

Master Privato

Illustrazione Professionale





Master Privato

Illustrazione Professionale

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/design/master/master-illustrazione-professionale

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 28

06

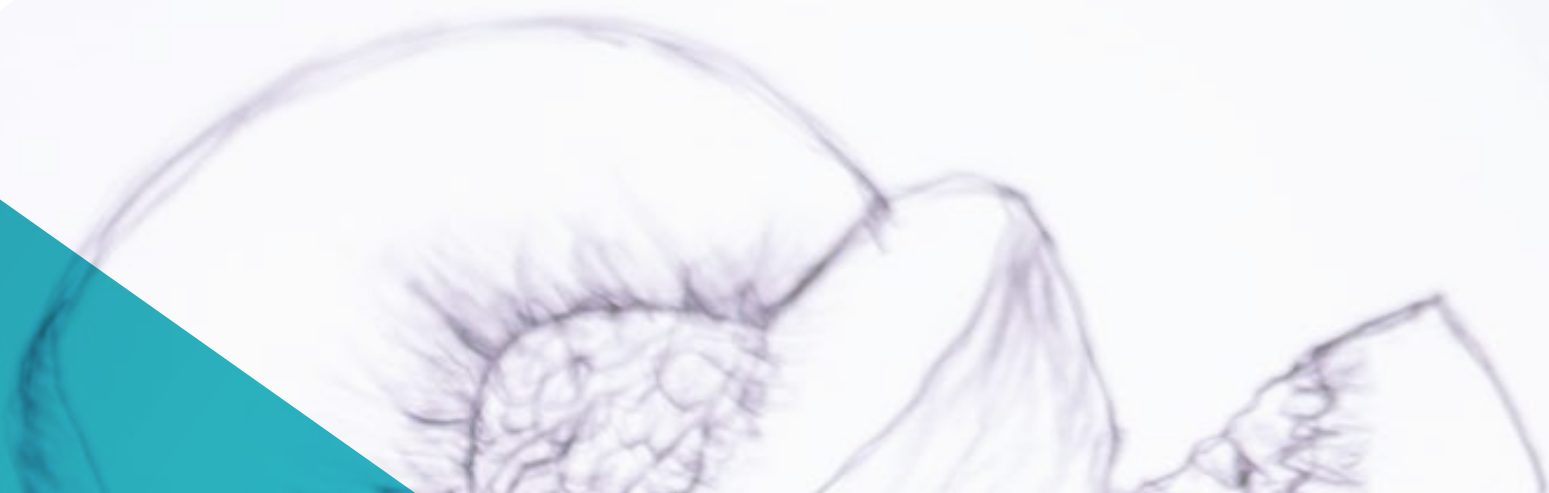
Titolo

pag. 36

01

Presentazione

L'avvento delle nuove tecnologie ha trasformato settori e industrie di ogni tipo, compreso il campo delle arti grafiche e dell'illustrazione. Oggi più che mai, il pubblico usufruisce di un'immensa quantità di contenuti audiovisivi sia su piattaforme di *Streaming* digitale che per mezzo di fumetti, dell'editoria, della pubblicità e dei videogiochi. In ognuno di questi ambiti, il lavoro dell'illustratore professionista è assolutamente essenziale, poiché è sua responsabilità dare forma e colore alle idee creative degli altri integranti del team, essendo un vincolo insostituibile tra la pianificazione e l'esecuzione di qualsiasi prodotto o campagna. Poiché si tratta di un settore in continua crescita e che richiede professionisti altamente qualificati, TECH Università Tecnologica ha creato questa specializzazione, che riunisce le più recenti conoscenze in campi come il *Lettering*, la suite Adobe, la narrazione digitale o le diverse tecniche e procedure avanzate. Il tutto presentato in un formato 100% online, accessibile e conveniente, senza lezioni frontali o orari fissi per garantire la massima flessibilità possibile.



“

Indirizza la tua carriera verso gli studi di design più richiesti grazie ad una padronanza approfondita di Adobe Photoshop, Illustrator e Procreate, che ti darà la versatilità necessaria ad intraprendere qualsiasi tipo di progetti"

La costante evoluzione di strumenti come Adobe Photoshop, Illustrator o Procreate, insieme al ritmo vertiginoso in cui si espandono settori come la moda o i fumetti, richiede da parte degli illustratori un continuo aggiornamento su tendenze, stili, tecniche e ogni tipo di conoscenze che aiuteranno loro a svolgere il loro lavoro quotidiano.

In un mercato del lavoro altamente competitivo, non è sufficiente che l'illustratore sia in possesso di una buona conoscenza del software e dell'hardware da utilizzare, ma deve anche specializzarsi nei settori in più rapida crescita come l'illustrazione, la pubblicità o l'editoria. Potrà così focalizzare il suo profilo professionale su posizioni come illustratore di fumetti e manga, grafico per videogiochi, artista per l'industria cinematografica o creatore di pezzi e prodotti creativi per campagne pubblicitarie, tra le molte altre prospettive di lavoro che offre l'Illustrazione Professionale.

Per soddisfare queste esigenze di specializzazione e di aggiornamento delle conoscenze artistiche, TECH Università Tecnologica ha creato un programma esaustivo che spazia dall'illustrazione con iPad e suite Adobe alle tecniche e ai progetti specifici dei principali settori. Il designer intraprenderà quindi progetti di video *Mapping*, *Lettering* segnaletica e UX. Sarà supportato da ampi contenuti multimediali, tra cui video dettagliati, scenari simulati, letture riflessive e altre risorse utili per ciascuno degli argomenti trattati.

Un'opportunità unica per dare impulso alla carriera dei designer nell'ambito dell'illustrazione professionale, grazie a un Master Privato che fornirà tutti gli elementi chiave e i dettagli tecnici per farlo. Il formato completamente online del programma offre ai professionisti del design la flessibilità di adeguare l'intero carico di corsi ai propri interessi, consentendo loro di combinare questa specializzazione con le occupazioni più impegnative. In breve, è l'opzione ideale per continuare a crescere personalmente e professionalmente senza dover abbandonare i propri impegni.

Puesto **Master Privato in Illustrazione Professionale** 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



Cogli l'opportunità di studiare con un formato completamente flessibile che potrai adeguare alle tue esigenze, decidendo tu quando, dove e come distribuire il carico didattico"

“

Potrai rafforzare le tue competenze nella progettazione della tipografia di una campagna o nella creazione di una narrazione visiva coerente e d'impatto, ottenendo la spinta professionale di cui hai bisogno"

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.

Potrai accedere all'aula virtuale da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet, potendo studiare e rivedere i contenuti comodamente anche dal tuo smartphone.

Perfeziona le tue abilità di Concept Art per creare illustrazioni di ogni tipo per la modellazione 3D, la scultura o l'industria cinematografica.



02

Obiettivi

Le aree e le specializzazioni lavorative che il designer può trovare nel campo dell'Illustrazione Professionale sono talmente tante che una specializzazione esaustiva e adeguata è essenziale per ottenere il massimo successo. Il programma di questo Master Privato è stato progettato pertanto non solo per fornire le conoscenze più importanti, ma anche per raggiungere una serie di obiettivi prefissati che avranno un impatto reale sulle prospettive e sulla propria metodologia di lavoro dello studente nell'affrontare diversi progetti in materia di illustrazione.



“

Il personale accademico di TECH ha progettato i contenuti di questo programma per adattarli alla realtà del mercato del design, in modo che possa specializzarti nei campi più importanti dell'illustrazione"



Obiettivi generali

- ♦ Esaminare le attuali tendenze artistiche dell'illustrazione professionale
- ♦ Fare una rassegna esaustiva dei principali strumenti di lavoro, sia software che hardware, indispensabili nel lavoro dell'illustratore
- ♦ Studiare la metodologia di lavoro degli illustratori nei moderni settori professionali

“

I contenuti di questo programma supereranno le tue migliori aspettative, dandoti la spinta necessaria per affermarti in modo decisivo nel settore dell'illustrazione professionale"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Strumenti della suite Adobe

- ◆ Apprezzare i grandi vantaggi e le utilità fornite dai due pilastri fondamentali di Adobe: Photoshop e Illustrator
- ◆ Conoscere i comandi di base di ogni programma e sfruttare le proprietà di base di bitmap e vettori
- ◆ Sviluppare un personaggio differenziando correttamente le linee guida dell'intero processo, culminando con gli ultimi ritocchi che gli conferiscono maggiore dinamismo
- ◆ Affinare le tecniche già note in entrambi i software utilizzando strumenti complessi
- ◆ Proporre l'illustrazione vettoriale come risorsa audiovisiva per il campo dell'animazione

Modulo 2. Illustrazione con l'iPad

- ◆ Valorizzare l'iPad come strumento chiave per lo sviluppo delle illustrazioni in ambito professionale
- ◆ Approfondire l'applicazione Procreate come cornice per favorire la creatività e tutte le applicazioni professionali
- ◆ Apprendere le tecniche di disegno tradizionale in Procreate e altri stili visivi
- ◆ Disegnare un personaggio allo stile cartone animato e definire uno *Storyboard*
- ◆ Studiare gli altri strumenti di disegno disponibili per iPad come illustratori professionisti

Modulo 3. 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 4. Illustrazione editoriale

- ♦ Promuovere la creatività grafica orientata al lavoro nella specialità del design editoriale
- ♦ Conoscere le principali tecniche di riferimento in ambito editoriale
- ♦ Studiare l'applicazione dell'umorismo o della parodia grafica e il suo uso nella stampa
- ♦ Esaminare l'uso di riviste, opuscoli o altri media come mezzo per illustrare le composizioni
- ♦ Mettere in evidenza il graphic novel e l'illustrazione per l'infanzia come una delle discipline più usate e apprezzate dagli illustratori professionisti

Modulo 5. 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 6. 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
- ♦ Analisi del 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 7. 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

Modulo 8. Illustrazione e Lettering

- ♦ Sfruttare la specificità del **Lettering** come mezzo creativo per lavorare e migliorare diverse tecniche di illustrazione
- ♦ Identificare la tipografia come immagine, comunicando concetti attraverso l'elaborazione delle lettere e modificandone l'anatomia
- ♦ Conoscere la relazione tra *lettering* e Font
- ♦ Indagare la promozione della tipografia attraverso la pubblicità come piattaforma per collegare l'individuo alle emozioni suscitate da un particolare prodotto
- ♦ Proiettare la tipografia attraverso diversi media: ambiente digitale, social network, animazione, ecc.



Modulo 9. Illustrazione nel design della moda

- ◆ Applicare l'illustrazione professionale al design della moda come una delle forme più consolidate di design oggi
- ◆ Conoscere il ruolo dell'illustratore nella produzione e distribuzione delle varie collezioni di moda
- ◆ Eseguire lo sviluppo visivo di un prodotto attraverso le fasi corrispondenti
- ◆ Applicare una serie di principi di produzione industriale direttamente legati alla moda
- ◆ Conoscere le considerazioni tecniche di particolare rilevanza come la modellistica o la stampa, mettendo in relazione il loro procedimento con l'illustrazione stessa

Modulo 10. Tecniche e procedure di illustrazione

- ◆ Esaminare l'applicazione dell'estetica classica del XX secolo a nuovi progetti di illustrazione, combinando il digitale con l'analogico
- ◆ Analizzare la cartellonistica come forza trainante dei grandi illustratori e come riflesso della loro traiettoria artistica
- ◆ Sfruttare il genere cinematografico come progetto di illustrazione per grandi e piccole produzioni
- ◆ Studiare l'applicazione dell'illustrazione in progetti audiovisivi come il *video Mapping*
- ◆ Approfondire la procedura per trasferire l'illustrazione digitale ad altri progetti come la segnaletica e l'UX design

03

Competenze

La costante evoluzione e il livello competitivo del settore del design spingono gli illustratori a mantenere il loro portfolio costantemente aggiornato e perfezionato, in grado di dimostrare le loro abilità in stili che vanno dal fumetto cartonesco all'iperrealismo del cinema o della moda. Pertanto, il progettista che decide di intraprendere questo Master Privato potrà rafforzare le proprie capacità creative e lavorative in molteplici ambiti, incorporando nella propria metodologia le competenze più richieste e apprezzate.



“

*Perfeziona il tuo workflow di lavoro
e adeguati a stili diversi come il fumetto
o il lettering grazie a questo Master
Privato in Illustrazione Professionale"*

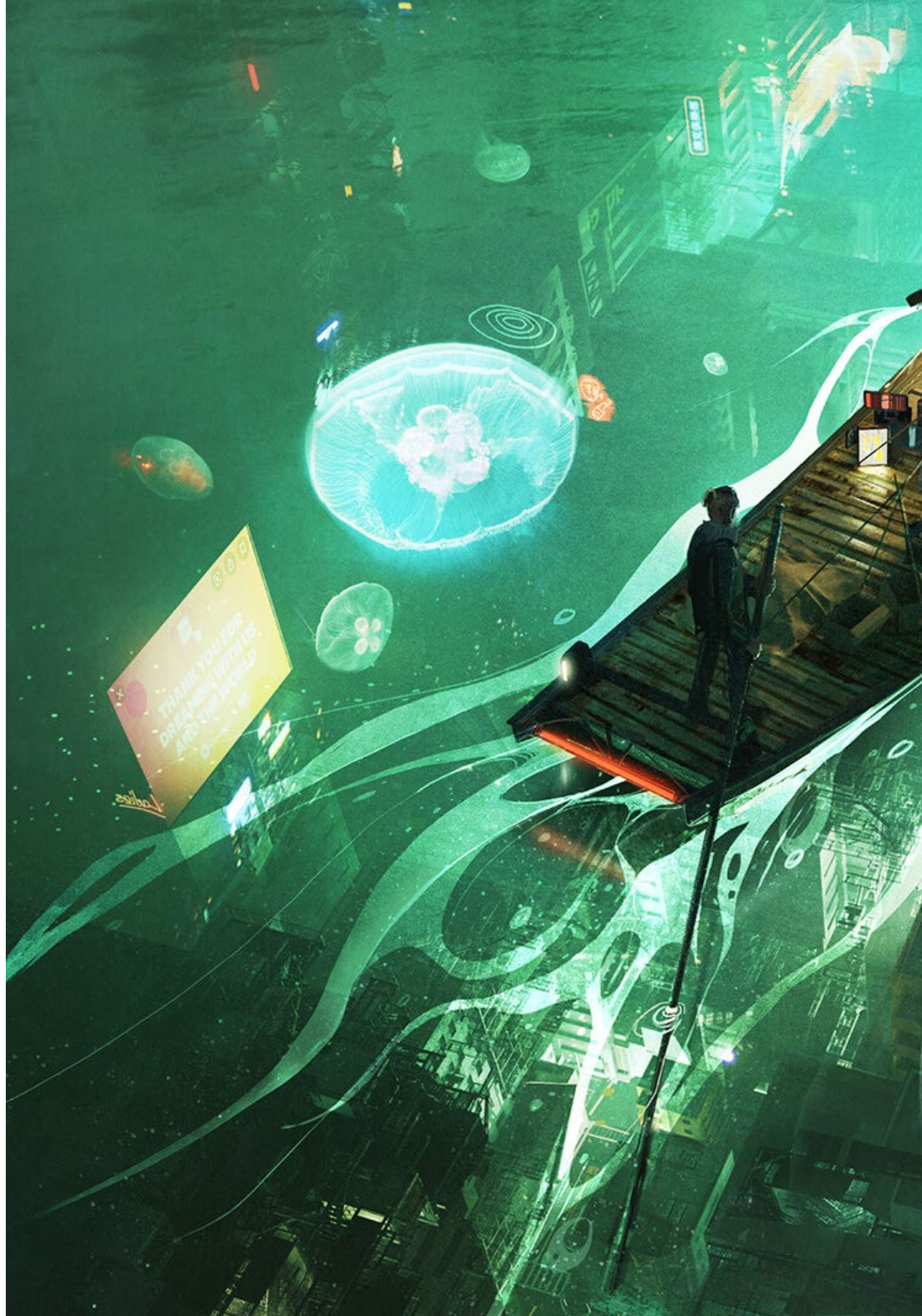


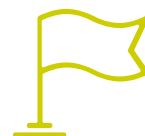
Competenze generali

- ◆ Essere in grado di lavorare con i principali strumenti dell'illustrazione professionale, adattando la propria metodologia di lavoro al compito richiesto
- ◆ Sviluppare progetti di ogni tipo, dallo stile cartoon alla moda o al cinema
- ◆ Padroneggiare l'illustrazione professionale da una prospettiva moderna e digitale
- ◆ Applicare le tecniche di illustrazione più avanzate per snellire progetti e processi

“

Acquisire le competenze professionali che ti consentiranno di fare la differenza come illustratore professionista di grande prestigio, dando un tocco unico alla tua proposta di valore"





Competenze specifiche

- ◆ Eseguire una corretta gestione del colore in Adobe Photoshop e Adobe Illustrator
- ◆ Realizzare un ritratto illustrato con Procreate, gestendo gli strumenti, i pennelli e il tracciato del colore
- ◆ Illustrare sopprimendo il testo e la narrazione supportati esclusivamente da immagini
- ◆ Accompagnare le immagini prodotte con tecniche digitali altamente sofisticate con il testo stesso
- ◆ Creare progetti con in mente il movimento e la narrazione visiva
- ◆ Sviluppare un fumetto seguendo passo dopo passo le fasi che compongono il progetto
- ◆ Progettare scenari 3D, applicando l'estetica su cui si è lavorato in precedenza
- ◆ Disegnare famiglie di caratteri tipografici conoscendo le linee guida necessarie per il loro sviluppo visivo
- ◆ Studiare e analizzare le tendenze più importanti del fashion design
- ◆ Creare un progetto di libro illustrato, dettagliando correttamente le fasi da svolgere e gli obiettivi della sua realizzazione

04

Struttura e contenuti

Al fine di creare un'esperienza accademica approfondita, efficace e piacevole, i contenuti di questo Master Privato seguono la metodologia pedagogica del Relearning. Ciò significa che gli aspetti chiave e gli argomenti più rilevanti dell'Illustrazione Professionale vengono forniti al designer in modo ripetuto, graduale e progressivo nel corso del programma. Questo rende l'insegnamento e l'apprendimento molto più efficaci, risparmiando molte ore di studio che possono essere dedicate a contenuti multimediali o supplementari.



“

*Fai progredire la tua carriera
di Illustratore Professionista
grazie alle tecniche e alle
metodologie di lavoro più
avanzate del tuo settore"*

Modulo 1. Strumenti della suite Adobe

- 1.1. Progettazione con Adobe Photoshop
 - 1.1.1. Photoshop come cornice per l'illustrazione
 - 1.1.2. Vantaggi dell'utilizzo di Photoshop per la creazione di progetti di illustrazione
 - 1.1.3. Gli strati della nostra illustrazione
 - 1.1.4. Formati di file ed esportazione ottimali
- 1.2. Migliorare i pennelli con Photoshop
 - 1.2.1. I pennelli predefiniti
 - 1.2.2. Installazione dei pennelli
 - 1.2.3. Affinamento dei pennelli
 - 1.2.4. Tecniche di colorazione con i nostri pennelli
- 1.3. Gestione del colore in Photoshop
 - 1.3.1. Il colore e l'equilibrio visivo
 - 1.3.2. Contrasto
 - 1.3.3. Luce e ombre
 - 1.3.4. Unità compositiva
- 1.4. Disegno di personaggi con Photoshop
 - 1.4.1. Schizzi e bozzetti
 - 1.4.2. Affinamento lineare
 - 1.4.3. Colorazione e definizione
 - 1.4.4. Tocchi finali
- 1.5. Tecnica mista in Photoshop
 - 1.5.1. L'estetica del collage
 - 1.5.2. Fusione di stili visivi
 - 1.5.3. Implementazione di risorse miste
- 1.6. Progettazione con Adobe Illustrator
 - 1.6.1. Sfruttamento delle risorse disponibili
 - 1.6.2. Organizzazione visiva dello spazio di lavoro
 - 1.6.3. Prototipo e convalida
 - 1.6.4. Gestione del volume e del colore

- 1.7. Illustrazione vettoriale e scorrevolezza in Illustrator
 - 1.7.1. Controllo di comandi e azioni ottimali
 - 1.7.2. Pensare in un sistema vettoriale
 - 1.7.3. Illustrazione geometrica
- 1.8. Miglioramento grafico di Illustrator
 - 1.8.1. Creazione di modelli
 - 1.8.2. Texture
 - 1.8.3. Progettazione degli scenari
 - 1.8.4. Azioni complesse
- 1.9. Animazione con Illustrator e After Effects
 - 1.9.1. Animazione vettoriale
 - 1.9.2. Strumenti essenziali da gestire
 - 1.9.3. Continuità e sviluppo
 - 1.9.4. Esportare e presentare i file
- 1.10. Illustrazione e corporate identity per i nuovi media
 - 1.10.1. L'illustrazione come immagine visiva aziendale
 - 1.10.2. Implementazione e definizione delle risorse visive
 - 1.10.3. Progettazione di un'identità grafica senza logo
 - 1.10.4. Audit dei media grafici

Modulo 2. Illustrazione con l'iPad

- 2.1. Disegno a mano libera
 - 2.1.1. Considerazioni iniziali
 - 2.1.2. iPad come strumento
 - 2.1.3. Aspetti formali
 - 2.1.4. Interfaccia e tecnologia
- 2.2. Procreate: tecniche di illustrazione creativa
 - 2.2.1. Creare un progetto
 - 2.2.2. Formati
 - 2.2.3. Gestione degli strumenti
 - 2.2.4. Pennelli

- 2.3. Procreate: ritratto illustrato
 - 2.3.1. Analisi
 - 2.3.2. Sintesi
 - 2.3.3. Configurazione
 - 2.3.4. Riempimento
- 2.4. Tecniche tradizionali con Procreate
 - 2.4.1. Disegno tradizionale su *Tablet*
 - 2.4.2. Ombreggiatura e tracciatura
 - 2.4.3. Volume e sviluppo
 - 2.4.4. Paesaggio e realtà
- 2.5. Stili visivi in Procreate
 - 2.5.1. Ideare uno stile
 - 2.5.2. Percorsi e risorse
 - 2.5.3. Combinazione di tecniche
- 2.6. Illustrazione naturalistica
 - 2.6.1. Il paesaggio come mezzo
 - 2.6.2. Conoscenza dell'ambiente
 - 2.6.3. Luce come volume
 - 2.6.4. Costruzione di un paesaggio
- 2.7. Illustrazione realistica
 - 2.7.1. La complessità del realismo
 - 2.7.2. Percezione fotografica
 - 2.7.3. Costruire un modello realistico
- 2.8. Disegno di cartoni animati in Procreate
 - 2.8.1. Riferimenti visivi
 - 2.8.2. Anatomia e corpo
 - 2.8.3. La storia del personaggio
 - 2.8.4. Costruzione del personaggio
- 2.9. Creazione di *Storyboard* su Procreate
 - 2.9.1. Come definire uno *Storyboard*
 - 2.9.2. Fasi ed elementi dello *Storyboard*
 - 2.9.3. Animazione e *Storyboard*

- 2.10. Altre app per illustrare su iPad
 - 2.10.1. Perché è importante una comparativa applicata?
 - 2.10.2. Illustrazione vettoriale su iPad
 - 2.10.3. Illustrazione bitmap su iPad
 - 2.10.4. Illustrazione 3D su iPad
 - 2.10.5. App di illustrazione professionale su iPad

Modulo 3. Storytelling digitale applicato all'illustrazione

- 3.1. Come convertire lo storytelling digitale in illustrazione?
 - 3.1.1. Narrazione digitale
 - 3.1.2. L'arte di raccontare storie
 - 3.1.3. Risorse disponibili
- 3.2. Cybercultura e arte digitale
 - 3.2.1. La cybercultura nel nuovo secolo
 - 3.2.2. Cultura applicata alla tecnologia
 - 3.2.3. Illustratori di successo nell'ambiente digitale
- 3.3. Illustrazione narrativa
 - 3.3.1. Raccontare una storia
 - 3.3.2. Scripting e perfezionamento
 - 3.3.3. Continuità
 - 3.3.4. Altri elementi narrativi
- 3.4. Illustrazione e semiotica
 - 3.4.1. La semiologia nel campo dell'illustrazione
 - 3.4.2. La simbologia come risorsa
 - 3.4.3. La sintassi dell'immagine
- 3.5. Grafica che parla da sola
 - 3.5.1. Prescindere del testo
 - 3.5.2. Espressione grafica
 - 3.5.3. Disegnare pensando a un discorso
 - 3.5.4. Il disegno infantile come paradigma

- 3.6. La narrazione digitale come risorsa educativa
 - 3.6.1. Sviluppo narrativo
 - 3.6.2. L'ambiente ipertestuale
 - 3.6.3. L'ambiente multimediale
- 3.7. Il potere dello *Storytelling*
 - 3.7.1. Sfruttare lo *Storytelling*
 - 3.7.2. Gestione del discorso
 - 3.7.3. Azioni complementari
 - 3.7.4. Applicazione delle sfumature
- 3.8. Le principali tendenze dell'illustrazione
 - 3.8.1. Artisti di successo
 - 3.8.2. Stili visivi che hanno fatto la storia
 - 3.8.3. Copiare o definire il proprio stile?
 - 3.8.4. Domanda potenziale dei clienti
- 3.9. Tecniche narrative per il miglioramento visivo
 - 3.9.1. Narrazione visiva
 - 3.9.2. Armonia e contrasto
 - 3.9.3. Connessioni con la storia
 - 3.9.4. Allegorie visive
- 3.10. Identità visiva narrativa di un personaggio
 - 3.10.1. L'identificazione di un personaggio
 - 3.10.2. Comportamento e gesti
 - 3.10.3. Autobiografia
 - 3.10.4. Discorso grafico e supporto alla proiezione

Modulo 4. Illustrazione editoriale

- 4.1. Pensare al supporto
 - 4.1.1. Design editoriale dell'illustrazione
 - 4.1.2. Formati disponibili
 - 4.1.3. Stampa o esportazione digitale?
 - 4.1.4. Gerarchia e testo
- 4.2. Accompagnamento letterario
 - 4.2.1. Il testo detta la grafica
 - 4.2.2. Come possiamo illustrare ciò che leggiamo?
 - 4.2.3. Quale estetica è più appropriata?
- 4.3. Tecniche di illustrazione editoriale
 - 4.3.1. La tecnica editoriale
 - 4.3.2. Considerazioni tecniche
 - 4.3.3. Oltre l'immagine
- 4.4. Umore grafico
 - 4.4.1. Il fumetto grafico
 - 4.4.2. Umore e illustrazione
 - 4.4.3. Espressione e critica
 - 4.4.4. Mezzi e risorse
- 4.5. Relazioni tra testo e immagine
 - 4.5.1. La tipografia nell'illustrazione
 - 4.5.2. La tipografia come immagine
 - 4.5.3. Tipografia creativa
 - 4.5.4. Gerarchia tra testo e immagine
- 4.6. Illustrazione per riviste
 - 4.6.1. La rivista come mezzo di supporto
 - 4.6.2. Perché illustrare in una rivista?
 - 4.6.3. Formati e specifiche tecniche
 - 4.6.4. La rifinitura
- 4.7. Illustrazione in cataloghi o brochure
 - 4.7.1. Il catalogo e le sue applicazioni grafiche
 - 4.7.2. Identità grafica della stampa
 - 4.7.3. Possibilità creative
 - 4.7.4. Ingegneria della carta
- 4.8. Illustrazione in libri e romanzi
 - 4.8.1. Il romanzo grafico
 - 4.8.2. Il grado di discrezione
 - 4.8.3. L'illustrazione nelle storie per bambini

- 4.9. Illustrazione nella stampa
 - 4.9.1. Semplicità grafica
 - 4.9.2. Spazi per l'illustrazione
 - 4.9.3. Grandi punti di riferimento
 - 4.9.4. La controversia grafica
- 4.10. Illustrazione digitale stampata
 - 4.10.1. Considerazioni preliminari alla stampa
 - 4.10.2. Prove e confronto
 - 4.10.3. Inchiestri e riproduzione del colore
 - 4.10.4. Simulazione di una tecnica tradizionale su carta

Modulo 5. Illustrazione e animazione

- 5.1. L'animazione come mezzo illustrativo
 - 5.1.1. Disegnare per animare
 - 5.1.2. Primi schizzi
 - 5.1.3. Approcci e arti finali
 - 5.1.4. Illustrazione con movimento
- 5.2. La sofisticazione dell'animazione
 - 5.2.1. La tecnologia nel campo dell'animazione
 - 5.2.2. Chiavi per animare gli elementi
 - 5.2.3. Nuovi metodi e tecniche
- 5.3. Paradigmi di successo nell'animazione
 - 5.3.1. Riconoscimento del successo
 - 5.3.2. I migliori studi di animazione
 - 5.3.3. Tendenze visive
 - 5.3.4. Cortometraggi e lungometraggi
- 5.4. La tecnologia attuale dell'animazione
 - 5.4.1. Di cosa abbiamo bisogno per animare un'illustrazione?
 - 5.4.2. Software disponibili per l'animazione
 - 5.4.3. Dare vita a un personaggio e a un'ambientazione
- 5.5. Concettualizzazione di una storia animata
 - 5.5.1. Il concetto grafico
 - 5.5.2. Lo script e lo *Storyboard*
 - 5.5.3. La modellazione delle forme
 - 5.5.4. Sviluppo e tecniche
- 5.6. Illustrazione applicata a una campagna pubblicitaria
 - 5.6.1. Illustrazione pubblicitaria
 - 5.6.2. Riferimenti
 - 5.6.3. Cosa vogliamo raccontare?
 - 5.6.4. Tradurre le idee in media digitali
- 5.7. Sintesi grafica
 - 5.7.1. Meno è meglio
 - 5.7.2. Illustrare con ingegno
 - 5.7.3. La geometria nell'illustrazione
- 5.8. Progettazione di una storia di animazione 2D
 - 5.8.1. Illustrazione 2D
 - 5.8.2. Considerazioni tecniche sull'animazione 2D
 - 5.8.3. Narrazione in 2D
 - 5.8.4. Gli scenari 2D
- 5.9. Progettazione di una storia di animazione 3D
 - 5.9.1. Illustrazione 3D
 - 5.9.2. Considerazioni tecniche sull'animazione 3D
 - 5.9.3. Volume e modellazione
 - 5.9.4. La prospettiva nell'animazione 3D
- 5.10. L'arte di imitare il 3D con il 2D
 - 5.10.1. La percezione visiva nell'animazione
 - 5.10.2. Le texture nell'animazione
 - 5.10.3. Luce e volume
 - 5.10.4. Riferimenti visivi

Modulo 6. Illustrazione professionale incentrata sui fumetti

- 6.1. Fumetto come mezzo di espressione
 - 6.1.1. Il fumetto come mezzo di comunicazione grafica
 - 6.1.2. Il design del fumetto visivo
 - 6.1.3. Riproduzione del colore nei fumetti
- 6.2. Tecniche ed evoluzione del fumetto
 - 6.2.1. Gli inizi del fumetto
 - 6.2.2. Evoluzione grafica
 - 6.2.3. Motivi narrativi
 - 6.2.4. La rappresentazione di elementi
- 6.3. Pensiero formale
 - 6.3.1. La struttura di un fumetto
 - 6.3.2. La narrazione della storia
 - 6.3.3. Il disegno dei personaggi
 - 6.3.4. Il disegno degli scenari
 - 6.3.5. Il discorso delle scene
- 6.4. Il genere dei supereroi
 - 6.4.1. Il fumetto dei supereroi
 - 6.4.2. Il caso Marvel Comics
 - 6.4.3. Il caso DC Comics
 - 6.4.4. Design visivo
- 6.5. Il genere di fantascienza e di avventura
 - 6.5.1. Il genere fantastico
 - 6.5.2. Disegno dei personaggi fantastici
 - 6.5.3. Risorse e riferimenti visivi
- 6.6. Fumetto in Asia
 - 6.6.1. Principi visivi dell'illustrazione in Asia
 - 6.6.2. Il disegno calligrafico in Oriente
 - 6.6.3. La narrazione visiva dei fumetti
 - 6.6.4. Il graphic design orientale

- 6.7. Sviluppo tecnico del manga
 - 6.7.1. Disegno di Manga
 - 6.7.2. Aspetti formali e struttura
 - 6.7.3. *Storytelling* e script grafico
- 6.8. Relazioni tra Manga e Anime
 - 6.8.1. Animazione in Giappone
 - 6.8.2. Caratteristiche dell'anime
 - 6.8.3. Il processo di disegno dell'anime
 - 6.8.4. Tecniche visive negli anime
- 6.9. Fumetto su supporto digitale
 - 6.9.1. Il fumetto sullo schermo
 - 6.9.2. Animazione di un fumetto
 - 6.9.3. Equilibrio cromatico e codici visivi
 - 6.9.4. Struttura e formati grafici
- 6.10. Progetto: disegno di un fumetto personalizzato
 - 6.10.1. Definizione degli obiettivi
 - 6.10.2. La storia da sviluppare
 - 6.10.3. I personaggi e gli interpreti
 - 6.10.4. Progettazione degli scenari
 - 6.10.5. Formati

Modulo 7. *Concept Art*

- 7.1. Cos'è la *Concept Art*?
 - 7.1.1. Definizione e uso del concetto
 - 7.1.2. Applicazione della *concept art* ai nuovi media
 - 7.1.3. Sviluppo digitale della *Concept Art*
- 7.2. Colore e composizione digitale
 - 7.2.1. Pittura digitale
 - 7.2.2. Biblioteche e palette di colori
 - 7.2.3. Il colore digitale
 - 7.2.4. Applicazione di texture

- 7.3. Tecniche scultoree tradizionali
 - 7.3.1. L'illustrazione portata alla scultura
 - 7.3.2. Tecniche di modellazione scultoree
 - 7.3.3. Texture e volume
 - 7.3.4. Progetto di scultura
- 7.4. Pittura e texturing 3D
 - 7.4.1. Pittura nel design 3D
 - 7.4.2. Texture naturali e artificiali in 3D
 - 7.4.3. Caso di studio: il realismo nei videogiochi
- 7.5. Modellazione di personaggi e cartoni animati
 - 7.5.1. Definizione di un personaggio 3D
 - 7.5.2. Software da utilizzare
 - 7.5.3. Supporto tecnico
 - 7.5.4. Strumenti utilizzati
- 7.6. Definizione di oggetti e scenari
 - 7.6.1. Lo scenario di un'illustrazione
 - 7.6.2. Progettazione di scenari in proiezione isometrica
 - 7.6.3. Oggetti complementari
 - 7.6.4. La decorazione dell'ambiente
- 7.7. Linguaggio cinematografico
 - 7.7.1. Il cinema d'animazione
 - 7.7.2. Risorse grafiche visive
 - 7.7.3. Grafica in movimento
 - 7.7.4. Immagine reale vs Animazione al computer
- 7.8. Ritocco e perfezionamento estetico
 - 7.8.1. Errori comuni nel design 3D
 - 7.8.2. Offrire il maggior grado di realismo
 - 7.8.3. Specifiche tecniche
- 7.9. Simulazione di un progetto 3D
 - 7.9.1. Design volumetrico
 - 7.9.2. Spazio e movimento
 - 7.9.3. L'estetica visiva degli elementi
 - 7.9.4. Gli ultimi ritocchi

- 7.10. Gestione artistica di un progetto
 - 7.10.1. Funzioni della direzione artistica
 - 7.10.2. Analisi del prodotto
 - 7.10.3. Considerazioni tecniche
 - 7.10.4. Valutazione del progetto

Modulo 8. Illustrazione e *Lettering*

- 8.1. Il risorgere del *Lettering*
 - 8.1.1. *Lettering* e tipografia
 - 8.1.2. Evoluzione del *Lettering*
 - 8.1.3. Il motivo per creare *Lettering*
 - 8.1.4. Basi del *Lettering*
- 8.2. La tipografia come Illustrazione
 - 8.2.1. La calligrafia come immagine
 - 8.2.2. La tipografia come identità
 - 8.2.3. Immagine aziendale e tipografia
- 8.3. Disegno di una famiglia di caratteri tipografici
 - 8.3.1. Anatomia tipografica
 - 8.3.2. Design del quadrante
 - 8.3.3. Aspetti tecnici
 - 8.3.4. Elementi decorativi
- 8.4. Calligrafia, *Lettering* e tipografia
 - 8.4.1. Calligrafia nel design
 - 8.4.2. La leggibilità nel *Lettering*
 - 8.4.3. La nuova tipografia
- 8.5. Concettualizzazione e disegno della lettera
 - 8.5.1. Design professionale del *Lettering*
 - 8.5.2. Convertire le lettere in immagini
 - 8.5.3. Lo schema di un alfabeto tipografico

- 8.6. *Lettering* e pubblicità
 - 8.6.1. La tipografia nella pubblicità
 - 8.6.2. Promozione del prodotto attraverso il testo
 - 8.6.3. L'impatto visivo
 - 8.6.4. La persuasione attraverso il marketing
- 8.7. La tipografia nell'ambiente aziendale
 - 8.7.1. Identità aziendale attraverso le immagini
 - 8.7.2. Creare un'identità senza logo
 - 8.7.3. Estetica cromatica e tipografica
 - 8.7.4. Rifinitura finale e altri effetti
- 8.8. La tipografia nell'ambiente digitale
 - 8.8.1. Tipografia nelle applicazioni mobili
 - 8.8.2. Tipografia nei banner pubblicitari
 - 8.8.3. La tipografia nell'ambiente web
- 8.9. La tipografia nell'animazione
 - 8.9.1. Grafica animata
 - 8.9.2. Linee guida per l'animazione con i caratteri tipografici
 - 8.9.3. Effetti e considerazioni tecniche
 - 8.9.4. Riferimenti estetici
- 8.10. Design del *Lettering* per i social network
 - 8.10.1. Le attuali preferenze degli utenti nei social network
 - 8.10.2. La visualizzazione dei contenuti sulle piattaforme
 - 8.10.3. Scambio culturale
 - 8.10.4. *Lettering* sui social media

Modulo 9. Illustrazione nel design della moda

- 9.1. Il Marketing di moda
 - 9.1.1. La struttura del mercato moda
 - 9.1.2. Ricerca e pianificazione
 - 9.1.3. Promozione della moda
 - 9.1.4. *Branding* applicato alla moda
- 9.2. Il ruolo dell'illustratore nella moda
 - 9.2.1. Le premesse dell'illustratore digitale
 - 9.2.2. Illustrazione nel campo della moda
 - 9.2.3. Lo sviluppo della moda attraverso il design
- 9.3. Tecniche creative con particolare attenzione alla moda
 - 9.3.1. Arte nel processo creativo
 - 9.3.2. Posizionamento sui mercati della moda
 - 9.3.3. Il prodotto moda e il marchio
 - 9.3.4. Tendenze macro e micro
- 9.4. Sviluppo visivo di un pezzo di moda
 - 9.4.1. Lo schizzo nel design della moda
 - 9.4.2. Riferimenti visivi nella moda
 - 9.4.3. Tecniche sperimentali
 - 9.4.4. Il colore e il tessuto
- 9.5. Estetica nella moda
 - 9.5.1. Le tendenze nel design della moda
 - 9.5.2. Le avanguardie nel design della moda
 - 9.5.3. Ispirazione per l'illustrazione di prodotti di moda
 - 9.5.4. Design inclusivo nella moda
- 9.6. Sviluppo industriale
 - 9.6.1. Considerazioni tecniche per il disegno
 - 9.6.2. Produzione nella moda
 - 9.6.3. Tecniche di impronte
- 9.7. Illustrare sul supporto
 - 9.7.1. Illustrazione su supporti complessi
 - 9.7.2. Moda ispirata sulla pittura
 - 9.7.3. Produzione artistica
- 9.8. Punto di riferimento a livello mondiale nel design della moda
 - 9.8.1. I grandi designer
 - 9.8.2. Il grande contributo dell'illustrazione
 - 9.8.3. La moda nell'impaginazione delle riviste
 - 9.8.4. Impatto attraverso il colore

- 9.9. Design di stampa
 - 9.9.1. La stampa sul pezzo
 - 9.9.2. Applicazioni del graphic design
 - 9.9.3. Design dei modelli
 - 9.9.4. Alta moda
- 9.10. Progetto: design di una collezione di moda
 - 9.10.1. Gli obiettivi dei prototipi
 - 9.10.2. Principi di design per illustrare il prodotto
 - 9.10.3. Schizzi e illustrazioni
 - 9.10.4. *Packaging* nel design della moda
 - 9.10.5. Produzione e distribuzione

Modulo 10. Tecniche e procedure di illustrazione

- 10.1. Applicazioni dell'estetica nel XX secolo
 - 10.1.1. Idealismo visivo
 - 10.1.2. Arte Pop nei nuovi media
 - 10.1.3. Illustrazione psichedelica
 - 10.1.4. Sviluppo dello stile retrò
- 10.2. Innovazione nel design del prodotto
 - 10.2.1. Complessità formale
 - 10.2.2. *Packaging* retro come punto di riferimento grafico
 - 10.2.3. Design nordico
 - 10.2.4. Orientazione visiva nel *Packaging*
- 10.3. Illustrazione dei poster
 - 10.3.1. Il poster come mezzo di comunicazione
 - 10.3.2. Finalità visive del poster
 - 10.3.3. Nuovi media applicati ai poster
- 10.4. Illustrazione nel genere cinematografico
 - 10.4.1. Poster nel cinema
 - 10.4.2. Poster nell'animazione
 - 10.4.3. L'industria digitale
 - 10.4.4. Creatività nella composizione
- 10.5. Illustrazione in progetti audiovisivi
 - 10.5.1. Illustrazione per proiezione scenica
 - 10.5.2. Illustrazione con movimento
 - 10.5.3. Illustrazione per *Video Mapping*
 - 10.5.4. Progettazione di stand o spazi interattivi
- 10.6. L'illustrazione nel mercato del lavoro
 - 10.6.1. La preparazione di archivi
 - 10.6.2. La consegna dei prodotti
 - 10.6.3. Contatto con lo stampatore o i fornitori
 - 10.6.4. L'incontro con il cliente
 - 10.6.5. Il bilancio finale
- 10.7. L'illustrazione orientata alla segnaletica
 - 10.7.1. Iconografia universale
 - 10.7.2. Segnaletica inclusiva
 - 10.7.3. Lo studio dei simboli
 - 10.7.4. Design della segnaletica
- 10.8. L'illustrazione nel Design UX
 - 10.8.1. Linee guida per la progettazione dell'interfaccia
 - 10.8.2. Disegno di infografiche
 - 10.8.3. Illustrare lo stile visivo di un'interfaccia
- 10.9. Creazione del portfolio professionale
 - 10.9.1. La struttura del portfolio
 - 10.9.2. Classificazione dei lavori
 - 10.9.3. Illustrazione e impaginazione del portfolio
 - 10.9.4. Materiali e accessori
- 10.10. Progetto: disegno di un libro illustrato
 - 10.10.1. Presentazione del progetto
 - 10.10.2. Obiettivi del progetto
 - 10.10.3. La tematica del progetto
 - 10.10.4. Sviluppo visivo del progetto
 - 10.10.5. Arti finali e finitura

05 Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

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

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

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



Materiale di studio

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

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



Master class

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

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



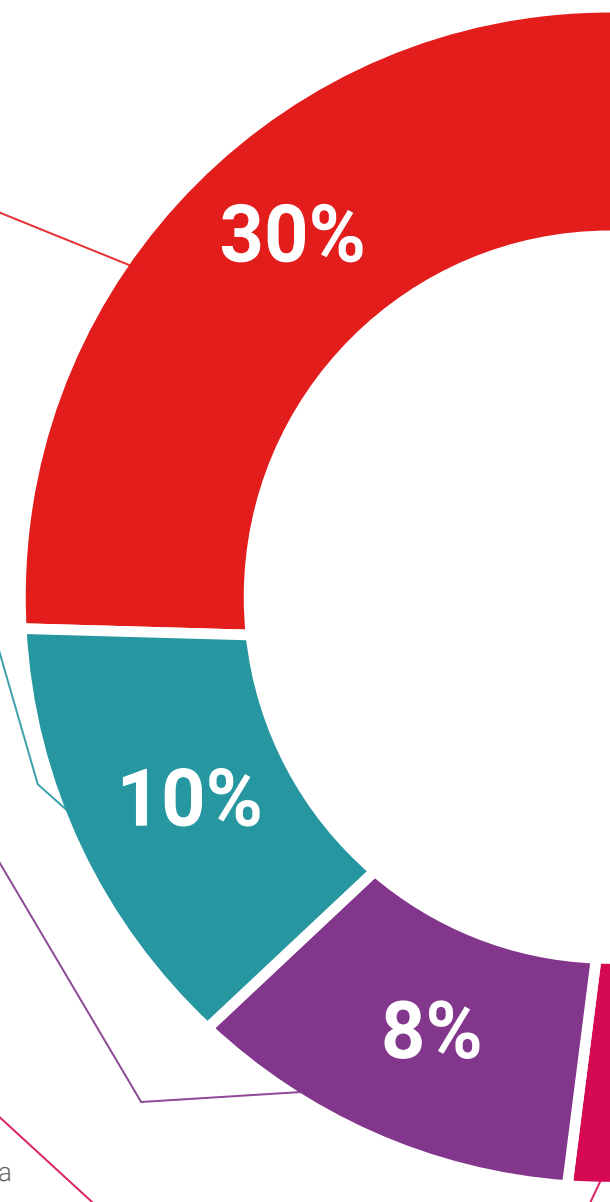
Pratiche di competenze e competenze

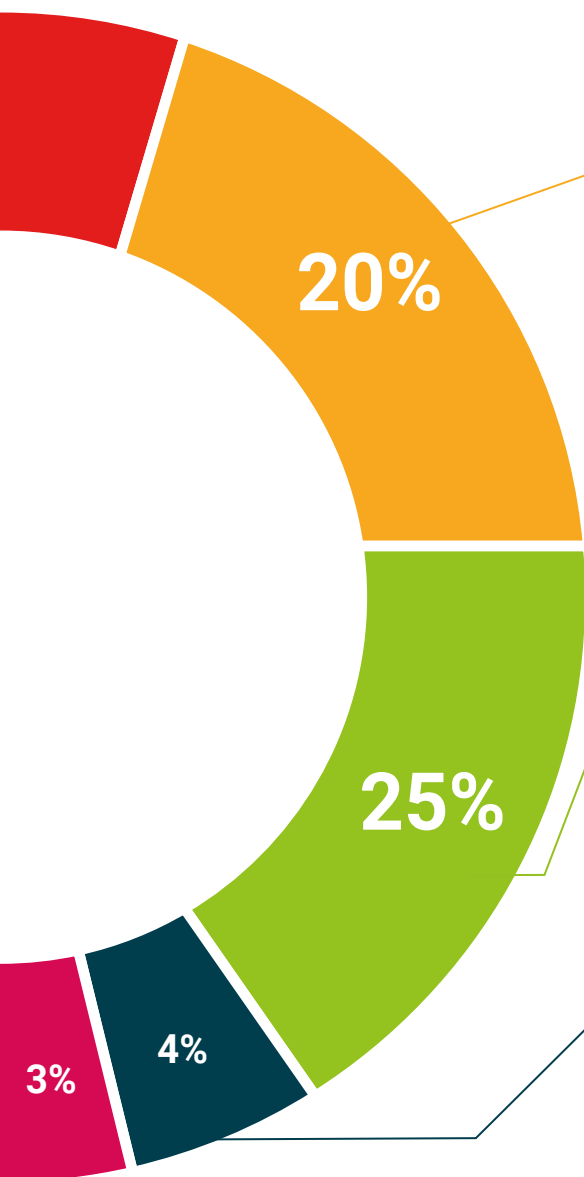
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



06 Titolo

Il Master Privato in Illustrazione Professionale ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

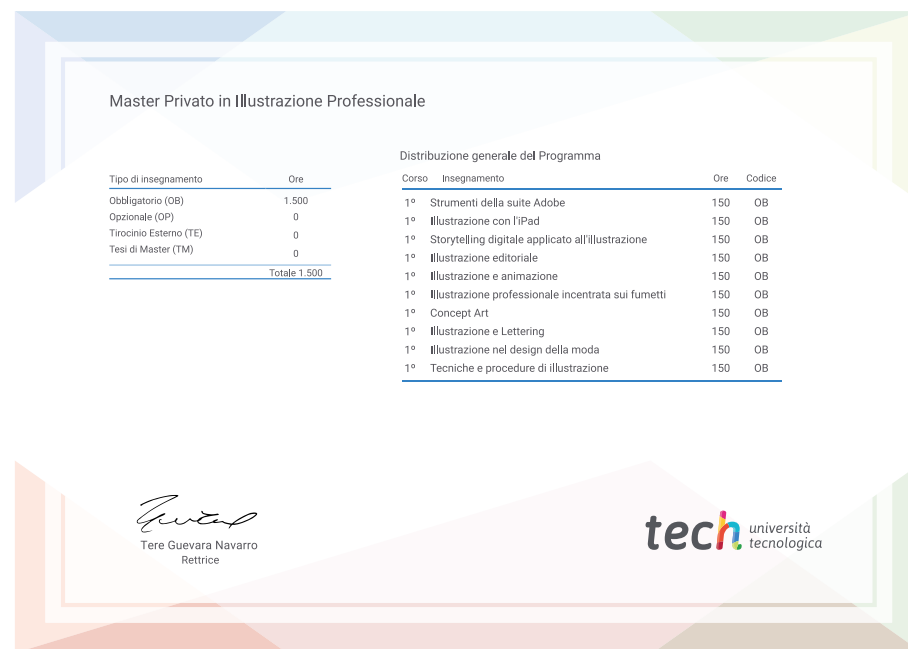
Questo **Master Privato in Illustrazione Professionale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Master Privato, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Master Privato in Illustrazione Professionale**

Ore Ufficiali: **1.500 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

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 università
tecnologica

Master Privato

Illustrazione Professionale

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Privato

Illustrazione Professionale

