

# Certificat Avancé Design UX





## Certificat Avancé Design UX

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-design-ux](http://www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-design-ux)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 18*

05

Diplôme

---

*page 26*

# 01

# Présentation

L'un des facteurs fondamentaux à prendre en compte dans la consommation de produits numériques est l'expérience utilisateur (UX). Une mauvaise mise en œuvre de cet élément peut rendre le fonctionnement d'un outil ou d'une application web particulier non intuitif. Cette situation entraîne une baisse des ventes et les utilisateurs ne reviennent pas utiliser le service en raison de son mauvais design. C'est pourquoi le profil professionnel axé sur ce domaine est actuellement l'un des plus recherchés. Ainsi, de nombreuses entreprises recherchent des experts en UX Design qui peuvent leur fournir les meilleures solutions. Ce programme fournira au designer les dernières avancées dans ce domaine, sur la base d'une méthodologie 100% en ligne avec laquelle ils pourront combiner leur travail avec leurs études.



“

*Suivez ce programme et améliorez votre profil professionnel en devenant un grand spécialiste du design appliqué à l'expérience utilisateur"*

Aujourd'hui, de nombreux services et magasins sont au format numérique, par le biais d'applications et de sites web. Les nouvelles vitrines sont donc sur l'internet, et il est essentiel que l'utilisateur ou l'acheteur potentiel puisse y naviguer de manière confortable et intuitive, sans rien qui l'interrompe ou le fasse hésiter. Ainsi, le design axé sur l'expérience utilisateur (UX) est l'un des domaines professionnels les plus importants liés à la numérisation ces dernières années.

C'est pourquoi TECH a développé ce Certificat Avancé, qui fournira au concepteur les connaissances les plus complètes et les plus récentes dans ce domaine, et approfondira des questions telles que l'analyse des erreurs d'utilisabilité les plus courantes, les mesures d'utilisabilité, la gestion et le contrôle des liens internes, le design d'interfaces intuitives pour les enfants ou les facteurs socio-économiques et culturels des utilisateurs et leur importance dans la navigation.

Tout ceci est basé sur un système d'enseignement 100% en ligne qui a été conçu pour que les professionnels en activité puissent continuer à développer leur travail tout en travaillant, sans interruptions ni horaires rigides. En outre, vous bénéficierez des meilleures ressources pédagogiques, présentées par un corps enseignant de grand prestige, qui faciliteront l'apprentissage, le rendant totalement simple et efficace.

Ce **Certificat Avancé en Design UX** contient le programme éducatif le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Design UX
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Vous pourrez accéder à d'importantes opportunités professionnelles dans le domaine du design grâce à cette qualification, qui est développée dans un format 100% en ligne"*

“

*Connaître les règles de l'utilisabilité est essentiel pour être un designer spécialisé dans ce domaine, et vous pourrez vous y plonger avec ce diplôme, dont l'orientation est éminemment pratique”*

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, le médecin sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Ce programme vous fournira les meilleures ressources multimédias pour que l'apprentissage soit efficace et pratique.*

*Grâce à ce Certificat, vous étudierez en profondeur des questions telles que l'analyse des erreurs d'utilisation et le design d'interfaces intuitives.*



# 02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Design UX est d'apporter aux professionnels les principes fondamentaux de l'expérience utilisateur afin qu'ils puissent concevoir des outils et des interfaces intuitives. Vous améliorerez ainsi votre profil professionnel et vous vous préparerez à de nombreuses opportunités d'emploi dans un domaine qui ne cesse de croître, car il est essentiel pour les boutiques en ligne, les services administratifs et d'autres types de sites et d'applications.



“

*D'excellentes perspectives de carrière vous attendent dans un domaine en pleine expansion: le design pour l'expérience utilisateur"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Connaître les bases du design, ainsi que les référents, styles et mouvements qui l'ont façonné depuis ses débuts
- ◆ Comprendre le processus de création, d'analyse et d'étude pour la création de toute œuvre d'art
- ◆ Maîtriser les principes du design centré sur l'utilisateur
- ◆ Concevoir des interfaces intuitives en fonction du type de projet à réaliser et du public visé

“

*Vous atteindrez tous vos objectifs professionnels grâce à cet Certificat Avancé en Design UX”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Principes fondamentaux du Design

- ◆ Relier et corrélérer les différents domaines de design, champs d'application et branches professionnelles
- ◆ Connaître les processus d'idéation, de créativité et d'expérimentation et savoir les appliquer aux projets
- ◆ Intégrer le langage et la sémantique dans les processus d'idéation d'un projet en les reliant à leurs objectifs et valeurs d'usage

### Module 2. L'utilisabilité des systèmes et interfaces d'information

- ◆ Identifier les problèmes liés au design numérique et collecter et analyser les informations nécessaires pour évaluer et les informations nécessaires pour les évaluer et les résoudre
- ◆ Connaître les facteurs conditionnant les processus d'interaction avec l'information, la structure et accessibilité de l'information
- ◆ Savoir établir des structures organisationnelles de l'information
- ◆ Connaître les erreurs d'utilisation pour éviter de les commettre

### Module 3. Design centré sur l'utilisateur

- ◆ Développer la capacité à communiquer, à défendre leur travail et à argumenter leurs décisions de design sur la base des données collectées lors de la recherche sur les utilisateurs
- ◆ Développer la capacité à communiquer, à défendre leur travail et à argumenter leurs décisions de design sur la base des données collectées lors de la recherche sur les utilisateurs

# 03

## Structure et contenu

Les contenus de ce Certificat Avancé en Design UX ont été élaborés par des spécialistes de premier plan dans ce domaine, qui ont été chargés de réunir les connaissances les plus complètes et les plus actuelles pour faire de l'étudiant du programme un professionnel très recherché par tous les types d'entreprises de design. Ainsi, cette qualification a été structurée en 3 modules, à travers lesquels le designer pourra approfondir des questions telles que les principes fondamentaux du design et la création d'interfaces en fonction du type d'utilisateur final auquel elles sont destinées.



“

*Le contenu le plus spécialisé et le plus innovant en matière de design UX se trouve ici”*

## Module 1. Principes fondamentaux du design

- 1.1. Histoire du design
  - 1.1.1. La révolution industrielle
  - 1.1.2. Les étapes du design
  - 1.1.3. Architecture
  - 1.1.4. L'école de Chicago
- 1.2. Styles et mouvements de design
  - 1.2.1. Design décoratif
  - 1.2.2. Mouvement moderniste
  - 1.2.3. *Art déco*
  - 1.2.4. Design industriel
  - 1.2.5. La Bauhaus
  - 1.2.6. La deuxième guerre mondiale
  - 1.2.7. Trans-avant-garde
  - 1.2.8. design contemporaine
- 1.3. Designers et tendances
  - 1.3.1. Architectes d'intérieur
  - 1.3.2. Graphistes
  - 1.3.3. Concepteurs industriels ou de produits
  - 1.3.4. Créateurs de mode
- 1.4. Méthodologie de design
  - 1.4.1. Bruno Munari
  - 1.4.2. Gui Bonsiepe
  - 1.4.3. J. Christopher Jones
  - 1.4.4. L. Bruce Archer
  - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
  - 1.4.6. Jorge Frascara
  - 1.4.7. Bernd Löbach
  - 1.4.8. Joan Costa
  - 1.4.9. Norberto Cháves
- 1.5. Le langage dans le design
  - 1.5.1. Les objets et le sujet
  - 1.5.2. Sémiotique des objets
  - 1.5.3. La disposition objectale et sa connotation
  - 1.5.4. La Globalisation des signes
  - 1.5.5. Proposition
- 1.6. Le design et sa dimension esthétique et formelle
  - 1.6.1. Éléments visuels
    - 1.6.1.1. La forme
    - 1.6.1.2. La mesure
    - 1.6.1.3. Couleur
    - 1.6.1.4. Texture
  - 1.6.2. Éléments relationnels
    - 1.6.2.1. Direction
    - 1.6.2.2. Position
    - 1.6.2.3. Espace
    - 1.6.2.4. Gravité
  - 1.6.3. Éléments pratiques
    - 1.6.3.1. Représentation
    - 1.6.3.2. Signification
    - 1.6.3.3. Fonction
  - 1.6.4. Cadre de référence
- 1.7. Méthodes analytiques du Design
  - 1.7.1. Design pragmatique
  - 1.7.2. design analogique
  - 1.7.3. Un design iconique
  - 1.7.4. design canonique
  - 1.7.5. Principaux auteurs et leur méthodologie

- 1.8. design et sémantique
    - 1.8.1. La sémantique
    - 1.8.2. La signification
    - 1.8.3. Sens dénotatif et connotatif
    - 1.8.4. Le lexique
    - 1.8.5. Champ lexical et famille lexicale
    - 1.8.6. Relations sémantiques
    - 1.8.7. Changement sémantique
    - 1.8.8. Causes du changement sémantique
  - 1.9. design et pragmatique
    - 1.9.1. Conséquences pratiques, abduction et sémiotique
    - 1.9.2. Médiation, corps et émotions
    - 1.9.3. Apprentissage, expérience et clôture
    - 1.9.4. Identité, relations sociales et objets
  - 1.10. Contexte actuel du design
    - 1.10.1. Problèmes de design actuels
    - 1.10.2. Problèmes de design actuels
    - 1.10.3. Contributions sur la méthodologie
- Module 2. L'utilisabilité des systèmes et interfaces d'information**
- 2.1. Approche de la Convivialité
    - 2.1.1. Concept d'utilisabilité
    - 2.1.2. L'utilisabilité au cours des dernières décennies
    - 2.1.3. Le contexte d'utilisation
    - 2.1.4. Efficacité et facilité d'utilisation. Le dilemme d'Engelbart
  - 2.2. Objectifs et principes de l'utilisabilité
    - 2.2.1. L'importance de l'utilisabilité
    - 2.2.2. Objectifs
    - 2.2.3. Principes
    - 2.2.4. Directives de lisibilité
  - 2.3. Perspectives et normes d'utilisabilité
    - 2.3.1. Normes d'utilisabilité selon Jakob Nielsen
    - 2.3.2. Les normes d'utilisabilité selon Steve Krug
    - 2.3.3. Tableau récapitulatif comparatif
    - 2.3.4. Pratique I: à la recherche de bonnes références visuelles
  - 2.4. Analyse des erreurs d'utilisabilité I les plus courantes
    - 2.4.1. L'erreur est humaine
    - 2.4.2. Erreurs de cohérence et de consistance
    - 2.4.3. Ne pas avoir un design *Responsive*
    - 2.4.4. Organisation déficiente au niveau de la structure et du contenu
    - 2.4.5. Informations mal lisibles ou mal structurées
  - 2.5. Analyse des erreurs les plus courantes de Usability II
    - 2.5.1. Gestion et contrôle incorrects des liens internes
    - 2.5.2. Erreurs de formulaire et de contact
    - 2.5.3. Absence de mécanismes de recherche ou inefficacité
    - 2.5.4. Noms de page et *favicon*
    - 2.5.5. Autres erreurs d'utilisation courantes
  - 2.6. Évaluation de l'utilisabilité
    - 2.6.1. Mesures de l'utilisabilité
    - 2.6.2. Retour sur investissement
    - 2.6.3. Phases et méthodes d'évaluation de la convivialité
    - 2.6.4. Pratique II: Évaluation l'utilisabilité
  - 2.7. Design centrée sur l'utilisateur
    - 2.7.1. Définition
    - 2.7.2. design centrée sur l'utilisateur et utilisabilité
    - 2.7.3. Évaluation de l'utilisabilité
    - 2.7.4. Réflexions

- 2.8. Design d'une interface adaptée aux enfants
  - 2.8.1. Considérations relatives à ces utilisateurs
  - 2.8.2. Utilisabilité
  - 2.8.3. Différences entre les sexes
  - 2.8.4. design du contenu
  - 2.8.5. design visuelle
  - 2.8.6. Évaluation de l'utilisabilité
- 2.9. Design d'interfaces orientées vers les adolescents
  - 2.9.1. Caractéristiques générales
  - 2.9.2. Considérations relatives à ces utilisateurs
  - 2.9.3. Différences entre les sexes
  - 2.9.4. Références visuelles
- 2.10. Design d'interfaces pour les personnes âgées
  - 2.10.1. design visuelle
  - 2.10.2. design du contenu
  - 2.10.3. Options Design
  - 2.10.4. Utilisabilité

### Module 3. Design centré sur l'utilisateur

- 3.1. Vers un modèle basé sur l'utilisateur
  - 3.1.1. Définition de l'anthropologie
  - 3.1.2. Données anthropométriques
  - 3.1.3. Dynamique d'utilisation et de consommation
- 3.2. Comportement humain
  - 3.2.1. Psychologie et design
  - 3.2.2. Anthropologie et design
  - 3.2.3. Sociologie et design
- 3.3. Expérience des utilisateurs
  - 3.3.1. Utilisabilité
  - 3.3.2. UX/UI
  - 3.3.3. Émotions





- 3.4. Design centré sur l'utilisateur
  - 3.4.1. Étude des expériences
  - 3.4.2. Test des produits
  - 3.4.3. Orientation des utilisateurs
- 3.5. Analyse des utilisateurs
  - 3.5.1. Entretiens en profondeur
  - 3.5.2. Personnes et scénarios
  - 3.5.3. Facteurs socio-économiques et culturels
  - 3.5.4. Analyse géographique et des habitudes des utilisateurs
  - 3.5.5. Études psychologiques et comportementales
  - 3.5.6. Analyse du micro-environnement et du macro-environnement
- 3.6. Systèmes complexes
  - 3.6.1. L'évolution de la complexité
  - 3.6.2. Corrélations
  - 3.6.3. Simplification
- 3.7. Conclusions et *Insights*
  - 3.7.1. Conceptualisation
  - 3.7.2. Motifs cachés
- 3.8. Concevoir pour les utilisateurs
  - 3.8.1. Méthodes de génération de concepts créatifs
  - 3.8.2. Analyse et évaluation des idées et des besoins
  - 3.8.3. Catégorisation des données et enregistrement systématique
  - 3.8.4. Prototypage
- 3.9. Concevoir avec les utilisateurs
  - 3.9.1. Méthodes de collaboration
  - 3.9.2. design ouverte
- 3.10. Évaluation des conceptions
  - 3.10.1. Base de comparaison
  - 3.10.2. Test de comparaison
  - 3.10.3. Évaluation heuristique

# 04

# 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.



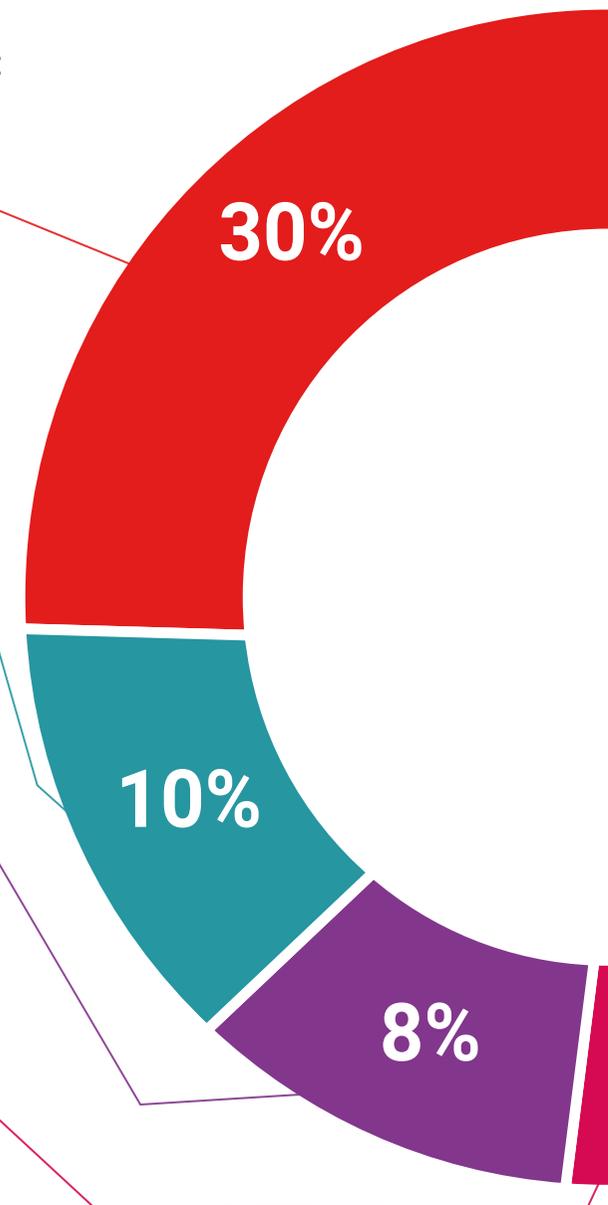
#### Pratiques en compétences et aptitudes

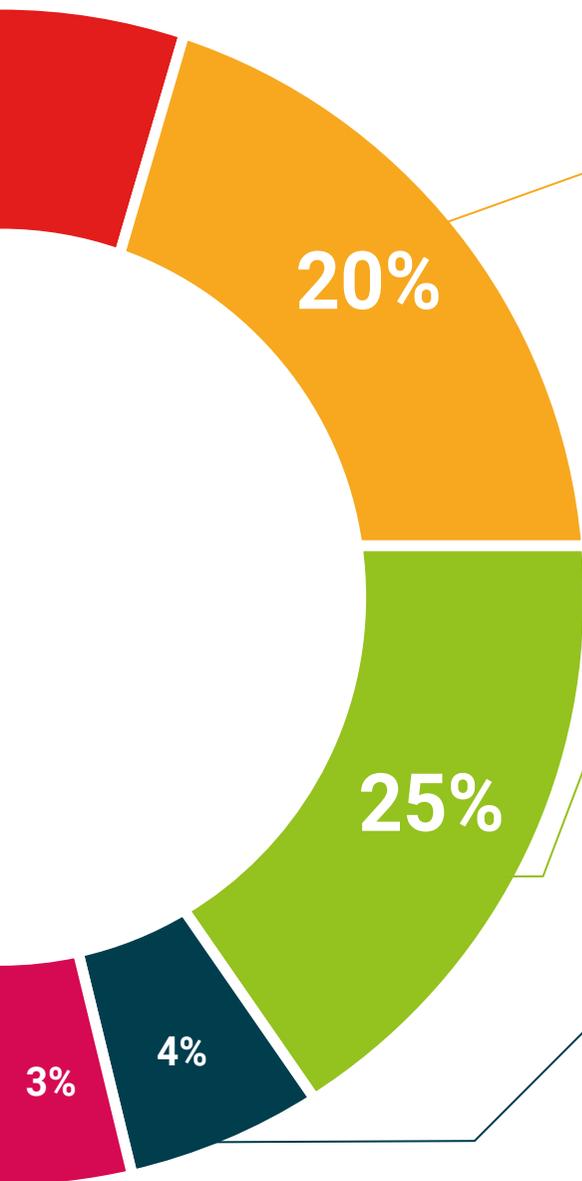
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle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



# 05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Design UX vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat Avancé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives"*

Ce **Certificat Avancé en Design UX** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré 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 Design UX**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**



\*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 Design UX

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat Avancé

## Design UX

