

Курс профессиональной подготовки

Дизайн с использованием искусственного интеллекта и пользовательский опыт



Курс профессиональной подготовки Дизайн с использованием искусственного интеллекта и пользовательский опыт

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtute.com/ru/artificial-intelligence/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-artificial-intelligence-user-experience-design

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методология

стр. 24

06

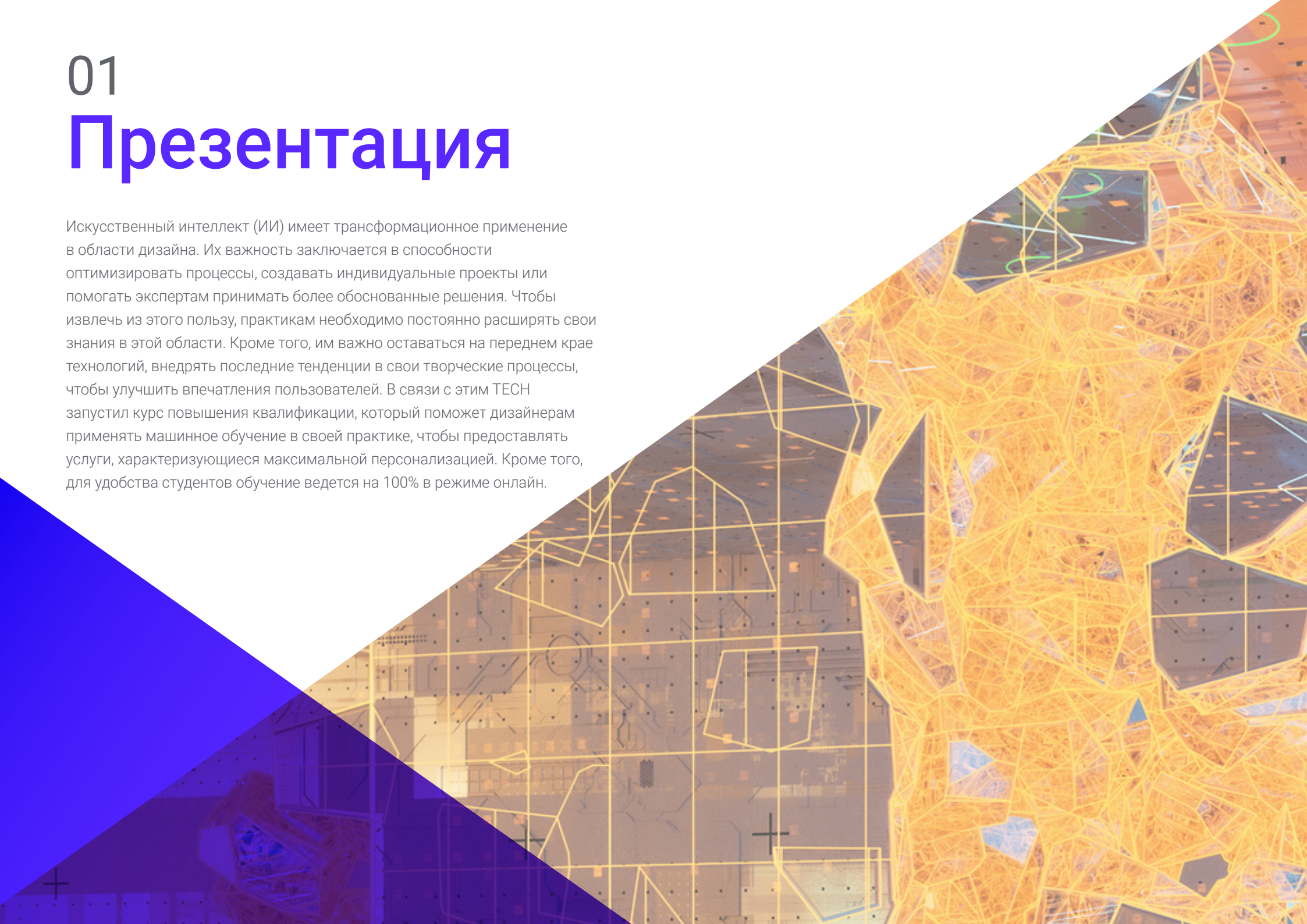
Квалификация

стр. 32

01

Презентация

Искусственный интеллект (ИИ) имеет трансформационное применение в области дизайна. Их важность заключается в способности оптимизировать процессы, создавать индивидуальные проекты или помогать экспертам принимать более обоснованные решения. Чтобы извлечь из этого пользу, практикам необходимо постоянно расширять свои знания в этой области. Кроме того, им важно оставаться на переднем крае технологий, внедрять последние тенденции в свои творческие процессы, чтобы улучшить впечатления пользователей. В связи с этим TECH запустил курс повышения квалификации, который поможет дизайнерам применять машинное обучение в своей практике, чтобы предоставлять услуги, характеризующиеся максимальной персонализацией. Кроме того, для удобства студентов обучение ведется на 100% в режиме онлайн.



“

Вы освоите генеративный
дизайн в лучшем в мире
цифровом университете
по версии *Forbes*”

Предиктивная аналитика взаимодействия с пользователями с помощью искусственного интеллекта — ценный инструмент, направленный на оптимизацию потребительского опыта для конкретных продуктов и услуг. Например, предугадывая их предпочтения, дизайнеры могут создавать более индивидуализированные и привлекательные интерфейсы. Таким образом, предвидя потенциальные трудности с навигацией, специалисты могут принять меры, чтобы повысить уровень удержания или даже избежать разочарования людей. Чтобы подготовить наиболее точные исследования, специалисты-практики должны продумать шаги, позволяющие получить максимальную отдачу от них. К ним относятся такие факторы, как персонализированные рекомендации, обнаружение аномалий и сегментация аудитории.

По этой причине TECH разработал этот Курс профессиональной подготовки, который будет заниматься вопросами взаимодействия дизайнера и пользователя и применения искусственного интеллекта. Таким образом, учебная программа будет предоставлять студентам контекстные предложения, основанные на поведении аудитории, а также адаптивный дизайн для различных устройств. Кроме того, учебная программа будет посвящена динамической персонализации пользовательских интерфейсов для дальнейшего привлечения внимания пользователя.

В ней также будут представлены наиболее эффективные стратегии для успешного внедрения инструментов машинного обучения в творческие процедуры. Следует отметить, что важность этики будет подчеркиваться в процессе создания дизайна, посредством действий, направленных на снижение воздействия на окружающую среду и уменьшение использования отходов. Таким образом, студенты смогут предложить самые инновационные художественные работы с учетом деонтологических соображений, принятых в данной отрасли.

Что касается методологии этой программы, то следует отметить, что она усиливает свой инновационный характер. TECH предоставляет студентам 100% онлайн образовательную среду, таким образом, адаптируясь к потребностям занятых профессионалов, которые хотят продвигать свою карьеру. В ней также используется система обучения *Relearning*, основанная на повторении ключевых понятий для закрепления знаний и облегчения обучения. Таким образом, сочетание гибкости и эффективного педагогического подхода делает программу очень доступной.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание программы предоставляет техническую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Вы будете применять наиболее эффективные стратегии для проведения постоянного анализа пользовательского опыта с целью внедрения улучшений"

“

Ваши креативные процессы в области дизайна будут отличаться этичностью и устойчивостью, благодаря этому 100% онлайн-университетскому обучению"

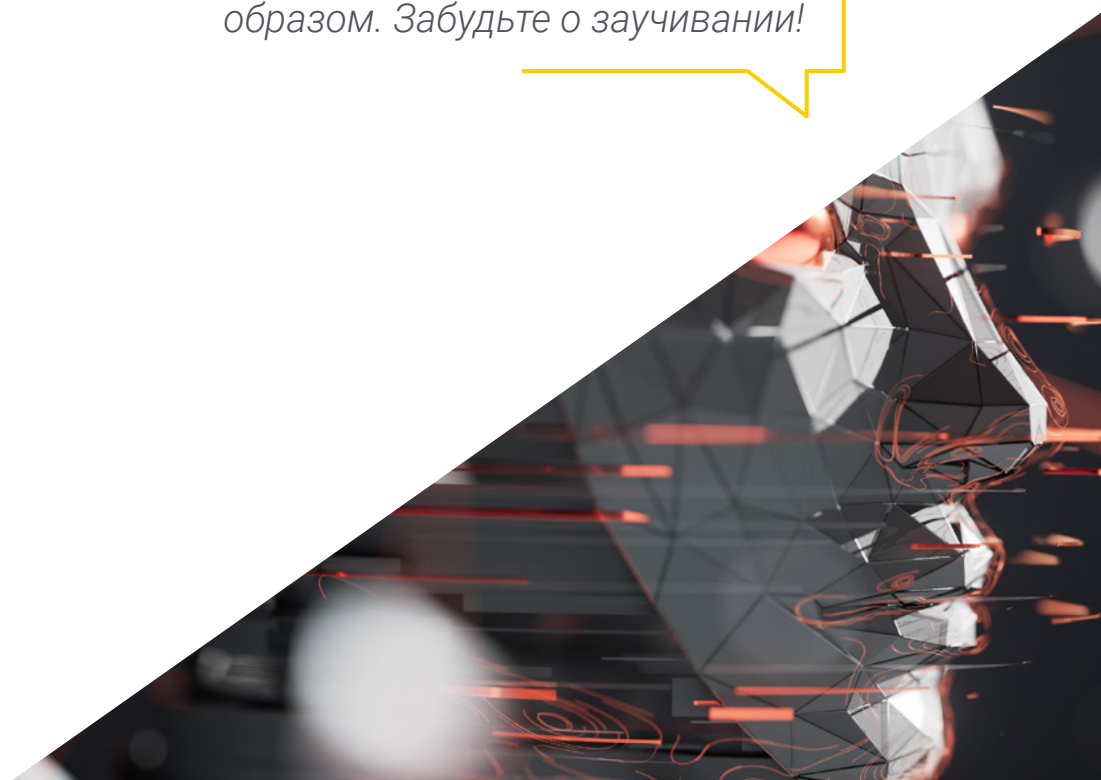
В преподавательский состав программы входят профессиональные эксперты в данной области, которые привносят в обучение свой профессиональный опыт, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Вы узнаете, как автоматически создавать редакционные лейауты с помощью алгоритмов, чтобы сэкономить время и придать своей работе последовательность.

С помощью системы Relearning вы будете интегрировать понятия естественным и постепенным образом. Забудьте о заучивании!



02

Цели

Благодаря этой программе студенты получают навыки внедрения ресурсов машинного обучения в свои дизайнерские проекты. Таким образом, студенты освоят автоматическое создание контента, оптимизацию дизайна и распознавание образов. Они будут использовать предиктивные алгоритмы для прогнозирования взаимодействия с пользователями, что позволит принимать проактивные меры. Художники также приобретут этическое сознание при принятии решений, что будет способствовать развитию устойчивых практик, таких как сокращение отходов или внедрение ответственных технологий. Кроме того, они обеспечат потребителям захватывающий опыт, сохраняя при этом их конфиденциальность.



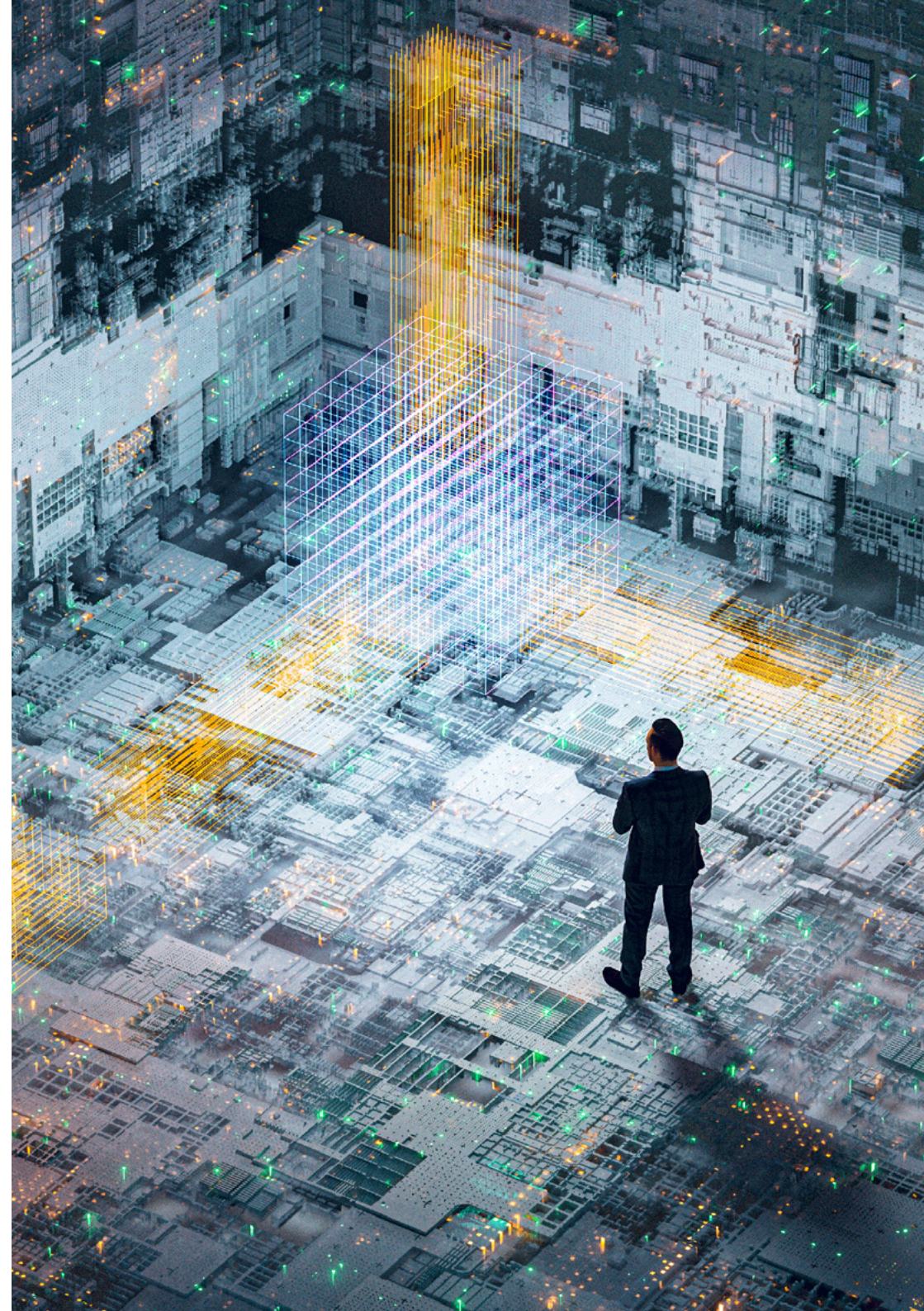
“

Вы будете готовы преодолевать трудности, возникающие в процессе разработки ваших произведений, и превращать их в возможности для инноваций”



Общие цели

- ♦ Понять теоретические основы искусственного интеллекта
- ♦ Изучить различные типы данных и понять их жизненный цикл
- ♦ Оценить решающую роль данных в разработке и внедрении решений в области искусственного интеллекта
- ♦ Углубиться в алгоритмы и сложность для решения конкретных задач
- ♦ Изучить теоретические основы нейронных сетей для разработки *глубокого обучения*
- ♦ Проанализировать биоинспирированные вычисления и их значение для разработки интеллектуальных систем
- ♦ Проанализировать текущие стратегии искусственного интеллекта в различных областях, определить возможности и проблемы
- ♦ Развивать навыки внедрения инструментов искусственного интеллекта в дизайн-проекты, включая автоматическую генерацию контента, оптимизацию дизайна и распознавание образов
- ♦ Применять инструменты для совместной работы, используя преимущества искусственного интеллекта, для улучшения коммуникации и повышения эффективности работы дизайнерских команд
- ♦ Включать эмоциональные аспекты в дизайн с помощью техник, которые эффективно взаимодействуют с аудиторией
- ♦ Понимать симбиоз интерактивного дизайна и искусственного интеллекта для оптимизации пользовательского опыта
- ♦ Развивать навыки адаптивного дизайна, учета поведения пользователей и применения передовых инструментов искусственного интеллекта
- ♦ Критически анализировать проблемы и возможности при реализации индивидуальных проектов в промышленности с использованием искусственного интеллекта
- ♦ Понимать преобразующую роль искусственного интеллекта в инновациях дизайна и производственных процессов





Конкретные цели

Модуль 1. Практическое применение искусственного интеллекта в дизайне

- Применять инструменты для совместной работы, используя преимущества ИИ, для улучшения коммуникации и повышения эффективности работы дизайнерских команд
- Включать эмоциональные аспекты в дизайн с помощью техник, которые эффективно взаимодействуют с аудиторией, изучая, как искусственный интеллект может влиять на эмоциональное восприятие дизайна
- Осваивать специальные инструменты и фреймворки для применения ИИ в дизайне, такие как GANs (генеративные адверсарные сети) и другие соответствующие библиотеки
- Использовать искусственный интеллект для автоматического создания изображений, иллюстраций и других визуальных материалов
- Внедрять методы ИИ для анализа данных, связанных с дизайном, таких как поведение пользователей в браузере и их отзывы

Модуль 2. Взаимодействие дизайна и пользователя с искусственным интеллектом

- Понимать симбиоз интерактивного дизайна и ИИ для оптимизации пользовательского опыта
- Развивать навыки адаптивного дизайна, учета поведения пользователей и применения передовых инструментов ИИ
- Критически анализировать проблемы и возможности при реализации индивидуальных проектов в промышленности с помощью ИИ
- Использовать предиктивные алгоритмы ИИ для прогнозирования взаимодействия с пользователем, что позволяет упреждать и эффективно реагировать на дизайн
- Разрабатывать рекомендательные системы на основе ИИ, которые предлагают пользователю релевантный контент, продукты или действия

Модуль 3. Этика и экология в искусственном интеллекте и дизайне

- Понимать этические принципы, связанные с искусственным интеллектом и дизайном, воспитывать этическое сознание при принятии решений
- Сосредоточиться на этической интеграции технологий, таких как распознавание эмоций, обеспечивая иммерсивный опыт, который уважает частную жизнь и достоинство пользователя
- Продвигать социальную и экологическую ответственность в дизайне видеоигр и в индустрии в целом, учитывая этические аспекты в представлении и игровом процессе
- Создавать устойчивые практики в процессах дизайна, начиная от сокращения отходов и заканчивая интеграцией ответственных технологий, способствуя сохранению окружающей среды
- Анализировать, как технологии ИИ могут повлиять на общество, и рассматривать стратегии по смягчению их возможного негативного воздействия

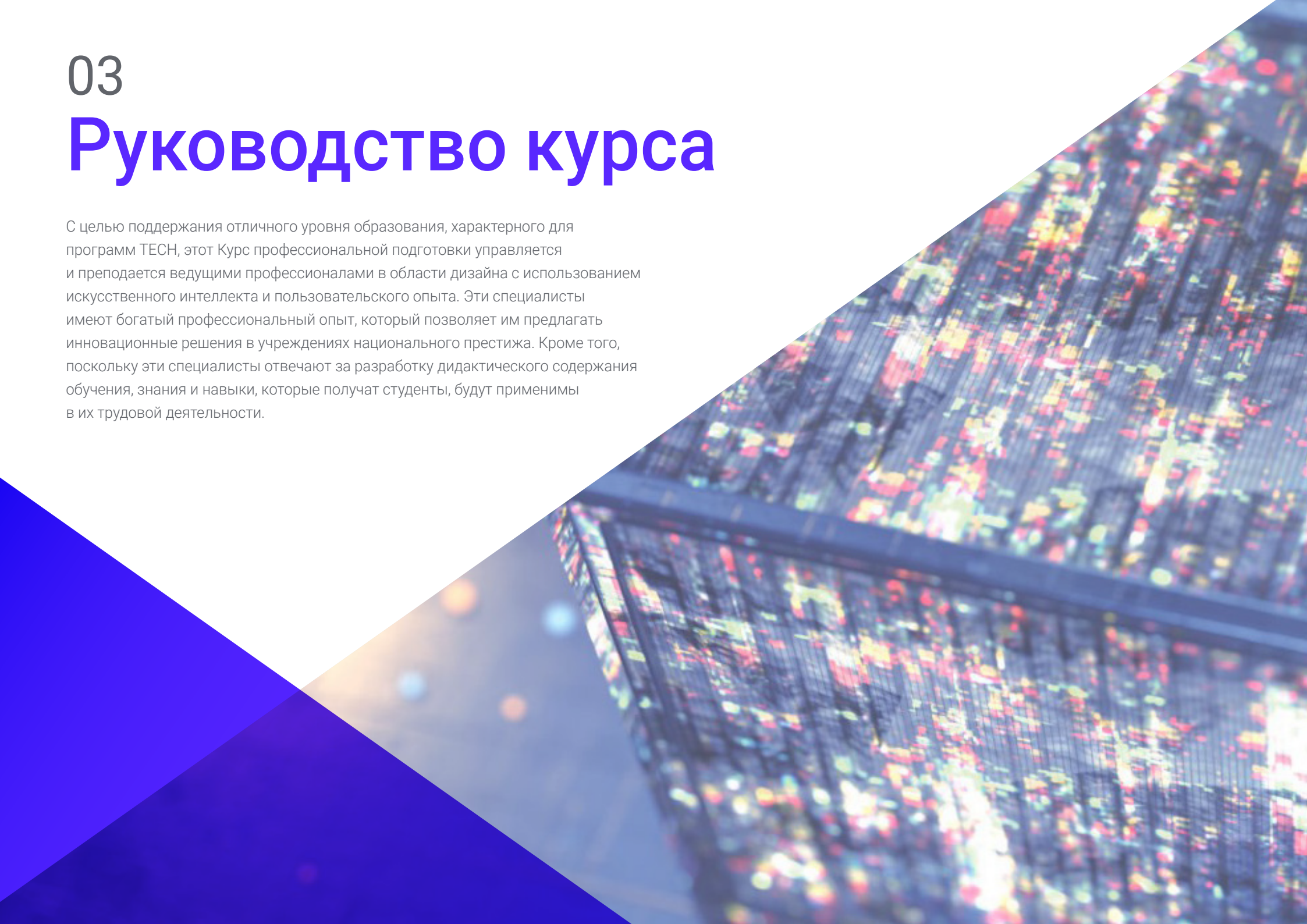


Воспользуйтесь этой возможностью и узнайте о последних тенденциях в области виртуальных помощников благодаря этому революционному обучению"

03

Руководство курса

С целью поддержания отличного уровня образования, характерного для программ ТЕСН, этот Курс профессиональной подготовки управляется и преподается ведущими профессионалами в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта. Эти специалисты имеют богатый профессиональный опыт, который позволяет им предлагать инновационные решения в учреждениях национального престижа. Кроме того, поскольку эти специалисты отвечают за разработку дидактического содержания обучения, знания и навыки, которые получают студенты, будут применимы в их трудовой деятельности.



“

*У вас будет доступ к учебной программе,
разработанной авторитетным
преподавательским составом, что
гарантирует вам успешное обучение”*

Приглашенный международный руководитель

Флавиане Печин - ведущий специалист по анализу данных с более чем десятилетним международным опытом применения предиктивного моделирования и машинного обучения в различных отраслях. На протяжении всей своей карьеры она руководила инновационными проектами в области искусственного интеллекта, аналитики данных и принятия бизнес-решений на основе данных, зарекомендовав себя как влиятельная фигура в области цифровой трансформации крупных корпораций.

В этой связи она занимала важные должности в компании Visa, в том числе директора по искусственному интеллекту и машинному обучению, где она отвечала за определение и реализацию глобальной стратегии компании в области науки о данных, уделяя особое внимание машинному обучению как услуге. Кроме того, под его руководством осуществлялось сотрудничество с заинтересованными коммерческими и научными сторонами, а также внедрение передовых алгоритмов и масштабируемых технологических решений, которые способствовали повышению эффективности и точности принятия решений. Таким образом, ее опыт в интеграции новых тенденций в области искусственного интеллекта и Gen AI позволил ей занять ведущие позиции в своей области.

В этой же организации она занимала должность директора по науке о данных, возглавляя команду экспертов, которая предоставляла аналитический консалтинг клиентам в Латинской Америке, разрабатывая прогнозные модели, которые позволили оптимизировать жизненный цикл держателей карт и значительно улучшить управление кредитными и дебетовыми портфелями. В ее послужном списке также ключевые позиции в Souza Cruz, HSBC, GVT и Telefónica, где она участвовала в разработке инновационных решений для управления рисками, аналитических моделей и контроля мошенничества.

Обладая обширным опытом работы на рынках Латинской Америки и США, Флавиане Печин сыграла важную роль в адаптации продуктов и услуг, используя передовые статистические методы и глубокий анализ данных.



Г-жа Peccin, Flaviane

- Руководитель отдела по искусственному интеллекту и машинному обучению в Visa, Майами, США
- Руководитель отдела науки о данных в Visa
- Менеджер по аналитике клиентов в Visa
- Специалист/координатор по науке о данных в Souza Cruz
- Аналитик по количественному моделированию в HSBC
- Аналитик по кредитам и взысканиям в GVT
- Статистический аналитик в Telefónica
- Степень магистра в области численных методов в машиностроении, Федеральный университет штата Парана
- Степень бакалавра по статистике в Федеральном университете штата Парана

“

Благодаря TECH вы
сможете учиться у лучших
мировых профессионалов”

Руководство



Д-р Перальта Мартин-Паломино, Артуро

- CEO и CTO Prometheus Global Solutions
- CTO в Corporate Technologies
- CTO в AI Shephers GmbH
- Консультант и советник в области стратегического бизнеса в Alliance Medical
- Руководитель в области проектирования и разработки в компании DocPath
- Руководитель в области компьютерной инженерии в Университете Кастилии-ла-Манча
- Степень доктора в области экономики, бизнеса и финансов Университета Камило Хосе Села
- Степень доктора в области психологии Университета Кастилии-ла-Манча
- Степень магистра Executive MBA Университета Изабель I
- Степень магистра в области управления коммерцией и маркетингом Университета Изабель I
- Степень магистра в области больших данных по программе Hadoop
- Степень магистра в области передовых информационных технологий Университета Кастилии-Ла-Манча
- Член: Исследовательская группа SMILE



Г-н Мальдонадо Пардо, Чема

- ♦ Графический дизайнер в DocPath Document Solutions S.L.
- ♦ Партнер-основатель и руководитель отдела дизайна и рекламы в компании D.C.M. Difusión Integral de Ideas, C.B.
- ♦ Руководитель отдела дизайна и цифровой печати в Ofipaper, La Mancha S.L.
- ♦ Графический дизайнер в Ático, Estudio Gráfico
- ♦ Графический дизайнер и мастер-печатник в Lozano Artes Gráficas
- ♦ Макетчик и графический дизайнер в Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Телекоммуникации в Мадридском политехническом университете
- ♦ ETS Компьютерные системы в Университете Кастилии-Ла-Манча

Преподаватели

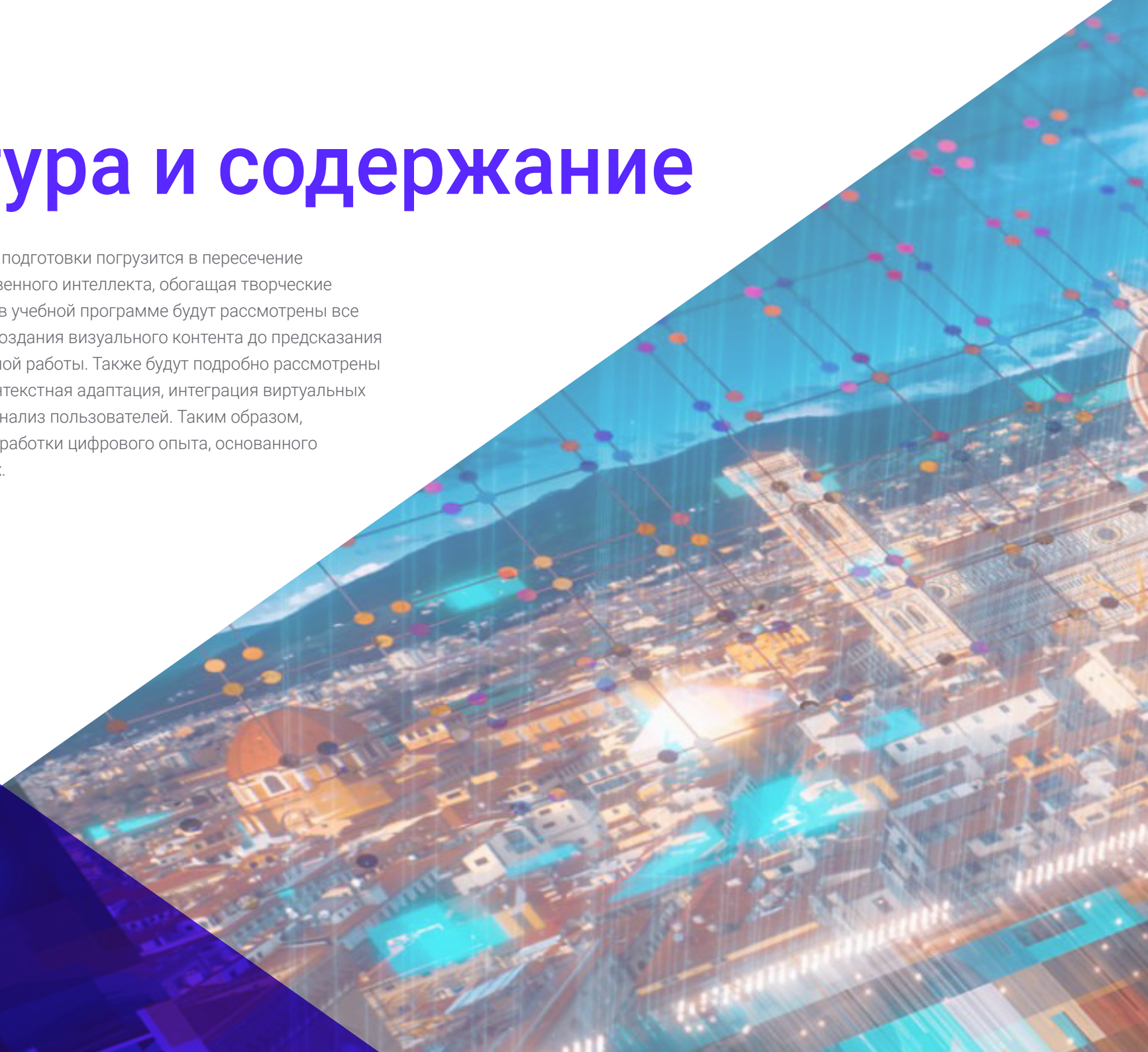
Г-жа Парреньо Родригес, Аделаида

- ♦ Технический разработчик и инженер энергетических сообществ в проектах PHOENIX и FLEXUM
- ♦ Технический разработчик и инженер энергетических сообществ в Университете Мурсии
- ♦ Менеджер по исследованиям и инновациям в европейских проектах в Университете Мурсии
- ♦ Создатель контента для глобального конкурса UC3M Challenge
- ♦ Премия Хинеса Уэртаса Мартинеса (2023)
- ♦ Степень магистра в области возобновляемых источников энергии Политехнического университета Картахены
- ♦ Степень бакалавра в области электротехники (на двух языках) в Университете Карлоса III в Мадриде

04

Структура и содержание

Данный Курс профессиональной подготовки погрузится в пересечение графического дизайна и искусственного интеллекта, обогащая творческие процедуры студентов. Для этого в учебной программе будут рассмотрены все вопросы — от автоматического создания визуального контента до предсказания тенденций и улучшения совместной работы. Также будут подробно рассмотрены такие ключевые аспекты, как контекстная адаптация, интеграция виртуальных помощников и эмоциональный анализ пользователей. Таким образом, студенты приобретут навыки разработки цифрового опыта, основанного на персонализации и инновациях.

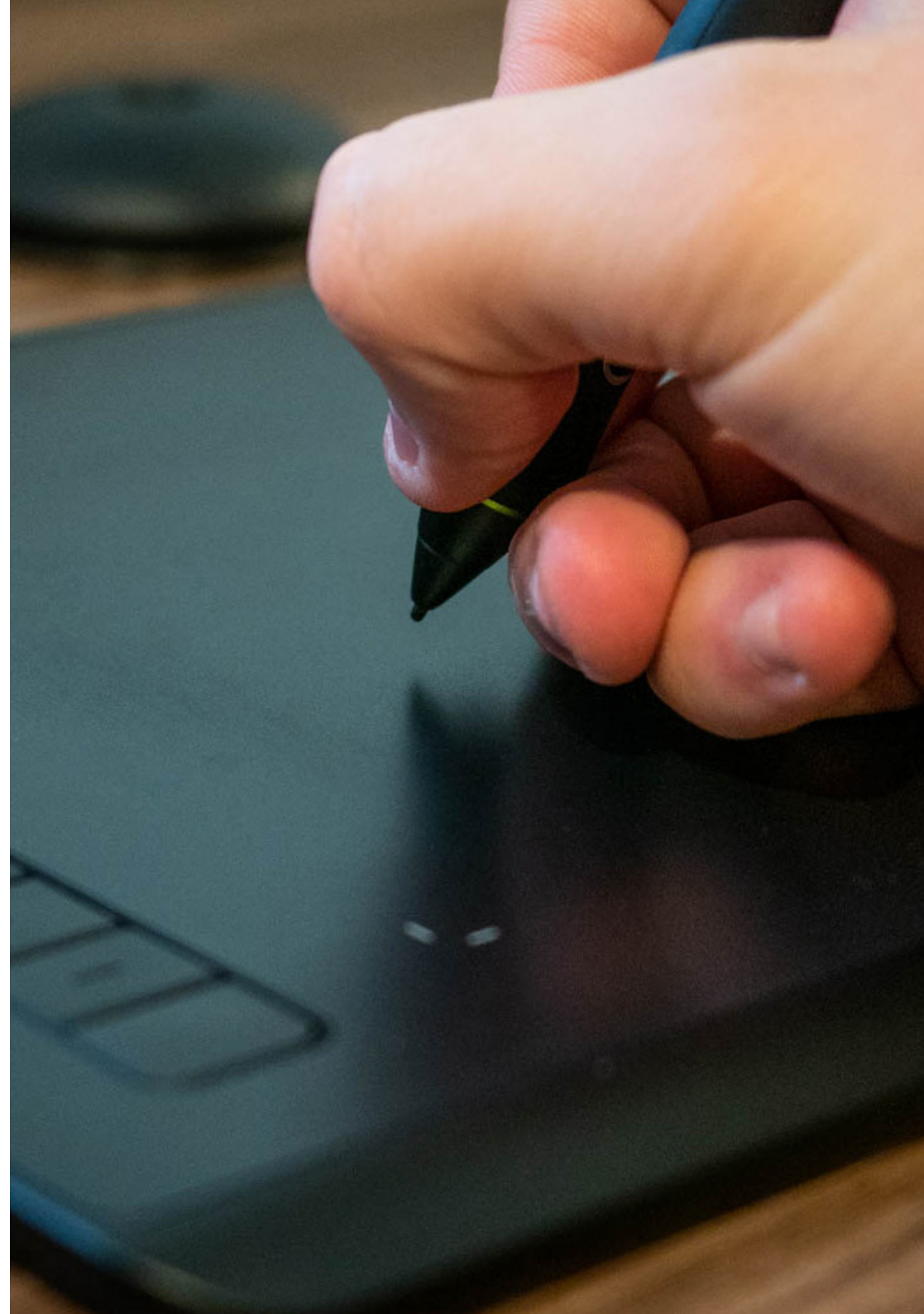


“

Вы будете работать с самыми современными инструментами искусственного интеллекта, чтобы разрабатывать самые креативные и эксклюзивные дизайны”

Модуль 1. Практическое применение искусственного интеллекта в дизайне

- 1.1. Автоматическое создание изображений в графическом дизайне с помощью Wall-e, Adobe Firefly и Stable Difussion
 - 1.1.1. Фундаментальные концепции визуализации
 - 1.1.2. Инструменты и *фреймворки* для автоматического создания графики
 - 1.1.3. Социальное и культурное воздействие генеративного дизайна
 - 1.1.4. Современные тенденции в этой области и будущие разработки и приложения
- 1.2. Динамическая персонализация пользовательских интерфейсов с помощью ИИ
 - 1.2.1. Принципы настройки UI/UX
 - 1.2.2. Алгоритмы рекомендаций в персонализации интерфейсов
 - 1.2.3. Опыт пользователей и постоянная обратная связь
 - 1.2.4. Практическое применение в реальных приложениях
- 1.3. Генеративный дизайн: Применение в промышленности и искусстве
 - 1.3.1. Основы генеративного дизайна
 - 1.3.2. Генеративный дизайн в промышленности
 - 1.3.3. Генеративный дизайн в современном искусстве
 - 1.3.4. Проблемы и будущие разработки в области генеративного дизайна
- 1.4. Автоматическое создание *лейаутов* с помощью алгоритмов
 - 1.4.1. Принципы автоматического редакционного *лейаута*
 - 1.4.2. Алгоритмы распространения контента
 - 1.4.3. Оптимизация пространства и пропорций в редакционном дизайне
 - 1.4.4. Автоматизация процесса проверки и корректировки
- 1.5. Процедурная генерация контента в видеоиграх с помощью PCG
 - 1.5.1. Введение в процедурную генерацию в видеоиграх
 - 1.5.2. Алгоритмы для автоматического создания уровней и окружения
 - 1.5.3. Процедурный нарратив и разветвление в видеоиграх
 - 1.5.4. Влияние процедурной генерации на впечатления игроков



- 1.6. Распознавание паттернов в логотипах с помощью машинного обучения с помощью Cogniас
 - 1.6.1. Основы распознавания паттернов в графическом дизайне
 - 1.6.2. Реализация моделей *машинного обучения* для идентификации логотипов
 - 1.6.3. Практическое применение в графическом дизайне
 - 1.6.4. Правовые и этические аспекты распознавания логотипов
- 1.7. Оптимизация цветов и композиций с помощью ИИ
 - 1.7.1. Психология цвета и визуальная композиция
 - 1.7.2. Алгоритмы оптимизации цвета в графическом дизайне с помощью Adobe Color Wheel и Coolors
 - 1.7.3. Автоматическое создание визуальных элементов с помощью Framer, Canva и RunwayML
 - 1.7.4. Оценка влияния автоматической оптимизации на восприятие пользователя
- 1.8. Прогностический анализ визуальных тенденций в дизайне
 - 1.8.1. Сбор данных и текущие тенденции
 - 1.8.2. Модели *машинного обучения* для предсказания трендов
 - 1.8.3. Реализация стратегий проактивного дизайна
 - 1.8.4. Принципы использования данных и прогнозов в дизайне
- 1.9. Совместная работа в проектных группах с помощью ИИ
 - 1.9.1. Сотрудничество человека и ИИ в проектах дизайна
 - 1.9.2. Платформы и инструменты для совместной работы с помощью ИИ (Adobe Creative Cloud и Sketch2React)
 - 1.9.3. Передовая практика интеграции технологий с помощью ИИ
 - 1.9.4. Перспективы сотрудничества человека и ИИ в дизайне
- 1.10. Стратегии успешного внедрения ИИ в дизайн
 - 1.10.1. Выявление потребностей в дизайне, решаемых с помощью ИИ
 - 1.10.2. Оценка доступных платформ и инструментов
 - 1.10.3. Эффективная интеграция в дизайн-проекты
 - 1.10.4. Постоянная оптимизация и адаптация

Модуль 2. Взаимодействие дизайна и пользователя с искусственным интеллектом

- 2.1. Контекстные предложения в поведенческом дизайне
 - 2.1.1. Понимание поведения пользователей в дизайне
 - 2.1.2. Системы контекстных предложений на основе ИИ
 - 2.1.3. Стратегии обеспечения прозрачности и согласия пользователей
 - 2.1.4. Тенденции и возможные улучшения в поведенческой персонализации
- 2.2. Предиктивный анализ взаимодействия с пользователем
 - 2.2.1. Важность предиктивной аналитики при взаимодействии пользователя с дизайнером
 - 2.2.2. Модели *машинного обучения* для прогнозирования поведения пользователей
 - 2.2.3. Интеграция предиктивной аналитики в дизайн пользовательского интерфейса
 - 2.2.4. Проблемы и дилеммы в предиктивной аналитике
- 2.3. Адаптивный дизайн для различных устройств с помощью ИИ
 - 2.3.1. Принципы адаптивного дизайна устройств
 - 2.3.2. Алгоритмы адаптации контента
 - 2.3.3. Оптимизация интерфейса для мобильных и настольных компьютеров
 - 2.3.4. Будущие разработки в области адаптивного дизайна с использованием новых технологий
- 2.4. Автоматическая генерация персонажей и врагов в видеоиграх
 - 2.4.1. Необходимость автоматической генерации в разработке видеоигр
 - 2.4.2. Алгоритмы генерации персонажей и врагов
 - 2.4.3. Кастомизация и адаптация автоматически генерируемых персонажей
 - 2.4.4. Опыт разработки: Проблемы и извлеченные уроки
- 2.5. Улучшение ИИ игровых персонажей
 - 2.5.1. Важность искусственного интеллекта для персонажей видеоигр
 - 2.5.2. Алгоритмы для улучшения поведения персонажей
 - 2.5.3. Непрерывная адаптация и обучение ИИ в играх
 - 2.5.4. Технические и творческие задачи по улучшению ИИ персонажей

- 2.6. Индивидуальный дизайн в промышленности: Проблемы и возможности
 - 2.6.1. Преобразование промышленного дизайна с помощью персонализации
 - 2.6.2. Технологии, способствующие созданию индивидуального дизайна
 - 2.6.3. Проблемы внедрения индивидуального дизайна в масштабе
 - 2.6.4. Возможности для инноваций и конкурентной дифференциации
- 2.7. Дизайн для устойчивого развития с помощью ИИ
 - 2.7.1. Анализ жизненного цикла и прослеживаемость с помощью искусственного интеллекта
 - 2.7.2. Оптимизация использования перерабатываемых материалов
 - 2.7.3. Улучшение устойчивых процессов
 - 2.7.4. Разработка практических стратегий и проектов
- 2.8. Интеграция виртуальных помощников в интерфейсы дизайна с помощью Adobe Sensei, Figma и AutoCAD
 - 2.8.1. Роль виртуальных помощников в интерактивном дизайне
 - 2.8.2. Разработка специализированных виртуальных помощников в дизайне
 - 2.8.3. Естественное взаимодействие с виртуальными помощниками в дизайн-проектах
 - 2.8.4. Проблемы внедрения и постоянное совершенствование
- 2.9. Постоянный анализ пользовательского опыта с целью его улучшения
 - 2.9.1. Цикл непрерывного совершенствования в дизайне взаимодействия
 - 2.9.2. Инструменты и метрики для непрерывного анализа
 - 2.9.3. Итерации и адаптация в пользовательском опыте
 - 2.9.4. Обеспечение конфиденциальности и прозрачности при работе с конфиденциальными данными
- 2.10. Применение методов искусственного интеллекта для улучшения юзабилити
 - 2.10.1. Пересечение ИИ и юзабилити
 - 2.10.2. Анализ настроений и пользовательский опыт (UX)
 - 2.10.3. Динамическая персонализация интерфейса
 - 2.10.4. Оптимизация рабочего процесса и навигации



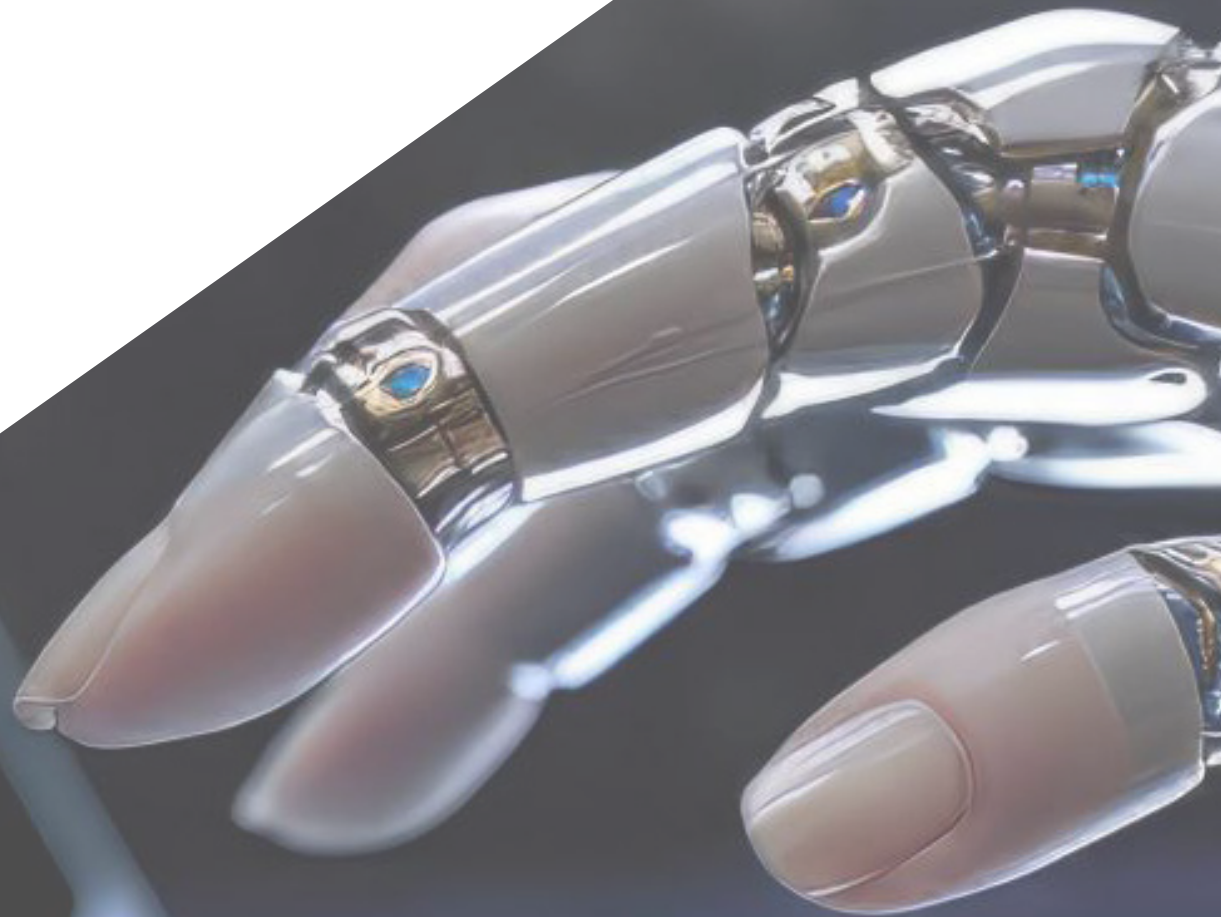
Модуль 3. Этика и экология в дизайне и ИИ

- 3.1. Воздействие на окружающую среду в промышленном дизайне: Этический подход
 - 3.1.1. Экологическая грамотность в промышленном дизайне
 - 3.1.2. Оценка жизненного цикла и устойчивый дизайн
 - 3.1.3. Этические проблемы при принятии проектных решений, оказывающих влияние на окружающую среду
 - 3.1.4. Устойчивые инновации и будущие тенденции
- 3.2. Совершенствование визуальной доступности в графическом дизайне с помощью отчетности
 - 3.2.1. Визуальная доступность как этический приоритет в графическом дизайне
 - 3.2.2. Инструменты и практики для улучшения визуальной доступности (Google LightHouse и Microsoft Accessibility Insights)
 - 3.2.3. Этические проблемы при реализации визуальной доступности
 - 3.2.4. Профессиональная ответственность и будущее совершенствования в области визуальной доступности
- 3.3. Сокращение отходов в процессе дизайна: Проблемы устойчивого развития
 - 3.3.1. Важность сокращения отходов в дизайне
 - 3.3.2. Стратегии сокращения отходов на разных этапах дизайна
 - 3.3.3. Этические проблемы при внедрении практики сокращения отходов
 - 3.3.4. Корпоративные обязательства и сертификаты устойчивого развития
- 3.4. Анализ настроений при создании редакционного контента: Этические аспекты
 - 3.4.1. Анализ настроений и этики в редакционном контенте
 - 3.4.2. Анализ настроений и алгоритмы принятия этических решений
 - 3.4.3. Влияние на общественное мнение
 - 3.4.4. Проблемы анализа настроения и будущие последствия
- 3.5. Интеграция распознавания эмоций для иммерсивного опыта
 - 3.5.1. Этика в интеграции распознавания эмоций в иммерсивные эксперименты
 - 3.5.2. Технологии распознавания эмоций
 - 3.5.3. Этические проблемы при создании эмоционально-осознанных иммерсивных экспериментов
 - 3.5.4. Перспективы и этика разработки иммерсивных экспериментов
- 3.6. Этика в дизайне видеоигр: Последствия и решения
 - 3.6.1. Этика и ответственность в дизайне видеоигр
 - 3.6.2. Инклюзивность и разнообразие в видеоиграх: Этические решения
 - 3.6.3. Микротранзакции и этическая монетизация в видеоиграх
 - 3.6.4. Этические проблемы при разработке нарративов и персонажей в видеоиграх
- 3.7. Ответственный дизайн: Этические и экологические аспекты в промышленности
 - 3.7.1. Этический подход к ответственному дизайну
 - 3.7.2. Инструменты и методы ответственного дизайна
 - 3.7.3. Этические и экологические проблемы в индустрии дизайна
 - 3.7.4. Корпоративные обязательства и сертификаты ответственного дизайна
- 3.8. Этика при интеграции искусственного интеллекта в пользовательские интерфейсы
 - 3.8.1. Исследование того, как искусственный интеллект в пользовательских интерфейсах поднимает этические проблемы
 - 3.8.2. Прозрачность и объяснимость систем искусственного интеллекта в пользовательских интерфейсах
 - 3.8.3. Этические проблемы при сборе и использовании данных пользовательского интерфейса
 - 3.8.4. Будущие перспективы этики пользовательских интерфейсов ИИ
- 3.9. Устойчивость в инновационных процессах дизайна
 - 3.9.1. Признание важности устойчивости в инновационном процессе дизайна
 - 3.9.2. Разработка устойчивых процессов и принятие этических решений
 - 3.9.3. Этические проблемы при внедрении инновационных технологий
 - 3.9.4. Деловые обязательства и сертификаты устойчивого развития в процессе дизайна
- 3.10. Этические аспекты применения технологий в дизайне
 - 3.10.1. Этические решения при выборе и применении технологий в дизайн
 - 3.10.2. Этика в дизайне пользовательского опыта с использованием передовых технологий
 - 3.10.3. Пересечения этики и технологий в дизайне
 - 3.10.4. Возникающие тенденции и роль этики в будущем направлении дизайна с использованием передовых технологий

05 Methodology

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“*Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере*”

Кейс-метод является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании кейс-метода - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей курса студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

ТЕСН эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает различные дидактические элементы в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В ТЕСН вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.



В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



Практика навыков и компетенций

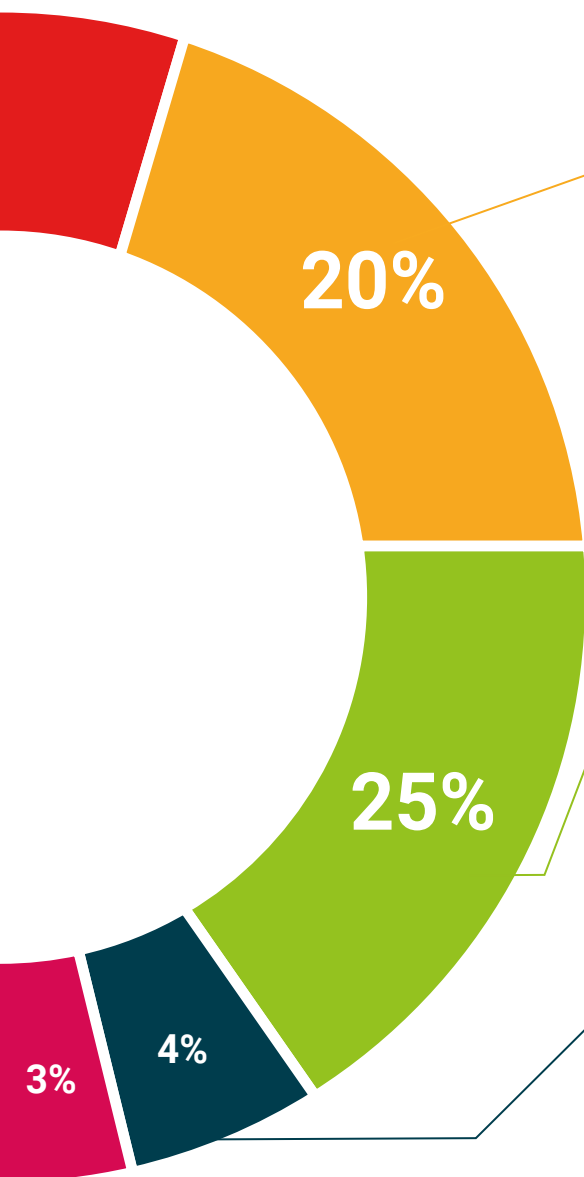
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

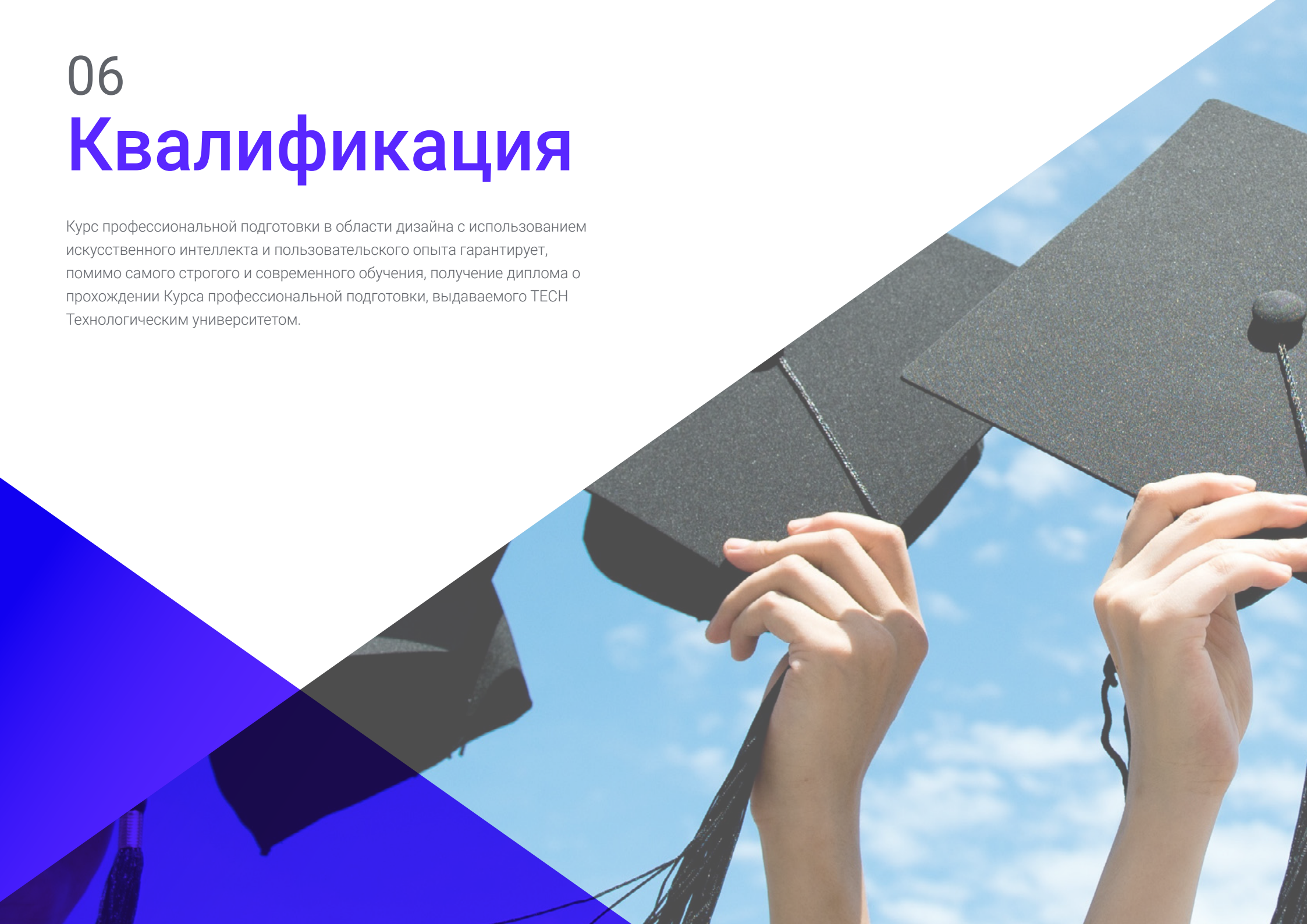
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу
и получите университетский диплом
без хлопот, связанных с поездками
и бумажной волокитой”

Данный **Курс профессиональной подготовки в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



Будущее
Здоровье Доверие Люди
Образование Информация Тьюторы
Гарантия Аккредитация Преподавание
Институты Технология Обучение
Сообщество Обязанности
Персональное внимание Инновации
Знания Настоящее сообщество
Веб обучение
Развитие Институты
Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной подготовки

Дизайн с использованием
искусственного интеллекта
и пользовательский опыт

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Курс профессиональной подготовки

Дизайн с использованием искусственного интеллекта и пользовательский опыт

