





## Курс профессиональной подготовки Проекты дизайна цифровых продуктов

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

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/desing/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-digital-product-design-projects](http://www.techitute.com/ru/desing/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-digital-product-design-projects)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Структура и содержание

---

стр. 12

04

Методология

---

стр. 18

05

Квалификация

---

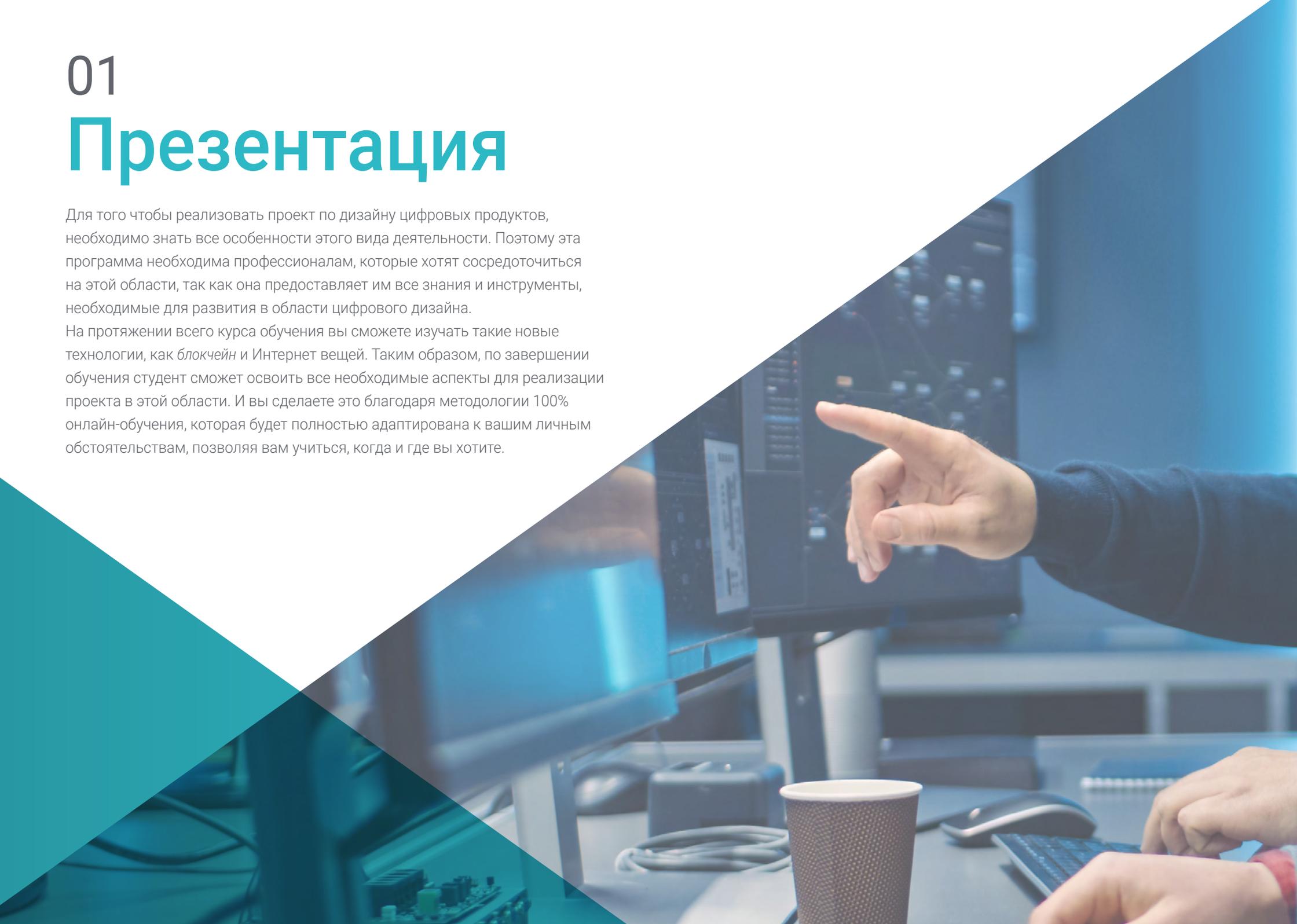
стр. 26

# 01

# Презентация

Для того чтобы реализовать проект по дизайну цифровых продуктов, необходимо знать все особенности этого вида деятельности. Поэтому эта программа необходима профессионалам, которые хотят сосредоточиться на этой области, так как она предоставляет им все знания и инструменты, необходимые для развития в области цифрового дизайна.

На протяжении всего курса обучения вы сможете изучать такие новые технологии, как *блокчейн* и Интернет вещей. Таким образом, по завершении обучения студент сможет освоить все необходимые аспекты для реализации проекта в этой области. И вы сделаете это благодаря методологии 100% онлайн-обучения, которая будет полностью адаптирована к вашим личным обстоятельствам, позволяя вам учиться, когда и где вы хотите.



“

*Глубокое знание новейших технологий и методов управления проектами превратит вас в дизайнера цифровых продуктов”*

Огромные социальные, культурные и экономические изменения, произошедшие благодаря цифровизации, затронули и такие области, как дизайн. Так, сегодня ни один бизнес, коммерческий или художественный проект немислим без идеального знания его интеграции с Интернетом и цифровой средой. По этой причине профиль специализированного дизайнера становится все более востребованным в тех случаях, когда необходимо создать дизайн цифровых продуктов.

Эта новая ситуация заставила многих профессионалов обновить свои знания, и данный Курс профессиональной подготовки был разработан специально для того, чтобы предоставить им возможность узнать о последних инновациях в этой области. Таким образом, на протяжении всей программы дизайнер сможет углубиться в такие вопросы, как дизайн, применяемый к мобильным технологиям, Интернет вещей и его интеграция в повседневную личную и рабочую жизнь или agile-методологии при выполнении проектов.

Обладая этими знаниями, студенты смогут позиционировать себя как ведущую фигуру в области дизайна и претендовать на доступ к крупным компаниям и учреждениям в этом секторе. Все это благодаря системе онлайн-обучения TESH и ее многочисленным мультимедийным материалам, которые облегчат преподавание этого инновационного содержания.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области проектов дизайна цифровых продуктов** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области дизайна цифровых продуктов
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ 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 курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Эта программа сделает вас специалистом в области реализации проектов, ориентированных на дизайн цифровых продуктов. Не упустите возможность получить доступ к очень востребованной профессиональной области и запишитесь на курс"*

“

*Дизайн цифровых продуктов – одна из самых быстроразвивающихся областей сегодня, и эта программа дает вам возможность стать профессионалом с большими перспективами трудоустройства”*

В преподавательский состав программы входят профессионалы в данной области, которые применяют в процессе обучения свой опыт работы, а также признанные специалисты из ведущих научных 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 этой 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.

*Онлайн-методология этой программы позволит вам совмещать работу с учебой, не привязываясь к строгому расписанию и не испытывая неудобств при поездках на работу.*

*В вашем распоряжении будут самые последние материалы в этой области дизайна, представленные в мультимедийном формате для повышения эффективности обучения.*



# 02

## Цели

Основная цель Курса профессиональной подготовки "Проекты дизайна цифровых продуктов" — предоставить профессионалам самые передовые знания в этой области, чтобы они могли реализовывать всевозможные инициативы по созданию продуктов для цифровой среды. Для достижения этой цели данная программа предлагает наиболее инновационное и полное содержание, а также методологию, которая будет полностью адаптирована к вашим потребностям и расписанию.



“

*Эта программа позволит вам развить свою профессиональную карьеру, управляя проектами дизайна цифровых продуктов”*



## Общие цели

---

- ♦ Изучить основы дизайна, а также референсы для дизайна, стили и направления, которые формировали его с момента зарождения и до сегодняшнего дня
- ♦ Понимать творческий, аналитический и учебный процесс для создания любой работы
- ♦ Узнать наиболее важные программные продукты в современном контексте дизайна
- ♦ Освоить технологии визуальной коммуникации
- ♦ Различать этапы процесса дизайна и соответствующие методы анализа пользовательского опыта на каждом этапе





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. Развивающиеся технологии

- ◆ Узнать о различных мобильных технологиях и услугах, доступных в настоящее время на рынке
- ◆ Узнать, как проектировать пользовательский опыт, адаптированный к новым технологиям, доступным сегодня
- ◆ Понять, как работает Интернета вещей (IoT), его основы, главные компоненты, облачные вычисления и умные города
- ◆ Приобрести базовые знания для понимания основ блокчейна и приложений и услуг на основе *блокчейна*
- ◆ Ознакомиться с последними инновационными технологиями и изучить основы научных исследований

### Модуль 2. Интернет вещей (IoT)

- ◆ Подробно узнать, как работают IoT и Индустрия 4.0 и их комбинации с другими технологиями, их текущую ситуацию, их основные устройства и области применения а также как гиперконнеktivность порождает новые бизнес-модели, в которых все продукты и системы подключены и находятся в постоянной связи
- ◆ Углубить знания о IoT-платформе и составляющих ее элементах, проблемах и возможностях внедрения IoT-платформ на предприятиях и в компаниях основных областях бизнеса, связанных с IoT-платформами, и взаимосвязи между IoT-платформами, робототехникой и остальными развивающимися технологиями
- ◆ Изучить основные существующие *носимые устройства*, их применение, системы безопасности, которые должны применяться в любой модели IoT и ее варианте в промышленном мире, известном IIoT

### Модуль 3. Методологии Agile

- ◆ Определить ключевые элементы бизнес-кейса, видения продукта и пользовательских историй
- ◆ Планировать итерации с учетом скорости работы команды и продолжительности итерации
- ◆ Сбирать и определять приоритетность требований для Agile-проекта
- ◆ Определить рекомендации по декомпозиции, оценке и назначению пользовательских историй
- ◆ Анализировать основы заключения контрактов по Agile-проектам
- ◆ Изучить стратегии лидерства самоуправляемых высокоэффективных команд



*По окончании этой программы вы сможете добиться значительного профессионального прогресса и получить самые передовые знания в одной из наиболее динамично развивающихся отраслей дизайна"*

# 03

## Структура и содержание

Огромные успехи, достигнутые дизайном за последние годы, потребовали разработки этой программы, с помощью которой профессионал найдет все ответы на современные проблемы, связанные с созданием цифровых продуктов. Так, в рамках Курса профессиональной подготовки дизайнер углубится в такие вопросы, как пользовательский опыт, расширенная реальность, дизайн, применяемый в Интернете вещей, и лучшие методы управления проектами. Таким образом, обладая этими знаниями, студент будет готов к доступу и успеху в профессиональном секторе, находящемся в стадии полного развития.

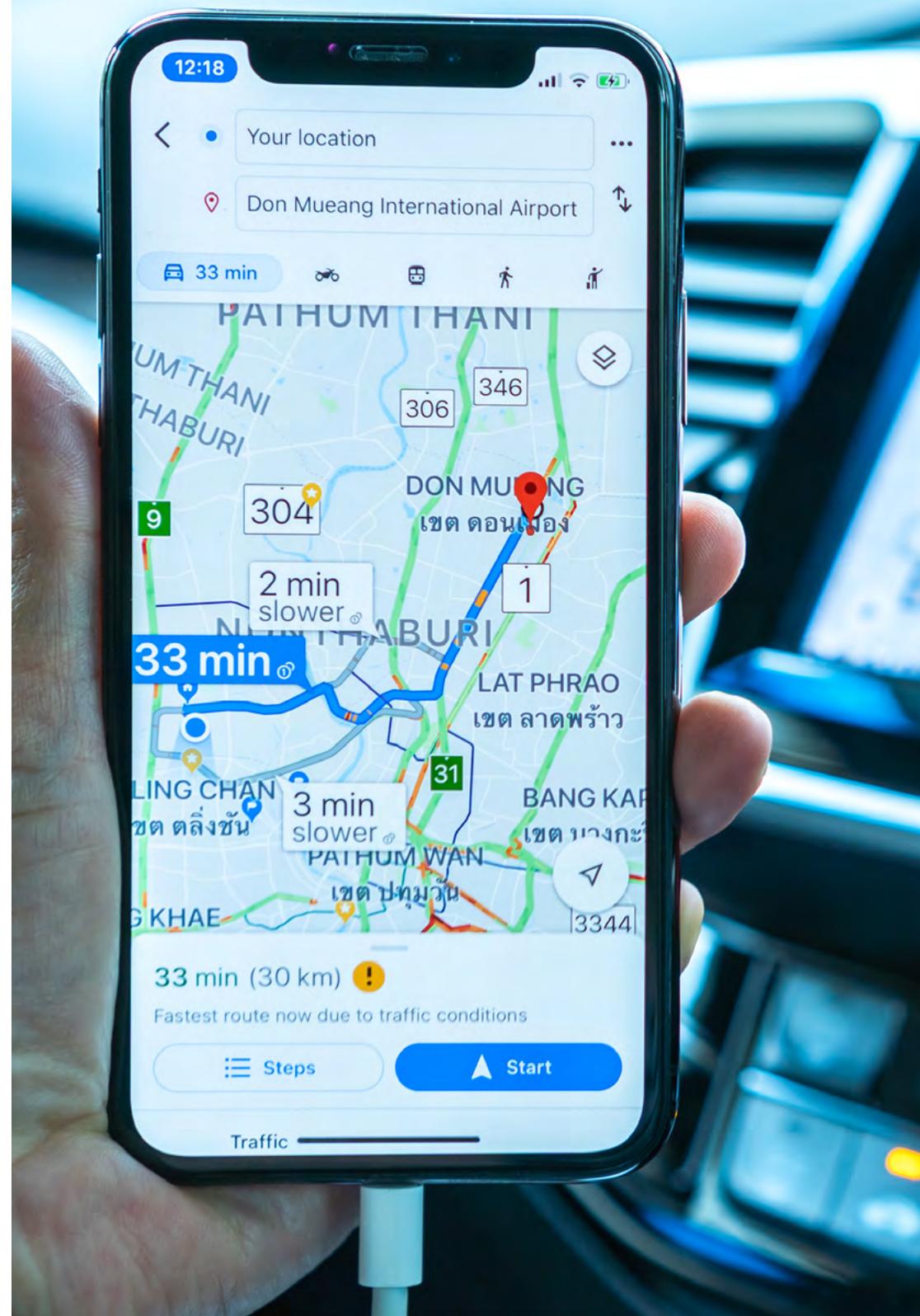


“

*С помощью 3 специализированных модулей вы узнаете все, что необходимо для выполнения лучших проектов по дизайну цифровых продуктов”*

## Модуль 1. Развивающиеся технологии

- 1.1. Мобильные технологии
  - 1.1.1. Мобильные устройства
  - 1.1.2. Мобильная связь
- 1.2. Мобильные услуги
  - 1.2.1. Типы приложений
  - 1.2.2. Решение о типе мобильного приложения
  - 1.2.3. Дизайн мобильного взаимодействия
- 1.3. Услуги по местоположению
  - 1.3.3. Услуги по местоположению
  - 1.3.4. Технологии для определения местоположения мобильных устройств
  - 1.3.5. Локализация с помощью GNSS
  - 1.3.6. Точность и аккуратность в технологиях местоположения
  - 1.3.7. *Weacons*: локализация по близости
- 1.4. Дизайн пользовательского опыта (UX)
  - 1.4.1. Введение в пользовательский опыт (UX)
  - 1.4.2. Технологии для определения местоположения мобильных устройств
  - 1.4.3. Методология UX-дизайна
  - 1.4.4. Передовой опыт в процессе создания прототипов
- 1.5. Расширенная реальность
  - 1.5.1. Понятия расширенной реальности
  - 1.5.2. Технологии для определения местоположения мобильных устройств
  - 1.5.3. AR и VR приложения и услуги
- 1.6. Интернет вещей (IoT) (I)
  - 1.6.1. Основы IoT
  - 1.6.2. IoT-устройства и коммуникации
- 1.7. Интернет вещей (IoT) (II)
  - 1.7.1. За пределами облачных вычислений
  - 1.7.2. Умные города (*smart cities*)
  - 1.7.3. Цифровые двойники
  - 1.7.4. IoT-проекты





- 1.8. Блокчейн
  - 1.8.1. Основы технологии блокчейн
  - 1.8.2. Приложения и услуги на основе блокчейна
- 1.9. Автономное вождение
  - 1.9.1. Технологии для автономного вождения
  - 1.9.2. Коммуникации V2X
- 1.10. Инновационные технологии и исследования
  - 1.10.1. Основы квантовых вычислений
  - 1.10.2. Приложения квантовых вычислений
  - 1.10.3. Введение в исследование

## Модуль 2. Интернет вещей (IoT)

- 2.1. Киберфизические системы (CPS) в концепции Индустрии 4.0
  - 2.1.1. Интернет вещей (IoT)
  - 2.1.2. Компоненты, задействованные в IoT
  - 2.1.3. Примеры и приложения IoT
- 2.2. Интернет вещей и киберфизические системы
  - 2.2.1. Вычислительные и коммуникационные возможности физических объектов
  - 2.2.2. Датчики, данные и элементы в киберфизических системах
- 2.3. Экосистема устройств
  - 2.3.1. Типологии, примеры и применение
  - 2.3.2. Приложения различных устройств
- 2.4. IoT-платформы и их архитектура
  - 2.4.1. Типологии и платформы рынка IoT
  - 2.4.2. Как работает IoT-платформа
- 2.5. Цифровые двойники
  - 2.5.1. Цифровой двойник или *Digital Twin*
  - 2.5.2. Использование и приложения цифрового двойника
- 2.6. Внутренняя и внешняя геолокация (геопространство в режиме реального времени)
  - 2.6.1. Платформы для внутренней и внешней геолокации

- 2.6.2. Последствия и проблемы геолокации в IoT-проекте
- 2.7. Интеллектуальные системы безопасности
  - 2.7.1. Типологии и платформы внедрения систем безопасности
  - 2.7.2. Компоненты и архитектуры в интеллектуальных системах безопасности
- 2.8. Безопасность в платформах IoT и IIoT
  - 2.8.1. Компоненты безопасности в IoT-системе
  - 2.8.2. Стратегии внедрения безопасности IoT
- 2.9. Носимые устройства на работе
  - 2.9.1. Типы носимых устройств в промышленной среде
  - 2.9.2. Извлеченные уроки и проблемы при внедрении носимых устройств в рабочую силу
- 2.10. Реализация API для взаимодействия с платформой
  - 2.10.1. Типы API, задействованные в IoT-платформе
  - 2.10.2. Рынок API
  - 2.10.3. Стратегии и системы для реализации API-интеграций

### Модуль 3. Методологии Agile

- 3.1 Управление Agile-проектами. Основы разработки веб-приложений
  - 3.1.1. Подход Agile
  - 3.1.2. Ценности и принципы Agile
  - 3.1.3. Управление проектами по традиционной методике и методике Agile
  - 3.1.4. Модель управления проектами Agile
  - 3.1.5. Методологии Agile
- 3.2. Принятие Agile-подхода к разработке веб-приложений
  - 3.2.1. Мифы и факты Agile
  - 3.2.2. Agile-практики
  - 3.2.3. Выбор Agile-практик для проекта
  - 3.2.4. Развитие Agile-мышления
  - 3.2.5. Внедрение принципов Agile и информирование об их принятии
- 3.3. Agile методологии для разработки веб-приложений
  - 3.3.1. Развитие *lean*
  - 3.3.2. *Экстремальное программирование (XP)*

- 3.3.3. Методология Crystal
- 3.3.4. *Feature Driven Development (FDD)*
- 3.3.5. DSDM и унифицированный процесс Agile
- 3.4. Agile методологии для разработки продвинутых веб-приложений
  - 3.4.1. *Канбан-метод*
  - 3.4.2. *Скрам и скрамбан*
  - 3.4.3. *DA. Методика Disciplined Agile*
  - 3.4.4. Гибридные методологии
  - 3.4.5. Сравнение методологий Agile
- 3.5. Проект по веб-разработке. Процесс планирования
  - 3.5.1. Начало Agile-проекта
  - 3.5.2. Процесс планирования Agile
  - 3.5.3. Сбор требований и пользовательских историй
  - 3.5.4. Определение объема проекта с использованием Agile-методов. *Бэклог продукта*
  - 3.5.5. Agile-инструменты для определения приоритетности требований
- 3.6. Заинтересованные стороны Agile-проектов по разработке веб-приложений
  - 3.6.1. Заинтересованные стороны в Agile-проектах
  - 3.6.2. Содействие эффективному участию заинтересованных сторон
  - 3.6.3. Совместное принятие решений
  - 3.6.4. Обмен и сбор знаний по Agile
- 3.7. План запуска и составление сметы
  - 3.7.1. План запуска
  - 3.7.2. Оценка размера пользовательской истории
  - 3.7.3. Оценка скорости
  - 3.7.4. Методы оценки Agile
  - 3.7.5. Определение приоритетов пользовательских историй
- 3.8. Планирование и мониторинг итераций
  - 3.8.1. Итерации и прогрессивное развитие
  - 3.8.2. Процесс планирования итераций
  - 3.8.3. Создание *бэклога* итераций



- 3.8.4. График Agile и буферы
- 3.8.5. Отслеживание хода итерации
- 3.8.6. Отслеживание хода *выпуска* и его отчетность
- 3.9. Руководство командой разработчиков веб-приложений
  - 3.9.1. Agile-команды
  - 3.9.2. Руководитель Agile-проекта
  - 3.9.3. Agile-команда
  - 3.9.4. Управление виртуальной Agile-командой
  - 3.9.5. *Коучинг* для повышения эффективности работы команды
- 3.10. Управление и обеспечение ценности в проектах веб-разработки
  - 3.10.1. Процессы предоставления услуг, ориентированных на стоимость
  - 3.10.2. Качество продукта
  - 3.10.3. Agile-практики, ориентированные на качество
  - 3.10.4. Управление рисками
  - 3.10.5. Agile-контракты
  - 3.10.6. Управление заработанной стоимостью в Agile-проектах

“

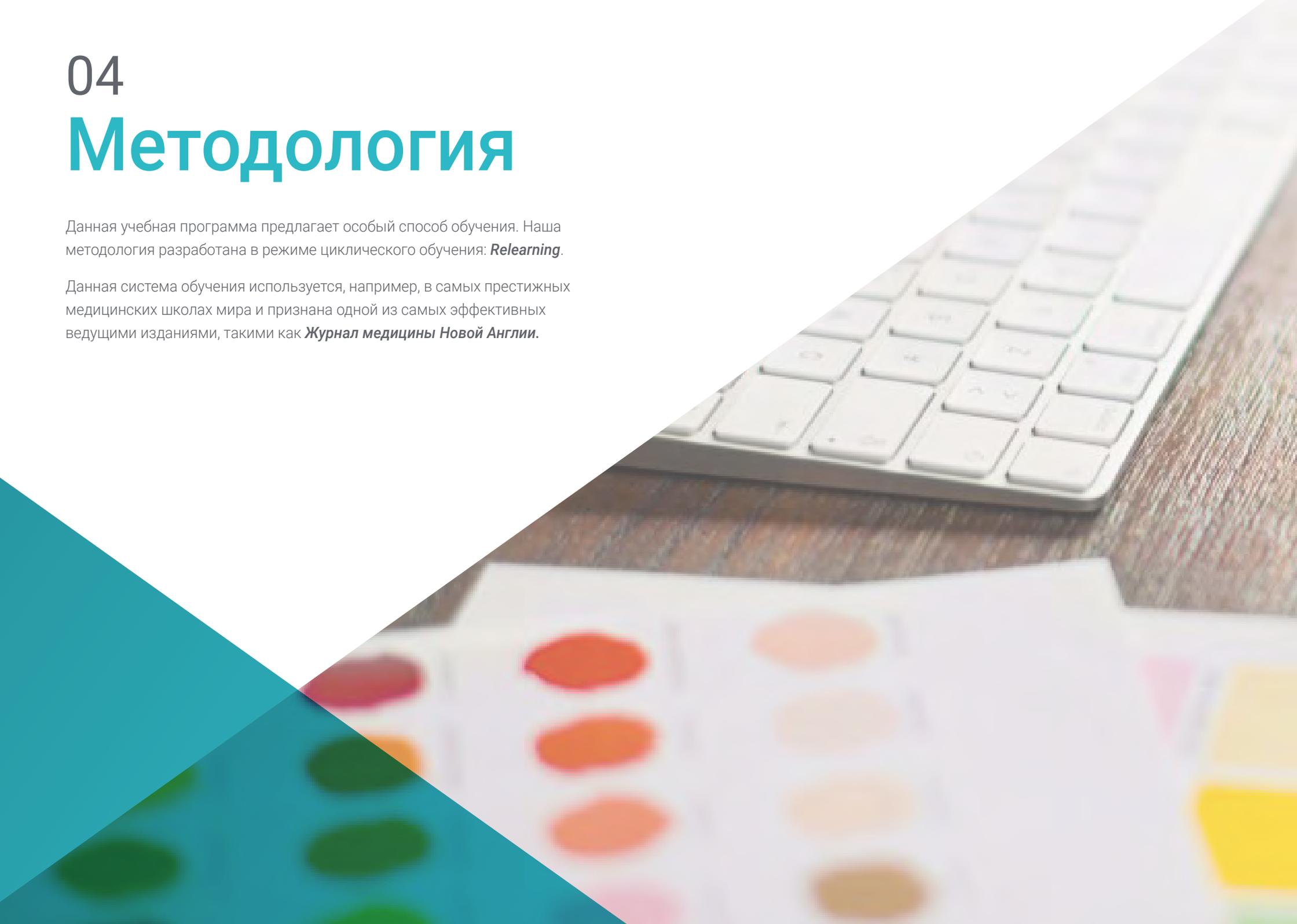
*Эта программа подготовит вас к тому, чтобы стать экспертом в области дизайна продуктов, предоставив вам необходимые инструменты для эффективного управления проектами в этой профессиональной области”*

# 04

# 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

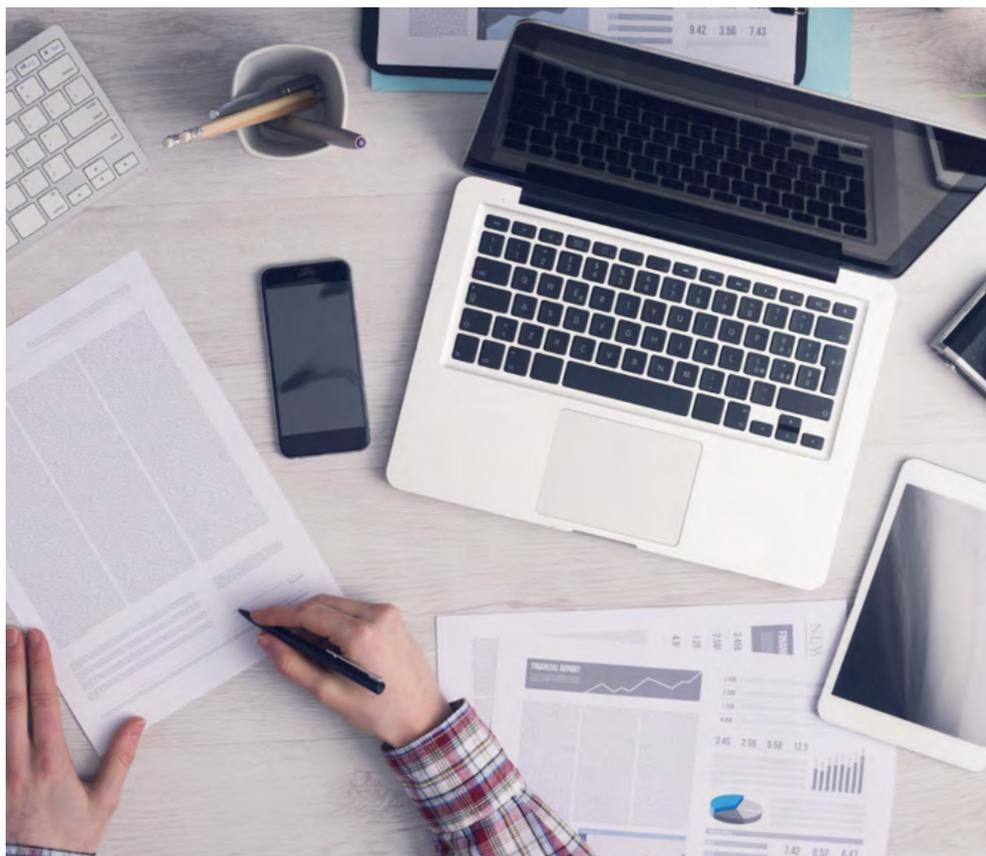
Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*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.



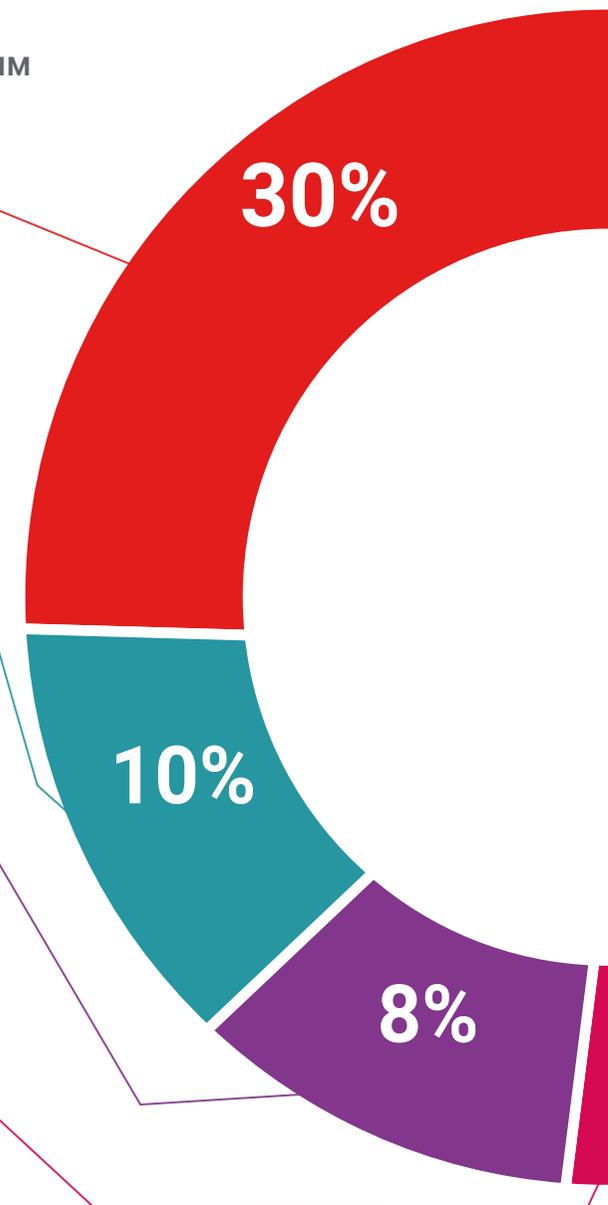
#### Практика навыков и компетенций

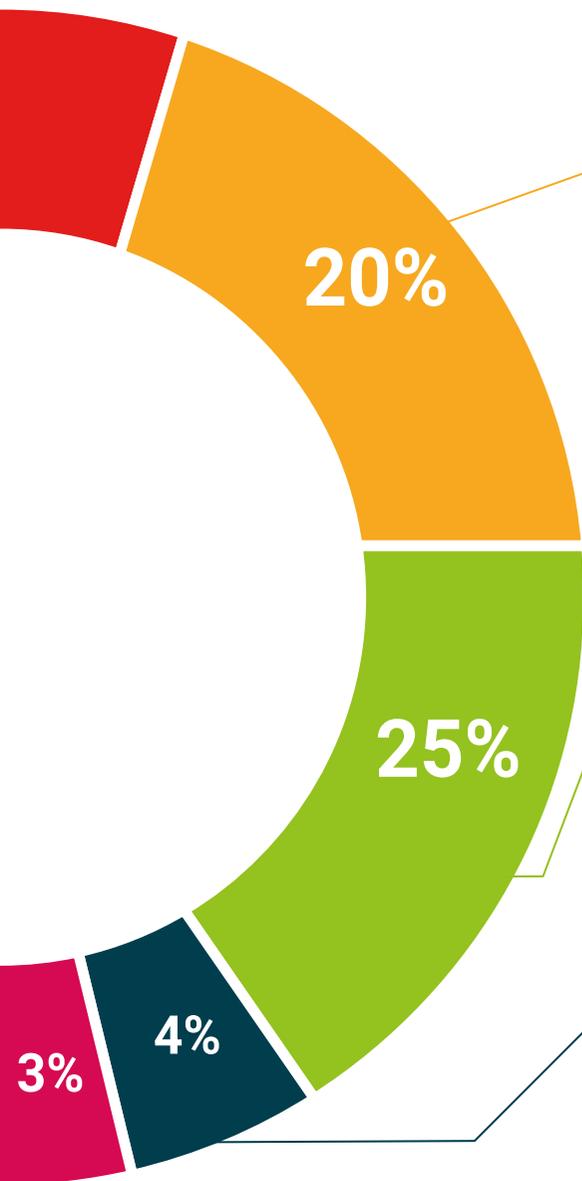
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### 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.



05

# Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области проектов дизайна цифровых продуктов гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

*Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и бумажной волокитой”*

Данный **Курс профессиональной подготовки в области проектов дизайна цифровых продуктов** 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: **Курса профессиональной подготовки в области проектов дизайна цифровых продуктов**

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

**tech** технологический  
университет

Курс профессиональной  
подготовки

Проекты дизайна  
цифровых продуктов

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

# Курс профессиональной подготовки Проекты дизайна цифровых продуктов

