

Курс профессиональной подготовки

Инновации в дизайне с помощью искусственного интеллекта



Курс профессиональной подготовки Инновации в дизайне с помощью искусственного интеллекта

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

Веб-доступ: www.techtute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-innovation-design-artificial-intelligence

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

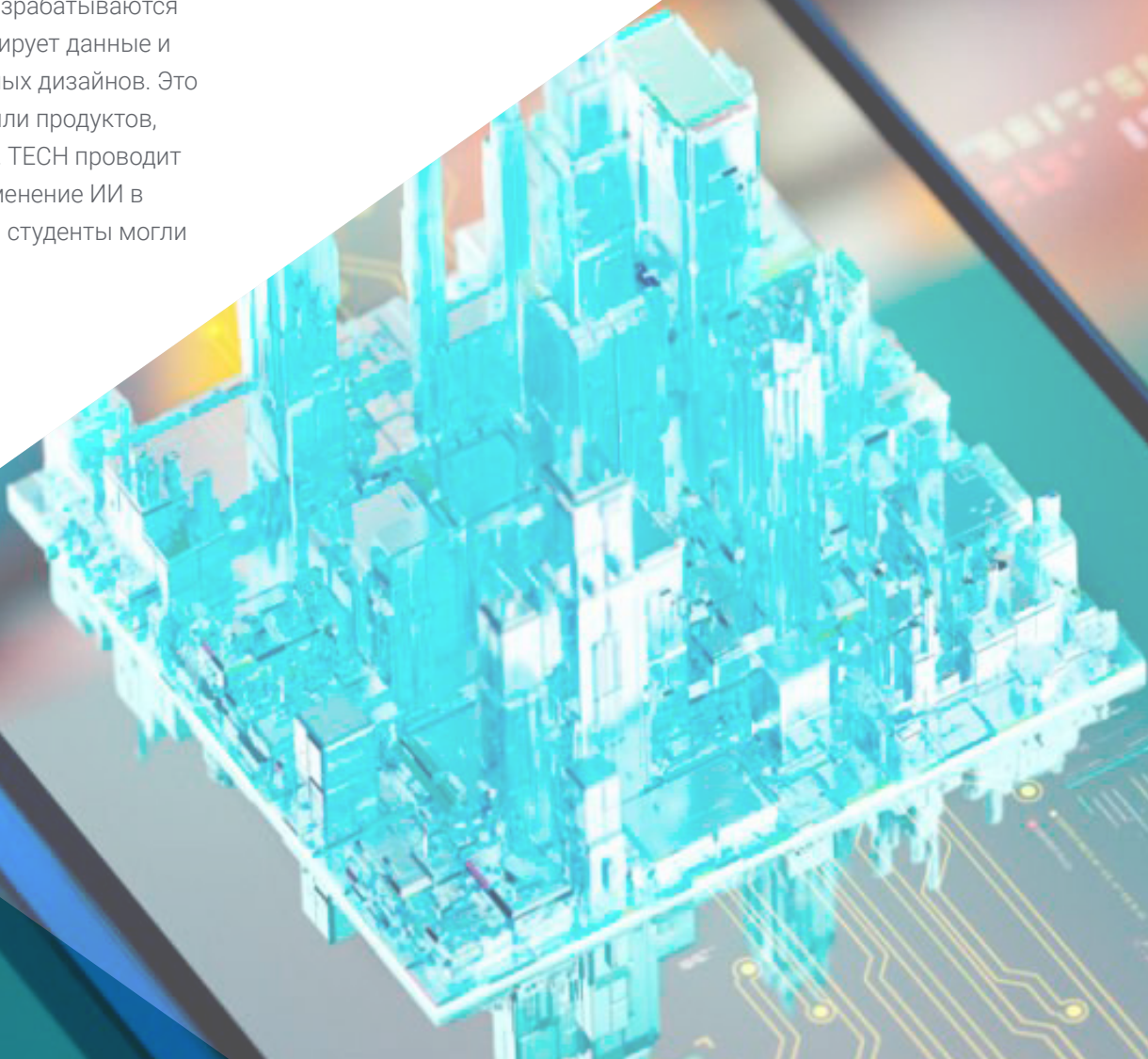
Квалификация

стр. 32

01

Презентация

Инновационные процессы дизайна с использованием искусственного интеллекта (ИИ) стали основополагающим элементом в различных областях. Данная система меняет представление о том, как задумываются, разрабатываются и предоставляются продукты и услуги. Например, он анализирует данные и поведение пользователей для создания персонализированных дизайнов. Это особенно актуально при создании веб-сайтов, приложений или продуктов, учитывающих индивидуальные предпочтения потребителей. ТЕСН проводит обучение, в ходе которого анализируется практическое применение ИИ в процессе дизайна. Все это в формате на 100% онлайн, чтобы студенты могли совмещать учебу с остальными занятиями.



“

Благодаря данному Курсу профессиональной подготовки на 100% онлайн вы получите необходимые навыки и знания, чтобы стать ведущим специалистом в области инноваций в современном дизайне"

Виртуальные помощники все чаще играют важную роль в интерактивном дизайне, облегчая взаимодействие между людьми и цифровыми системами более эффективным способом. Кроме того, эти передовые ресурсы позволяют персонализировать опыт аудитории, адаптируя его к ее конкретным предпочтениям и потребностям. Показателем этого является то, что алгоритмы предлагают контент и рекомендации в соответствии с их интересами. Эти системы также предоставляют пользователям помощь в режиме реального времени, направляя их в сложных процессах, таких как совершение покупок онлайн.

В связи с этим ТЕСН запускает Курс профессиональной подготовки, который будет углубленно изучать технологии, применяемые в дизайне и искусственном интеллекте. Таким образом, учебная программа будет посвящена автоматическому обнаружению и исправлению визуальных ошибок с помощью машинного обучения. Программа также предоставит студентам инструменты для оценки юзабилити дизайна интерфейсов и оптимизации редакционных рабочих процессов с помощью алгоритмов. Кроме того, университетская программа будет посвящена массовой кастомизации в промышленном производстве с учетом логистических и масштабных проблем. В ходе обучения будут рассмотрены модели машинного обучения для предиктивного обслуживания, а также оценка точности и эффективности этих моделей в промышленных условиях.

Студентам будут предоставлены видео-конспекты по каждой теме, специализированные материалы для чтения или сценарии моделирования конкретных ситуаций, которые можно удобно просматривать с цифрового устройства в любое время суток. Кроме этого, метод обучения *Relearning* основанный на повторении знаний, позволит специалисту естественным образом изучить основные понятия программы и, таким образом, сократить длительное время обучения. Программа, которая обеспечивает гибкость, необходимую офтальмологам для совмещения их повседневной работы и личной деятельности, с качественной программой, разработанной отличной командой специалистов с высоким уровнем компетенции в этой области.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области инноваций в дизайне с помощью искусственного интеллекта** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области инноваций в дизайне с помощью ИИ
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет теоретическую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы программы доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Современное значение
дизайна делает эту программу
беспроблемным вариантом,
ведь рынок постоянно растет
и полон возможностей"*

“

Вы проанализируете взаимосвязь между искусственным интеллектом и оптимизацией процессов в области промышленного дизайна, используя инновационные мультимедийные ресурсы”

Преподавательский состав программы включает экспертов в данной области, которые привносят в обучение свой профессиональный опыт, а также признанные специалисты 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.

Университетское образование, которое откроет перед вами мир неограниченных креативных и индивидуальных возможностей.

Система Relearning, которую применяет TECH в своих программах, позволяет сократить длительное время обучения, столь характерное для других методов преподавания.



02

Цели

Приоритет данной университетской программы – повышение профессиональных навыков дизайнеров за счет внедрения ресурсов машинного обучения. По окончании обучения студенты будут определять тенденции для оптимизации промышленных процессов и применять передовые технологии для развития своих креативных навыков. Профессионалы получают исчерпывающие знания для руководства инновационными процессами в дизайне. Кроме того, специалисты будут обладать высокой квалификацией, чтобы успешно преодолевать трудности, с которыми они сталкиваются в процессе творчества.



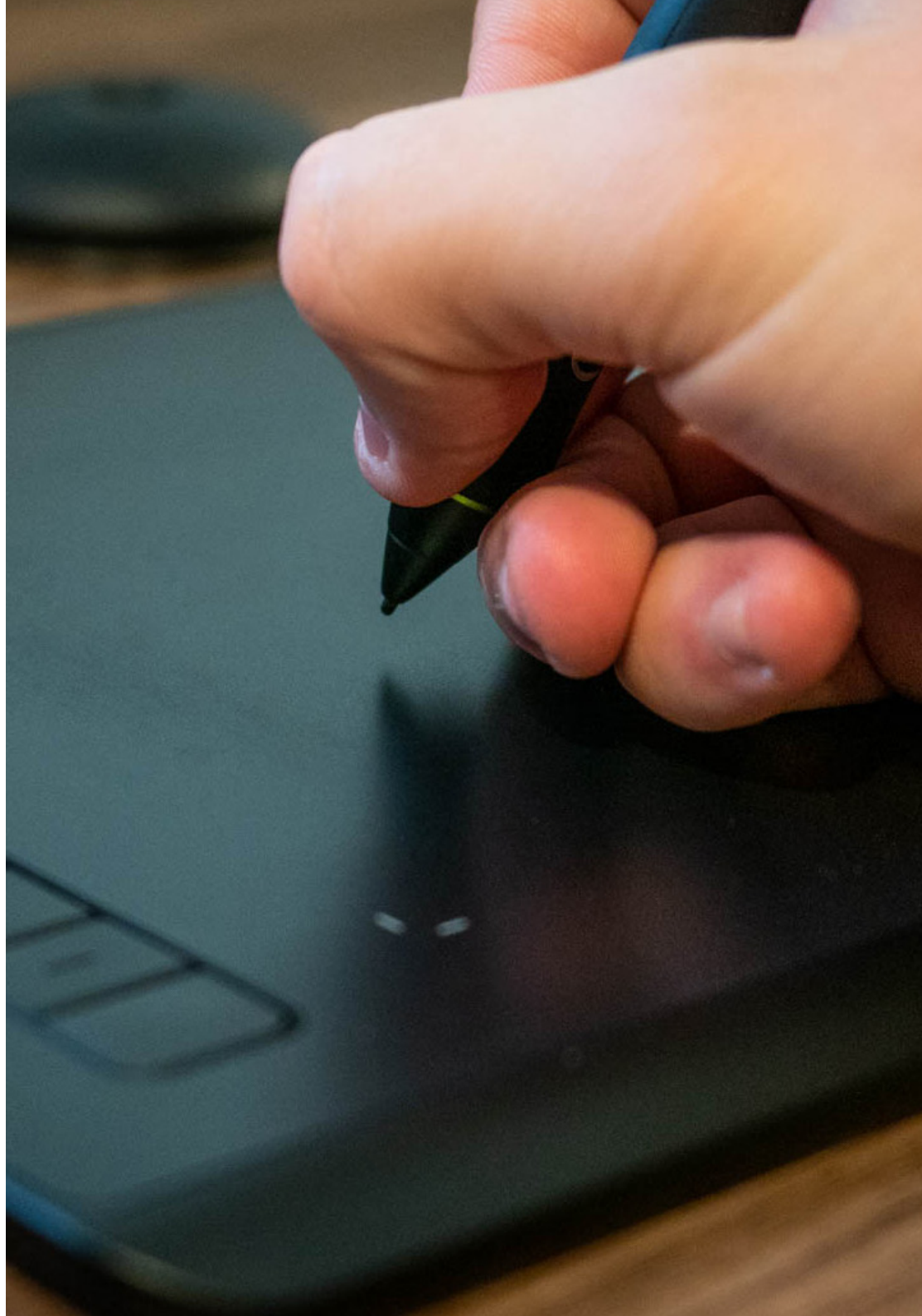
“

*Полная и передовая программа,
которая позволит вам
прогрессировать, не выходя из дома”*



Общие цели

- ♦ 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
- ♦ 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





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 ИИ 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. Инновации в процессах дизайна и ИИ

- ♦ Понимать преобразующую роль ИИ в инновациях дизайна и производственных процессов
- ♦ Внедрять стратегии массовой кастомизации в производство с помощью искусственного интеллекта, адаптируя продукцию к индивидуальным потребностям
- ♦ Применять методы ИИ для минимизации отходов в процессе дизайна, способствуя более рациональному использованию ресурсов
- ♦ Развивать практические навыки применения методов ИИ для улучшения промышленных и дизайнерских процессов
- ♦ Поощрять креативность и исследования в процессе дизайна, используя ИИ как инструмент для создания инновационных решений

Модуль 3. Технологии прикладного дизайна и ИИ

- ♦ Улучшить комплексное понимание и практические навыки использования передовых технологий и искусственного интеллекта в различных аспектах дизайна
- ♦ Понимать стратегическую интеграцию новых технологий и ИИ в области дизайна
- ♦ Применять методы оптимизации архитектуры микрочипов с использованием ИИ для повышения производительности и эффективности
- ♦ Правильно использовать алгоритмы для автоматической генерации мультимедийного контента, обогащающего визуальную коммуникацию в редакционных проектах
- ♦ Применять знания и навыки, полученные в ходе этой программы, в реальных проектах с использованием технологий и искусственного интеллекта в дизайне



TECH – это передовой технологический университет, который предоставляет все свои ресурсы в распоряжение студентов, чтобы помочь им достичь успеха в бизнесе”

03

Руководство курса

Чтобы обеспечить превосходное образование, ТЕСН разработал эксклюзивный учебный план, созданный экспертами в области искусств. Эти специалисты обладают обширным опытом в области инноваций в дизайне с помощью ИИ, работая в ведущих компаниях в этом секторе. В рамках академической программы особое внимание уделяется содержанию самых последних разработок в этой области специализации. Студенты получают гарантии, необходимые для прохождения программы, в рамках которой они будут пополнять свои знания при поддержке лучшего преподавательского состава.



“

Под руководством преподавателей вы погрузитесь в мир возможностей, где креативность сливается с ИИ, чтобы создать долгосрочное воздействие на индустрию цифрового контента”

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 CTO в Prometheus Global Solutions
- CTO в Corporate Technologies
- CTO 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. Интегральная диффузия идей, С.В.
- ♦ 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 PHOENIX 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

Настоящая программа обучения позволит экспертам углубить свое понимание динамичного слияния креативности дизайна и безграничного потенциала машинного обучения. Учебная программа, состоящая из 3 модулей, охватывает широкий спектр вопросов: от автоматического создания визуального контента до оптимизации процессов в промышленном дизайне. Специалисты будут углубляться в такие аспекты, как интеграция Интернета вещей (IoT) и практическое применение развивающихся технологий. Это позволит им стать высококвалифицированными специалистами в области эффективного применения ИИ в процессе дизайна.



“

Вы получите множество примеров из практики, которые помогут вам улучшить свои навыки в качестве дизайнера”

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 Coolers
 - 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. Инновации в процессах дизайна и ИИ**
- 2.1. Оптимизация производственных процессов с помощью симуляторов ИИ
 - 2.1.1. Введение в оптимизацию производственных процессов
 - 2.1.2. ИИ-симуляции для оптимизации производства
 - 2.1.3. Технические и операционные проблемы при внедрении симуляций ИИ
 - 2.1.4. Перспективы на будущее: Достижения в области оптимизации процессов с помощью ИИ
 - 2.2. Создание виртуальных прототипов: Проблемы и преимущества
 - 2.2.1. Важность виртуальных прототипов в дизайне
 - 2.2.2. Инструменты и технологии для создания виртуальных прототипов
 - 2.2.3. Проблемы, возникающие при создании виртуальных прототипов, и стратегии их решения
 - 2.2.4. Влияние на инновации и гибкость дизайна
 - 2.3. Генеративный дизайн: Применение в промышленности и художественном креативе
 - 2.3.1. Архитектура и городское планирование
 - 2.3.2. Дизайн одежды и текстиля
 - 2.3.3. Дизайн материалов и текстур
 - 2.3.4. Автоматизация в графическом дизайне
 - 2.4. Анализ материалов и характеристик с помощью искусственного интеллекта
 - 2.4.1. Важность материалов и анализа характеристик при дизайне
 - 2.4.2. Алгоритмы искусственного интеллекта для анализа материалов
 - 2.4.3. Влияние на эффективность и устойчивость конструкции
 - 2.4.4. Проблемы реализации и будущие приложения
 - 2.5. Массовая кастомизация в промышленном производстве
 - 2.5.1. Трансформация производства через массовую кастомизацию
 - 2.5.2. Технологии, способствующие массовой кастомизации
 - 2.5.3. Проблемы логистики и масштабирования при массовой кастомизации
 - 2.5.4. Экономическое воздействие и инновационные возможности
 - 2.6. Инструменты для дизайна с помощью искусственного интеллекта (Deep Dream Generator, Fotor и Snappa)
 - 2.6.1. Генеративный дизайн (генеративные адверсарные сети)
 - 2.6.2. Коллективная генерация идей
 - 2.6.3. Генерация с учетом контекста
 - 2.6.4. Исследование нелинейных креативных измерений
 - 2.7. Совместный дизайн человека и робота в инновационных проектах
 - 2.7.1. Интеграция роботов в инновационные дизайнерские проекты
 - 2.7.2. Инструменты и платформы для совместной работы человека и робота (ROS, OpenAI Gym и Azure Robotics)
 - 2.7.3. Проблемы интеграции роботов в креативные проекты
 - 2.7.4. Перспективы совместного дизайна с использованием новейших технологий

- 2.8. Предиктивное обслуживание продукции: Подход с использованием ИИ
 - 2.8.1. Важность предиктивного обслуживания для продления срока службы продукции
 - 2.8.2. Модели машинного обучения для предиктивного обслуживания
 - 2.8.3. Практическое применение в различных отраслях промышленности
 - 2.8.4. Оценка точности и эффективности этих моделей в промышленных условиях
- 2.9. Автоматическая генерация шрифтов и визуальных стилей
 - 2.9.1. Основы автоматической генерации в дизайне шрифтов
 - 2.9.2. Практическое применение в графическом дизайне и визуальной коммуникации
 - 2.9.3. Совместный дизайн с помощью ИИ при создании шрифтов
 - 2.9.4. Автоматическое сканирование стилей и тенденций
- 2.10. Интеграция IoT для мониторинга продукции в режиме реального времени
 - 2.10.1. Трансформация с интеграцией IoT в дизайн продукции
 - 2.10.2. Датчики и IoT-устройства для мониторинга в режиме реального времени
 - 2.10.3. Аналитика данных и принятие решений на основе IoT
 - 2.10.4. Проблемы внедрения и будущие применения IoT в дизайне

Модуль 3. Технологии прикладного дизайна и ИИ

- 3.1. Интеграция виртуальных помощников в дизайн интерфейсов с помощью Dialogflow, Microsoft Bot Framework и Rasa
 - 3.1.1. Роль виртуальных помощников в интерактивном дизайне
 - 3.1.2. Разработка специализированных виртуальных помощников в дизайне
 - 3.1.3. Естественное взаимодействие с виртуальными помощниками в дизайн-проектах
 - 3.1.4. Проблемы внедрения и постоянное совершенствование
- 3.2. Автоматическое обнаружение и исправление визуальных ошибок с помощью ИИ
 - 3.2.1. Важность автоматического обнаружения и исправления визуальных ошибок
 - 3.2.2. Алгоритмы и модели для обнаружения визуальных ошибок
 - 3.2.3. Инструменты автоматической коррекции в визуальном дизайне
 - 3.2.4. Проблемы автоматического обнаружения и коррекции и стратегии их преодоления

- 3.3. Инструменты ИИ для оценки удобства использования дизайна интерфейсов (EyeQuant, Lookback и Mouseflow)
 - 3.3.1. Анализ данных о взаимодействии с помощью моделей машинного обучения
 - 3.3.2. Автоматизированная отчетность и рекомендации
 - 3.3.3. Виртуальное моделирование пользователя для тестирования удобства использования с помощью Bootpress, Botium и Rasa
 - 3.3.4. Разговорный интерфейс для обратной связи с пользователем
- 3.4. Оптимизация редакционных рабочих процессов с помощью алгоритмов, использующих Chat GPT, Bing, WriteSonic и Jasper
 - 3.4.1. Важность оптимизации редакционных рабочих процессов
 - 3.4.2. Алгоритмы автоматизации и оптимизации редакционных процессов
 - 3.4.3. Инструменты и технологии для оптимизации редакционных процессов
 - 3.4.4. Проблемы внедрения и постоянного совершенствования редакционных рабочих процессов
- 3.5. Реалистичное моделирование в дизайне игр с помощью TextureLab и Leonardo
 - 3.5.1. Важность реалистичного моделирования в индустрии видеоигр
 - 3.5.2. Моделирование и симуляция реалистичных элементов в видеоиграх
 - 3.5.3. Технологии и инструменты для реалистичного моделирования в видеоиграх
 - 3.5.4. Технические и творческие задачи в реалистичных симуляторах видеоигр
- 3.6. Автоматическое создание мультимедийного контента в редакционном дизайне
 - 3.6.1. Трансформация с автоматическим созданием мультимедийного контента
 - 3.6.2. Алгоритмы и модели для автоматического создания мультимедийного контента
 - 3.6.3. Практическое применение в редакционных проектах
 - 3.6.4. Проблемы и будущие тенденции в области автоматического создания мультимедийного контента
- 3.7. Адаптивный и прогностический дизайн на основе пользовательских данных
 - 3.7.1. Важность адаптивного и предиктивного дизайна в пользовательском опыте
 - 3.7.2. Сбор и анализ пользовательских данных для адаптивного дизайна
 - 3.7.3. Алгоритмы для адаптивного и предиктивного дизайна
 - 3.7.4. Интеграция адаптивного дизайна в платформы и приложения

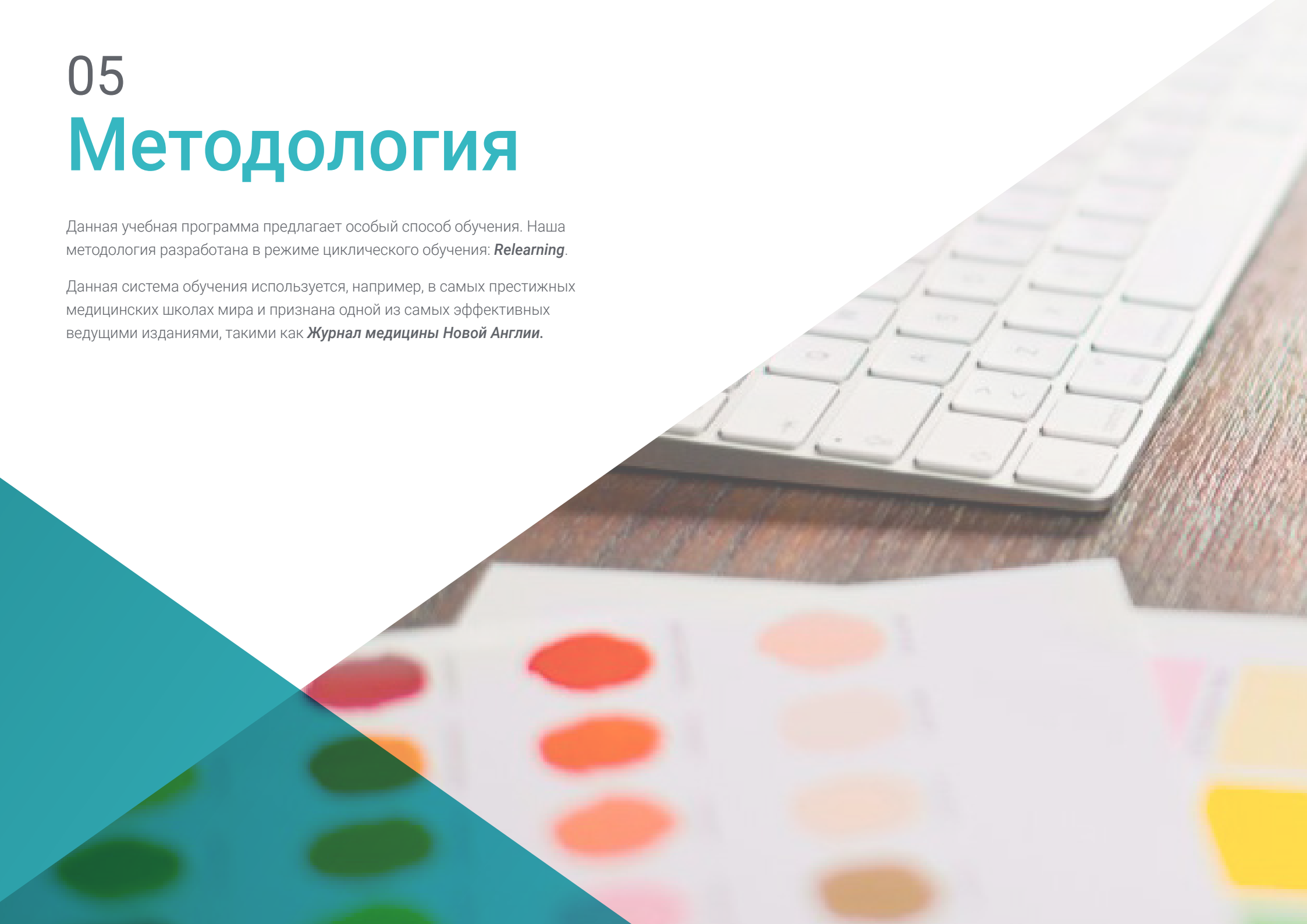
- 3.8. Интеграция алгоритмов для повышения удобства использования
 - 3.8.1. Сегментация и поведенческие модели
 - 3.8.2. Обнаружение проблем юзабилити
 - 3.8.3. Адаптация к изменениям в предпочтениях пользователей
 - 3.8.4. Автоматизированное а/б-тестирование и анализ результатов
- 3.9. Постоянный анализ пользовательского опыта для итеративного совершенствования
 - 3.9.1. Важность непрерывной обратной связи в процессе эволюции продуктов и услуг
 - 3.9.2. Инструменты и метрики для непрерывного анализа
 - 3.9.3. Кейс-стади, демонстрирующие значительные улучшения, достигнутые благодаря этому подходу
 - 3.9.4. Работа с конфиденциальными данными
- 3.10. Совместная работа редакционных команд с помощью ИИ
 - 3.10.1. Преобразование совместной работы в редакционных группах с помощью ИИ
 - 3.10.2. Инструменты и платформы для совместной работы с помощью ИИ (Grammarly, Yoast SEO и Quillionz)
 - 3.10.3. Разработка специализированных виртуальных помощников для редактирования
 - 3.10.4. Проблемы, связанные с внедрением и будущим применением совместной работы с помощью ИИ

“ У вас будет доступ к библиотеке, полной мультимедийных ресурсов в различных аудиовизуальных форматах, включая интерактивные конспекты”

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*

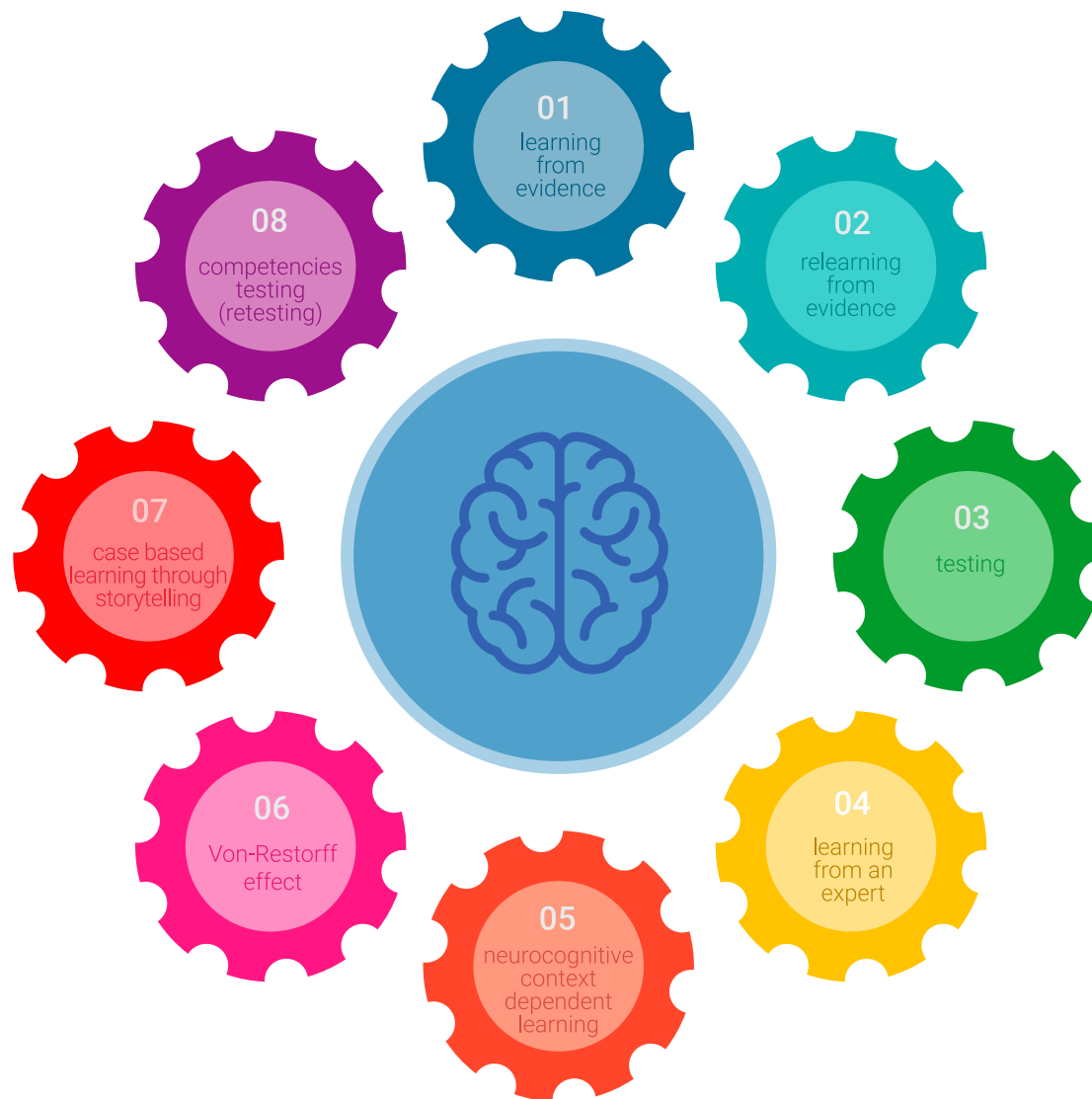
ТЕСН эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

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 ТЕСН 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 удерживать 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.



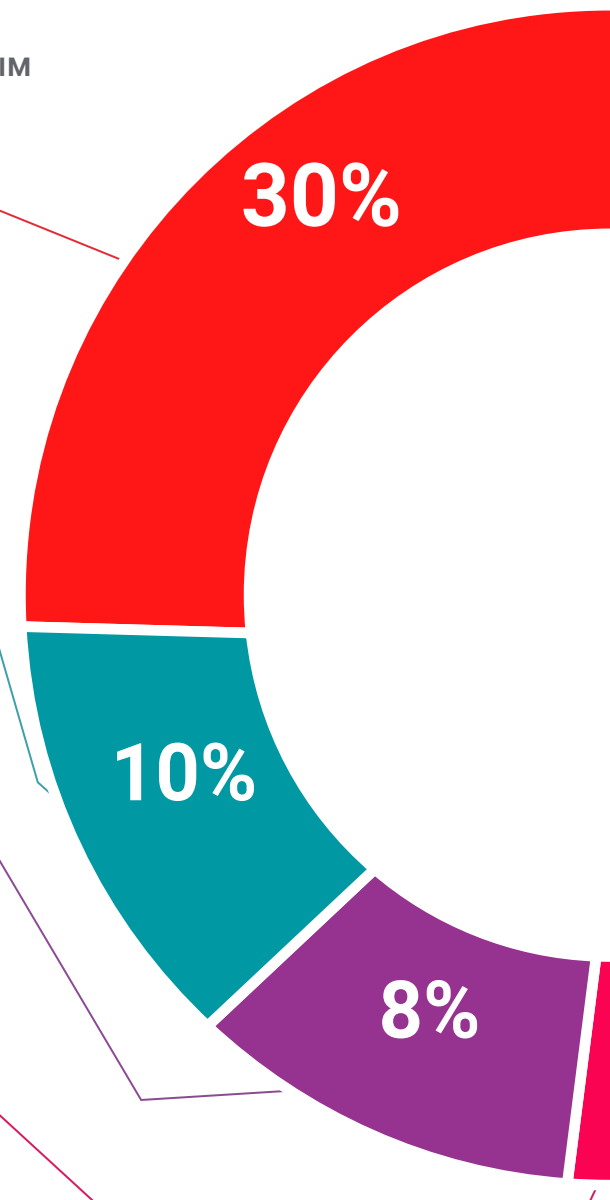
Практика навыков и компетенций

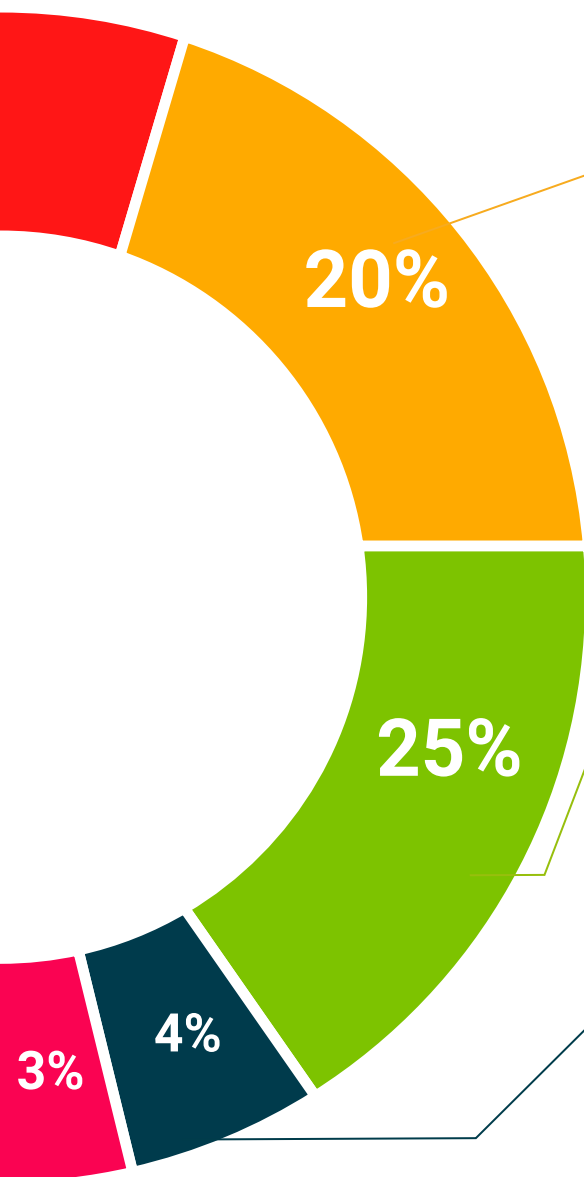
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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 инноваций в дизайне с помощью искусственного интеллекта 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 инноваций в дизайне с помощью искусственного интеллекта** 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 инноваций в дизайне с помощью искусственного интеллекта**

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 Обязательство
Персональное внимание Инновации
Знания Настоящее Качество
Веб обучение
Развитие Институты
Виртуальный класс Языки



Курс профессиональной подготовки

Инновации в дизайне с помощью
искусственного интеллекта

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

Курс профессиональной подготовки

Инновации в дизайне с помощью искусственного интеллекта