

Специализированная магистратура Дизайн цифрового продукта (UX/UI)



tech технологический
университет

Специализированная магистратура Дизайн цифрового продукта (UX/UI)

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/professional-master-degree/master-digital-product-design-ux-ui

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методология

стр. 30

06

Квалификация

стр. 38

01

Презентация

Цифровизация изменила способы совершения покупок и проведения досуга. Интернет и электронные устройства упростили проведение различных видов деятельности, которые теперь можно выполнять удобно прямо из дома. Именно по этой причине цифровые продукты должны быть разработаны с учетом этих обстоятельств. Данная программа углубляется в эти механизмы, предоставляя профессионалам лучшие инструменты дизайна, применяемые в этой области. Она также анализирует работу пользовательского опыта и создание привлекательных интерфейсов. Все это основано на системе 100% онлайн-обучения, с помощью которой студенты могут легко совмещать работу с учебой, поскольку она адаптируется к их личным обстоятельствам.



“

Эта программа обучения сделает из вас отличного специалиста в области дизайна цифровых продуктов, предоставляя вам все инструменты для более глубокого понимания пользовательского опыта и создания привлекательных интерфейсов”

С популяризацией цифровой среды произошли многочисленные изменения в потребительских привычках и в выполнении основных повседневных задач. Покупки в интернете, административные процедуры, проверка банковских квитанций и счетов, видеоигры и т.д. Целый ряд задач и действий, которые много лет назад выполнялись в офлайн-режиме, теперь обрабатываются и выполняются на электронном устройстве. Поэтому дизайн цифровых продуктов теперь потенциально привлекает сотни миллионов людей.

Таким образом, профессионал в этой области должен включать в свою работу лучшие инструменты дизайна, ориентированные на цифровые продукты. Данная Специализированная магистратура предлагает эти инструменты, углубляясь в такие вопросы, как Интернет вещей (IoT), гибкие методологии дизайна, развивающиеся технологии, веб-дизайн и пользовательский опыт, что крайне важно для современных компаний.

Таким образом, данная программа отвечает потребностям рынка, который все больше ищет дизайнеров, специализирующихся на создании интерфейсов и пользовательском опыте. Освоение программы достигается с помощью системы онлайн-обучения, которая в значительной степени ориентирована на практику, предоставляя студентам лучшие методики в этой области с использованием лучших мультимедийных учебных ресурсов: интерактивных заключений, мероприятий, видеоматериалов, тематических исследований и мастер-классов, а также многого другого.

Данная **Специализированная магистратура в области дизайна цифрового продукта (UX/UI)** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области дизайна цифровых продуктов
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления 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



Методология 100% онлайн-обучения в ТЕСН позволит вам включить методы дизайна цифрового продукта в свой профессиональный профиль и совмещать свою учебу с работой"

“

Пользовательский опыт является фундаментальным вопросом для цифровых продуктов, и с помощью этой программы обучения вы узнаете все ключевые знания, которые помогут вам стать современным дизайнером в этой сложной дисциплине”

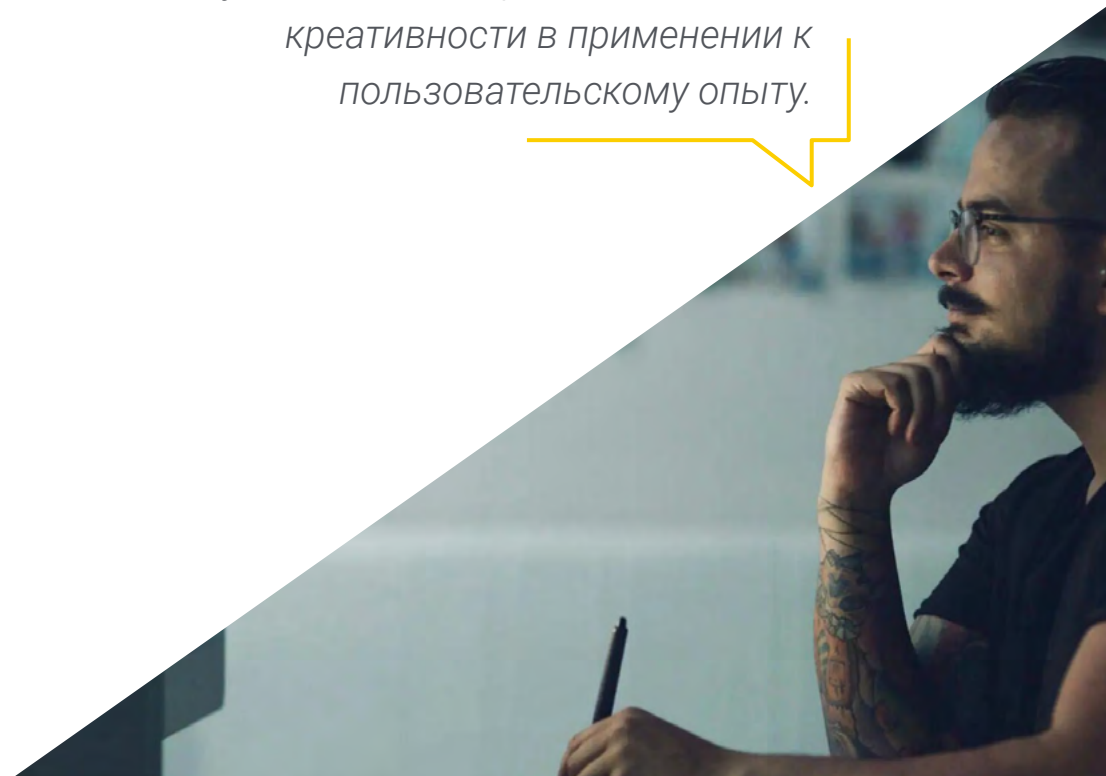
В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты, принадлежащие к ведущим научным сообществам и престижным университетам.

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 решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

В соответствии с предлагаемым инновационным содержанием, эта программа оснащена самыми передовыми учебными материалами, чтобы ознакомить вас с последними достижениями в этой области дизайна.

Благодаря данной Специализированной магистратуре, вы сможете глубже изучить такие вопросы, как основы креативности в применении к пользовательскому опыту.



02

Цели

Основная цель данной Специализированной магистратуры в области дизайна цифрового продукта (UX/UI) – предоставить специалисту лучшие инструменты для работы в соответствии с последними достижениями в этой важной творческой области. На протяжении всей программы будут представлены самые современные материалы с использованием новейших образовательных технологий. Это позволит вам быстро и незамедлительно получить специализацию в данной области, и вы сможете рассчитывать на отличные карьерные перспективы в ближайшем будущем.



““

Станьте специалистом и профессионально развивайтесь в мире дизайна благодаря данной Специализированной магистратуре”



Общие цели

- ♦ Изучить основы дизайна, а также референсы для дизайна, стили и направления, которые формировали его с момента зарождения и до сегодняшнего дня
- ♦ Понимать творческий, аналитический и учебный процесс для создания любой работы
- ♦ Узнать наиболее важные программные продукты в современном контексте дизайна
- ♦ Освоить технологии визуальной коммуникации
- ♦ Различать этапы процесса дизайна и соответствующие методы анализа пользовательского опыта на каждом этапе





Конкретные цели

Модуль 1. Основы дизайна

- ◆ Связывать и сопоставлять различные области дизайна, сферы применения и профессиональные отрасли
- ◆ Изучить процессы создания идей, креативности и экспериментирования и уметь применять их в проектах
- ◆ Интегрировать язык и семантику в процессы формирования идей проекта, соотнося их с целями проекта и ценностями использования

Модуль 2. Основы креативности

- ◆ Уметь синтезировать собственные интересы с помощью наблюдения и критического мышления, воплощая их в творчестве
- ◆ Научиться планировать, разрабатывать и представлять творческие работы надлежащим образом, используя эффективные производственные стратегии и собственный творческий вклад
- ◆ Избавиться от страха перед творческим кризисом и использовать техники борьбы с ним
- ◆ Исследовать себя, свое эмоциональное пространство и свое окружение таким образом, чтобы провести анализ этих элементов и использовать их для собственной креативности

Модуль 3. Цифровые технологии

- ♦ Овладеть лексикой, методиками, теоретическим и практическим содержанием в области цифрового изображения
- ♦ Овладеть лексикой, методиками, теоретическим и практическим содержанием в области векторного изображения
- ♦ Разобраться в программном обеспечении для ретуширования и манипулирования изображениями и развить навыки, необходимые для его использования
- ♦ Разобраться в программном обеспечении для векторных изображений и развить навыки, необходимые для его использования
- ♦ Разобраться в программном обеспечении для редакционного дизайна и развить навыки создания собственного окончательного художественного продукта

Модуль 4. Интернет вещей (IoT)

- ♦ Подробно узнать, как работают IoT и Индустрия 4.0 и их комбинации с другими технологиями, их текущую ситуацию, их основные устройства и области применения, а также как гиперконнеktivность порождает новые бизнес-модели, в которых все продукты и системы подключены и находятся в постоянной связи
- ♦ Углубить знания о IoT-платформе и составляющих ее элементах, проблемах и возможностях внедрения IoT-платформ на предприятиях и в компаниях, основных областях бизнеса, связанных с IoT-платформами, и взаимосвязи между IoT-платформами, робототехникой и остальными развивающимися технологиями
- ♦ Изучить основные существующие носимые устройства, их применение, системы безопасности, которые должны применяться в любой модели IoT и ее варианте в промышленном мире, известном как IoT

Модуль 5. Юзабилити в информационных системах и интерфейсах

- ♦ Определять проблемы, связанные с цифровым дизайном, собирать и анализировать информацию, необходимую для их оценки и решения
- ♦ Узнать обуславливающие факторы процессов взаимодействия с информацией, структура информации и доступность
- ♦ Уметь создавать информационные организационные структуры
- ♦ Изучить ошибки юзабилити, чтобы избежать их совершения

Модуль 6. Создание портфолио

- ♦ Создавать аудиовизуальные повествования с правильным применением критериев практичности и интерактивности
- ♦ Определять фигуру дизайнера на рынке труда
- ♦ Разобраться в этических стандартах, которым необходимо следовать в профессиональной практике
- ♦ Уметь определять в себе сильные и слабые стороны
- ♦ Уметь экономически оценивать собственный труд

Модуль 7. Agile-методологии

- ♦ Определять ключевые элементы бизнес-кейса, видения продукта и пользовательских историй
- ♦ Планировать итерации с учетом скорости работы команды и продолжительности итерации
- ♦ Собирать и определять приоритетность требований для Agile-проекта
- ♦ Узнать рекомендации по декомпозиции, оценке и назначению пользовательских историй
- ♦ Анализировать основы заключения контрактов по Agile-проектам
- ♦ Изучить стратегии лидерства самоуправляемых высокоэффективных команд

Модуль 8. Развивающиеся технологии

- ◆ Узнать о различных мобильных технологиях и услугах, доступных в настоящее время на рынке
- ◆ Узнать, как проектировать пользовательский опыт, адаптированный к новым технологиям, доступным сегодня
- ◆ Понять, как работает Интернет вещей (IoT), его основы, главные компоненты, облачные вычисления и умные города
- ◆ Получить базовые знания для понимания основ блокчейна и приложений и услуг на основе *блокчейна*
- ◆ Ознакомиться с последними инновационными технологиями и изучить основы научных исследований

Модуль 9. Веб-дизайн

- ◆ Углубленно изучить различные инструменты веб-редактирования и публикации
- ◆ Узнать основные принципы динамического веб-сайта с помощью языков, ориентированных на сетевую среду
- ◆ Понять важность электронной коммерции и информационной структуры этого типа веб-сайта для создания последовательного и адаптивного дизайна
- ◆ Поразмышлять о важности интернета, оценить его влияние на улучшение качества жизни и окружающей среды, а также его способность генерировать самобытность, инновации и качество производства
- ◆ Узнать обуславливающие факторы процессов взаимодействия с информацией, структуру информации и доступность

Модуль 10. Дизайн, ориентированный на пользователя

- ◆ Развить способность общаться, защищать свою работу и аргументировать свои проектные решения на основе данных, собранных в ходе исследования пользователей
- ◆ Использовать комплексный подход к интеграции содержания предмета с содержанием других предметов

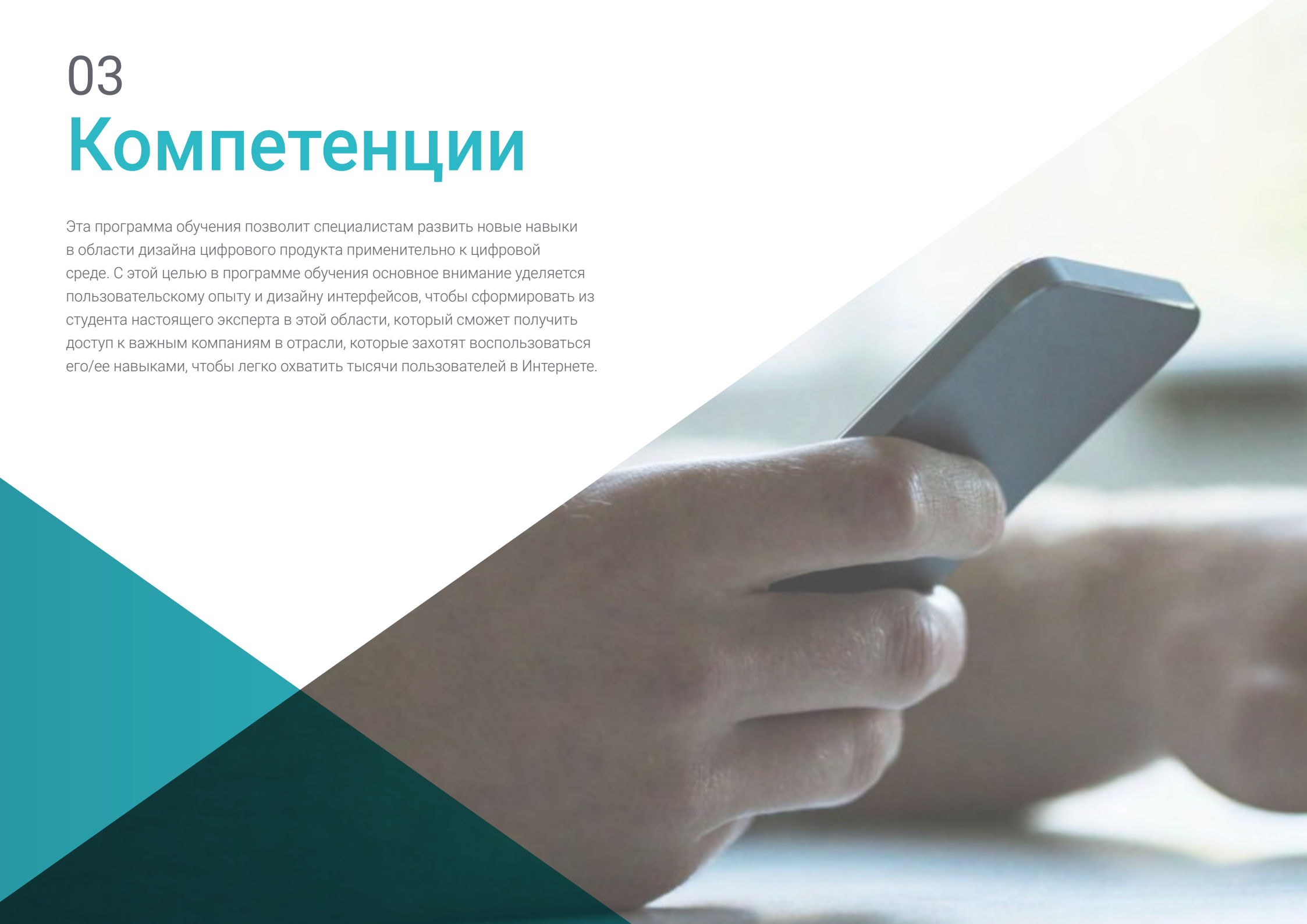


В вашем распоряжении будут лучшие образовательные технологии, которые позволят вам быть в курсе последних достижений в области дизайна цифровых продуктов"

03

Компетенции

Эта программа обучения позволит специалистам развить новые навыки в области дизайна цифрового продукта применительно к цифровой среде. С этой целью в программе обучения основное внимание уделяется пользовательскому опыту и дизайну интерфейсов, чтобы сформировать из студента настоящего эксперта в этой области, который сможет получить доступ к важным компаниям в отрасли, которые захотят воспользоваться его/ее навыками, чтобы легко охватить тысячи пользователей в Интернете.



““

Данная программа позволит вам получить самые современные навыки в этой области, подготовив вас к решению настоящих и будущих задач в области дизайна цифровых продуктов с наилучшими гарантиями”



Общие профессиональные навыки

- ♦ Разрабатывать, планировать и развивать дизайн-проекты в соответствии с техническими, функциональными, эстетическими и коммуникативными требованиями и условиями
- ♦ Узнать и применить основные принципы дизайна, ориентированного на пользователя, и его основные техники и методологии
- ♦ Узнать и использовать различные дизайнерские материалы и вспомогательные средства
- ♦ Выбрать правильные проектные методологии для каждого конкретного случая

“

Совершенствование ваших навыков расширит ваши карьерные возможности в высококонкурентной сфере дизайна”





Профессиональные навыки

- ◆ Разрабатывать, планировать и развивать дизайн-проекты в соответствии с техническими, функциональными, эстетическими и коммуникативными требованиями и условиями
- ◆ Узнать и применить основные принципы дизайна, ориентированного на пользователя, и его основные техники и методологии
- ◆ Ознакомиться с новыми разработками в мире расширенной реальности: приложениях и услугах AR и VR, а также услугах, основанных на определении местоположения
- ◆ На основе всех имеющихся в нашем распоряжении данных создавать *цифровой двойник* устройств/систем/активов, объединенных в сеть IoT
- ◆ Применять методы анализа возможностей для дизайна
- ◆ Развивать Agile-практики для управления качеством и рисками проекта
- ◆ Использовать инструменты и стратегии для активного вовлечения заинтересованных сторон на протяжении всего срока реализации проекта
- ◆ Рассчитывать показатели стоимости и графика выполнения Agile-проекта

04

Структура и содержание

Данная программа в области дизайна цифрового продукта (UX/UI) состоит из 10 модулей и разработана ведущими экспертами в этой области пользовательского опыта. Таким образом, программа позволит специалистам углубиться в такие вопросы, как цифровые технологии в дизайне, дизайн в применении к Интернету вещей, Agile-методологии и даже создание профессионального портфолио. С этими знаниями вы будете готовы позиционировать себя как дизайнера, нацеленного на перспективу в данной дисциплине, и станете востребованным специалистом в лучших компаниях в этом секторе.



“

Вы не найдете более полного и актуального учебного плана, чем этот, чтобы освоить область дизайна пользовательского опыта”

Модуль 1. Основы дизайна

- 1.1. История дизайна
 - 1.1.1. Промышленная революция
 - 1.1.2. Этапы дизайна
 - 1.1.3. Архитектура
 - 1.1.4. Чикагская школа
- 1.2. Стили и направления дизайна
 - 1.2.1. Декоративный дизайн
 - 1.2.2. Движение модернизма
 - 1.2.3. Ар-деко
 - 1.2.4. Промышленный дизайн
 - 1.2.5. Баухаус
 - 1.2.6. Вторая мировая война
 - 1.2.7. Трансавангард
 - 1.2.8. Современный дизайн
- 1.3. Дизайнеры и тенденции
 - 1.3.1. Дизайнеры интерьера
 - 1.3.2. Графические дизайнеры
 - 1.3.3. Промышленные дизайнеры или дизайнеры продукции
 - 1.3.4. Дизайнеры одежды
- 1.4. Методология дизайн-проектирования
 - 1.4.1. Бруно Мунари
 - 1.4.2. Гуй Бонзипе
 - 1.4.3. Джон Кристофер Джонс
 - 1.4.4. Л. Брюс Арчер
 - 1.4.5. Гильермо Гонсалес Руис
 - 1.4.6. Хорхе Фраскара
 - 1.4.7. Бернд Лёбах
 - 1.4.8. Джоан Коста
 - 1.4.9. Норберто Чавес
- 1.5. Язык в дизайне
 - 1.5.1. Объекты и субъект
 - 1.5.2. Семиотика объектов
 - 1.5.3. Расположение объекта и его коннотация
 - 1.5.4. Глобализация знаков
 - 1.5.5. Предложение
- 1.6. Дизайн и его эстетико-формальное измерение
 - 1.6.1. Визуальные элементы
 - 1.6.1.1. Форма
 - 1.6.1.2. Мера
 - 1.6.1.3. Цвет
 - 1.6.1.4. Текстура
 - 1.6.2. Элементы взаимоотношений
 - 1.6.2.1. Направление
 - 1.6.2.2. Позиция
 - 1.6.2.3. Пробел
 - 1.6.2.4. Притяжение
 - 1.6.3. Практические элементы
 - 1.6.3.1. Представление
 - 1.6.3.2. Значение
 - 1.6.3.3. Функция
 - 1.6.4. Рамка референции
- 1.7. Аналитические методы дизайна
 - 1.7.1. Прагматичный дизайн
 - 1.7.2. Аналоговый дизайн
 - 1.7.3. Иконический дизайн
 - 1.7.4. Канонический дизайн
 - 1.7.5. Основные авторы и их методология

- 1.8. Дизайн и семантика
 - 1.8.1. Семантика
 - 1.8.2. Значение
 - 1.8.3. Денотативное значение и коннотативное значение
 - 1.8.4. Лексика
 - 1.8.5. Лексическое поле и лексическое семейство
 - 1.8.6. Семантические связи
 - 1.8.7. Семантический сдвиг
 - 1.8.8. Причины семантических сдвигов
 - 1.9. Дизайн и прагматика
 - 1.9.1. Практические последствия, абдукция и семиотика
 - 1.9.2. Медитация, тело и эмоции
 - 1.9.3. Обучение, опыт и завершение
 - 1.9.4. Идентичность, социальные отношения и объекты
 - 1.10. Текущая ситуация в сфере дизайна
 - 1.10.1. Текущие проблемы в сфере дизайна
 - 1.10.2. Актуальные вопросы дизайна
 - 1.10.3. Методологические материалы
- Модуль 2. Основы креативности**
- 2.1. Творить — значит думать
 - 2.1.2. Искусство мыслить
 - 2.1.2. Творческое мышление и креативность
 - 2.1.3. Мышление и мозг
 - 2.1.4. Направления исследований креативности: систематизация
 - 2.2. Характер креативного процесса
 - 2.2.1. Природа креативности
 - 2.2.2. Понятие креативности: создание и креативность
 - 2.2.3. Создание идей на службе убеждающей коммуникации
 - 2.2.4. Характер креативного процесса в рекламе
 - 2.3. Изобретение
 - 2.3.1. Эволюция и исторический анализ процесса творения
 - 2.3.2. Природа классического канона изобретательства
 - 2.3.3. Классический взгляд на вдохновение в происхождении идей
 - 2.3.4. Изобретение, вдохновение, убеждение
 - 2.4. Риторика и убеждающая коммуникация
 - 2.4.1. Риторика и реклама
 - 2.4.2. Риторические составляющие убеждающей коммуникации
 - 2.4.3. Риторические фигуры
 - 2.4.4. Риторические законы и функции языка рекламы
 - 2.5. Креативное поведение и личность
 - 2.5.1. Креативность как личностная характеристика, как продукт и как процесс
 - 2.5.2. Креативное поведение и мотивация
 - 2.5.3. Восприятие и креативное мышление
 - 2.5.4. Элементы креативности
 - 2.6. Креативные навыки и способности
 - 2.6.1. Системы мышления и модели творческого интеллекта
 - 2.6.2. Трехмерная модель Гилфорда о структуре интеллекта
 - 2.6.3. Взаимодействие между факторами и возможностями интеллекта
 - 2.6.4. Творческие способности
 - 2.6.5. Творческие навыки
 - 2.7. Фазы креативного процесса
 - 2.7.1. Креативность как процесс
 - 2.7.2. Фазы креативного процесса
 - 2.7.3. Фазы креативного процесса в рекламе
 - 2.8. Решение проблем
 - 2.8.1. Креативность и решение проблем
 - 2.8.2. Перцептивные блоки и эмоциональные блоки
 - 2.8.3. Методология изобретательства: творческие программы и методы
 - 2.9. Методы креативного мышления
 - 2.9.1. Мозговой штурм как модель создания идей
 - 2.9.2. Вертикальное мышление и латеральное мышление
 - 2.9.3. Методология изобретательства: творческие программы и методы

- 2.10. Креативность и рекламная коммуникация
 - 2.10.1. Творческий процесс как специфический продукт рекламной коммуникации
 - 2.10.2. Природа творческого процесса в рекламе: креативность и креативный процесс в рекламе
 - 2.10.3. Методологические принципы и эффекты создания рекламы
 - 2.10.4. Создание рекламы: от проблемы к решению
 - 2.10.5. Креативность и убеждающая коммуникация

Модуль 3. Цифровые технологии

- 3.1. Введение в цифровое изображение
 - 3.1.1. ИКТ
 - 3.1.2. Описание технологий
 - 3.1.3. Команды
- 3.2. Векторное изображение. Работа с объектами
 - 3.2.1. Инструменты выбора
 - 3.2.2. Распределение по группам
 - 3.2.3. Выравнивание и распределение
 - 3.2.4. Умные гиды
 - 3.2.5. Символы
 - 3.2.6. Преобразование
 - 3.2.7. Искажение
 - 3.2.8. Корпуса
 - 3.2.9. Pathfinder
 - 3.2.10. Составные формы
 - 3.2.11. Сложная трассировка
 - 3.2.12. Разрезание, разделение и обрезка объектов



- 3.3. Векторное изображение. Цвет
 - 3.3.1. Цветовые режимы
 - 3.3.2. Инструмент «Пипетка»
 - 3.3.3. Образцы
 - 3.3.4. Градиенты
 - 3.3.5. Узорная заливка
 - 3.3.6. Внешний вид панели
 - 3.3.7. Атрибуты
- 3.4. Векторное изображение. Расширенное редактирование
 - 3.4.1. Градиентная сетка
 - 3.4.2. Прозрачная панель
 - 3.4.3. Режимы слияния
 - 3.4.4. Интерактивная трассировка
 - 3.4.5. Обтравочные маски
 - 3.4.6. Текст
- 3.5. Растровое изображение. Слои
 - 3.5.1. Создание
 - 3.5.2. Ссылка
 - 3.5.3. Преобразование
 - 3.5.4. Распределение по группам
 - 3.5.5. Корректирующие слои
- 3.6. Растровое изображение. Выборки, маски и каналы
 - 3.6.1. Инструмент выбора рамки
 - 3.6.2. Инструмент выделения «Лассо»
 - 3.6.3. Инструмент «Волшебная палочка»
 - 3.6.4. Выбор меню. Цветовая гамма
 - 3.6.5. Каналы
 - 3.6.6. Ретуширование масок
 - 3.6.7. Обтравочные маски
 - 3.6.8. Векторные маски

- 3.7. Растровое изображение. Режимы слияния и стили слоя
 - 3.7.1. Стили слоя
 - 3.7.2. Непрозрачность
 - 3.7.3. Параметры стилей слоя
 - 3.7.4. Режимы слияния
 - 3.7.5. Примеры режимов слияния
- 3.8. Редакционный проект. Типы и формы
 - 3.8.1. Редакционный проект
 - 3.8.2. Типологии редакционного проекта
 - 3.8.3. Создание и настройка документов
- 3.9. Композиционные элементы редакционного проекта
 - 3.9.1. Главные страницы
 - 3.9.2. Ретикуляция
 - 3.9.3. Интеграция и композиция текста
 - 3.9.4. Интеграция изображений
- 3.10. Макет, экспорт и печать
 - 3.10.1. Верстка
 - 3.10.1.1. Выбор и редактирование фотографий
 - 3.10.1.2. Предварительная проверка
 - 3.10.1.3. Расфасовка
 - 3.10.2. Экспорт
 - 3.10.2.1. Экспорт для цифровых носителей
 - 3.10.2.2. Экспорт для физических носителей
 - 3.10.3. Печать
 - 3.10.3.1. Традиционная печать
 - 3.10.3.1.1. Переплет
 - 3.10.3.2. Цифровая печать

Модуль 4. Интернет вещей (IoT)

- 4.1. Киберфизические системы (CPS) в концепции Индустрии 4.0
 - 4.1.1. Интернет вещей (IoT)
 - 4.1.2. Компоненты, задействованные в IoT
 - 4.1.3. Примеры и приложения IoT
- 4.2. Интернет вещей и киберфизические системы
 - 4.2.1. Вычислительные и коммуникационные возможности физических объектов
 - 4.2.2. Датчики, данные и элементы в киберфизических системах
- 4.3. Экосистема устройств
 - 4.3.1. Типологии, примеры и применение
 - 4.3.2. Приложения различных устройств
- 4.4. IoT-платформы и их архитектура
 - 4.4.1. Типологии и платформы рынка IoT
 - 4.4.2. Как работает IoT-платформа
- 4.5. Цифровые двойники
 - 4.5.1. Цифровой двойник или *Digital Twin*
 - 4.5.2. Использование и приложения цифрового двойника
- 4.6. Внутренняя и внешняя геолокация (геопространство в режиме реального времени)
 - 4.6.1. Платформы для внутренней и внешней геолокации
 - 4.6.2. Последствия и проблемы геолокации в IoT-проекте
- 4.7. Интеллектуальные системы безопасности
 - 4.7.1. Типологии и платформы внедрения систем безопасности
 - 4.7.2. Компоненты и архитектуры в интеллектуальных системах безопасности
- 4.8. Безопасность в платформах IoT и IIoT
 - 4.8.1. Компоненты безопасности в IoT-системе
 - 4.8.2. Стратегии внедрения безопасности IoT
- 4.9. Носимые устройства на работе
 - 4.9.1. Типы носимых устройств в промышленной среде
 - 4.9.2. Извлеченные уроки и проблемы при внедрении носимых устройств в рабочую силу
- 4.10. Реализация API для взаимодействия с платформой
 - 4.10.1. Типы API, задействованные в IoT-платформе
 - 4.10.2. Рынок API
 - 4.10.3. Стратегии и системы для реализации API-интеграций

Модуль 5. Юзабилити в информационных системах и интерфейсах

- 5.1. Подход к юзабилити
 - 5.1.1. Понятие юзабилити
 - 5.1.2. Юзабилити в последние десятилетия
 - 5.1.3. Контекст использования
 - 5.1.4. Эффективность и простота использования. Дилемма Энгельбарта
- 5.2. Цели и принципы юзабилити
 - 5.2.1. Важность юзабилити
 - 5.2.2. Цели
 - 5.2.3. Принципы
 - 5.2.4. Рекомендации по удобочитаемости
- 5.3. Перспективы и стандарты юзабилити
 - 5.3.1. Стандарты юзабилити по Якобу Нильсену
 - 5.3.2. Стандарты юзабилити по Стиву Кругу
 - 5.3.3. Сравнительная сводная таблица
 - 5.3.4. Практика I: в поисках хороших визуальных рекомендаций
- 5.4. Анализ наиболее распространенных ошибок юзабилити I
 - 5.4.1. Ошибаться - дело человеческое
 - 5.4.2. Ошибки согласованности и последовательности
 - 5.4.3. Отсутствие *адаптивного* дизайна
 - 5.4.4. Недостаточная организация структуры и содержания
 - 5.4.5. Плохо читаемая или плохо структурированная информация
- 5.5. Анализ наиболее распространенных ошибок юзабилити II
 - 5.5.1. Неправильное управление и контроль внутренних связей
 - 5.5.2. Ошибки в формах и контактах
 - 5.5.3. Отсутствие механизмов поиска или неэффективность
 - 5.5.4. Названия страниц и *фавикон*
 - 5.5.5. Другие распространенные ошибки юзабилити
- 5.6. Оценка юзабилити
 - 5.6.1. Метрики юзабилити
 - 5.6.2. Возврат инвестиций
 - 5.6.3. Этапы и методы оценки юзабилити
 - 5.6.4. Практика II: оценка юзабилити

- 5.7. Дизайн, ориентированный на пользователя
 - 5.7.1. Определение
 - 5.7.2. Дизайн, ориентированный на пользователя и юзабилити
 - 5.7.3. Оценка юзабилити
 - 5.7.4. Размышления
- 5.8. Дизайн интерфейса, ориентированный на детей
 - 5.8.1. Соображения конкретных пользователей
 - 5.8.2. Юзабилити
 - 5.8.3. Гендерные различия
 - 5.8.4. Дизайн контента
 - 5.8.5. Визуальный дизайн
 - 5.8.6. Оценка юзабилити
- 5.9. Дизайн интерфейса, ориентированный на подростков
 - 5.9.1. Общие характеристики
 - 5.9.2. Соображения конкретных пользователей
 - 5.9.3. Гендерные различия
 - 5.9.4. Визуальные референсы
- 5.10. Дизайн интерфейса, ориентированный на старшее поколение
 - 5.10.1. Визуальный дизайн
 - 5.10.2. Дизайн контента
 - 5.10.3. Дизайн вариантов
 - 5.10.4. Юзабилити

Модуль 6. Создание портфолио

- 6.1. Портфолио
 - 6.1.1. Портфолио как твое сопроводительное письмо
 - 6.1.2. Важность хорошего портфолио
 - 6.1.3. Ориентация и мотивация
 - 6.1.4. Практические советы
- 6.2. Характеристики и элементы
 - 6.2.1. Физический формат
 - 6.2.2. Цифровой формат
 - 6.2.3. Использование *мокапов*
 - 6.2.4. Распространенные ошибки

- 6.3. Цифровые платформы
 - 6.3.1. Сообщества непрерывного образования
 - 6.3.2. Социальные сети: Twitter, Facebook, Instagram
 - 6.3.3. Профессиональные социальные сети: LinkedIn, Infojobs
 - 6.3.4. Портфели в облаке: Behance
- 6.4. Дизайнер в рабочей схеме
 - 6.4.1. Вакансии для дизайнера
 - 6.4.2. Дизайнерские агентства
 - 6.4.3. Графический дизайн для бизнеса
 - 6.4.4. Истории успеха
- 6.5. Как мне преподнести себя с профессиональной точки зрения?
 - 6.5.1. Идти в ногу со временем, постоянно перерабатывать
 - 6.5.2. Резюме и его важность
 - 6.5.3. Распространенные ошибки в резюме
 - 6.5.4. Как составить хорошее резюме?
- 6.6. Новый потребитель
 - 6.6.1. Восприятие ценности
 - 6.6.2. Определение целевой аудитории
 - 6.6.3. Карта эмпатии
 - 6.6.4. Личные отношения
- 6.7. Мой личный бренд
 - 6.7.1. Предпринимательство: поиск смысла
 - 6.7.2. Преврати свою страсть в работу
 - 6.7.3. Экосистема вокруг твоей деятельности
 - 6.7.4. Бизнес-модель Canvas
- 6.8. Визуальная идентичность
 - 6.8.1. Нейминг
 - 6.8.2. Ценности бренда
 - 6.8.3. Основные вопросы
 - 6.8.4. Мудборд. Использование Pinterest
 - 6.8.5. Анализ визуальных факторов
 - 6.8.6. Анализ временных факторов

- 6.9. Этика и ответственность
 - 6.9.1. Этический декалог для практики дизайна
 - 6.9.2. Авторские права
 - 6.9.3. Дизайн и отказ от военной службы по соображениям совести
 - 6.9.4. "Хороший" дизайн
- 6.10. Цена за мою работу
 - 6.10.1. Нужны ли тебе деньги для жизни?
 - 6.10.2. Основы бухгалтерского учета для предпринимателей
 - 6.10.3. Типы расходов
 - 6.10.4. Твоя цена/час. Розничная цена

Модуль 7. Agile-методологии

- 7.1. Управление Agile-проектами. Основы разработки веб-приложений
 - 7.1.1. Agile-подход
 - 7.1.2. Ценности и принципы Agile
 - 7.1.3. Управление проектами по традиционной методике и методике Agile
 - 7.1.4. Модель управления проектами Agile
 - 7.1.5. Agile-методологии
- 7.2. Принятие Agile-подхода к разработке веб-приложений
 - 7.2.1. Мифы и факты об Agile
 - 7.2.2. Agile-практики
 - 7.2.3. Выбор Agile-практик для проекта
 - 7.2.4. Развитие Agile-мышления
 - 7.2.5. Внедрение принципов Agile и информирование об их принятии
- 7.3. Agile-методологии для разработки веб-приложений
 - 7.3.1. Развитие lean
 - 7.3.2. Экстремальное программирование (XP)
 - 7.3.3. Методология Crystal
 - 7.3.4. Feature Driven Development (FDD)
 - 7.3.5. DSDM и унифицированный процесс Agile

- 7.4. Agile методологии для разработки продвинутых веб-приложений
 - 7.4.1. Канбан-метод
 - 7.4.2. Скрам и скрамбан
 - 7.4.3. DA. Методика *Disciplined Agile*
 - 7.4.4. Гибридные методологии
 - 7.4.5. Сравнение методологий Agile
- 7.5. Проект по веб-разработке. Процесс планирования
 - 7.5.1. Начало Agile-проекта
 - 7.5.2. Процесс планирования Agile
 - 7.5.3. Сбор требований и пользовательских историй
 - 7.5.4. Определение объема проекта с использованием Agile-методов. *Бэклог продукта*
 - 7.5.5. Agile-инструменты для определения приоритетности требований
- 7.6. Заинтересованные стороны Agile-проектов по разработке веб-приложений
 - 7.6.1. Заинтересованные стороны в Agile-проектах
 - 7.6.2. Содействие эффективному участию заинтересованных сторон
 - 7.6.3. Совместное принятие решений
 - 7.6.4. Обмен и сбор знаний по Agile
- 7.7. План запуска и составление сметы
 - 7.7.1. План запуска
 - 7.7.2. Оценка размера пользовательской истории
 - 7.7.3. Оценка скорости
 - 7.7.4. Методы оценки Agile
 - 7.7.5. Определение приоритетов пользовательских историй
- 7.8. Планирование и мониторинг итераций
 - 7.8.1. Итерации и прогрессивное развитие
 - 7.8.2. Процесс планирования итераций
 - 7.8.3. Создание *бэклога* итераций
 - 7.8.4. График Agile и *буферы*
 - 7.8.5. Отслеживание хода итерации
 - 7.8.6. Отслеживание хода *выпуска* и его отчетность

- 7.9. Руководство командой разработчиков веб-приложений
 - 7.9.1. Agile-команды
 - 7.9.2. Руководитель Agile-проекта
 - 7.9.3. Agile-команда
 - 7.9.4. Управление виртуальной Agile-командой
 - 7.9.5. Коучинг для повышения эффективности работы команды
- 7.10. Управление и обеспечение ценности в проектах веб-разработки
 - 7.10.1. Процессы предоставления услуг, ориентированных на стоимость
 - 7.10.2. Качество продукта
 - 7.10.3. Agile-практики, ориентированные на качество
 - 7.10.4. Управление рисками
 - 7.10.5. Agile контракты
 - 7.10.6. Управление заработанной стоимостью в Agile-проектах

Модуль 8. Развивающиеся технологии

- 8.1. Мобильные технологии
 - 8.1.1. Мобильные устройства
 - 8.1.2. Мобильная связь
- 8.2. Мобильные услуги
 - 8.2.1. Типы приложений
 - 8.2.2. Решение о типе мобильного приложения
 - 8.2.3. Дизайн мобильного взаимодействия
- 8.3. Услуги по локализации
 - 8.3.1. Услуги по локализации
 - 8.3.2. Технологии для определения местоположения мобильных устройств
 - 8.3.3. Локализация с помощью GNSS
 - 8.3.4. Точность и аккуратность в технологиях локализации
 - 8.3.5. Маячки *Beacons*: локализация по близости
- 8.4. Дизайн пользовательского опыта (UX)
 - 8.4.1. Введение в пользовательский опыт (UX)
 - 8.4.2. Технологии для определения местоположения мобильных устройств
 - 8.4.3. Методология UX-дизайна
 - 8.4.4. Передовой опыт в процессе создания прототипов

- 8.5. Расширенная реальность
 - 8.5.1. Понятия расширенной реальности
 - 8.5.2. Технологии для определения местоположения мобильных устройств
 - 8.5.3. AR и VR приложения и услуги
- 8.6. Интернет вещей (IoT) (I)
 - 8.6.1. Основы IoT
 - 8.6.2. IoT-устройства и коммуникации
- 8.7. Интернет вещей (IoT) (II)
 - 8.7.1. За пределами облачных вычислений
 - 8.7.2. Умные города (*smart cities*)
 - 8.7.3. Цифровые двойники
 - 8.7.4. IoT-проекты
- 8.8. Блокчейн
 - 8.8.1. Основы технологии блокчейн
 - 8.8.2. Приложения и услуги на основе блокчейна
- 8.9. Автономное вождение
 - 8.9.1. Технологии для автономного вождения
 - 8.9.2. Коммуникации V2X
- 8.10. Инновационные технологии и исследования
 - 8.10.1. Основы квантовых вычислений
 - 8.10.2. Приложения квантовых вычислений
 - 8.10.3. Введение в исследование

Модуль 9. Веб-дизайн

- 9.1. Введение в цифровую среду
 - 9.1.1. Что такое Интернет?
 - 9.1.2. Краткая история Интернета
 - 9.1.3. Физическая сетевая инфраструктура
 - 9.1.4. Наиболее используемые веб-браузеры
- 9.2. Интранет
 - 9.2.1. Что такое Интранет?
 - 9.2.2. Дизайн интранета
 - 9.2.3. Юзабилити интранета
 - 9.2.4. Дизайн экстранета

- 9.3. Веб-страницы
 - 9.3.1. Что такое веб-страница?
 - 9.3.2. Различия между веб-страницей и веб-сайтом
 - 9.3.3. Элементы, из которых состоит веб-страница
 - 9.3.4. Типы веб-страницы в зависимости от ее конструкции
 - 9.3.5. Типы веб-страницы в зависимости от используемой технологии
- 9.4. Другие типы веб-сайтов
 - 9.4.1. Интернет-магазины
 - 9.4.2. Блоги
 - 9.4.3. Институциональные и корпоративные сайты
 - 9.4.4. Сайты новостей и журналов
 - 9.4.5. Мультимедиа и *потокковое вещание*
 - 9.4.6. *Вики*
 - 9.4.7. Форумы
 - 9.4.8. Портфолио
 - 9.4.9. *Целевые страницы*
 - 9.4.10. Форумы
 - 9.4.11. Сайты для скачивания
 - 9.4.12. Веб-приложения
 - 9.4.13. Онлайн-банки изображений
 - 9.4.14. Онлайн-игры
 - 9.4.15. Поисковые системы
 - 9.4.16. Образовательные сайты
 - 9.4.17. Сравнительные данные
- 9.5. Другие цифровые продукты
 - 9.5.1. Транзакционная электронная почта и *рассылка*
 - 9.5.2. Социальные сети
 - 9.5.3. *Баннеры*
 - 9.5.4. Мобильные приложения
- 9.6. Дизайн, ориентированный на пользователя и на пользовательский опыт
 - 9.6.1. Юзабилити и пользователь
 - 9.6.2. Взаимодействие человека и компьютера (HCI)
 - 9.6.3. Процесс дизайна, ориентированного на пользователя
 - 9.6.4. Зачем внедрять дизайн, ориентированный на пользователя?

- 9.7. Электронная коммерция
 - 9.7.1. Важность электронной коммерции
 - 9.7.2. Доверие к электронной коммерции
 - 9.7.3. Дизайн сайта электронной коммерции
 - 9.7.4. Структура сайта электронной коммерции
- 9.8. *Отзывчивый* и адаптивный веб-дизайн
 - 9.8.1. Что такое *отзывчивый* дизайн?
 - 9.8.2. Различия между *отзывчивым веб-дизайном* и *Mobile First*
 - 9.8.3. Преимущества *отзывчивого* дизайна
 - 9.8.4. Элементы, которые необходимо учитывать при создании *отзывчивого* веб-сайта
- 9.9. Дизайн пользовательского опыта
 - 9.9.1. Куда движется веб-дизайн?
 - 9.9.2. Типы пользовательского опыта
 - 9.9.3. Фазы пользовательского опыта
 - 9.9.4. Эмоциональный дизайн
 - 9.9.5. Дизайн пользовательского опыта в сфере корпоративного имиджа
- 9.10. Проект по веб-дизайну
 - 9.10.1. Презентация и объяснение проекта
 - 9.10.2. В поисках идей: людей, сценариев, историй и т.д.
 - 9.10.3. Информационная архитектура
 - 9.10.4. Создание прототипов и оценка
 - 9.10.5. Презентация проектов

Модуль 10. Дизайн, ориентированный на пользователя

- 10.1. На пути к модели, основанной на пользователе
 - 10.1.1. Определение антропологии
 - 10.1.2. Антропометрические данные
 - 10.1.3. Динамика использования и потребления
- 10.2. Поведение человека
 - 10.2.1. Психология и дизайн
 - 10.2.2. Антропология и дизайн
 - 10.2.3. Социология и дизайн

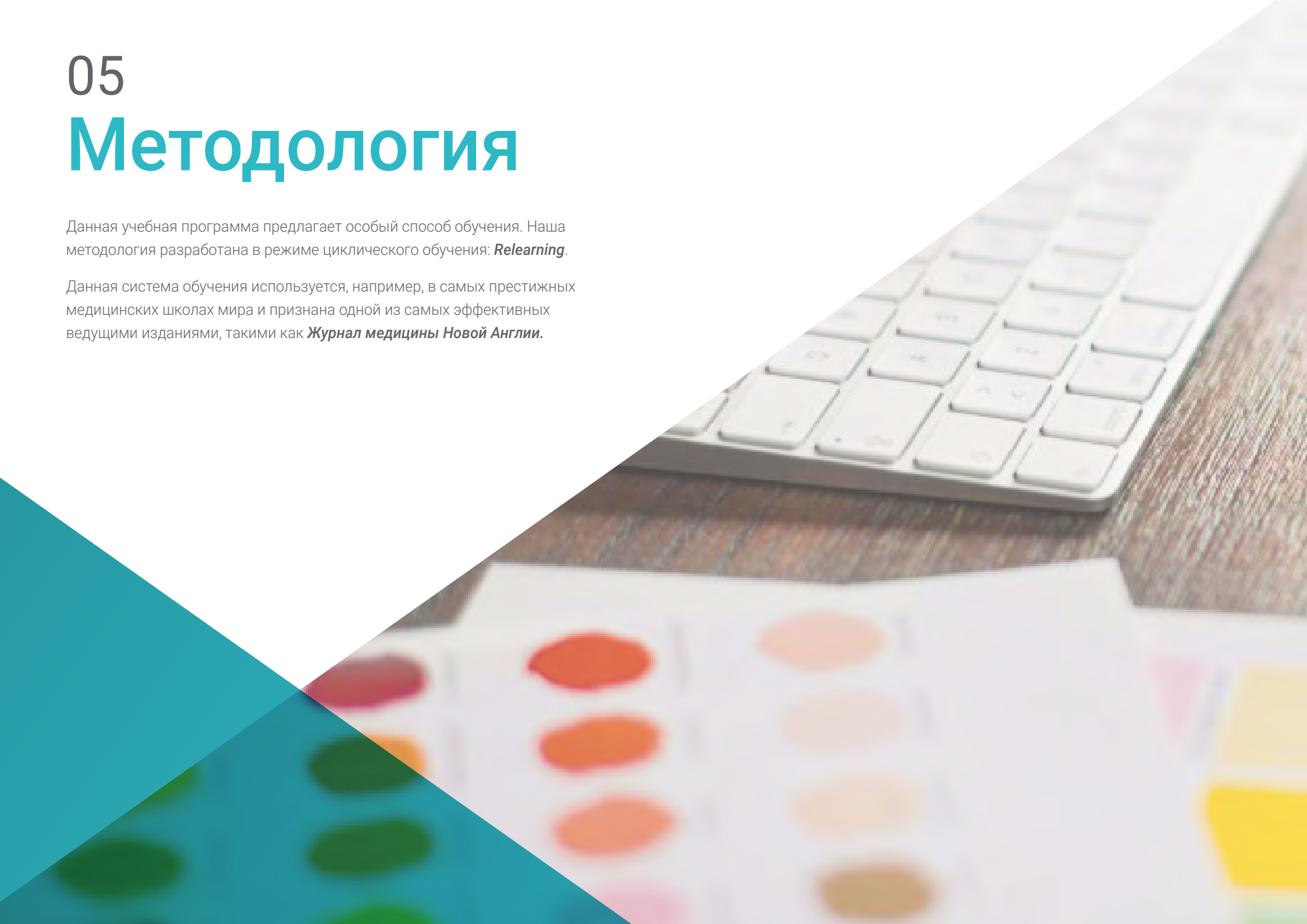
- 10.3. Пользовательский опыт
 - 10.3.1. Юзабилити
 - 10.3.2. UX/UI
 - 10.3.3. Эмоции
- 10.4. Дизайн, ориентированный на пользователя
 - 10.4.1. Исследование пользовательского опыта
 - 10.4.2. Тестирование продуктов
 - 10.4.3. Руководство для пользователей
- 10.5. Анализ пользователей
 - 10.5.1. Глубинные интервью
 - 10.5.2. Люди и сценарии
 - 10.5.3. Социально-экономические и культурные факторы
 - 10.5.4. Географический анализ и анализ пользовательских привычек
 - 10.5.5. Психологические и поведенческие исследования
 - 10.5.6. Анализ микро- и макросреды
- 10.6. Сложные системы
 - 10.6.1. Движение по сложности
 - 10.6.2. Корреляции
 - 10.6.3. Упрощение
- 10.7. Выводы и *инсайты*
 - 10.7.1. Концептуализация
 - 10.7.2. Темные паттерны
- 10.8. Дизайн для пользователей
 - 10.8.1. Методы создания креативных концепций
 - 10.8.2. Анализ и оценка идей и требований
 - 10.8.3. Категоризация данных и систематическая запись
 - 10.8.4. Создание прототипов
- 10.9. Дизайн с участием пользователей
 - 10.9.1. Методы сотрудничества
 - 10.9.2. Открытый дизайн
- 10.10. Оценка дизайнерских решений
 - 10.10.1. Основы для сравнения
 - 10.10.2. Сравнительный анализ
 - 10.10.3. Эвристическая оценка

05

Методология

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”

Метод кейсов 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 метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы 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*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов 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 TECH 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:



Учебные материалы

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.



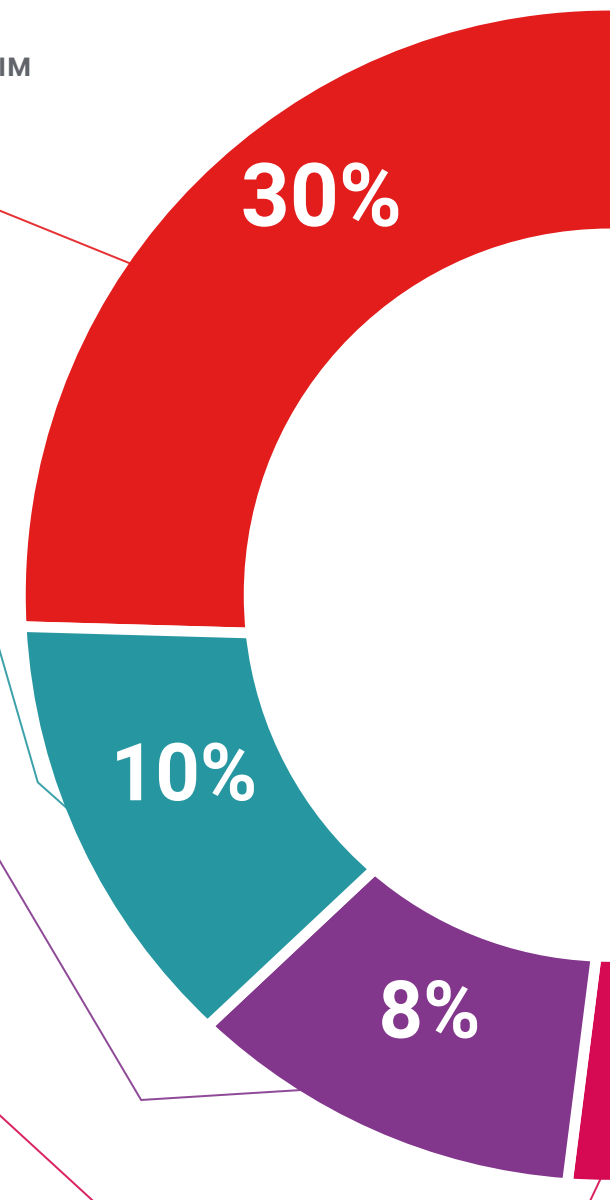
Практика навыков и компетенций

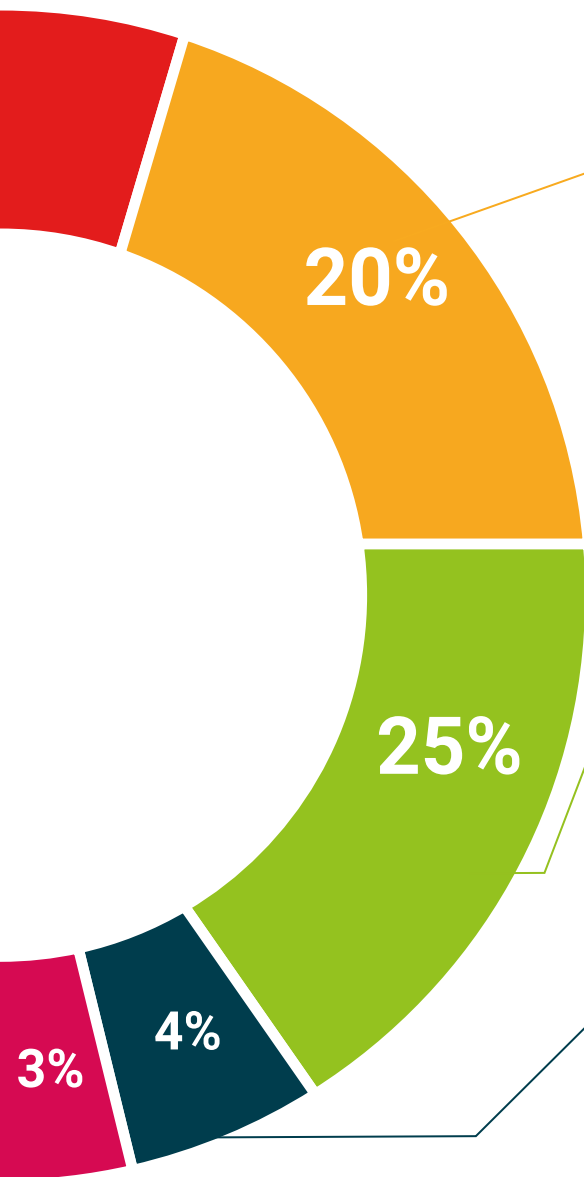
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

Специализированная магистратура в области дизайна цифрового продукта (UX/UI) гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данная **Специализированная магистратура в области дизайна цифрового продукта (UX/UI)** содержит самую полную и современную программу на рынке.

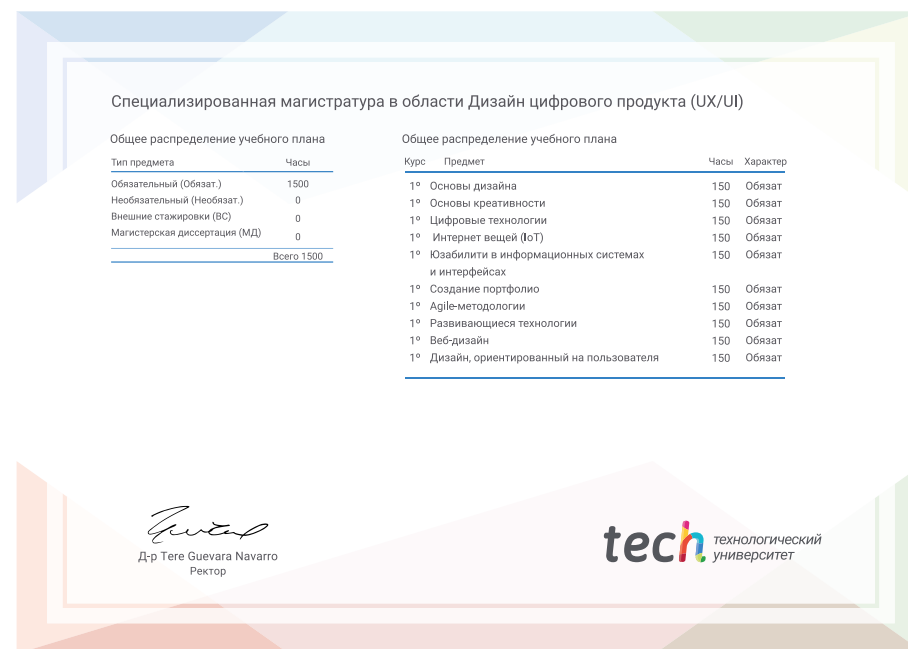
После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в Специализированной магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Специализированная магистратура в области дизайна цифрового продукта (UX/UI)**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **12 месяцев**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение
Дизайн цифрового продукта (UX/UI)

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический университет

Специализированная
магистратура

Дизайн цифрового продукта (UX/UI)

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Специализированная магистратура Дизайн цифрового продукта (UX/UI)

