaux dans l'art
  - 9.3.2. Nouveaux matériaux
  - 9.3.3. Matériaux composites
- 9.4. Physique
  - 9.4.1. Concepts de base
  - 9.4.2. Composition du matériau
  - 9.4.3. Essais mécaniques
- 9.5. Technologie
  - 9.5.1. Matériaux intelligents
  - 9.5.2. Matériaux dynamiques
  - 9.5.3. L'avenir des matériaux
- 9.6. Durabilité
  - 9.6.1. Recherche de sources d'approvisionnement
  - 9.6.2. Utilisation
  - 9.6.3. Gestion finale
- 9.7. Biomimétisme
  - 9.7.1. Réflexion
  - 9.7.2. Transparence
  - 9.7.3. Autres techniques
- 9.8. Innovation
  - 9.8.1. Les Success Stories
  - 9.8.2. Recherche sur les matériaux
  - 9.8.3. Sources de la recherche
- 9.9. Prévention des risques
  - 9.9.1. Facteur de sécurité
  - 9.9.2. Feu
  - 9.9.3. Rupture
  - 9.9.4. Autres risques
- 9.10. Normativa y legislación
  - 9.10.1. Normativas según aplicación
  - 9.10.2. Normativa según sector
  - 9.10.3. Normativa según ubicación

## Module 10. Design de *Packaging*

- 10.1. Introduction au *Packaging*
  - 10.1.1. Perspective historique
  - 10.1.2. Caractéristiques fonctionnelles
  - 10.1.3. Description du système-produit et du cycle de vie
- 10.2. Recherche dans le *Packaging*
  - 10.2.1. Sources d'information
  - 10.2.2. Travail sur le terrain
  - 10.2.3. Comparaisons et stratégies
- 10.3. *Packaging* structurel
  - 10.3.1. Analyse des besoins spécifiques
  - 10.3.2. Forme, couleur, odeur, volume et textures
  - 10.3.3. Ergonomie de l'emballage
- 10.4. Marketing du *Packaging*
  - 10.4.1. Relation du pack avec la marque et le produit
  - 10.4.2. Application de l'image de marque
  - 10.4.3. Exemples
- 10.5. Communication dans le *Packaging*
  - 10.5.1. Relation du pack avec le produit, le client et l'utilisateur
  - 10.5.2. Design des sens
  - 10.5.3. Design d'expérience
- 10.6. Matériaux et processus de production
  - 10.6.1. Verre
  - 10.6.2. Papier et carton
  - 10.6.3. Métaux
  - 10.6.4. Plastiques
  - 10.6.5. Composites de matériaux naturels
- 10.7. La durabilité appliquée à *Packaging*
  - 10.7.1. Stratégies d'éco-design
  - 10.7.2. Analyse du cycle de vie
  - 10.7.3. Le pack comme déchet



- 10.8. Legislación
  - 10.8.1. Normativa específica: identificación y codificación
  - 10.8.2. Normativa de plásticos
  - 10.8.3. Tendencias en la normativa
- 10.9. Innovation en *Packaging*
  - 10.9.1. Différenciation par *Packaging*
  - 10.9.2. Dernières tendances
  - 10.9.3. *Design for all*
- 10.10. Projets de *Packaging*
  - 10.10.1. Étude de cas
  - 10.10.2. Stratégie de *Packaging*
  - 10.10.3. Exercice pratique

“ Une étape décisive dans votre carrière professionnelle qui vous aidera à devenir un professionnel hautement qualifié dans le secteur du design de produits”

06

# Stage Pratique

Une fois la période théorique terminée, le designer aura la possibilité d'accéder à un séjour pratique d'une durée de 120 heures réparties sur 3 semaines. Ils pourront ainsi participer activement à des projets industriels et travailler avec une équipe de professionnels ayant une longue et vaste carrière dans le secteur. De cette façon, vous pouvez appliquer tout ce que vous avez appris dans la première étape, en influant sur le perfectionnement de vos compétences par le travail et la résolution de situations complexes et réelles.





“

*Un tuteur vous guidera pendant le séjour pratique, afin que vous puissiez en tirer le meilleur parti à tout moment”*

Ce programme en Design de Produits a été proposé par TECH dans le but d'offrir au diplômé un stage de 3 semaines dans un centre prestigieux du secteur du design et du Marketing. Il se déroulera du lundi au vendredi avec des journées consécutives de 8 heures, en travaillant aux côtés de spécialistes qui vous accompagneront à tout moment et vous guideront pour que vous puissiez tirer le meilleur parti de cette expérience.

Ce stage vous permettra de participer activement aux projets de design en cours de développement dans l'entreprise, en appliquant les stratégies et les techniques les plus récentes et en manipulant les outils et le matériel les plus sophistiqués du secteur.

Dans cette proposition de formation entièrement pratique, les activités visent à développer et à améliorer les compétences nécessaires à la conception, à la planification et à la création de projets liés à différents types de produits, et sont orientées vers une formation spécifique pour l'exercice de l'activité avec une performance professionnelle élevée.

Il s'agit sans aucun doute d'une occasion unique d'acquérir des connaissances approfondies et spécialisées en travaillant dans une entreprise moderne et à l'avant-garde, caractérisée par sa qualité professionnelle et la garantie de succès de ses projets. En outre, il s'agira d'une expérience fondamentale qui aidera le diplômé à perfectionner ses compétences professionnelles et à compléter son CV par un élément distinctif qui le distinguera dans tout processus de sélection du personnel.

Le séjour intensif dans l'entreprise vous permettra de réaliser un nombre minimum d'activités de stage dans les services de design et de création, ainsi que dans d'autres domaines du centre: Marketing, Branding, direction créative, développement opérationnel ou éco-design, ce qui vous donnera la possibilité de mettre en pratique les procédures créatives les plus innovantes de manière globale.

L'enseignement pratique sera dispensé avec la participation active de l'étudiant, qui réalisera les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et d'autres collègues formateurs qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique du design (apprendre à être et apprendre à être en relation).



*Vous ferez partie d'une équipe de designers hautement qualifiés, et vous devrez travailler activement avec eux pour faire avancer les projets en utilisant les techniques et les stratégies les plus récentes"*



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>Design pour la fabrication des produits</b>	Concevoir des produits en tenant compte de tous les processus de fabrication par lesquels ils doivent passer
	Appliquer une méthodologie spécifique d'ingénierie robuste pour prévoir les défaillances possibles dans la conception du produit
	Développer un projet de design de produits en tenant compte du <i>Packaging</i> de celui-ci
<b>Technologies numériques pour le Design de Produits</b>	Produire des images vectorielles avancées, des images d'objets et des images en couleur
	Créer une image <i>bitmap</i> appropriée à l'aide d'outils numériques
	Mettre en page et exporter notre travail en tenant compte du processus d'impression
<b>Matériaux pour le Design de Produits et leur utilisation durable</b>	Utiliser des matériaux métalliques, polymères, céramiques ou composites pour le design de produits
	Effectuer des essais non destructifs pour évaluer les propriétés et la durabilité des produits
	Appliquer des facteurs de sécurité tels que le feu, la rupture ou d'autres risques dans le processus de création du produit
	Utiliser des méthodologies et des techniques d'éco-design pour créer des produits respectueux de l'environnement
<b>Marketing et Image de l'Entreprise dans le Design de Produits</b>	Concevoir des produits pour projeter l'image de l'entreprise et l'identité de la marque
	Appliquer les techniques de marketing stratégique et opérationnel de l'entreprise
	Développer la segmentation du produit afin de réaliser un design en fonction de celle-ci

## Assurance responsabilité civile

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

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

Cette police d'assurance couvrant la Responsabilité Civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de Mastère Hybride. Ainsi, le professionnel n'aura pas à s'inquiéter en cas de situation imprévue, et sera couvert toute la période de la Mastère Hybride 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?

Pour la sélection des stages, TECH soumet les entreprises à un contrôle de qualité rigoureux et strict qui garantit que l'expérience du diplômé dans ses installations sera aussi enrichissante et formatrice que prévu. Ainsi, le designer qui accède à ce Mastère Hybride aura la possibilité d'effectuer un stage dans une grande structure du secteur du design et du Marketing numérique, caractérisée non seulement par son prestige international, mais aussi par la qualité humaine de son équipe de professionnels.





“

*Travailler activement et côte à côte avec des designers spécialisés est la meilleure façon d'obtenir un diplôme qui marquera un avant et un après dans votre carrière professionnelle"*



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



### Piensamarketing

Pays	Ville
Argentine	Río Negro

Adresse: Campichuelo 580 (8400),  
Ciudad de Bariloche, Río Negro, Argentina

Agence de marketing et de communication  
sociale et numérique

**Formations pratiques connexes:**

- Création et Esprit d'Entreprise en Entreprise Numérique
- MBA Marketing Digital





“

*Une étape décisive dans votre carrière professionnelle qui vous aidera à devenir un professionnel hautement qualifié dans le secteur du design de produits”*

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.



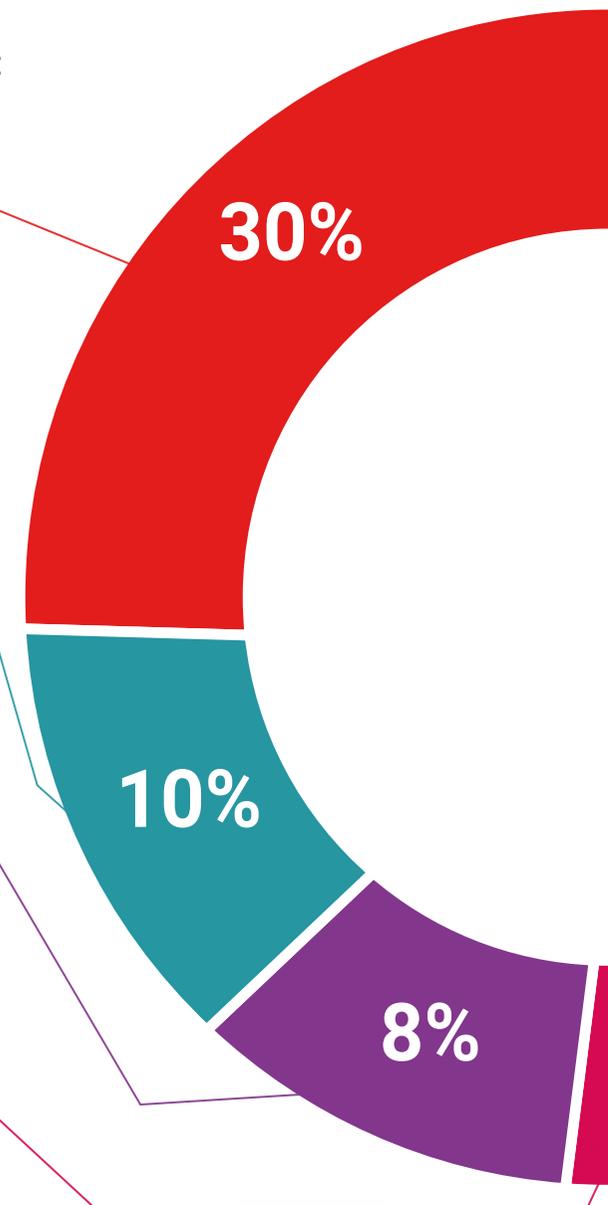
#### Pratiques en compétences et aptitudes

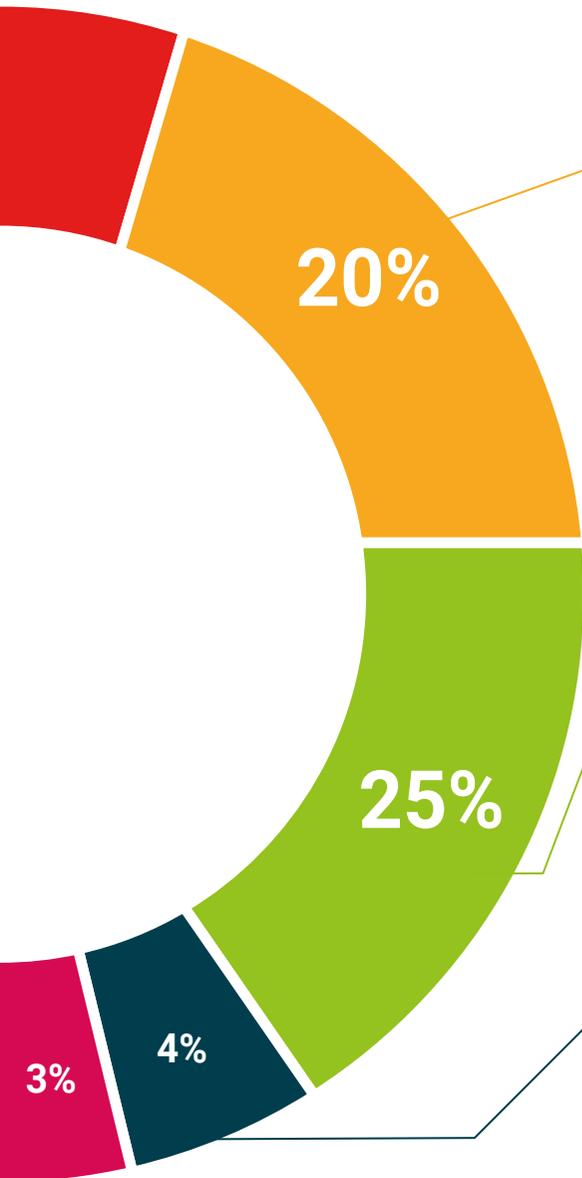
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle 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 garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Hybride délivré par TECH Université Technologique.



“

*Complétez ce programme et recevez  
votre diplôme sans avoir à vous  
soucier des déplacements ou des  
démarches administratives inutiles”*

Le diplôme de **Mastère Hybride en Design de Produits** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal avec accusé de réception le diplôme de **Mastère Hybride**, qui accrédiitera la réussite des évaluations et l'acquisition des compétences du programme.

En complément du diplôme, vous pourrez obtenir un certificat de qualification, ainsi qu'une attestation du contenu du programme. Pour ce faire, vous devrez contacter votre conseiller académique, qui vous fournira toutes les informations nécessaires.

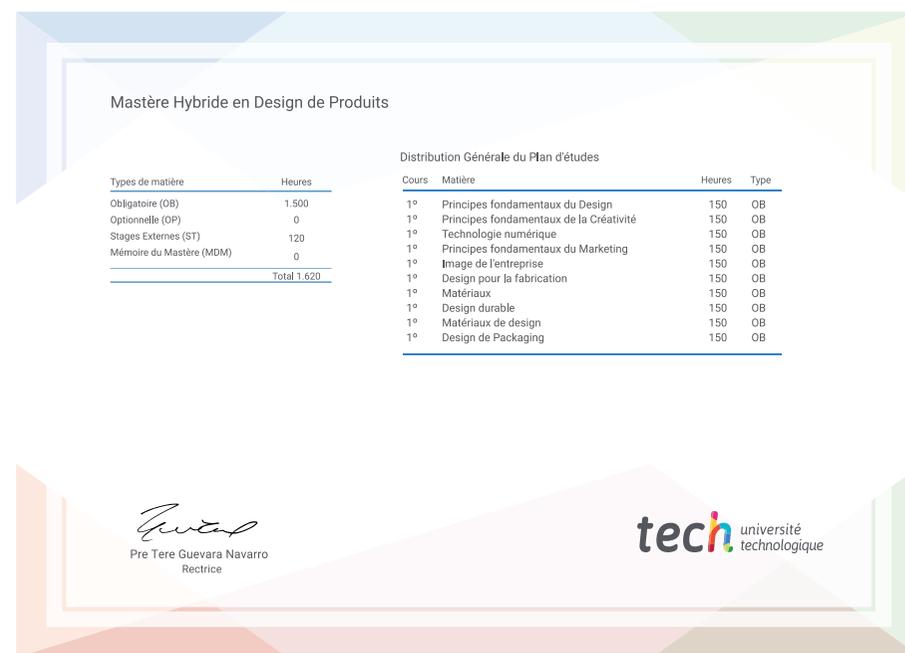
Titre: **Mastère Hybride en Design de Produits**

Modalité: **Hybride (En ligne + Pratiques)**

Durée: **12 mois**

Diplôme: **TECH Université Technologique**

N° d'heures officielles: **1.620 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formations

développement institutions

classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

## Mastère Hybride Design de Produits

- » Modalité: Hybride (En ligne + Pratiques)
- » Durée: 12 mois
- » Diplôme: TECH Université Technologique
- » Heures de cours: 1.620 h.

# Mastère Hybride

## Design de Produits

