

Esperto Universitario

Design Concettuale del Packaging



Esperto Universitario Design Concettuale del Packaging

- » 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-design-concettuale-packaging

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 20

05

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Questo programma consentirà al professionista di conoscere le più avanzate tecniche di Design Concettuale applicate oggi al settore del *Packaging*. Il *Packaging* rappresenta per molte aziende un elemento fondamentale per la vendita e la distribuzione di vari prodotti. Le aziende sono alla ricerca di specialisti del settore in grado di pianificare e realizzare i loro progetti. Al termine di questo corso, il designer avrà a disposizione tutto il necessario per accedere alle migliori opportunità di lavoro in questo ambito. Tutto ciò sarà possibile grazie ai più avanzati materiali multimediali, accessibili 24 ore su 24 secondo la metodologia 100% online di TECH.



MOCKU
— Y O U R —
DESIG
H E R

MOCKUP
— Y O U R —
DESIGN
H

“

Vieni a conoscere le migliori tecniche di Design Concettuale applicate al Packaging utilizzando le migliori risorse didattiche multimediali, e avanza fin da subito a livello professionale grazie a questo programma di TECH"

Il processo di *Packaging Design* di un prodotto è importante quanto il prodotto stesso, poiché rappresenta un elemento fondamentale per la sua commercializzazione e produzione. Le aziende prestano sempre più attenzione a questo settore e sono alla ricerca di specialisti in grado di proporre nuove idee per migliorare le vendite, la distribuzione e ottimizzare il processo di creazione. Ecco perché questo programma è perfetto per i designer che vogliono inserirsi in questo settore in forte crescita.

Grazie alla struttura del programma composto da 4 moduli specialistici, il professionista avrà l'opportunità di approfondire tematiche quali l'organizzazione configurativa dell'immagine, le metodologie di design basate sulla bionica, l'estetica contemporanea, l'analisi delle esigenze specifiche di forma, colore, odore, volume e texture, nonché l'ergonomia del packaging.

Il designer avrà inoltre a disposizione una metodologia di insegnamento 100% online che gli consentirà di conciliare il lavoro e altri impegni quotidiani con lo studio. Lo studente potrà iniziare un percorso di studio senza limitazioni di tempo e luogo e potrà disporre delle migliori risorse multimediali: video, attività teorico-pratiche, riassunti interattivi e masterclass.

Questo **Esperto Universitario in Design Concettuale del Packaging** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del Corso sono:

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



Approfondirai questioni come la sostenibilità applicata al Packaging e i principi estetici che dominano il Design Contemporaneo"

“

Video, riassunti interattivi, varie attività pratiche, masterclass, ecc. Avrai a disposizione le migliori risorse didattiche per poterti specializzare nel Design Concettuale del Packaging”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

La progettazione di questo programma è creata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Potrai accedere a tutti i materiali del programma fruibili 24 ore su 24, dal momento che il sistema didattico di TECH si adatta totalmente ai tuoi impegni e alle tue esigenze.

Questo programma ti fornirà le basi teoriche e metodologiche per concettualizzare il Packaging Design.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Design Concettuale del Packaging è di fornire ai professionisti tutte le conoscenze necessarie per la pianificazione e l'esecuzione di progetti relativi alla creazione di *Packaging*, dalla fase di ideazione a quella di realizzazione. Il programma non è quindi soltanto pratico, ma anche altamente professionalizzante, poiché pone l'accento su tutte le tecniche e le conoscenze necessarie per svolgere un lavoro complesso ma affascinante.



“

Grazie a programma potrai raggiungere tutti i tuoi obiettivi e avanzare a livello professionale grazie ai contenuti esaustivi e innovativi nel campo del design"



Obiettivi generali

- ♦ Conoscere e padroneggiare le tecniche, le modalità, i processi e le tendenze del design del packaging e delle etichette, nonché le loro applicazioni industriali
- ♦ Analizzare, interpretare, adattare e produrre informazioni relative alla realizzazione di un progetto di design
- ♦ Comprendere il processo creativo, di analisi e di studio per realizzare qualsiasi opera
- ♦ Analizzare e differenziare le principali leggi della percezione visiva utilizzando la nomenclatura e il linguaggio propri di questa specializzazione
- ♦ Imparare a realizzare strutture utilizzando elementi prefabbricati e comprendendo i fattori che determinano la loro configurazione spaziale



*Non dubitare più. Ti presentiamo il
programmache stavi cercando. Iscriviti
subito e accedi alle migliori opportunità
lavorative come product designer"*





Obiettivi specifici

Módulo 1. Colore e forma

- ♦ Conoscere i diversi strumenti e le risorse più aggiornate per l'uso del colore nel design e saper gestire i diversi metodi di applicazione del colore sia manualmente che digitalmente nel processo di design
- ♦ Capire come applicare il colore sfruttando le risorse cromatiche e le dimensioni standard internazionali per raggiungere obiettivi specifici nei progetti di design

Modulo 2. Teoria e Metodologia del Progetto

- ♦ Ideare e sviluppare la realizzazione di progetti di design
- ♦ Incorporare e creare soluzioni creative per gli elementi del progetto di design
- ♦ Comprendere i fattori estetici, tecnici, simbolici e funzionali dell'operazione di design
- ♦ Acquisire conoscenze e strumenti che consentano approcci aperti e diversificati, esplorando molteplici soluzioni e variabili che serviranno come strategie per promuovere la creatività

Módulo 3. Estetica

- ♦ Essere in grado di argomentare le proprie opinioni con precisione e rigore, utilizzando la terminologia e il lessico specifici della disciplina
- ♦ Discutere i fondamenti estetici dei progetti di design
- ♦ Identificare le caratteristiche formali e comunicative dei lavori di design
- ♦ Comprendere il rapporto tra movimenti artistici e design
- ♦ Analizzare opere di design applicando criteri formali, comunicativi e simbolici

Módulo 4. Design del Packaging

- ♦ Promuovere negli studenti la visione globale del design del packaging e delle etichette, inteso come un'attività in cui devono essere presi in considerazione molti fattori: dal prodotto da accompagnare al contesto fisico e socio-economico
- ♦ Preparare gli studenti, tramite la pratica, ad acquisire le competenze necessarie per lo sviluppo professionale di progetti di packaging e label design

03

Struttura e contenuti

L'esperto universitario in Design concettuale del packaging è stato elaborato dai principali specialisti del settore, che hanno raccolto le conoscenze più avanzate in questo campo. Il programma è suddiviso in 4 moduli grazie ai quali lo studente potrà approfondire tematiche relative agli effetti emotivi legati ai colori, alle basi sintattiche dell'alfabetizzazione visiva o alla descrizione del sistema-prodotto, nonché il ciclo di vita di un imballaggio o di una confezione.



“

Potrai disporre di tutti i principi fondamentali del Design Concettuale del Packaging grazie a questo Esperto Universitario i cui contenuti rappresentano un'alta specializzazione di questo settore creativo”

Módulo 1. Colore e forma

- 1.1. Teoria del colore
 - 1.1.1. Percezione della forma e dello spazio
 - 1.1.2. Il colore Definizione
 - 1.1.3. Percezione del colore
 - 1.1.4. Proprietà e dimensioni del colore
 - 1.1.5. Classificazione del Colore
- 1.2. La percezione del colore
 - 1.2.1. L'occhio umano
 - 1.2.2. Visione dei colori
 - 1.2.3. Variabili nella percezione del colore
 - 1.2.4. Percezione non visiva del colore
- 1.3. Modellazione e standardizzazione del colore
 - 1.3.1. Storia del Colore
 - 1.3.1.1. Le prime teorie
 - 1.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 1.3.1.3. Isaac Newton
 - 1.3.1.4. Moses Harris
 - 1.3.1.5. Goethe
 - 1.3.1.6. Runge
 - 1.3.1.7. Chevreul
 - 1.3.1.8. Rood
 - 1.3.1.9. Munsell
 - 1.3.1.10. Ostwald
 - 1.3.2. Percezione visiva
 - 1.3.2.1. Assorbimento e riflessione
 - 1.3.2.2. Molecole di pigmento
 - 1.3.3. Attributi del colore
 - 1.3.3.1. Tono
 - 1.3.3.2. Luminosità
 - 1.3.3.3. Saturazione
 - 1.3.4. Colori caldi e freddi
 - 1.3.5. Armonia di colori
 - 1.3.6. Contrasto
 - 1.3.7. Effetti cromatici
 - 1.3.7.1. Dimensione
 - 1.3.7.2. Trasparenza, peso e massa
- 1.4. Semiotica e semantica del colore
 - 1.4.1. Semiotica del colore
 - 1.4.2. Descrizione del colore
 - 1.4.3. I colori: materia, luce, percezioni e sensazioni
 - 1.4.4. Colore e materia
 - 1.4.5. La verità del colore
 - 1.4.6. Percezione del colore
 - 1.4.7. Il peso del colore
 - 1.4.8. Vocabolario dei colori
- 1.5. Il colore nel design
 - 1.5.1. Tendenze cromatiche
 - 1.5.2. Graphic Design
 - 1.5.3. Interior Design
 - 1.5.4. Architettura
 - 1.5.5. Design del paesaggio
 - 1.5.6. Design di Moda
- 1.6. Composizione
 - 1.6.1. Informazioni generali
 - 1.6.1.1. Codici utilizzati
 - 1.6.1.2. Grado di originalità e banalità
 - 1.6.1.3. Grado di iconicità e astrazione
 - 1.6.2. Organizzazione configurativa dell'immagine: rapporto tra sfondo e figura
 - 1.6.3. Organizzazione configurativa dell'immagine: leggi gestaltiche
 - 1.6.4. Organizzazione configurativa dell'immagine: sistemi di organizzazione dello spazio
 - 1.6.4.1. Equilibrio: statico o dinamico Sistema focale o ortogonale
 - 1.6.4.2. Proporzione
 - 1.6.4.3. Simmetria
 - 1.6.4.4. Movimento e ritmo
 - 1.6.5. Studio del settore

- 1.7. Le funzioni dell'immagine
 - 1.7.1. Rappresentativa
 - 1.7.1.1. Cartografica
 - 1.7.1.2. Scientifica
 - 1.7.1.3. Architettonica
 - 1.7.1.4. Progettuale
 - 1.7.2. Persuasiva
 - 1.7.3. Artistica
- 1.8. Psicologia del colore
 - 1.8.1. Colori caldi e freddi
 - 1.8.2. Effetti fisiologici
 - 1.8.3. Simbolismo del colore
 - 1.8.4. Gusti personali sui colori
 - 1.8.5. Effetti emotivi
 - 1.8.6. Colore locale e espressività
- 1.9. Il significato dei colori
 - 1.9.1. Blu
 - 1.9.2. Rosso
 - 1.9.3. Giallo
 - 1.9.4. Verde
 - 1.9.5. Nero
 - 1.9.6. Bianco
 - 1.9.7. Arancione
 - 1.9.8. Viola
 - 1.9.9. Rosa
 - 1.9.10. Oro
 - 1.9.11. Argento
 - 1.9.12. Marrone
 - 1.9.13. Grigio
- 1.10. Uso del colore
 - 1.10.1. Fonti di tinture e pigmenti
 - 1.10.2. Illuminazione
 - 1.10.3. Mix di oli e acrilici
 - 1.10.4. Ceramica smaltata

- 1.10.5. Vetro colorato
- 1.10.6. Stampa a colori
- 1.10.7. Foto a colori

Módulo 2. Teoria e Metodologia del Progetto

- 2.1. Teoria, Metodologia, Ideazione e Pianificazione del Progetto
 - 2.1.1. I Settori del Design
 - 2.1.1.1. Comunicazioni. Graphic Design
 - 2.1.1.2. Contesti Interior Design
 - 2.1.1.3. Obiettivi. Disegno Industriale
 - 2.1.1.4. Indumenti Design di Moda
 - 2.1.2. Cos'è un problema?
 - 2.1.3. I problemi legati al Design
 - 2.1.4. Bozze e disegni
 - 2.1.5. Modelli
 - 2.1.6. Scheda di analisi
- 2.2. Metodi di Ricerca e Sperimentazione
 - 2.2.1. Introduzione alla Ricerca
 - 2.2.2. Settori di ricerca
 - 2.2.3. Elementi della ricerca
 - 2.2.4. Metodi di ricerca
 - 2.2.5. Funzione della ricerca
- 2.3. Introduzione all'alfabeto visivo
 - 2.3.1. Fondamenti sintattici dell'alfabetizzazione visiva
 - 2.3.2. Elementi di base della comunicazione visiva
 - 2.3.3. Anatomia del linguaggio visivo
 - 2.3.4. Tecniche visive
- 2.4. Introduzione alla bionica
 - 2.4.1. Definizione e concetto di bionica
 - 2.4.1.1. Ambiti di applicazione
 - 2.4.2. Metodologie di progetto basate sulla bionica
 - 2.4.2.1. Approccio e casi di studio
 - 2.4.2.2. Analogie, classificazione e tipi di analogie

- 2.4.3. Design, ecologico ed efficiente
 - 2.4.3.1. Ciclo di vita del prodotto
 - 2.4.3.2. Il concetto di obsolescenza
 - 2.4.3.3. Riciclaggio e riutilizzo
- 2.5. L'ergonomia applicata al design
 - 2.5.1. Introduzione al concetto di Ergonomia
 - 2.5.2. Ergonomia e design
 - 2.5.3. Fattori ergonomici
 - 2.5.3.1. Obiettivo
 - 2.5.3.2. Ambientale
 - 2.5.3.3. Socioculturale
 - 2.5.3.4. Psicologico
 - 2.5.3.5. Antropometrici
 - 2.5.4. Metodi e tecniche ergonomiche
- 2.6. Introduzione all'antropometria
 - 2.6.1. Introduzione generale
 - 2.6.2. Antropometria statica e dinamica
 - 2.6.3. Misure e dati antropometrici
 - 2.6.4. Vincoli alla variabilità umana
 - 2.6.5. Piani di riferimento del corpo umano
 - 2.6.6. Tabelle antropometriche
- 2.7. Dicotomia tra arte e design
 - 2.7.1. Che cos'è l'arte e che cos'è il design?
 - 2.7.2. Isabel Campi
 - 2.7.3. Norberto Chaves
 - 2.7.4. Ana Herrera
 - 2.7.5. Oscar Salinas
 - 2.7.6. Yves Zimmermann
- 2.8. Il *briefing*
 - 2.8.1. Descrizione del *briefing*
 - 2.8.2. Tipi di *briefing*
 - 2.8.3. Elementi del *briefing*
 - 2.8.4. Sviluppo del *briefing*





- 2.9. La tipografia
 - 2.9.1. Origini della tipografia
 - 2.9.2. Leggibilità
 - 2.9.3. Lettering e calligrafia
 - 2.9.4. Lettere per la stampa
 - 2.9.5. Sistemi di composizione
- 2.10. Ricerca documentaria e studi bibliografici
 - 2.10.1. Creare un progetto di ricerca
 - 2.10.2. Studio bibliografico
 - 2.10.3. Linee guida APA

Módulo 3. Estetica

- 3.1. Origine e antichità dell'estetica
 - 3.1.1. Definire l'Estetica
 - 3.1.2. Platonismo
 - 3.1.3. Aristotelismo
 - 3.1.4. Neoplatonismo
- 3.2. Mimesi, Poiesi e Catarsi
 - 3.2.1. Mimesi
 - 3.2.2. Poiesi
 - 3.2.3. Catarsi
- 3.3. Medioevo e Età Moderna
 - 3.3.1. La Scolastica
 - 3.3.2. Il Rinascimento
 - 3.3.3. Il Manierismo
 - 3.3.4. Il Barocco
 - 3.3.5. Il Razionalismo
 - 3.3.6. L'Empirismo
 - 3.3.7. L'Illuminismo
 - 3.3.8. L'Idealismo
- 3.4. Definire l'Arte al giorno d'oggi
 - 3.4.1. L'Arte
 - 3.4.2. L'Artista
 - 3.4.3. Gusto e Critica
 - 3.4.4. Belle Arti

- 3.5. Le Belle Arti
 - 3.5.1. Architettura
 - 3.5.2. Scultura
 - 3.5.3. Pittura
 - 3.5.4. Musica
 - 3.5.5. Poesia
- 3.6. Estetica e Riflessione
 - 3.6.1. Estetica Positivista
 - 3.6.2. Estetica Idealista
 - 3.6.3. Estetica Critica
 - 3.6.4. Estetica Libertaria
- 3.7. Estetica ed Etica
 - 3.7.1. L'Illuminismo
 - 3.7.2. L'Idealismo
 - 3.7.2.1. Kant
 - 3.7.2.2. Schiller, Fichte, Schelling
 - 3.7.2.3. Hegel
 - 3.7.3. Romanticismo
 - 3.7.3.1. Kierkegaard, Schopenhauer y Wagner
 - 3.7.3.2. Nietzsche
- 3.8. Estetica e gusto
 - 3.8.1. Il Gusto Estetico come Statuto Teorico Illuminato
 - 3.8.2. Provare fascino per le cose sconvolgenti
 - 3.8.3. Estetizzazione del Gusto
- 3.9. Estetica Contemporanea
 - 3.9.1. Formalismo
 - 3.9.2. Iconologia
 - 3.9.3. Neoidealismo
 - 3.9.4. Marxismo
 - 3.9.5. Pragmatismo
 - 3.9.6. Noucentisme
 - 3.9.7. Raziovitalismo
 - 3.9.8. Empirismo Logico
 - 3.9.9. Semiotica
 - 3.9.10. Fenomenologia

- 3.9.11. Esistenzialismo
- 3.9.12. Estetica Postmoderna

- 3.10. Categorie Estetiche
 - 3.10.1. Bello
 - 3.10.2. Brutto
 - 3.10.3. Sublime
 - 3.10.4. Tragico
 - 3.10.5. Comico
 - 3.10.6. Grottesco

Módulo 4. Design del *Packaging*

- 4.1. Introduzione al *Packaging*
 - 4.1.1. Prospettiva storica
 - 4.1.2. Caratteristiche funzionali
 - 4.1.3. Descrizione del sistema-prodotto e del ciclo di vita
- 4.2. Ricerca sul *Packaging*
 - 4.2.1. Fonti di informazione
 - 4.2.2. Lavoro sul campo
 - 4.2.3. Confronti e strategie
- 4.3. *Packaging* Strutturale
 - 4.3.1. Analisi delle esigenze specifiche
 - 4.3.2. Forma, colore, odore, volume e texture
 - 4.3.3. Ergonomia dell'imballaggio
- 4.4. Marketing del *Packaging*
 - 4.4.1. Relazione del *pack* con il marchio e il prodotto
 - 4.4.2. Applicazione dell'immagine del brand
 - 4.4.3. Esempi
- 4.5. Comunicare con il *Packaging*
 - 4.5.1. Rapporto del *pack* con il Prodotto, il Cliente e l'Utente
 - 4.5.2. Sense Design
 - 4.5.3. Experience Design

- 4.6. Materiali e processi produttivi
 - 4.6.1. Vetro
 - 4.6.2. Carta e cartone
 - 4.6.3. Metallo
 - 4.6.4. Plastica
 - 4.6.5. Materiali compositi di origine naturale
- 4.7. La sostenibilità applicata al *Packaging*
 - 4.7.1. Strategie di ecodesign
 - 4.7.2. Analisi del ciclo di vita
 - 4.7.3. Il pack come rifiuto
- 4.8. Legislazione
 - 4.8.1. Normativa specifica: identificazione e codifica
 - 4.8.2. Regolamenti sulla plastica
 - 4.8.3. Tendenze normative
- 4.9. Innovazione nel *Packaging*
 - 4.9.1. Differenziazione nel *Packaging*
 - 4.9.2. Ultimi trend
 - 4.9.3. *Design For All*
- 4.10. Progetti di *Packaging*
 - 4.10.1. Casi di studio
 - 4.10.2. Strategia di *Packaging*
 - 4.10.3. Esercizio pratico

“

Questo programma non si basa solo sulla migliore metodologia di insegnamento, ma presenta anche il piano di studi più aggiornato nel settore di maggiore crescita del design"



04 Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

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

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

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



Materiali di studio

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

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



Master class

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

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



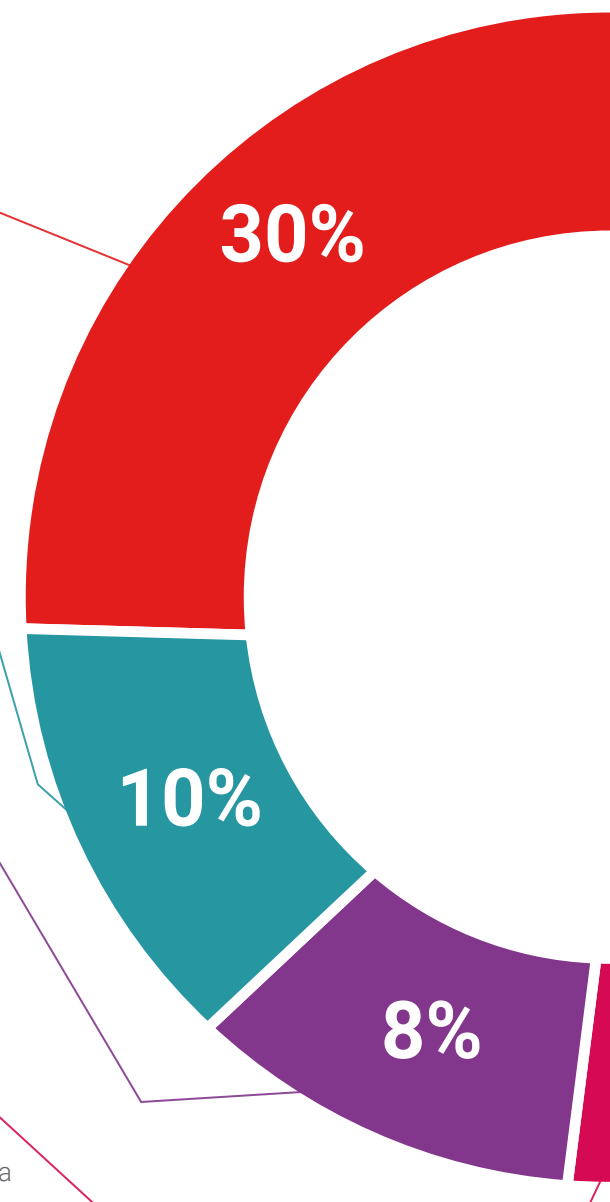
Pratiche di competenze e competenze

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



Lettere complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



05 Titolo

Il Esperto Universitario in Design Concettuale del Packaging 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 Design Concettuale del Packaging** 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 Design Concettuale del Packaging**

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 lingu

tech  global
university

Esperto Universitario
Design Concettuale
del Packaging

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

Esperto Universitario

Design Concettuale del Packaging

