

Tirocinio

Design di Prodotti Digitali (UX/UI)





tech università
tecnologica

Tirocinio
Design di Prodotti Digitali
(UX/UI)

Indice

01

Introduzione

pag. 4

02

Perché svolgere questo
Tirocinio?

pag. 6

03

Obiettivi

pag. 8

04

Pianificazione
dell'insegnamento

pag. 10

05

Dove posso svolgere il
Tirocinio?

pag. 12

06

Condizioni generali

pag. 14

07

Titolo

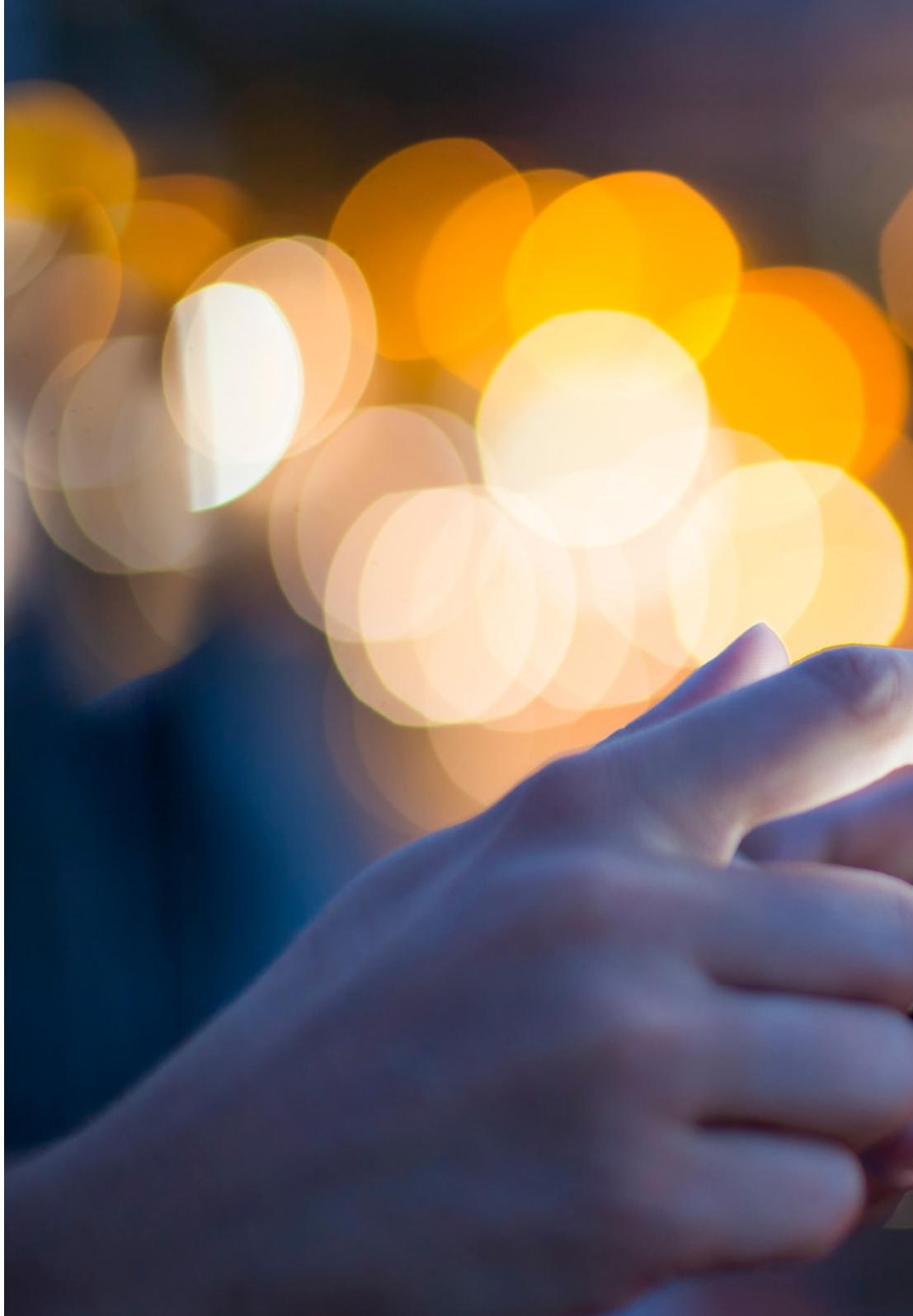
pag. 16

01 Introduzione

Nell'era digitale di oggi, il Design di Prodotti Digitali è diventato un elemento cruciale per il successo di qualsiasi azienda. Con la crescente dipendenza dalla tecnologia, è fondamentale che le istituzioni creino prodotti digitali che siano attraenti, facili da usare e in grado di soddisfare le aspettative degli utenti. In questo senso, i professionisti del design hanno bisogno di aggiornare le loro conoscenze su questa materia con l'obiettivo di offrire soluzioni efficaci in un ambiente online in continua evoluzione. Per aiutarli in questo, TECH propone un innovativo corso post-laurea che consiste in un tirocinio educativo di 3 settimane presso un istituto di prestigio collegato a questo settore.



Con questo Tiroccinio creerai prodotti digitali orientati all'utente che siano intuitivi, facili da usare di uso e interessanti visivamente"





Mentre la tecnologia continua a progredire a passi da gigante, il Design di Prodotti Digitali è diventato fondamentale per le aziende che vogliono rimanere rilevanti e competitive in un ambiente digitale in continua evoluzione. In questo senso, la Commissione Europea sottolinea in una relazione che il commercio elettronico in Europa ha registrato negli ultimi anni una crescita annua del 20%. Questo dimostra l'importanza di progettare articoli in ambienti online che siano intuitivi, efficienti e offrano un'esperienza utente soddisfacente.

Per contribuire a questo, TECH presenta un pionieristico e rivoluzionario Tirocinio in Design di Prodotti Digitali (UX/UI). Questo programma consiste in un soggiorno di 120 ore presso un ente di riferimento in questo settore, che permetterà agli studenti di essere al passo con le ultime tendenze in materie come la creazione di portfolio, l'elaborazione di interfacce utente o web design. In questo modo, nel corso di 3 settimane, gli studenti saranno incorporati in un team di lavoro multidisciplinare composto da specialisti del più alto livello, con cui lavorerai attivamente su progetti di applicazioni web. Inoltre, questi professionisti trasmetteranno ai laureati le ultime innovazioni in metodologie agili per ottimizzare i programmi web.

Durante questo Tirocinio, gli studenti saranno guidati da specialisti con una lunga carriera professionale in Design di Prodotti Digitali. Questi esperti aiuteranno gli studenti a rafforzare la padronanza dei concetti e dei compiti più complessi. Grazie a questo, dopo aver completato il tirocinio educativo di presenza, i progettisti avranno tutte le risorse per affrontare le sfide durante l'esercizio della loro professione e sperimenteranno un significativo salto di qualità nella loro pratica quotidiana.

02

Perché svolgere questo Tirocinio?

Nell'era digitale, la maggior parte delle interazioni e transazioni avviene tramite dispositivi elettronici come computer, smartphone o tablet. In questo senso, il Design di Prodotti Digitali è essenziale per creare esperienze utente efficaci negli ambienti digitali, poiché questi articoli devono essere intuitivi e facili da usare. In questa situazione, è di vitale importanza che i progettisti acquisiscano competenze avanzate per gestire strumenti innovativi come l'Internet delle cose. Per questo, TECH ha progettato un prodotto accademico unico e dirompente nel panorama pedagogico attuale, che permetterà agli specialisti di accedere ad un ambiente reale dove mettere in pratica le ultime procedure e tecniche nel campo del Design di Prodotti Digitali. In questo modo, gli studenti acquisiranno competenze che consentiranno loro di ottimizzare significativamente la loro pratica quotidiana.



Questa opportunità di apprendimento, eminentemente pratica, ti permetterà di accedere alle aziende più importanti per offrire Prodotti Digitali di prima qualità"

1. Aggiornarsi sulla base delle più recenti tecnologie

Le nuove tecnologie hanno avuto un impatto significativo nel campo del Design di Prodotti Digitali, fornendo ai progettisti una vasta gamma di strumenti che consentono loro di creare progetti in modo più efficiente. Per questo, TECH propone questo Tirocinio, dove gli studenti avranno a disposizione le risorse tecnologiche più sofisticate per svolgere i loro compiti con la massima efficienza.

2. Approfondire nuove competenze dall'esperienza dei migliori specialisti

Lungo il percorso accademico, gli studenti saranno integrati in un gruppo di lavoro multidisciplinare integrato da professionisti del Design di Prodotti Digitali. Insieme a loro, gli studenti parteciperanno a progetti relativi a materie come la creazione di portfolio, design di interfacce utente, ecc. Inoltre, gli studenti saranno supportati da un tutor strutturato designato che li supervisionerà durante l'intero programma.

3. Accedere ad ambienti professionali di prim'ordine

Per la realizzazione di questo itinerario esclusivo, TECH ha scelto istituzioni di prima categoria che assegneranno ai laureati un seminario educativo intensivo in materia di Design di Prodotti Digitali. In questo modo, gli studenti avranno l'opportunità di accedere a centri prestigiosi per immergersi completamente nella realtà della professione più esigente.



4. Mettere in pratica ciò che si è appreso fin dall'inizio

Il mercato accademico è pieno di programmi pedagogici poco adatti al lavoro quotidiano di Designer. Inoltre, richiedono lunghe ore di lezioni, difficili da conciliare con il loro lavoro professionale. Lontano da questo, TECH offre un Tirocinio al 100% dove, in 3 settimane, gli studenti saranno in grado di raggiungere una conoscenza approfondita delle metodologie di lavoro più all'avanguardia nel settore del Design di Prodotti Digitali.

5. Ampliare le frontiere della conoscenza

Per espandere i confini delle carriere professionali dei suoi studenti, TECH ha coordinato lo sviluppo del presente titolo con aziende di ampio prestigio internazionale. In questo modo, ognuno degli studenti avrà l'opportunità di realizzare il proprio Tirocinio in modo personalizzato, senza limiti geografici.

“

*Avrai un'immersione pratica totale
nel centro che tu stesso scegli”*

03

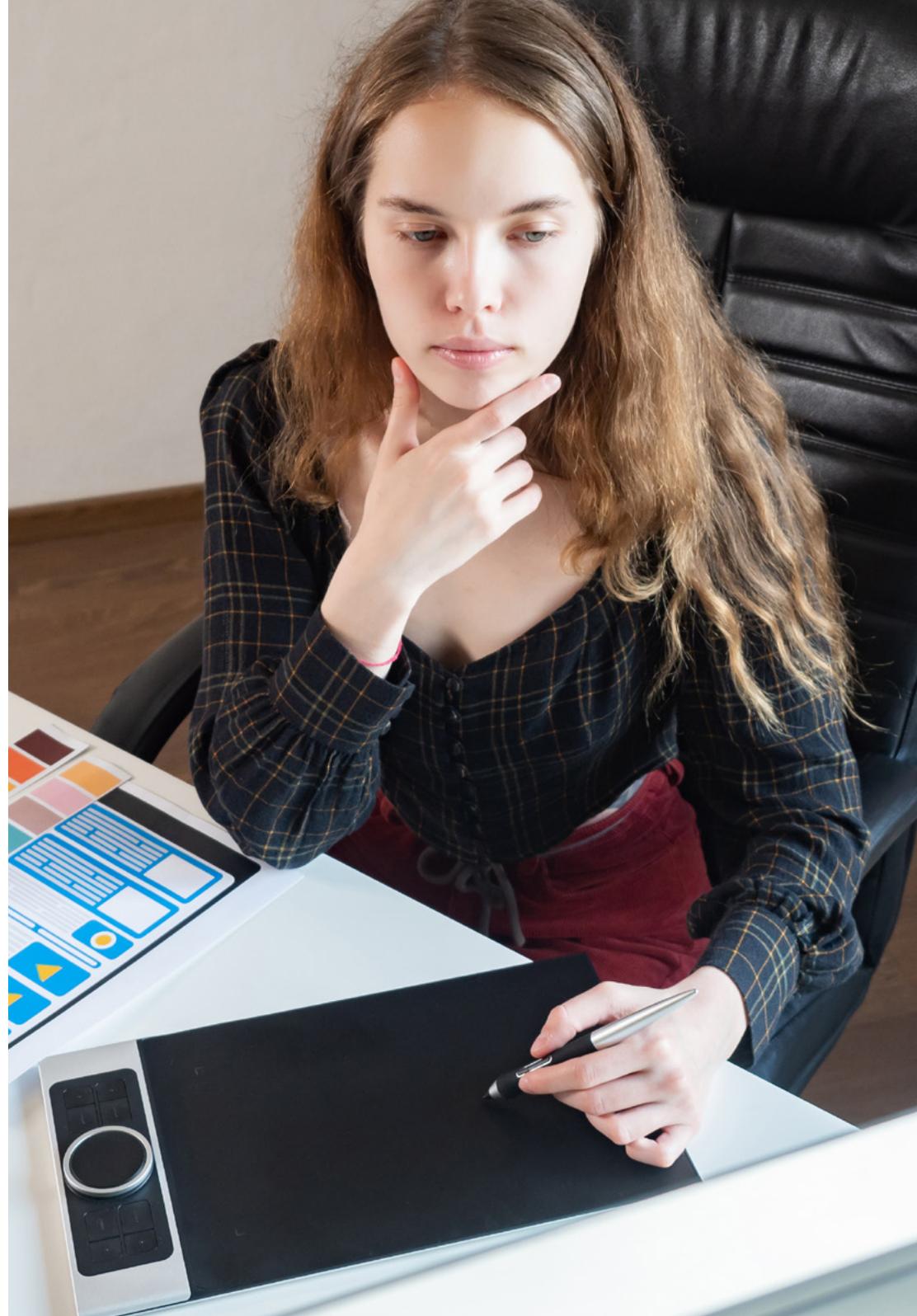
Obiettivi

Attraverso questo programma universitario, gli studenti saranno in grado di concettualizzare e progettare prodotti digitali di alta qualità. In questo senso, i professionisti acquisiranno competenze per gestire efficacemente strumenti tecnologici emergenti come l'Internet delle Cose o la *Blockchain*. Allo stesso tempo, i designer incorporeranno nella loro pratica quotidiana Metodologie Agili per lo Sviluppo di Applicazioni Web, tra cui spiccano Scrum e il Metodo Kanban.



Obiettivi generali

- ♦ Conoscere le basi del design, così come i riferimenti, gli stili e i movimenti che lo hanno formato, dagli inizi all'epoca attuale
- ♦ Comprendere il processo creativo, di analisi e di studio per realizzare qualsiasi opera
- ♦ Conoscere i software più importanti nell'attuale contesto del design
- ♦ Padroneggiare le risorse tecnologiche della comunicazione visiva





Obiettivi specifici

- ♦ Integrare il linguaggio e la semantica nei processi di ideazione di un progetto, relazionandoli con i suoi obiettivi e valori d'utilizzo
- ♦ Saper sintetizzare i propri interessi, attraverso l'osservazione e il pensiero critico, traducendoli in creazioni artistiche
- ♦ Imparare a pianificare, sviluppare e presentare produzioni artistiche in modo conveniente, usando strategie di produzione efficaci e con il proprio contributo creativo
- ♦ Padroneggiare il vocabolario, le metodologie e i contenuti teorici e pratici in merito all'immagine digitale
- ♦ Comprendere i software di progettazione editoriale e sviluppare le capacità di creare il proprio lavoro artistico finale
- ♦ Approfondire la conoscenza di una piattaforma IoT e degli elementi che la compongono, le sfide e le opportunità di implementare queste piattaforme nelle fabbriche e nelle aziende, le principali aree di business legate alle piattaforme IoT e la relazione tra tale piattaforme, robotica e altre tecnologie emergenti
- ♦ Identificare i problemi legati al design digitale raccogliendo e analizzando le informazioni necessarie per valutarli e risolverli
- ♦ Creare narrazioni audiovisive applicando correttamente i criteri di fruibilità e interattività
- ♦ Esaminare le strategie di leadership di squadre autogestite ad alto rendimento
- ♦ Capire come funziona l'Internet of Things (IOT), i suoi fondamenti, i componenti principali, il Cloud Computing e le Smart Cities
- ♦ Acquisire le conoscenze di base per comprendere i fondamenti della Blockchain, le applicazioni e i servizi basati su quest'ultima
- ♦ Avere una conoscenza approfondita dei diversi strumenti di web publishing e editing
- ♦ Sviluppare la capacità di comunicare, difendere il proprio lavoro e argomentare le proprie decisioni progettuali sulla base dei dati della ricerca sugli utenti
- ♦ Riflettere sull'importanza di Internet, valutare il suo impatto sul miglioramento della qualità della vita e dell'ambiente e la sua capacità di generare identità, innovazione e qualità nella produzione

04

Strutturazione del programma

Il Tirocinio in Design di Prodotti Digitali (UX/UI) è costituito da un seminario educativo in un istituto prestigioso, 3 settimane, dal lunedì al venerdì con giornate di 8 ore consecutive di formazione pratica affiancate da uno specialista strutturato. Questo tirocinio educativo presenziale permetterà ai laureati di svolgere i loro diversi compiti in uno scenario di lavoro reale, con l'aiuto di un team di professionisti di riferimento nel settore, che ti trasmetteranno le ultime tendenze in materie come le Metodologie Agili.

In questa proposta di tirocinio, completamente pratica, le attività sono finalizzate allo sviluppo e al miglioramento delle competenze necessarie per fornire servizi di Design di Prodotti Digitali condizioni che richiedono un elevato livello di specializzazione, e orientate alla formazione specifica per l'esercizio dell'attività.

Si tratta di un'opportunità ideale per i laureati di ampliare i loro orizzonti accademici e professionali per imparare lavorando in un campo molto richiesto, che richiede un costante aggiornamento con l'obiettivo di fornire servizi di eccellenza che garantiscano un'esperienza soddisfacente per i clienti.

L'insegnamento pratico sarà condotto con la partecipazione attiva dello studente svolgendo le attività e le procedure di ogni area di competenza (imparare a imparare e imparare a fare), con l'accompagnamento e la guida di insegnanti e altri compagni di formazione che facilitano il lavoro di squadra e l'integrazione multidisciplinare come competenze trasversali per la prassi di progettazione di Prodotti Digitali (imparare ad essere e imparare a relazionarsi).





Le procedure descritte di seguito saranno la base della parte pratica della formazione, e la loro realizzazione sarà soggetta alla disponibilità propria del centro e il suo volume di lavoro, le attività proposte sono:

| Modulo | Attività Pratica |
|--------------------------------------|---|
| Tecniche Metodologie Agili | Creare storie utente che descrivano le esigenze e le aspettative dei clienti finali |
| | Sviluppare prototipi e bozze che possono essere migliorati durante lo <i>sprint</i> |
| | Collaborare nella stima delle attività di progettazione per garantire una pianificazione realistica |
| | Eseguire test di usabilità con consumatori reali per ottenere feedback e apportare modifiche ai progetti |
| Internet of Things (IoT) | Creare flussi di utenti che definiscono come i consumatori interagiranno con i dispositivi IoT dalla configurazione iniziale all'uso quotidiano |
| | Progettare prototipi per valutare aspetti come forma, dimensioni e l'interazione fisica |
| | Raccogliere il <i>feedback dei clienti</i> per migliorare i progetti in modo iterativo per assicurare la migliore esperienza possibile |
| | Garantire che le interfacce e le interazioni rispettino la privacy dei dati degli utenti e rispettano le normative vigenti |
| Progettazione del Portafoglio | Raccogliere tutti i materiali relativi a ciascun progetto (comprese le immagini, le descrizioni e i risultati finali) |
| | Scrivere descrizioni chiare e concise per ogni proposta, spiegando fattori come l'obiettivo, gli strumenti utilizzati o i risultati ottenuti |
| | Scegliere font e palette di colori leggibili per completare il lavoro presentato |
| | Mantenere il portfolio aggiornato con i progetti più recenti e importanti |
| Esperienze di Utente | Condurre una ricerca di potenziali utenti per raccogliere informazioni sui tuoi bisogni e desideri |
| | Creare rappresentazioni visive dell'interfaccia utente per convalidare idee e concetti prima della distribuzione |
| | Implementare strategie di progettazione che siano accessibili alle persone con diverse capacità |
| | Analizzare le metriche di utilizzo e eseguire iterazioni nella progettazione per migliorare costantemente l'esperienza degli utenti |

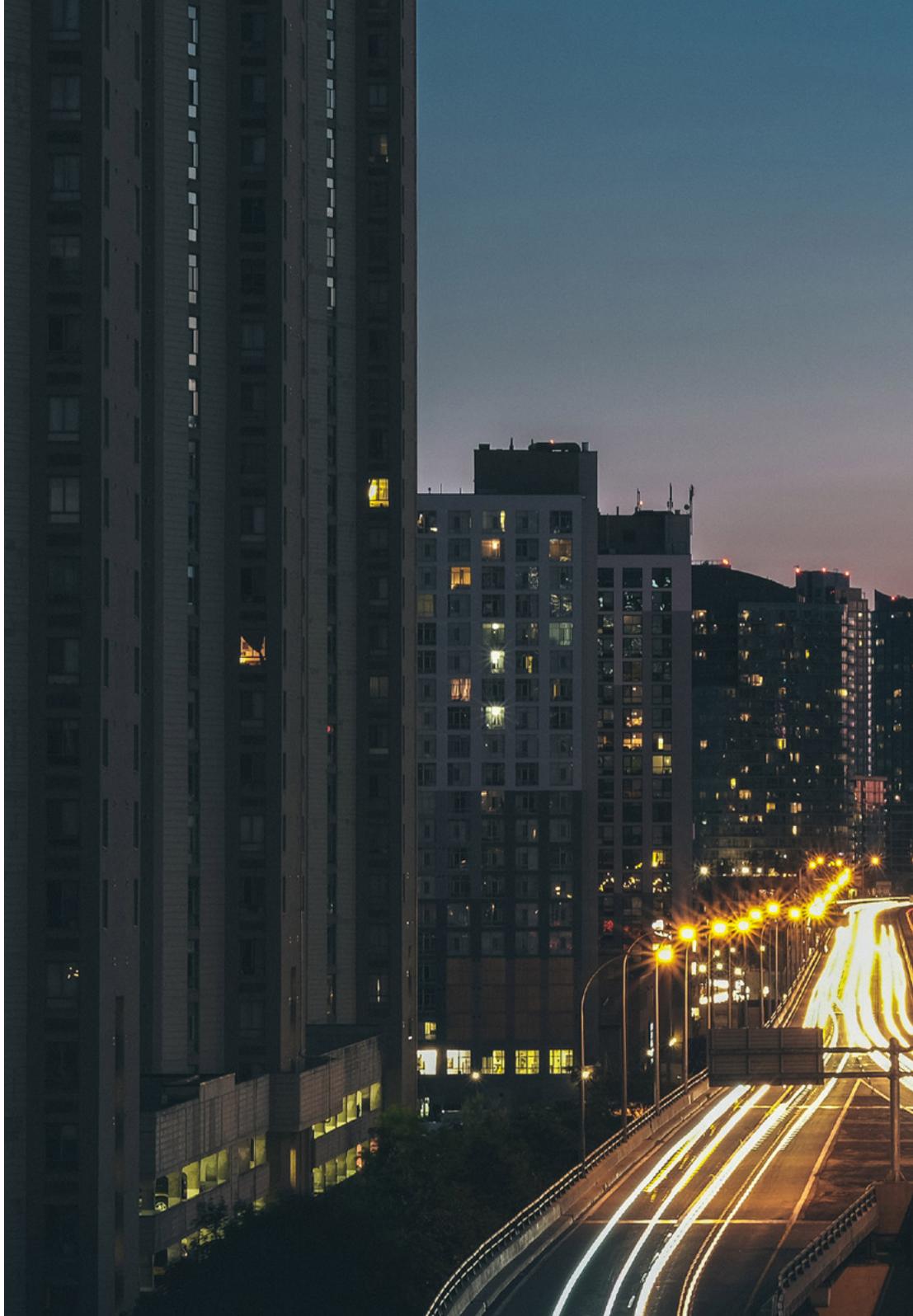
05

Dove posso svolgere il Tirocinio?

In questo titolo universitario, TECH ha concentrato i suoi sforzi nella selezione dei migliori centri nel campo del Design di Prodotti Digitali. In questo modo, gli studenti avranno la garanzia di accedere a strutture di prima qualità, che daranno loro l'opportunità di aumentare il proprio potenziale. Tutto questo con il supporto dei migliori esperti di questa disciplina in pieno sviluppo.



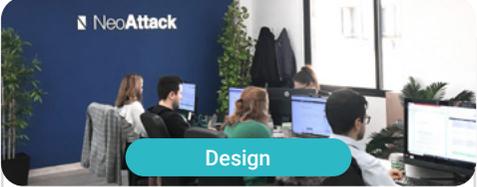
Realizzerai il tuo tirocinio educativo in un'entità di riferimento, dove sarai accompagnato da specialisti in Design di Prodotti Digitali"





Design di Prodotti Digitali (UX/UI) 13 **tech**

Lo studente potrà svolgere questo tirocinio presso i seguenti centri:



NeoAttack

Design

NeoAttack

| | |
|--------|--------|
| Paese | Città |
| Spagna | Madrid |

Indirizzo: Calle Santa Engracia 151,
Planta 1, 1, Madrid

NeoAttack è leader di mercato nel settore SEO e delle strategie pubblicitarie

Tirocini correlati:
Elaborazione grafica
- Sviluppo di Software

06

Condizioni generali

Assicurazione di responsabilità civile

La preoccupazione principale di questa istituzione è quella di garantire la sicurezza sia dei tirocinanti e degli altri agenti che collaborano ai processi di tirocinio in azienda. All'interno delle misure rivolte a questo fine ultimo, esiste la risposta a qualsiasi incidente che possa verificarsi durante il processo di insegnamento-apprendimento.

Per questo, questa istituzione educativa si impegna a stipulare un'assicurazione di responsabilità civile che copre qualsiasi eventualità che potrebbe sorgere durante lo svolgimento del soggiorno nel centro pratiche.

La polizza di responsabilità civile per i tirocinanti deve garantire una copertura assicurativa completa e deve essere stipulata prima dell'inizio del periodo di tirocinio. Grazie a questa garanzia, il professionista si sentirà privo di ogni tipo di preoccupazione nel caso di eventuali situazioni impreviste che possano sorgere durante il tirocinio e potrà godere di una copertura assicurativa fino al termine dello stesso.



Condizioni Generali di Tirocinio

Le condizioni generali dell'accordo di tirocinio per il programma sono le seguenti:

1. TUTORAGGIO: durante il Tirocinio agli studenti verranno assegnati due tutor che li seguiranno durante tutto il percorso, risolvendo eventuali dubbi e domande che potrebbero sorgere. Da un lato, lo studente disporrà di un tutor professionale appartenente al centro di inserimento lavorativo che lo guiderà e lo supporterà in ogni momento. Dall'altro lato, lo studente disporrà anche un tutor accademico che avrà il compito di coordinare e aiutare lo studente durante l'intero processo, risolvendo i dubbi e aiutando a risolvere qualsiasi problema durante l'intero percorso. In questo modo, il professionista sarà accompagnato in ogni momento e potrà risolvere tutti gli eventuali dubbi, sia di natura pratica che accademica.

2. DURATA: il programma del tirocinio avrà una durata di tre settimane consecutive di preparazione pratica, distribuite in giornate di 8 ore lavorative, per cinque giorni alla settimana. I giorni di frequenza e l'orario saranno di competenza del centro, che informerà debitamente e preventivamente il professionista, con un sufficiente anticipo per facilitarne l'organizzazione.

3. MANCATA PRESENTAZIONE: in caso di mancata presentazione il giorno di inizio del Tirocinio, lo studente perderà il diritto allo stesso senza possibilità di rimborso o di modifica di date. L'assenza per più di due giorni senza un giustificato motivo/certificato medico comporterà la rinuncia dello studente al tirocinio e, pertanto, la relativa automatica cessazione. In caso di ulteriori problemi durante lo svolgimento del tirocinio, essi dovranno essere debitamente e urgentemente segnalati al tutor accademico.

4. CERTIFICAZIONE: lo studente che supererà il Tirocinio riceverà un certificato che attesterà il tirocinio svolto presso il centro in questione.

5. RAPPORTO DI LAVORO: il Tirocinio non costituisce alcun tipo di rapporto lavorativo.

6. STUDI PRECEDENTI: alcuni centri potranno richiedere un certificato di studi precedenti per la partecipazione al Tirocinio. In tal caso, sarà necessario esibirlo al dipartimento tirocini di TECH affinché venga confermata l'assegnazione del centro prescelto.

7. NON INCLUDE: il Tirocinio non includerà nessun elemento non menzionato all'interno delle presenti condizioni. Pertanto, non sono inclusi alloggio, trasporto verso la città in cui si svolge il tirocinio, visti o qualsiasi altro servizio non menzionato.

Tuttavia, gli studenti potranno consultare il proprio tutor accademico per qualsiasi dubbio o raccomandazione in merito. Egli fornirà tutte le informazioni necessarie per semplificare le procedure.

07 Titolo

Questo **Tirocinio in Design di Prodotti Digitali (UX/UI)** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Tirocinio in Design di Prodotti Digitali (UX/UI)**

Durata: **3 settimane**

Frequenza: **dal lunedì al venerdì, turni da 8 ore consecutive**



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

tech università
tecnologica

Tirocinio
Design di Prodotti Digitali
(UX/UI)

Tirocinio

Design di Prodotti Digitali (UX/UI)