



di Progetti di Narrativa Digitale

» Modalità: online

» Durata: 6 mesi

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 24 ECTS

» Orario: a scelta

» Esami: online

Acceso al sito web: www.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-illustrazione-professionale-progetti-narrativa-digitale

Indice

 $\begin{array}{c|c} \hline 01 & 02 \\ \hline \hline Presentazione & Obiettivi \\ \hline \hline pag. 4 & Day &$





tech 06 | Presentazione

Le possibilità di comunicazione che sono nate dallo sviluppo del digital storytelling hanno permesso di realizzare strategie creative più efficaci e specializzate, con un potenziale taglio persuasivo in grado di raggiungere in modo più efficace un pubblico più ampio. Inoltre, nel corso degli anni sono stati implementati nuovi strumenti sempre più specifici e completi, che non solo hanno facilitato il lavoro dei professionisti del settore, ma hanno anche permesso loro di sviluppare progetti più tecnici e in linea con le esigenze del mercato attuale.

Su questa base, TECH ha riunito in questo Esperto Universitario in Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale le informazioni più complete e concise in questo campo, affinché gli studenti possano specializzarsi in questo settore in modalità 100% online. Si tratta di un programma multidisciplinare e dinamico che approfondisce gli aspetti chiave dell'illustrazione applicata all'arte digitale e alla creazione di fumetti come mezzo di espressione, concentrandosi anche sulle complessità dell'animazione e sui suoi paradigmi futuri. Infine, introdurrà gli studenti allo studio della *Concept Art* e permetterà loro di sviluppare una conoscenza approfondita dei principali strumenti e strategie creative per plasmare le idee in immagini.

A tal fine, durante 600 ore avrà a disposizione materiale teorico e pratico, a cui sono stati aggiunti ulteriori contenuti di alta qualità: video dettagliati, immagini, riassunti dinamici, esercizi di autoconoscenza, articoli di ricerca e letture complementari. In questo modo, potranno approfondire i diversi aspetti del programma in modo personalizzato, frequentando un corso in linea con i diversi livelli di esigenza degli studenti.

Questo Esperto Universitario in Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in illustrazione professionale
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Grazie al comodo formato 100% online, potrai lavorare per perfezionare le tue capacità creative nella gestione di progetti di storytelling digitale ovunque tu sia e senza vincoli di tempo"



Il programma perfetto per addentrarsi nelle complessità della Concept Art e sviluppare una conoscenza specialistica delle tecniche scultoree professionali nel mondo digitale"

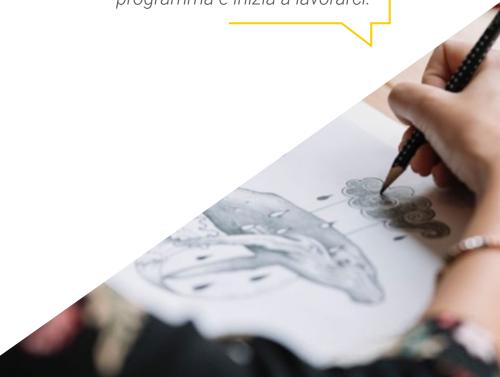
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

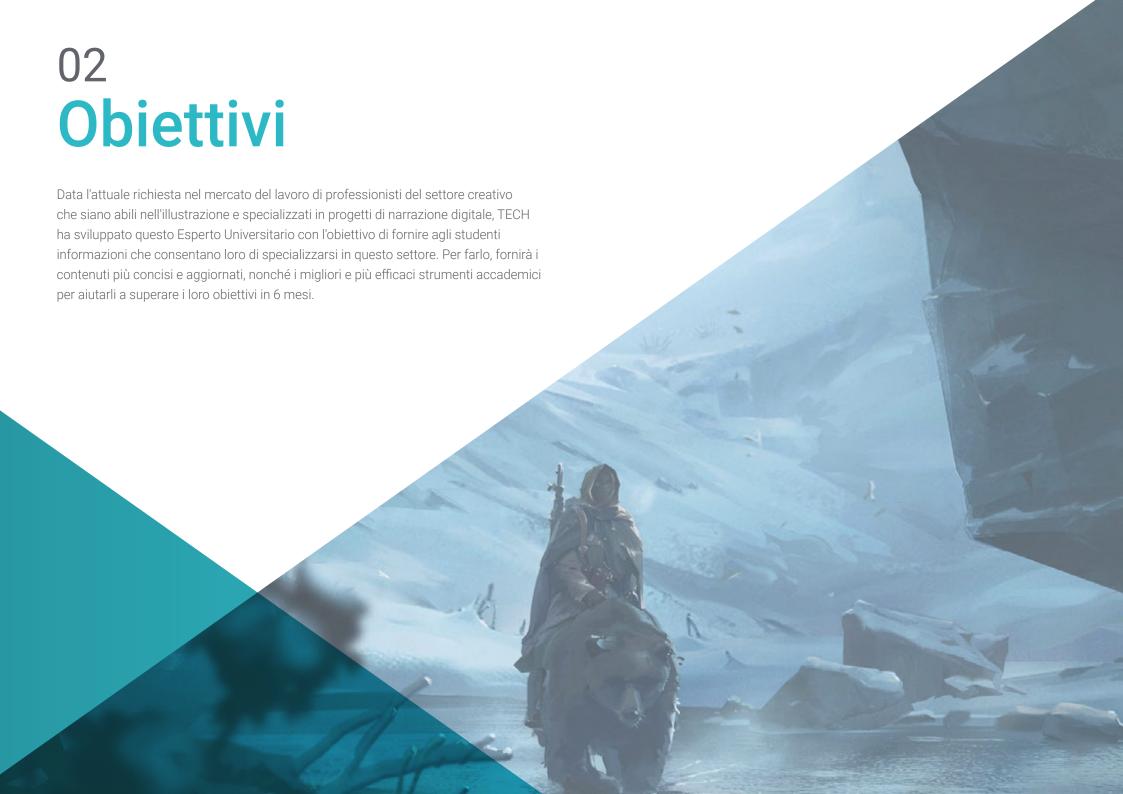
I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista 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.

Lavorerai con gli strumenti più sofisticati dell'ambiente creativo professionale specializzato nell'area dell'animazione.

Vuoi acquisire le competenze di un esperto di illustrazione e semiotica per i canali digitali? Scegli questo programma e inizia a lavorarci.







tech 10 | Obiettivi

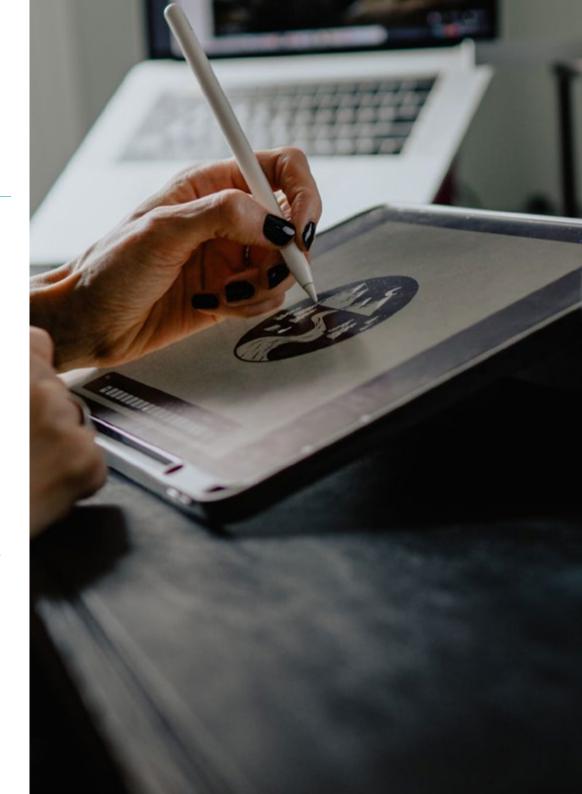


Obiettivi generali

- Sviluppare competenze sulle tendenze attuali del design digitale
- Imparare in dettaglio gli strumenti più pratici ed efficaci per sviluppare progetti di narrativa digitale
- Adeguare il profilo professionale dello studente all'attuale domanda del mercato del lavoro



Vuoi perfezionare le tue competenze nell'illustrazione professionale incentrata sui fumetti? Iscriviti a questo programma e diventa un gran disegnatore con TECH"





Modulo 1. Storytelling digitale applicato all'illustrazione

- Conoscere le narrazioni digitali per la loro applicazione nel campo dell'illustrazione
- Identificare la cybercultura come parte fondamentale dell'arte digitale
- Gestire la narrazione della semiotica come metodo di espressione del proprio disegno
- Conoscere le principali tendenze nel campo dell'illustrazione e fare un confronto tra diversi artisti
- Perfezionare la tecnica visiva della narrazione grafica e valorizzare lo Storytelling applicato all'elaborazione di un personaggio

Modulo 2. Illustrazione professionale incentrata sui fumetti

- Interpretare il fumetto come mezzo di espressione per molti illustratori
- Conoscere le diverse estetiche nello sviluppo visivo di un fumetto
- Studiare i motivi visivi e narrativi del genere dei fumetti di supereroi e del genere fantasy/avventura
- Analizzare il fumetto in Asia, con uno studio formale del manga come prodotto editoriale per il tempo libero in Giappone
- Comprendere i motivi visivi di manga e anime e la loro costruzione

Modulo 3. Illustrazione e animazione

- Applicare le risorse di animazione per mezzo dell'illustrazione digitale
- Conoscere gli strumenti più sofisticati per lavorare in modo professionale ed efficiente nel campo dell'animazione
- Studiare i riferimenti visivi di successo che hanno definito i paradigmi dei vari studi di animazione
- Illustrare secondo una serie di principi una campagna pubblicitaria per poi animarla
- Differenziare le considerazioni tecniche quando si lavora nell'animazione 2D e nell'animazione 3D

Modulo 4. Concept Art

- Presentare la *Concept Art* come modello artistico nel panorama creativo del designer e dell'illustratore professionista
- Applicare tecniche scultoree professionali in ambito digitale
- Conoscere la texture e la colorazione 3D dei diversi elementi da modellare
- Valutare gli strumenti digitali disponibili per modellare un personaggio o una caricatura e incorporare i requisiti visivi precedentemente studiati
- Simulare un progetto 3D reale, introducendo i concetti di linguaggio cinematografico e i requisiti della direzione artistica





tech 14 | Struttura e contenuti

Modulo 1. Storytelling digitale applicato all'illustrazione

- 1.1. Come tradurre lo storytelling digitale in illustrazione?
 - 1.1.1. Narrazione digitale
 - 1.1.2. L'arte di raccontare storie
 - 1.1.3. Risorse disponibili
- 1.2. Cybercultura e arte digitale
 - 1.2.1. La cybercultura nel nuovo secolo
 - 1.2.2. Cultura applicata alla tecnologia
 - 1.2.3. Illustratori di successo nell'ambiente digitale
- 1.3. Illustrazione narrativa
 - 1.3.1. Raccontare una storia
 - 1.3.2. Scripting e perfezionamento
 - 1.3.3. Continuità
 - 1.3.4. Altri elementi narrativi
- 1.4. Illustrazione e semiotica
 - 1.4.1. La semiologia nel campo dell'illustrazione
 - 1.4.2. La simbologia come risorsa
 - 1.4.3. La sintassi dell'immagine
- 1.5. Grafica che parla da sola
 - 1.5.1. Prescindere del testo
 - 1.5.2. Espressione grafica
 - 1.5.3. Disegnare pensando a un discorso
 - 1.5.4. Il disegno infantile come paradigma
- 1.6. La narrazione digitale come risorsa educativa
 - 1.6.1. Sviluppo narrativo
 - 1.6.2. L'ambiente ipertestuale
 - 1.6.3. L'ambiente multimediale

- 1.7. Il potere dello Storytelling
 - 1.7.1. Sfruttare lo Storytelling
 - 1.7.2. Gestione del discorso
 - 1.7.3. Azioni complementari
 - 1.7.4. Applicazione delle sfumature
- 1.8. Le principali tendenze dell'illustrazione
 - 1.8.1. Artisti di successo
 - 1.8.2. Stili visivi che hanno fatto la storia
 - 1.8.3. Copiare o definire il proprio stile?
 - 1.8.4. Domanda potenziale dei clienti
- 1.9. Tecniche narrative per il miglioramento visivo
 - 1.9.1. Narrazione visiva
 - 1.9.2. Armonia e contrasto
 - 1.9.3. Connessioni con la storia
 - 1.9.4. Allegorie visive
- 1.10. Identità visiva narrativa di un personaggio
 - 1.10.1. L'identificazione di un personaggio
 - 1.10.2. Comportamento e gesti
 - 1.10.3. Autobiografia
 - 1.10.4. Discorso grafico e supporto alla proiezione

Modulo 2. Illustrazione professionale incentrata sui fumetti

- 2.1. Fumetto come mezzo di espressione
 - 2.1.1. Il fumetto come mezzo di comunicazione grafica
 - 2.1.2. Il design del fumetto visivo
 - 2.1.3. Riproduzione del colore nei fumetti
- 2.2. Tecniche ed evoluzione del fumetto
 - 2.2.1. Gli inizi del fumetto
 - 2.2.2. Evoluzione grafica
 - 2.2.3. Motivi narrativi
 - 2.2.4. La rappresentazione di elementi

Struttura e contenuti | 15 tech

0 0			-	1
23	$\nu_{\Delta r}$	nsiero	tor	mala

- 2.3.1 La struttura di un fumetto
- 2.3.2. La narrazione della storia
- 2.3.3. Il disegno dei personaggi
- 2.3.4. Il disegno degli scenari
- 2.3.5. Il discorso delle scene

2.4. Il genere dei supereroi

- 2.4.1. Il fumetto dei supereroi
- 2.4.2. Il caso Marvel Comics
- 2.4.3. Il caso DC Comics
- 2.4.4. Design visivo

2.5. Il genere di fantascienza e di avventura

- 2.5.1. Il genere fantastico
- 2.5.2. Disegno dei personaggi fantastici
- 2.5.3. Risorse e riferimenti visivi

2.6. Fumetto in Asia

- 2.6.1. Principi visivi dell'illustrazione in Asia
- 2.6.2. Il disegno calligrafico in Oriente
- 2.6.3. La narrazione visiva dei fumetti
- 2.6.4. Il graphic design orientale

2.7. Sviluppo tecnico del manga

- 2.7.1. Disegno di Manga
- 2.7.2. Aspetti formali e struttura
- 2.7.3. Storytelling e script grafico

2.8. Relazioni tra Manga e Anime

- 2.8.1. Animazione in Giappone
- 2.8.2. Caratteristiche dell'anime
- 2.8.3. Il processo di disegno dell'anime
- 2.8.4. Tecniche visive negli anime

- 2.9. Fumetto su supporto digitale
 - 2.9.1. Il fumetto sullo schermo
 - 2.9.2. Animazione di un fumetto
 - 2.9.3. Equilibrio cromatico e codici visivi
 - 2.9.4. Struttura e formati grafici
- 2.10. Progetto: disegno di un fumetto personalizzato
 - 2.10.1. Definizione degli obiettivi
 - 2.10.2. La storia da sviluppare
 - 2.10.3. I personaggi e gli interpreti
 - 2.10.4. Progettazione degli scenari
 - 2.10.5. Formati

Modulo 3. Illustrazione e animazione

- 3.1. L'animazione come mezzo illustrativo
 - 3.1.1. Disegnare per animare
 - 3.1.2. Primi schizzi
 - 3.1.3. Approcci e arti finali
 - 3.1.4. Illustrazione con movimento
- 3.2. La sofisticazione dell'animazione
 - 3.2.1. La tecnologia nel campo dell'animazione
 - 3.2.2. Chiavi per animare gli elementi
 - 3.2.3. Nuovi metodi e tecniche
- 3.3. Paradigmi di successo nell'animazione
 - 3.3.1. Riconoscimento del successo
 - 3.3.2. I migliori studi di animazione
 - 3.3.3. Tendenze visive
 - 3.3.4. Cortometraggi e lungometraggi
- 3.4. La tecnologia attuale dell'animazione
 - 3.4.1. Di cosa abbiamo bisogno per animare un'illustrazione?
 - 3.4.2. Software disponibili per l'animazione
 - 3.4.3. Dare vita a un personaggio e a un'ambientazione

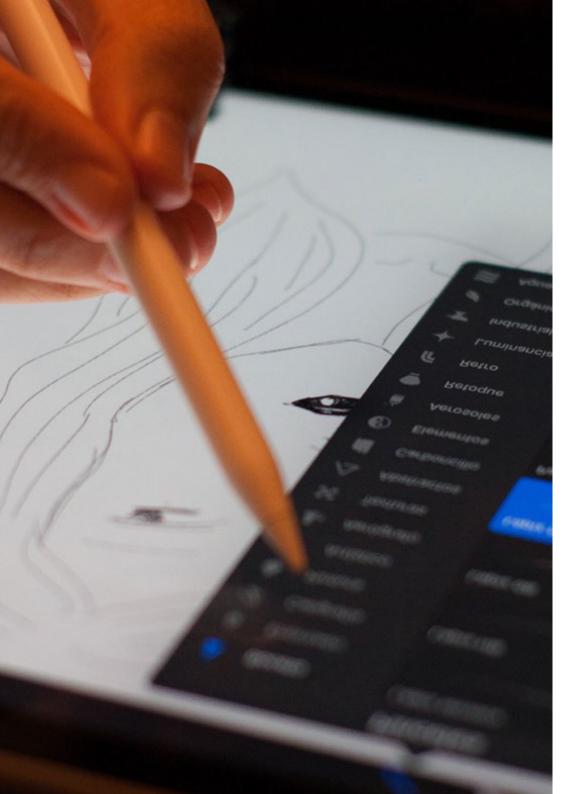
tech 16 | Struttura e contenuti

3.5 Concettualizzazione di una storia animata

0.0.	oonocttaanzzazione ar ana otona ariintata			
	3.5.1.	Il concetto grafico		
	3.5.2.	Lo script e lo Storyboard		
	3.5.3.	La modellazione delle forme		
	3.5.4.	Sviluppo e tecniche		
3.6.	Illustrazione applicata a una campagna pubblicitaria			
	3.6.1.	Illustrazione pubblicitaria		
	3.6.2.	Riferimenti		
	3.6.3.	Cosa vuoi raccontare?		
	3.6.4.	Tradurre le idee in media digitali		
3.7.	Sintesi grafica			
	3.7.1.	Meno è meglio		
	3.7.2.	Illustrare con ingegno		
	3.7.3.	La geometria nell'illustrazione		
3.8.	Progettazione di una storia di animazione 2D			
	3.8.1.	Illustrazione 2D		
	3.8.2.	Considerazioni tecniche sull'animazione 2D		
	3.8.3.	Narrazione in 2D		
	3.8.4.	Gli scenari 2D		
3.9.	Progettazione di una storia di animazione 3D			
	3.9.1.	Illustrazione 3D		
	3.9.2.	Considerazioni tecniche sull'animazione 3D		
	3.9.3.	Volume e modellazione		
	3.9.4.	La prospettiva nell'animazione 3D		
3.10.	L'arte di imitare il 3D con il 2D			
	3.10.1.	La percezione visiva nell'animazione		
	3.10.2.	Le texture nell'animazione		
	3.10.3.	Luce e volume		
	3.10.4.	Riferimenti visivi		

Modulo 4. Concept Art

- 4.1. Cos'è la Concept Art?
 - 4.1.1. Definizione e uso del concetto
 - 4.1.2. Applicazione della Concept Art ai nuovi media
 - 4.1.3. Sviluppo digitale della Concept Art
- 4.2. Colore e composizione digitale
 - 4.2.1. Pittura digitale
 - 4.2.2. Biblioteche e palette di colori
 - 4.2.3. Il colore digitale
 - 4.2.4. Applicazione di texture
- 4.3. Tecniche scultoree tradizionali
 - 4.3.1. L'illustrazione portata alla scultura
 - 1.3.2. Tecniche di modellazione scultoree
 - 4.3.3. Texture e volume
 - 4.3.4. Progetto di scultura
- 4.4. Pittura e texturing 3D
 - 4.4.1. Pittura nel design 3D
 - 4.4.2. Texture naturali e artificiali in 3D
 - 4.4.3. Caso di studio: il realismo nei videogiochi
- 4.5. Modellazione di personaggi e cartoni animati
 - 4.5.1. Definizione di un personaggio 3D
 - 4.5.2. Software da utilizzare
 - 4.5.3. Supporto tecnico
 - 4.5.4. Strumenti utilizzati
- 4.6. Definizione di oggetti e scenari
 - 4.6.1. Lo scenario di un'illustrazione
 - 4.6.2. Progettazione di scenari in proiezione isometrica
 - 4.6.3. Oggetti complementari
 - 4.6.4. La decorazione dell'ambiente



Struttura e contenuti | 17 tech

- 4.7. Linguaggio cinematografico
 - 4.7.1. Il cinema d'animazione
 - 4.7.2. Risorse grafiche visive
 - 4.7.3. Grafica in movimento
 - 4.7.4. Immagine reale e Animazione al computer
- 4.8. Ritocco e perfezionamento estetico
 - 4.8.1. Errori comuni nel design 3D
 - 4.8.2. Offrire il maggior grado di realismo
 - 4.8.3. Specifiche tecniche
- 4.9. Simulazione di un progetto 3D
 - 4.9.1. Design volumetrico
 - 4.9.2. Spazio e movimento
 - 4.9.3. L'estetica visiva degli elementi
 - 4.9.4. Gli ultimi ritocchi
- 4.10. Gestione artistica di un progetto
 - 4.10.1. Funzioni della direzione artistica
 - 4.10.2. Analisi del prodotto
 - 4.10.3. Considerazioni tecniche
 - 4.10.4. Valutazione del progetto

Il futuro dell'Illustrazione è nel campo digitale. Vuoi far parte del progresso?"



tech 20 | Metodologia

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.



Metodologia | 23 tech

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.



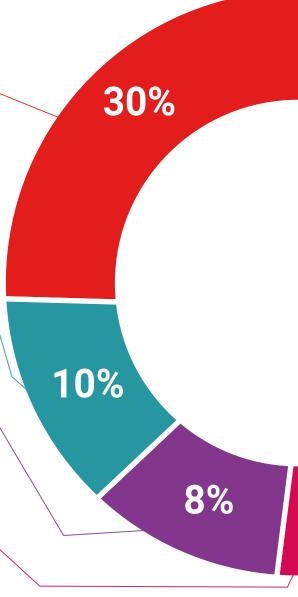
Pratiche di competenze e competenze

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.



Metodologia | 25 tech



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



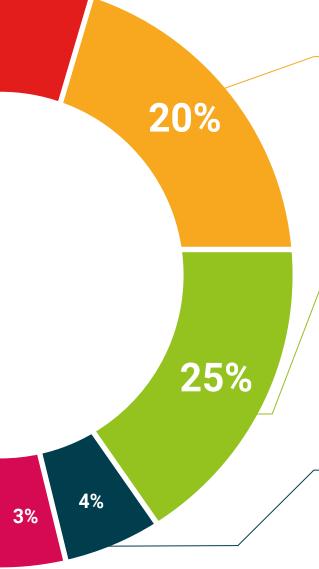
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

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.









Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale** 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 Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale

Modalità: online

Durata: 6 mesi

Accreditamento: 24 ECTS



Dott ______, con documento d'identità _____ ha superato con successo e ottenuto il titolo di:

Esperto Universitario in Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale

Si tratta di un titolo di studio privato corrispondente a 600 horas di durata equivalente a 24 ECTS, con data di inizio dd/mm/aaaa e data di fine dd/mm/aaaa.

TECH Global University è un'università riconosciuta ufficialmente dal Governo di Andorra il 31 de gennaio 2024, appartenente allo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA).

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024



tech global university **Esperto Universitario** Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale

» Modalità: online

» Durata: 6 mesi

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 24 ECTS

» Orario: a scelta

» Esami: online

