

Certificat Avancé

Design avec l'Intelligence Artificielle
de Expérience Utilisateur



Certificat Avancé Design avec l'Intelligence Artificielle de Expérience Utilisateur

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 mois
- » Diplôme : TECH Université Technologique
- » Temps estimé : 16 heures/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/intelligence-artificielle/diplome-universite/diplome-universite-design-intelligence-artificielle-experience-utilisateur

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

L'Intelligence Artificielle (IA) a des applications transformatrices dans le domaine du Design. Son importance réside dans sa capacité à rationaliser les processus, à personnaliser les conceptions ou à aider les experts à prendre des décisions plus éclairées. Pour en bénéficier, les professionnels doivent élargir leurs connaissances en la matière de manière continue. En outre, il est essentiel qu'ils restent à la pointe de la technologie, afin de mettre en œuvre les dernières tendances dans leurs processus créatifs et d'améliorer l'expérience de leurs utilisateurs. Dans ce contexte, TECH a lancé une formation avancée qui aidera les concepteurs à appliquer l'Apprentissage Automatique dans leurs pratiques, afin de fournir des services caractérisés par leur personnalisation maximale. De plus, elle est enseignée 100% en ligne pour la commodité des étudiants.



“

*Vous maîtriserez le Design Génératif
dans la meilleure université numérique
du monde, selon Forbes”*

L'Analyse Prédicative des interactions des utilisateurs à l'aide de l'IA est un outil précieux qui vise à optimiser l'expérience des consommateurs pour des produits et des services spécifiques. Par exemple, en anticipant leurs préférences, les concepteurs peuvent créer des interfaces plus personnalisées et plus attrayantes. De même, en anticipant les difficultés potentielles de navigation, les spécialistes sont en mesure de prendre des mesures pour améliorer la rétention ou même éviter la frustration des individus. Pour développer les études les plus précises, les praticiens devraient envisager des mesures pour en tirer le meilleur parti. Il s'agit notamment de facteurs tels que les recommandations personnalisées, la détection des anomalies ou la segmentation de l'audience.

C'est pour cette raison que TECH a développé ce Certificat Avancé, qui traitera de la conception, de l'interaction avec l'utilisateur et des applications de l'IA. De cette manière, le programme offrira aux étudiants des suggestions contextuelles basées sur le comportement du public, ainsi que des conceptions adaptatives pour différents appareils. En outre, le programme se penchera sur la personnalisation dynamique des interfaces utilisateur afin de mieux engager les utilisateurs.

Il fournira également les stratégies les plus efficaces pour incorporer avec succès les outils d'Apprentissage Automatique dans les procédures créatives. Il convient de noter que l'importance de l'éthique sera soulignée lors de la création de designs, par le biais d'actions visant à réduire l'impact environnemental et l'utilisation de déchets. Ainsi, les diplômés se distingueront en proposant les pièces artistiques les plus innovantes, en tenant compte des considérations déontologiques de l'industrie.

En ce qui concerne la méthodologie de ce programme, il convient de noter qu'elle renforce sa nature innovante. TECH offre aux étudiants un environnement éducatif 100 % en ligne, s'adaptant ainsi aux besoins des professionnels occupés qui souhaitent faire progresser leur carrière. Il utilise également le système d'enseignement *Relearning*, basé sur la répétition de concepts clés pour fixer les connaissances et faciliter l'apprentissage. Ainsi, la combinaison de la flexibilité et d'une approche pédagogique solide le rend très accessible.

Ce **Certificat Avancé en Design avec l'Intelligence Artificielle de Expérience**

Utilisateur contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ L'élaboration d'études de cas présentées par des experts en Design avec l'IA de Expérience Utilisateur
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique de l'ouvrage fournit des informations techniques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Vous appliquerez les stratégies les plus efficaces pour l'analyse continue de l'expérience utilisateur afin de mettre en œuvre des améliorations"

“

Vos processus de conception créative se distingueront par leur éthique et leur durabilité, grâce à cette formation universitaire 100 % en ligne”

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle dans cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus de sociétés et d'organismes de premier plan de sociétés de référence et d'universités prestigieuses.

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

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous apprendrez en profondeur la création automatique de Layouts éditoriaux à l'aide d'algorithmes, pour gagner du temps et donner de la cohérence à votre travail.

Avec le système du Relearning, vous intégrerez les concepts de manière naturelle et progressive. Oubliez la mémorisation!



02

Objectifs

Grâce à ce programme, les étudiants acquièrent les compétences pour mettre en œuvre les ressources de l'Apprentissage Automatique dans leurs projets de design. Ainsi, les diplômés maîtriseront la génération automatique de contenu, l'optimisation du design et la reconnaissance des formes. De même, ils emploieront des algorithmes prédictifs pour anticiper les interactions avec les utilisateurs, permettant des réponses proactives. Les artistes acquerront également une conscience éthique dans la prise de décision, favorisant ainsi des pratiques durables telles que la réduction des déchets ou l'intégration de technologies responsables. En outre, ils garantiront aux consommateurs des expériences immersives tout en préservant leur vie privée.



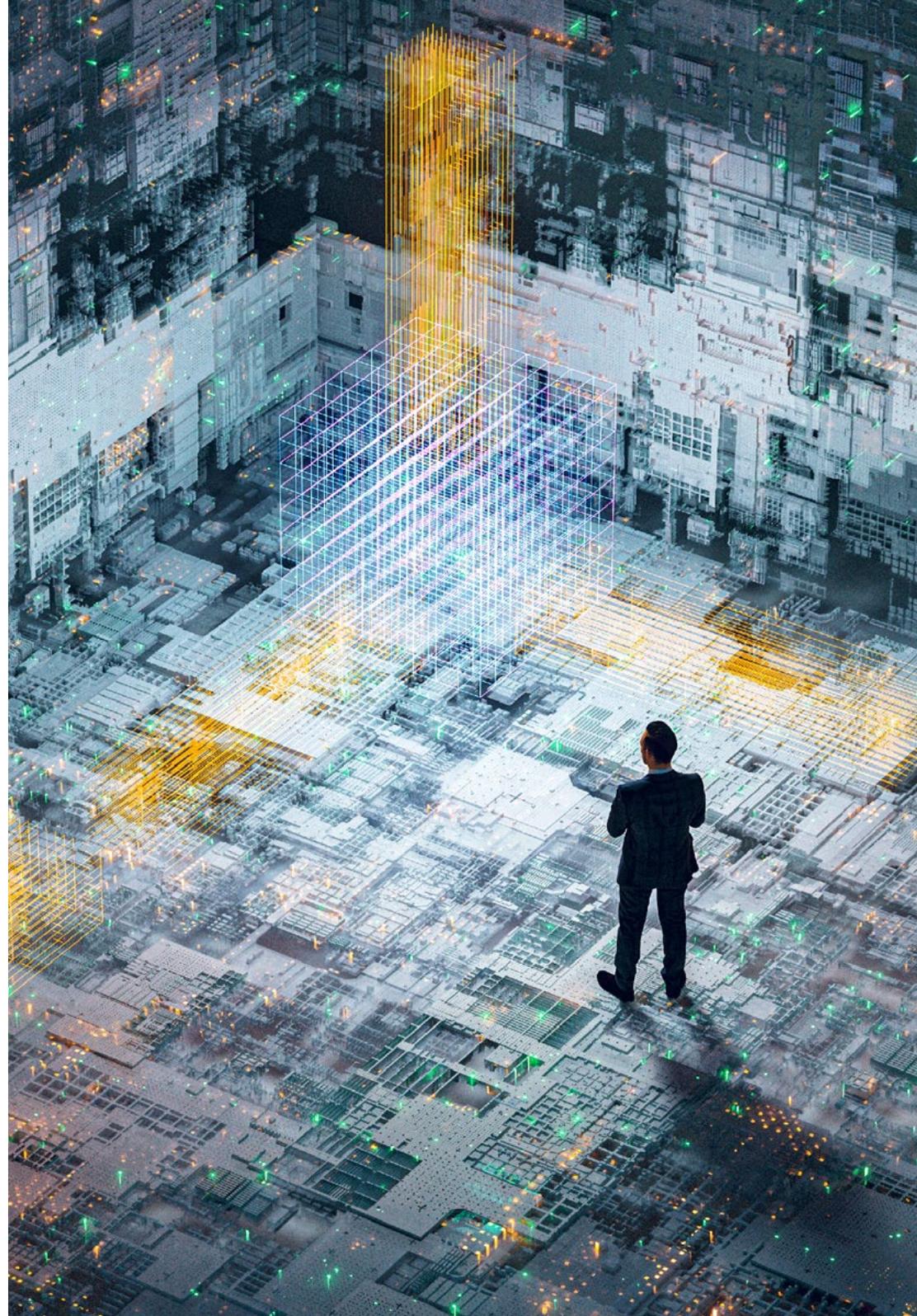
“

Vous serez prêts à relever les défis qui se présenteront lors de la réalisation de vos œuvres et à les transformer en occasions d'innover"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre les fondements théoriques de l'Intelligence Artificielle
- ◆ Étudier les différents types de données et comprendre le cycle de vie des données
- ◆ Évaluer le rôle crucial des données dans le développement et la mise en œuvre de solutions d'Intelligence Artificielle
- ◆ Approfondir la compréhension des algorithmes et de leur complexité pour résoudre des problèmes spécifiques
- ◆ Explorer les bases théoriques des réseaux neuronaux pour le développement du *Deep Learning*
- ◆ Analyser l'informatique bio-inspirée et sa pertinence dans le développement de systèmes intelligents
- ◆ Analyser les stratégies actuelles d'Intelligence Artificielle dans différents domaines, en identifiant les opportunités et les défis
- ◆ Développer des compétences pour mettre en œuvre des outils d'Intelligence Artificielle dans des projets de conception, couvrant la génération automatique de contenu, l'optimisation de la conception et la reconnaissance des formes
- ◆ Appliquer des outils de collaboration, en tirant parti de l'intelligence artificielle pour améliorer la communication et l'efficacité au sein des équipes de conception
- ◆ Incorporer des aspects émotionnels dans les conceptions grâce à des techniques qui permettent d'établir un lien efficace avec le public
- ◆ Comprendre la symbiose entre la conception interactive et l'Intelligence Artificielle pour optimiser l'expérience de l'utilisateur
- ◆ Développer des compétences en matière de conception adaptative, en tenant compte du comportement de l'utilisateur et en appliquant des outils d'Intelligence Artificielle avancés
- ◆ Analyser de manière critique les défis et les opportunités liés à la mise en œuvre d'une conception personnalisée dans l'industrie à l'aide de l'Intelligence Artificielle
- ◆ Comprendre le rôle transformateur de l'Intelligence Artificielle dans l'innovation des processus de conception et de fabrication





Objectifs spécifiques

Module 1. Applications Pratiques de l'Intelligence Artificielle en Design

- ♦ Appliquer des outils de collaboration, en tirant parti de l'IA pour améliorer la communication et l'efficacité au sein des équipes de Design
- ♦ Incorporer des aspects émotionnels dans les conceptions grâce à des techniques qui permettent d'établir un lien efficace avec le public, en explorant comment l'IA peut influencer la perception émotionnelle du Design
- ♦ Maîtriser des outils et des cadres spécifiques pour l'application de l'IA à la Conception, tels que les GAN (Generative Adversarial Networks) et d'autres bibliothèques pertinentes
- ♦ Utiliser l'IA pour générer automatiquement des images, des illustrations et d'autres éléments visuels
- ♦ Mettre en œuvre des techniques d'IA pour analyser les données liées à la conception, telles que le comportement de navigation et les commentaires des utilisateurs

Module 2. Interaction Design-Utilisateur et Intelligence Artificielle

- ♦ Comprendre la symbiose entre le Design interactive et l'IA pour optimiser l'expérience de l'utilisateur
- ♦ Développer des compétences en matière de Design adaptative, en tenant compte du comportement de l'utilisateur et en appliquant des outils d'IA avancés
- ♦ Analyser de manière critique les défis et les opportunités liés à la mise en œuvre d'une conception personnalisée dans l'industrie à l'aide de l'IA
- ♦ Utilisez des algorithmes d'IA prédictifs pour anticiper les interactions avec les utilisateurs, ce qui permet des réponses proactives et efficaces en matière de design
- ♦ Développer des systèmes de recommandation basés sur l'IA qui suggèrent aux utilisateurs des contenus, des produits ou des actions pertinents

Module 3. Éthique et Environnement dans la Conception et l'Intelligence Artificielle

- ♦ Comprendre les principes éthiques liés à la Conception et à l'Intelligence Artificielle, en cultivant une conscience éthique dans la prise de décision
- ♦ Se concentrer sur l'intégration éthique des technologies, telles que la reconnaissance des émotions, en garantissant des expériences immersives qui respectent la vie privée et la dignité de l'utilisateur
- ♦ Promouvoir la responsabilité sociale et environnementale dans la conception des jeux vidéo et dans l'industrie en général, en tenant compte des aspects éthiques dans la représentation et la jouabilité
- ♦ Générer des pratiques durables dans les processus de conception, allant de la réduction des déchets à l'intégration de technologies responsables, en contribuant à la préservation de l'environnement
- ♦ Analyser la manière dont les technologies de l'IA peuvent affecter la société, en envisageant des stratégies pour atténuer leurs éventuels impacts négatifs



Profitez de cette opportunité et mettez-vous au diapason des dernières tendances en matière d'assistants virtuels grâce à cette formation révolutionnaire"

03

Direction de la formation

Dans le but de maintenir intact l'excellent niveau éducatif qui caractérise les programmes TECH, ce Certificat Avancé est dirigé et enseigné par des professionnels de premier plan dans le domaine du Design de l'IA et de l'Expérience Utilisateur. Ces experts disposent d'une vaste expérience professionnelle qui leur a permis de fournir des solutions innovantes dans des institutions prestigieuses. De plus, étant donné que ces spécialistes sont responsables du développement du contenu didactique disponible dans cette formation, les connaissances et les compétences que les étudiants acquerront seront applicables dans leur expérience professionnelle.



“

Vous aurez accès à un syllabus conçu par un corps enseignant réputé, ce qui vous garantira un apprentissage réussi”

Direction



Dr Peralta Martín-Palomino, Arturo

- ♦ CEO et CTO de Prometeus Global Solutions
- ♦ CTO chez Korporate Technologies
- ♦ CTO de AI Shephers GmbH
- ♦ Consultant et Conseiller Stratégique auprès d'Alliance Medical
- ♦ Directeur de la Conception et du Développement chez DocPath
- ♦ Docteur en Ingénierie de Informatique de l'Université de Castille - La Manche
- ♦ Doctorat en économie, commerce et finances de l'Université Camilo José Cela
- ♦ Docteur en Psychologie, Université de Castille - la Manche
- ♦ Master en Executive MBA de l'Université Isabel I
- ♦ Master en Business and Marketing Management par l'Université Isabel I
- ♦ Master en Big Data en Formation Hadoop
- ♦ Master en Technologies Avancées de l'Information de l'Université de Castille - la Manche
- ♦ Membre de: Groupe de Recherche SMILE



M. Maldonado Pardo, Chema

- ♦ Spécialiste en Design Graphique
- ♦ Concepteur Graphique chez DocPath Document Solutions S.L
- ♦ Associé Fondateur et Responsable du Département Design et Publicité de D.C.M. Difusion Intégrale d'Idées, C.B
- ♦ Responsable du Département de Conception et d'Impression Numérique de Ofipaper, La Mancha S.L
- ♦ Concepteur Graphique dans l'entreprise Ático, Estudio Gráfico
- ♦ Concepteur Graphique et Artisan Imprimeur chez Lozano Artes Gráficas
- ♦ Metteur en page et Concepteur Graphique chez Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Télécommunications de l'Université Polytechnique de Madrid
- ♦ ETS Informatique de Systèmes de l'Université de Castille - La Manche

Professeurs

Mme Parreño Rodríguez, Adelaida

- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer* à l'Université de Murcie
- ♦ *Manager in Research & Innovation in European Projects* à l'Université de Murcie
- ♦ *Technical Developer & Energy/Electrical Engineer & Researcher* in PHOENIX Project et FLEXUM (ONENET) Project
- ♦ Créatrice de contenu dans le cadre du Global UC3M Challenge
- ♦ Prix Ginés Huertas Martínez (2023)
- ♦ Master en Énergies Renouvelables de l'Université Polytechnique de Carthagène
- ♦ Diplôme en Ingénierie Électrique (bilingue) de l'Université Carlos III de Madrid

04

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé se penchera sur l'intersection entre le Design Graphique et l'IA, afin d'enrichir les procédures créatives des étudiants. À cette fin, le programme couvrira tous les aspects, de la génération automatique de contenu visuel à la prédiction des tendances et à l'amélioration de la collaboration. De même, il approfondira des aspects fondamentaux tels que l'adaptation contextuelle, l'intégration d'assistants virtuels et l'analyse émotionnelle des utilisateurs. Les diplômés acquerront les compétences nécessaires pour développer des expériences numériques définies par la personnalisation et l'innovation.

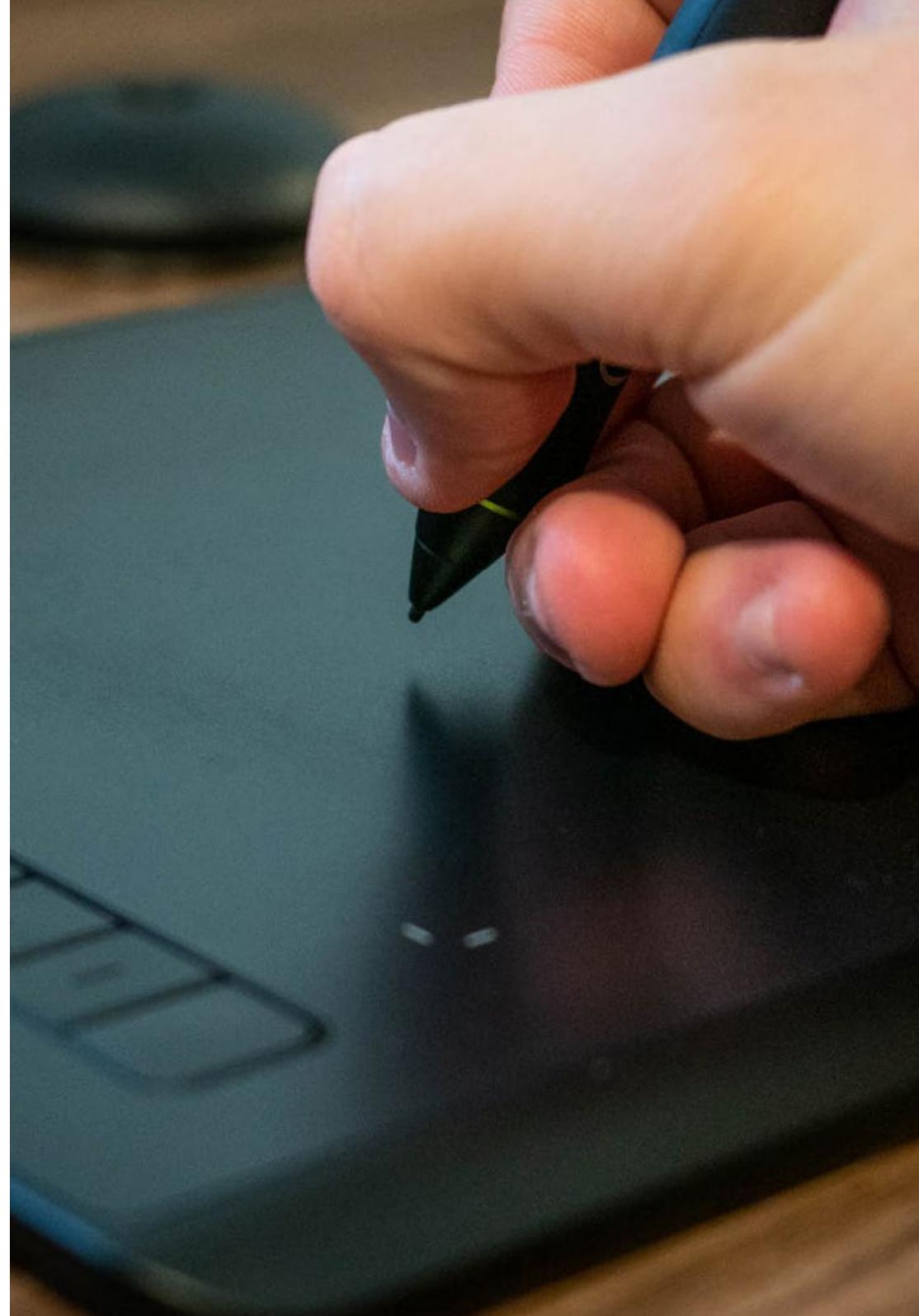


“

Vous manipulerez les outils d'Intelligence Artificielle les plus avancés pour développer les designs les plus créatifs et les plus exclusifs"

Module 1. Applications Pratiques de l'Intelligence Artificielle en Design

- 1.1. Génération automatique d'images dans le design graphique
 - 1.1.1. Concepts fondamentaux de la génération d'images
 - 1.1.2. Outils et *frameworks* pour la génération automatique d'images
 - 1.1.3. Impact social et culturel de la conception générative
 - 1.1.4. Tendances actuelles dans le domaine et développements et applications futurs
- 1.2. Personnalisation dynamique des interfaces utilisateur à l'aide de l'IA
 - 1.2.1. Principes de la personnalisation dans l'IU/UX
 - 1.2.2. Algorithmes de recommandation dans la personnalisation des interfaces
 - 1.2.3. Expérience de l'utilisateur et retour d'information continu
 - 1.2.4. Mise en œuvre pratique dans des applications réelles
- 1.3. Conception générative : Applications dans l'industrie et l'art
 - 1.3.1. Principes fondamentaux de la conception générative
 - 1.3.2. Design génératif dans l'industrie
 - 1.3.3. Le design génératif dans l'art contemporain
 - 1.3.4. Défis et développements futurs de la conception générative
- 1.4. Création automatique de *Layouts* éditoriaux à l'aide d'algorithmes
 - 1.4.1. Principes de la *mise en page* éditoriale automatique
 - 1.4.2. Algorithmes de distribution de contenu
 - 1.4.3. Optimisation des espaces et des proportions dans la conception éditoriale
 - 1.4.4. Automatisation du processus de révision et d'ajustement
- 1.5. Génération procédurale de contenu dans les jeux vidéo
 - 1.5.1. Introduction à la génération procédurale dans les jeux vidéo
 - 1.5.2. Algorithmes de création automatique de niveaux et d'environnements
 - 1.5.3. Narration procédurale et embranchements dans les jeux vidéo
 - 1.5.4. Impact de la génération procédurale sur l'expérience du joueur
- 1.6. Reconnaissance de formes dans les logos grâce au *Machine Learning*
 - 1.6.1. Principes fondamentaux de la reconnaissance des formes dans le design graphique
 - 1.6.2. Mise en œuvre de modèles de *Machine Learning* pour l'identification de logos
 - 1.6.3. Applications pratiques dans le domaine du design graphique
 - 1.6.4. Considérations juridiques et éthiques dans la reconnaissance de logos
- 1.7. Optimisation des couleurs et des compositions avec l'IA
 - 1.7.1. Psychologie des couleurs et composition visuelle
 - 1.7.2. Algorithmes d'optimisation des couleurs dans la conception graphique
 - 1.7.3. Composition automatique d'éléments visuels
 - 1.7.4. Évaluer l'impact de l'optimisation automatique sur la perception de l'utilisateur



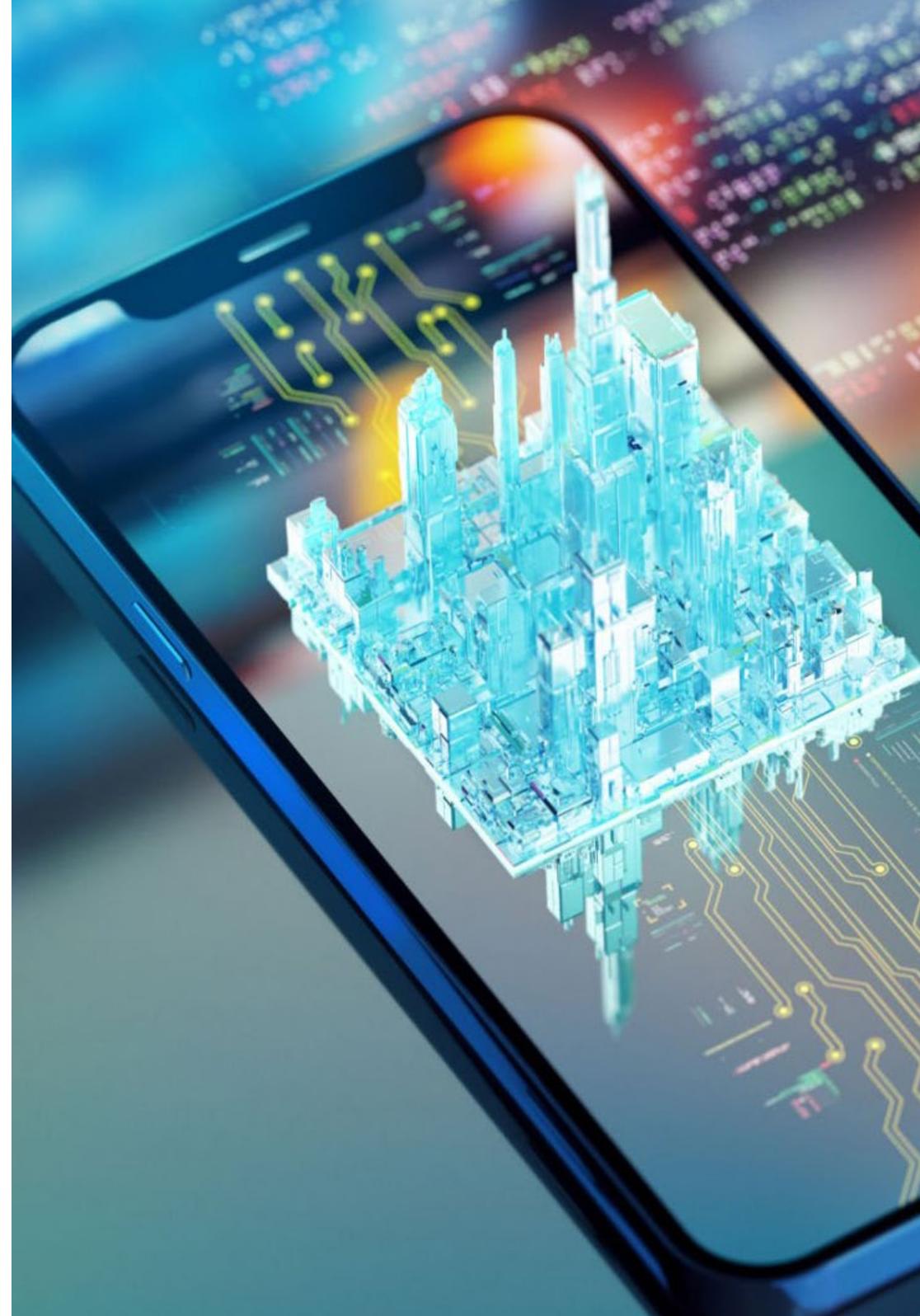
- 1.8. Analyse prédictive des tendances visuelles en matière de design
 - 1.8.1. Collecte de données et tendances actuelles
 - 1.8.2. Modèles de *Machine Learning* pour la prédiction des tendances
 - 1.8.3. Mise en œuvre de stratégies de design proactives
 - 1.8.4. Principes d'utilisation des données et des prévisions en design
- 1.9. Collaboration assistée par l'IA dans les équipes de design
 - 1.9.1. Collaboration entre l'homme et l'IA dans les projets de design
 - 1.9.2. Plateformes et outils pour la collaboration assistée par l'IA
 - 1.9.3. Bonnes pratiques en matière d'intégration des technologies assistées par l'IA
 - 1.9.4. Perspectives d'avenir pour la collaboration entre l'homme et l'IA en design
- 1.10. Stratégies pour une intégration réussie de l'IA en design
 - 1.10.1. Identification des besoins de design pouvant être résolus par l'IA
 - 1.10.2. Évaluation des plateformes et outils disponibles
 - 1.10.3. Intégration efficace dans les projets de design
 - 1.10.4. Optimisation et adaptabilité continues

Module 2. Interaction Design-Utilisateur et IA

- 2.1. Suggestions contextuelles pour le design comportemental
 - 2.1.1. Comprendre le comportement de l'utilisateur dans la conception
 - 2.1.2. Systèmes de suggestions contextuelles basés sur l'IA
 - 2.1.3. Stratégies visant à garantir la transparence et le consentement de l'utilisateur
 - 2.1.4. Tendances et améliorations possibles en matière de personnalisation comportementale
- 2.2. Analyse prédictive des interactions avec les utilisateurs
 - 2.2.1. Importance de l'analyse prédictive dans les interactions entre l'utilisateur et le concepteur
 - 2.2.2. Modèles de *Machine Learning* pour la prédiction du comportement de l'utilisateur
 - 2.2.3. Intégration de l'analyse prédictive dans la conception de l'interface utilisateur
 - 2.2.4. Défis et dilemmes de l'analyse prédictive
- 2.3. Design adaptatif à différents appareils grâce à l'IA
 - 2.3.1. Principes de la conception adaptative des appareils
 - 2.3.2. Algorithmes d'adaptation du contenu
 - 2.3.3. Optimisation de l'interface pour les expériences mobiles et de bureau
 - 2.3.4. Développements futurs de la conception adaptative avec les technologies émergentes
- 2.4. Génération automatique de personnages et d'ennemis dans les jeux vidéo
 - 2.4.1. Nécessité de la génération automatique dans le développement des jeux vidéo
 - 2.4.2. Algorithmes de génération de personnages et d'ennemis
 - 2.4.3. Personnalisation et adaptabilité des caractères générés automatiquement
 - 2.4.4. Expériences de développement : Défis et leçons apprises
- 2.5. Amélioration de l'IA dans les personnages de jeu
 - 2.5.1. Importance de l'intelligence artificielle dans les personnages de jeux vidéo
 - 2.5.2. Algorithmes pour améliorer le comportement des personnages
 - 2.5.3. Adaptation et apprentissage continu de l'IA dans les jeux
 - 2.5.4. Défis techniques et créatifs liés à l'amélioration de l'IA des personnages
- 2.6. Design personnalisé dans l'industrie : Défis et opportunités
 - 2.6.1. Transformer le design industriel grâce à la personnalisation
 - 2.6.2. Technologies habilitantes pour la conception personnalisée
 - 2.6.3. Défis liés à la mise en œuvre de la conception personnalisée à grande échelle
 - 2.6.4. Possibilités d'innovation et de différenciation concurrentielle
- 2.7. Design pour la durabilité grâce à l'IA
 - 2.7.1. Analyse du cycle de vie et traçabilité grâce à l'intelligence artificielle
 - 2.7.2. Optimisation des matériaux recyclables
 - 2.7.3. Amélioration des processus durables
 - 2.7.4. Développement de stratégies et de projets pratiques
- 2.8. Intégration des assistants virtuels dans les interfaces de conception
 - 2.8.1. Rôle des assistants virtuels dans la conception interactive
 - 2.8.2. Développement d'assistants virtuels spécialisés dans le design
 - 2.8.3. Interaction naturelle avec les assistants virtuels dans les projets de conception
 - 2.8.4. Défis de la mise en œuvre et amélioration continue
- 2.9. Analyse continue de l'expérience utilisateur en vue d'une amélioration
 - 2.9.1. Cycle d'amélioration continue dans la conception des interactions
 - 2.9.2. Outils et mesures pour l'analyse continue
 - 2.9.3. Itération et adaptation dans l'expérience utilisateur
 - 2.9.4. Garantir le respect de la vie privée et la transparence dans le traitement des données sensibles
- 2.10. Application des techniques d'IA pour améliorer la facilité d'utilisation
 - 2.10.1. Intersection de l'IA et de la facilité d'utilisation
 - 2.10.2. Expérience utilisateur (UX) et analyse des sentiments
 - 2.10.3. Personnalisation dynamique de l'interface
 - 2.10.4. Optimisation du flux de travail et de la navigation

Module 3. Éthique et Environnement dans la Conception et l'IA

- 3.1. Impact environnemental dans le design industriel : Approche éthique
 - 3.1.1. Sensibilisation à l'environnement dans le design industriel
 - 3.1.2. Analyse du cycle de vie et conception durable
 - 3.1.3. Défis éthiques dans les décisions de conception ayant un impact sur l'environnement
 - 3.1.4. Innovations durables et tendances futures
- 3.2. Améliorer l'accessibilité visuelle dans la conception graphique réactive
 - 3.2.1. L'accessibilité visuelle en tant que priorité éthique dans la conception graphique
 - 3.2.2. Outils et pratiques pour l'amélioration de l'accessibilité visuelle
 - 3.2.3. Défis éthiques dans la mise en œuvre de l'accessibilité visuelle
 - 3.2.4. Responsabilité professionnelle et améliorations futures de l'accessibilité visuelle
- 3.3. Réduction des déchets dans le processus de conception : Défis durables
 - 3.3.1. Importance de la réduction des déchets dans la conception
 - 3.3.2. Stratégies de réduction des déchets aux différents stades de la conception
 - 3.3.3. Défis éthiques liés à la mise en œuvre de pratiques de réduction des déchets
 - 3.3.4. Engagements des entreprises et certifications durables
- 3.4. Analyse des sentiments dans la création de contenu éditorial : Considérations éthiques
 - 3.4.1. L'analyse de sentiments et l'éthique dans le contenu éditorial
 - 3.4.2. Algorithmes d'analyse du sentiment et décisions éthiques
 - 3.4.3. Impact sur l'opinion publique
 - 3.4.4. Défis de l'analyse des sentiments et implications futures
- 3.5. Intégration de la reconnaissance des émotions pour les expériences immersives
 - 3.5.1. Éthique dans l'Intégration de la Reconnaissance des Émotions dans les Expériences Immersives
 - 3.5.2. Technologies de Reconnaissance des Émotions
 - 3.5.3. Défis Éthiques dans la Création d'Expériences Immersives Emotionnellement Conscientes
 - 3.5.4. Perspectives Futures et Éthique dans le Développement d'Expériences Immersives
- 3.6. Éthique dans la Conception de Jeux Vidéo : Implications et décisions
 - 3.6.1. Éthique et Responsabilité dans la Conception de Jeux Vidéo
 - 3.6.2. Inclusion et Diversité dans les Jeux Vidéo: Décisions Éthiques
 - 3.6.3. Microtransactions et Monétisation Éthique dans les Jeux Vidéo
 - 3.6.4. Défis Éthiques dans le Développement des Narratives et des Personnages dans les Jeux Vidéo



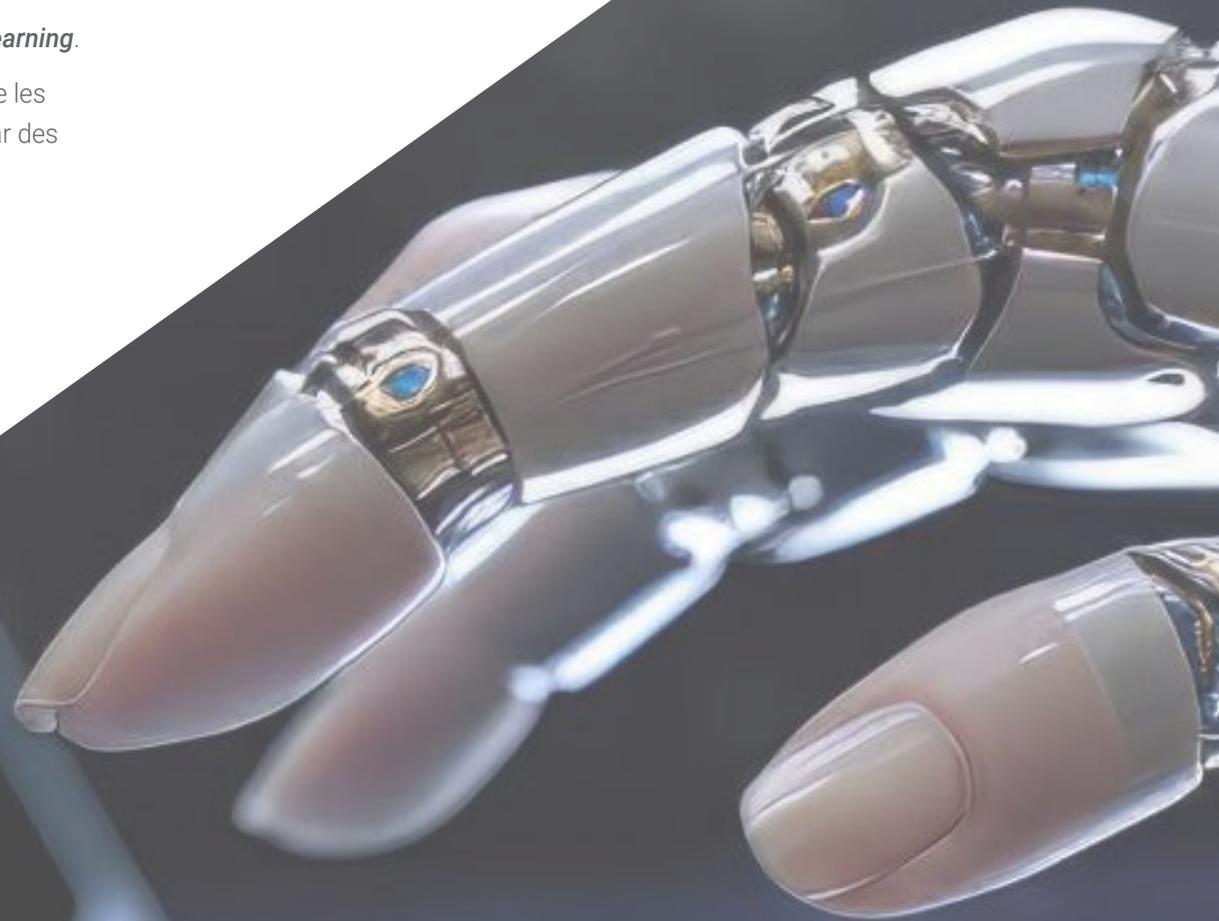
- 3.7. Conception responsable : Considérations éthiques et environnementales dans l'industrie
 - 3.7.1. Approche Éthique de la Conception Responsable
 - 3.7.2. Outils et Méthodes pour la Conception Responsable
 - 3.7.3. Défis Éthiques et Environnementaux dans l'Industrie de la Conception
 - 3.7.4. Engagements des Entreprises et Certifications en matière de Design Responsable
- 3.8. Éthique dans l'intégration de l'IA dans les interfaces utilisateurs
 - 3.8.1. Explorer comment l'intelligence artificielle dans les interfaces utilisateurs pose des défis éthiques
 - 3.8.2. Transparence et Explicabilité des Systèmes d'Intelligence Artificielle dans les Interfaces Utilisateurs
 - 3.8.3. Défis Éthiques dans la Collecte et l'Utilisation des Données de l'Interface Utilisateur
 - 3.8.4. Perspectives Futures sur l'Éthique de l'IA dans les Interfaces Utilisateurs
- 3.9. Durabilité dans l'innovation du processus de Conception
 - 3.9.1. Reconnaissance de l'importance de la durabilité dans l'innovation du processus de conception
 - 3.9.2. Développement de Processus Durables et Prise de Décision Éthique
 - 3.9.3. Défis Éthiques dans l'Adoption des Technologies Innovantes
 - 3.9.4. Engagements des Entreprises et Certifications de Durabilité dans les Processus de Conception
- 3.10. Aspects éthiques de l'application des technologies à la Conception
 - 3.10.1. Décisions Éthiques dans la Sélection et l'Application des Technologies de Conception
 - 3.10.2. Éthique dans la Conception d'Expériences d'Utilisateurs avec des Technologies Avancées
 - 3.10.3. Intersections de l'éthique et des technologies dans la conception
 - 3.10.4. Tendances émergentes et rôle de l'éthique dans l'orientation future de la conception avec des technologies avancées

05

Méthodologie

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

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





“

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

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

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

“

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



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



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

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

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

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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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



Support d'étude

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

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



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Pratiques en compétences et aptitudes

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



Lectures complémentaires

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





Case studies

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



Résumés interactifs

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



Testing & Retesting

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



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Design avec l'Intelligence Artificielle de Expérience Utilisateur garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
formalités administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Design avec l'Intelligence Artificielle de Expérience Utilisateur** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Design avec l'Intelligence Artificielle de Expérience Utilisateur**

Heures Officielles: **450 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.un supplément.



Certificat Avancé
Design avec l'Intelligence
Artificielle de Expérience Utilisateur

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 mois
- » Diplôme : TECH Université Technologique
- » Temps estimé : 16 heures/semaine
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Design avec l'Intelligence Artificielle
de Expérience Utilisateur

