

Programa Avançado

Design com Inteligência Artificial
e Experiência do Usuário



Programa Avançado Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-design-inteligencia-artificial-experiencia-usuario

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 24

06

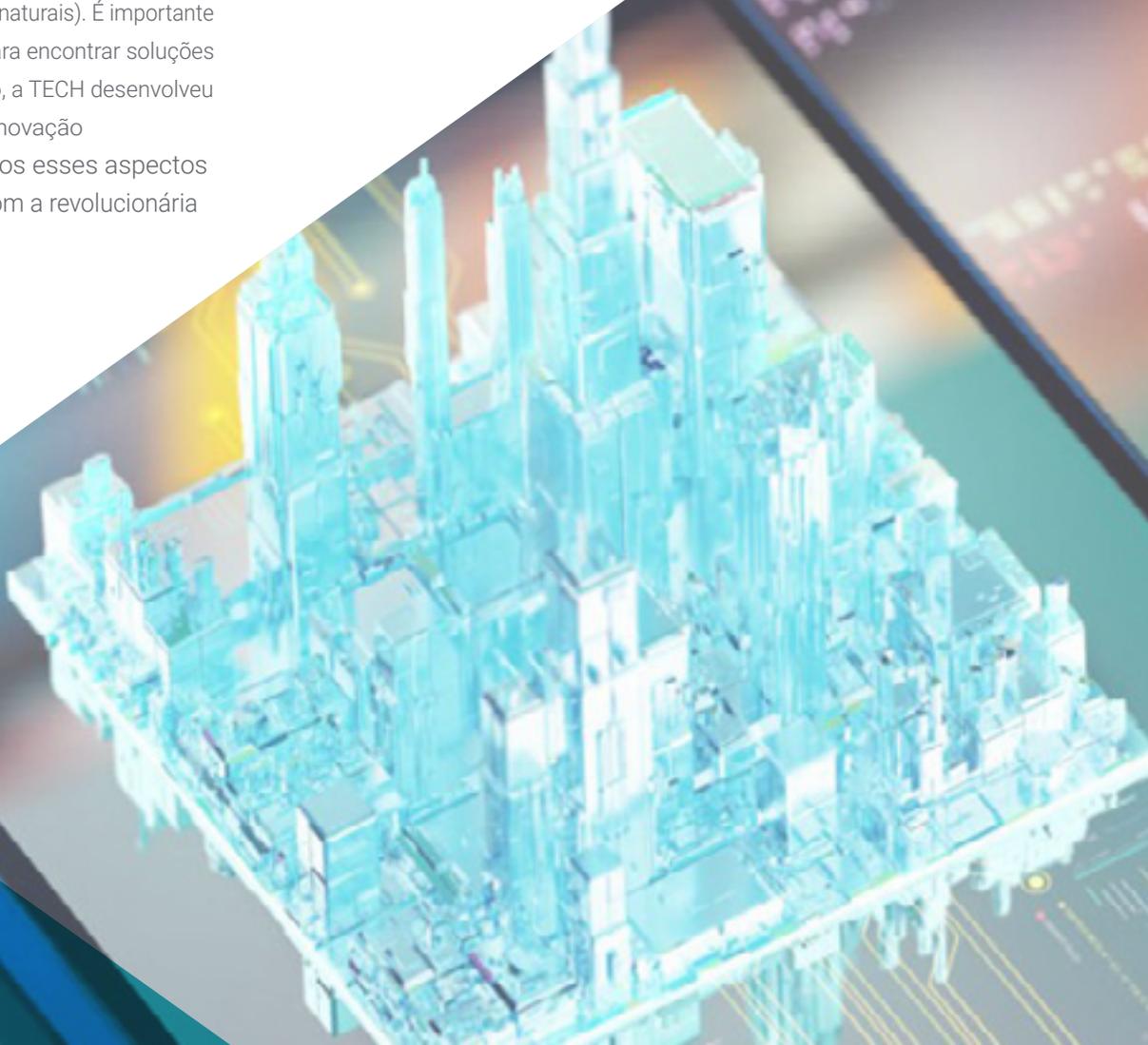
Certificado

pág. 32

01

Apresentação

Um dos principais desafios para os artistas consiste em tomar decisões de design que não causem um impacto ambiental negativo. Nesse sentido, a Inteligência Artificial pode ser utilizada por especialistas para gerar peças sustentáveis que levem em conta fatores ambientais (como eficiência energética, redução de resíduos ou a conservação de recursos naturais). É importante ressaltar que a Inteligência Artificial pode analisar diversas variáveis para encontrar soluções ideais que equilibrem funcionalidade e sustentabilidade. Por esta razão, a TECH desenvolveu um curso que abordará de forma detalhada a sustentabilidade na inovação dos processos de Design utilizando o Aprendizado de Máquina. Todos esses aspectos em um formato conveniente, flexível e 100% online, ministrado com a revolucionária metodologia Relearning.



“

Você aprimorará a acessibilidade visual em design gráfico na melhor universidade online do mundo, de acordo com a Forbes”

A Inteligência Artificial está desempenhando um papel cada vez mais importante no design da Experiência do Usuário (UX), oferecendo novas oportunidades e abordagens para melhorar a satisfação do público. Graças às suas ferramentas, os profissionais podem analisar tanto os comportamentos quanto as preferências da audiência para oferecer produtos relevantes. Isso melhorará a satisfação dos consumidores, pois terão acesso a informações de forma personalizada. Por outro lado, os assistentes virtuais baseados em Inteligência Artificial (como *chatbots* ou assistentes de voz) otimizam a interação com os indivíduos ao fornecer respostas rápidas e assistência em tempo real.

Neste contexto, a TECH lança um Programa Avançado que analisará em profundidade as aplicações práticas do Aprendizado de Máquina no Design. Estruturado em 3 módulos completos, o plano de estudos analisará os algoritmos de recomendação na individualização de interfaces. Ao mesmo tempo, o programa abordará os principais modelos de *Machine Learning*, permitindo que o aluno possa prever o comportamento da audiência. Além disso, os conteúdos didáticos enfatizarão a importância de garantir a privacidade e transparência no manuseio de dados sensíveis. Por outro lado, a capacitação incentivará o aluno a realizar processos de design sustentáveis e a tomar decisões éticas.

O programa é baseado em uma metodologia 100% online para que o aluno possa concluir o curso de forma confortável. O único elemento necessário para acessar este programa acadêmico será um dispositivo com acesso à internet. Dessa forma, o aluno poderá acessar o campus virtual 24 horas por dia, de qualquer lugar do mundo. É importante destacar que este Programa Avançado se baseia no sistema inovador *Relearning*, do qual a TECH é pioneira. Este método de ensino baseia-se na repetição de conteúdos para garantir a aprendizagem. Também serão disponibilizados diversos recursos multimídia, como vídeos, para tornar os conteúdos mais dinâmicos e, conseqüentemente, contribuir para uma base sólida de conhecimento para o aluno.

Este **Programa Avançado de Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático oferece informações técnicas e práticas sobre aquelas disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Você implementará estratégias avançadas de análise para melhorar a experiência do usuário"

“

Você gostaria de garantir a privacidade e a transparência no manejo de dados confidenciais? Alcance seus objetivos com este programa de apenas 150 horas”

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você estará preparado para superar os desafios na implementação do design personalizado em grande escala?

O Relearning permitirá que você aprenda com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-se mais em sua especialização profissional.



02

Objetivos

Este curso fornecerá ao aluno as habilidades necessárias para aplicar as ferramentas de Inteligência Artificial em seus projetos criativos. Desta forma, os profissionais poderão administrar com eficácia a geração automática de conteúdos, a otimização de layouts e o reconhecimento de padrões. Por outro lado, o aluno utilizará algoritmos preditivos para antecipar as interações do usuário, permitindo assim respostas proativas. Além disso, sua prática de trabalho será caracterizada por uma consciência ética, que irá incentivá-lo a realizar práticas sustentáveis, como a redução de resíduos ou a integração de tecnologias responsáveis.





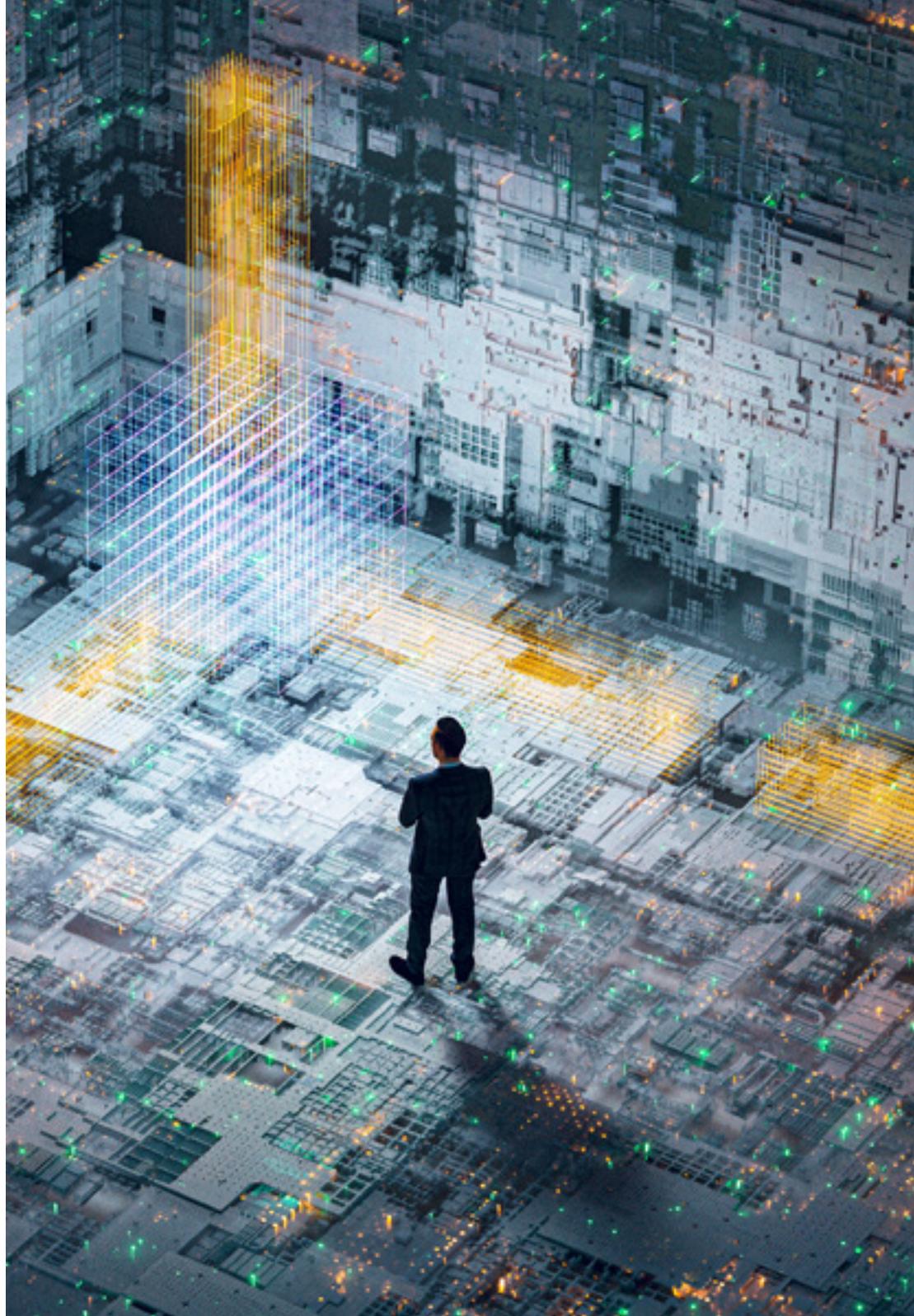
“

Atualize seus conhecimentos em Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário por meio de um conteúdo multimídia inovador”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender os fundamentos teóricos da Inteligência Artificial
- ◆ Estudar os diferentes tipos de dados e entender o ciclo de vida dos dados
- ◆ Avaliar o papel crucial dos dados no desenvolvimento e na implementação de soluções de Inteligência Artificial
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre os algoritmos e a complexidade para resolver problemas específicos
- ◆ Explorar a base teórica das redes neurais para o desenvolvimento do *Deep Learning*
- ◆ Analisar a computação bioinspirada e sua relevância para o desenvolvimento de sistemas inteligentes
- ◆ Analisar as estratégias atuais de Inteligência Artificial em vários campos, identificando oportunidades e desafios
- ◆ Desenvolver habilidades para implementar ferramentas de inteligência artificial em projetos de design, abrangendo geração automática de conteúdo, otimização de design e reconhecimento de padrões
- ◆ Aplicar ferramentas de colaboração, aproveitando a Inteligência Artificial para melhorar a comunicação e a eficiência das equipes de design
- ◆ Incorporar aspectos emocionais aos designs por meio de técnicas que se conectem efetivamente com o público
- ◆ Compreender a simbiose entre o design interativo e a Inteligência Artificial para otimizar a experiência do usuário
- ◆ Desenvolver habilidades em design adaptativo, considerando o comportamento do usuário e aplicando ferramentas avançadas de Inteligência Artificial
- ◆ Analisar criticamente os desafios e as oportunidades ao implementar projetos personalizados no setor usando a Inteligência Artificial
- ◆ Compreender o papel transformador da Inteligência Artificial na inovação do processo de design e fabricação





Objetivos específicos

Módulo 1. Aplicações Práticas de Inteligência Artificial em Design

- ♦ Aplicar ferramentas de colaboração, aproveitando a IA para melhorar a comunicação e a eficiência das equipes de Design
- ♦ Incorporar aspectos emocionais aos designs por meio de técnicas que se conectem efetivamente com o público, explorando como a IA pode influenciar a percepção emocional do Design
- ♦ Dominar ferramentas e estruturas específicas para a aplicação de IA em Design, como GANs (Redes Generativas Adversárias) e outras bibliotecas relevantes
- ♦ Utilizar a IA para gerar imagens, ilustrações e outros recursos visuais automaticamente
- ♦ Implementar técnicas de IA para analisar dados relacionados ao Design, como comportamento de navegação e feedback do usuário

Módulo 2. Interação Design-Usuário e Inteligência Artificial

- ♦ Compreender a simbiose entre o Design Interativo e a IA para otimizar a experiência do usuário
- ♦ Desenvolver habilidades em Design Adaptativo, considerando o comportamento do usuário e aplicando ferramentas avançadas de IA
- ♦ Analisar criticamente os desafios e as oportunidades ao implementar projetos personalizados no setor usando IA
- ♦ Usar algoritmos de IA preditivos para antecipar as interações do usuário, permitindo respostas proativas e eficientes ao design
- ♦ Desenvolver sistemas de recomendação baseados em IA que sugerem conteúdo, produtos ou ações relevantes para os usuários

Módulo 3. Ética e Meio Ambiente no Design e na Inteligência Artificial

- ♦ Compreender os princípios éticos relacionados à Inteligência Artificial e ao Design, cultivando uma consciência ética na tomada de decisões
- ♦ Concentrar-se na integração ética de tecnologias, como o reconhecimento de emoções, garantindo experiências imersivas que respeitem a privacidade e a dignidade do usuário
- ♦ Promover a responsabilidade social e ambiental no design de videogames e no setor em geral, considerando aspectos éticos na representação e na jogabilidade
- ♦ Gerar práticas sustentáveis nos processos de design, desde a redução de resíduos até a integração de tecnologias responsáveis, contribuindo para a preservação do meio ambiente
- ♦ Analisar como as tecnologias de IA podem afetar a sociedade, considerando estratégias para atenuar seus possíveis impactos negativos



Um curso flexível que é compatível com suas responsabilidades diárias mais exigentes"

03

Direção do curso

Na seleção do corpo diretivo e docente que compõe este exclusivo curso a TECH considerou a alta preparação acadêmica e a ampla experiência profissional dos professores que criaram este completo plano de estudos. Desta forma, o aluno terá a garantia de receber os conhecimentos mais atualizados em Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário. Além disso, o aluno poderá ampliar seus conhecimentos e ter a oportunidade de impulsionar sua carreira com maior eficácia.



“

Um plano de estudos especializado e materiais didáticos de alta qualidade são a base para uma carreira de sucesso"

Palestrante internacional convidado

Flaviane Peccin é uma destacada cientista de dados com mais de uma década de experiência internacional aplicando modelos preditivos e aprendizado de máquina em diversas indústrias. Ao longo de sua carreira, ela liderou projetos inovadores no campo da Inteligência Artificial, análise de dados e tomada de decisões empresariais baseadas em dados, consolidando-se como uma figura influente na transformação digital de grandes corporações.

Nesse sentido, ocupou papéis de grande importância na Visa, como Diretora de Inteligência Artificial e Aprendizado de Máquina, onde foi responsável por definir e executar a estratégia global de ciência de dados da empresa, com um foco particular em Machine Learning como serviço. Além disso, sua liderança abrangeu desde a colaboração com partes interessadas comerciais e científicas até a implementação de algoritmos avançados e soluções tecnológicas escaláveis, as quais impulsionaram a eficiência e a precisão na tomada de decisões. Dessa forma, sua experiência na integração de tendências emergentes em Inteligência Artificial e Gen AI a posicionou na vanguarda de seu campo.

Além disso, trabalhou como Diretora de Ciência de Dados nesta mesma organização, liderando uma equipe de especialistas que forneceu consultoria analítica a clientes na América Latina, desenvolvendo modelos preditivos que otimizaram o ciclo de vida dos titulares de cartões e melhoraram significativamente a gestão de carteiras de crédito e débito. Sua trajetória também incluiu cargos-chave na Souza Cruz, HSBC, GVT e Telefônica, onde contribuiu para o desenvolvimento de soluções inovadoras para a gestão de riscos, modelos analíticos e controle de fraudes.

Assim, com uma ampla experiência nos mercados da América Latina e dos Estados Unidos, Flaviane Peccin foi fundamental na adaptação de produtos e serviços, utilizando técnicas estatísticas avançadas e análise aprofundada de dados.



Dra. Peccin, Flaviane

- Diretora de Inteligência Artificial e Aprendizado de Máquina na Visa, Miami, Estados Unidos
- Diretora de Ciência de Dados na Visa
- Gerente de Análise de Clientes na Visa
- Coordenadora/Especialista em Ciências de Dados na Souza Cruz
- Analista de Modelos Quantitativos no HSBC
- Analista de Crédito e Cobranças na GVT
- Analista Estatística na Telefônica
- Mestre em Métodos Numéricos em Engenharia pela Universidade Federal do Paraná
- Graduada em Estatística pela Universidade Federal do Paraná

“

Graças à TECH, você pode aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Dr. Arturo Peralta Martín-Palomino

- CEO e CTO em Prometheus Global Solutions
- CTO em Korporate Technologies
- CTO em AI Shephers GmbH
- Consultor e Assessor Estratégico de Negócios da Alliance Medical
- Diretor de Design e Desenvolvimento da DocPath
- Doutorado em Engenharia da Computação pela Universidade de Castilla - La Mancha
- Doutorado em Economia, Negócios e Finanças pela Universidade Camilo José Cela
- Doutorado em Psicologia pela Universidade de Castilla - La Mancha
- Mestrado em Executive MBA pela Universidade Isabel I
- Mestrado em Gestão Comercial e de Marketing pela Universidade Isabel I
- Mestrado Especialista em Big Data por Formação Hadoop
- Mestrado em Tecnologia da Informação Avançada pela Universidade de Castilla-La Mancha
- Membro: Grupo de pesquisa SMILE



Sr. Chema Maldonado Pardo

- ♦ Designer Gráfico na DocPath Document Solutions S.L.
- ♦ Sócio Fundador e Responsável pelo Departamento de Design e Publicidade da D.C.M. Difusão Integral de Ideias, C.B.
- ♦ Responsável pelo Departamento de Design e Impressão Digital da Ofipaper, La Mancha S.L.
- ♦ Designer Gráfico em Ático, Estúdio Gráfico
- ♦ Designer Gráfico e Impressor Artesanal na Lozano Artes Gráficas
- ♦ Designer gráfico e de layout na Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Telecomunicações da Universidade Politécnica de Madri
- ♦ ETS Sistemas de Computação da Universidade de Castilla-La Mancha

Professores

Sra. Adelaida Parreño Rodríguez

- ♦ *Desenvolvedor Técnico e Engenheiro de Comunidades de Energia nos projetos PHOENIX e FLEXUM*
- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer* na Universidade de Múrcia
- ♦ *Manager in Research & Innovation in European Projects* na Universidade de Múrcia
- ♦ Criadora de conteúdo de Global UC3M Challenge
- ♦ Prêmio Ginés Huertas Martínez (2023)
- ♦ Mestrado em Energias Renováveis pela Universidade Politécnica de Cartagena
- ♦ Graduação em Engenharia Elétrica (bilíngue) pela Universidad Carlos III de Madri

04

Estrutura e conteúdo

Este programa proporcionará ao aluno uma visão abrangente da interseção entre Design Gráfico e o Aprendizado de Máquina. Composto por 3 módulos, o plano de estudos abordará todos os aspectos, desde a geração automática de conteúdos visuais até a colaboração aprimorada. O conteúdo programático também enfatizará a importância dos modelos de *Machine Learning* para prever o comportamento do usuário. Por outro lado, os materiais acadêmicos irão analisar o impacto ambiental do design industrial. Dessa forma, o aluno adquirirá uma consciência ética e produzirá peças sustentáveis para inovar no setor artístico.

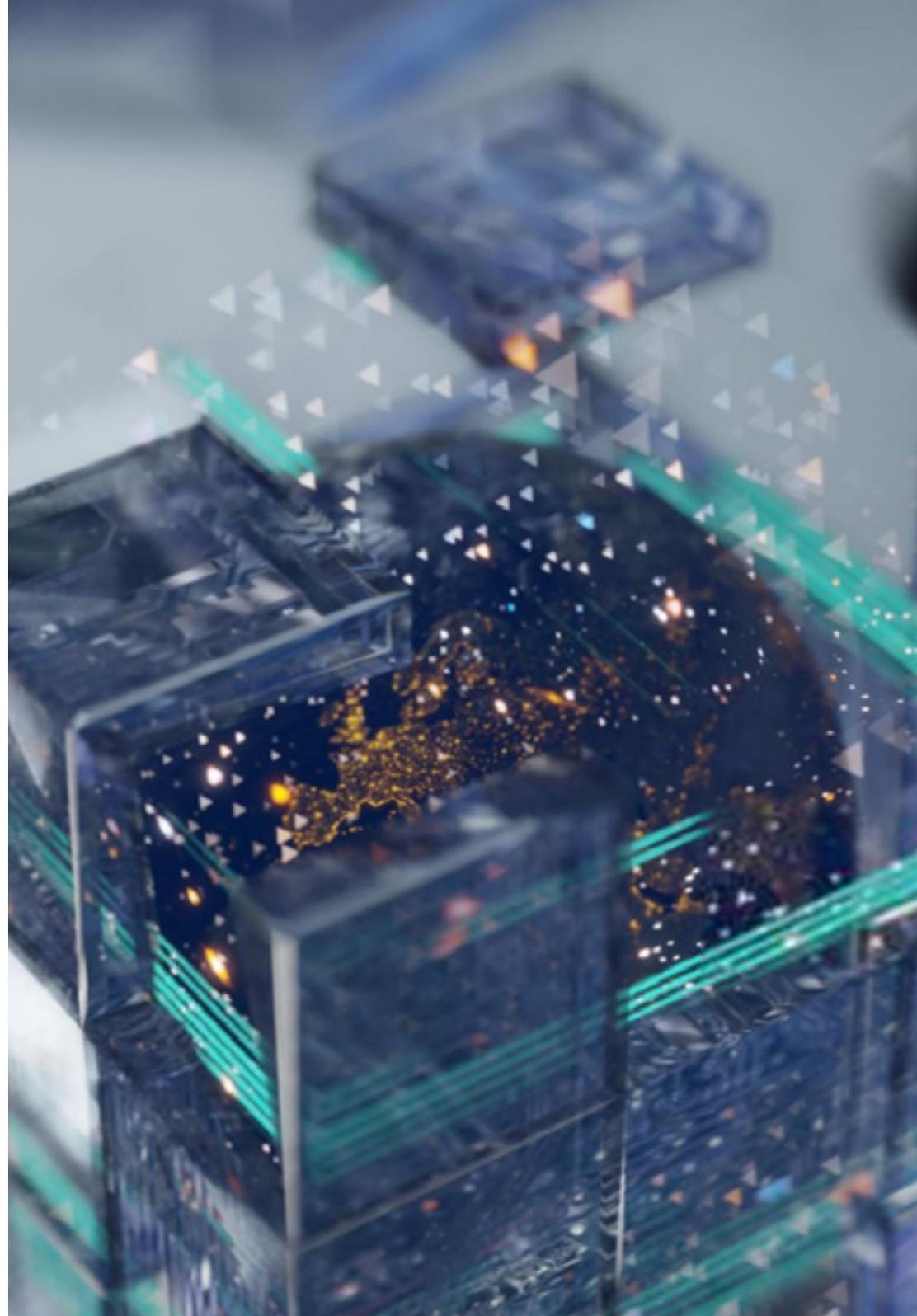


“

Você dominará as ferramentas mais avançadas do Machine Learning e criará os designs mais originais”

Módulo 1. Aplicações Práticas de Inteligência Artificial em Design

- 1.1. Geração automática de imagens em design gráfico com Wall-e, Adobe Firefly e Stable Diffusion
 - 1.1.1. Conceitos fundamentais de geração de imagens
 - 1.1.2. Ferramentas e *frameworks* para geração gráfica automática
 - 1.1.3. Impacto social e cultural do design generativo
 - 1.1.4. Tendências atuais no campo e desenvolvimentos e aplicativos futuros
- 1.2. Personalização dinâmica de interfaces de usuário por meio de IA
 - 1.2.1. Princípios de personalização de UI/UX
 - 1.2.2. Algoritmos de recomendação na personalização de interfaces
 - 1.2.3. Experiência do usuário e feedback contínuo
 - 1.2.4. Implementação prática em aplicativos reais
- 1.3. Design generativo: Aplicações na indústria e na arte
 - 1.3.1. Fundamentos do design generativo
 - 1.3.2. Design generativo na indústria
 - 1.3.3. Design generativo na arte contemporânea
 - 1.3.4. Desafios e futuros avanços no design generativo
- 1.4. Criação automática de *Layouts* editoriais com algoritmos
 - 1.4.1. Princípios de *Layout* editorial automático
 - 1.4.2. Algoritmos de distribuição de conteúdo
 - 1.4.3. Otimização do espaço e das proporções no design editorial
 - 1.4.4. Automação do processo de revisão e ajuste
- 1.5. Geração de conteúdos procedimentais em videogames com o PCG
 - 1.5.1. Introdução à geração de procedimentos em videogames
 - 1.5.2. Algoritmos para criação automática de níveis e ambientes
 - 1.5.3. Narrativa processual e ramificação em videogames
 - 1.5.4. Impacto da geração de procedimentos na experiência do jogador
- 1.6. Reconhecimento de padrões em logotipos com Machine Learning por Cogniac
 - 1.6.1. Fundamentos do reconhecimento de padrões em design gráfico
 - 1.6.2. Implementação de *Machine Learning* para identificação de logotipos
 - 1.6.3. Aplicações práticas no design gráfico
 - 1.6.4. Considerações legais e éticas sobre o reconhecimento de logotipos



- 1.7. Otimização de cores e composições com IA
 - 1.7.1. Psicologia das cores e composição visual
 - 1.7.2. Algoritmos de otimização de cores em design gráfico com o Adobe Color Wheel e Coolors
 - 1.7.3. Composição automática de elementos visuais utilizando Framer, Canva e RunwayML
 - 1.7.4. Avaliação do impacto da otimização automática na percepção do usuário
- 1.8. Análise preditiva de tendências visuais em design
 - 1.8.1. Coleta de dados e tendências atuais
 - 1.8.2. Modelos de *Machine Learning* para previsão de tendências
 - 1.8.3. Implementação de estratégias proativas de design
 - 1.8.4. Princípios do uso de dados e previsões no design
- 1.9. Colaboração assistida por IA em equipes de design
 - 1.9.1. Colaboração humano-IA em projetos de design
 - 1.9.2. Plataformas e ferramentas para colaboração assistida por IA (Adobe Creative Cloud e Sketch2React)
 - 1.9.3. Melhores práticas de integração de tecnologia assistida por IA
 - 1.9.4. Perspectivas futuras sobre a colaboração humano-IA no design
- 1.10. Estratégias para a incorporação de sucesso da IA no design
 - 1.10.1. Identificação de necessidades de design solucionáveis por IA
 - 1.10.2. Avaliação das plataformas e ferramentas disponíveis
 - 1.10.3. Integração eficaz em projetos de design
 - 1.10.4. Otimização contínua e adaptabilidade
- 2.3. Design adaptável para diferentes dispositivos com IA
 - 2.3.1. Princípios de design adaptativo de dispositivos
 - 2.3.2. Algoritmos de adaptação de conteúdo
 - 2.3.3. Otimização da interface para experiências móveis e de desktop
 - 2.3.4. Desenvolvimentos futuros em design adaptativo com tecnologias emergentes
- 2.4. Geração automática de personagens e inimigos em videogames
 - 2.4.1. A necessidade de geração automática no desenvolvimento de videogames
 - 2.4.2. Algoritmos de geração de personagens e inimigos
 - 2.4.3. Personalização e adaptabilidade em caracteres gerados automaticamente
 - 2.4.4. Experiências de desenvolvimento: Desafios e lições aprendidas
- 2.5. Melhoria na IA em personagens do jogo
 - 2.5.1. Importância da inteligência artificial nos personagens de videogame
 - 2.5.2. Algoritmos para melhorar o comportamento dos personagens
 - 2.5.3. Adaptação contínua e aprendizagem de IA em jogos
 - 2.5.4. Desafios técnicos e criativos na melhoria da IA de personagens
- 2.6. Design personalizado no setor: Desafios e oportunidades
 - 2.6.1. Transformando o design industrial com a personalização
 - 2.6.2. Tecnologias facilitadoras para design personalizado
 - 2.6.3. Desafios na implementação do design personalizado em escala
 - 2.6.4. Oportunidades de inovação e diferenciação competitiva
- 2.7. Design para sustentabilidade por meio da IA
 - 2.7.1. Análise do ciclo de vida e rastreabilidade com inteligência artificial
 - 2.7.2. Otimização de materiais recicláveis
 - 2.7.3. Melhoria de processos sustentáveis
 - 2.7.4. Desenvolvimento de estratégias e projetos práticos
- 2.8. Integração de assistentes virtuais em interfaces de design com Adobe Sensei, Figma e AutoCAD
 - 2.8.1. Papel dos assistentes virtuais no design interativo
 - 2.8.2. Desenvolvimento de assistentes virtuais especializados em design
 - 2.8.3. Interação natural com assistentes virtuais em projetos de design
 - 2.8.4. Desafios de implementação e melhoria contínua

Módulo 2. Interação Design-Usuário e IA

- 2.1. Sugestões contextuais de design baseadas no comportamento
 - 2.1.1. Compreensão do comportamento do usuário no design
 - 2.1.2. Sistemas de sugestões contextuais baseados em IA
 - 2.1.3. Estratégias para garantir a transparência e o consentimento do usuário
 - 2.1.4. Tendências e possíveis melhorias na personalização baseada no comportamento
- 2.2. Análise preditiva de interações do usuário
 - 2.2.1. Importância da análise preditiva nas interações de design do usuário
 - 2.2.2. Modelos de *Machine Learning* para a previsão do comportamento do usuário
 - 2.2.3. Integração da análise preditiva ao design da interface do usuário
 - 2.2.4. Desafios e dilemas da análise preditiva

- 2.9. Análise contínua da experiência do usuário para melhorias
 - 2.9.1. Ciclo de melhoria contínua no design de interação
 - 2.9.2. Ferramentas e métricas para análise contínua
 - 2.9.3. Iteração e adaptação na experiência do usuário
 - 2.9.4. Garantia de privacidade e transparência no manuseio de dados confidenciais
- 2.10. Aplicação de técnicas de IA para melhoria da usabilidade
 - 2.10.1. Intersecção de IA e usabilidade
 - 2.10.2. Análise de sentimento e experiência do usuário (UX)
 - 2.10.3. Personalização dinâmica da interface
 - 2.10.4. Otimização do fluxo de trabalho e da navegação

Módulo 3. Ética e Meio Ambiente no Design e na Inteligência Artificial

- 3.1. Impacto ambiental no design industrial: Abordagem ética
 - 3.1.1. Consciência ambiental no design industrial
 - 3.1.2. Avaliação do ciclo de vida e design sustentável
 - 3.1.3. Desafios éticos nas decisões de design com impacto ambiental
 - 3.1.4. Inovações sustentáveis e tendências futuras
- 3.2. Melhoria da acessibilidade visual no design gráfico responsivo
 - 3.2.1. Acessibilidade visual como uma prioridade ética no design gráfico
 - 3.2.2. Ferramentas e práticas para melhorar a acessibilidade visual (Google LightHouse e Microsoft Accessibility Insights)
 - 3.2.3. Desafios éticos na implementação da acessibilidade visual
 - 3.2.4. Responsabilidade profissional e melhorias futuras na acessibilidade visual
- 3.3. Redução de resíduos no processo de design: Desafios sustentáveis
 - 3.3.1. Importância da redução de resíduos no design
 - 3.3.2. Estratégias para redução de resíduos em diferentes etapas do projeto
 - 3.3.3. Desafios éticos na implementação de práticas de redução de resíduos
 - 3.3.4. Compromissos corporativos e certificações sustentáveis
- 3.4. Análise de sentimento na criação de conteúdo editorial: Considerações éticas
 - 3.4.1. Análise de sentimentos e ética em conteúdo editorial
 - 3.4.2. Algoritmos de análise de sentimento e decisão ética
 - 3.4.3. Impacto na opinião pública
 - 3.4.4. Desafios na análise de sentimentos e implicações futuras
- 3.5. Integração do reconhecimento de emoções para experiências imersivas
 - 3.5.1. Ética na integração do reconhecimento de emoções em experiências imersivas
 - 3.5.2. Tecnologias de reconhecimento de emoções
 - 3.5.3. Desafios éticos na criação de experiências imersivas emocionalmente conscientes
 - 3.5.4. Perspectivas futuras e ética no desenvolvimento de experiências imersivas
- 3.6. Ética no Design de videogames: Implicações e decisões
 - 3.6.1. Ética e responsabilidade no design de videogames
 - 3.6.2. Inclusão e diversidade em videogames: Decisões éticas
 - 3.6.3. Microtransações e monetização ética em videogames
 - 3.6.4. Desafios éticos no desenvolvimento de narrativas e personagens em videogames
- 3.7. Design responsável: Considerações éticas e ambientais na indústria
 - 3.7.1. Abordagem ética para o design responsável
 - 3.7.2. Ferramentas e métodos para um design responsável
 - 3.7.3. Desafios éticos e ambientais na indústria de design
 - 3.7.4. Compromissos corporativos e certificações de design responsável
- 3.8. Ética na integração de IA em interfaces de usuário
 - 3.8.1. Explorando como a inteligência artificial em interfaces de usuário levanta desafios éticos
 - 3.8.2. Transparência e explicabilidade em sistemas de IA de interface de usuário
 - 3.8.3. Desafios éticos na coleta e no uso de dados da interface do usuário
 - 3.8.4. Perspectivas futuras em ética de IA em interfaces de usuário

- 3.9. Sustentabilidade na inovação do processo de design
 - 3.9.1. Reconhecer a importância da sustentabilidade na inovação do processo de design
 - 3.9.2. Desenvolvimento de Processos Sustentáveis e Tomada de Decisões Éticas
 - 3.9.3. Desafios éticos na adoção de tecnologias inovadoras
 - 3.9.4. Compromissos empresariais e certificações de sustentabilidade nos processos de design
- 3.10. Aspectos éticos na aplicação de tecnologias em design
 - 3.10.1. Decisões éticas na seleção e aplicação de tecnologias de design
 - 3.10.2. Ética no design de experiências de usuário com tecnologias avançadas
 - 3.10.3. Interseções de ética e tecnologias em design
 - 3.10.4. Tendências emergentes e o papel da ética na direção futura do design de alta tecnologia

“*Aproveite a oportunidade e impulse sua carreira com este programa inovador de 6 meses*”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, como o *New England Journal of Medicine*.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que tem provado sua enorme eficácia, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online em espanhol do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda projetada para capacitar os gerentes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning Ihe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



Práticas de habilidades e competências

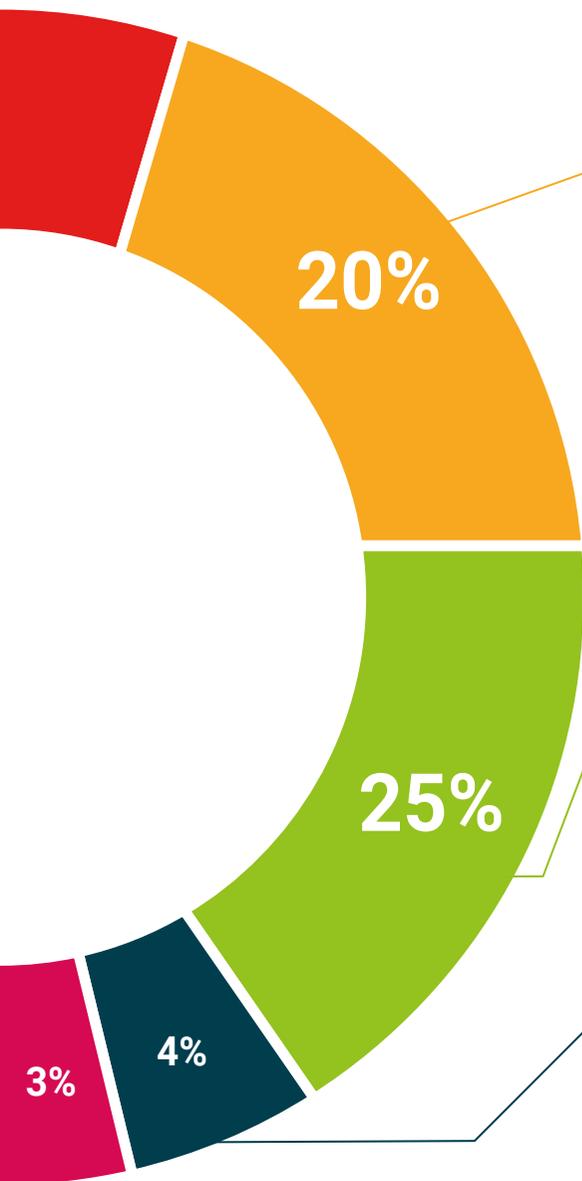
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais, com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado De Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Programa Avançado De Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado De Design com Inteligência Artificial e Experiência do Usuário**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalização
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Design com Inteligência
Artificial e Experiência
do Usuário

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Design com Inteligência Artificial
e Experiência do Usuário