

Certificat Avancé

Conception avec Intelligence Artificielle
et Expérience Utilisateur



Certificat Avancé Conception avec Intelligence Artificielle et Expérience Utilisateur

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-conception-intelligence-artificielle-experience-utilisateur

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 24

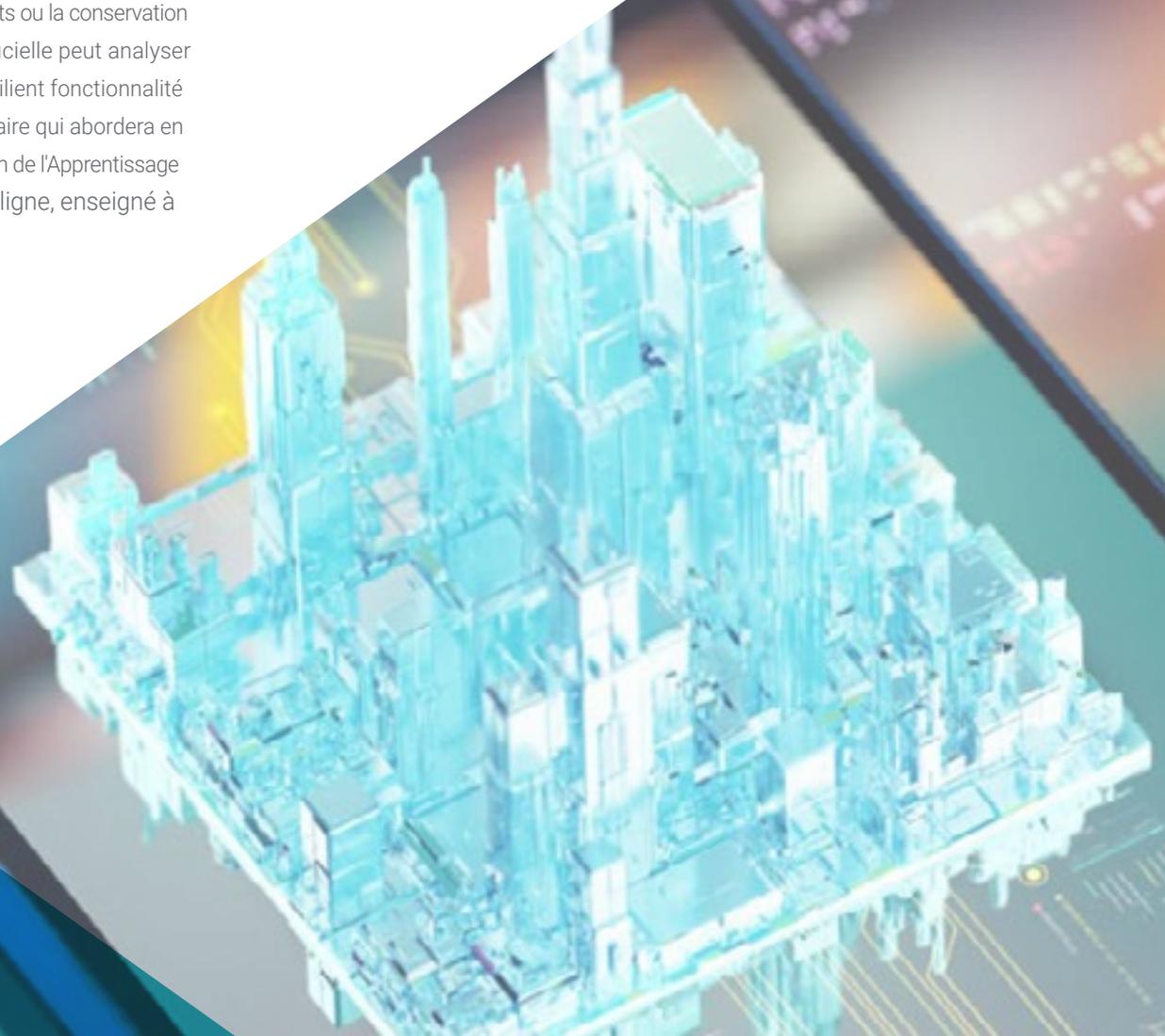
06

Diplôme

page 32

01 Présentation

L'un des principaux défis pour les artistes est de prendre des décisions de Design qui ne produisent pas d'effets négatifs sur l'environnement. En ce sens, l'Intelligence Artificielle peut être utilisée par des spécialistes pour créer des œuvres durables qui tiennent compte des facteurs environnementaux (tels que l'efficacité énergétique, la réduction des déchets ou la conservation des ressources naturelles). Il convient de noter que l'Intelligence Artificielle peut analyser de multiples variables afin de trouver des solutions optimales qui concilient fonctionnalité et durabilité. Par conséquent, TECH met en œuvre un diplôme universitaire qui abordera en détail la durabilité dans l'innovation des processus du Design par l'utilisation de l'Apprentissage Automatique. Le tout dans un format pratique et flexible 100% en ligne, enseigné à travers la méthodologie révolutionnaire Relearning.



“

Vous améliorerez l'accessibilité visuelle en Design graphique dans la meilleure université numérique du monde, selon Forbes"

L'Intelligence Artificielle joue un rôle de plus en plus important dans le Design de l'Expérience Utilisateur (UX), offrant de nouvelles opportunités et approches pour améliorer la satisfaction du public. Grâce à ses outils, les professionnels peuvent analyser à la fois les comportements et les préférences du public pour proposer des produits pertinents. La satisfaction des consommateurs s'en trouvera améliorée, car ils auront accès à l'information de manière personnalisée. Par ailleurs, les assistants virtuels basés sur l'IA (tels que les *chatbots* ou les assistants vocaux) optimisent l'interaction avec les individus en fournissant des réponses rapides et une assistance en temps réel.

Dans ce contexte, TECH lance un Certificat Avancé qui analysera en profondeur les applications pratiques de l'Apprentissage Automatique dans la Conception. Structuré en 3 modules complets, le syllabus se penchera sur les algorithmes de recommandation dans l'individualisation des interfaces. Dans le même temps, le programme abordera les principaux modèles du *Machine Learning*, permettant aux diplômés de prédire le comportement de l'audience. Le contenu didactique soulignera également l'importance de garantir le respect de la confidentialité et la transparence dans le traitement des données sensibles. D'autre part, la formation encouragera les étudiants à adopter des processus de Design durables et à prendre des décisions éthiques.

Le programme est basé sur une méthodologie 100 % en ligne, ce qui permet aux étudiants de le suivre confortablement. La seule chose dont ils auront besoin pour accéder au programme est un appareil doté d'un accès à Internet. Ainsi, les étudiants pourront accéder au campus virtuel 24 heures sur 24, de n'importe où dans le monde. Il convient de noter que ce Certificat Avancé est basé sur la avancés dans système *Relearning*, dont TECH est l'un des pionniers. Cette méthode d'enseignement est basée sur la répétition des contenus pour garantir l'apprentissage. En même temps, elle fournit diverses ressources multimédias telles que des vidéos pour rendre le contenu plus dynamique et contribuer ainsi à une base de connaissances solide pour les diplômés.

Ce **Certificat Avancé en Conception avec Intelligence Artificielle et Expérience Utilisateur** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Conception avec IA et Expérience Utilisateur
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations théoriques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous mettez en œuvre des stratégies d'analyse avancées afin d'améliorer l'expérience des utilisateurs"

“

Vous souhaitez garantir à la fois la confidentialité et la transparence dans le traitement des données sensibles? Atteignez vos objectifs avec ce programme en seulement 150 heures”

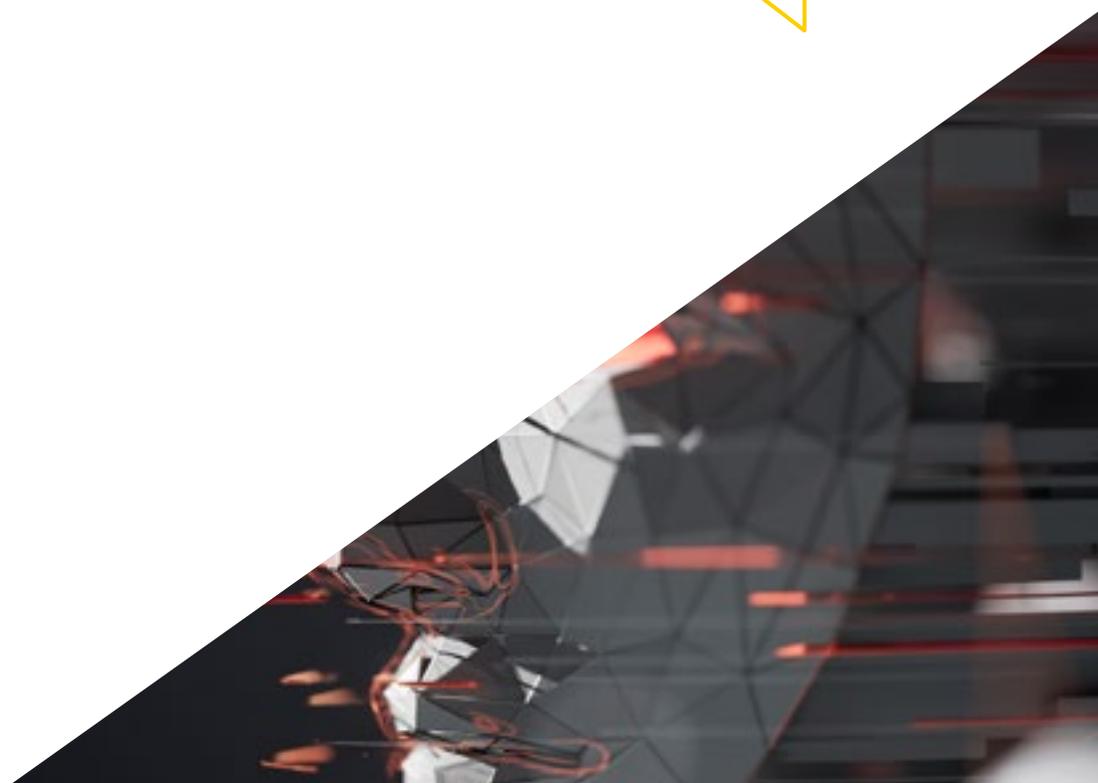
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent 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 serez prêt à relever les défis liés à la mise en œuvre d'une conception personnalisée à grande échelle.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, ce qui vous engagera davantage dans votre spécialisation professionnelle.



02 Objectifs

Ce diplôme universitaire fournira aux diplômés les compétences nécessaires pour appliquer les outils d'Intelligence Artificielle à leurs projets créatifs. Ainsi, les professionnels pourront gérer efficacement la génération automatique de contenu, l'optimisation du design et la reconnaissance des formes. En outre, les étudiants utiliseront des algorithmes prédictifs afin d'anticiper les interactions des utilisateurs, permettant ainsi des réponses proactives. En outre, leur pratique professionnelle sera caractérisée par une conscience éthique, qui les incitera à mettre en œuvre des pratiques durables telles que la réduction des déchets ou l'intégration de technologies responsables.





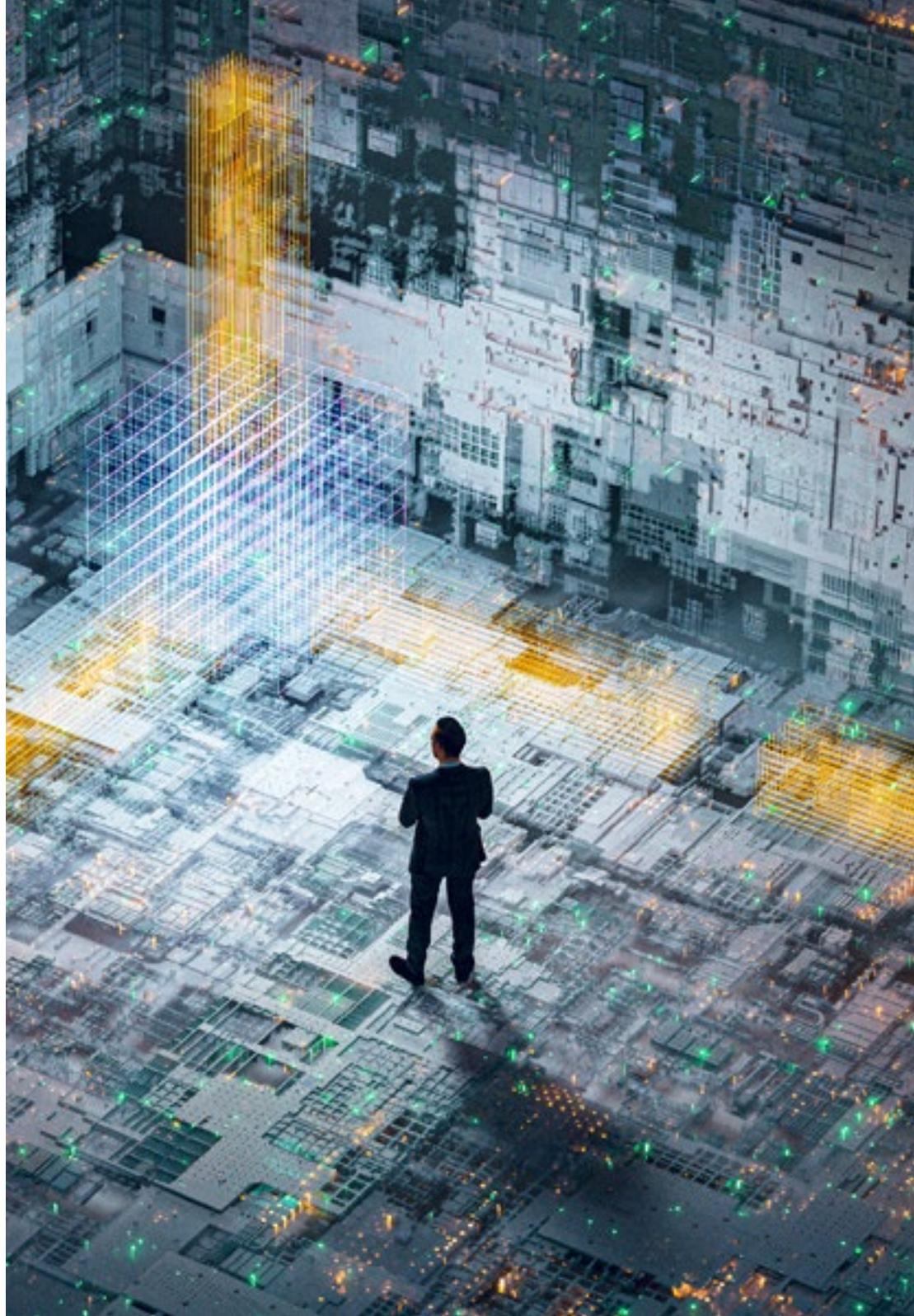
“

Mettez à jour vos connaissances en matière de Conception avec Intelligence Artificielle et Expérience Utilisateur grâce à des contenus multimédias innovants"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre les fondements théoriques de l'Intelligence Artificielle
- ◆ Étudier les différents types de données et comprendre le cycle de vie des données
- ◆ Évaluer le rôle crucial des données dans le développement et la mise en œuvre de solutions d'Intelligence Artificielle
- ◆ Approfondir la compréhension des algorithmes et de leur complexité pour résoudre des problèmes spécifiques
- ◆ Explorer les fondements théoriques des réseaux neuronaux pour le développement du *Deep Learning*
- ◆ Analyser l'informatique bio-inspirée et sa pertinence dans le développement de systèmes intelligents
- ◆ Analyser les stratégies actuelles d'Intelligence Artificielle dans divers domaines, en identifiant les opportunités et les défis
- ◆ Développer des compétences pour mettre en œuvre des outils d'Intelligence Artificielle dans des projets de Design, couvrant la génération automatique de contenu, l'optimisation des Designs et la reconnaissance des formes
- ◆ Appliquer des outils de collaboration, en tirant parti de l'Intelligence Artificielle pour améliorer la communication et l'efficacité au sein des équipes de design
- ◆ Incorporer des aspects émotionnels dans les designs grâce à des techniques qui permettent d'établir un lien efficace avec le public
- ◆ Comprendre la symbiose entre le Design interactive et l'Intelligence Artificielle pour optimiser l'expérience de l'utilisateur
- ◆ Développer des compétences en matière de Design adaptatif, en tenant compte du comportement des utilisateurs et en appliquant des outils avancés d'Intelligence Artificielle
- ◆ Analyser de manière critique les défis et les opportunités liés à la mise en œuvre d'un Design personnalisé dans l'industrie à l'aide de l'Intelligence Artificielle
- ◆ Comprendre le rôle transformateur de l' Intelligence Artificielle dans l'innovation des processus de Design et de fabrication





Objectifs spécifiques

Module 1. Application Pratique de l'Intelligence Artificielle dans le Design

- ♦ Appliquer des outils de collaboration, en tirant parti de l' IA pour améliorer la communication et l'efficacité au sein des équipes de Design
- ♦ Incorporer des aspects émotionnels dans les Designs grâce à des techniques qui permettent de se connecter efficacement avec le public, en explorant comment l'IA peut influencer la perception émotionnelle du Design
- ♦ Maîtriser des outils et des cadres spécifiques pour l'application de l'IA au Design, tels que les GAN (Generative Adversarial Networks) et d'autres bibliothèques importantes
- ♦ Utiliser l'IA pour générer automatiquement des images, des illustrations et d'autres éléments visuels
- ♦ Mettre en œuvre des techniques IA pour analyser les données relatives au design, telles que le comportement de navigation et le feedback des utilisateurs

Module 2. Interaction Conception-Utilisateur et Intelligence Artificielle

- ♦ Comprendre la symbiose entre le Design interactive et l'IA pour optimiser l'expérience de l'utilisateur
- ♦ Développer des compétences en matière de Design adaptative, en tenant compte du comportement des utilisateurs et en appliquant des outils avancés d'IA
- ♦ Analyser de manière critique les défis et les opportunités liés à la mise en œuvre d'un Design personnalisé dans l'industrie à l'aide de IA
- ♦ Utiliser des algorithmes d'IA prédictive pour anticiper les interactions avec les utilisateurs, ce qui permet d'apporter des réponses proactives et efficaces lors du Design
- ♦ Développer des systèmes de recommandation basés sur l'IA qui suggèrent aux utilisateurs des contenus, des produits ou des actions pertinents.

Module 3. L'éthique et l'environnement dans le Design et l'Intelligence Artificielle

- ♦ Comprendre les principes éthiques liés au Design et à l'Intelligence Artificielle, en cultivant une conscience éthique dans la prise de décision
- ♦ Se concentrer sur l'intégration éthique des technologies, telles que la reconnaissance des émotions, en garantissant des expériences immersives qui respectent la confidentialité et la dignité de l'utilisateur
- ♦ Promouvoir la responsabilité sociale et environnementale dans le Design de jeux vidéo et dans l'industrie en général, en considérant les aspects éthiques dans la représentation et le gameplay
- ♦ Générer des pratiques durables dans les processus de Design, allant de la réduction des déchets à l'intégration de technologies responsables, contribuant ainsi à la préservation de l'environnement
- ♦ Analyser comment les technologies de l'IA peuvent affecter la société, en envisageant des stratégies pour atténuer leurs éventuels impacts négatifs



Vous êtes en présence d'un diplôme flexible, compatible avec vos responsabilités quotidiennes les plus exigeantes"

03

Direction de la formation

Dans le choix du personnel de gestion et d'enseignement qui compose ce diplôme universitaire exclusif, TECH a tenu compte de la préparation académique élevée et de la vaste expérience professionnelle des enseignants qui ont créé ce programme d'études complet. Ainsi, les diplômés sont assurés de recevoir les connaissances les plus récentes en matière de Conception avec Intelligence Artificielle et Expérience Utilisateur. De cette manière, les étudiants ont les garanties nécessaires pour élargir leurs connaissances et seront en mesure de faire un saut de qualité dans leur profession.



“

Un programme créé par des spécialistes avec un matériel pédagogique de haut niveau sont la clé d'une carrière professionnelle réussie"

Directeur invité international

Flaviane Peccin est une **data scientist** de premier plan avec plus d'une décennie d'expérience internationale dans l'application de la **modélisation prédictive** et de **l'apprentissage automatique** dans divers secteurs. Tout au long de sa carrière, elle a mené des projets innovants dans le domaine de **l'Intelligence Artificielle**, de **l'analyse des données** et de la **prise de décision commerciale basée sur les données**, s'imposant comme une personnalité influente dans la **transformation numérique** des grandes entreprises.

À cet égard, elle a occupé des rôles de grande importance chez **Visa**, en tant que **Directrice de l'Intelligence Artificielle** et de **l'Apprentissage Machine**, où elle a été responsable de la définition et de l'exécution de la stratégie mondiale de l'entreprise en matière de **science des données**, avec un accent particulier sur le **Machine Learning as a Service**. En outre, son leadership s'est étendu de la collaboration avec les **parties prenantes commerciales et scientifiques**, à la mise en œuvre **d'algorithmes avancés et de solutions technologiques évolutives**, qui ont permis d'améliorer l'efficacité et la précision de la prise de décision. Son expérience dans l'intégration des tendances émergentes de **l'Intelligence Artificielle** et du **Gen AI** l'a positionnée à l'avant-garde de son domaine.

Elle a également travaillé en tant que **Directrice de la Science des Données** dans la même organisation, dirigeant une équipe d'experts qui a fourni des **conseils analytiques** à des clients en **Amérique Latine**, développant des **modèles prédictifs** qui ont optimisé le cycle de vie des **détenteurs de cartes** et amélioré de manière significative la gestion des **portefeuilles de crédit et de débit**. Au cours de sa carrière, elle a également occupé des postes clés chez **Souza Cruz, HSBC, GVT et Telefónica**, où elle a contribué au développement de solutions innovantes en matière de gestion des risques, de modèles analytiques et de **contrôle de la fraude**.

Forte d'une vaste expérience sur les marchés **d'Amérique Latine** et des **États-Unis**, Flaviane Peccin a joué un rôle déterminant dans l'adaptation des produits et des services, en utilisant des techniques statistiques avancées et des **analyses de données approfondies**.



Mme Peccin, Flaviane

- Directrice de l'Intelligence Artificielle et de l'Apprentissage Automatique chez Visa, Miami, États-Unis
- Directrice de la Science des Données chez Visa
- Responsable de l'Analyse des Clients chez Visa
- Coordinatrice/ Spécialiste de la Science des Données chez Souza Cruz
- Analyste en Modélisation Quantitative chez HSBC
- Analyste en Crédit et Recouvrement chez GVT
- Analyste Statistique chez Telefónica
- Master en Méthodes Numériques en Ingénierie de l'Universidade Federal do Paraná
- Licence en Statistiques de l'Universidade Federal do Paraná

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



Dr Peralta Martín-Palomino, Arturo

- ♦ CEO et CTO de Prometeus Global Solutions
- ♦ CTO chez Korporate Technologies
- ♦ CTO de AI Shephers GmbH
- ♦ Consultant et Conseiller Stratégique auprès d'Alliance Medical
- ♦ Directeur du Design et du Développement chez DocPath
- ♦ Doctorat en Ingénierie de Informatique de l'Université de Castille - La Manche
- ♦ Doctorat en Économie, Commerce et Finances de l'Université Camilo José Cela
- ♦ Doctorat en Psychologie, Université de Castille - la Manche
- ♦ Master en Executive MBA de l'Université Isabel I
- ♦ Master en Business and Marketing Management par l'Université Isabel I
- ♦ Master en Big Data par Formation Hadoop
- ♦ Master en Technologies Avancées de l'Information de l'Université de Castille - la Manche
- ♦ Membre de: Groupe de Recherche SMILE



M. Maldonado Pardo, Chema

- ♦ Designer Graphique chez DocPath Document Solutions S.L.
- ♦ Associé Fondateur et Responsable du Département de Design et Publicité de D.C.M. Diffusion Intégrale d'Idées, C.B
- ♦ Responsable du Département de Design et d'impression numérique de Ofipaper, La Mancha S.L.
- ♦ Designer Graphique chez Ático, Estudio Gráfico
- ♦ Graphiste et Imprimeur Artisan chez Lozano Arts Graphiques
- ♦ Metteur en page et Graphiste à Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Télécommunications de l'Université polytechnique de Madrid
- ♦ ETS Systèmes informatiques ETSI de l'Université de Castilla-La Mancha

Professeurs

Mme Parreño Rodríguez, Adelaida

- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer dans les projets PHOENIX et FLEXUM*
- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer à l'Université de Murcie*
- ♦ *Manager in Research & Innovation in European Projects à l'Université de Murcie*
- ♦ Créatrice de contenu dans Global UC3M Challenge
- ♦ Prix Ginés Huertas Martínez (2023)
- ♦ Master en Énergies Renouvelables de l'Université Polytechnique de Cartagena
- ♦ Diplôme en Génie Électrique (bilingue) de l'Université Carlos III de Madrid

04

Structure et contenu

Ce programme fournira aux étudiants une vision holistique de l'intersection entre le Design Graphique et l'Apprentissage Automatique. Composé de trois modules, le programme couvrira tous les aspects allant de la génération automatique de contenu visuel à l'amélioration de la collaboration. Le programme mettra également l'accent sur l'importance des modèles de *Machine Learning* pour prédire le comportement des utilisateurs. En outre, le matériel académique se penchera sur l'impact environnemental du design industriel. De cette manière, les diplômés acquerront une conscience éthique et réaliseront des pièces durables pour innover dans le secteur artistique.



“

Vous maîtriserez les outils d'Apprentissage Automatique les plus avancés et créerez les designs les plus originaux"

Module 1. Application Pratique de l'Intelligence Artificielle dans le Design

- 1.1. Génération automatique d'images dans le Design graphique avec Wall-e, Adobe Firefly et Stable Diffusion
 - 1.1.1. Concepts fondamentaux de la génération d'images
 - 1.1.2. Outils et *frameworks* pour la génération graphique automatique
 - 1.1.3. Impact social et culturel du Design génératif
 - 1.1.4. Tendances actuelles dans le domaine et développements et applications futurs
- 1.2. Personnalisation dynamique des interfaces utilisateur à l'aide de l'IA
 - 1.2.1. Principes de la personnalisation dans l'UI/UX
 - 1.2.2. Algorithmes de recommandation pour la personnalisation des interfaces
 - 1.2.3. Expérience de l'utilisateur et feedback constant
 - 1.2.4. Implémentation pratique dans des applications réelles
- 1.3. Design génératif : Applications dans l'industrie et l'art
 - 1.3.1. Principes fondamentaux du Design generative
 - 1.3.2. Design génératif dans la industrie
 - 1.3.3. Design génératif dans l'art contemporain
 - 1.3.4. Défis et développements futurs du Design générative
- 1.4. Création automatique de *Layouts* éditoriaux à l'aide d'algorithmes
 - 1.4.1. Principes du *Layout* éditoriale automatique
 - 1.4.2. Algorithmes de distribution de contenu
 - 1.4.3. Optimisation des espaces et des proportions dans le Design éditorial
 - 1.4.4. Automatisation du processus de révision et d'ajustement
- 1.5. Génération procédurale de contenu dans les jeux vidéo avec PCG
 - 1.5.1. Introduction à la génération procédurale dans les jeux vidéo
 - 1.5.2. Algorithmes de création automatique de niveaux et d'environnements
 - 1.5.3. La narration procédurale et les embranchements dans les jeux vidéo
 - 1.5.4. Impact de la génération procédurale sur l'expérience du joueur
- 1.6. Reconnaissance de formes dans les logos avec le Machine Learning à l'aide de Cogniac
 - 1.6.1. Principes de base de la reconnaissance des formes dans le design graphique
 - 1.6.2. Implémentation de modèles de *Machine Learning* pour l'identification de logos
 - 1.6.3. Applications pratiques dans le Design graphique
 - 1.6.4. Considérations juridiques et éthiques relatives à la reconnaissance des logos



- 1.7. Optimisation des couleurs et des compositions avec l'IA
 - 1.7.1. Psychologie des couleurs et composition visuelle
 - 1.7.2. Algorithmes d'optimisation des couleurs dans le Design graphique avec Adobe Color Wheel et Colors
 - 1.7.3. Composition automatique d'éléments visuels à l'aide de Framer, Canva et RunwayML
 - 1.7.4. Évaluation de l'impact de l'optimisation automatique sur la perception de l'utilisateur
 - 1.8. Analyse prédictive des tendances visuelles dans le Design
 - 1.8.1. Collecte de données et tendances actuelles
 - 1.8.2. Modèles de *Machine Learning* pour la prédiction des tendances
 - 1.8.3. Mise en œuvre de stratégies de Design proactif
 - 1.8.4. Principes d'utilisation des données et des prévisions dans le Design
 - 1.9. Collaboration assistée par l'IA dans les équipes de Design
 - 1.9.1. Collaboration entre l'homme et l'IA dans les projets de Design
 - 1.9.2. Plateformes et outils de collaboration assistée par l'IA (Adobe Creative Cloud et Sketch2React)
 - 1.9.3. Meilleures pratiques en matière d'intégration des technologies assistées par l'IA
 - 1.9.4. Perspectives d'avenir pour la collaboration entre l'homme et l'IA dans le Design
 - 1.10. Stratégies pour une intégration réussie de l'IA dans le Design
 - 1.10.1. Identification des besoins de Design pouvant être résolus par l'IA
 - 1.10.2. Évaluation des plateformes et outils disponibles
 - 1.10.3. Intégration efficace dans les projets de Design
 - 1.10.4. Optimisation et adaptabilité continues
- Module 2. Interaction Conception-Utilisateur et IA**
- 2.1. Suggestions contextuelles de Design comportemental
 - 2.1.1. Comprendre le comportement de l'utilisateur dans le Design
 - 2.1.2. Systèmes de suggestions contextuelles basés sur l'IA
 - 2.1.3. Stratégies visant à garantir la transparence et le consentement de l'utilisateur
 - 2.1.4. Tendances et améliorations potentielles en matière de personnalisation comportementale
 - 2.2. Analyse prédictive des interactions avec les utilisateurs
 - 2.2.1. Importance de l'analyse prédictive dans les interactions utilisateur-Design
 - 2.2.2. Modèles de *Machine Learning* pour la prédiction du comportement des utilisateurs
 - 2.2.3. Intégration de l'analyse prédictive dans le Design de l'interface utilisateur
 - 2.2.4. Défis et dilemmes de l'analyse prédictive
 - 2.3. Design adaptatif à différents appareils grâce à l'IA
 - 2.3.1. Principes du Design adaptative des appareils
 - 2.3.2. Algorithmes de Adaptation de contenu
 - 2.3.3. Optimisation de l'interface pour les expériences mobiles et de bureau
 - 2.3.4. Développement d'avenir dans le Design adaptatif avec les technologies émergentes
 - 2.4. Génération automatique de personnages et d'ennemis dans les jeux vidéo
 - 2.4.1. La nécessité de la génération automatique dans le développement des jeux vidéo
 - 2.4.2. Algorithmes de génération de personnages et d'ennemis
 - 2.4.3. Personnalisation et adaptabilité des personnages générés automatiquement
 - 2.4.4. Expériences de développement : Défis et leçons apprises
 - 2.5. Améliorer l'IA des personnages de jeu
 - 2.5.1. Importance de l'intelligence artificielle dans les personnages de jeux vidéo
 - 2.5.2. Algorithmes pour améliorer le comportement des personnages
 - 2.5.3. Adaptation continue et apprentissage de l'IA dans les jeux
 - 2.5.4. Défis techniques et créatifs liés à l'amélioration de l'IA des personnages
 - 2.6. Design personnalisé dans l'industrie : Défis et opportunités
 - 2.6.1. Transformer le design industriel grâce à la personnalisation
 - 2.6.2. Technologies habilitantes pour le Design personnalisé
 - 2.6.3. Défis liés à la mise en œuvre du Design personnalisée à grande échelle
 - 2.6.4. Possibilités d'innovation et de différenciation concurrentielle
 - 2.7. Design durable grâce à l'IA
 - 2.7.1. Analyse du cycle de vie et traçabilité grâce à l'intelligence artificielle
 - 2.7.2. Optimisation des matériaux recyclables
 - 2.7.3. Amélioration des processus durables
 - 2.7.4. Développement de stratégies et de projets pratiques
 - 2.8. Intégration d'assistants virtuels dans les interfaces de Design avec Adobe Sensei, Figma et AutoCAD
 - 2.8.1. Rôle des assistants virtuels dans le design interactif
 - 2.8.2. Développement d'assistants virtuels spécialisés dans le Design
 - 2.8.3. Interaction naturelle avec les assistants virtuels dans les projets de Design
 - 2.8.4. Défis de la mise en œuvre et amélioration continue

- 2.9. Analyse continue de l'expérience utilisateur en vue d'une amélioration
 - 2.9.1. Cycle d'amélioration continue du Design des interactions
 - 2.9.2. Outils et mesures pour l'analyse continue
 - 2.9.3. Itération et adaptation dans l'expérience utilisateur
 - 2.9.4. Garantir le respect de la confidentialité et la transparence dans le traitement des données sensibles
- 2.10. Application des techniques d'IA pour l'amélioration de la utilisabilité
 - 2.10.1. Croisement de l'IA et de l'utilisabilité
 - 2.10.2. Expérience utilisateur et expérience utilisateur (UX)
 - 2.10.3. Personnalisation dynamique de l'interface
 - 2.10.4. Optimisation du flux de travail et de la navigation

Module 3. Éthique et environnement dans le Design et l'IA

- 3.1. Impact environnemental dans le Design industriel : Approche éthique
 - 3.1.1. Sensibilisation environnementale dans le Design industriel
 - 3.1.2. Analyse du cycle de vie et Design durable
 - 3.1.3. Défis éthiques dans les décisions de Design avec impact sur l'environnement
 - 3.1.4. Innovations durables et tendances futures
- 3.2. Améliorer l'accessibilité visuelle dans le Design graphique responsable
 - 3.2.1. L'accessibilité visuelle en tant que priorité éthique dans le Design graphique
 - 3.2.2. Outils et pratiques pour l'amélioration de l'accessibilité visuelle (Google LightHouse et Microsoft Accessibility Insights)
 - 3.2.3. Défis éthiques dans la mise en œuvre de l'accessibilité visuelle
 - 3.2.4. Responsabilité professionnelle et améliorations futures de l'accessibilité visuelle
- 3.3. Réduction des déchets dans le processus de Design : Défis durables
 - 3.3.1. Importance de la réduction des déchets dans le Design
 - 3.3.2. Stratégies de réduction des déchets aux différents stades du Design
 - 3.3.3. Défis éthiques dans la mise en œuvre des pratiques de réduction des déchets
 - 3.3.4. Engagements des entreprises et certifications durables
- 3.4. Analyse des sentiments dans la création de contenu éditorial : Considérations éthiques
 - 3.4.1. Analyse du sentiment et de l'éthique dans le contenu éditorial
 - 3.4.2. Algorithmes pour l'analyse des sentiments et la prise de décision éthique
 - 3.4.3. Impact sur l'opinion publique
 - 3.4.4. Défis de l'analyse des sentiments et implications futures

- 3.5. Intégration de la reconnaissance des émotions pour les expériences immersives
 - 3.5.1. Éthique de l'Intégration de la Reconnaissance des Émotions dans les Expériences Immersives
 - 3.5.2. Technologies de Reconnaissance des Émotions
 - 3.5.3. Défis Éthiques dans la Création d'Expériences Immersives Émotionnellement Conscientes
 - 3.5.4. Perspectives Futures et Éthique dans le Développement d'Expériences Immersives
- 3.6. Éthique dans le Design de jeux vidéo : Implications et décisions
 - 3.6.1. Éthique et Responsabilité dans le Design de Jeux Vidéo
 - 3.6.2. Inclusion et Diversité dans les Jeux Vidéo : Décisions Éthiques
 - 3.6.3. Microtransactions et Monétisation Éthique dans les Jeux Vidéo
 - 3.6.4. Défis Éthiques dans le Développement des Narratives et des Personnages dans les Jeux Vidéo
- 3.7. Design responsable : Considérations éthiques et environnementales dans l'industrie
 - 3.7.1. Approche Éthique du Design Responsable
 - 3.7.2. Outils et Méthodes pour le Design Responsable
 - 3.7.3. Défis Éthiques et Environnementaux dans l'Industrie du Design
 - 3.7.4. Engagements des Entreprises et Certifications en matière de Design Responsable
- 3.8. Éthique dans l'intégration de l'IA dans les interfaces utilisateurs
 - 3.8.1. Explorer comment l'intelligence artificielle dans les interfaces utilisateurs soulève des défis éthiques
 - 3.8.2. Transparence et Explicabilité dans les Systèmes IA de l'Interface Utilisateur
 - 3.8.3. Défis Éthiques dans la Collecte et l'Utilisation des Données de l'Interface Utilisateur
 - 3.8.4. Perspectives Futures en matière d'Éthique d'IA dans l'Interface Utilisateur
- 3.9. Durabilité dans l'innovation du processus de Design
 - 3.9.1. Reconnaître l'importance de la durabilité dans l'innovation du processus de Design
 - 3.9.2. Développer des Processus Durables et une Prise de Décision Éthique
 - 3.9.3. Défis Éthiques dans l'Adoption des Technologies Innovantes
 - 3.9.4. Engagements Commerciaux et Certifications de Durabilité dans les Processus de Design



- 3.10. Aspects éthiques de l'application des technologies au Design
 - 3.10.1. Décisions Éthiques dans la Sélection et l'Application des Technologies de Design
 - 3.10.2. Éthique dans le Design d'Expériences d'Utilisateurs avec des Technologies Avancée
 - 3.10.3. Intersections de l'éthique et des technologies dans le Design
 - 3.10.4. Tendances émergentes et rôle de l'éthique dans l'orientation future du Design avec des technologies avancées.

“ *Ne manquez pas l'occasion de donner un coup de fouet à votre carrière grâce à ce programme innovant qui se déroule en 6 mois seulement*”

05

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

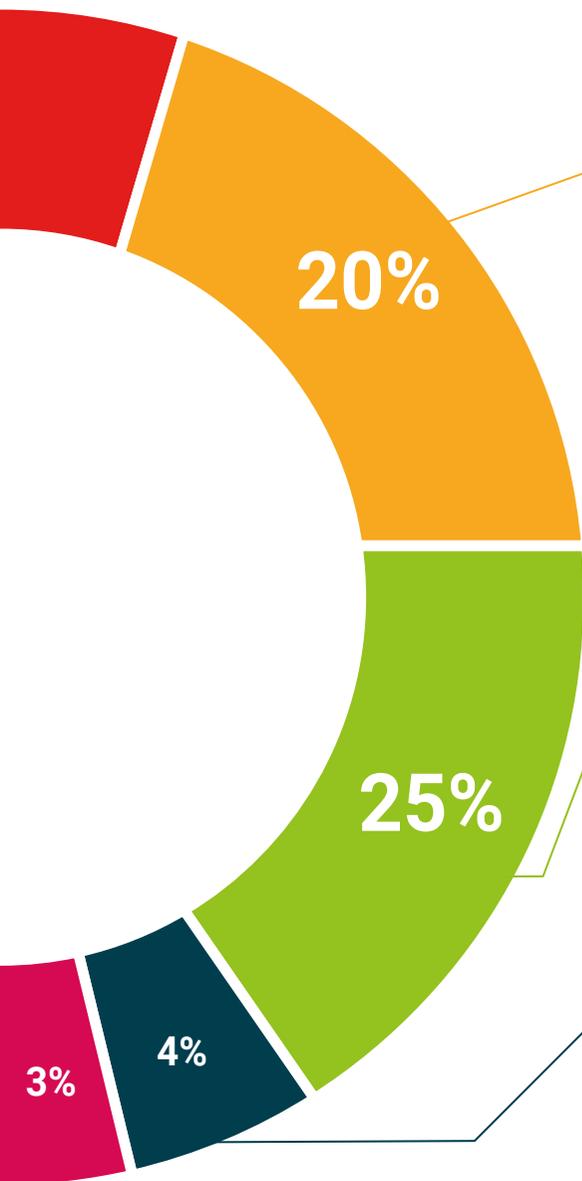
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle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



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Conception avec Intelligence Artificielle et Expérience Utilisateur garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat Avancé en Conception avec Intelligence Artificielle et Expérience Utilisateur** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Conception avec Intelligence Artificielle et Expérience Utilisateur**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 mois**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé

Conception avec Intelligence

Artificielle et Expérience

Utilisateur

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Conception avec Intelligence Artificielle
et Expérience Utilisateur