

Mastère Spécialisé

Design Durable des Produits

Approbation/Adhésion





Mastère Spécialisé Design Durable des Produits

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 12 mois
- » Diplôme : TECH Euromed University
- » Accréditation : 60 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtitute.com/fr/design/mastere/mastere-design-durable-produits

Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 8

03

Programme d'études

page 12

04

Objectifs pédagogiques

page 24

05

Opportunités de carrière

page 28

06

Méthodologie d'étude

page 32

07

Diplôme

page 42

01

Présentation du programme

Le Design Durable est devenu un pilier stratégique dans l'industrie des produits, favorisant de nouvelles façons de concevoir les matériaux, les processus et les expériences. Dans ce contexte, l'intégration de critères environnementaux et sociaux dans le développement d'objets utiles répond non seulement à des exigences éthiques, mais aussi à un marché de plus en plus conscient. Selon le Programme des Nations Unies pour l'Environnement, plus de 80 % de l'impact environnemental d'un produit est déterminé lors de sa phase de conception. Conscient de cette réalité, TECH propose une formation universitaire avancée qui permettra aux diplômés de maîtriser les outils les plus avant-gardistes du design responsable, grâce à une méthodologie innovante 100 % en ligne.





“

*Un programme complet et 100 %
en ligne, unique à TECH et avec une
perspective internationale soutenue par
notre affiliation à The Design Society”*

La durabilité n'est plus une option, mais un critère essentiel dans le processus de conception. En effet, l'urgence de réduire l'empreinte écologique des produits, d'optimiser le cycle de vie des matériaux et de répondre aux Objectifs de Développement durable a profondément transformé le rôle du designer industriel. Aujourd'hui, on recherche des profils capables de fusionner créativité, innovation et responsabilité environnementale dans chaque décision de conception. Cependant, le manque de références solides et de méthodologies spécialisées a généré un besoin croissant d'experts qui comprennent l'impact réel de leurs décisions, de la conceptualisation à la post-production.

Face à ce défi, TECH lance un programme novateur en Design Durable des Produits. Une expérience académique conçue pour stimuler la pensée critique, la créativité appliquée et les connaissances techniques autour de l'écoconception, de l'analyse du cycle de vie, de l'économie circulaire et de l'utilisation de biomatériaux à faible impact. Tout au long du parcours académique, les professionnels analyseront des cas réels, utiliseront des logiciels de simulation et de validation environnementale, et découvriront des stratégies d'innovation durable.

Le programme universitaire intègre également les dernières avancées en matière d'impression 3D écologique, de conception régénérative et de matériaux intelligents, le tout dans une perspective éthique, fonctionnelle et culturelle. Cette formation est dispensée dans un environnement 100 % en ligne, avec des contenus dynamiques, accessibles à tout moment et partout dans le monde. TECH se distingue par sa méthode exclusive *Relearning*, qui renforce la maîtrise des concepts clés grâce à un modèle flexible et très efficace.

Grâce à la collaboration de TECH avec **The Design Society (DS)**, l'étudiant fera partie d'une communauté mondiale dédiée à la conception et à son étude. Il pourra accéder à des publications en libre accès et participer à des événements collaboratifs. En outre, l'adhésion contribue à la maintenance de la société et de ses plateformes, facilitant l'interaction et l'accès à des ressources spécialisées pour le développement professionnel dans le domaine du design.

Ce **Mastère Spécialisé en Design Durable des Produits** contient le programme universitaire le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Design Durable des Produits
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ L'accent est mis sur les méthodologies innovantes en matière de Design Durable des Produits
- ♦ 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 gérerez l'utilisation stratégique de matériaux éco-efficaces et développerez des solutions ayant un impact environnemental moindre”

“

Vous appliquerez des pratiques de conception éthiques et responsables, en tenant compte de l'impact environnemental, de la circularité des matériaux et de la durabilité tout au long du cycle de vie du produit”

Son corps enseignant comprend des professionnels issus du domaine du Design Durable des Produits, qui apportent à ce programme leur expérience professionnelle, ainsi que des spécialistes reconnus issus d'entreprises de référence et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous intégrerez les principes de durabilité à chaque étape du Design, de la recherche à la production et au cycle de vie du produit.

Vous réaliserez des analyses du cycle de vie des produits, en évaluant leur impact environnemental, social et économique.



02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14 000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle se positionne comme un leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. En outre, elle dispose d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.



“

Étudiez dans la plus grande université numérique du monde et assurez votre réussite professionnelle. L'avenir commence à TECH”

La meilleure université en ligne du monde, selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme "la meilleure université en ligne du monde". C'est ce qu'ils ont récemment déclaré dans un article de leur édition numérique dans lequel ils se font l'écho de la réussite de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH offre les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des programmes qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. En outre, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir que les étudiants sont à la pointe du monde universitaire et qu'ils possèdent les compétences professionnelles les plus recherchées. De cette manière, les diplômés de l'université offrent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Le meilleur personnel enseignant top international

Le corps enseignant de TECH se compose de plus de 6 000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des hauts responsables de multinationales, parmi lesquels figurent Isaiah Covington, entraîneur des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

Profesorado
TOP
Internacional

Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses formations. Il s'agit de la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement, fournies par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la « Méthode des Cas », configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

La metodología
más eficaz

La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes la plus grande institution éducative, avec le meilleur et le plus vaste catalogue éducatif numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômés universitaires, dans dix langues différentes, font de nous la plus grande institution éducative au monde.

n°1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la grande ligue de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs ainsi qu'un large éventail de ressources pédagogiques axées sur les activités de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et comprend des conférenciers exceptionnels : des professionnels ayant un passé sportif distingué qui apporteront leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir l'université leader en matière d'employabilité. 99 % de ses étudiants obtiennent un emploi dans le domaine qu'ils ont étudié dans l'année qui suit la fin de l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire parvient à améliorer immédiatement sa carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3 % des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais positionne également TECH comme l'une des principales entreprises technologiques au monde.



L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



03

Programme d'études

TECH propose ce programme d'études novateur afin de doter les professionnels d'une vision globale du design dans une perspective durable, créative et techniquement avancée. Tout au long de leur parcours académique, les diplômés exploreront les fondements du design et de la créativité, en approfondissant leurs connaissances de la culture du projet, de l'économie circulaire et des énergies renouvelables. Ils acquerront également des compétences techniques en modélisation 3D avec Rhino, sélectionneront des matériaux innovants et appliqueront des critères de durabilité à chaque étape du processus. De même, ils aborderont des compétences clés en matière d'éthique des affaires et d'entrepreneuriat créatif, essentielles pour mener à bien des projets responsables dans les industries contemporaines.



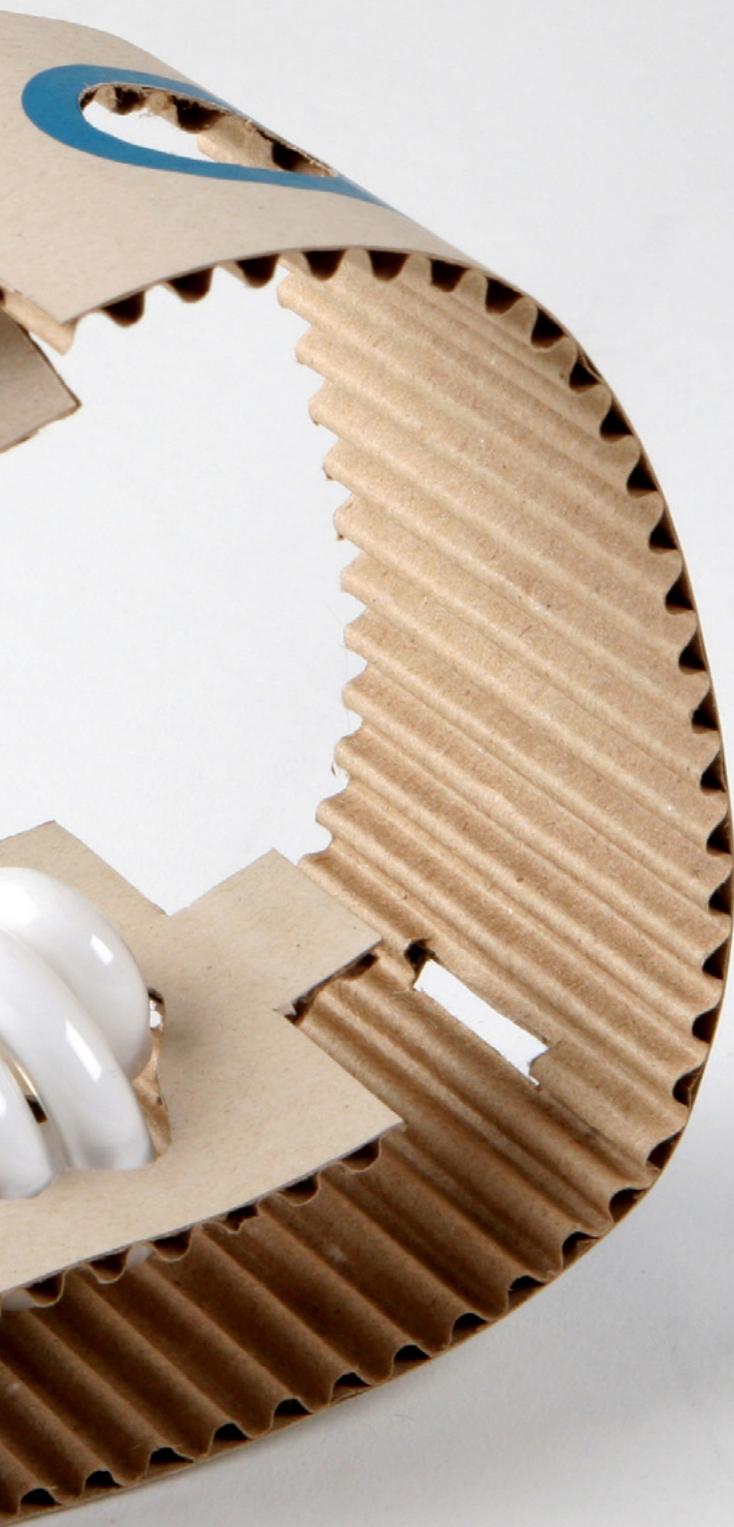
“

Vous explorerez les matériaux, les cultures et les sources d'énergie qui nourrissent un Design utile, en maîtrisant les outils permettant de transformer la créativité en un impact tangible et durable”

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. 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 sens 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. Principes fondamentaux de la Créativité**
- 2.1. Créer, c'est penser
 - 2.1.1. L'art de penser
 - 2.1.2. Pensée créative et créativité
 - 2.1.3. La pensée et le cerveau
 - 2.1.4. Les axes de recherche sur la créativité : systématisation
 - 2.2. Nature du processus de création
 - 2.2.1. Nature de la créativité
 - 2.2.2. La notion de créativité : création et créativité
 - 2.2.3. La création d'idées au service de la communication persuasive
 - 2.2.4. La nature du processus créatif dans la publicité
 - 2.3. Invention
 - 2.3.1. Évolution et analyse historique du processus de création
 - 2.3.2. Nature du canon classique de l'invention
 - 2.3.3. La vision classique de l'inspiration dans l'origine des idées
 - 2.3.4. Invention, inspiration, persuasion
 - 2.4. Rhétorique et communication persuasive
 - 2.4.1. Rhétorique et publicité
 - 2.4.2. Les parties rhétoriques de la communication persuasive
 - 2.4.3. Figures rhétoriques
 - 2.4.4. Lois rhétoriques et fonctions rhétoriques du langage publicitaire
 - 2.5. Comportement et personnalité créative
 - 2.5.1. La créativité comme caractéristique personnelle, comme produit et comme processus
 - 2.5.2. Comportement créatif et motivation
 - 2.5.3. Perception et pensée créative
 - 2.5.4. Éléments de la créativité
 - 2.6. Compétences et capacités créatives
 - 2.6.1. Systèmes de pensée et modèles d'intelligence créative
 - 2.6.2. Le modèle tridimensionnel de la structure de l'intellect de Guilford
 - 2.6.3. Interaction entre les facteurs et les capacités de l'intellect
 - 2.6.4. Compétences créatives
 - 2.6.5. Capacités créatives
 - 2.7. Les phases du processus de création
 - 2.7.1. La créativité en tant que processus
 - 2.7.2. Les phases du processus de création
 - 2.7.3. Les phases du processus créatif dans la publicité
 - 2.8. Solution de problèmes
 - 2.8.1. La créativité dans la résolution des problèmes
 - 2.8.2. Blocs perceptuels et blocages émotionnels
 - 2.8.3. Méthodologie de l'invention : programmes et méthodes de création
 - 2.9. Méthodes de pensée créative
 - 2.9.1. Le brainstorming comme modèle de création d'idées
 - 2.9.2. Pensée verticale et pensée latérale
 - 2.9.3. Méthodologie de l'invention : programmes et méthodes de création

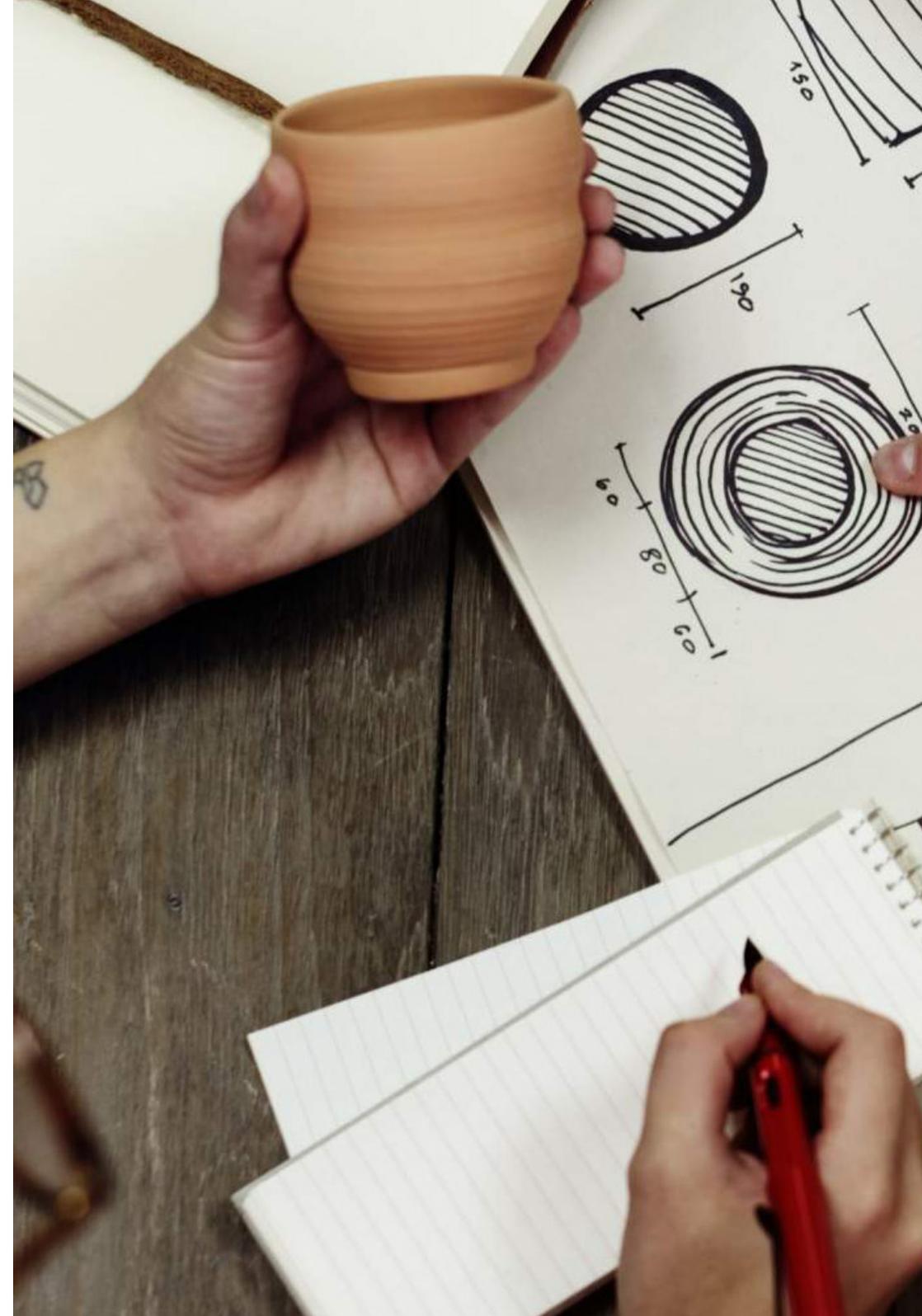
- 2.10. Créativité et communication publicitaire
 - 2.10.1. Le processus créatif en tant que produit spécifique de la communication publicitaire
 - 2.10.2. La nature du processus créatif dans la publicité : la créativité et le processus créatif dans la publicité
 - 2.10.3. Principes méthodologiques et effets de la création publicitaire
 - 2.10.4. Création publicitaire : du problème à la solution
 - 2.10.5. Créativité et communication persuasive

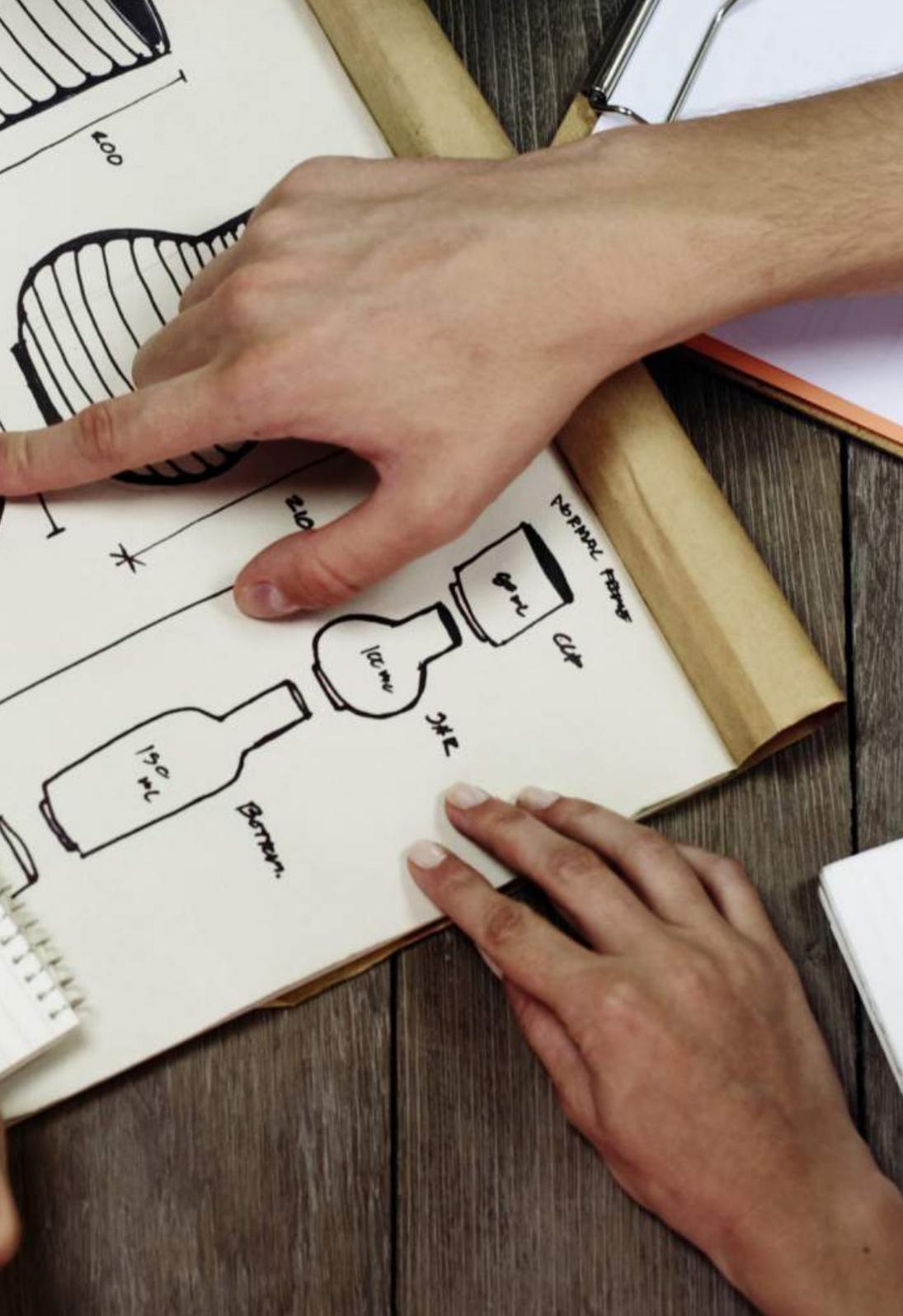
Module 3. Théorie et culture du design

- 3.1. L'importance du Design dans la culture et la société contemporaine
 - 3.1.1. Introduction au concept de culture du Design
 - 3.1.2. La fonction du designer dans le contexte de la société contemporaines
 - 3.1.3. Culture matérielle et valeurs sociales
 - 3.1.4. La mondialisation dans le Design
- 3.2. Théorie de l'information et de la communication
 - 3.2.1. Théorie de l'Information
 - 3.2.2. Information et redondance
 - 3.2.3. Modèles de communication
- 3.3. Esthétique
 - 3.3.1. Concept général et contexte historique
 - 3.3.2. Esthétique des objets
 - 3.3.3. L'esthétique et ses catégories
 - 3.3.4. Dichotomie entre forme et fonction
 - 3.3.5. Les nouvelles définitions des fonctions du Concepteur
 - 3.3.6. Goût et design
 - 3.3.7. Valeurs symboliques et émotionnelles
- 3.4. Sémiologie
 - 3.4.1. Sémiotique
 - 3.4.2. Éléments de communication : signe, symbole, message
 - 3.4.3. Le langage visuel
- 3.5. Dilemmes Éthiques du Design dans la culture et la société contemporaines
 - 3.5.1. La dimension axiologique du Design
 - 3.5.2. Théorie de l'esthétique
 - 3.5.3. Beauté et laideur
- 3.6. Anthropologie culturelle
 - 3.6.1. Introduction à l'anthropologie culturelle
 - 3.6.2. Cadre conceptuel de l'analyse anthropologique
 - 3.6.3. La culture du Design comme objet d'étude anthropologique
 - 3.6.4. La Pratique Ethnographique dans la compréhension anthropologique de la culture du Design
 - 3.6.5. Introduction au travail ethnographique de terrain
- 3.7. Sociologie et culture de la consommation
 - 3.7.1. Sociologie de la culture
 - 3.7.2. Le circuit et la dynamique de la culture dans les sociétés technologiquement avancées
 - 3.7.3. Les Scénarios du Design dans la culture de consommation actuelle
 - 3.7.4. La consommation du Design
- 3.8. Technologie et Design
 - 3.8.1. Déterminisme technologique
 - 3.8.2. Construction d'imaginaires sociaux
 - 3.8.3. Changement social et technologie
- 3.9. Éthique, Design et consommation
 - 3.9.1. L'Éthique de la consommation
 - 3.9.2. Éthique professionnelle du Design
 - 3.9.3. Design et éthique
 - 3.9.4. Code d'éthique du designer
- 3.10. Méthodes de recherche et d'expérimentation spécifiques à la matière.
 - 3.10.1. Recherche en Design
 - 3.10.2. Méthodologie de la Recherche

Module 4. Économie Circulaire

- 4.1. Tendances de l'économie circulaire
 - 4.1.1. Origine de l'économie circulaire
 - 4.1.2. Définition de l'économie circulaire
 - 4.1.3. Besoins de l'économie circulaire
 - 4.1.4. Économie circulaire comme stratégie
- 4.2. Caractéristiques de l'économie circulaire
 - 4.2.1. Principe 1 Préserver et améliorer
 - 4.2.2. Principe 2 Optimiser
 - 4.2.3. Principe 3 Promouvoir
 - 4.2.4. Caractéristiques clés
- 4.3. Bénéfices de l'économie circulaire
 - 4.3.1. Avantages économiques
 - 4.3.2. Avantages sociaux
 - 4.3.3. Avantages commerciaux
 - 4.3.4. Avantages environnementaux
- 4.4. Législation sur l'économie circulaire
 - 4.4.1. Règlementation
 - 4.4.2. Directives Européennes
- 4.5. Analyse du Cycle de Vie
 - 4.5.1. Portée de l'Analyse du Cycle de Vie (ACV)
 - 4.5.2. Étapes
 - 4.5.3. Normes de référence
 - 4.5.4. Méthodologie
 - 4.5.5. Outils
- 4.6. Calcul de l'empreinte carbone
 - 4.6.1. Empreinte carbone
 - 4.6.2. Types de portée
 - 4.6.3. Méthodologie
 - 4.6.4. Outils
 - 4.6.5. Calcul de l'empreinte carbone





- 4.7. Plans de réduction des émissions de CO2
 - 4.7.1. Plan d'amélioration. Fournitures
 - 4.7.2. Plan d'amélioration. Demande
 - 4.7.3. Plan d'amélioration. Installations
 - 4.7.4. Plan d'amélioration. Équipements
 - 4.7.5. Compensations d'émissions
- 4.8. Enregistrements de empreinte carbone
 - 4.8.1. Enregistrements de empreinte carbone
 - 4.8.2. Conditions de pré-enregistrement
 - 4.8.3. Documentation
 - 4.8.4. Demande d'inscription
- 4.9. Bonnes pratiques circulaires
 - 4.9.1. Méthodes BIM
 - 4.9.2. Sélection des matériaux et des équipements
 - 4.9.3. Maintenance
 - 4.9.4. Gestion des déchets
 - 4.9.5. Réutilisation des matériaux

Module 5. Les Énergies Renouvelables et leur Environnement Actuel

- 5.1. Les énergies renouvelables
 - 5.1.1. Principes fondamentaux
 - 5.1.2. Formes d'énergie conventionnelle vs. énergie renouvelable
 - 5.1.3. Avantages et inconvénients des Énergies Renouvelables
- 5.2. Environnement international des énergies renouvelables
 - 5.2.1. Principes fondamentaux du changement climatique et de la durabilité énergétique.
Énergies Renouvelable vs. Énergies non renouvelables
 - 5.2.2. Décarbonisation de l'Économie Mondiale. Du Protocole de Kyoto à l'Accord de Paris en 2015 et au Sommet sur le Climat de 2019 à Madrid.
 - 5.2.3. Les Énergies Renouvelables dans le contexte énergétique mondial
- 5.3. Énergie et développement durable international
 - 5.3.1. Marchés du carbone
 - 5.3.2. Certificats d'énergie propre
 - 5.3.3. Énergie vs. Durabilité

- 5.4. Cadre réglementaire général
 - 5.4.1. Réglementation et directives internationales en matière d'énergie
 - 5.4.2. Enchères dans le secteur de l'électricité renouvelable
- 5.5. Marchés de l'électricité
 - 5.5.1. Exploitation des systèmes des Énergies Renouvelables
 - 5.5.2. Réglementation des Énergies Renouvelables
 - 5.5.3. Participation des Énergies Renouvelables aux marchés de l'électricité
 - 5.5.4. Opérateurs sur le marché de l'électricité
- 5.6. Structure du système électrique
 - 5.6.1. Production du système électrique
 - 5.6.2. Transmission du système électrique
 - 5.6.3. Distribution et fonctionnement du marché
 - 5.6.4. Commercialisation
- 5.7. Production distribuée
 - 5.7.1. Génération concentrée vs. Production distribuée
 - 5.7.2. Auto-consommation
 - 5.7.3. Contrats de production
- 5.8. Émissions
 - 5.8.1. Mesure de l'énergie
 - 5.8.2. Gaz à effet de serre dans la production et l'utilisation d'énergie
 - 5.8.3. Évaluation des émissions par type de production d'énergie
- 5.9. Stockage de l'énergie
 - 5.9.1. Types de batteries
 - 5.9.2. Avantages et inconvénients des batteries
 - 5.9.3. Autres Technologies de stockage de l'Énergie
- 5.10. Principales technologies
 - 5.10.1. Énergies du futur
 - 5.10.2. Nouvelles applications
 - 5.10.3. Scénarios et modèles énergétiques futurs

Module 6. Modélisation Technique dans Rhino

- 6.1. Modélisation dans Rhino
 - 6.1.1. L'interface de Rhino
 - 6.1.2. Types d'objectifs
 - 6.1.3. Naviguer dans le modèle
- 6.2. Notions fondamentales
 - 6.2.1. Montage avec Gumball
 - 6.2.2. *Viewports*
 - 6.2.3. Aides à la modélisation
- 6.3. Modélisation de précision
 - 6.3.1. Coordonner l'entrée
 - 6.3.2. Entrée des contraintes de distance et d'angle
 - 6.3.3. Restriction aux objets
- 6.4. Analyse des commandes
 - 6.4.1. Aides supplémentaires à la modélisation
 - 6.4.2. *SmartTrack*
 - 6.4.3. Plans de construction
- 6.5. Lignes et polylignes
 - 6.5.1. Cercles
 - 6.5.2. Lignes libres
 - 6.5.3. Hélix et spirale
- 6.6. Modification des géométries
 - 6.6.1. *Fillet* et *chanfer*
 - 6.6.2. Mélange de courbes
 - 6.6.3. *Loft*
- 6.7. Transformations I
 - 6.7.1. Déplacement– Rotation- Mise à l'échelle
 - 6.7.2. Joindre, élaguer, étendre
 - 6.7.3. Séparation - *Offset* - formations
- 6.8. Créer des formes
 - 6.8.1. Formes déformables
 - 6.8.2. Modélisation avec des solides
 - 6.8.3. Transformation des solides

- 6.9. Création de surfaces
 - 6.9.1. Surfaces simples
 - 6.9.2. Surfaces extrudées, *lofting* y et tournantes
 - 6.9.3. Balayages de surface
- 6.10. Organisation
 - 6.10.1. Couches
 - 6.10.2. Groupes
 - 6.10.3. Blocs

Module 7. L'esprit d'entreprise dans les industries créatives

- 7.1. Le projet entrepreneurial
 - 7.1.1. Entrepreneuriat, types et cycle de vie
 - 7.1.2. Profil de l'entrepreneur
 - 7.1.3. Sujets d'intérêt pour l'esprit d'entreprise
- 7.2. Leadership personnel
 - 7.2.1. Connaissance de soi
 - 7.2.2. Compétences entrepreneuriales
 - 7.2.3. Développement des compétences et des capacités de leadership entrepreneurial
- 7.3. Identification des possibilités d'innovation et d'entrepreneuriat
 - 7.3.1. Analyse des mégatendances et des forces concurrentielles
 - 7.3.2. Comportement des consommateurs et estimation de la demande
 - 7.3.3. Évaluation des opportunités commerciales
- 7.4. Génération d'idées commerciales dans l'Industrie Créative
 - 7.4.1. Outils pour la génération d'idées : *brainstorming*, cartes mentales, *drawstorming*, etc.
 - 7.4.2. Conception de proposition de valeur : *Canvas*, 5W
 - 7.4.3. Développement de proposition de valeur
- 7.5. Prototypage et validation
 - 7.5.1. Développement de prototypes
 - 7.5.2. Validation
 - 7.5.3. Ajustements du prototypage

- 7.6. Conception du modèle commercial
 - 7.6.1. Modèle d'entreprise
 - 7.6.2. Méthodologies pour la création de modèles d'entreprise
 - 7.6.3. Conception du modèle commercial de l'idée proposée
- 7.7. Direction de l'équipe
 - 7.7.1. Profils d'équipe en fonction des tempéraments et de la personnalité
 - 7.7.2. Compétences de chef d'équipe
 - 7.7.3. Méthodes de travail en équipe
- 7.8. Marchés culturels
 - 7.8.1. Nature des marchés culturels
 - 7.8.2. Types de marchés culturels
 - 7.8.3. Identification des marchés culturels locaux
- 7.9. Plan marketing et *Branding* personnel
 - 7.9.1. Projection du projet personnel et entrepreneurial
 - 7.9.2. Plan stratégique à moyen et court terme
 - 7.9.3. Variables pour mesurer le succès
- 7.10. Argumentaire de vente
 - 7.10.1. Présentation du projet aux investisseurs
 - 7.10.2. Préparation de présentations attrayantes
 - 7.10.3. Développer des compétences de communication efficaces

Module 8. Design Durable

- 8.1. Statut environnemental
 - 8.1.1. Contexte environnemental
 - 8.1.2. Perception de l'environnement
 - 8.1.3. Consommation et consumérisme
- 8.2. Production durable
 - 8.2.1. Empreinte écologique
 - 8.2.2. Biocapacité
 - 8.2.3. Déficit écologique
- 8.3. Durabilité et innovation
 - 8.3.1. Processus de production
 - 8.3.2. Gestion des processus
 - 8.3.3. Démarrage de la production
 - 8.3.4. La productivité par le Design

- 8.4. Introduction. Éco-conception
 - 8.4.1. Développement durable
 - 8.4.2. Écologie industrielle
 - 8.4.3. Éco-efficacité
 - 8.4.4. Introduction au concept d'éco-conception
- 8.5. Méthodologies en éco-conception
 - 8.5.1. Propositions méthodologiques pour la mise en œuvre de l'Éco-conception
 - 8.5.2. Préparation du projet
 - 8.5.3. Aspects environnementaux
- 8.6. Analyse du Cycle de Vie (ACV)
 - 8.6.1. Unité fonctionnelle
 - 8.6.2. Inventaire
 - 8.6.3. Liste des impacts
 - 8.6.4. Génération des conclusions et de la stratégie
- 8.7. Idées d'amélioration (Stratégies d'Éco conception)
 - 8.7.1. Réduire l'impact
 - 8.7.2. Augmenter l'unité fonctionnelle
 - 8.7.3. Impact positif
- 8.8. Économie circulaire
 - 8.8.1. Définition
 - 8.8.2. Évolution
 - 8.8.3. Les Success Stories
- 8.9. *Du Berceau au Berceau*
 - 8.9.1. Définition
 - 8.9.2. Évolution
 - 8.9.3. Les Success Stories
- 8.10. Réglementations environnementales
 - 8.10.1. Pourquoi avons-nous besoin d'une réglementation ?
 - 8.10.2. Qui établit les règlements ?
 - 8.10.3. Cadre environnemental de l'Union européenne
 - 8.10.4. La réglementation dans le processus de développement

Module 9. Matériaux pour le Design

- 9.1. Le matériau comme source d'inspiration
 - 9.1.1. Recherche de matériel
 - 9.1.2. Classification
 - 9.1.3. Le matériau et son contexte
- 9.2. Matériaux pour le Design
 - 9.2.1. Utilisations courantes
 - 9.2.2. Contre-indications
 - 9.2.3. Combinaison de matériaux
- 9.3. Art + Innovation
 - 9.3.1. Les matériaux dans l'art
 - 9.3.2. Nouveaux matériaux
 - 9.3.3. Matériaux composites
- 9.4. Physique
 - 9.4.1. Concepts de base
 - 9.4.2. Composition du matériau
 - 9.4.3. Essais mécaniques
- 9.5. Technologie
 - 9.5.1. Matériaux intelligents
 - 9.5.2. Matériaux dynamiques
 - 9.5.3. L'avenir des matériaux
- 9.6. Durabilité
 - 9.6.1. Recherche de sources d'approvisionnement
 - 9.6.2. Utilisation
 - 9.6.3. Gestion finale
- 9.7. Biomimétisme
 - 9.7.1. Réflexion
 - 9.7.2. Transparence
 - 9.7.3. Autres techniques

- 9.8. Innovation
 - 9.8.1. Les Success Stories
 - 9.8.2. Recherche sur les matériaux
 - 9.8.3. Sources de la recherche
- 9.9. Prévention des risques
 - 9.9.1. Facteur de sécurité
 - 9.9.2. Feu
 - 9.9.3. Rupture
 - 9.9.4. Autres risques
- 9.10. BORRAR
 - 9.10.1. BORRAR
 - 9.10.2. BORRAR
 - 9.10.3. BORRAR

Module 10. Éthique et affaires

- 10.1. Méthodologie
 - 10.1.1. Sources documentaires et recherche de ressources
 - 10.1.2. Citations bibliographiques et éthique de la recherche
 - 10.1.3. Stratégies méthodologiques et rédaction universitaire
- 10.2. Le domaine de la moralité : éthique et moralité
 - 10.2.1. Éthique et morale
 - 10.2.2. Éthique matérielle et éthique formelle
 - 10.2.3. Rationalité et moralité
 - 10.2.4. Vertu, bonté et justice
- 10.3. Éthique appliquée
 - 10.3.1. La dimension publique de l'éthique appliquée
 - 10.3.2. Codes d'éthique et responsabilités
 - 10.3.3. Autonomie et autorégulation
- 10.4. L'éthique déontologique appliquée au Design
 - 10.4.1. Exigences et principes éthiques relatifs à la pratique du Design
 - 10.4.2. Prise de décisions éthiques
 - 10.4.3. Relations et compétences professionnelles éthiques
- 10.5. Responsabilité sociale des entreprises
 - 10.5.1. Sens de l'éthique de l'Entreprise
 - 10.5.2. Codes de conduite
 - 10.5.3. Mondialisation et multiculturalisme
 - 10.5.4. Non-discrimination
 - 10.5.5. Durabilité et environnement
- 10.6. Introduction au droit commercial
 - 10.6.1. Concept de droit commercial
 - 10.6.2. Activité économique et Droit Commercial
 - 10.6.3. Importance de la Théorie des Sources du Droit Commercial
- 10.7. L'Entreprise
 - 10.7.1. Notion économique de l'entreprise et de l'entrepreneur
 - 10.7.2. Régime juridique de la société
- 10.8. L'entrepreneur
 - 10.8.1. Concept et caractéristiques de l'entrepreneur
 - 10.8.2. Sociétés personnalisées et sociétés capitalistes (sociétés anonymes et sociétés à responsabilité limitée)
 - 10.8.3. Acquisition du statut d'entrepreneur
 - 10.8.4. Responsabilité des entreprises
- 10.9. Réglementation de la concurrence
 - 10.9.1. Antitrust
 - 10.9.2. Concurrence illégale ou déloyale
 - 10.9.3. Stratégie concurrentielle
- 10.10. Droit de la propriété intellectuelle et industrielle
 - 10.10.1. Propriété Intellectuelle
 - 10.10.2. Propriété Industrielle
 - 10.10.3. Modalités de protection des créations et des inventions

04

Objectifs pédagogiques

Ce Mastère Spécialisé en Design Durable des Produits a été conçu pour permettre aux professionnels du Design de développer une vision critique, éthique et fonctionnelle de la durabilité appliquée au développement de produits. Grâce à une approche pratique et stratégique, les diplômés intégreront des critères environnementaux dans leurs projets, en sélectionnant des matériaux responsables, en optimisant les processus et en réduisant l'impact écologique de leurs créations. Ils renforceront également leurs compétences clés en matière de créativité, de modélisation numérique, de pensée systémique et d'analyse du cycle de vie. Tout cela leur permettra de mener des projets innovants dans différents secteurs productifs.



Approximate Machinery Mass:
409 kg

TOLERANCES - UNLESS OTHERWISE STATED		Welded Aluminium 6061	
ALL DIMENSIONS ARE IN MILLIMETRES		PLOT SIZE: A3	
ONE DECIMAL PLACE - ± 0.1		ADAM SQUARE	
TWO DECIMAL PLACES - ± 0.05		LIVINGSTON, EH54 9QD	
Ø 0.2mm, ± 0.1mm, and 0.5°		TEL No: +44 (0)1506 444 755	
DO NOT SCALE		WWW.sportslabs.co.uk	
SPORTS LABS		02/11/2018	
The author hereby certifies to the recipient that the information on this drawing was obtained by the author and is true and correct.		Export 2.0 - General Dimension Drawing.dwg	
DRAWING NO:	1 of 1	1/15	

FIRST ANGLE PROJECTION		DO NOT SCALE		IF IN DOUBT	
A	B	C	D	E	F
UNLESS OTHERWISE STATED					
MATERIAL: ALUMINIUM		GENERAL TOLERANCES DIMENSIONS TO 1:-		TOLERANCES - UNLESS OTHERWISE STATED	
FINISH: Clear anodize		3 DECIMAL PLACES ± 0.10		45 DEG UNLESS STATED	
		1 DECIMAL PLACE ± 0.25		MILLIMETRE UNLESS STATED	
		WHOLE FIGURES ± 0.50			
MECMESIN LTD, NEWTON HOUSE, SPRING CO					



“

Vous deviendrez un agent du changement capable de repenser les matériaux, les processus et les modèles commerciaux dans une optique régénérative”

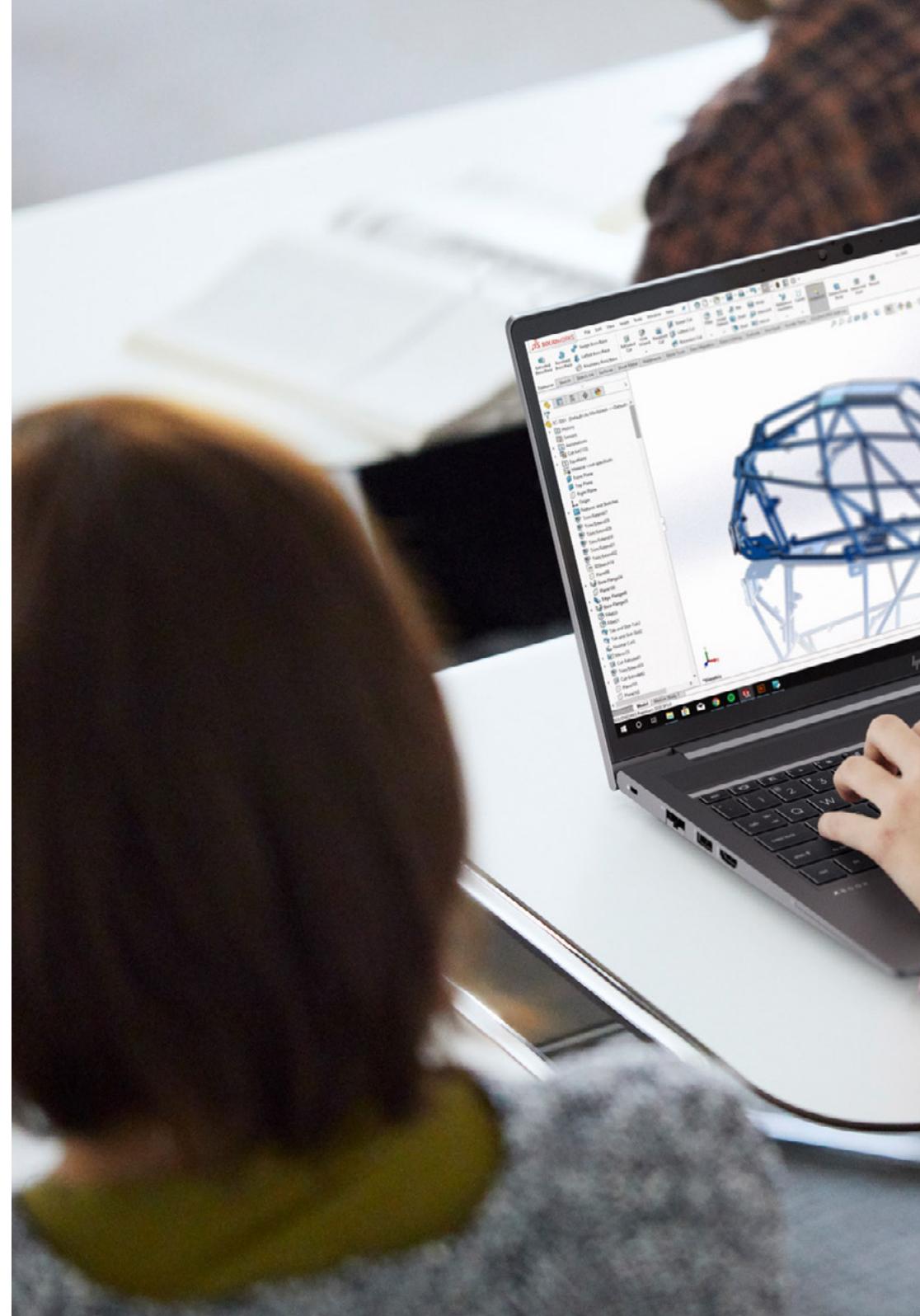


Objectifs généraux

- ◆ Comprendre les principes fondamentaux du design et leur application dans des environnements durables
- ◆ Développer des compétences créatives axées sur la génération de solutions responsables et innovantes
- ◆ Analyser l'impact socioculturel du design à travers une perspective critique et contextuelle
- ◆ Intégrer les concepts de l'économie circulaire dans les processus d'idéation, de développement et de production
- ◆ Évaluer le rôle des énergies renouvelables dans le contexte du design contemporain
- ◆ Maîtriser les outils numériques avancés pour la modélisation technique et le prototypage 3D
- ◆ Promouvoir une vision entrepreneuriale dans les industries créatives avec une approche durable
- ◆ Concevoir des produits durables en tenant compte de leur fonctionnalité, de leur impact environnemental et de leur cycle de vie



Vous acquérez les compétences nécessaires pour repenser les processus, les matériaux et les produits selon une logique durable qui non seulement perdurera, mais transcendera”





Objectifs spécifiques

Module 1. Principes fondamentaux du Design

- ♦ Identifier les éléments essentiels du langage visuel et leur application dans des produits fonctionnels
- ♦ Comprendre les processus méthodologiques du design dans une perspective de projet

Module 2. Principes fondamentaux de la Créativité

- ♦ Stimuler la pensée divergente pour générer des propositions originales et innovantes
- ♦ Appliquer des techniques créatives pour résoudre les problèmes de design de manière efficace et Durable

Module 3. Théorie et culture du design

- ♦ Analyser les principaux courants historiques et leur influence sur la pratique actuelle du Design
- ♦ Évaluer l'impact culturel et social des produits dans différents contextes géographiques

Module 4. Économie Circulaire

- ♦ Intégrer les principes de l'économie circulaire dans la planification et le développement des produits
- ♦ Concevoir des stratégies pour prolonger le cycle de vie des objets en réduisant leur empreinte écologique

Module 5. Les Énergies Renouvelables et leur Environnement Actuel

- ♦ Comprendre le fonctionnement et les avantages des principales sources d'énergie renouvelable
- ♦ Évaluer la faisabilité d'intégrer les énergies propres dans les processus de production liés au Design

Module 6. Modélisation Technique dans Rhino

- ♦ Développer des compétences dans l'utilisation de Rhino pour la modélisation tridimensionnelle de produits
- ♦ Optimiser les géométries et les structures à l'aide d'outils numériques pour une fabrication durable

Module 7. L'esprit d'entreprise dans les industries créatives

- ♦ Concevoir des modèles commerciaux axés sur des produits durables et différenciés
- ♦ Identifier les opportunités de marché dans le secteur créatif avec une vision entrepreneuriale

Module 8. Design Durable

- ♦ Appliquer des critères environnementaux, éthiques et fonctionnels à toutes les phases du Design
- ♦ Évaluer l'impact des décisions de conception sur l'environnement et la société

Module 9. Matériaux pour le Design

- ♦ Sélectionner des matériaux durables adaptés au développement de produits innovants
- ♦ Comparer les propriétés techniques et environnementales de différents matériaux en fonction de l'utilisation prévue

Module 10. Éthique et affaires

- ♦ Analyser les dilemmes éthiques courants dans le domaine du Design et de l'industrie créative
- ♦ Promouvoir la responsabilité sociale des entreprises dans la gestion et la commercialisation des produits

05

Opportunités de carrière

Ce Mastère Spécialisé en Design Durable des Produits permettra aux diplômés de diriger des projets innovants dans des secteurs clés tels que le design industriel, l'écoconception, le conseil en environnement ou le développement de nouveaux matériaux. En effet, leur profil créatif et technique leur ouvrira les portes d'entreprises engagées dans le développement durable, de studios de design, de *start-ups* vertes ou d'institutions qui promeuvent l'économie circulaire. Grâce à leurs compétences spécialisées, ils seront en mesure de gérer des processus de conception responsables, de conseiller sur le choix de matériaux durables ou de créer des produits alliant fonctionnalité, esthétique et impact environnemental.



“

Vous vous positionnez comme un professionnel clé dans les entreprises qui cherchent à se différencier par la durabilité et la conception responsable”

Profil des diplômés

Le diplômé de ce cursus universitaire se distinguera par sa capacité à intégrer la pensée créative à une approche écologique, éthique et entrepreneuriale. De même, son aptitude à développer des produits durables, fonctionnels et culturellement pertinents fera de lui une référence dans le domaine du design conscient. Il sera donc capable d'utiliser des outils numériques avancés, de sélectionner des matériaux innovants et de participer à des processus collaboratifs dans le respect de l'environnement. En outre, il fera preuve d'une solide compréhension de l'économie circulaire et des énergies propres, ainsi que d'une attitude critique face aux défis mondiaux du secteur.

Vous vous démarquerez grâce à votre capacité à allier sensibilité esthétique et solutions responsables, en concevant des produits qui répondent à des défis réels sans renoncer à l'engagement environnemental.

- ♦ **Développement de Produits Durables** : créer des solutions fonctionnelles, esthétiques et respectueuses de l'environnement
- ♦ **Intégration de l'Économie Circulaire** : appliquer les principes de circularité à toutes les phases du cycle de vie du produit
- ♦ **Sélection de Matériaux Écologiques** : maîtriser le choix de matériaux durables selon des critères techniques, économiques et environnementaux
- ♦ **Modélisation Numérique Avancée** : utiliser de manière technique des outils tels que Rhino pour concevoir et visualiser des produits avec une précision professionnelle





À l'issue de ce programme, vous serez en mesure d'utiliser vos connaissances et vos compétences dans les postes suivants :

1. **Concepteur de produits durables** : chargé du développement de produits intégrant des critères écologiques tout au long de leur cycle de vie, depuis les matériaux jusqu'à leur impact environnemental.
2. **Coordinateur de projets d'écoconception** : responsable de la planification, de la mise en œuvre et du suivi des initiatives de conception durable au sein d'entreprises ou d'institutions.
3. **Concepteur de matériaux réutilisables** : chargé de la recherche et de l'application de matériaux recyclables et durables dans la conception de nouveaux produits.
4. **Consultant en innovation dans le domaine du design circulaire** : conseiller auprès des entreprises pour la mise en œuvre de stratégies d'économie circulaire appliquées au développement de produits.
5. **Concepteur de *packaging* durable** : chargé de concevoir des emballages fonctionnels à faible impact environnemental, en optimisant leur réutilisation ou leur recyclage.
6. **Responsable de la durabilité dans la conception industrielle** : collaborateur avec les équipes de conception pour intégrer des critères environnementaux dans la planification et la réalisation de nouveaux produits.
7. **Concepteur de produits dans des entreprises à triple impact** : responsable de la conception de solutions qui équilibrent les avantages sociaux, économiques et environnementaux.
8. **Concepteur technique dans des projets d'efficacité matérielle** : chargé d'optimiser l'utilisation des matériaux et des processus de production afin de minimiser le gaspillage et d'améliorer l'efficacité énergétique.
9. **Conseiller en conception dans le domaine des certifications environnementales** : collaborateur dans les processus d'obtention de certifications telles que Cradle to Cradle ou ISO 14001, garantissant le respect des critères de durabilité.
10. **Concepteur au sein d'équipes de recherche appliquée au développement durable** : gestionnaire au sein d'équipes multidisciplinaires chargées d'explorer de nouvelles solutions de conception répondant aux défis écologiques actuels.

06

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100 % en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

TECH vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

L'étudiant : la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions : une équation directe vers le succès.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

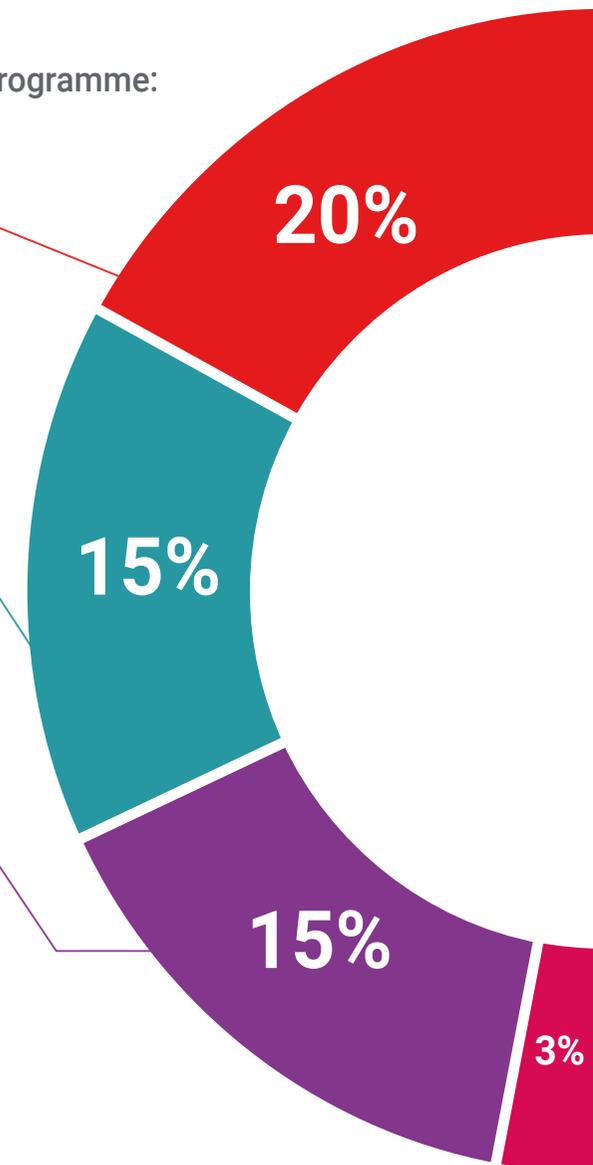
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de 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.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



07 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Design Durable des Produits garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Global University.



“

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

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Spécialisé en Design Durable des Produits** est le programme le plus complet sur la scène académique actuelle. Après avoir obtenu leur diplôme, les étudiants recevront un diplôme d'université délivré par TECH Global University et un autre par Université Euromed de Fès.

Ces diplômes de formation continue et d'actualisation professionnelle de TECH Global University et d'Université Euromed de Fès garantissent l'acquisition de compétences dans le domaine de la connaissance, en accordant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit les évaluations et accrédite le programme après l'avoir suivi dans son intégralité.

Ce double certificat, de la part de deux institutions universitaires de premier plan, représente une double récompense pour une formation complète et de qualité, assurant à l'étudiant l'obtention d'une certification reconnue au niveau national et international. Ce mérite académique vous positionnera comme un professionnel hautement qualifié, prêt à relever les défis et à répondre aux exigences de votre secteur professionnel.

Approbation/Adhésion

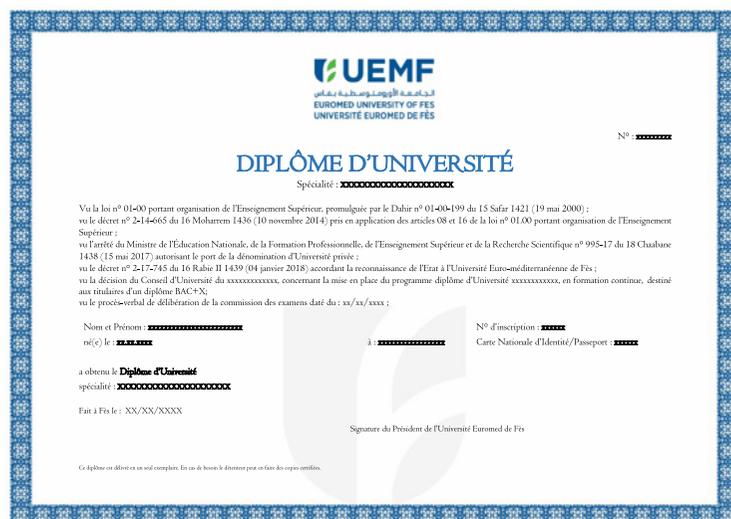


Diplôme : **Mastère Spécialisé en Design Durable de Produits**

Modalité : **en ligne**

Durée : **12 mois**

Accréditation : **60 ECTS**



*Apostille de La Haye. Dans le cas où l'étudiant demande que son diplôme sur papier soit obtenu avec l'Apostille de La Haye, TECH Global University prendra les mesures appropriées pour l'obtenir, moyennant un supplément.

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 Euromed
University

Mastère Spécialisé Design Durable des Produits

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 12 mois
- » Diplôme : TECH Euromed University
- » Accréditation : 60 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Mastère Spécialisé

Design Durable des Produits

Approbation/Adhésion

