

Esperto Universitario Progetti di Design del Prodotto Digitale





Esperto Universitario Progetti di Design del Prodotto Digitale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-progetti-design-prodotto-digitale

Indice

01

Presentazione

pag. 04

02

Obiettivi

pag. 08

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

Titolo

pag. 26

01

Presentazione

Per intraprendere un progetto di Progetti di Design del Prodotto Digitale, è necessario conoscere tutte le particolarità di questo genere di approccio. Questo programma è quindi essenziale per i professionisti che desiderano dedicarsi a questo settore, in quanto fornisce loro tutte le conoscenze e gli strumenti necessari per muoversi nel campo del Digital Design.

Durante il corso potrai approfondire le tecnologie emergenti, come il *Blockchain* e l'Internet delle cose. Una volta completato il corso, lo studente sarà in grado di padroneggiare tutti gli strumenti essenziali per realizzare un progetto in questo settore. Grazie a una metodologia di insegnamento 100% online che si adatta completamente alle tue esigenze personali, potrai studiare quando e dove vuoi.



“

*Conoscendo a fondo le tecnologie emergenti
e i metodi di gestione dei progetti diventerai
un Designer specializzato in Prodotti Digitali”*

Gli enormi cambiamenti sociali, culturali ed economici verificatesi in seguito alla digitalizzazione hanno influenzato anche settori come il design. Nessun progetto imprenditoriale, commerciale o artistico è oggi concepibile senza una perfetta conoscenza del design e della sua integrazione con Internet e l'ambiente digitale. Per questo motivo è sempre più richiesto il profilo professionale dell'esperto in Progetti di Design del Prodotto Digitale.

Questa nuova realtà ha costretto molti professionisti ad aggiornarsi e il presente Esperto Universitario nasce proprio per offrire loro l'opportunità di conoscere le ultime novità in questo settore. Nel corso del programma il designer potrà quindi approfondire il design legato alle tecnologie mobili, all'Internet delle cose e alla sua integrazione nella vita quotidiana, personale e lavorativa, potrà inoltre scoprire le metodologie di lavoro più agili per la realizzazione dei progetti.

Grazie a queste conoscenze, lo studente sarà in grado di affermarsi come figura di spicco nel campo del design, potendo aspirare ad accedere a grandi aziende e istituzioni del settore. Naturalmente tutto questo avverrà anche grazie al sistema di apprendimento online di TECH e ai suoi molteplici materiali multimediali, in grado di agevolare l'insegnamento dei contenuti.

Questo **Esperto Universitario in Progetti di Design del Prodotto Digitale** presenta il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti di Design di Prodotti Digitali
- ♦ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di connessione a internet



Questo programma ti fornirà gli strumenti per diventare un esperto nell'esecuzione di progetti incentrati sul Digital Product Design. Non farti sfuggire l'occasione ed entra a far parte di un settore professionale altamente ricercato e iscriviti al corso"

“

Il Digital Product Design è oggi uno dei settori che stanno sperimentando una maggiore crescita e questo corso ti offre l'opportunità di diventare un professionista con ottime prospettive lavorative nel settore”

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. A tale fine, disporrà di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di riconosciuta fama.

La metodologia online di questo programma ti consente di conciliare il lavoro con gli studi, senza dover sottostare a orari rigidi e senza spostarti.

Potrai usufruire dei contenuti più recenti in questo campo del Design, proposti in formato multimediale per agevolare l'efficacia dell'apprendimento.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo esperto universitario in Progetti di Design del Prodotto Digitale è quello di fornire ai professionisti le conoscenze più avanzate del settore. Una volta terminato il corso, questi saranno in grado di creare prodotti per l'ambiente digitale.

A tale scopo, il programma offre i contenuti più innovativi e completi e una metodologia che si adatta completamente alle tue esigenze e ai tuoi orari.





Questo programma ti consentirà di avanzare a livello professionale gestendo Progetti di Design del Prodotto Digitale"



Obiettivi generali

- ♦ Conoscere le basi del Design, così come i riferimenti, gli stili e i movimenti che gli hanno dato forma dalla sua nascita fino ai giorni nostri
- ♦ Comprendere il processo creativo, di analisi e di studio prima di operare
- ♦ Conoscere i principali Software del Contesto Attuale del Design
- ♦ Padroneggiare le Risorse Tecnologiche della Comunicazione Visiva
- ♦ Distinguere le varie fasi del Processo di Design e le Tecniche di Analisi della User Experience adeguate ad ogni fase





Obiettivi specifici

Modulo 1. Tecnologie Emergenti

- ♦ Conoscere le diverse tecnologie e servizi mobili attualmente disponibili sul mercato
- ♦ Imparare a progettare Esperienze Utente adattate alle nuove tecnologie emergenti attualmente disponibili
- ♦ Capire come funziona l'Internet of Things (IoT), i suoi fondamenti, i componenti principali, il Cloud Computing e le Smart Cities
- ♦ Acquisire le conoscenze di base per comprendere i fondamenti della Blockchain e le Applicazioni e i Servizi basati sulla *Blockchain*
- ♦ Conoscere le ultime Tecnologie Innovative e introdurre le Basi della Ricerca

Modulo 2. Internet of Things (IoT)

- ♦ Conoscere nel dettaglio come funzionano l'IoT e l'Industria 4.0, così come la loro combinazione con altre tecnologie, il contesto attuale, i principali dispositivi e usi. Studiare come l'iperconnettività dia origine a nuovi modelli di business in cui tutti i prodotti e i sistemi sono collegati e comunicanti in modo permanente
- ♦ Approfondire la piattaforma IoT e gli elementi che la compongono, conoscere gli ostacoli e le opportunità di implementazione tale piattaforma in fabbriche e aziende delle principali aree commerciali, nonché il rapporto tra la Piattaforma IoT, la robotica e le altre tecnologie emergenti
- ♦ Conoscere i principali dispositivi *wearables* esistenti, la loro utilità, i sistemi di sicurezza da applicare in qualsiasi modello IoT e la sua variante nel mondo industriale, conosciuta come IIoT

Modulo 3. Metodologie Agili

- ♦ Determinare gli elementi chiave di un business case, della visione del prodotto e delle user story
- ♦ Pianificare le iterazioni in base alla velocità del team e alla durata dell'iterazione
- ♦ Raccogliere e dare priorità ai requisiti per un progetto Agile
- ♦ Riconoscere le linee guida per la scomposizione, la stima e l'assegnazione delle user story
- ♦ Analizzare gli elementi chiave del sourcing per i progetti Agili
- ♦ Esaminare le strategie di leadership di team di autogestione e ad alto rendimento



Una volta completato questo programma, potrai crescere a livello professionale e disporrai delle conoscenze più avanzate in uno dei settori del design in più rapida crescita"

03

Struttura e contenuti

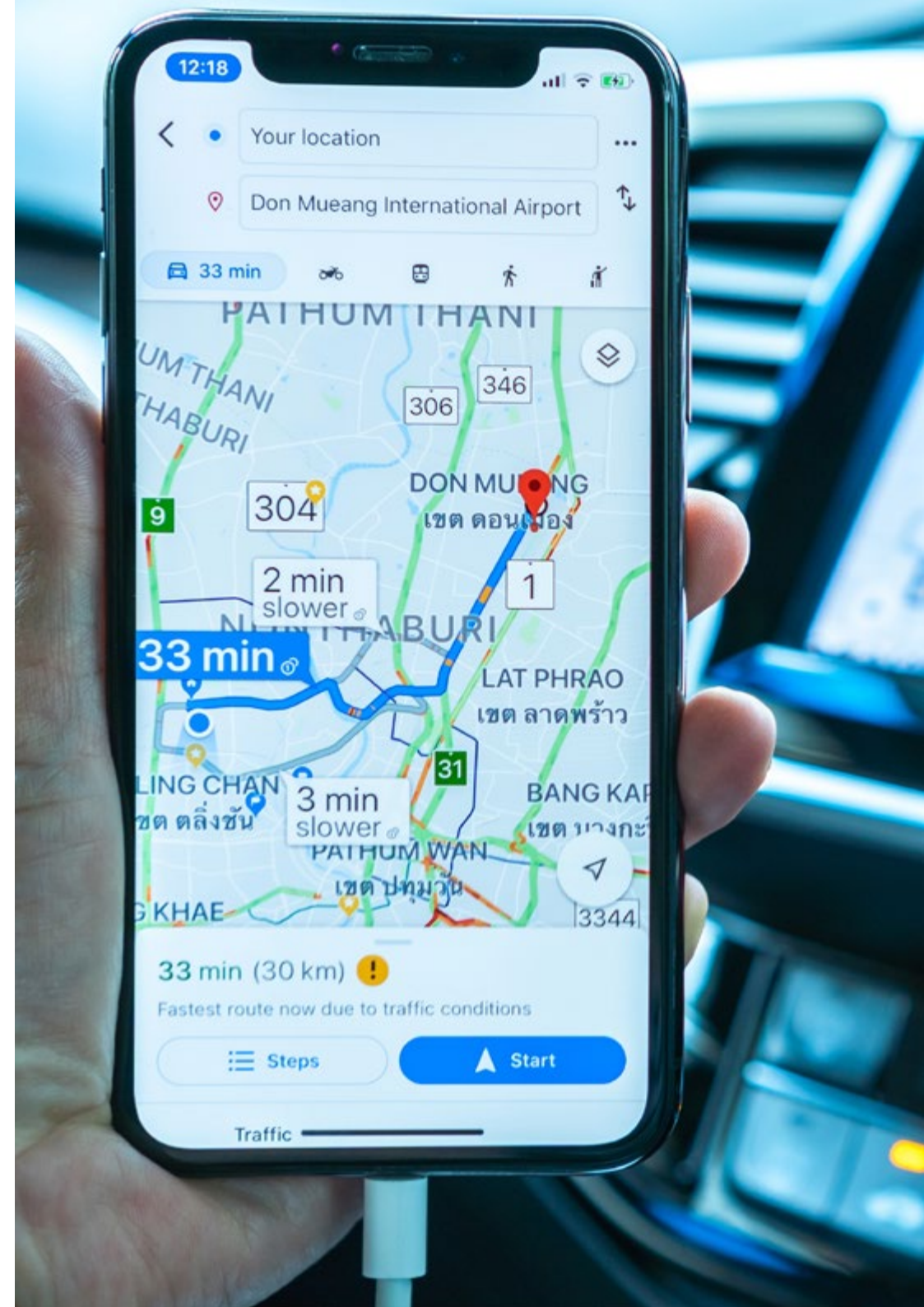
I grandi progressi che il Design ha compiuto negli ultimi anni hanno determinato che TECH creasse questo corso, grazie al quale il professionista potrà trovare tutte le nozioni per cimentarsi nella creazione di Prodotti Digitali. Il designer affronterà quindi, nel corso di questo Esperto Universitario, aspetti quali la user experience, la realtà estesa, il design applicato all'Internet delle cose e i migliori metodi di gestione dei progetti. Grazie a queste conoscenze, lo studente saprà trionfare in un settore professionale in crescita.



“ *Studiando i 3 moduli specialistici inclusi nel programma, acquisirai tutte le nozioni necessarie per realizzare i migliori Progetti di Design del Prodotto Digitale* ”

Modulo 1. Tecnologie Emergenti

- 1.1. Tecnologie Mobili
 - 1.1.1. Dispositivi Mobili
 - 1.1.2. Comunicazioni Mobili
- 1.2. Servizi Mobili
 - 1.2.1. Tipi di Applicazioni
 - 1.2.2. Decisione relativa al Tipo di Applicazione Mobile
 - 1.2.3. Design dell'Interazione Mobile
- 1.3. Servizi basati sulla Localizzazione
 - 1.3.3. Servizi basati sulla Localizzazione
 - 1.3.4. Tecnologie per la localizzazione mobile
 - 1.3.5. Localizzazione basata su GNSS
 - 1.3.6. Precisione ed esattezza delle Tecnologie di Localizzazione
 - 1.3.7. Beacons: localizzazione per prossimità
- 1.4. Design della User Experience (UX)
 - 1.4.1. Introduzione alla User Experience (UX)
 - 1.4.2. Tecnologie per la localizzazione mobile
 - 1.4.3. Metodologie per il Design di UX
 - 1.4.4. Buona Pratica nel processo di prototipazione
- 1.5. Realtà aumentata
 - 1.5.1. Concetti della realtà aumentata
 - 1.5.2. Tecnologie per la localizzazione mobile
 - 1.5.3. Applicazione e servizi AR e VR
- 1.6. Internet of Things (IoT) (I)
 - 1.6.1. Fondamenti IoT
 - 1.6.2. Dispositivi e comunicazioni IoT
- 1.7. Internet of Things (IoT) (II)
 - 1.7.1. Oltre la computazione nel cloud
 - 1.7.2. Città Intelligenti (*smart cities*)
 - 1.7.3. Gemelli digitali
 - 1.7.4. Progetti IoT





- 1.8. *Blockchain*
 - 1.8.1. Elementi fondamentali della Blockchain
 - 1.8.2. Applicazioni e servizi basati sulla *blockchain*
- 1.9. Guida Autonoma
 - 1.9.1. Tecnologie per la Guida Autonoma
 - 1.9.2. Guida V2X
- 1.10. Tecnologia Innovativa e Ricerca
 - 1.10.1. Fondamenti della Computazione Quantistica
 - 1.10.2. Applicazioni della Computazione Quantistica
 - 1.10.3. Introduzione alla ricerca

Modulo 2. Internet of Things (IoT)

- 2.1. Sistemi Ciberfisici (CPS) nella Visione dell'Industria 4.0
 - 2.1.1. *Internet of Things* (IoT)
 - 2.1.2. Componenti che intervengono nell'IoT
 - 2.1.3. Casi e applicazioni dell'IoT
- 2.2. Internet of Things e sistemi ciberfisici
 - 2.2.1. Capacità di computazione e comunicazione con oggetti fisici
 - 2.2.2. Sensori, dati ed elementi nei sistemi cyber-fisici
- 2.3. Ecosistema dei dispositivi
 - 2.3.1. Tipologie, esempi e usi
 - 2.3.2. Applicazioni dei diversi dispositivi
- 2.4. Piattaforme IoT e loro architettura
 - 2.4.1. Tipologie e piattaforme nel mercato dell'IoT
 - 2.4.2. Funzionamento di una piattaforma IoT
- 2.5. *Digital Twins*
 - 2.5.1. Il Gemello Digitale o *Digital Twin*
 - 2.5.2. Usi e applicazioni del Digital Twin
- 2.6. *Indoor & outdoor geolocation (Real Time Geospatial)*
 - 2.6.1. Piattaforme per la geolocalizzazione *indoor* e *outdoor*
 - 2.6.2. Implicazioni e sfide della geolocalizzazione in un progetto IoT

- 2.7. Sistemi di Sicurezza Intelligente
 - 2.7.1. Tipologie e piattaforme per implementare Sistemi di Sicurezza
 - 2.7.2. Componenti e architetture nei Sistemi di Sicurezza Intelligenti
- 2.8. Sicurezza nelle Piattaforme IoT e IIoT
 - 2.8.1. Componenti di Sicurezza in un Sistema IoT
 - 2.8.2. Strategie per implementare la Sicurezza IoT
- 2.9. *Wearables at work*
 - 2.9.1. Tipi di *Wearables* in ambienti industriali
 - 2.9.2. Lezioni imparate e sfide durante l'implementazione di *Wearables* nei lavoratori
- 2.10. Implementazione di una API per interagire con una piattaforma
 - 2.10.1. Tipologie di API che intervengono in una Piattaforma IoT
 - 2.10.2. Mercato di API
 - 2.10.3. Strategie e sistemi per Implementare Integrazioni con API

Modulo 3. Metodologie agili

- 3.1 Gestione Agile dei progetti Basi per lo sviluppo di applicazioni web
 - 3.1.1. L'approccio Agile
 - 3.1.2. Valori e Principi Agili
 - 3.1.3. Gestione dei Progetti Tradizionali e dei progetti Agili
 - 3.1.4. Il Modello Agile della Gestione dei Progetti
 - 3.1.5. Metodologie Agili
- 3.2. Adozione di un approccio Agile per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 3.2.1. Miti e realtà sull'agilità
 - 3.2.2. Pratiche Agili
 - 3.2.3. Scelta delle Pratiche Agili per un progetto
 - 3.2.4. Sviluppo di una Mentalità Agile
 - 3.2.5. Implementazione e comunicazione dell'adozione di Principi Agili
- 3.3. Metodologie Agili per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 3.3.1. Sviluppo *lean*
 - 3.3.2. *Extreme programming* (XP)
 - 3.3.3. Metodi Crystal
 - 3.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
 - 3.3.5. DSDM e processo unificato agile

- 3.4. Metodologie Agili per lo Sviluppo di Applicazioni Web avanzate
 - 3.4.1. Metodo *Kanban*
 - 3.4.2. *Scrum* e *scrumban*
 - 3.4.3. DA. *Disciplined Agile*
 - 3.4.4. Metodologie ibride
 - 3.4.5. Comparare le Metodologie Agili
- 3.5. Progetto di Sviluppo Web. Processo di pianificazione
 - 3.5.1. Inizio di un Progetto Agile
 - 3.5.2. Processo di Pianificazione Agile
 - 3.5.3. Raccolta dei requisiti e delle storie utente
 - 3.5.4. Stabilire l'Ambito del Progetto attraverso Metodi Agili *Product Backlog*
 - 3.5.5. Strumenti Agili per priorizzare i requisiti
- 3.6. Stakeholders dei Progetti Agili per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 3.6.1. Stakeholders dei Progetti Agili
 - 3.6.2. Promuovere l'effettiva partecipazione degli Stakeholders
 - 3.6.3. Processo decisionale partecipativo
 - 3.6.4. Scambio e Raccolta Agile di Conoscenze
- 3.7. Piano di lancio e creazione di stime
 - 3.7.1. Piano di lancio
 - 3.7.2. Stima della dimensione della storia utente
 - 3.7.3. Stima della velocità
 - 3.7.4. Tecniche di stima agili
 - 3.7.5. Priorizzazione delle storie utente
- 3.8. Pianificazione e Monitoraggio delle Iterazioni
 - 3.8.1. L'iterazione e lo Sviluppo Progressivo
 - 3.8.2. Processi di pianificazione dell'iterazione
 - 3.8.3. Creare il *backlog* dell'iterazione
 - 3.8.4. La Tabella di marcia Agile e i *buffer*
 - 3.8.5. Follow-up del Progresso dell'iterazione
 - 3.8.6. Follow-up e Report del Progresso del *Release*



- 3.9. Leadership di un Team di Sviluppo di Applicazioni Web
 - 3.9.1. I Team Agili
 - 3.9.2. Il Leader del Progetto Agile
 - 3.9.3. Il Team Agile
 - 3.9.4. Gestione di Team Agili Virtuali
 - 3.9.5. *Coaching* per il miglioramento delle prestazioni del team
- 3.10. La Gestione e la Generazione di Valore nei Progetti di Sviluppo Web
 - 3.10.1. Processi per la generazione centrata nel valore
 - 3.10.2. La qualità del prodotto
 - 3.10.3. Pratiche Agili di Qualità
 - 3.10.4. Gestione del Rischio
 - 3.10.5. I Contratti Agili
 - 3.10.6. Gestione del Valore acquisito in Progetti Agili

“Questo programma ti farà acquisire le competenze per diventare un professionista di riferimento nel Product Design, giacché ti offre gli strumenti fondamentali per gestire in modo efficace i progetti in questo settore lavorativo”

04 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto
i migliori risultati di
apprendimento di tutte le
università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



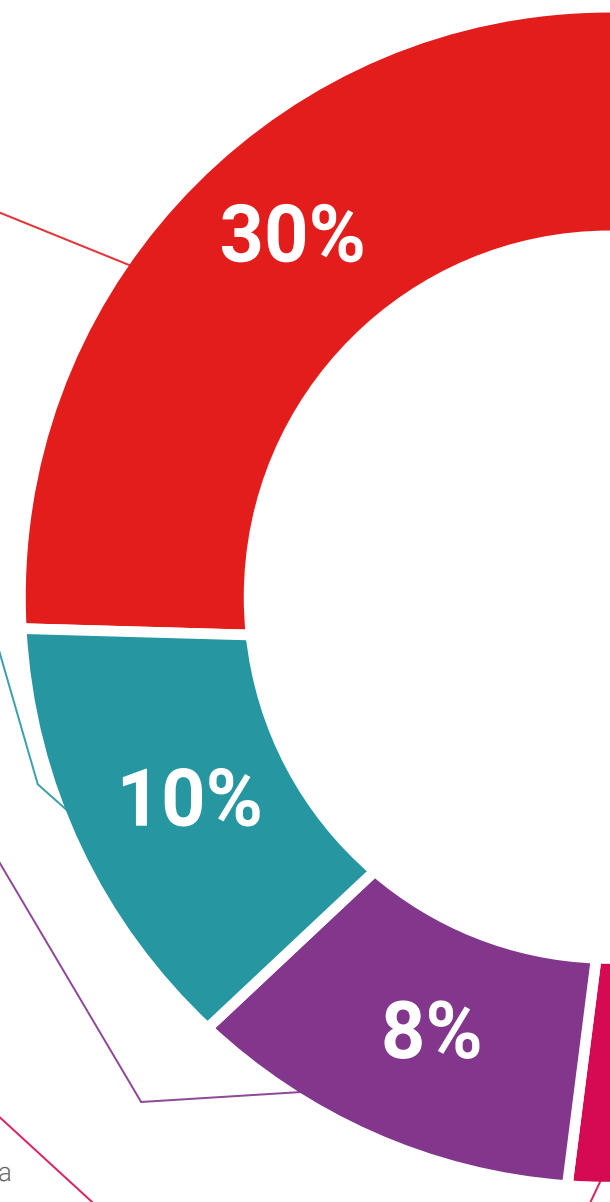
Pratiche di competenze e competenze

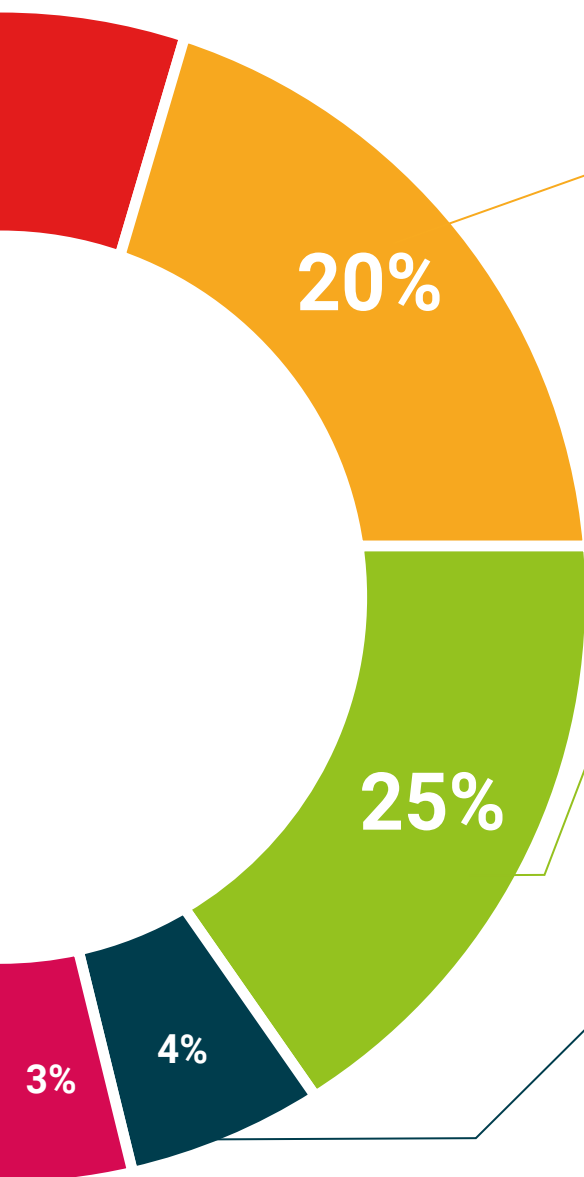
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



05 Titolo

Il Esperto Universitario in Progetti di Design del Prodotto Digitale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Progetti di Design del Prodotto Digitale** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Progetti di Design del Prodotto Digitale**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**





Esperto Universitario
Progetti di Design
del Prodotto Digitale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Progetti di Design del Prodotto Digitale

