

Certificat Avancé
Illustration Professionnelle
de Projets Narratifs Digitaux



Certificat Avancé Illustration Professionnelle de Projets Narratifs Digitaux

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-illustration-professionnelle-projets-narratifs-digitaux

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 18

05

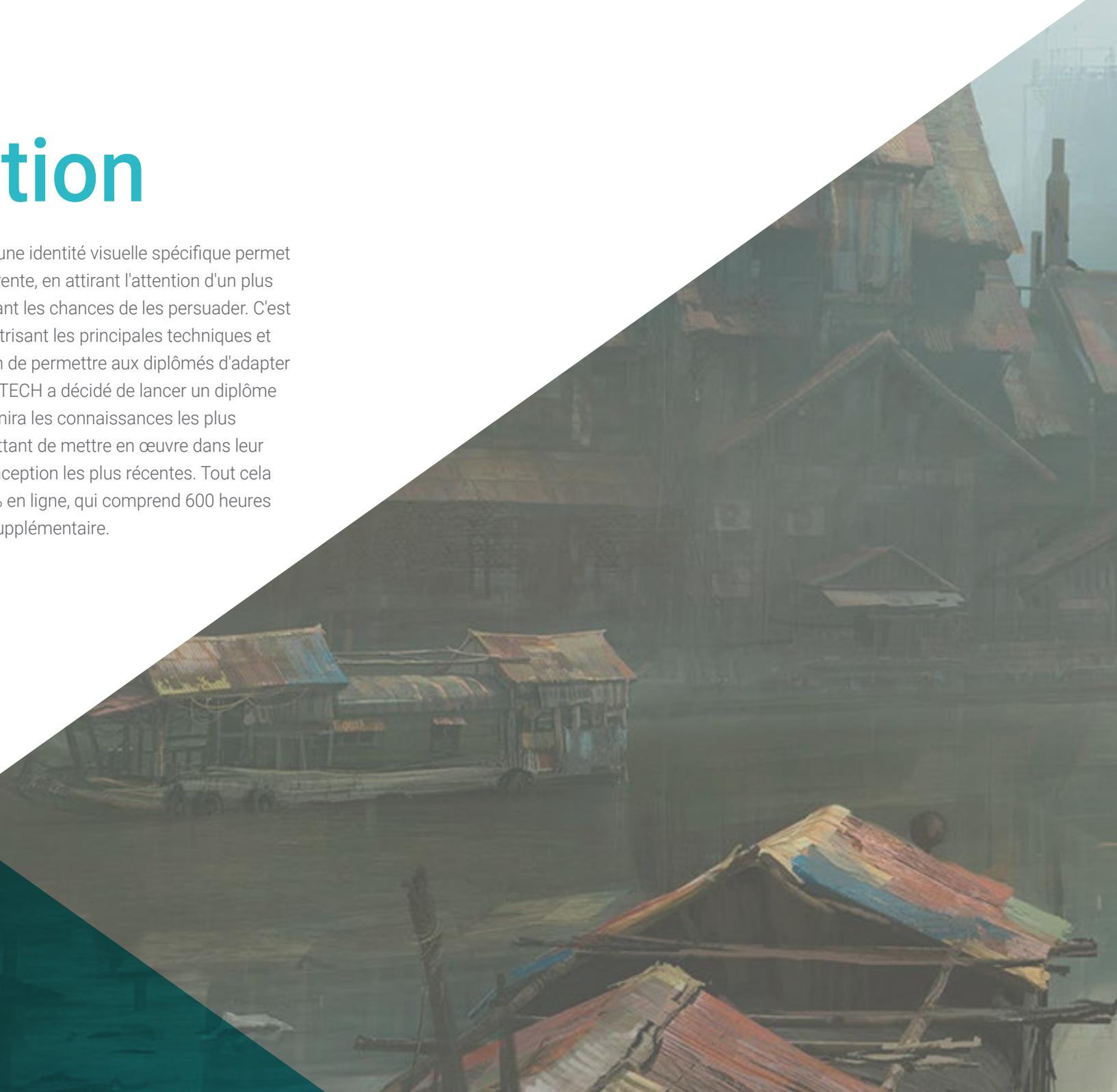
Diplôme

page 26

01

Présentation

La capacité d'adapter un message donné à une identité visuelle spécifique permet de raconter une histoire d'une manière différente, en attirant l'attention d'un plus grand nombre de personnes et en augmentant les chances de les persuader. C'est pourquoi la demande de professionnels maîtrisant les principales techniques et outils d'illustration est en augmentation. Afin de permettre aux diplômés d'adapter leur profil aux exigences de cette demande, TECH a décidé de lancer un diplôme multidisciplinaire et dynamique qui leur fournira les connaissances les plus exhaustives et les plus austères, leur permettant de mettre en œuvre dans leur pratique les stratégies d'animation et de conception les plus récentes. Tout cela dans un format pratique et accessible, 100% en ligne, qui comprend 600 heures du meilleur contenu théorique, pratique et supplémentaire.



“

Le programme idéal pour compléter votre profil professionnel d'illustrateur et donner à votre CV un plus différentiel qui vous permettra de vous démarquer dans tout projet de recrutement”

Les possibilités de communication nées du développement du storytelling numérique ont permis de créer des stratégies créatives plus efficaces et spécialisées, avec une marge de persuasion capable d'atteindre un public cible plus large et plus efficace. En outre, au fil des années, de nouveaux outils de plus en plus spécifiques et complets ont été mis en place, ce qui a non seulement facilité le travail des professionnels de ce secteur, mais leur a également permis de développer des projets plus techniques et adaptés aux exigences du marché actuel.

Sur cette base, TECH a rassemblé dans ce Certificat Avancé en Illustration Professionnelle de Projets Narratifs Digitaux les informations les plus complètes et les plus austères dans ce domaine, afin que les diplômés puissent se spécialiser dans ce domaine de manière 100% en ligne. Il s'agit d'un programme multidisciplinaire et dynamique qui explore les clés de l'illustration appliquée à l'art numérique et à la création de bandes dessinées comme moyen d'expression, en se concentrant également sur les subtilités de l'animation et ses futurs paradigmes. Enfin, il initiera les étudiants au *Concept Art* et leur permettra de développer une connaissance exhaustive des principaux outils et stratégies créatives permettant de convertir des idées en images.

Pour cela, vous disposerez de 600 heures de matériel théorique et pratique, auxquelles s'ajoutent des contenus complémentaires de grande qualité: vidéos détaillées, images, résumés dynamiques, exercices de connaissance de soi, articles de recherche et lectures complémentaires. De cette façon, vous pourrez étudier les différents aspects du programme de manière personnalisée, en suivant une formation adaptée aux différents niveaux d'exigence des diplômés.

Ce **Certificat Avancé en Illustration Professionnelle de Projets Narratifs Digitaux** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché.

Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts de ce domaine
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Grâce à son format pratique 100% en ligne, vous pouvez travailler à perfectionner vos compétences créatives dans la gestion de projets de narration numérique, où que vous soyez et sans horaire contraignant

“

C'est le programme idéal pour se plonger dans les méandres de Concept Art et développer une connaissance spécialisée des techniques professionnelles de sculpture dans le domaine numérique”

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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 Certificat Avancé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

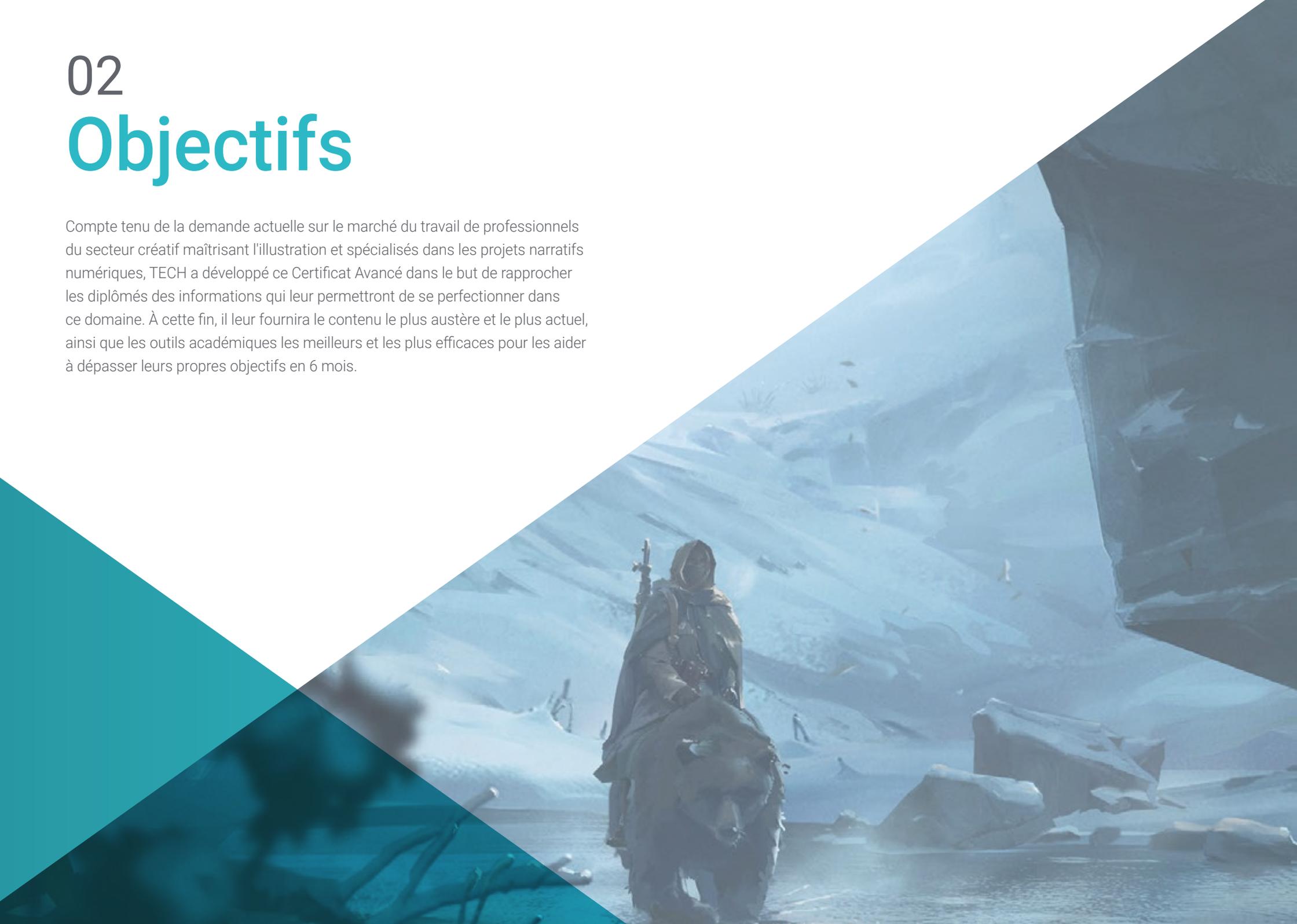
Vous travaillerez avec les outils les plus sophistiqués de l'environnement professionnel créatif spécialisé dans le domaine de l'animation.

Vous souhaitez acquérir les compétences d'un expert en illustration et sémiotique pour les canaux digitaux? Choisissez ce programme et commencez à y travailler.



02 Objectifs

Compte tenu de la demande actuelle sur le marché du travail de professionnels du secteur créatif maîtrisant l'illustration et spécialisés dans les projets narratifs numériques, TECH a développé ce Certificat Avancé dans le but de rapprocher les diplômés des informations qui leur permettront de se perfectionner dans ce domaine. À cette fin, il leur fournira le contenu le plus austère et le plus actuel, ainsi que les outils académiques les meilleurs et les plus efficaces pour les aider à dépasser leurs propres objectifs en 6 mois.



“

Grâce à ce Certificat Avancé, vous maîtriserez les stratégies de Concept Art les plus efficaces, mettant en œuvre dans votre profil professionnel la capacité de capturer visuellement des idées créatives techniques et complexes”



Objectifs généraux

- ◆ Développer une connaissance spécialisée des tendances actuelles en matière de design digital
- ◆ Connaître en détail les outils les plus pratiques et les plus efficaces pour développer des projets de narration digitale
- ◆ Adapter le profil professionnel du diplômé à la demande actuelle du marché du travail

“

Vous souhaitez vous perfectionner dans l'illustration professionnelle axée sur la bande dessinée? Inscrivez-vous à ce programme et devenez un super illustrateur avec TECH”





Objectifs spécifiques

Module 1. La narration numérique appliquée à l'illustration

- ◆ Se familiariser avec les récits numériques en vue de leur application dans le domaine de l'illustration
- ◆ Identifier la cyberculture comme un élément fondamental de l'art numérique
- ◆ Gérer le récit de la sémiotique comme une méthode d'expression dans son propre dessin
- ◆ Connaître les principales tendances dans le domaine de l'illustration et établir une comparaison entre différents artistes
- ◆ Perfectionner la technique visuelle des récits graphiques et valoriser la *storytelling* appliquée au développement d'un personnage

Module 2. Illustration professionnelle axée sur la bande dessinée

- ◆ Interpréter la bande dessinée comme un moyen d'expression pour de nombreux illustrateurs
- ◆ Apprendre les différentes esthétiques dans le développement visuel d'une bande dessinée
- ◆ Étudier les motifs visuels et narratifs dans la bande dessinée du genre super-héros et dans le genre fantastique ou d'aventure
- ◆ Analyser la bande dessinée en Asie, avec une étude formelle du manga en tant que produit d'édition de divertissement au Japon
- ◆ Comprendre les motifs visuels des mangas et des anime et leur construction

Module 3. Illustration et animation

- ◆ Appliquer les ressources de l'animation au moyen de l'illustration numérique
- ◆ Apprendre les outils les plus sophistiqués pour travailler professionnellement avec une plus grande efficacité dans la spécialité de l'animation
- ◆ Étudiez les références visuelles réussies qui ont établi des paradigmes dans les différents studios d'animation
- ◆ Illustrer une campagne publicitaire qui sera ensuite animée selon une série de principes
- ◆ Différencier les considérations techniques lors du travail en animation 2D ou en animation 3D

Module 4. Concept Art

- ◆ Introduire le *Concept Art* comme modèle artistique dans le panorama créatif du designer et de l'illustrateur professionnel
- ◆ Appliquer les techniques professionnelles de la sculpture dans le domaine numérique
- ◆ Apprendre à texturer et colorer en 3D les différents éléments à modéliser
- ◆ Évaluer les outils numériques disponibles pour modéliser un personnage ou une caricature et intégrer les exigences visuelles étudiées précédemment
- ◆ Simuler un projet 3D réel, en introduisant les concepts du langage cinématographique et les exigences de la direction artistique

03

Structure et contenu

La concurrence en termes d'offre académique qui existe actuellement sur le marché des diplômes permettant aux professionnels de se spécialiser dans le domaine de la narration numérique est très large. Toutefois, aucun programme ne se rapproche de ce que propose TECH. En effet, cette université inclut dans toutes ses formations non seulement le meilleur programme théorique, mais propose également des études de cas pratiques grâce auxquelles les diplômés peuvent perfectionner leurs compétences. Il sélectionne également un large éventail de matériel complémentaire de qualité, qui leur permet d'approfondir de manière personnalisée les concepts les plus importants pour leurs performances professionnelles.



“

Grâce à la méthodologie pédagogique utilisée par TECH dans ses diplômes, vous assisterez à un processus d'apprentissage naturel et progressif, sans avoir à passer des heures à mémoriser”

Module 1. La narration numérique appliquée à l'illustration

- 1.1. Comment traduire la narration numérique en illustration?
 - 1.1.1. Récit numérique
 - 1.1.2. L'art de raconter des histoires
 - 1.1.3. Ressources disponibles
- 1.2. Cyberculture et art numérique
 - 1.2.1. La cyberculture au nouveau siècle
 - 1.2.2. La culture appliquée à la technologie
 - 1.2.3. Des illustrateurs qui réussissent dans l'environnement numérique
- 1.3. Illustration narrative
 - 1.3.1. Raconter une histoire
 - 1.3.2. Script et raffinement
 - 1.3.3. Continuité
 - 1.3.4. Autres éléments narratifs
- 1.4. Illustration et sémiotique
 - 1.4.1. La sémiotique dans le domaine de l'illustration
 - 1.4.2. La symbologie comme ressource
 - 1.4.3. La syntaxe de l'image
- 1.5. Des graphismes qui parlent d'eux-mêmes
 - 1.5.1. Suppression du texte
 - 1.5.2. Expression graphique
 - 1.5.3. Dessiner avec un discours en tête
 - 1.5.4. Le dessin d'enfant comme paradigme
- 1.6. La narration numérique comme ressource didactique
 - 1.6.1. Développement de récits
 - 1.6.2. L'environnement hypertextuel
 - 1.6.3. L'environnement multimédia

- 1.7. Le pouvoir de la *Storytelling*
 - 1.7.1. Exploiter le *Storytelling*
 - 1.7.2. Gérer le discours
 - 1.7.3. Actions complémentaires
 - 1.7.4. Application des nuances
- 1.8. Principales tendances en matière d'illustration
 - 1.8.1. Des artistes à succès
 - 1.8.2. Des styles visuels qui ont marqué l'histoire
 - 1.8.3. Copier ou définir votre propre style?
 - 1.8.4. Demande potentielle des clients
- 1.9. Techniques narratives pour l'amélioration de l'image
 - 1.9.1. Récit visuel
 - 1.9.2. Harmonie et contraste
 - 1.9.3. Connectivité avec l'histoire
 - 1.9.4. Allégories visuelles
- 1.10. Identité visuelle narrative d'un personnage
 - 1.10.1. L'identification d'un personnage
 - 1.10.2. Comportement et gestes
 - 1.10.3. Autobiographie
 - 1.10.4. Discours graphique et support de projection

Module 2. Illustration professionnelle axée sur la bande dessinée

- 2.1. La bande dessinée comme moyen d'expression
 - 2.1.1. La bande dessinée comme moyen de communication graphique
 - 2.1.2. La conception de bandes dessinées visuelles
 - 2.1.3. La reproduction des couleurs dans les bandes dessinées
- 2.2. Techniques et évolution de la bande dessinée
 - 2.2.1. Les débuts de la bande dessinée
 - 2.2.2. Évolution graphique
 - 2.2.3. Motifs narratifs
 - 2.2.4. La représentation des éléments

- 2.3. Réflexion formelle
 - 2.3.1. La structure d'une bande dessinée
 - 2.3.2. Storytelling
 - 2.3.3. Le design des personnages
 - 2.3.4. La conception des paramètres
 - 2.3.5. Le discours des scènes
- 2.4. Le genre super-héros
 - 2.4.1. La bande dessinée de super-héros
 - 2.4.2. Le cas de Marvel Comics
 - 2.4.3. Le cas de DC Comics
 - 2.4.4. Conception visuelle
- 2.5. Le genre fantastique et d'aventure
 - 2.5.1. Le genre fantastique
 - 2.5.2. Le design du personnage fantastique
 - 2.5.3. Ressources visuelles et références
- 2.6. Bandes dessinées en Asie
 - 2.6.1. Principes visuels de l'illustration asiatique
 - 2.6.2. La calligraphie en Orient
 - 2.6.3. La narration visuelle des bandes dessinées
 - 2.6.4. Graphisme oriental
- 2.7. Développement technique des mangas
 - 2.7.1. Design de manga
 - 2.7.2. Aspects formels et structure
 - 2.7.3. *Storytelling* et storyboarding
- 2.8. La relation entre le manga et l'anime
 - 2.8.1. L'animation au Japon
 - 2.8.2. Caractéristiques de l'anime
 - 2.8.3. Le processus de conception d'un anime
 - 2.8.4. Techniques visuelles dans les anime

- 2.9. La bande dessinée dans les médias numériques
 - 2.9.1. La bande dessinée à travers l'écran
 - 2.9.2. Animation d'une bande dessinée
 - 2.9.3. Équilibre des couleurs et codes visuels
 - 2.9.4. Structure et formats graphiques
- 2.10. Projet: conception d'une bande dessinée personnalisée
 - 2.10.1. Définition des objectifs
 - 2.10.2. L'histoire à développer
 - 2.10.3. Les personnages et les interprètes
 - 2.10.4. Conception de scénarios
 - 2.10.5. Formats

Module 3. Illustration et animation

- 3.1. L'animation en tant que moyen d'illustration
 - 3.1.1. Dessiner pour animer
 - 3.1.2. Premières esquisses
 - 3.1.3. Approches et arts finaux
 - 3.1.4. Illustration avec mouvement
- 3.2. La sophistication de l'animation
 - 3.2.1. Technologie dans le domaine de l'animation
 - 3.2.2. Clés pour animer les éléments
 - 3.2.3. Nouvelles méthodes et techniques
- 3.3. Paradigmes d'animation réussis
 - 3.3.1. Reconnaissance du succès
 - 3.3.2. Principaux studios d'animation
 - 3.3.3. Tendances visuelles
 - 3.3.4. Courts et longs métrages
- 3.4. Technologie actuelle de l'animation
 - 3.4.1. De quoi avons-nous besoin pour animer une illustration?
 - 3.4.2. Logiciels disponibles pour animer
 - 3.4.3. Donner vie à un personnage et à un décor

- 3.5. Conceptualisation d'une histoire animée
 - 3.5.1. Le concept graphique
 - 3.5.2. Le scénario et le *Storyboard*
 - 3.5.3. La modélisation des formulaires
 - 3.5.4. Développement technique
- 3.6. Illustration appliquée à une campagne publicitaire
 - 3.6.1. Illustration publicitaire
 - 3.6.2. Références
 - 3.6.3. Que voulez-vous raconter?
 - 3.6.4. Transférer des idées sur le support numérique
- 3.7. Synthèse graphique
 - 3.7.1. Moins, c'est plus
 - 3.7.2. Illustrer avec subtilité
 - 3.7.3. La géométrie dans l'illustration
- 3.8. Concevoir une histoire en animation 2D
 - 3.8.1. Illustration en 2D
 - 3.8.2. Considérations techniques dans l'animation 2D
 - 3.8.3. La narration en 2D
 - 3.8.4. Scène 2D
- 3.9. Concevoir une histoire en animation 3D
 - 3.9.1. Illustration en 3D
 - 3.9.2. Considérations techniques dans l'animation 3D
 - 3.9.3. Volume et modélisation
 - 3.9.4. Perspective dans l'animation 3D
- 3.10. L'art de simuler la 3D avec la 2D
 - 3.10.1. La perception visuelle dans l'animation
 - 3.10.2. Les textures dans l'animation
 - 3.10.3. La lumière et le volume
 - 3.10.4. Références visuelles

Module 4. *Concept Art*

- 4.1. Qu'est-ce que le *Concept Art*?
 - 4.1.1. Définition et utilisation du concept
 - 4.1.2. Application de *Concept Art* aux nouveaux médias
 - 4.1.3. Développement digital de *Concept Art*
- 4.2. Couleur et composition digitale
 - 4.2.1. Peinture digitale
 - 4.2.2. Bibliothèques et palettes de couleurs
 - 4.2.3. Coloration digitale
 - 4.2.4. Application de textures
- 4.3. Techniques traditionnelles de sculpture
 - 4.3.1. De l'illustration à la sculpture
 - 4.3.2. Techniques de modélisation sculpturale
 - 4.3.3. Textures et volume
 - 4.3.4. Projet de sculpture
- 4.4. Peinture et textures 3D
 - 4.4.1. La peinture dans la conception 3D
 - 4.4.2. Textures naturelles et artificielles en 3D
 - 4.4.3. Étude de cas: le réalisme dans les jeux vidéo
- 4.5. Modélisation de personnages et caricatures
 - 4.5.1. Définition d'un personnage 3D
 - 4.5.2. Logiciel à utiliser
 - 4.5.3. Assistance technique
 - 4.5.4. Outils utilisés
- 4.6. Définition des objets et des scénarios
 - 4.6.1. Le scénario d'une illustration
 - 4.6.2. La conception de décors en projection isométrique
 - 4.6.3. Objets complémentaires
 - 4.6.4. Décoration de l'environnement



- 4.7. Langue cinématographique
 - 4.7.1. Films d'animation
 - 4.7.2. Ressources visuelles graphiques
 - 4.7.3. Graphiques animés
 - 4.7.4. Real Image vs. Animation par Ordinateur
- 4.8. Retouche et raffinement esthétique
 - 4.8.1. Erreurs courantes dans la conception 3D
 - 4.8.2. Fournir un plus grand degré de réalisme
 - 4.8.3. Spécifications techniques
- 4.9. Simulation d'un projet 3D
 - 4.9.1. Conception volumétrique
 - 4.9.2. Espace et mouvement
 - 4.9.3. L'esthétique visuelle des éléments
 - 4.9.4. Les touches finales
- 4.10. Direction artistique d'un projet
 - 4.10.1. Fonctions de la direction artistique
 - 4.10.2. Analyse du produit
 - 4.10.3. Considérations techniques
 - 4.10.4. Évaluation du projet

“

L'avenir de l'illustration est dans le domaine digital. Prenez-vous le train du progrès en marche?”

04

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el 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 le Relearning, un système qui abandonne 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 nécessitent une mémorisation”

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 8 éléments didactiques différents 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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



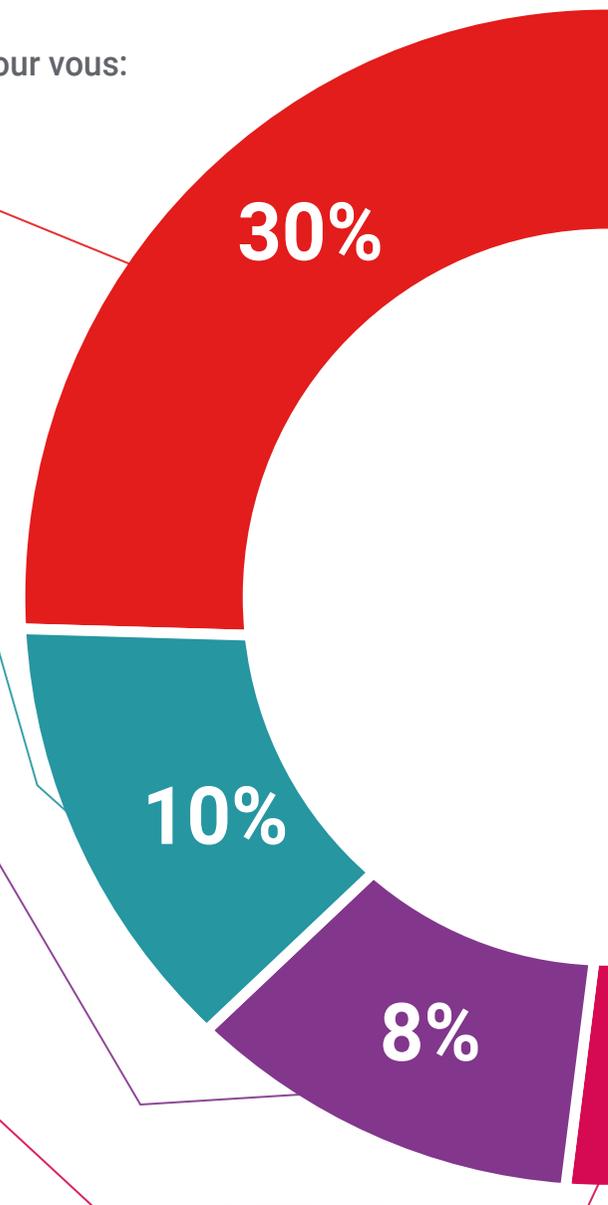
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. 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.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances. Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Illustration Professionnelle de Projets Narratifs Digitaux vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Illustration Professionnelle de Projets Narratifs Digitaux** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré 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 Illustration Professionnelle de Projets Narratifs Digitaux**

N.º d'Heures Officielles: **600 h.**





Certificat Avancé Illustration Professionnelle de Projets Narratifs Digitaux

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Illustration Professionnelle de Projets Narratifs Digitaux