

Esperto Universitario

Design con Intelligenza Artificiale
ed Esperienza Utente



Esperto Universitario Design con Intelligenza Artificiale ed Esperienza Utente

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso web: www.techitute.com/it/intelligenza-artificiale/specializzazione/specializzazione-design-intelligenza-artificiale-esperienza-utente

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

L'Intelligenza Artificiale (IA) ha applicazioni trasformative nel campo del Design. La sua importanza risiede nella capacità di ottimizzare i processi, personalizzare i progetti o aiutare gli esperti a prendere decisioni più consapevoli. Per trarne vantaggio, i professionisti devono ampliare costantemente le proprie conoscenze in materia. Inoltre, è fondamentale che rimangano all'avanguardia della tecnologia, per implementare le ultime tendenze nei loro processi creativi e migliorare l'esperienza degli utenti. In questo contesto, TECH ha lanciato una formazione avanzata che aiuterà i designer ad applicare il Machine Learning nelle loro pratiche, per fornire servizi caratterizzati dalla massima personalizzazione. Inoltre, verrà impartito in modalità 100% online per la comodità degli studenti.



“

*Potrai imparare il Generative Design
nella migliore università digitale del
mondo, secondo Forbes”*

L'Analisi Predittiva delle interazioni con gli utenti grazie all'IA è uno strumento prezioso, volto a ottimizzare le esperienze dei consumatori sia per prodotti che per servizi specifici. Ad esempio, anticipando le loro preferenze, i designer possono creare interfacce più personalizzate e interessanti. Allo stesso modo, anticipando le possibili difficoltà di navigazione, gli specialisti sono in grado di adottare misure per migliorare la fidelizzazione o addirittura evitare la frustrazione degli individui. Per sviluppare gli studi più accurati, i professionisti dovrebbero considerare i passi da compiere per ottenere il massimo da essi. Questi includono fattori come le raccomandazioni personalizzate, il rilevamento delle anomalie o la segmentazione del pubblico.

Per questo motivo, TECH ha sviluppato questo Esperto Universitario, che si occuperà di progettazione-interazione con l'utente e applicazioni di IA. In questo modo, il piano di studi offrirà agli studenti suggerimenti contestuali basati sul comportamento del pubblico, nonché progetti adattivi per diversi dispositivi. Inoltre, il programma di studi approfondirà la personalizzazione dinamica delle interfacce utente per coinvolgerne meglio l'attenzione.

Verranno inoltre fornite le strategie più efficaci per incorporare con successo gli strumenti di Machine Learning nelle procedure creative. Va notato che l'importanza dell'etica sarà evidenziata durante la creazione dei progetti, attraverso azioni volte a ridurre l'impatto ambientale e a diminuire l'uso dei rifiuti. In questo modo, gli studenti si distingueranno per offrire i pezzi artistici più innovativi, tenendo conto delle considerazioni etiche del settore.

Per quanto riguarda la metodologia di questo programma, va notato che essa rafforza la sua natura innovativa. TECH offre agli studenti un ambiente educativo 100% online, adattandosi così alle esigenze dei professionisti impegnati che vogliono avanzare nella loro carriera. Inoltre, utilizza il seguente sistema di insegnamento *Relearning*, basato sulla ripetizione di concetti chiave per ancorare le conoscenze e facilitare l'apprendimento. In questo modo, la combinazione di flessibilità e di un solido approccio pedagogico lo rende altamente accessibile.

Questo **Esperto Universitario in Design con Intelligenza Artificiale ed Esperienza Utente** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono: :

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Design con Intelligenza Artificiale ed Esperienza Utente
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni tecniche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi speciale sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Applicherai le strategie più efficaci per l'analisi continua dell'esperienza dell'utente per implementare i miglioramenti"

“

I tuoi processi di progettazione creativa si distingueranno per l'etica e la sostenibilità, grazie a questo Esperto Universitario 100% online”

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Approfondirai la creazione automatica di layout editoriali con algoritmi, per risparmiare tempo e dare consistenza al tuo lavoro.

Grazie al sistema Relearning, integrerai i concetti in modo naturale e progressivo. Dimenticati di memorizzare!”



02

Obiettivi

Grazie a questo programma, gli studenti acquisiranno le competenze per implementare le risorse del Machine Learning nei loro progetti di design. In questo modo, gli studenti padroneggeranno la generazione automatica di contenuti, l'ottimizzazione del design e il riconoscimento dei modelli. Allo stesso modo, impiegheranno algoritmi predittivi per anticipare le interazioni degli utenti, consentendo risposte proattive. Gli artisti acquisiranno anche una consapevolezza etica nel processo decisionale, guidando così pratiche sostenibili come la riduzione dei rifiuti o l'integrazione di tecnologie responsabili. Inoltre, garantiranno esperienze immersive per i consumatori, mantenendo sempre la loro privacy.



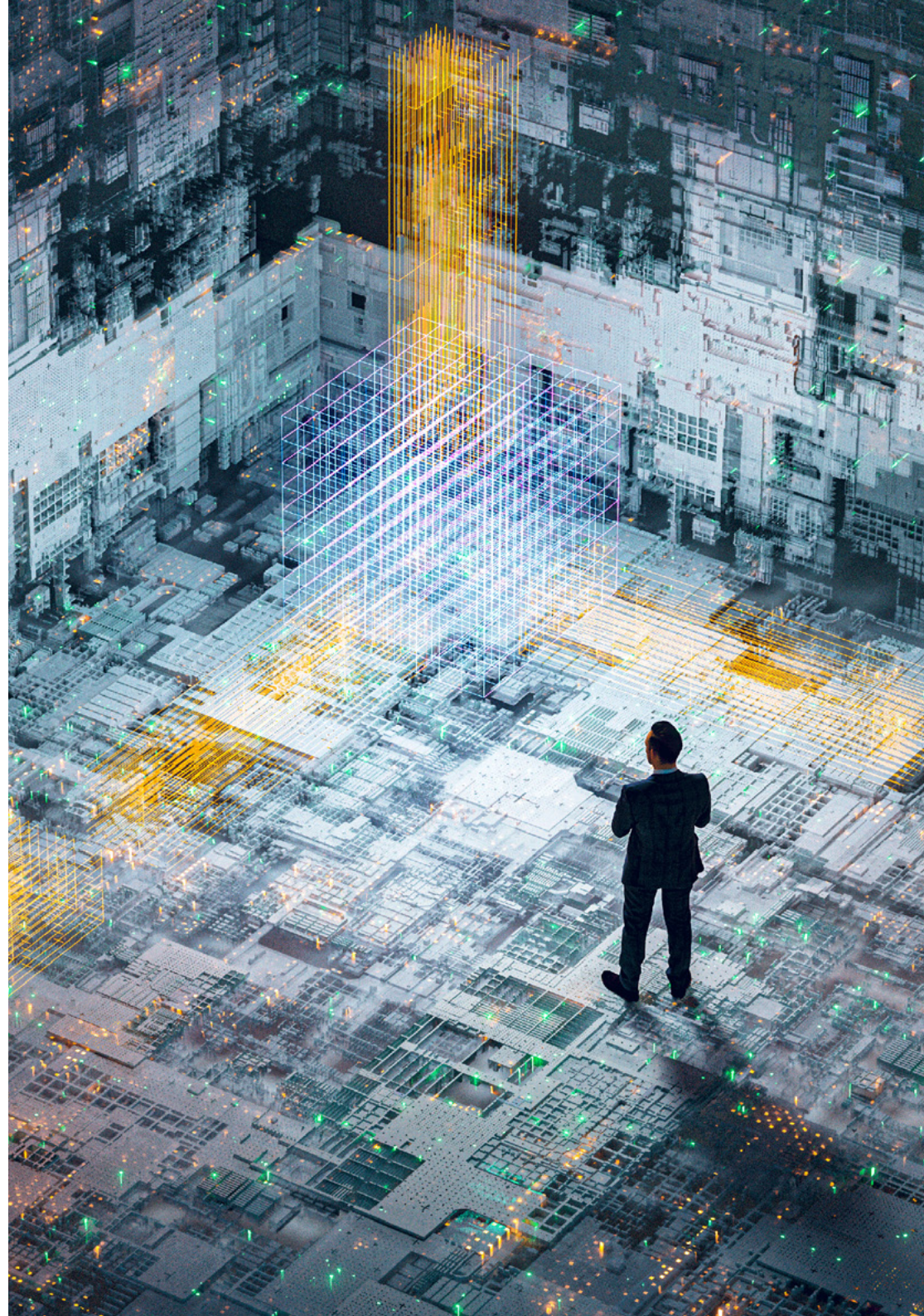
“

Sarai preparato a superare le sfide che dovrai affrontare durante la realizzazione dei tuoi lavori e a trasformarle in opportunità di innovazione”



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere le basi teoriche dell'Intelligenza Artificiale
- ◆ Studiare i diversi tipi di dati e comprendere il ciclo di vita dei dati
- ◆ Valutare il ruolo cruciale dei dati nello sviluppo e nell'implementazione di soluzioni di intelligenza artificiale
- ◆ Approfondire la comprensione degli algoritmi e della complessità per la risoluzione di problemi specifici
- ◆ Esplorare le basi teoriche delle reti neurali per lo sviluppo del *Deep Learning*
- ◆ Analizzare il bio-inspired computing e la sua rilevanza per lo sviluppo di sistemi intelligenti
- ◆ Analizzare le attuali strategie di intelligenza artificiale in vari campi, identificando opportunità e sfide
- ◆ Sviluppare le capacità di implementare strumenti di intelligenza artificiale nei progetti di design, compresa la generazione automatica di contenuti, ottimizzazione del design e riconoscimento dei modelli
- ◆ Applicare strumenti di collaborazione, sfruttando l'intelligenza artificiale per migliorare la comunicazione e l'efficienza dei team di design
- ◆ Incorporare gli aspetti emotivi nei progetti attraverso tecniche che si connettono efficacemente con il pubblico
- ◆ Comprendere la simbiosi tra design interattivo e Intelligenza Artificiale per ottimizzare l'esperienza dell'utente
- ◆ Sviluppare competenze nella progettazione adattiva, tenendo conto del comportamento degli utenti e applicando strumenti avanzati di Intelligenza Artificiale
- ◆ Analizzare criticamente le sfide e le opportunità nell'implementazione del design personalizzato nell'industria utilizzando l'Intelligenza Artificiale
- ◆ Comprendere il ruolo trasformativo dell'Intelligenza Artificiale nell'innovazione dei processi di progettazione e produzione





Obiettivi specifici

Modulo 1. Applicazioni Pratiche dell'Intelligenza Artificiale nel Design

- Applicare strumenti di collaborazione, sfruttando l'intelligenza artificiale per migliorare la comunicazione e l'efficienza dei team di Design
- Incorporare gli aspetti emotivi nei progetti attraverso tecniche che si connettono efficacemente con il pubblico, esplorando come l'IA può influenzare la percezione emotiva del Design
- Padroneggiare strumenti e framework specifici per l'applicazione dell'IA nel design, come le GAN (Generative Adversarial Networks) e altre librerie pertinenti
- Utilizzare l'IA per generare automaticamente immagini, illustrazioni e altri elementi visivi
- Implementare tecniche di IA per analizzare i dati relativi al design, come il comportamento di navigazione e il feedback degli utenti

Modulo 2. Interazione Design-Utente e Intelligenza Artificiale

- Comprendere la simbiosi tra Interactive Design e AI per ottimizzare l'esperienza dell'utente
- Sviluppare competenze nella progettazione adattiva, tenendo conto del comportamento degli utenti e applicando strumenti avanzati di IA
- Analizzare criticamente le sfide e le opportunità nell'implementazione del design personalizzato nell'industria utilizzando l'IA
- Utilizzare algoritmi di IA predittivi per anticipare le interazioni degli utenti, consentendo risposte progettuali proattive ed efficienti
- Sviluppare sistemi di raccomandazione basati sull'IA che suggeriscano agli utenti contenuti, prodotti o azioni rilevanti

Modulo 3. Etica e ambiente nel Design e Intelligenza Artificiale

- Comprendere i principi etici legati al Design e all'Intelligenza Artificiale, coltivando una consapevolezza etica nel processo decisionale
- Concentrarsi sull'integrazione etica delle tecnologie, come il riconoscimento delle emozioni, garantendo esperienze immersive che rispettino la privacy e la dignità dell'utente
- Promuovere la responsabilità sociale e ambientale nella progettazione di videogiochi e nell'industria in generale, considerando gli aspetti etici nella rappresentazione e nel gameplay
- Generare pratiche sostenibili nei processi di progettazione, dalla riduzione dei rifiuti all'integrazione di tecnologie responsabili, contribuendo alla conservazione dell'ambiente
- Analizzare il modo in cui le tecnologie di IA possono influenzare la società, considerando le strategie per mitigare i loro possibili impatti negativi



Approfitta di questa opportunità e aggiornati sulle ultime tendenze degli assistenti virtuali grazie a questa formazione rivoluzionaria”

03

Direzione del corso

Con l'obiettivo di mantenere intatto l'eccellente livello formativo che caratterizza i programmi di TECH, questo Esperto Universitario è diretto e insegnato da professionisti leader nel campo del Design con AI e dell'Esperienza Utente. Questi esperti hanno un ampio background professionale, che ha permesso loro di fornire soluzioni innovative in istituzioni di prestigio. Inoltre, dal momento che questi specialisti sono responsabili dello sviluppo dei contenuti didattici disponibili in questa formazione, le conoscenze e le competenze di questi esperti sono state messe a disposizione di tutti i partecipanti.



“

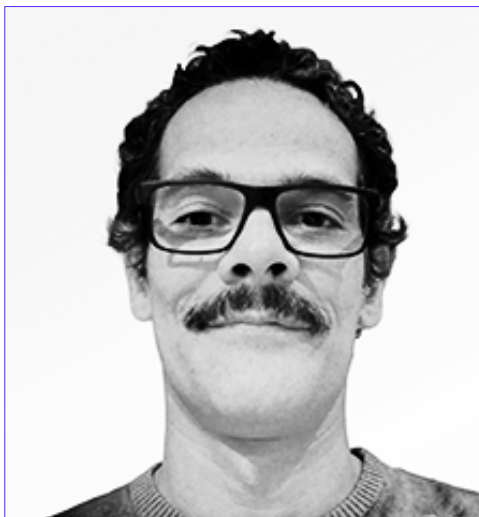
Avrai accesso a un programma di studio elaborato da un personale docente di grande prestigio, che ti garantirà un apprendimento di successo”

Direzione



Dott. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- ♦ CEO e CTO presso Prometeus Global Solutions
- ♦ CTO presso Korporate Technologies
- ♦ CTO presso AI Shephers GmbH
- ♦ Consulente e Assessore Aziendale Strategico presso Alliance Medical
- ♦ Direttore di Design e Sviluppo presso DocPath
- ♦ Dottorato in Ingegneria Informatica presso l'Università di Castiglia-La Mancia
- ♦ Dottorato in Economia Aziendale e Finanza conseguito presso l'Università Camilo José Cela
- ♦ Dottorato in Psicologia presso l'Università di Castiglia-La Mancia
- ♦ Master in Executive MBA presso l'Università Isabel I
- ♦ Master in Direzione Commerciale e Marketing presso l'Università Isabel I
- ♦ Master in Big Data presso la Formación Hadoop
- ♦ Master in Tecnologie Informatiche Avanzate conseguito presso l'Università di Castiglia-La Mancia
- ♦ Membro di: Gruppo di Ricerca SMILE



Dott. Maldonado Pardo, Chema

- ♦ Specialista in Design Grafico
- ♦ Designer grafico presso DocPath Document Solutions S.L.
- ♦ Socio fondatore e responsabile del dipartimento di design e pubblicità di D.C.M. Diffusione Integrale di Idee, C.B.
- ♦ Responsabile del Dipartimento di Design e Stampa Digitale di Ofipaper, La Mancha S.L.
- ♦ Designer Grafico presso Ático, Estudio Gráfico
- ♦ Designer Grafico e Stampatore Artigiano presso Lozano Artes Gráficas
- ♦ Impaginatore e Designer Grafico presso Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Telecomunicazioni dell'Università Politecnica di Madrid
- ♦ ETS di Sistemi Informatici conseguito presso l'Università di Castiglia-La Mancia

Personale docente

Dott.ssa Parreño Rodríguez, Adelaida

- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer* presso l'Università di Murcia
- ♦ *Manager in Research & Innovation in European Projects* presso l'Università di Murcia
- ♦ *Technical Developer & Energy/Electrical Engineer & Researcher* presso PHOENIX Project e FLEXUM (ONENET) Project
- ♦ Content creator nella Sfida Globale UC3M
- ♦ Premio Ginés Huertas Martínez (2023)
- ♦ Master in Energie Rinnovabili presso l'Università Politecnica di Cartagine
- ♦ Laurea in Ingegneria Elettrica (bilingue) presso l'Università Carlos III di Madrid

04

Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario si immergerà nell'intersezione tra Graphic Design e IA, arricchendo le procedure creative degli studenti. A tal fine, il programma di studio coprirà tutti gli aspetti, dalla generazione automatica di contenuti visivi alla previsione delle tendenze e al miglioramento della collaborazione. Allo stesso modo, approfondirà aspetti fondamentali come l'adattamento contestuale, l'integrazione di assistenti virtuali e l'analisi emotiva degli utenti. In tal modo, gli studenti acquisiranno le competenze necessarie per sviluppare esperienze digitali caratterizzate da personalizzazione e innovazione.

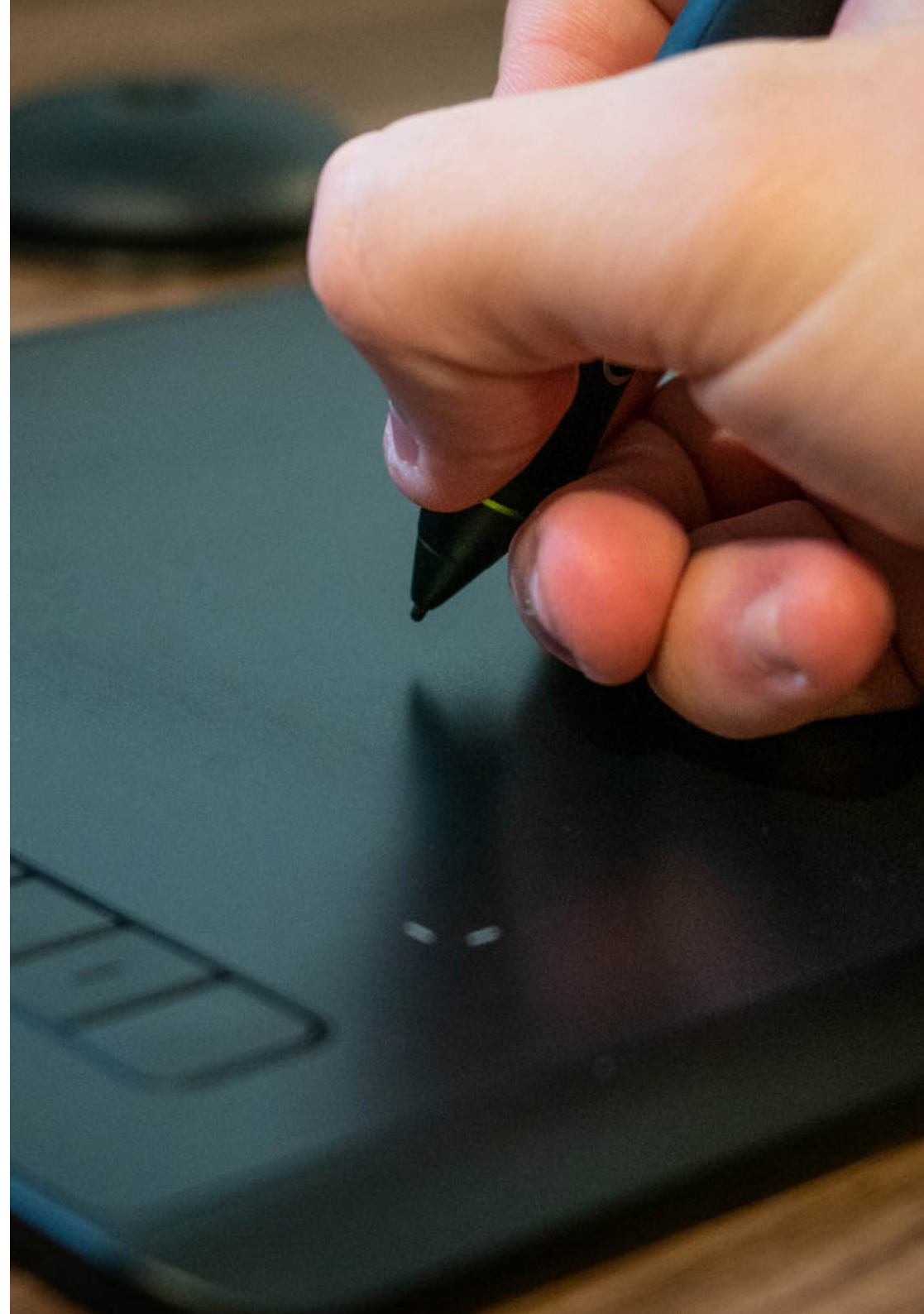


“

Potrai gestire gli strumenti di intelligenza artificiale più avanzati per sviluppare i progetti più creativi ed esclusivi”

Modulo 1. Applicazioni Pratiche dell'Intelligenza Artificiale nel Design

- 1.1. Generazione automatica di immagini nel design grafico
 - 1.1.1. Concetti fondamentali della generazione di immagini
 - 1.1.2. Strumenti e *frameworks* per la generazione grafica automatica
 - 1.1.3. Impatto sociale e culturale del design generativo
 - 1.1.4. Tendenze attuali del settore e sviluppi e applicazioni future
- 1.2. Personalizzazione dinamica delle interfacce utente grazie all'IA
 - 1.2.1. Principi di personalizzazione UI/UX
 - 1.2.2. Algoritmi di raccomandazione nella personalizzazione delle interfacce
 - 1.2.3. Esperienza utente e feedback continuo
 - 1.2.4. Implementazione pratica in applicazioni reali
- 1.3. Design generativo: Applicazioni nell'industria e nell'arte
 - 1.3.1. Fondamenti del design generativo
 - 1.3.2. Design generativo nell'industria
 - 1.3.3. Design generativo nell'arte contemporanea
 - 1.3.4. Sfide e sviluppi futuri del design generativo
- 1.4. Creazione automatica di *Layout* case editrici con algoritmi
 - 1.4.1. Principi di *Layout* pubblicazione automatica
 - 1.4.2. Algoritmi di distribuzione dei contenuti
 - 1.4.3. Ottimizzazione degli spazi e delle proporzioni nella progettazione editoriale
 - 1.4.4. Automazione del processo di revisione e adeguamento
- 1.5. Generazione procedurale di videogiochi
 - 1.5.1. Introduzione alla generazione procedurale nei videogiochi
 - 1.5.2. Algoritmi per la creazione automatica di livelli e ambienti
 - 1.5.3. Narrazione procedurale e ramificazione nei videogiochi
 - 1.5.4. Impatto della generazione procedurale sull'esperienza del giocatore
- 1.6. Riconoscimento di pattern in loghi con *Machine Learning*
 - 1.6.1. Nozioni di base sul riconoscimento dei modelli nel design grafico
 - 1.6.2. Implementazione dei modelli di *Machine Learning* per l'identificazione del logo
 - 1.6.3. Applicazioni pratiche nella progettazione grafica
 - 1.6.4. Considerazioni legali ed etiche nel riconoscimento dei loghi



- 1.7. Ottimizzazione dei colori e delle composizioni con l'IA
 - 1.7.1. Psicologia del colore e composizione visiva
 - 1.7.2. Algoritmi per l'ottimizzazione dei colori nel design grafico
 - 1.7.3. Composizione automatica di elementi visivi
 - 1.7.4. Valutazione dell'impatto dell'ottimizzazione automatica sulla percezione dell'utente
 - 1.8. Analisi predittiva delle tendenze visive nel design
 - 1.8.1. Raccolta dei dati e tendenze attuali
 - 1.8.2. Modelli di *Machine Learning* per la previsione delle tendenze
 - 1.8.3. Implementazione di strategie proattive di design
 - 1.8.4. Principi di utilizzo dei dati e delle previsioni nel design
 - 1.9. Collaborazione assistita dall'intelligenza artificiale nei team di design
 - 1.9.1. Collaborazione uomo-IA nei progetti di design
 - 1.9.2. Piattaforme e strumenti per la collaborazione assistita dall'IA
 - 1.9.3. Migliori pratiche di integrazione delle tecnologie assistite dall'IA
 - 1.9.4. Prospettive future della collaborazione tra uomo e IA nel design
 - 1.10. Strategie per il successo dell'integrazione dell'IA nel design
 - 1.10.1. Identificazione delle esigenze di progettazione risolvibili con l'IA
 - 1.10.2. Valutazione delle piattaforme e degli strumenti disponibili
 - 1.10.3. Integrazione efficace nei progetti di design
 - 1.10.4. Ottimizzazione continua e adattabilità
- Modulo 2. Interazione Design-Utente e IA**
- 2.1. Suggerimenti per il design comportamentale contestuale
 - 2.1.1. Comprendere il comportamento dell'utente nel design
 - 2.1.2. Sistemi di suggerimenti contestuali basati sull'IA
 - 2.1.3. Strategie per garantire la trasparenza e il consenso degli utenti
 - 2.1.4. Tendenze e possibili miglioramenti nella personalizzazione comportamentale
 - 2.2. Analisi predittiva delle interazioni degli utenti
 - 2.2.1. Importanza dell'analisi predittiva nelle interazioni tra utente e progetto
 - 2.2.2. Modelli di *Machine Learning* per la previsione delle comportamento degli utenti
 - 2.2.3. Integrare l'analisi predittiva nel design dell'interfaccia utente
 - 2.2.4. Sfide e dilemmi nell'analisi predittiva
 - 2.3. Design adattivo a diversi dispositivi con IA
 - 2.3.1. Principi di design adattivo dei dispositivi
 - 2.3.2. Algoritmi di adattamento dei contenuti
 - 2.3.3. Ottimizzazione dell'interfaccia per esperienze mobili e desktop
 - 2.3.4. Sviluppi futuri del design adattivo con le tecnologie emergenti
 - 2.4. Generazione automatica di personaggi e nemici nei videogiochi
 - 2.4.1. La necessità della generazione automatica nello sviluppo di videogiochi
 - 2.4.2. Algoritmi per la generazione di personaggi e nemici
 - 2.4.3. Personalizzazione e adattabilità dei personaggi generati automaticamente
 - 2.4.4. Esperienze di sviluppo: Sfide e lezioni apprese
 - 2.5. Migliorare la IA dei personaggi di gioco
 - 2.5.1. Importanza dell'intelligenza artificiale nei personaggi dei videogiochi
 - 2.5.2. Algoritmi per migliorare il comportamento dei personaggi
 - 2.5.3. Adattamento e apprendimento continuo dell'IA nei giochi
 - 2.5.4. Sfide tecniche e creative nel miglioramento dell'IA dei personaggi
 - 2.6. Design personalizzato nell'industria: Sfide e opportunità
 - 2.6.1. Trasformare il design industriale con la personalizzazione
 - 2.6.2. Tecnologie abilitanti per il design personalizzato
 - 2.6.3. Sfide nell'attuazione del design personalizzato su scala
 - 2.6.4. Opportunità di innovazione e differenziazione competitiva
 - 2.7. Design per la sostenibilità attraverso l'IA
 - 2.7.1. Analisi del ciclo di vita e tracciabilità con l'intelligenza artificiale
 - 2.7.2. Ottimizzazione dei materiali riciclabili
 - 2.7.3. Miglioramento dei processi sostenibili
 - 2.7.4. Sviluppo di strategie e progetti pratici
 - 2.8. Integrazione degli assistenti virtuali nelle interfacce di design
 - 2.8.1. Ruolo degli assistenti virtuali nel design interattivo
 - 2.8.2. Sviluppo di assistenti virtuali specializzati nel design
 - 2.8.3. Interazione naturale con gli assistenti virtuali nei progetti di design
 - 2.8.4. Sfide di implementazione e miglioramento continuo

- 2.9. Analisi continua dell'esperienza utente per il miglioramento
 - 2.9.1. Ciclo di miglioramento continuo nel design dell'interazione
 - 2.9.2. Strumenti e metriche per l'analisi continua
 - 2.9.3. Iterazione e adattamento nell'esperienza utente
 - 2.9.4. Garantire la privacy e la trasparenza nel trattamento dei dati sensibili
- 2.10. Applicazione di tecniche di IA per il miglioramento dell'usabilità
 - 2.10.1. Intersezione tra IA e usabilità
 - 2.10.2. Analisi del sentiment ed esperienza dell'utente (UX)
 - 2.10.3. Personalizzazione dinamica dell'interfaccia
 - 2.10.4. Ottimizzazione del flusso di lavoro e navigazione

Modulo 3. Etica e ambiente nel Design e IA

- 3.1. Impatto ambientale nel design industriale: Approccio etico
 - 3.1.1. Coscienza ambientale nel design industriale
 - 3.1.2. Valutazione del ciclo di vita e design sostenibile
 - 3.1.3. Sfide etiche nelle decisioni di design con impatto ambientale
 - 3.1.4. Innovazioni sostenibili e tendenze future
- 3.2. Migliorare l'accessibilità visiva nel design grafico responsivo
 - 3.2.1. L'accessibilità visiva come priorità etica nel design grafico
 - 3.2.2. Strumenti e pratiche per migliorare l'accessibilità visiva
 - 3.2.3. Sfide etiche nell'implementazione dell'accessibilità visiva
 - 3.2.4. Responsabilità professionale e miglioramenti futuri dell'accessibilità visiva
- 3.3. Riduzione dei rifiuti nel processo di design: Sfide sostenibili
 - 3.3.1. Importanza della riduzione dei rifiuti nel design
 - 3.3.2. Strategie per la riduzione dei rifiuti nelle diverse fasi di design
 - 3.3.3. Sfide etiche nell'implementazione delle pratiche di riduzione dei rifiuti
 - 3.3.4. Impegni aziendali e certificazioni sostenibili
- 3.4. Analisi del sentimento nella creazione di contenuti editoriali: Considerazioni etiche
 - 3.4.1. Sentiment analysis ed etica nei contenuti editoriali
 - 3.4.2. Algoritmi di sentiment analysis e decisioni etiche
 - 3.4.3. Impatto sull'opinione pubblica
 - 3.4.4. Sfide dell'analisi del sentiment e implicazioni future



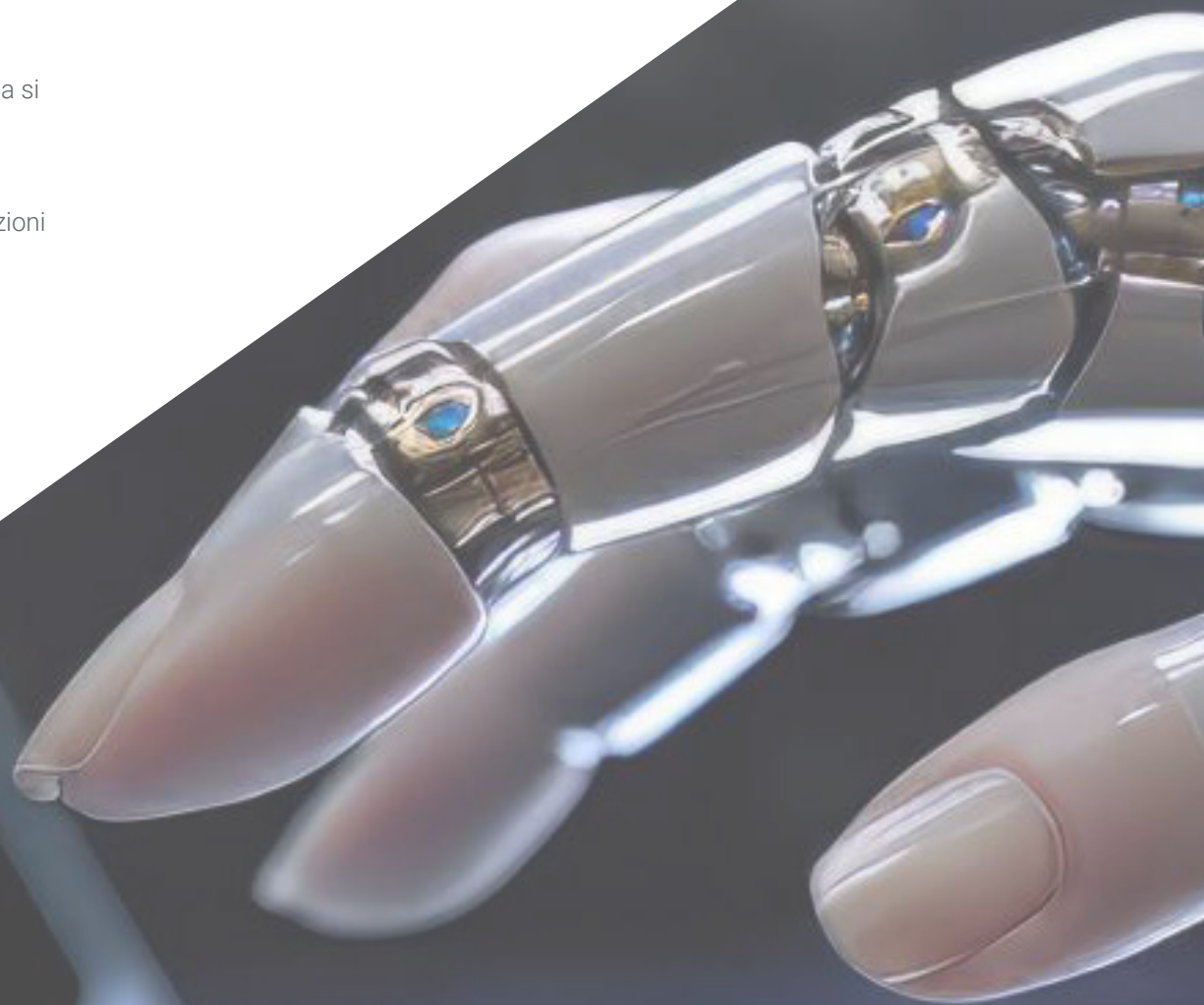
- 3.5. Integrazione del riconoscimento delle emozioni per esperienze immersive
 - 3.5.1. Etica nell'integrazione del riconoscimento delle emozioni nelle esperienze immersive
 - 3.5.2. Tecnologie di riconoscimento delle emozioni
 - 3.5.3. Sfide etiche nella creazione di esperienze immersive consapevoli delle emozioni
 - 3.5.4. Prospettive future ed etica nello sviluppo di esperienze immersive
- 3.6. Etica nel Design dei Videogiochi: Implicazioni e decisioni
 - 3.6.1. Etica e responsabilità nel design dei videogiochi
 - 3.6.2. Inclusione e diversità nei videogiochi: Decisioni etiche
 - 3.6.3. Microtransazioni e monetizzazione etica nei videogiochi
 - 3.6.4. Sfide etiche nello sviluppo di narrazioni e personaggi nei videogiochi
- 3.7. Design responsabile: Considerazioni etiche e ambientali nell'industria
 - 3.7.1. Approccio etico al design responsabile
 - 3.7.2. Strumenti e metodi per il design responsabile
 - 3.7.3. Sfide etiche e ambientali nell'industria del design
 - 3.7.4. Impegni aziendali e certificazioni di design responsabile
- 3.8. Etica nell'integrazione dell'IA nelle interfacce utente
 - 3.8.1. Esplorazione del modo in cui l'intelligenza artificiale nelle interfacce utente solleva sfide etiche
 - 3.8.2. Trasparenza e spiegabilità nei sistemi di interfaccia utente con l'IA
 - 3.8.3. Sfide etiche nella raccolta e nell'uso dei dati delle interfacce utente
 - 3.8.4. Prospettive future sull'etica delle interfacce utente di IA
- 3.9. Sostenibilità nell'innovazione del processo di Design
 - 3.9.1. Riconoscimento dell'importanza della sostenibilità nell'innovazione del processo di design
 - 3.9.2. Sviluppo di processi sostenibili e processi decisionali etici
 - 3.9.3. Sfide etiche nell'adozione di tecnologie innovative
 - 3.9.4. Impegni aziendali e certificazioni di sostenibilità nei processi di design
- 3.10. Aspetti etici nell'applicazione delle tecnologie nel design
 - 3.10.1. Decisioni etiche nella selezione e nell'applicazione delle tecnologie di design
 - 3.10.2. Etica nel design di esperienze utente con tecnologie avanzate
 - 3.10.3. Intersezioni tra etica e tecnologie nel design
 - 3.10.4. Tendenze emergenti e ruolo dell'etica nella direzione futura del design con le tecnologie avanzate

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06

Titolo

L'Esperto Universitario in Design con Intelligenza Artificiale ed Esperienza Utente garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Design con Intelligenza Artificiale ed Esperienza Utente** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Design con Intelligenza Artificiale ed Esperienza Utente**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Design con Intelligenza
Artificiale ed Esperienza
Utente

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Design con Intelligenza Artificiale
ed Esperienza Utente

