

专科文凭 UX 设计





tech 科学技术大学

专科文凭 UX 设计

- » 模式:在线
- » 时长: 6个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-ux-design

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

18

05

学位

26

01 介绍

数字产品消费中需要考虑的基本因素之一是用户体验 (UX)。该元素的实施不当可能会导致某些网络工具或应用程序的操作不直观。这种情况会降低销量, 并且由于设计不佳, 用户不会再次使用该服务, 这就是为什么专注于该领域的专业人士是目前最需要的之一。因此, 许多公司正在寻找能够为他们提供最佳解决方案的UX设计专家。该项目将为设计师提供该领域的最新进展, 基于 100% 在线方法, 他们将能够将工作与学习结合起来。



“

完成此计划并通过成为 UX 设计方面的出色专家来提高你的专业形象”

目前,许多服务和商店都通过应用程序和网页采用数字格式。因此,新的商店橱窗是在互联网上找到的,用户或潜在买家能够以舒适和直观的方式浏览它们,而不会有任何干扰或使他怀疑,这一点至关重要。因此,关注用户体验(UX)的设计是近年来与数字化相关的最重要的专业领域之一。

为此,TECH 开发了这款专科文凭,它将为设计者提供该领域最完整、最新的知识,并将深入研究诸如分析最常见的可用性错误、可用性指标、链接管理和控制。内部,为儿童用户或用户的社会经济和文化因素设计直观的界面及其在导航中的重要性。

所有这一切都来自于 100% 在线教学系统,该系统的设计使活跃的专业人士可以在工作时继续发展他们的工作,而不会受到干扰或严格的时间表。此外,你将享受由享有盛誉的教师提供的最好的教学资源,这将促进学习,使其变得简单而有效。

这个 **UX 设计专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ UX 设计专家呈现的开发实际案例
- ◆ 该书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 实际练习,你可以进行自我评估过程,以改善你的学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

通过该学位,你将能够获得设计领域的重要职业机会,该学位是通过 100% 在线形式开发的”

“

了解可用性规则对于成为该领域的专业设计师至关重要, 通过这个学位你将能够深入研究它们, 其方向非常实用”

该计划将为你提供最好的多媒体资源, 以确保学习有效且舒适。

通过这个专科文凭, 你将深入探讨可用性错误分析和直观界面设计等问题。

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士, 他们将自己的工作经验带到了这一培训中, 还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的, 将允许专业人员进行情景式学习, 即一个模拟的环境, 提供一个身临其境的培训, 为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习, 通过这种方式, 专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02 目标

这个 UX 设计专科文凭的主要目标是向专业人士介绍用户体验的基本原则，以便他能够设计工具和直观的界面。通过这种方式，你将提高你的专业形象，为自己在一个不断发展的领域享受众多工作机会做好准备，因为它对于在线商店、管理服务以及其他类型的网站和应用程序至关重要。





“

在不断发展的领域中, 巨大的职业机会等待着你: 用户体验的专业设计”



总体目标

- ◆ 了解设计的基础知识，以及从开始到现在塑造了设计的参考资料、风格和运动
- ◆ 理解实现任何艺术作品的创作、分析和研究过程
- ◆ 掌握以用户为中心的设计原则
- ◆ 根据正在执行的项目类型和公众设计直观的界面它的目的是谁

“

感谢这个 UX 设计专科文凭，
你将实现所有职业目标”





具体目标

模块 1. 设计的基本原理

- ◆ 将不同的设计领域、应用领域和专业分支联系起来并加以关联
- ◆ 知道构思、创意和实验的过程, 并知道如何将它们应用于项目
- ◆ 在一个项目的构思过程中整合语言和语义将其与项目的目标和使用价值联系起来

模块 2. 信息系统和界面的可用性

- ◆ 识别与数字设计有关的问题, 并收集和分析评估和解决这些问题所需的信息
- ◆ 理解信息交互过程、信息结构和可及性的调节因素
- ◆ 了解如何建立信息组织结构
- ◆ 了解可用性错误以避免犯这些错误

模块 3. 以用户为中心的设计

- ◆ 培养交流的能力, 为他们的工作辩护, 并根据用户研究中收集的数据论证他们的设计决定
- ◆ 将本学科的内容与其他学科所提供的内容进行横向整合

03

结构和内容

这个 UX 设计专科文凭的内容是由该领域的伟大专家编写的,他们负责收集最完整和最新的知识,使该项目的学生成为备受追捧的专业人士。各类设计公司。因此,该学位分为 3 个模块,通过这些模块,设计师将能够根据类型深入研究设计基础知识和界面创建等问题它们的目标用户是最终用户。



“

UX 设计中最专业和创新的
内容都可以在这里找到”

模块 1. 设计的基本原理

- 1.1. 设计的历史
 - 1.1.1. 工业革命
 - 1.1.2. 设计功能的阶段
 - 1.1.3. 建筑
 - 1.1.4. 芝加哥学派
- 1.2. 设计的风格和运动
 - 1.2.1. 装饰性设计
 - 1.2.2. 现代主义活动
 - 1.2.3. 装饰艺术
 - 1.2.4. 工业设计
 - 1.2.5. 包豪斯
 - 1.2.6. 世界大战II
 - 1.2.7. 过渡性艺术
 - 1.2.8. 现代设计
- 1.3. 设计师和趋势
 - 1.3.1. 室内设计师
 - 1.3.2. 平面设计师
 - 1.3.3. 工业或产品设计师
 - 1.3.4. 时尚设计师
- 1.4. 设计方法
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Chaves
- 1.5. 设计中的语言
 - 1.5.1. 物体和主体
 - 1.5.2. 物体的符号学
 - 1.5.3. 对象布局及其内涵
 - 1.5.4. 标志的全球化
 - 1.5.5. 提案
- 1.6. 设计及其美学-形式层面
 - 1.6.1. 视觉元素
 - 1.6.1.1. 形状
 - 1.6.1.2. 措施
 - 1.6.1.3. 颜色
 - 1.6.1.4. 纹理
 - 1.6.2. 关系要素
 - 1.6.2.1. 指导人员
 - 1.6.2.2. 位置
 - 1.6.2.3. 空间
 - 1.6.2.4. 重力
 - 1.6.3. 实用要素
 - 1.6.3.1. 代表性
 - 1.6.3.2. 意义
 - 1.6.3.3. 功能
 - 1.6.4. 框架
- 1.7. 分析性设计方法
 - 1.7.1. 务实的设计
 - 1.7.2. 模拟设计
 - 1.7.3. 标志性的设计
 - 1.7.4. 正统的设计
 - 1.7.5. 主要作者和他们的的方法

- 1.8. 设计和语义
 - 1.8.1. 语义学
 - 1.8.2. 意义
 - 1.8.3. 外延意义和内涵意义
 - 1.8.4. 词典
 - 1.8.5. 词域和词族
 - 1.8.6. 语义关系
 - 1.8.7. 语义变化
 - 1.8.8. 语义变化的原因
 - 1.9. 设计和实用主义
 - 1.9.1. 实际后果、归纳法和符号学
 - 1.9.2. 调解、身体和情感
 - 1.9.3. 学习、经验和结束
 - 1.9.4. 身份、社会关系和物品
 - 1.10. 当前设计的背景
 - 1.10.1. 目前的设计问题
 - 1.10.2. 当前设计中的问题
 - 1.10.3. 对方法的贡献
- 模块 2. 信息系统和界面的可用性**
- 2.1. 可用性的方法
 - 2.1.1. 可用性的概念
 - 2.1.2. 近几十年来的可用性
 - 2.1.3. 使用的背景
 - 2.1.4. 效率和实用性。恩格尔巴特的困境
 - 2.2. 可用性的目标和原则
 - 2.2.1. 可用性的重要性
 - 2.2.2. 目标
 - 2.2.3. 原则
 - 2.2.4. 可读性指南
 - 2.3. 可用性的观点和标准
 - 2.3.1. 雅克布-尼尔森认为的可用性标准
 - 2.3.2. 史蒂夫-克鲁格认为的可用性标准
 - 2.3.3. 比较汇总表
 - 2.3.4. 实践I:寻找良好的视觉参考
 - 2.4. 对最常见的可用性错误I的分析
 - 2.4.1. 犯错是人之常情
 - 2.4.2. 连贯性和一致性错误
 - 2.4.3. 不具备响应式设计
 - 2.4.4. 在结构和内容上有缺陷的组织
 - 2.4.5. 可读性差或结构不良的信息
 - 2.5. 对最常见的可用性错误II的分析
 - 2.5.1. 对内部链接的管理和控制不正确
 - 2.5.2. 表格和联系错误
 - 2.5.3. 缺少搜索机制或效率低下
 - 2.5.4. 页面名称和favicon
 - 2.5.5. 其他常见的可用性错误
 - 2.6. 可用性评估
 - 2.6.1. 可用性指标
 - 2.6.2. 投资回报
 - 2.6.3. 可用性评估的阶段和方法
 - 2.6.4. 练习二:评估可用性
 - 2.7. 以用户为中心的设计
 - 2.7.1. 定义
 - 2.7.2. 以用户为中心的设计和可用性
 - 2.7.3. 可用性评估
 - 2.7.4. 思考

- 2.8. 儿童友好界面设计
 - 2.8.1. 这些用户的考虑因素
 - 2.8.2. 可用性
 - 2.8.3. 性别差异
 - 2.8.4. 内容设计
 - 2.8.5. 视觉设计
 - 2.8.6. 可用性评估
- 2.9. 设计以青少年为导向的界面
 - 2.9.1. 一般特征
 - 2.9.2. 这些用户的考虑因素
 - 2.9.3. 性别差异
 - 2.9.4. 视觉参考
- 2.10. 为高级受众设计界面
 - 2.10.1. 视觉设计
 - 2.10.2. 内容设计
 - 2.10.3. 选项设计
 - 2.10.4. 可用性

模块 3. 以用户为中心的设计

- 3.1. 建立一个基于用户的模型
 - 3.1.1. 人类学的定义
 - 3.1.2. 人体测量数据
 - 3.1.3. 使用和消费的动态
- 3.2. 人类行为
 - 3.2.1. 心理学和设计
 - 3.2.2. 人类学与设计
 - 3.2.3. 社会学与设计
- 3.3. 用户体验
 - 3.3.1. 可用性
 - 3.3.2. UX/UI
 - 3.3.3. 情绪





- 3.4. 以用户为中心的设计
 - 3.4.1. 对经验的研究
 - 3.4.2. 产品测试
 - 3.4.3. 用户定位
- 3.5. 分析用户
 - 3.5.1. 深入访谈
 - 3.5.2. 人和场景
 - 3.5.3. 社会经济和文化因素
 - 3.5.4. 地域和用户习惯分析
 - 3.5.5. 心理学研究和行为
 - 3.5.6. 微观环境和宏观环境分析
- 3.6. 复杂系统
 - 3.6.1. 在复杂中前进
 - 3.6.2. 相互关系
 - 3.6.3. 简化
- 3.7. 结论和见解
 - 3.7.1. 概念
 - 3.7.2. 隐藏的模式
- 3.8. 为用户设计
 - 3.8.1. 创意概念的产生方法
 - 3.8.2. 对想法和要求的分析和评估
 - 3.8.3. 数据归类和系统记录
 - 3.8.4. 原型设计
- 3.9. 与用户一起设计
 - 3.9.1. 协作方法
 - 3.9.2. 开放式设计
- 3.10. 对设计的评价
 - 3.10.1. 比较的基本原理
 - 3.10.2. 比较试验
 - 3.10.3. 启发式评估

04 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年, 我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH, 你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年, 我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量, 材料质量, 课程结构, 目标.....), 与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



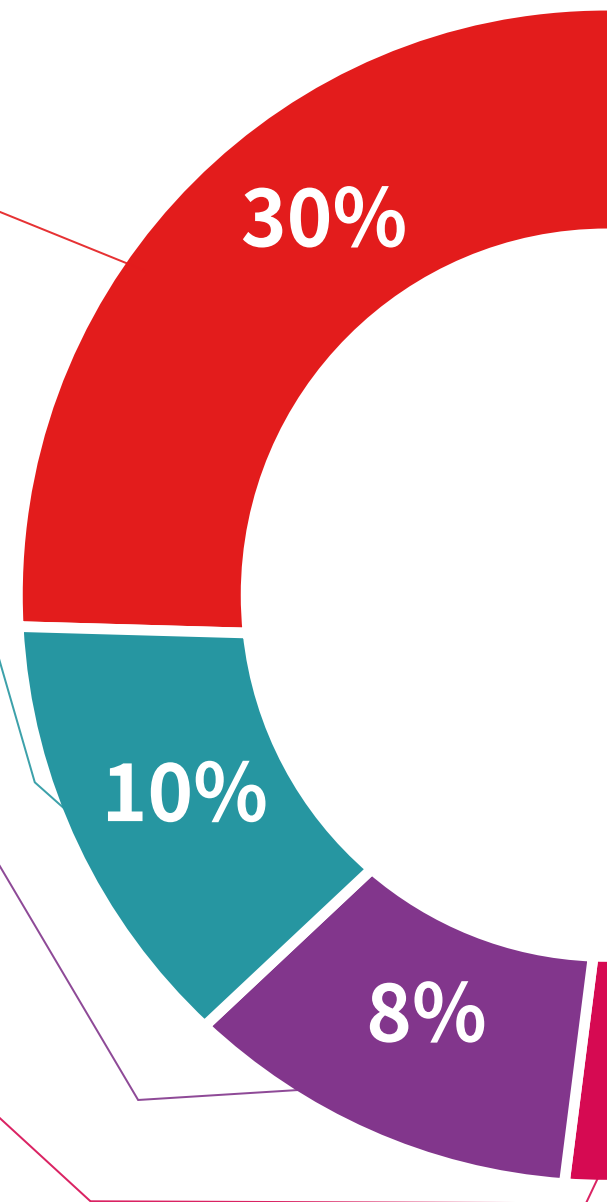
技能和能力的实践

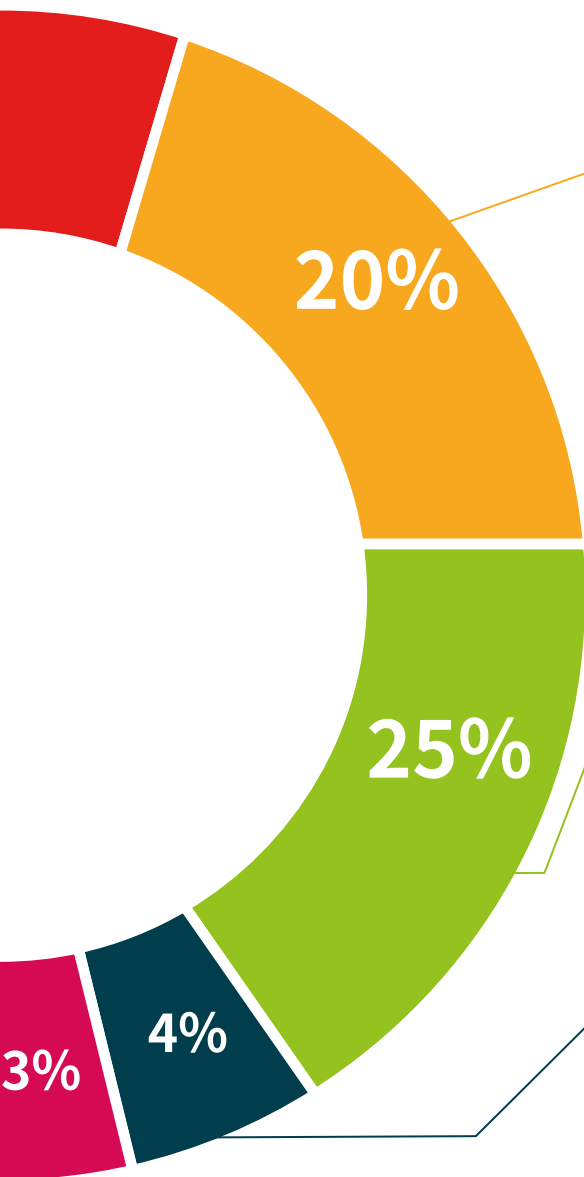
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



05 学位

UX 设计专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由 TECH 科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

成功完成此项目, 无需出行或繁琐手续即可获得大学学位证书”

这个UX设计专科文凭包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后，学生将通过邮寄收到TECH科技大学颁发的相应的专科文凭学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格，并将满足工作交流，竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位：UX设计专科文凭

模式：在线

时长：6个月



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

专科文凭
UX 设计

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

专科文凭 UX 设计

