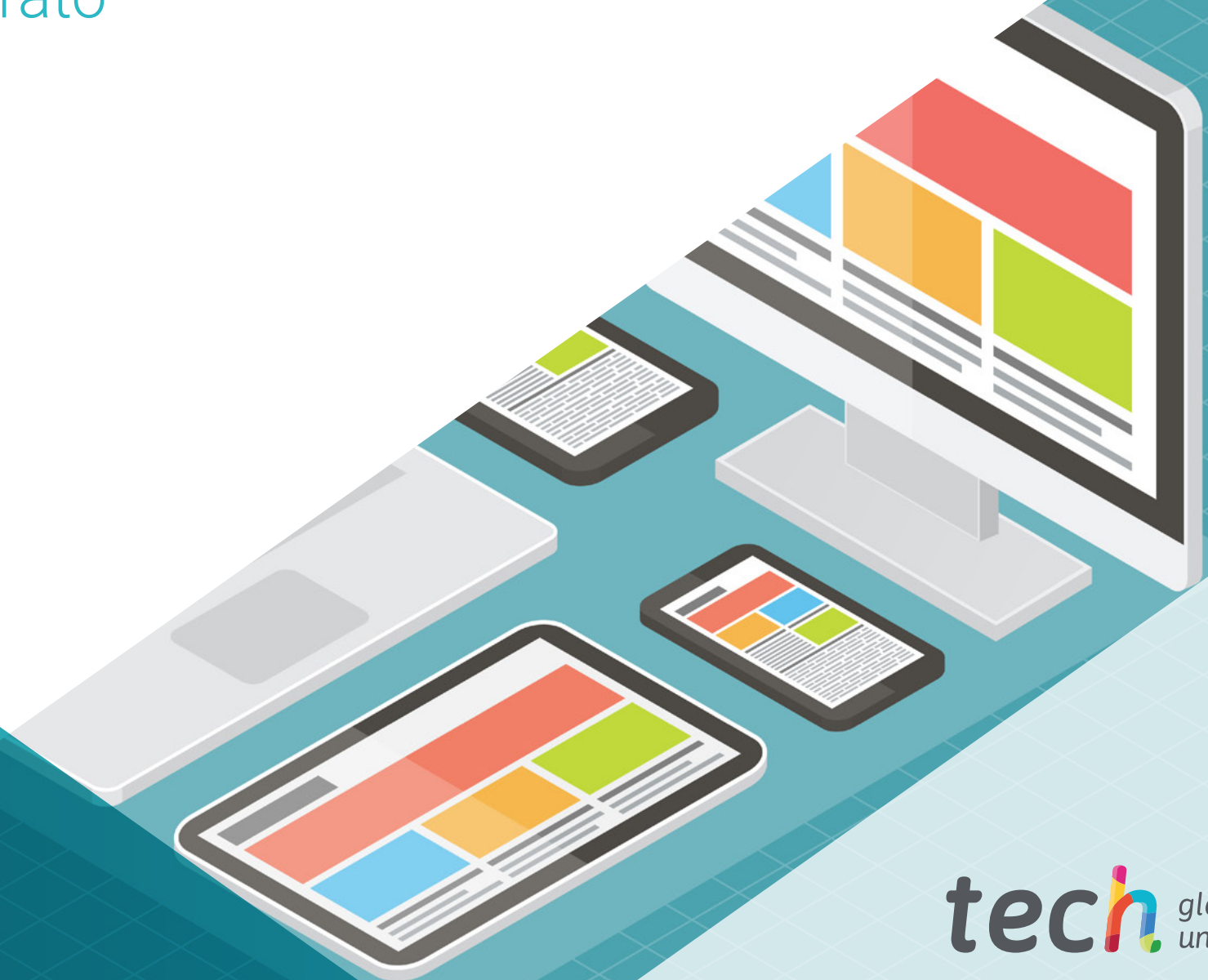


Esperto Universitario

Design Illustrato





Esperto Universitario Design Illustrato

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

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/design/specializzazione/specializzazione-design-illustrato

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 Design Illustrato è una delle opzioni di lavoro che i graphic designer possono scegliere nel loro sviluppo professionale. Questa disciplina permette loro di lavorare in varie branche di lavoro e di includere questo tipo di impiego nelle loro mansioni, costituendo così un elemento di forte competitività. Al fine di facilitare il raggiungimento di questo obiettivo, offriamo la possibilità di acquisire le competenze di un esperto specializzato mediante un corso che garantirà una crescita professionale senza la preoccupazione di conciliare il lavoro con la vita privata. Un'opportunità unica di crescita e valorizzazione.



“

Un corso ad alta intensità che ti permetterà di svolgere il tuo lavoro nel Design Illustrato con la sicurezza dei migliori professionisti del settore"

Questo Esperto Universitario in Design Illustrato è strutturato in modo da offrire un approccio interessante, interattivo ed efficace per specializzarsi su 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 caratteristiche imprenditoriali necessarie e i fenomeni mutevoli di questa forma di comunicazione mediante una metodologia esclusiva.

Il corso affronterà gli aspetti che un designer deve conoscere per svolgere le proprie mansioni in modo sicuro. 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 Design Illustrato 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 Design Illustrato** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ 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 del Design Illustrato"

“

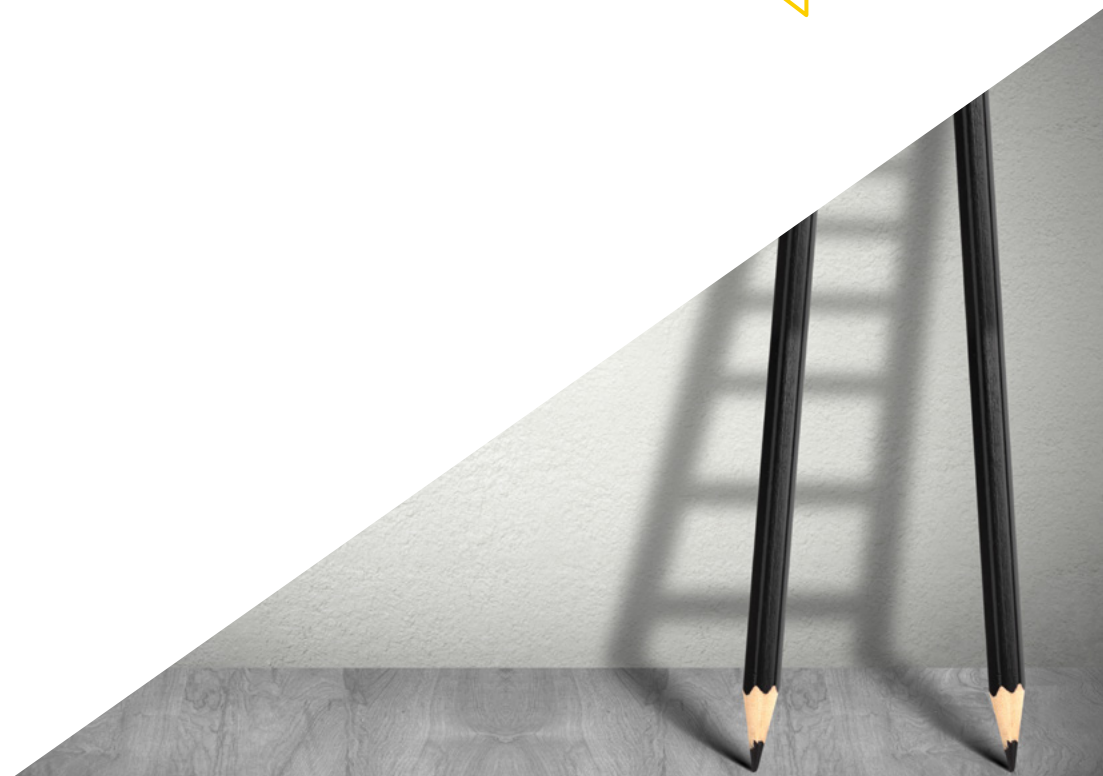
Tutte le conoscenze necessarie ai graphic designer raccolte in un Esperto Universitario altamente professionale, che ottimizzerà i tuoi sforzi per farti ottenere i migliori risultati”

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 Design Illustrato è quello di farti acquisire conoscenze e competenze per lavorare al meglio. Ti offriamo la garanzia di imparare dai migliori e una modalità di apprendimento basata sulla pratica per poter svolgere il tuo lavoro in totale sicurezza e con la massima competenza.



“

Il nostro obiettivo è semplice: aiutarti ad avviare il tuo progetto imprenditoriale come graphic designer grazie a un Esperto Universitario pienamente compatibile con i tuoi impegni lavorativi e personali”



Obiettivo generale

- ♦ Conoscere tutti gli aspetti dei lavori grafici e di Design Illustrato presenti in qualsiasi tipo di media

“

*Iscriviti al miglior Esperto Universitario
in Design Illustrato del panorama
universitario"*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Progettazione per il design

- ♦ Conoscere i fondamenti del disegno artistico e tecnico e la sua relazione con la visualizzazione nel contesto del design digitale
- ♦ Apprendere autonomamente nuove nozioni, tecniche, strumenti e linguaggi nello sviluppo dei processi di design
- ♦ Acquisire abilità e dimestichezza in diverse tecniche per la creazione di opere d'arte e prodotti visivi e culturali
- ♦ Sistematizzare i processi di osservazione, descrizione, analisi e visualizzazione per applicarli al bozzetto
- ♦ Perdere la paura di disegnare grazie alla conoscenza di tecniche e materiali
- ♦ Analizzare e valutare il proprio lavoro per identificare i punti di forza, le difficoltà, le insidie e le opportunità e adattarsi di conseguenza

Modulo 2. Fondamenti di creatività

- ♦ Comprendere il processo creativo, di analisi e di studio per realizzare qualsiasi opera
- ♦ Saper sintetizzare i propri interessi, attraverso l'osservazione e il pensiero critico, traducendoli in creazioni artistiche
- ♦ Imparare a pianificare, sviluppare e presentare produzioni artistiche in modo conveniente, usando strategie di produzione efficaci e con il proprio contributo creativo
- ♦ Superare la paura del blocco artistico e utilizzare le tecniche per combatterlo
- ♦ Conoscere e utilizzare materiali e supporti diversi
- ♦ Indagare sé stessi, il proprio spazio emozionale e l'ambiente circostante in modo da effettuare un'analisi di questi elementi per utilizzarli a favore della propria creatività

Modulo 3. 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 4. Illustrazione

- ♦ Conoscere e valorizzare le opere e le carriere professionali dei più importanti illustratori
- ♦ Utilizzare sia gli elementi grafici fondamentali come la linea e la macchia, sia quelli più complessi, mediante varie tecniche e strumenti
- ♦ Comprendere l'importanza dell'illustrazione negli sviluppi grafici di diverso tipo
- ♦ Iniziare a lavorare nell'illustrazione per l'infanzia, capirne l'importanza, la sfera di applicazione e le tendenze
- ♦ Iniziare a conoscere il mondo delle creazioni fumettistiche, comprendendo il processo compositivo a livello narrativo e grafico
- ♦ Iniziare a conoscere il design digitale della moda tramite la creazione di *Patterns*

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. Progettazione per il design

- 1.1. Introduzione al disegno
 - 1.1.1. Definizione del concetto
 - 1.1.2. Possibilità tecniche
 - 1.1.3. L'importanza del disegno analogico
 - 1.1.4. Il disegno nella storia
- 1.2. Materiali I: tecniche a secco
 - 1.2.1. Carte adeguate
 - 1.2.2. Carboncino
 - 1.2.3. Sanguigna e pastelli conté
 - 1.2.4. Graffiti
 - 1.2.5. Matite colorate
 - 1.2.6. Pennarelli e penne
 - 1.2.7. Pastello
- 1.3. Materiali II: tecniche ad umido
 - 1.3.1. Carte adeguate
 - 1.3.2. Tempera
 - 1.3.3. Inchiostro di china
 - 1.3.4. Acquerello
- 1.4. Analisi naturale
 - 1.4.1. Disegno a mano libera
 - 1.4.2. La linea e il punto
 - 1.4.3. La macchia
 - 1.4.4. Caso pratico: sciogliere la mani
 - 1.4.5. Adattamento: proporzioni e scala
- 1.5. Tecniche di disegno manuale
 - 1.5.1. *Cross hatching*
 - 1.5.2. Tecnica di sfumatura
 - 1.5.3. Rapporto con le forme geometriche
 - 1.5.4. L'uso della fantasia
- 1.6. Disegno tecnico
 - 1.6.1. Standardizzazione
 - 1.6.2. Sistema diedro
 - 1.6.3. Prospettiva isometrica
 - 1.6.4. Prospettiva cavaliere
 - 1.6.5. Prospettiva conica
- 1.7. La luce come modulatore di volume
 - 1.7.1. Direzione della luce e proiezione delle ombre
 - 1.7.2. Il chiaroscuro
 - 1.7.3. Scala di grigi. L'intensità della pennellata
 - 1.7.4. Esercizi di applicazione
- 1.8. Disegno su supporto digitale
 - 1.8.1. Dall'analogico al digitale
 - 1.8.2. La tavoletta grafica
 - 1.8.3. L'ipad: Procreate
 - 1.8.4. Disegno 3D: Sketchup
- 1.9. Tipi di disegni in base al loro soggetto
 - 1.9.1. I temi principali: natura morta, ritratto, nudo, paesaggio e scene di genere
 - 1.9.2. Forme artificiali
 - 1.9.3. Forme naturali
 - 1.9.4. L'essere umano
- 1.10. Dall'idea alla carta
 - 1.10.1. Caso pratico I: cosa vedo?
 - 1.10.2. Caso pratico II: come mi sento?
 - 1.10.3. Caso di studio III: disegno tecnico in Sketchup
 - 1.10.4. Caso di studio IV: scelta tematica

Modulo 2. Fondamenti di creatività

- 2.1. Introduzione creativa
 - 2.1.1. Lo stile nell'arte
 - 2.1.2. Educa il tuo sguardo
 - 2.1.3. Chiunque può essere creativo?
 - 2.1.4. I linguaggi pittorici
 - 2.1.5. Di cosa ho bisogno? Materiali
- 2.2. La percezione come primo atto creativo
 - 2.2.1. Cosa vedi? Cosa ascolti? Cosa senti?
 - 2.2.2. Percepisci, osserva, esamina attentamente
 - 2.2.3. Il ritratto e l'autoritratto: Cristina Núñez
 - 2.2.4. Caso di studio: il fotodialogo. Immergersi in sé stessi



- 2.3. Affrontare il foglio bianco
 - 2.3.1. Disegnare senza paura
 - 2.3.2. Il quaderno come strumento
 - 2.3.3. Il libro dell'Artista, che cos'è?
 - 2.3.4. Riferimenti
- 2.4. Creare il nostro libro d'artista
 - 2.4.1. Analisi e gioco: matite e pennarelli
 - 2.4.2. Trucchi per sciogliere la mano
 - 2.4.3. Prime linee
 - 2.4.4. Il pennino
- 2.5. Creare il nostro libro d'artista II
 - 2.5.1. La macchia
 - 2.5.2. Colori a cera. Sperimentazione
 - 2.5.3. Pigmenti naturali
- 2.6. Creare il nostro libro d'artista III
 - 2.6.1. Collage e fotomontaggio
 - 2.6.2. Strumenti tradizionali
 - 2.6.3. Strumenti online: Pinterest
 - 2.6.4. Sperimentazione con la composizione di immagini
- 2.7. Operare senza riflettere
 - 2.7.1. Che cosa otteniamo operando senza riflettere?
 - 2.7.2. Improvvisare: Henri Michaux
 - 2.7.3. *Action painting*
- 2.8. Il critico come artista
 - 2.8.1. La critica costruttiva
 - 2.8.2. Manifesto sulla critica creativa
- 2.9. Il blocco creativo
 - 2.9.1. Che cos'è il blocco?
 - 2.9.2. Espandi i tuoi limiti
 - 2.9.3. Caso pratico: sporcarsi le mani
- 2.10. Studio del nostro libro d'artista
 - 2.10.1. Le emozioni e la loro gestione nell'ambito creativo
 - 2.10.2. Il tuo mondo in un quaderno
 - 2.10.3. Che cosa ho sentito? Autoanalisi
 - 2.10.4. Caso pratico: critica a sé stessi

Modulo 3. Progetti di immagine

- 3.1. Arteterapia
 - 3.1.1. Cos'è l'arteterapia?
 - 3.1.2. Le origini dell'arteterapia
 - 3.1.3. Funzione e benefici
 - 3.1.4. Riferimenti visivi
- 3.2. Autoconsapevolezza
 - 3.2.1. Attività I: Chi ero?
 - 3.2.2. Attività II: Chi sono?
 - 3.2.3. Attività III: Io con me stesso
 - 3.2.4. Riflessioni
- 3.3. Transizioni di identità
 - 3.3.1. Attività: i miei transiti di identità
 - 3.3.2. Riferimenti
 - 3.3.3. Sviluppo dell'attività
 - 3.3.4. Analisi dei risultati
- 3.4. Il corpo, luogo di registrazione e ricostruzione del significato
 - 3.4.1. Presentazione: Idea corporea?
 - 3.4.2. Stereotipi sociali, uomini e donne
 - 3.4.3. Approccio riflessivo: il corpo come terreno di significazione
 - 3.4.4. Attività: rappresentazione dell'ideale corporeo sociale e personale
 - 3.4.5. Conclusioni
- 3.5. L'immagine astratta
 - 3.5.1. L'immagine rappresentativa
 - 3.5.2. L'immagine astratta
 - 3.5.3. L'immagine simbolica
 - 3.5.4. Attività: percorso di astrazione
- 3.6. Immagini identificabili I: texture
 - 3.6.1. Arte aptica: dal visivo al tattile
 - 3.6.2. L'importanza delle texture
 - 3.6.3. Texture tattili
 - 3.6.4. Texture ottiche
 - 3.6.5. Texture fittizie
 - 3.6.6. Texture organiche e geometriche
- 3.7. Immagini identificabili II: progetto texture
 - 3.7.1. Attività: racconto per bambini con texture
 - 3.7.2. Temi, colori e materiali
 - 3.7.3. Organizzazione
 - 3.7.4. Riferimenti visivi
- 3.8. L'esperienza del colore
 - 3.8.1. Uso del colore. Mandala
 - 3.8.2. Artisti di riferimento
 - 3.8.3. Attività: installazione sperimentale con il colore
 - 3.8.4. Analisi e conclusioni
- 3.9. Sperimentare con le immagini digitali
 - 3.9.1. Presentazione dell'attività
 - 3.9.2. Ricerca di immagini di riferimento
 - 3.9.3. Processo di creazione del bozzetto
 - 3.9.4. Inchiostro e colore in Photoshop
 - 3.9.5. Ritocchi finali e presentazione
- 3.10. Oltre l'immagine: i metadati
 - 3.10.1. Design digitale e metadati
 - 3.10.2. Inclusione di metadati
 - 3.10.3. Strutture meta-informatiche
 - 3.10.4. Riferimenti

Modulo 4. Illustrazione

- 4.1. Introduzione all'illustrazione
 - 4.1.1. Differenza tra illustrazione e disegno
 - 4.1.2. Differenza tra illustrazione e pittura
 - 4.1.3. L'illustrazione come disciplina
 - 4.1.4. La catena illustrativa
- 4.2. Introduzione all'illustrazione per l'infanzia
 - 4.2.1. L'affascinante mondo dell'illustrazione per l'infanzia
 - 4.2.2. Il pubblico
 - 4.2.3. Le immagini raccontano una storia
 - 4.2.4. Riferimenti
- 4.3. Progetto: illustrare da una storia
 - 4.3.1. Presentazione e spiegazione del progetto
 - 4.3.2. Sviluppo grafico
 - 4.3.3. Presentazione del progetto
 - 4.3.4. Analisi delle proposte
- 4.4. Introduzione al fumetto
 - 4.4.1. Definizione del concetto
 - 4.4.2. Storia del fumetto
 - 4.4.3. Caratteristiche del fumetto
 - 4.4.4. Elementi del fumetto
- 4.5. Progetto a fumetti: avvio del processo
 - 4.5.1. Fumetto o graphic novel?
 - 4.5.2. Presentazione del progetto
 - 4.5.3. Dibattito di idee: l'argomentazione
 - 4.5.4. Dibattito di idee: personaggi, spazio e tempo
 - 4.5.5. Definizione della storia e numero di vignette
- 4.6. Progetto a fumetti: definizione dello stile e della tecnica grafica
 - 4.6.1. Ricerca di riferimenti nel mondo del fumetto
 - 4.6.2. Bozzetti e prime idee
 - 4.6.3. Sviluppo grafico
 - 4.6.4. Completamento e consegna del progetto
- 4.7. *Matte painting*
 - 4.7.1. In cosa consiste?
 - 4.7.2. Quali competenze deve avere un artista di *matte painting*?
 - 4.7.3. Applicazioni del *matte painting*
 - 4.7.4. Riferimenti visivi
- 4.8. Illustrazione di moda
 - 4.8.1. In cosa consiste?
 - 4.8.2. Breve excursus storico
 - 4.8.3. Applicazioni mobile in primo piano
 - 4.8.4. Bibliografia consigliata
- 4.9. Progetto di moda: avvio
 - 4.9.1. Costruire un'immagine a partire da un concetto
 - 4.9.2. Spiegazione del progetto: illustrazione di 2 stampe
 - 4.9.3. Il concetto di *rapport*. Creazione manuale di un *pattern*
 - 4.9.4. Creazione di motivi in Illustrator
- 4.10. Progetto di Moda: sviluppo
 - 4.10.1. *Pattern* design in Illustrator a partire dal motivo creato
 - 4.10.2. Sviluppo di 2 *pattern*
 - 4.10.3. Assemblaggio del *mockup*
 - 4.10.4. Presentazione e analisi dei progetti



*Un'esperienza di specializzazione
unica e decisiva per crescere a
livello professionale"*

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.



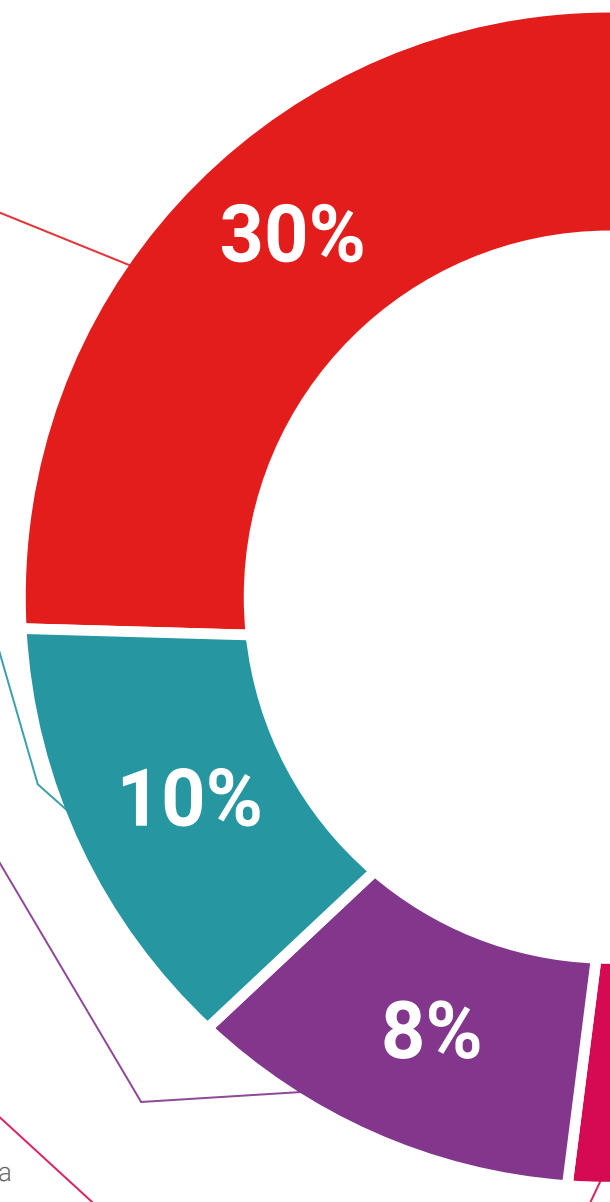
Pratiche di competenze e competenze

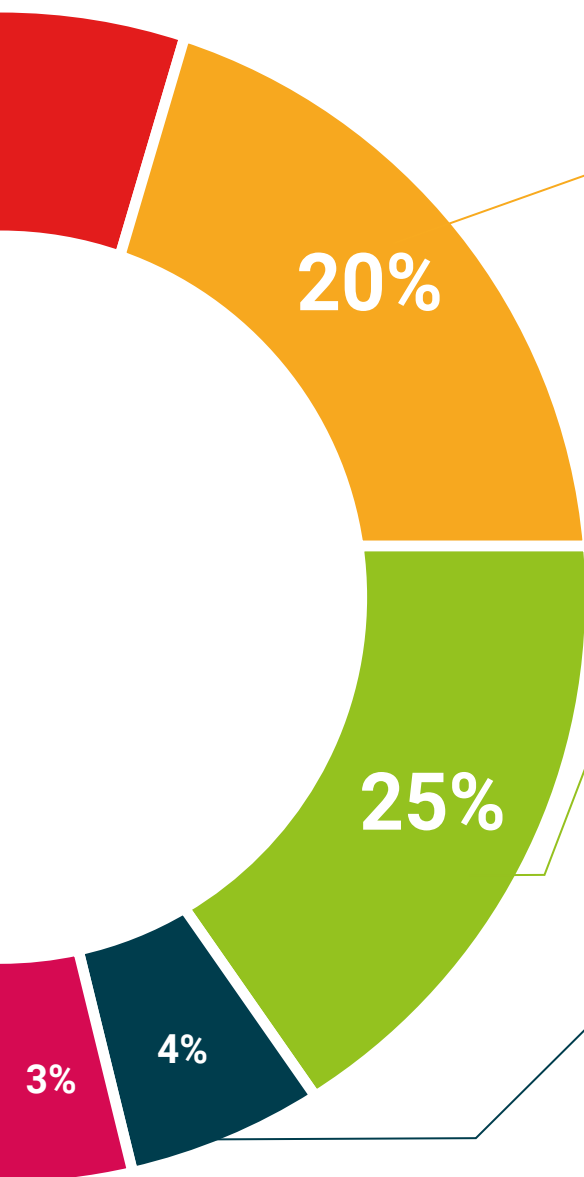
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Esperto Universitario in Design Illustrato rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

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 Illustrato** 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 Illustrato**

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 Design Illustrato

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

Esperto Universitario Design Illustrato

