

Курс профессиональной подготовки
Дизайн с использованием
искусственного интеллекта
и пользовательского опыта



Курс профессиональной подготовки Дизайн с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта

- » Режим обучения: **онлайн**
- » Продолжительность: **6 месяцев**
- » Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- » Расписание: **по своему усмотрению**
- » Экзамены: **онлайн**

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-artificial-intelligence-user-experience-design

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методология

стр. 24

06

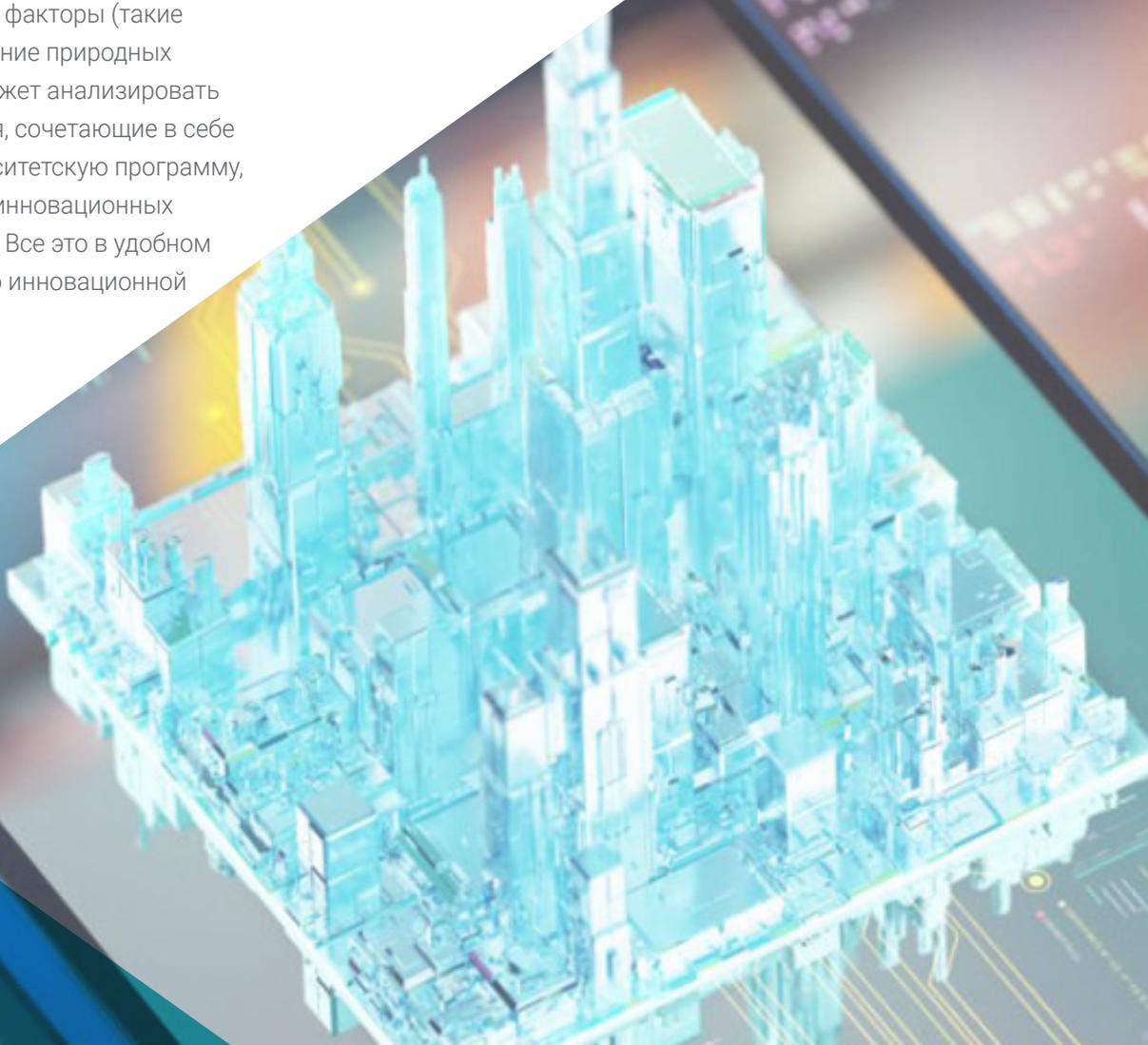
Квалификация

стр. 32

01

Презентация

Одна из главных задач художников — принимать дизайнерские решения, не оказывающие негативного воздействия на окружающую среду. В этом смысле искусственный интеллект может использоваться специалистами для создания устойчивых деталей, учитывающих экологические факторы (такие как энергоэффективность, сокращение отходов или сохранение природных ресурсов). Стоит отметить, что искусственный интеллект может анализировать множество переменных, чтобы найти оптимальные решения, сочетающие в себе функциональность и экологичность. TESH проводит университетскую программу, в которой подробно рассматривается устойчивое развитие инновационных процессов дизайна с использованием машинного обучения. Все это в удобном и гибком формате на 100% онлайн, преподавание ведется по инновационной методологии *Relearning*.



““

Вы улучшите визуальную составляющую
графического дизайна в лучшем в мире
цифровом университете, по версии *Forbes*”

Искусственный интеллект играет все более важную роль в дизайне пользовательского опыта (UX), предоставляя новые возможности и подходы для повышения удовлетворенности аудитории. Благодаря его инструментам профессионалы могут анализировать поведение и предпочтения аудитории, чтобы предлагать соответствующие продукты. Это повысит уровень удовлетворенности потребителей, поскольку они получают доступ к персонализированной информации. С другой стороны, виртуальные помощники на базе ИИ (например, чат-боты или голосовые помощники) оптимизируют взаимодействие с людьми, предоставляя быстрые ответы и помощь в режиме реального времени.

TECH запускает Курс профессиональной подготовки, в рамках которого будет проведен глубокий анализ практического применения машинного обучения в дизайне. Учебная программа, состоящая из 3 комплексных модулей, углубит знания о рекомендательных алгоритмах в индивидуализации интерфейса. В учебном плане будут рассмотрены основные модели *машинного обучения*, позволяющие студентам прогнозировать поведение аудитории. В учебном материале также подчеркивается важность обеспечения конфиденциальности и прозрачности при работе с конфиденциальными данными. Кроме того, обучение будет стимулировать студентов к созданию устойчивых процессов дизайна и принятию этических решений.

Программа основана на методологии на 100% онлайн, что позволяет студентам с комфортом пройти обучение. Единственное, что вам понадобится для доступа к учебному плану, — это устройство с доступом в Интернет. Таким образом, студенты смогут получать доступ к Виртуальному кампусу 24 часа в сутки из любой точки мира. Следует отметить, что данный Курс профессиональной подготовки основан на инновационной методологии *Relearning*, пионером которой является TECH. Данный метод обучения основан на повторении материала для обеспечения усвоения. В то же время он предлагает различные мультимедийные ресурсы, такие как видео, чтобы сделать программу более динамичной и, таким образом, способствовать созданию прочной базы знаний для студентов.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание программы предоставляет техническую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Вы будете внедрять передовые стратегии аналитики для улучшения пользовательского опыта”

“

Хотите обеспечить конфиденциальность и прозрачность при работе с конфиденциальными данными? Достигните своих целей с помощью этой программы всего за 150 часов”

Преподавательский состав программы включает профессионалов из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанных специалистов из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура данной программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Вы будете готовы преодолевать трудности, возникающие при реализации индивидуального дизайна в масштабах компании.

Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей отдачей, больше вовлекаясь в свою профессиональную специализацию.



02 Цели

Данная университетская программа предоставит студентам необходимые навыки для применения инструментов искусственного интеллекта в своих креативных проектах. Таким образом, профессионалы будут эффективно справляться с автоматической генерацией контента, оптимизацией макета и распознаванием образов. Студенты будут использовать алгоритмы прогнозирования, чтобы предвидеть взаимодействие с пользователями и, таким образом, обеспечить проактивную реакцию. Кроме того, их рабочая практика будет характеризоваться этическим сознанием, которое будет побуждать их к осуществлению устойчивых практик, таких как сокращение отходов или внедрение ответственных технологий.





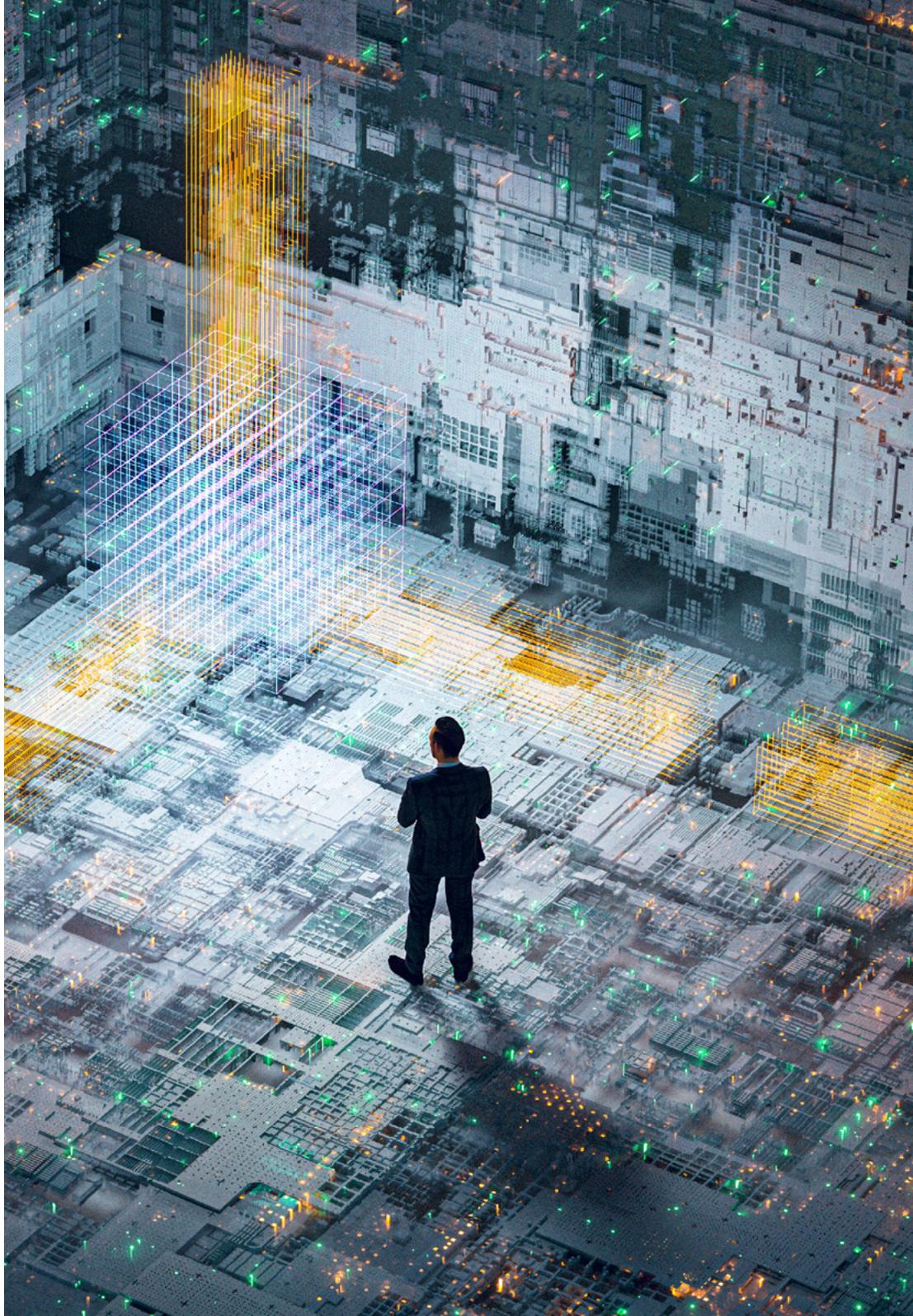
“

Пополните свои знания в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта с помощью инновационного мультимедийного содержания”



Общие цели

- ♦ Понять теоретические основы искусственного интеллекта
- ♦ Изучить различные типы данных и понять их жизненный цикл
- ♦ Оценить решающую роль данных в разработке и внедрении решений в области искусственного интеллекта
- ♦ Углубиться в алгоритмы и сложность для решения конкретных задач
- ♦ Изучить теоретические основы нейронных сетей для разработки *глубокого обучения*
- ♦ Проанализировать биоинспирированные вычисления и их значение для разработки интеллектуальных систем
- ♦ Проанализировать текущие стратегии искусственного интеллекта в различных областях, определить возможности и проблемы
- ♦ Развивать навыки внедрения инструментов искусственного интеллекта в дизайн-проекты, включая автоматическую генерацию контента, оптимизацию дизайна и распознавание паттернов
- ♦ Применять инструменты для совместной работы, используя преимущества искусственного интеллекта, для улучшения коммуникации и повышения эффективности работы дизайнерских команд
- ♦ Включать эмоциональные аспекты в дизайн с помощью техник, которые эффективно взаимодействуют с аудиторией
- ♦ Понимать симбиоз интерактивного дизайна и искусственного интеллекта для оптимизации пользовательского опыта
- ♦ Развивать навыки адаптивного дизайна, учета поведения пользователей и применения передовых инструментов искусственного интеллекта
- ♦ Критически анализировать проблемы и возможности при реализации индивидуальных проектов в промышленности с использованием искусственного интеллекта
- ♦ Понимать преобразующую роль искусственного интеллекта в инновациях дизайна и производственных процессах





Конкретные цели

Модуль 1. Практическое применение искусственного интеллекта в дизайне

- ♦ Применять инструменты для совместной работы, используя преимущества ИИ, для улучшения коммуникации и повышения эффективности работы дизайнерских команд
- ♦ Включать эмоциональные аспекты в дизайн с помощью техник, которые эффективно взаимодействуют с аудиторией, изучая, как искусственный интеллект может влиять на эмоциональное восприятие дизайна
- ♦ Осваивать специальные инструменты и фреймворки для применения ИИ в дизайне, такие как GANs (генеративные адверсарные сети) и другие соответствующие библиотеки
- ♦ Использовать искусственный интеллект для автоматического создания изображений, иллюстраций и других визуальных материалов
- ♦ Внедрять методы ИИ для анализа данных, связанных с дизайном, таких как поведение пользователей в браузере и их отзывы

Модуль 2. Взаимодействие дизайна и пользователя с искусственным интеллектом

- ♦ Понимать симбиоз интерактивного дизайна и ИИ для оптимизации пользовательского опыта
- ♦ Развивать навыки адаптивного дизайна, учета поведения пользователей и применения передовых инструментов ИИ
- ♦ Критически анализировать проблемы и возможности при реализации индивидуальных проектов в промышленности с помощью ИИ
- ♦ Использовать предиктивные алгоритмы ИИ для прогнозирования взаимодействия с пользователем, что позволяет упреждать и эффективно реагировать на дизайн
- ♦ Разрабатывать рекомендательные системы на основе ИИ, которые предлагают пользователю релевантный контент, продукты или действия

Модуль 3. Этика и экология в искусственном интеллекте и дизайне

- ♦ Понимать этические принципы, связанные с искусственным интеллектом и дизайном, воспитывать этическое сознание при принятии решений
- ♦ Сосредоточиться на этической интеграции технологий, таких как распознавание эмоций, обеспечивая иммерсивный опыт, который уважает частную жизнь и достоинство пользователя
- ♦ Продвигать социальную и экологическую ответственность в дизайне видеоигр и в индустрии в целом, учитывая этические аспекты в представлении и игровом процессе
- ♦ Создавать устойчивые практики в процессах дизайна, начиная от сокращения отходов и заканчивая интеграцией ответственных технологий, способствуя сохранению окружающей среды
- ♦ Анализировать, как технологии ИИ могут повлиять на общество, и рассматривать стратегии по смягчению их возможного негативного воздействия



Вы получите гибкую программу обучения, совместимую с вашими повседневными обязанностями”

03

Руководство курса

При выборе руководящего и преподавательского состава, составляющего эту уникальную университетскую программу, ТЕСН учитывал высокую академическую подготовку и обширный профессиональный опыт преподавателей, создавших этот полный учебный план. Таким образом, студенты гарантированно получают самые современные знания в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта. Студенты получают гарантии получения необходимых знаний и смогут сделать серьезный прорыв в своей профессии.



“

*Специализированный учебный план
и высококачественные учебные
материалы — залог успешной карьеры”*

Приглашенный международный руководитель

Флавиане Печин - ведущий специалист по анализу данных с более чем десятилетним международным опытом применения предиктивного моделирования и машинного обучения в различных отраслях. На протяжении всей своей карьеры она руководила инновационными проектами в области искусственного интеллекта, аналитики данных и принятия бизнес-решений на основе данных, зарекомендовав себя как влиятельная фигура в области цифровой трансформации крупных корпораций.

В этой связи она занимала важные должности в компании Visa, в том числе директора по искусственному интеллекту и машинному обучению, где она отвечала за определение и реализацию глобальной стратегии компании в области науки о данных, уделяя особое внимание машинному обучению как услуге. Кроме того, под его руководством осуществлялось сотрудничество с заинтересованными коммерческими и научными сторонами, а также внедрение передовых алгоритмов и масштабируемых технологических решений, которые способствовали повышению эффективности и точности принятия решений. Таким образом, ее опыт в интеграции новых тенденций в области искусственного интеллекта и Gen AI позволил ей занять ведущие позиции в своей области.

В этой же организации она занимала должность директора по науке о данных, возглавляя команду экспертов, которая предоставляла аналитический консалтинг клиентам в Латинской Америке, разрабатывая прогнозные модели, которые позволили оптимизировать жизненный цикл держателей карт и значительно улучшить управление кредитными и дебетовыми портфелями. В ее послужном списке также ключевые позиции в Souza Cruz, HSBC, GVT и Telefónica, где она участвовала в разработке инновационных решений для управления рисками, аналитических моделей и контроля мошенничества.

Обладая обширным опытом работы на рынках Латинской Америки и США, Флавиане Печин сыграла важную роль в адаптации продуктов и услуг, используя передовые статистические методы и глубокий анализ данных.



Г-жа Рессин, Flaviane

- ♦ Руководитель отдела по искусственному интеллекту и машинному обучению в Visa, Майами, США
- ♦ Руководитель отдела науки о данных в Visa
- ♦ Менеджер по аналитике клиентов в Visa
- ♦ Специалист/координатор по науке о данных в Souza Cruz
- ♦ Аналитик по количественному моделированию в HSBC
- ♦ Аналитик по кредитам и взысканиям в GVT
- ♦ Статистический аналитик в Telefónica
- ♦ Степень магистра в области численных методов в машиностроении, Федеральный университет штата Парана
- ♦ Степень бакалавра по статистике в Федеральном университете штата Парана

“

Благодаря TECH вы сможете учиться у лучших мировых профессионалов”

Руководство



Д-р Перальта Мартин-Паломино, Артуро

- CEO и СТО в Prometheus Global Solutions
- СТО в Korporate Technologies
- СТО в AI Shephers GmbH
- Консультант и советник в области стратегического бизнеса в Alliance Medical
- Руководитель в области проектирования и разработки в компании DocPath
- Руководитель в области компьютерной инженерии в Университете Кастилии-ла-Манча
- Степень доктора в области экономики, бизнеса и финансов Университета Камило Хосе Села
- Степень доктора в области психологии Университета Кастилии-ла-Манча
- Степень магистра Executive MBA Университета Изабель I
- Степень магистра в области управления коммерцией и маркетингом Университета Изабель I
- Степень магистра в области больших данных по программе Hadoop
- Степень магистра в области передовых информационных технологий Университета Кастилии-Ла-Манча
- Член: Исследовательская группа SMILE



Г-н Мальдонадо Пардо, Чема

- ♦ Графический дизайнер в DocPath Document Solutions S.L.
- ♦ Партнер-основатель и руководитель отдела дизайна и рекламы в компании D.C.M. Difusión Integral de Ideas, C.B.
- ♦ Руководитель отдела дизайна и цифровой печати в Ofipaper, La Mancha S.L.
- ♦ Графический дизайнер в Ático, Estudio Gráfico
- ♦ Графический дизайнер и мастер-печатник в Lozano Artes Gráficas
- ♦ Макетчик и графический дизайнер в Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Телекоммуникации в Мадридском политехническом Университете
- ♦ ETS Компьютерные системы в Университете Кастилии-Ла-Манча

Преподаватели

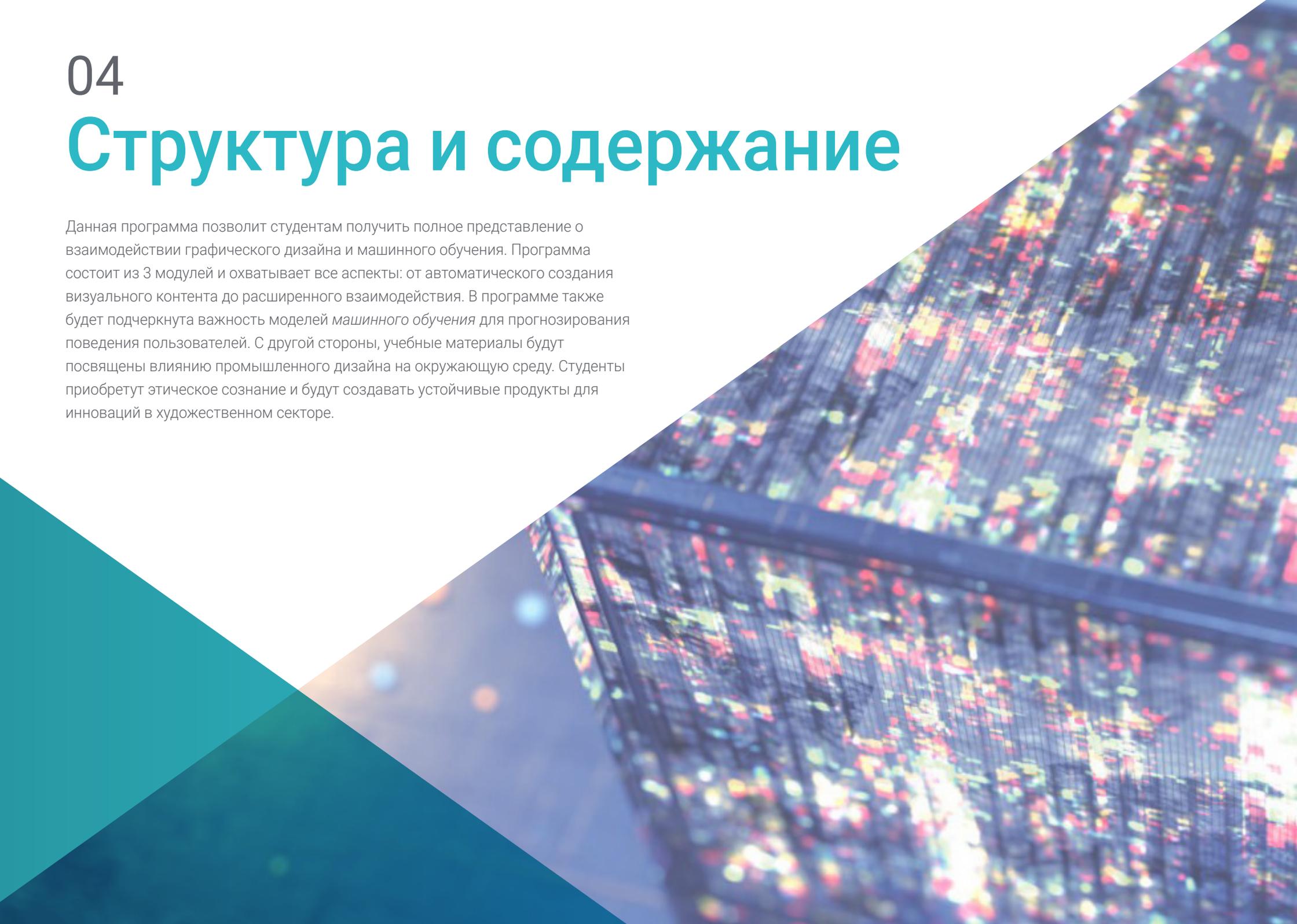
Г-жа Парреньо Родригес, Аделаида

- ♦ *Технический разработчик и инженер энергетических сообществ в проектах PNOENIX и FLEXUM*
- ♦ *Технический разработчик и инженер энергетических сообществ в Университете Мурсии*
- ♦ *Менеджер по исследованиям и инновациям в европейских проектах в Университете Мурсии*
- ♦ Создатель контента для глобального конкурса UC3M Challenge
- ♦ Премия Хинеса Уэртаса Мартинеса (2023)
- ♦ Степень магистра в области возобновляемых источников энергии Политехнического Университета Картахены
- ♦ Степень бакалавра в области электротехники (на двух языках) в Университете Карлоса III в Мадриде

04

Структура и содержание

Данная программа позволит студентам получить полное представление о взаимодействии графического дизайна и машинного обучения. Программа состоит из 3 модулей и охватывает все аспекты: от автоматического создания визуального контента до расширенного взаимодействия. В программе также будет подчеркнута важность моделей *машинного обучения* для прогнозирования поведения пользователей. С другой стороны, учебные материалы будут посвящены влиянию промышленного дизайна на окружающую среду. Студенты приобретут этическое сознание и будут создавать устойчивые продукты для инноваций в художественном секторе.



“

Вы освоите самые передовые инструменты машинного обучения и создадите самые оригинальные проекты”

Модуль 1. Практическое применение искусственного интеллекта в дизайне

- 1.1. Автоматическое создание изображений в графическом дизайне с помощью Wall-e, Adobe Firefly и Stable Diffusion
 - 1.1.1. Фундаментальные концепции визуализации
 - 1.1.2. Инструменты и *фреймворки* для автоматического создания графики
 - 1.1.3. Социальное и культурное воздействие генеративного дизайна
 - 1.1.4. Современные тенденции в этой области и будущие разработки и приложения
- 1.2. Динамическая персонализация пользовательских интерфейсов с помощью ИИ
 - 1.2.1. Принципы настройки UI/UX
 - 1.2.2. Алгоритмы рекомендаций в персонализации интерфейсов
 - 1.2.3. Опыт пользователей и постоянная обратная связь
 - 1.2.4. Практическое применение в реальных приложениях
- 1.3. Генеративный дизайн: Применение в промышленности и искусстве
 - 1.3.1. Основы генеративного дизайна
 - 1.3.2. Генеративный дизайн в промышленности
 - 1.3.3. Генеративный дизайн в современном искусстве
 - 1.3.4. Проблемы и будущие разработки в области генеративного дизайна
- 1.4. Автоматическое создание *лейаутов* с помощью алгоритмов
 - 1.4.1. Принципы автоматического редакционного *лейаута*
 - 1.4.2. Алгоритмы распространения контента
 - 1.4.3. Оптимизация пространства и пропорций в редакционном дизайне
 - 1.4.4. Автоматизация процесса проверки и корректировки
- 1.5. Процедурная генерация контента для видеоигр с помощью PCG
 - 1.5.1. Введение в процедурную генерацию в видеоиграх
 - 1.5.2. Алгоритмы для автоматического создания уровней и окружения
 - 1.5.3. Процедурный нарратив и разветвление в видеоиграх
 - 1.5.4. Влияние процедурной генерации на впечатления игроков
- 1.6. Распознавание образов в логотипах с помощью машинного обучения через Cogniac
 - 1.6.1. Основы распознавания паттернов в графическом дизайне
 - 1.6.2. Реализация моделей *машинного обучения* для идентификации логотипов
 - 1.6.3. Практическое применение в графическом дизайне
 - 1.6.4. Правовые и этические аспекты распознавания логотипов



- 1.7. Оптимизация цветов и композиций с помощью ИИ
 - 1.7.1. Психология цвета и визуальная композиция
 - 1.7.2. Алгоритмы оптимизации цвета в графическом дизайне с помощью Adobe Color Wheel и Coolors
 - 1.7.3. Автоматическое создание визуальных элементов с помощью Framer, Canva и RunwayML
 - 1.7.4. Оценка влияния автоматической оптимизации на восприятие пользователя
 - 1.8. Прогностический анализ визуальных тенденций в дизайне
 - 1.8.1. Сбор данных и текущие тенденции
 - 1.8.2. Модели *машинного обучения* для предсказания трендов
 - 1.8.3. Реализация стратегий проактивного дизайна
 - 1.8.4. Принципы использования данных и прогнозов в дизайне
 - 1.9. Совместная работа в проектных группах с помощью ИИ
 - 1.9.1. Сотрудничество человека и ИИ в проектах дизайна
 - 1.9.2. Платформы и инструменты для совместной работы с помощью ИИ (Adobe Creative Cloud и Sketch2React)
 - 1.9.3. Передовая практика интеграции технологий с помощью ИИ
 - 1.9.4. Перспективы сотрудничества человека и ИИ в дизайне
 - 1.10. Стратегии успешного внедрения ИИ в дизайн
 - 1.10.1. Выявление потребностей в дизайне, решаемых с помощью ИИ
 - 1.10.2. Оценка доступных платформ и инструментов
 - 1.10.3. Эффективная интеграция в дизайн-проекты
 - 1.10.4. Постоянная оптимизация и адаптация
- ## Модуль 2. Взаимодействие дизайн-пользователь и ИИ
- 2.1. Контекстные предложения в поведенческом дизайне
 - 2.1.1. Понимание поведения пользователей в дизайне
 - 2.1.2. Системы контекстных предложений на основе ИИ
 - 2.1.3. Стратегии обеспечения прозрачности и согласия пользователей
 - 2.1.4. Тенденции и возможные улучшения в поведенческой персонализации
 - 2.2. Предиктивный анализ взаимодействия с пользователем
 - 2.2.1. Важность предиктивной аналитики при взаимодействии пользователя с дизайнером
 - 2.2.2. Модели *машинного обучения* для прогнозирования поведения пользователей
 - 2.2.3. Интеграция предиктивной аналитики в дизайн пользовательского интерфейса
 - 2.2.4. Проблемы и дилеммы в предиктивной аналитике
 - 2.3. Адаптивный дизайн для различных устройств с помощью ИИ
 - 2.3.1. Принципы адаптивного дизайна устройств
 - 2.3.2. Алгоритмы адаптации контента
 - 2.3.3. Оптимизация интерфейса для мобильных и настольных компьютеров
 - 2.3.4. Будущие разработки в области адаптивного дизайна с использованием новых технологий
 - 2.4. Автоматическая генерация персонажей и врагов в видеоиграх
 - 2.4.1. Необходимость автоматической генерации в разработке видеоигр
 - 2.4.2. Алгоритмы генерации персонажей и врагов
 - 2.4.3. Кастомизация и адаптация автоматически генерируемых персонажей
 - 2.4.4. Опыт разработки: Проблемы и извлеченные уроки
 - 2.5. Улучшение ИИ игровых персонажей
 - 2.5.1. Важность искусственного интеллекта для персонажей видеоигр
 - 2.5.2. Алгоритмы для улучшения поведения персонажей
 - 2.5.3. Непрерывная адаптация и обучение ИИ в играх
 - 2.5.4. Технические и творческие задачи по улучшению ИИ персонажей
 - 2.6. Индивидуальный дизайн в промышленности: Проблемы и возможности
 - 2.6.1. Преобразование промышленного дизайна с помощью персонализации
 - 2.6.2. Технологии, способствующие созданию индивидуального дизайна
 - 2.6.3. Проблемы внедрения индивидуального дизайна в масштабе
 - 2.6.4. Возможности для инноваций и конкурентной дифференциации
 - 2.7. Дизайн для устойчивого развития с помощью ИИ
 - 2.7.1. Анализ жизненного цикла и прослеживаемость с помощью искусственного интеллекта
 - 2.7.2. Оптимизация использования перерабатываемых материалов
 - 2.7.3. Улучшение устойчивых процессов
 - 2.7.4. Разработка практических стратегий и проектов

- 2.8. Интеграция виртуальных помощников в интерфейсы проектирования с помощью Adobe Sensei, Figma и AutoCAD
 - 2.8.1. Роль виртуальных помощников в интерактивном дизайне
 - 2.8.2. Разработка специализированных виртуальных помощников в дизайне
 - 2.8.3. Естественное взаимодействие с виртуальными помощниками в дизайн-проектах
 - 2.8.4. Проблемы внедрения и постоянное совершенствование
- 2.9. Постоянный анализ пользовательского опыта с целью его улучшения
 - 2.9.1. Цикл непрерывного совершенствования в дизайне взаимодействия
 - 2.9.2. Инструменты и метрики для непрерывного анализа
 - 2.9.3. Итерации и адаптация в пользовательском опыте
 - 2.9.4. Обеспечение конфиденциальности и прозрачности при работе с конфиденциальными данными
- 2.10. Применение методов искусственного интеллекта для улучшения юзабилити
 - 2.10.1. Пересечение ИИ и юзабилити
 - 2.10.2. Анализ настроений и пользовательский опыт (UX)
 - 2.10.3. Динамическая персонализация интерфейса
 - 2.10.4. Оптимизация рабочего процесса и навигации

Модуль 3. Этика и экология в дизайне и ИИ

- 3.1. Воздействие на окружающую среду в промышленном дизайне: Этический подход
 - 3.1.1. Экологическая грамотность в промышленном дизайне
 - 3.1.2. Оценка жизненного цикла и устойчивый дизайн
 - 3.1.3. Этические проблемы при принятии проектных решений, оказывающих влияние на окружающую среду
 - 3.1.4. Устойчивые инновации и будущие тенденции
- 3.2. Совершенствование визуальной доступности в графическом дизайне с помощью отчетности
 - 3.2.1. Визуальная доступность как этический приоритет в графическом дизайне
 - 3.2.2. Инструменты и практики для улучшения визуальной доступности (Google LightHouse и Microsoft Accessibility Insights)
 - 3.2.3. Этические проблемы при реализации визуальной доступности
 - 3.2.4. Профессиональная ответственность и будущие усовершенствования в области визуальной доступности

- 3.3. Сокращение отходов в процессе дизайна: Проблемы устойчивого развития
 - 3.3.1. Важность сокращения отходов в дизайне
 - 3.3.2. Стратегии сокращения отходов на разных этапах дизайна
 - 3.3.3. Этические проблемы при внедрении практики сокращения отходов
 - 3.3.4. Корпоративные обязательства и сертификаты устойчивого развития
- 3.4. Анализ настроений при создании редакционного контента: Этические аспекты
 - 3.4.1. Анализ настроений и этики в редакционном контенте
 - 3.4.2. Анализ настроений и алгоритмы принятия этических решений
 - 3.4.3. Влияние на общественное мнение
 - 3.4.4. Проблемы анализа настроения и будущие последствия
- 3.5. Интеграция распознавания эмоций для иммерсивного опыта
 - 3.5.1. Этика в интеграции распознавания эмоций в иммерсивные эксперименты
 - 3.5.2. Технологии распознавания эмоций
 - 3.5.3. Этические проблемы при создании эмоционально-осознанных иммерсивных экспериментов
 - 3.5.4. Перспективы и этика разработки иммерсивных экспериментов
- 3.6. Этика в дизайне видеоигр: Последствия и решения
 - 3.6.1. Этика и ответственность в дизайне видеоигр
 - 3.6.2. Инклюзивность и разнообразие в видеоиграх: Этические решения
 - 3.6.3. Микротранзакции и этическая монетизация в видеоиграх
 - 3.6.4. Этические проблемы при разработке нарративов и персонажей в видеоиграх
- 3.7. Ответственный дизайн: Этические и экологические аспекты в промышленности
 - 3.7.1. Этический подход к ответственному дизайну
 - 3.7.2. Инструменты и методы ответственного дизайна
 - 3.7.3. Этические и экологические проблемы в индустрии дизайна
 - 3.7.4. Корпоративные обязательства и сертификаты ответственного дизайна
- 3.8. Этика при интеграции искусственного интеллекта в пользовательские интерфейсы
 - 3.8.1. Исследование того, как искусственный интеллект в пользовательских интерфейсах поднимает этические проблемы
 - 3.8.2. Прозрачность и объяснимость систем искусственного интеллекта в пользовательских интерфейсах
 - 3.8.3. Этические проблемы при сборе и использовании данных пользовательского интерфейса
 - 3.8.4. Будущие перспективы этики пользовательских интерфейсов ИИ

- 3.9. Устойчивость в инновационных процессах дизайна
 - 3.9.1. Признание важности устойчивости в инновационном процессе дизайна
 - 3.9.2. Разработка устойчивых процессов и принятие этических решений
 - 3.9.3. Этические проблемы при внедрении инновационных технологий
 - 3.9.4. Деловые обязательства и сертификаты устойчивого развития в процессе дизайна
- 3.10. Этические аспекты применения технологий в дизайне
 - 3.10.1. Этические решения при выборе и применении технологий в дизайн
 - 3.10.2. Этика в дизайне пользовательского опыта с использованием передовых технологий
 - 3.10.3. Пересечения этики и технологий в дизайне
 - 3.10.4. Возникающие тенденции и роль этики в будущем направлении дизайна с использованием передовых технологий

“

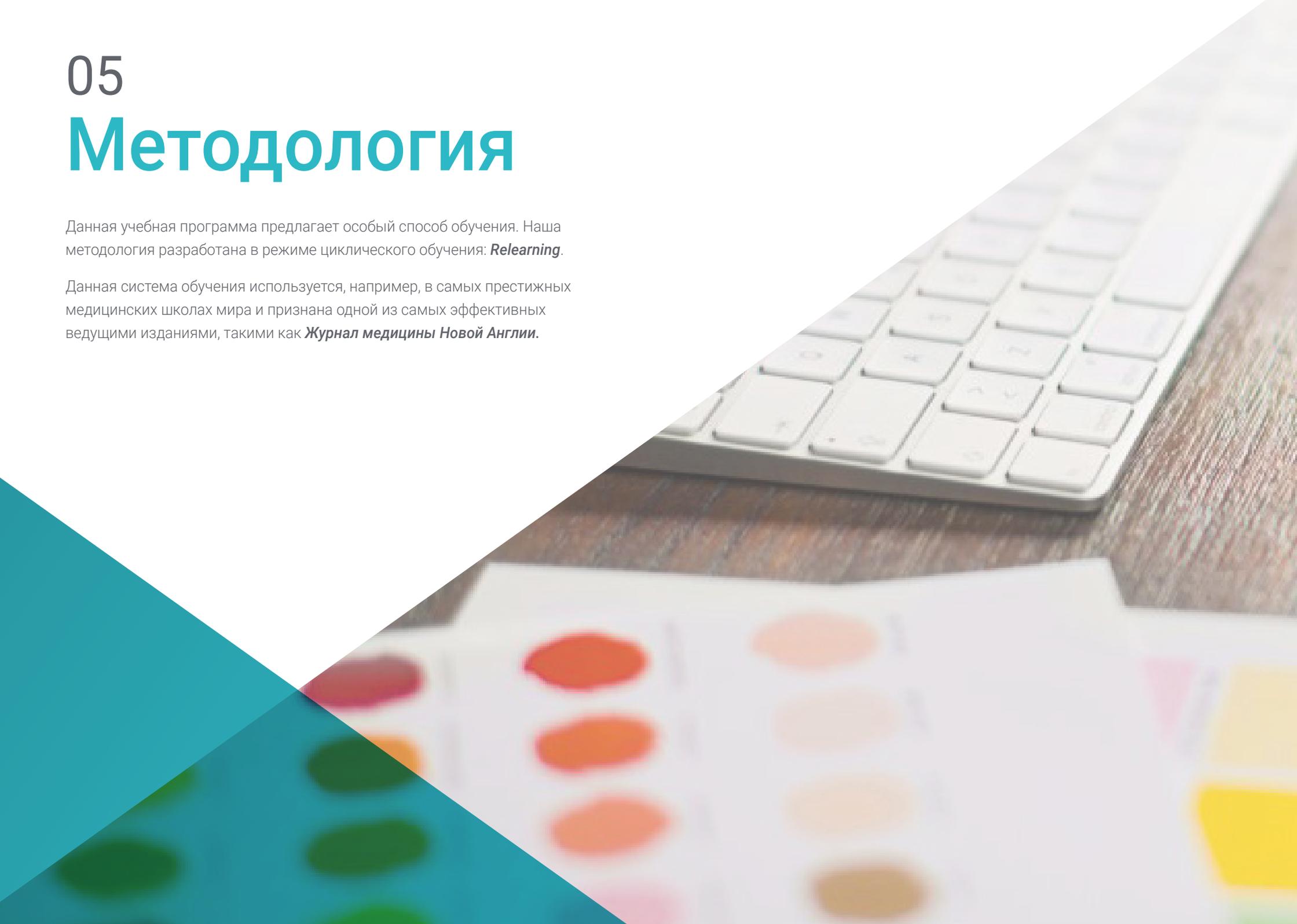
Не упустите возможность поднять свою карьеру на новый уровень с помощью этой инновационной программы всего за 6 месяцев”

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

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

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



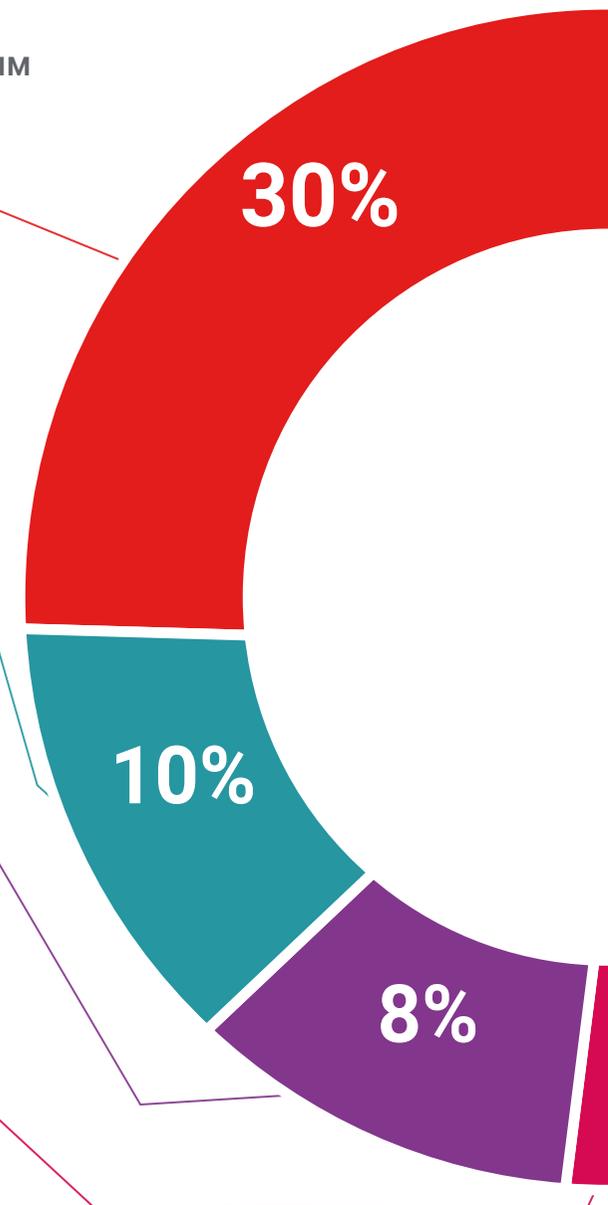
Практика навыков и компетенций

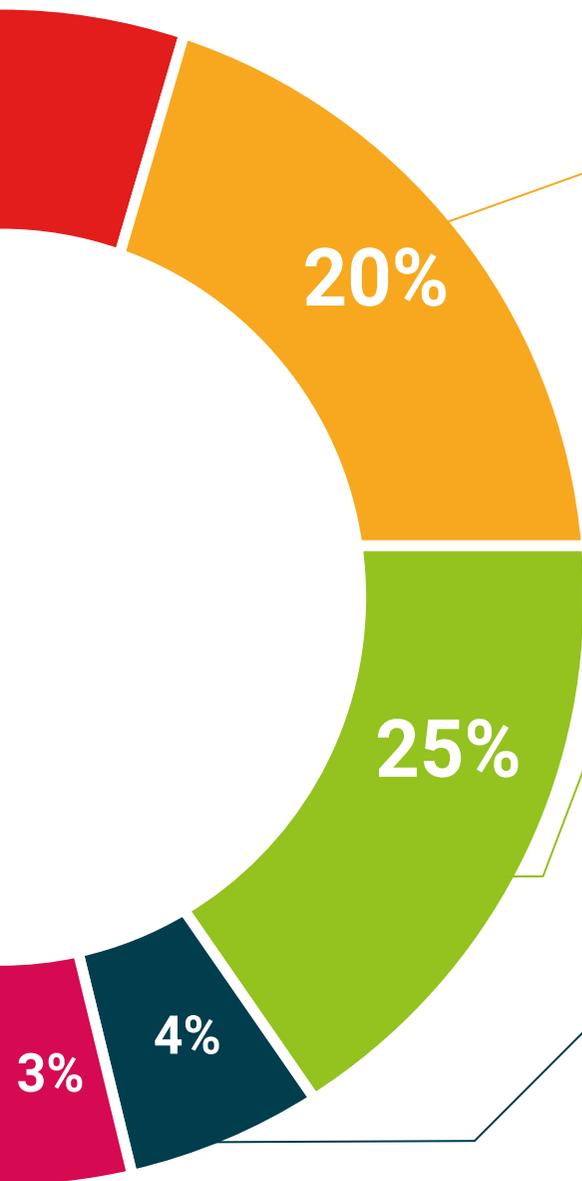
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите данную программу и получите диплом без хлопот, связанных с поездками и бумажной волокитой”

Данный **Курс профессиональной подготовки в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области дизайна с использованием искусственного интеллекта и пользовательского опыта**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



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

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательства

tech технологический
университет

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

Курс профессиональной
подготовки

Дизайн с использованием
искусственного интеллекта
и пользовательского опыта

- » Режим обучения: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Курс профессиональной подготовки
Дизайн с использованием
искусственного интеллекта
и пользовательского опыта