

Esperto Universitario Immagine Grafica





Esperto Universitario Immagine Grafica

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-immagine-grafica

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

Titolo

pag. 26

01

Presentazione

Il programma in Immagine Grafica è un corso creato appositamente per i graphic designer, con lo scopo di fornire loro un'importante specializzazione nello studio di questo settore specifico. Ti offriamo l'opportunità di acquisire le competenze tipiche di uno specialista grazie a un percorso didattico che ti permette di crescere dal punto di vista professionale e senza doverti preoccupare di come conciliare il lavoro con la vita privata. Un'opportunità unica di crescita e valorizzazione.



“

*Un percorso ad alta intensità che ti permetterà
di approfondire l'Immagine Grafica con la
risolutezza dei migliori professionisti del settore"*

Questo Esperto Universitario in Immagine Grafica è strutturato in modo da offrire un approccio interessante, interattivo ed efficace per specializzarsi in tutti gli aspetti del settore. Viene offerto un percorso di crescita preciso e costante, che è anche compatibile al 100% con altri impegni.

L'Esperto Universitario ti porterà a conoscere tutte le le modalità di lavoro dell'Immagine Grafica e i fenomeni mutevoli di questa forma di comunicazione mediante una metodologia esclusiva: una specializzazione essenziale per ogni designer professionista.

Questa specializzazione tratterà quindi gli aspetti che un designer deve conoscere per pianificare, sviluppare e portare a termine un'Immagine Grafica. Un percorso didattico che amplierà le competenze dello studente per aiutarlo a raggiungere gli obiettivi di un professionista di alto livello.

L'Esperto Universitario in Immagine Grafica si presenta come un'opzione valida per i professionisti che decidono di lavorare in modo indipendente, ma anche per quelli che decidono di far parte di un'organizzazione o di un'azienda. Un interessante percorso di sviluppo professionale che si avvale delle ricerche specifiche proposte in questa specializzazione.

Questo **Esperto Universitario in Immagine Grafica** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di un gran numero di casi di studio presentati da esperti
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici
- ♦ Novità e ultimi progressi del settore
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Metodologie innovative e altamente efficienti
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Questo programma ti permetterà di migliorare le tue competenze e di aggiornare le tue conoscenze nel campo dell'Immagine Grafica"

“

Tutte le conoscenze necessarie ai graphic designer raccolte in un Esperto Universitario altamente professionale, che ottimizzerà i tuoi sforzi per farti ottenere i migliori risultati”

Lo sviluppo di questo programma è incentrato sulla pratica dell'apprendimento teorico proposto. Grazie ai sistemi di insegnamento più efficaci e ai metodi collaudati importati dalle più prestigiose università del mondo, potrai acquisire nuove conoscenze in modo eminentemente pratico. Il nostro impegno è quello di trasformare i tuoi sforzi in competenze reali e immediate.

Il sistema online è un altro punto di forza del nostro approccio didattico. Ti offriamo gli strumenti digitali più innovativi tramite una piattaforma interattiva che sfrutta gli ultimi sviluppi tecnologici. In questo modo possiamo offrirti un metodo di apprendimento totalmente adattabile alle tue esigenze, in modo che tu possa conciliare perfettamente lo studio con la tua vita privata e professionale.

Un apprendimento pratico e intensivo che ti darà tutti gli strumenti necessari per lavorare in questo settore, grazie a un Esperto Universitario specifico e concreto.

Una specializzazione ideata per permetterti di implementare le conoscenze acquisite fin da subito nella tua pratica quotidiana.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario in Immagine Grafica è quello di far acquisire ai professionisti conoscenze e competenze per lavorare al meglio. Ti offriamo la garanzia di imparare dai migliori e una modalità di studio basata sulla pratica per poter svolgere il tuo lavoro in totale sicurezza e con la massima competenza.



“

Il nostro obiettivo è semplice: aiutarti a mantenerti aggiornato grazie a un Esperto Universitario perfettamente conciliabile con il tuo lavoro e i tuoi impegni personali”

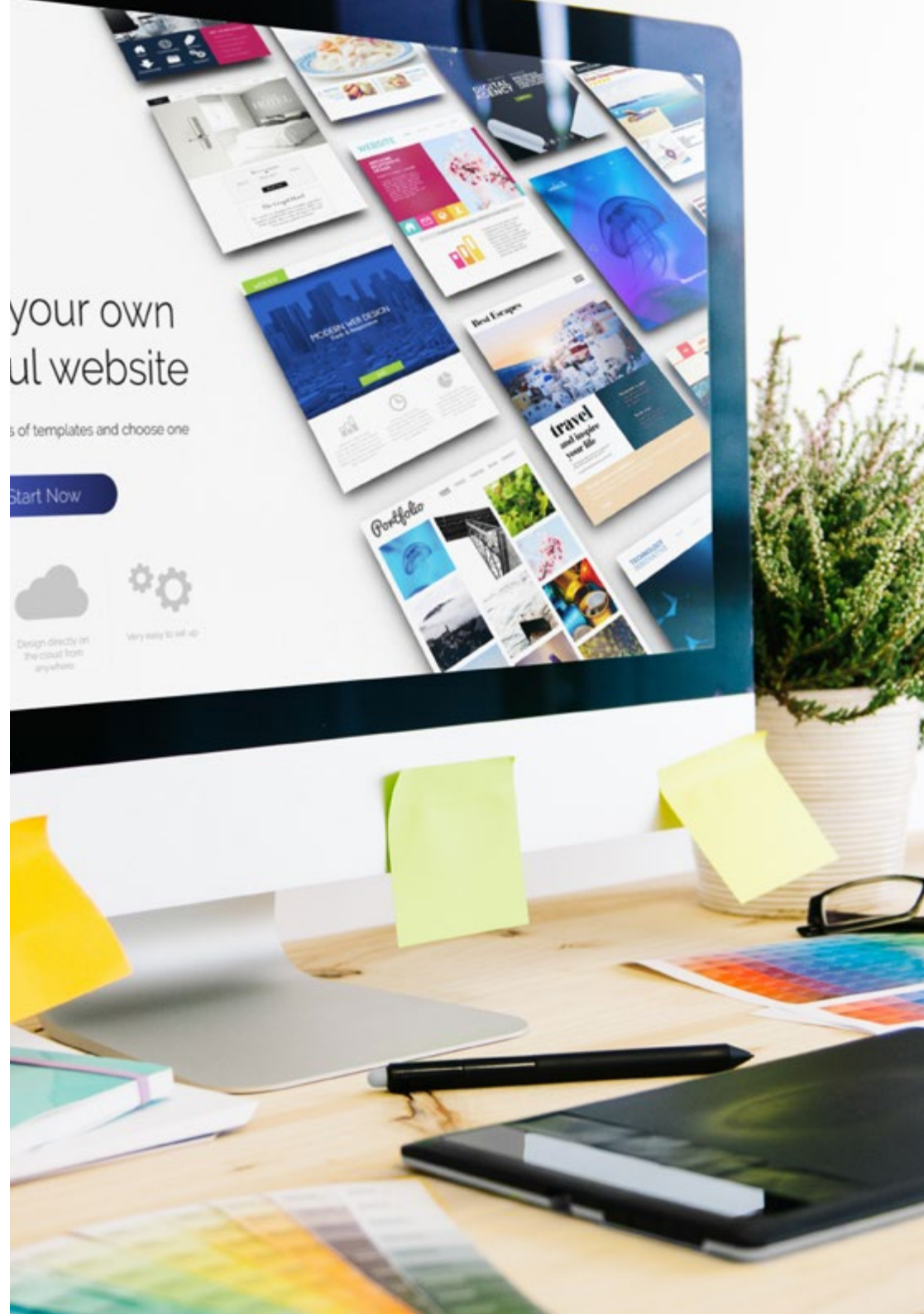


Obiettivi generali

- ♦ Conoscere tutti gli aspetti del lavoro nella creazione e nello sviluppo di Immagini Grafiche
- ♦ Scoprire la metodologia giusta per realizzarle
- ♦ Imparare a controllare tutti i processi produttivi interni ed esterni

“

*Un'opportunità per i professionisti
che cercano un programma
intensivo ed efficace per progredire
nella propria professione"*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Immagine

- ♦ Conoscere l'importanza delle immagini nella storia e nel presente, nonché la differenza tra immagini analogiche e digitali
- ♦ Valorizzare e rispettare l'eredità fotografica come contributo al linguaggio dell'immagine contemporanea
- ♦ Rappresentare artisticamente (immagine) e tecnicamente (grafica) oggetti e idee
- ♦ Avere una conoscenza di base dello strumento Adobe Photoshop
- ♦ Acquisire, manipolare e preparare l'immagine per l'uso su diversi supporti
- ♦ Padroneggiare le risorse grafico-plastiche della rappresentazione bidimensionale

Modulo 2. Progetti di immagine

- ♦ Esplorare i propri sentimenti mediante immagini e diverse tecniche creative
- ♦ Conoscere e capire se stessi, disattivando l'esplorazione visiva ed emotiva per raggiungere progressivamente l'accettazione di sé, la fiducia in se stessi e lo sviluppo della libera espressione
- ♦ Proporre un cambiamento nella valutazione culturale del soggetto, comprendendo l'impatto del contesto sulla creazione della propria identità e di quella degli altri
- ♦ Acquisire la capacità di utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) in diversi contesti e da una prospettiva critica, creativa e innovativa
- ♦ Sviluppare la capacità critica e la sensibilità estetica nell'acquisizione, nella creazione e nell'uso delle immagini
- ♦ Maturare un equilibrio emotivo e psicologico, stimolare lo spirito creativo e motivare la libertà individuale senza opporsi a nessuna materia o tecnica al fine di garantire una maggiore libertà creativa

Modulo 3. Progetti di nuovi media

- ♦ Essere in grado di adattarsi ai cambiamenti e agli sviluppi tecnologici
- ♦ Conoscere gli strumenti informatici appropriati per lo sviluppo e la realizzazione di progetti di design
- ♦ Risolvere problemi di design digitale applicando il criterio di ottimizzazione
- ♦ Comprendere l'importanza, le funzioni e il ruolo odierno dell'art direction
- ♦ Abbinare tecniche analogiche e digitali per ottenere risultati grafici migliori
- ♦ Padroneggiare la metodologia di ricerca per creare progetti, idee e soluzioni valide

Modulo 4. Fotografia digitale

- ♦ Acquisire, manipolare e preparare l'immagine per l'uso su diversi supporti
- ♦ Conoscere le basi della tecnologia fotografica e audiovisiva
- ♦ Conoscere il linguaggio e le risorse espressive della fotografia e degli audiovisivi
- ♦ Conoscere opere fotografiche e audiovisive di rilievo
- ♦ Mettere in relazione linguaggi formali e simbolici con funzionalità specifiche
- ♦ Gestire le apparecchiature di base per l'illuminazione e la misurazione in fotografia
- ♦ Comprendere come si comporta la luce e quali sono le sue caratteristiche, valorizzandone le qualità espressive

03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata ideata da una squadra di professionisti consapevoli dell'importanza di essere ben preparati per farsi strada nel mercato del lavoro ed esercitare la professione nel migliore dei modi.





“

*Questo Esperto Universitario
possiede il programma più
completo e aggiornato del mercato”*

Modulo 1. Immagine

- 1.1. L'immagine nel corso della storia
 - 1.1.1. Breve storia dell'immagine
 - 1.1.2. Immagine, società e comunicazione
 - 1.1.3. Natura dell'immagine
 - 1.1.4. Riferimenti bibliografici
- 1.2. Introduzione all'immagine
 - 1.2.1. Immagini analogiche
 - 1.2.2. Immagini digitali
 - 1.2.3. Creazione di font e immagini
 - 1.2.4. L'importanza dell'immagine nel design
- 1.3. Immagini
 - 1.3.1. Immagini vettoriali
 - 1.3.2. Bitmap
 - 1.3.3. Caratteristiche
 - 1.3.4. Dove trovarle?
- 1.4. Immagine fotografica
 - 1.4.1. Impostazioni della fotocamera analogica e digitale
 - 1.4.2. Profondità di campo o distanza iperfocale
 - 1.4.3. Messa a fuoco della telecamera
 - 1.4.4. Lunghezza focale
- 1.5. Componenti dell'immagine digitale
 - 1.5.1. Immagini digitali e la loro importanza oggi
 - 1.5.2. Risoluzione
 - 1.5.3. Dimensioni
 - 1.5.4. Profondità dei bit
- 1.6. Introduzione a Photoshop I: concetti di base
 - 1.6.1. Creare o aprire immagini
 - 1.6.2. Interfaccia di Photoshop
 - 1.6.3. Strumenti: zoom e trascinamento
 - 1.6.4. Annullare un comando
 - 1.6.5. Salvare le immagini
- 1.7. Introduzione a Photoshop II: ridimensionamento
 - 1.7.1. Modifica delle dimensioni
 - 1.7.2. Risoluzione
 - 1.7.4. Taglio e regolazione
 - 1.7.5. Ingrandire una tela
- 1.8. Livelli di Photoshop
 - 1.8.1. Cosa sono i livelli?
 - 1.8.2. Concetti di base
 - 1.8.3. Ridimensionare un livello
 - 1.8.4. Aggiungere immagini a un livello
 - 1.8.5. Sbloccare il livello
- 1.9. Migliorare la qualità di un'immagine in Photoshop
 - 1.9.1. Luminosità e contrasto
 - 1.9.2. Intensità del colore
 - 1.9.3. Tonalità e saturazione
 - 1.9.4. Livelli di regolazione
 - 1.9.5. Livelli e curve
 - 1.9.6. Esposizione
 - 1.9.7. Luci e ombre
- 1.10. Fotoritocco con Photoshop
 - 1.10.1. Strumenti di riparazione
 - 1.10.2. Timbro clone
 - 1.10.3. Pratica 1: ritoccare la qualità di un'immagine
 - 1.10.4. Pratica 2: correggere una vecchia immagine



Modulo 2. Progetti di immagine

- 2.1. Arteterapia
 - 2.1.1. Cos'è l'arteterapia?
 - 2.1.2. Le origini dell'arteterapia
 - 2.1.3. Funzione e benefici
 - 2.1.4. Riferimenti visivi
- 2.2. Autoconsapevolezza
 - 2.2.1. Attività I: Chi ero?
 - 2.2.2. Attività II: Chi sono?
 - 2.2.3. Attività III: io con me stesso
 - 2.2.4. Riflessioni
- 2.3. Transizioni di identità
 - 2.3.1. Attività: i miei transiti di identità
 - 2.3.2. Riferimenti
 - 2.3.3. Sviluppo dell'attività
 - 2.3.4. Analisi dei risultati
- 2.4. Il corpo, luogo di registrazione e ricostruzione del significato
 - 2.4.1. Presentazione: Idea corporea?
 - 2.4.2. Stereotipi sociali, uomini e donne
 - 2.4.3. Approccio riflessivo: il corpo come terreno di significazione
 - 2.4.4. Attività: rappresentazione dell'ideale corporeo sociale e personale
 - 2.4.5. Conclusioni
- 2.5. L'immagine astratta
 - 2.5.1. L'immagine rappresentativa
 - 2.5.2. L'immagine astratta
 - 2.5.3. L'immagine simbolica
 - 2.5.4. Attività: percorso di astrazione
- 2.6. Immagini identificabili I: texture
 - 2.6.1. Arte aptica: dal visivo al tattile
 - 2.6.2. L'importanza delle texture
 - 2.6.3. Texture tattili
 - 2.6.4. Texture ottiche
 - 2.6.5. Texture fittizie
 - 2.6.6. Texture organiche e geometriche

- 2.7. Immagini identificabili II: progetto texture
 - 2.7.1. Attività: racconto per bambini con texture
 - 2.7.2. Temi, colori e materiali
 - 2.7.3. Organizzazione
 - 2.7.4. Riferimenti visivi
- 2.8. L'esperienza del colore
 - 2.8.1. Uso del colore. Mandala
 - 2.8.2. Artisti di riferimento
 - 2.8.3. Attività: installazione sperimentale con il colore
 - 2.8.4. Analisi e conclusioni
- 2.9. Sperimentare con le immagini digitali
 - 2.9.1. Presentazione dell'attività
 - 2.9.2. Ricerca di immagini di riferimento
 - 2.9.3. Processo di creazione del bozzetto
 - 2.9.4. Inchiostro e colore in Photoshop
 - 2.9.5. Ritocchi finali e presentazione
- 2.10. Oltre l'immagine: i metadati
 - 2.10.1. Design digitale e metadati
 - 2.10.2. Inclusione di metadati
 - 2.10.3. Strutture meta-informatiche
 - 2.10.4. Riferimenti

Modulo 3. Progetti di nuovi media

- 3.1. Direzione artistica
 - 3.1.1. Che cos'è la direzione artistica?
 - 3.1.2. Funzioni
 - 3.1.3. L'art director nel suo lavoro quotidiano
 - 3.1.4. Riferimenti
- 3.2. Progetto di acquerello digitale
 - 3.2.1. L'acquerello come tendenza attuale
 - 3.2.2. Spiegazione del progetto
 - 3.2.3. Riferimenti visivi
 - 3.2.4. Ricerca di riferimenti

- 3.3. Strumenti per il colore in Photoshop
 - 3.3.1. Quali strumenti per il colore abbiamo a disposizione?
 - 3.3.2. Come usare il pennello digitale?
 - 3.3.3. Texture ad acquerello: processo analogico
 - 3.3.4. Texture ad acquerello: processo digitale
- 3.4. Processo creativo e di disegno
 - 3.4.1. Realizzazione del *moodboard*
 - 3.4.2. Creare la composizione
 - 3.4.3. Disegnare la composizione
 - 3.4.4. Ultimare i dettagli del disegno
- 3.5. Processo di colorazione
 - 3.5.1. Colore di base
 - 3.5.2. Colorare gli elementi secondari
 - 3.5.3. Sfumature
 - 3.5.4. Ultimare i dettagli
- 3.6. Texture, filtri ed esportazione del progetto
 - 3.6.1. Applicazione di texture
 - 3.6.2. Applicazione di filtri ed effetti
 - 3.6.3. Esportazione efficiente
 - 3.6.4. Presentazione e analisi del progetto
- 3.7. Pubblicità virale
 - 3.7.1. Marketing virale
 - 3.7.2. Marketing degli *influencer*
 - 3.7.3. Riferimenti
 - 3.7.4. Pratica: ricerca di riferimenti e di spunti argomentativi
- 3.8. Creare la realtà aumentata
 - 3.8.1. Provare le applicazioni
 - 3.8.2. Progetto: creare il proprio filtro per la realtà aumentata
 - 3.8.3. Che cosa sono i filtri di Instagram?
 - 3.8.4. *Moodboard* del progetto
- 3.9. Sviluppo di un progetto
 - 3.9.1. Materiale necessario
 - 3.9.2. Schizzi
 - 3.9.3. Aggiungere il colore
 - 3.9.4. Digitalizzazione

- 3.10. Spark AR
 - 3.10.1. Interfaccia
 - 3.10.2. Elementi di interfaccia I
 - 3.10.3. Elementi di interfaccia II
 - 3.10.4. Esportare e pubblicare il filtro

Modulo 4. Fotografia digitale

- 4.1. Introduzione al mezzo fotografico contemporaneo
 - 4.1.1. Le origini della fotografia: la camera oscura
 - 4.1.2. La fissazione dell'immagine. Pietre miliari: il dagherrotipo e il calotipo
 - 4.1.3. La fotocamera stenopeica
 - 4.1.4. L'istantanea fotografica. Kodak e la diffusione del mezzo fotografico
- 4.2. Principi di fotografia digitale
 - 4.2.1. *Street photography*: la fotografia come specchio sociale
 - 4.2.2. Fondamenti dell'immagine digitale
 - 4.2.3. JPG e RAW
 - 4.2.4. Laboratorio digitale
- 4.3. Concetti, attrezzature e tecniche fotografiche
 - 4.3.1. La telecamera: angolo visuale e obiettivi
 - 4.3.2. Esposimetro. Regolazione dell'esposizione
 - 4.3.3. Elementi di controllo dell'immagine
 - 4.3.4. Pratica I: controllo della telecamera
- 4.4. Illuminazione
 - 4.4.1. La luce naturale e la sua importanza
 - 4.4.2. Proprietà della luce
 - 4.4.3. Luce continua e luce di modellazione
 - 4.4.4. Schemi di illuminazione
 - 4.4.5. Accessori per la manipolazione della luce
 - 4.4.6. Gli sfondi. Strumenti commerciali
- 4.5. Flash
 - 4.5.1. Funzioni principali di un flash
 - 4.5.2. Tipi di flash
 - 4.5.3. Flash della torcia
 - 4.5.4. Vantaggi e svantaggi
- 4.6. Fotografia con fotocamera professionale
 - 4.6.1. Fotografia *lifestyle*. Alla ricerca di angoli
 - 4.6.2. Pratica II: effetti di luce
 - 4.6.3. Pratica III: spazi negativi
 - 4.6.4. Pratica IV: catturare le emozioni
- 4.7. Fotografia mobile: un'introduzione
 - 4.7.1. La nostra fotocamera tascabile e altri materiali
 - 4.7.2. Ottenere la migliore qualità
 - 4.7.3. Trucchi di composizione
 - 4.7.4. Creare l'ambiente
- 4.8. Fotografia mobile: progetto
 - 4.8.1. I *flatlay*
 - 4.8.2. Fotografia di interni
 - 4.8.3. Idee creative: Da dove cominciare?
 - 4.8.4. Pratica VI: prime fotografie
- 4.9. Fotografia mobile: editing
 - 4.9.1. Modificare foto con Snapseed
 - 4.9.2. Modificare foto con VSCO
 - 4.9.3. Modificare foto con Instagram
 - 4.9.4. Pratica IV: modificare le proprie fotografie
- 4.10. Il progetto fotografico creativo
 - 4.10.1. Autori di riferimento nella creazione fotografica contemporanea
 - 4.10.2. Il portfolio fotografico
 - 4.10.3. Riferimenti visivi del portfolio
 - 4.10.4. Costruisci il tuo portfolio di risultati

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:



Materiale 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.



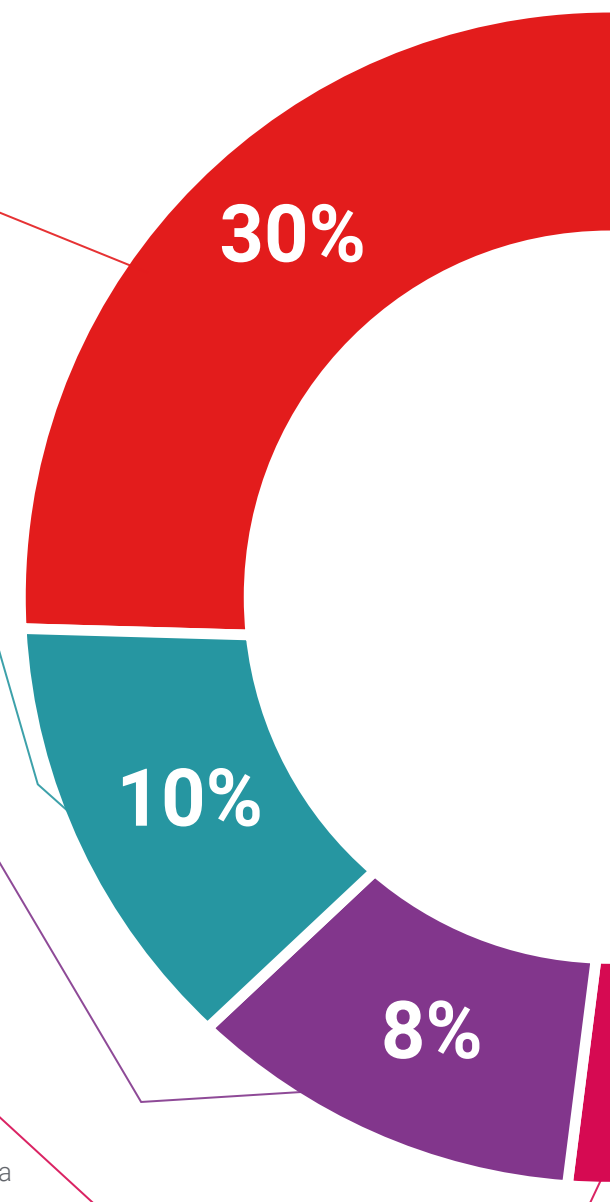
Pratiche di competenze e competenze

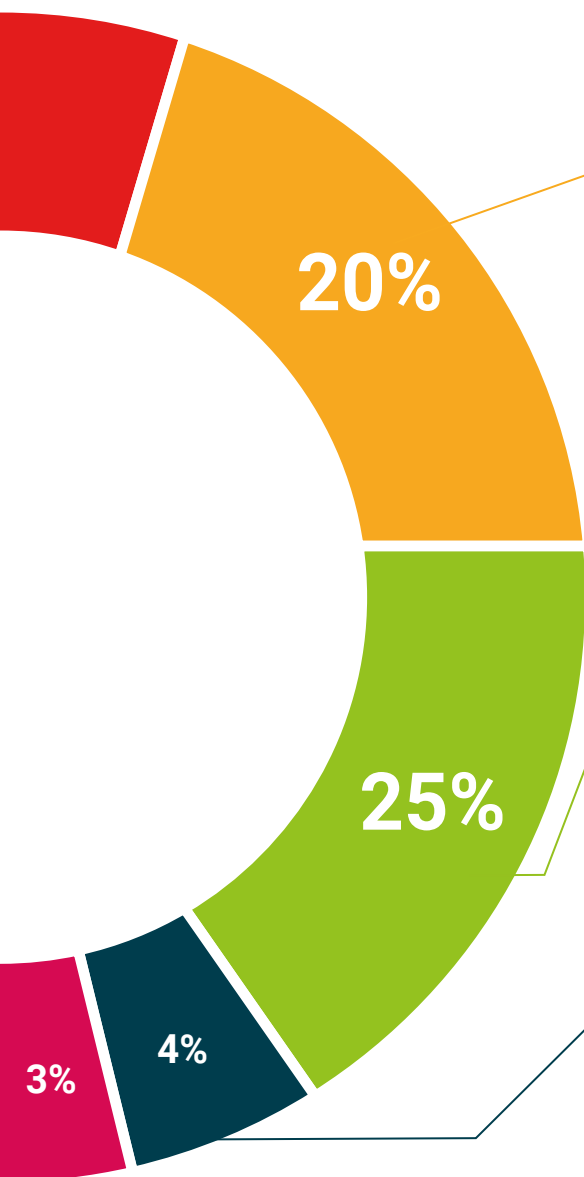
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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

L'Esperto Universitario in Immagine Grafica garantisce, 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 Immagine Grafica** 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 Immagine Grafica**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **24 ECTS**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue



Esperto Universitario Immagine Grafica

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Immagine Grafica

