

# Certificat Avancé

## Design Conceptuel de Produit



## Certificat Avancé Design Conceptuel de Produit

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

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

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 20*

05

Diplôme

---

*page 28*

# 01 Présentation

Afin de planifier et de réaliser la conception d'un produit, il est nécessaire de procéder à une conceptualisation adéquate, tant sur le plan créatif que technique. C'est pourquoi ce programme se penche sur ce processus et rapproche le professionnel des meilleures techniques de design conceptuel, puisque son programme couvre des questions telles que le volume et l'espace, les principes fondamentaux du design ou le développement de cartes et de *storyboards*. Tout ceci est basé sur une méthodologie d'enseignement 100% en ligne, qui vous permettra d'étudier quand vous le souhaitez, car elle s'adapte complètement à votre situation personnelle.



“

*Avec ce programme, vous apprendrez les bases essentielles de la conceptualisation des produits, ce qui améliorera immédiatement vos perspectives de carrière"*

Le point de départ d'un produit est sa conceptualisation. Ainsi, dans ce processus, des éléments techniques interviennent, depuis le choix de la forme et de la fonctionnalité jusqu'au matériau dont il sera fait, et d'autres créatifs, notamment au niveau de son apparence. Par conséquent, la conception d'un outil, d'un objet ou d'un dispositif implique une planification exhaustive qui guide l'ensemble de la production du produit, de l'idée originale au résultat final.

Ce Certificat Avancé en Design Conceptuel de Produits approfondit ce processus et fournit au professionnel les connaissances les plus récentes et les plus complètes dans ce domaine, puisque son itinéraire académique couvrira des aspects tels que la sémiotique des objets, des matériaux et des supports dans le design, les propriétés et les dimensions de la couleur ou les éléments essentiels du langage tridimensionnel.

Le programme est développé sur la base d'un système d'apprentissage en ligne spécialement conçu pour permettre aux étudiants de combiner leur vie personnelle, y compris leur travail, avec leurs études. Ainsi, ce diplôme vous permettra d'étudier quand, comment et où vous le souhaitez, puisque ses ressources pédagogiques seront disponibles 24 heures sur 24 pour que vous puissiez les consulter via un appareil doté d'une connexion Internet.

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

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



*Vous planifierez de manière précise et complète, de la première à la dernière étape, la conception de vos produits grâce aux contenus fournis par ce Certificat Avancé"*

“

*La méthodologie en ligne de TECH est unique et a été créée spécifiquement pour que les professionnels puissent combiner leur travail et leurs études sans être soumis à des horaires ou à des déplacements”*

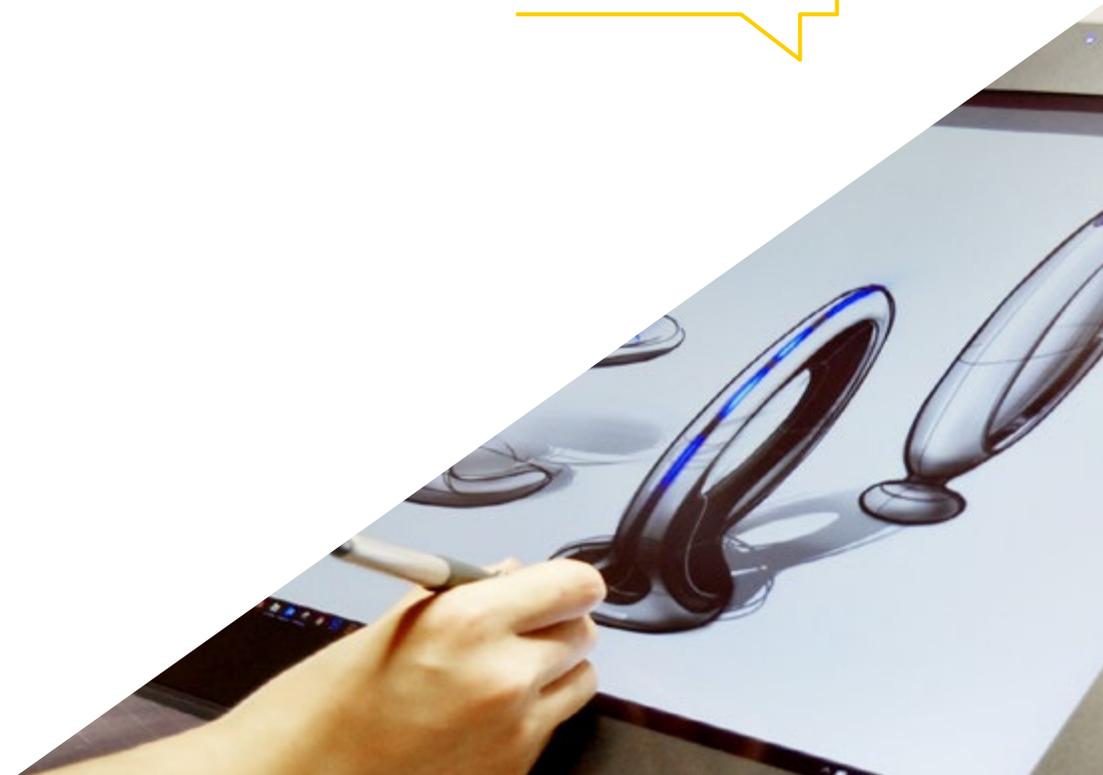
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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

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

*Vidéos, activités théoriques et pratiques, résumés interactifs, etc. Le meilleur de la technologie éducative est à votre portée dans ce Certificat Avancé.*

*Ce programme met à votre disposition les meilleurs contenus multimédias afin que vous puissiez approfondir la conceptualisation de vos propres créations position.*







“

Ce programme vous apprendra à améliorer la planification et l'efficacité de vos projets de design”



## Objectifs généraux

- ◆ Connaître les bases du design, ainsi que les références, styles et mouvements qui l'ont façonné depuis ses débuts jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Comprendre le processus de création, d'analyse et d'étude pour la création de toute œuvre d'art
- ◆ Analyser et différencier les principales lois de la perception visuelle avec la nomenclature et le langage de la spécialité
- ◆ Apprendre à construire des structures en utilisant des éléments préformés et comprendre les facteurs qui déterminent leur configuration spatiale

“

*C'est le programme que vous recherchez.  
Inscrivez-vous et bénéficiez de la progression  
de carrière dont vous avez besoin”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Principes fondamentaux du Design

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

### Module 2. Dessin et techniques graphiques

- ◆ Apprendre des stratégies pour observer et représenter les formes
- ◆ Comprendre la vision plate et tridimensionnelle
- ◆ Apprendre les différentes techniques et outils graphiques selon des critères d'analyse et de synthèse
- ◆ Différencier et identifier les supports, matériaux et outils qui distinguent chacune de ces techniques, ainsi que le vocabulaire de base utilisé
- ◆ Connaître et maîtriser les éléments graphiques du dessin, ainsi que les supports les plus appropriés à l'expression graphique

### Module 3. Couleur et forme

- ◆ Connaître les différents outils et ressources actualisés pour l'utilisation de la couleur dans le design et manier les différents moyens d'appliquer la couleur, tant manuellement que numériquement, dans le processus de conception
- ◆ Comprendre comment appliquer la couleur en tirant parti des ressources chromatiques et des dimensions standard internationales pour atteindre des objectifs spécifiques dans des projets de conception

### Module 4. Volume et espace

- ◆ Connaître les principes fondamentaux des procédés de moulage
- ◆ Concevoir et développer le langage visuel dans son contexte physique et tridimensionnel
- ◆ Expérimenter et étudier les techniques et les matériaux

# 03

## Structure et contenu

Ce Certificat Avancé en Design Conceptuel de Produit est un programme à perspective générale qui aborde la question de la planification et de l'exécution de la conception d'un produit spécifique. Ainsi, tous ses contenus sont axés sur la réalisation de cet objectif, mais les 4 modules qui composent le diplôme sont basés sur des perspectives différentes. Ainsi, le professionnel abordera d'abord l'importante question de la maîtrise des bases essentielles du design, pour ensuite approfondir les techniques graphiques, la couleur et le volume et l'espace. Avec ces connaissances, vous vous serez préparé à améliorer votre profil de concepteur de produits.



“

*Le programme le plus complet en Design Conception de produits sont désormais à votre portée. Ne laissez pas passer l'opportunité”*

## Module 1. Principes fondamentaux du Design

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

- 1.8. Design et sémantique
    - 1.8.1. La sémantique
    - 1.8.2. La signification
    - 1.8.3. Sens dénotatif et 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
- 2.2. Matériaux et supports
    - 2.2.1. Matériaux traditionnels
    - 2.2.2. Matériaux non traditionnels
    - 2.2.3. Matériel de dessin
    - 2.2.4. Matériaux industriels
    - 2.2.5. Matériaux alternatifs
    - 2.2.6. Supports de dessin
  - 2.3. Relations entre l'art et le dessin
    - 2.3.1. Peinture
    - 2.3.2. Sculpture
    - 2.3.3. Musique
    - 2.3.4. Danse
    - 2.3.5. Littérature
    - 2.3.6. Cinéma
  - 2.4. Éléments de base du dessin
    - 2.4.1. La ligne et le point
    - 2.4.2. La forme
    - 2.4.3. Ombre et lumière
    - 2.4.4. Volume
    - 2.4.5. Proportion
    - 2.4.6. Perspective
    - 2.4.7. Texture
    - 2.4.8. Couleur
  - 2.5. Classification des dessins
    - 2.5.1. Dessin artistique
    - 2.5.2. Dessin technique
    - 2.5.3. Dessin géométrique
    - 2.5.4. Dessin mécanique
    - 2.5.5. Dessin d'architecture
    - 2.5.6. Dessin animé
    - 2.5.7. Dessin à main levée

## Module 2. Dessin et techniques graphiques

- 2.1. Histoire du Dessin
  - 2.1.1. Origine du Dessin
  - 2.1.2. Les premiers Dessins
  - 2.1.3. L'ère Égyptienne
  - 2.1.4. La Culture Grecque
  - 2.1.5. Moyen Âge
  - 2.1.6. La Renaissance
  - 2.1.7. Ere Moderne
    - 2.1.7.1 Futurisme
    - 2.1.7.2 Cubisme
    - 2.1.7.3 Expressionnisme
    - 2.1.7.4 Surréalisme
  - 2.1.8. Art Digitale

- 2.6. Ajustement, Proportion, Chiaroscuro, Composition et Couleur
  - 2.6.1. Montage
  - 2.6.2. Proportion
  - 2.6.3. Clair Obscur
  - 2.6.4. Composition
  - 2.6.5. Couleur
- 2.7. Analyse de la forme I: Vision plate
  - 2.7.1. Perspective
  - 2.7.2. Perspective hiérarchique
  - 2.7.3. Perspective militaire
  - 2.7.4. Le point de vue d'un chevalier
  - 2.7.5. Perspective axonométrique
  - 2.7.6. Perspective conique
- 2.8. Analyse de la forme II. La vision en trois dimensions
  - 2.8.1. La tridimensionnalité monoculaire: l'image plate
  - 2.8.2. Efficacité de la monocularité
  - 2.8.3. Stéréopsis
  - 2.8.4. Simulation et mesure de la stéréopsie
- 2.9. Techniques d'expression et de représentation dans le processus de conception
  - 2.9.1. Cartographie mentale
  - 2.9.2. Rapports graphiques
  - 2.9.3. L'illumination
  - 2.9.4. Bandes dessinées
  - 2.9.5. Les *storyboards*
- 2.10. L'importance du dessin pour l'être humain
  - 2.10.1. Liberté de pensée et d'expression
  - 2.10.2. Capacité de communication
  - 2.10.3. Sensibilité artistique
  - 2.10.4. Invention, imagination et créativité

## Module 3. Couleur et forme

- 3.1. Théorie des couleurs
  - 3.1.1. Perception de la forme et de l'espace
  - 3.1.2. Couleur. Définition
  - 3.1.3. Perception de la couleur
  - 3.1.4. Propriétés ou dimensions de la couleur
  - 3.1.5. Classification des couleurs
- 3.2. La perception de la couleur
  - 3.2.1. L'œil humain
  - 3.2.2. Vision des couleurs
  - 3.2.3. Variables dans la perception des couleurs
  - 3.2.4. Perception non visuelle de la couleur
- 3.3. Modèles de couleurs et normalisation
  - 3.3.1. Histoires des couleurs
    - 3.3.1.1. Premières théories
    - 3.3.1.2. Léonard de Vinci
    - 3.3.1.3. Isaac Newton
    - 3.3.1.4. Moses Harris
    - 3.3.1.5. Goethe
    - 3.3.1.6. Runge
    - 3.3.1.7. Chevreul
    - 3.3.1.8. Rood
    - 3.3.1.9. Munsell
    - 3.3.1.10. Ostwald
  - 3.3.2. Perception visuelle
    - 3.3.2.1. Absorption et réflexion
    - 3.3.2.2. Molécules de pigments
  - 3.3.3. Attributs de la couleur
    - 3.3.3.1. Tonalité
    - 3.3.3.2. Hue
    - 3.3.3.3. Saturation
  - 3.3.4. Couleurs chaudes et froides
  - 3.3.5. L'harmonie des couleurs
  - 3.3.6. Contraste

- 3.3.7. Effets de la couleur
  - 3.3.7.1. Taille
  - 3.3.7.2. Transparence, poids et masse
- 3.4. Sémiotique et sémantique de la couleur
  - 3.4.1. Sémiotique de la couleur
  - 3.4.2. Description de la couleur
  - 3.4.3. Couleurs: matière, lumières, perceptions, sensations
  - 3.4.4. Couleur et matière
  - 3.4.5. La vérité d'une couleur
  - 3.4.6. Perception de la couleur
  - 3.4.7. Le poids d'une couleur
  - 3.4.8. Le dictionnaire des couleurs
- 3.5. La couleur dans le design
  - 3.5.1. Tendances chromatiques
  - 3.5.2. Design graphique
  - 3.5.3. Aménagement intérieur
  - 3.5.4. Architecture
  - 3.5.5. Aménagement paysager
  - 3.5.6. Créateurs de mode
- 3.6. Composition
  - 3.6.1. Généralités
    - 3.6.1.1. Codes utilisés
    - 3.6.1.2. Degré d'originalité et de banalité
    - 3.6.1.3. Degré d'iconicité et d'abstraction
  - 3.6.2. Organisation configurationnelle de l'image: relation entre l'arrière-plan et la figure.
  - 3.6.3. Organisation configurationnelle de l'image: lois de la gestalt
  - 3.6.4. Organisation configurationnelle de l'image: systèmes d'organisation spatiale
    - 3.6.4.1. Équilibre: statique ou dynamique. Système focal ou orthogonal
    - 3.6.4.2. Proportion
    - 3.6.4.3. Symétrie
    - 3.6.4.4. Mouvement et rythme
  - 3.6.5. Étude sur le terrain
- 3.7. Les fonctions de l'image
  - 3.7.1. Représentant
    - 3.7.1.1. Cartographie
    - 3.7.1.2. Scientifique
    - 3.7.1.3. Architectural
    - 3.7.1.4. Projectif
  - 3.7.2. Persuasif
  - 3.7.3. Artistique
- 3.8. Psychologie des couleurs
  - 3.8.1. Couleurs chaudes et couleurs froides
  - 3.8.2. Effets physiologiques
  - 3.8.3. Symbolisme des couleurs
  - 3.8.4. Préférences personnelles en matière de couleurs
  - 3.8.5. Effets émotionnels
  - 3.8.6. Couleurs locales et expressives
- 3.9. La signification de la couleur
  - 3.9.1. Bleu
  - 3.9.2. Rouge
  - 3.9.3. Jaune
  - 3.9.4. Vert
  - 3.9.5. Noir
  - 3.9.6. Blanc
  - 3.9.7. Orange
  - 3.9.8. Violet
  - 3.9.9. Rose
  - 3.9.10. Or
  - 3.9.11. Argent
  - 3.9.12. Marron
  - 3.9.13. Gris

- 3.10. Utilisation de la couleur
  - 3.10.1. Sources des teintures et des pigments
  - 3.10.2. Éclairage
  - 3.10.3. Mélange d'huiles et d'acryliques
  - 3.10.4. Céramiques émaillées
  - 3.10.5. Verre coloré
  - 3.10.6. Impression en couleur
  - 3.10.7. Photographie en couleur

## Module 4. Volume et espace

- 4.1. Éléments de base du langage tridimensionnel
  - 4.1.1. Origine et chronologie de la conception tridimensionnelle
  - 4.1.2. Définition de la conception tridimensionnelle
  - 4.1.3. Éléments de la conception tridimensionnelle
  - 4.1.4. Méthodologie de la conception tridimensionnelle
  - 4.1.5. L'opérateur dans les principes de base de la conception
  - 4.1.6. Modèles, maquettes et prototypes
- 4.2. Matériaux et procédés
  - 4.2.1. Matériaux
    - 4.2.1.1. Pierre
    - 4.2.1.2. Métal
    - 4.2.1.3. Bois
    - 4.2.1.4. Argile
    - 4.2.1.5. Argile
  - 4.2.2. Processus
    - 4.2.2.1. Réalisation d'une dalle
    - 4.2.2.2. Méthode des churros
    - 4.2.2.3. Le cube
  - 4.2.3. L'atelier
- 4.3. Transformation et création de l'espace
  - 4.3.1. Du plan au volume
  - 4.3.2. Sculpture de l'avion
    - 4.3.2.1. Relief
      - 4.3.2.1.1. Relief creux
      - 4.3.2.1.2. Faible relief
      - 4.3.2.1.3. Relief moyen
      - 4.3.2.1.4. Haut-relief
      - 4.3.2.1.5. Moyenne bosse
    - 4.3.2.2. Collage et assemblage
    - 4.3.2.3. Création d'une sculpture
  - 4.3.3. La bidimensionnalité et la tridimensionnalité
    - 4.3.3.1. Le trompe l'oeil
  - 4.3.4. Artistes matériels
  - 4.3.5. La peinture comme sculpture
- 4.4. Systèmes de configuration tridimensionnelle
  - 4.4.1. La structure
  - 4.4.2. La structure comme support
    - 4.4.2.1. Structures conçues pour soutenir
    - 4.4.2.2. Structures et équilibre
  - 4.4.3. La structure comme base de la composition
    - 4.4.3.1. La géométrie comme structure ou base de composition
    - 4.4.3.2. Structures hiérarchiques des zones
    - 4.4.3.3. Structures hiérarchiques par taille et proportion
    - 4.4.3.4. Structures gestuelles et matérielles déterminées par la sensibilité
    - 4.4.3.5. La structure de l'ensemble
  - 4.4.4. Visualisation mentale des structures
  - 4.4.5. Forme et fonction
    - 4.4.5.1. Prédominance de la forme ou de la fonction
      - 4.4.5.1.1. Luxe et apparence
    - 4.4.5.2. Les formes dans la nature
      - 4.4.5.2.1. Formes biomorphiques
      - 4.4.5.2.2. Formes géométriques
      - 4.4.5.2.3. Formes naturelles
    - 4.4.5.3. Formes industrielles
      - 4.4.5.3.1. La forme révisable
      - 4.4.5.3.2. Antiquités
    - 4.4.5.4. Relation de l'être humain avec la forme et la fonction

- 4.5. Techniques additives
  - 4.5.1. Modélisation
  - 4.5.2. Typologies de modélisation
  - 4.5.3. Création du moule
- 4.6. Techniques soustractives
  - 4.6.1. Sculpture
  - 4.6.2. Matériaux et outils
  - 4.6.3. Processus de sculpture
  - 4.6.4. Des artistes éminents
- 4.7. Techniques constructives
  - 4.7.1. Assemblage et configurations spatiales
  - 4.7.2. Matériaux
  - 4.7.3. Typologies
  - 4.7.4. Caractéristiques
  - 4.7.5. Des artistes éminents
- 4.8. Techniques de moulage
  - 4.8.1. Moulage et coulée
  - 4.8.2. Technique
  - 4.8.3. Procédure
  - 4.8.4. Typologies
  - 4.8.5. Matériaux
  - 4.8.6. Outils
  - 4.8.7. Pièces et éléments
  - 4.8.8. Itinéraire de départ et les accouplements
  - 4.8.9. Types de systèmes de moules
- 4.9. Nouvelles technologies
  - 4.9.1. Évolution de la forme tridimensionnelle
  - 4.9.2. Nouvelles techniques et nouveaux matériaux
    - 4.9.2.1. Plastiques
    - 4.9.2.2. Béton
    - 4.9.2.3. Sculptures lumineuses
    - 4.9.2.4. Bioart
    - 4.9.2.5. Vidéo et espace virtuel
  - 4.9.3. Impression 3D
- 4.10. Communication du projet
  - 4.10.1. Grands espaces. *Land art*
  - 4.10.2. Installations
  - 4.10.3. *Happenings* et *Performances*
  - 4.10.4. Mouvement Sculptures cinétiques



*Ce programme d'études améliorera rapidement votre carrière et vos perspectives salariales grâce à ses connaissances innovantes et à son approche panoramique"*

# 05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.



“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

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

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu  
les meilleurs résultats  
d'apprentissage de toutes les  
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



#### Pratiques en compétences et aptitudes

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



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 05 Diplôme

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



“

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

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

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la qualification obtenue dans le Certificat Avancé et il répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Design Conceptuel de Produit**

N.º d'Heures Officielles: **600 h.**



\*Apostille de La Haye. Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier celui-ci doit posséder l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

**Certificat Avancé  
Design Conceptuel  
de Produit**

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

# Certificat Avancé

## Design Conceptuel de Produit

