

Master

Design Multimediale





Master Design Multimediale

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 60 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

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



Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 32

06

Titolo

pag. 40

01

Presentazione

Il Design Multimediale è una realtà a tutti gli effetti. Da tale realtà, inoltre, nasce la necessità di professionisti preparati ed esperti in tutti gli aspetti tecnici, artistici e comunicativi di questo tipo di progetti in continua evoluzione. Questo programma completo ti mostrerà come creare un progetto multimediale di qualità, dal principio di una piccola idea alla sua pubblicazione e diffusione. Con la qualità di una didattica di alto livello.





66

Impara a trasformare le idee in progetti multimediali di forte impatto e notorietà avvalendoti delle conoscenze più aggiornate del settore grazie a un Master conveniente e flessibile”

Grazie a una metodologia esclusiva, questo Master ti permetterà di approcciarti nel territorio della cultura audiovisiva. Il graphic designer professionista deve conoscere i fenomeni audiovisivi che si sviluppano secondo gli stessi paradigmi della comunicazione grafica. L'influenza di alcuni media su altri, le loro diverse combinazioni e i nuovi prodotti grafici che incorporano tecniche e approcci diversi da altre aree della comunicazione sono nozioni che apriranno nuove linee di pensiero e di lavoro.

Sotto questo punto di vista, avere conoscenze in tutti i possibili aspetti del lavoro è sinonimo di accesso a possibilità e prospettive molto interessanti da esplorare.

Questa specializzazione tratterà quindi gli aspetti che un progettista deve conoscere per pianificare, sviluppare e portare a termine qualsiasi progetto audiovisivo. Un percorso didattico che amplierà le competenze dello studente per aiutarlo a raggiungere gli obiettivi di un professionista di alto livello.

Il Design Multimediale si presenta come un'opzione valida per un professionista che decide di lavorare in modo indipendente ma anche di far parte di un'organizzazione o di un'azienda. Un interessante percorso di sviluppo professionale che si avrà delle ricerche specifiche proposte in questa specializzazione.

Questo **Master in Design Multimediale** possiede il programma accademico più completo e aggiornato del panorama universitario. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di un gran numero di casi di studio presentati da esperti
- ◆ 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 Multimediale"

“

Un Master completo e aggiornato che ti permetterà di conoscere tutti gli strumenti necessari per sviluppare progetti multimediali, con una visione chiara nell'apprendimento pratico del loro utilizzo”

Lo sviluppo di questo programma è incentrato sulla pratica dell'apprendimento teorico proposto. Attraverso i più efficaci sistemi di insegnamento, metodi collaudati importati dalle più prestigiose università del mondo, lo studente potrà acquisire nuove conoscenze in modo eminentemente pratico. In questo modo, TECH cerca di trasformare gli sforzi in competenze reali e immediate.

Il sistema online è un altro punto di forza del nostro approccio didattico. Grazie a una piattaforma interattiva che sfrutta gli ultimi sviluppi tecnologici, vengono messi a disposizione gli strumenti digitali più interattivi. In questo modo possiamo offrire un metodo di apprendimento totalmente adattabile alle tue esigenze, in modo che tu possa conciliare perfettamente questa esperienza didattica con la tua vita personale o lavorativa.

Migliora il tuo profilo professionale integrando il punto di vista del professionista, grazie a uno studio completo che ti insegnnerà a trasformare le idee in progetti.

Una specializzazione ideata per permetterti di implementare le conoscenze acquisite fin da subito nella tua pratica quotidiana.



02

Obiettivi

Iscrivendosi a questo Master lo studente imparerà a elaborare un progetto multimediale completo, promuovendo il pensiero creativo e conferendogli risolutezza grazie alla conoscenza specifica delle esigenze che il settore impone ai suoi professionisti.



66

Imparerai a valutare come esprimere le idee utilizzando il mezzo di comunicazione più appropriato in ogni caso, per dare ai tuoi progetti multimediali le migliori possibilità di successo"



Obiettivi generali

- ◆ Sviluppare un progetto completo di Design Multimediale
- ◆ Determinare i materiali appropriati per il suo sviluppo
- ◆ Definire le tecniche appropriate in ogni situazione di comunicazione grafica
- ◆ Realizzare l'intero processo di creazione dei pezzi, adattandoli a diversi formati

“

*Un'opportunità creata per i professionisti
che sono alla ricerca di un Master
intensivo ed efficace con cui fare un
significativo passo avanti nell'esercizio
della propria professione”*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Cultura audiovisiva

- ◆ Acquisire la capacità di integrare le conoscenze e di produrne di nuove
- ◆ Raccogliere e interpretare dati rilevanti per emettere giudizi che comprendano una riflessione su temi di riferimento a livello sociale, scientifico o etico
- ◆ Essere in grado di trasmettere informazioni, idee, problemi e soluzioni a un pubblico di specialisti e non
- ◆ Impiegare il pensiero convergente e divergente nei processi di osservazione, indagine, speculazione, visualizzazione e rappresentazione
- ◆ Riconoscere la diversità culturale nel contesto delle società contemporanee
- ◆ Sviluppare la sensibilità estetica e coltivare la facoltà di apprezzamento estetico

Modulo 2. Introduzione al colore

- ◆ Comprendere l'importanza del colore nell'ambiente visivo
- ◆ Acquisire la capacità di osservare, organizzare, distinguere e gestire i colori
- ◆ Applicare le basi psicologiche e semiotiche del colore nel progetto di design
- ◆ Acquisire, manipolare e preparare il colore per l'uso su supporti fisici e virtuali
- ◆ Acquisire la capacità di formulare giudizi indipendenti per mezzo di argomentazioni
- ◆ Sapersi documentare, analizzando e interpretando le fonti documentarie e letterarie con criteri propri

Modulo 3. Linguaggio audiovisivo

- ◆ Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) in contesti diversi e da una prospettiva critica, creativa e innovativa
- ◆ Comprendere il linguaggio audiovisivo e la sua importanza
- ◆ Conoscere i parametri di base di una fotocamera
- ◆ Conoscere gli elementi di una narrazione audiovisiva, il loro uso e la loro importanza
- ◆ Essere in grado di creare narrazioni audiovisive, applicando correttamente i criteri di fruibilità e interattività
- ◆ Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) in contesti diversi e da una prospettiva critica, creativa e innovativa
- ◆ Comprendere il rapporto tra la tecnologia e gli altri campi della conoscenza umana

Modulo 4. Grafica in movimento

- ◆ Creare animazioni con la propria personalità e il proprio stile
- ◆ Realizzare una prima animazione di un personaggio
- ◆ Imparare le nozioni di tempo e spazio da applicare a brevi progetti grafici e visivi
- ◆ Esplorare e comprendere i principi di base dell'animazione
- ◆ Sviluppare uno stile visivo e grafico con una propria identità
- ◆ Capire cos'è il *Cartooning* e analizzare il suo sviluppo nel corso della storia della grafica

Modulo 5. Design per la televisione

- ◆ Elaborare, sviluppare, produrre e coordinare progetti di creazione digitale nel campo dell'arte, della scienza e della tecnologia
- ◆ Comprendere la portata della televisione nella storia e oggi, tenendo conto delle nuove piattaforme che rompono con il modello televisivo tradizionale
- ◆ Comprendere l'importanza dell'identità grafica di un canale televisivo
- ◆ Essere critici e analitici nei confronti dei *mass media*, valutarne i vantaggi e gli svantaggi
- ◆ Iniziare a lavorare nel mondo della composizione grafica per la televisione utilizzando *After Effects*
- ◆ Integrare la progettazione in *After Effects* in una varietà di progetti grafici

Modulo 6. Animazione in 2D

- ◆ Capire che l'animazione è un mezzo che offre libertà tematica
- ◆ Conoscere i mezzi disponibili per lo sviluppo dell'animazione 2D
- ◆ Creare collegamenti tra ambienti di lavoro 2D e 3D per progetti specifici
- ◆ Ottimizzare l'uso delle risorse per raggiungere i nuovi obiettivi pianificati
- ◆ Conoscere e applicare i principi di proporzione nella rappresentazione artistica animata
- ◆ Riconoscere il linguaggio visivo e compositivo nello sviluppo di un'animazione

Modulo 7. Progetti di animazione

- ◆ Sapere cos'è lo *stop motion* e la sua importanza nel mondo dell'arte e del cinema
- ◆ Imparare a realizzare una produzione audiovisiva con la tecnica dello *stop motion*
- ◆ Comprendere l'importanza di una buona narrazione come primo passo per creare progetti innovativi che attirino l'attenzione e funzionino
- ◆ Costruire storie definendo personaggi, ambientazioni ed eventi attraverso la pianificazione di una sceneggiatura di animazione e di ciò che deve essere sviluppato
- ◆ Utilizzare tecniche e strategie che incoraggino la creatività dei partecipanti nel creare le loro storie
- ◆ Comprendere la metodologia di apprendimento basata sul progetto: generazione dell'idea, pianificazione, obiettivi, strategie, risorse, test e correzione degli errori

Modulo 8. Modellazione 3D

- ◆ Conoscere le caratteristiche di base dei sistemi di rappresentazione 3D
- ◆ Modellare, illuminare e texturizzare oggetti e ambienti 3D
- ◆ Applicare i fondamenti su cui si basano i diversi tipi di proiezione alla modellazione di oggetti tridimensionali
- ◆ Conoscere e saper applicare i concetti relativi alla rappresentazione piana e tridimensionale in oggetti e scene
- ◆ Saper applicare le diverse tecniche esistenti per la modellazione di oggetti e utilizzarle in modo appropriato alla geometria
- ◆ Conoscere i software di modellazione 3D, in particolare Blender

Modulo 9. Fotografia digitale

- ◆ Acquisire, manipolare e preparare l'immagine per l'uso su diversi supporti
- ◆ Conoscere le basi della tecnologia fotografica e audiovisiva
- ◆ Conoscere il linguaggio e le risorse espressive della fotografia e degli audiovisivi
- ◆ Conoscere opere fotografiche e audiovisive di rilievo
- ◆ Mettere in relazione linguaggi formali e simbolici con funzionalità specifiche
- ◆ Gestire le apparecchiature di base per l'illuminazione e la misurazione in fotografia
- ◆ Comprendere il comportamento e le caratteristiche della luce, valorizzandone le qualità espressive

Modulo 10. Tipografia

- ◆ Conoscere i principi sintattici del linguaggio grafico e applicarne le regole per descrivere oggetti e idee in modo chiaro e accurato
- ◆ Conoscere l'origine delle lettere e la loro importanza storica
- ◆ Riconoscere, studiare e applicare coerentemente la tipografia ai processi grafici
- ◆ Conoscere e applicare i fondamenti estetici della tipografia
- ◆ Saper analizzare la disposizione dei testi nel prodotto di design
- ◆ Essere in grado di produrre un lavoro professionale basato sulla composizione tipografica

03

Competenze

Questo Master in Design Multimediale è stato concepito come uno strumento di alta qualità per i professionisti del settore La specializzazione intensiva ti permetterà di lavorare in tutti gli ambiti legati a questo settore con la sicurezza di un esperto del settore.

Create your own
beautiful website

Browse our 1000s of templates and choose one

Start Now



Fully responsive and
mobile optimized



Design directly on
the cloud from
anywhere



Very easy to set up

Portfolio



66

Questo Master ti fornirà le competenze personali e professionali essenziali per intervenire in tutti i settori del Design Multimediale con qualità e sicurezza”

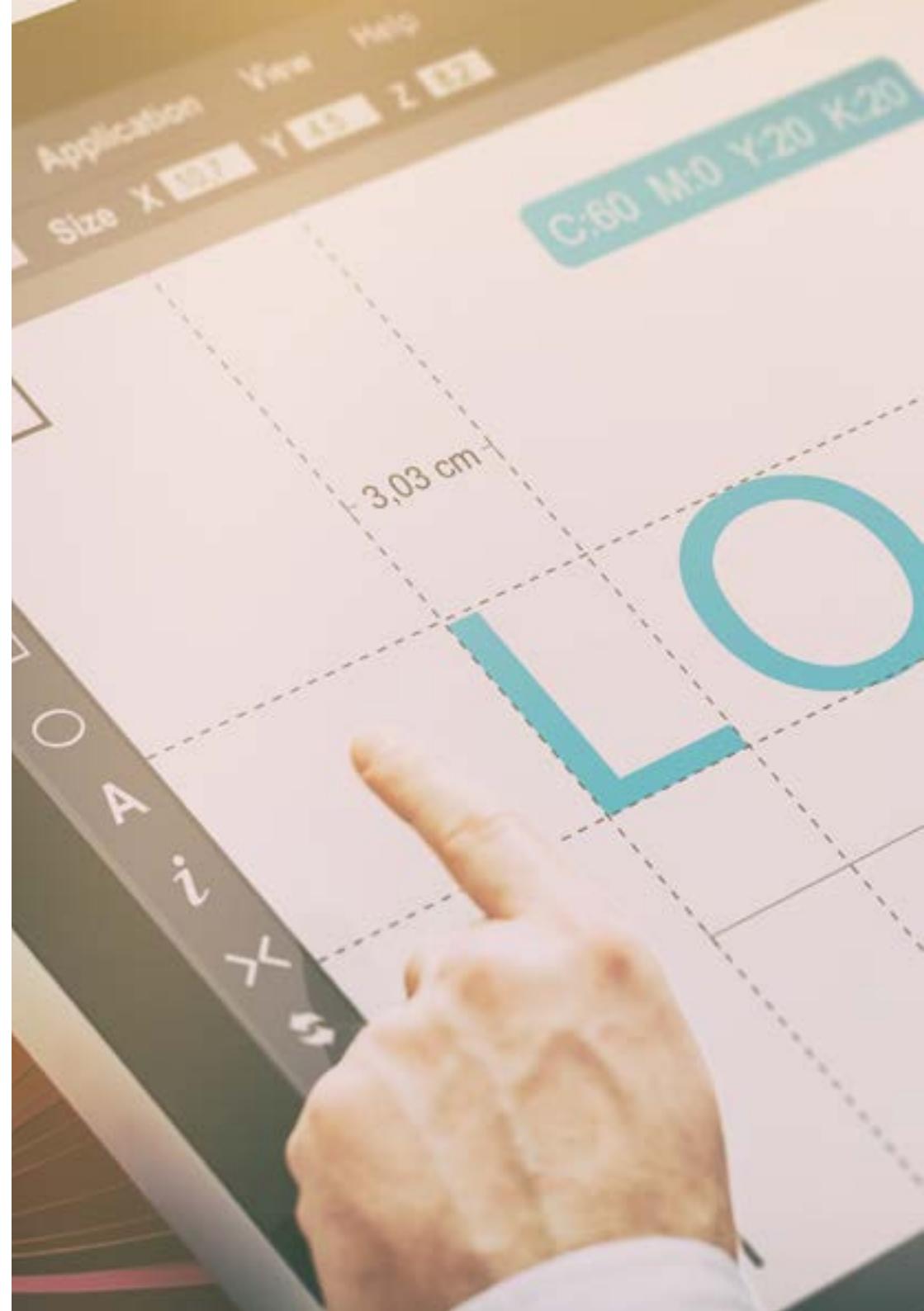


Competenze generali

- ◆ Creare progetti multimediali in qualsiasi contesto comunicativo
- ◆ Analizzare l'adeguatezza dei diversi approcci
- ◆ Incidere sul pubblico di riferimento in modo efficace
- ◆ Controllare i processi produttivi interni ed esterni dei pezzi prodotti

“

*Iscriviti al miglior Master in Design
Multimediale del panorama
universitario attuale”*





Competenze specifiche

- ◆ Descrivere le caratteristiche e le influenze della cultura audiovisiva
- ◆ Gestire i colori nella loro applicazione grafica
- ◆ Utilizzare il linguaggio audiovisivo
- ◆ Creare animazioni di grafica
- ◆ Realizzare animazioni in 2D
- ◆ Sviluppare un progetto di animazione
- ◆ Realizzare una modellazione 3D
- ◆ Saper lavorare con la fotografia digitale in tutti i suoi aspetti
- ◆ Utilizzare in modo efficiente i diversi tipi di carattere

04

Struttura e contenuti

Questo Master ti offrirà tutti i contenuti teorici e pratici necessari per affrontare ognuna delle situazioni che lo sviluppo di progetti multimediali richiede al professionista.

Studiando gli strumenti e le tecniche più appropriate per ogni progetto, potrai imprimere uno slancio che trasformerà la creatività in realtà vendibili e apprezzabili per qualsiasi azienda del settore.



66

Un percorso completo di crescita professionale che ti porterà ad aggiornarti su tutto ciò che il professionista del Design Multimediale deve padroneggiare per eccellere nella sua professione”

Modulo 1. Cultura audiovisiva

- 1.1. La postmodernità in campo audiovisivo
 - 1.1.1. Che cos'è il postmoderno?
 - 1.1.2. La cultura di massa nell'era postmoderna
 - 1.1.3. L'irruzione dei discorsi argomentativi
 - 1.1.4. La cultura della simulazione
- 1.2. Semiotica: i simboli nella cultura audiovisiva
 - 1.2.1. Che cos'è la semiotica?
 - 1.2.2. Semiotica o semiologia?
 - 1.2.3. Codici semiotici
 - 1.2.4. I motivi visivi
- 1.3. Imparare a guardare
 - 1.3.1. Immagine e contesto
 - 1.3.2. Lo sguardo etnografico
 - 1.3.3. La fotografia come crocevia di sguardi
 - 1.3.4. Antropologia visiva
- 1.4. La composizione dell'immagine
 - 1.4.1. Osservazioni
 - 1.4.2. Equilibrio dinamico
 - 1.4.3. Peso e direzione visiva
 - 1.4.4. Regole di base
- 1.5. Estetica negli audiovisivi
 - 1.5.1. Cos'è l'estetica?
 - 1.5.2. Categorie estetiche
 - 1.5.3. Il grottesco e l'abietto
 - 1.5.4. Il kitsch e il camp
- 1.6. Forme nuove e rinnovate dell'audiovisivo
 - 1.6.1. Video arte virale
 - 1.6.2. I *Big Data* come pratica artistica
 - 1.6.3. Il video mapping
 - 1.6.4. I VJ
- 1.7. L'intertestualità come strategia creativa
 - 1.7.1. Che cos'è l'intertestualità?
 - 1.7.2. La citazione
 - 1.7.3. L'allusione
 - 1.7.4. Il plagio
 - 1.7.5. Appropriazione
 - 1.7.6. Autoreferenzialità
 - 1.7.7. Parodia
- 1.8. Dialogo tra le arti
 - 1.8.1. Intermedialità
 - 1.8.2. L'ibridazione delle arti
 - 1.8.3. Il classicismo e la separazione delle arti
 - 1.8.4. Il romanticismo e l'unione definitiva delle arti
 - 1.8.5. Arte totale nelle avanguardie
 - 1.8.6. Narrazioni transmediali
- 1.9. Il nuovo cinema
 - 1.9.1. Il rapporto tra cinema, cultura e storia
 - 1.9.2. Un'evoluzione tecnologica (im)prevedibile
 - 1.9.3. Il cinema è morto!
 - 1.9.4. Il cinema espanso
- 1.10. L'ascesa del documentario
 - 1.10.1. Il documentario
 - 1.10.2. Strategie di obiettività
 - 1.10.3. L'ascesa del mockumentary
 - 1.10.4. Il *found footage*

Modulo 2. Introduzione al colore

- 2.1. Colore, principi e proprietà
 - 2.1.1. Introduzione al colore
 - 2.1.2. Luce e colore: sinestesia cromatica
 - 2.1.3. Attributi del colore
 - 2.1.4. Pigmenti e coloranti
- 2.2. I colori del cerchio cromatico
 - 2.2.1. Il cerchio cromatico
 - 2.2.2. Colori freddi e caldi
 - 2.2.3. Colori primari e derivati
 - 2.2.4. Relazioni cromatiche: armonia e contrasto
- 2.3. Psicologia del colore
 - 2.3.1. Costruzione del significato di un colore
 - 2.3.2. Il carico emotivo
 - 2.3.3. Valore denotativo e connotativo
 - 2.3.4. Marketing emozionale. Il peso del colore
- 2.4. Teoria del colore
 - 2.4.1. Una teoria scientifica. Isaac Newton
 - 2.4.2. La teoria dei colori di Goethe
 - 2.4.3. Unirsi alla teoria del colore di Goethe
 - 2.4.4. La psicologia del colore secondo Eva Heller
- 2.5. Insistere sulla classificazione dei colori
 - 2.5.1. Il doppio cono di Guillermo Ostwald
 - 2.5.2. Il solido di Albert Munsell
 - 2.5.3. Il cubo di Alfredo Hickethier
 - 2.5.4. Il triangolo CIE (Commission Internationale de l'Eclairage)
- 2.6. Lo studio individuale dei colori
 - 2.6.1. Bianco e Nero
 - 2.6.2. Colori neutri. La scala di grigi
 - 2.6.3. Monocromatico, bicromatico, policromo
 - 2.6.4. Aspetti simbolici e psicologici dei colori

2.7. Modelli di colore

- 2.7.1. Modello sottrattivo. Modello CMYK
- 2.7.2. Modello additivo. Modello RGB
- 2.7.3. Modello HSB
- 2.7.4. Sistema Pantone. Gamma di colori
- 2.8. Dalla Bauhaus a Murakami
 - 2.8.1. Il Bauhaus e i suoi artisti
 - 2.8.2. La teoria della Gestalt al servizio del colore
 - 2.8.3. Josef Albers. L'interazione del colore
 - 2.8.4. Murakami, le connotazioni dell'assenza di colore
- 2.9. Il colore nel progetto di design
 - 2.9.1. Pop art. Il colore delle culture
 - 2.9.2. Creatività e colore
 - 2.9.3. Artisti contemporanei
 - 2.9.4. Analisi da diversi punti di vista e prospettive
- 2.10. Gestione del colore nell'ambiente digitale
 - 2.10.1. Spazi di colore
 - 2.10.2. Profili di colore
 - 2.10.3. Calibrazione dei monitor
 - 2.10.4. Cosa dobbiamo tenere a mente

Modulo 3. Linguaggio audiovisivo

- 3.1. Il linguaggio audiovisivo
 - 3.1.1. Definizione e struttura
 - 3.1.2. Le funzioni del linguaggio audiovisivo
 - 3.1.3. Simboli nel linguaggio audiovisivo
 - 3.1.4. Storia, sequenza, scena, inquadratura e ripresa
- 3.2. Telecamera e suono
 - 3.2.1. Concetti di base
 - 3.2.2. Gli obiettivi della telecamera
 - 3.2.3. L'importanza dei suoni
 - 3.2.4. Materiali complementari

- 3.3. La composizione dell'inquadratura
 - 3.3.1. La percezione dell'inquadratura
 - 3.3.2. La teoria della Gestalt
 - 3.3.3. Princìpi di composizione
 - 3.3.4. Illuminazione
 - 3.3.5. Valutazione delle tonalità
- 3.4. Lo spazio
 - 3.4.1. Spazio cinematografico
 - 3.4.2. Dentro e fuori dal campo
 - 3.4.3. Tipologia di spazi
 - 3.4.4. Non luoghi
- 3.5. Tempo
 - 3.5.1. Tempo cinematografico
 - 3.5.2. Il senso di continuità
 - 3.5.3. Disturbi temporali: flashback e flashforward
- 3.6. Stampa dinamica
 - 3.6.1. Il ritmo
 - 3.6.2. Il montaggio come indicatore di ritmo
 - 3.6.3. Le origini del montaggio e il suo rapporto con la vita moderna
- 3.7. Il movimento
 - 3.7.1. Tipi di movimento
 - 3.7.2. Movimenti della telecamera
 - 3.7.3. Accessori
- 3.8. La grammatica del cinema
 - 3.8.1. Il processo audiovisivo. La scala
 - 3.8.2. Il piano
 - 3.8.3. Tipologia di piani
 - 3.8.4. Tipi di piani in base all'angolo
- 3.9. La drammatizzazione della trama
 - 3.9.1. La struttura della sceneggiatura
 - 3.9.2. Storia, trama e stile
 - 3.9.3. Il paradigma di Syd Field
 - 3.9.4. Tipi di narratori
- 3.10. Costruzione del personaggio
 - 3.10.1. Il personaggio della narrazione di oggi
 - 3.10.2. L'eroe secondo Joseph Campbell
 - 3.10.3. L'eroe post-classico
 - 3.10.4. I 10 comandamenti di Robert McKee
 - 3.10.5. Trasformazione del personaggio
 - 3.10.6. Anagnorosi

Modulo 4. Grafica in movimento

- 4.1. Introduzione alla grafica in movimento
 - 4.1.1. Che cos'è una grafica in movimento o *motion graphic*?
 - 4.1.2. Funzione
 - 4.1.3. Caratteristiche
 - 4.1.4. Tecniche di *motion graphic*
- 4.2. Il cartooning
 - 4.2.1. Che cos'è?
 - 4.2.2. Principi di base del *cartooning*
 - 4.2.3. Design Volumetrico e Grafico
 - 4.2.4. Riferimenti
- 4.3. Il design dei personaggi nel corso della storia
 - 4.3.1. Anni '20: *rubber hose*
 - 4.3.2. Anni '40: Preston Blair
 - 4.3.3. Anni '50 e '60: *cubism cartoon*
 - 4.3.4. Personaggi complementari
- 4.4. Introduzione all'animazione dei personaggi in *After Effects*
 - 4.4.1. Metodi di animazione
 - 4.4.2. Movimento vettoriale
 - 4.4.3. Princìpi dell'animazione
 - 4.4.4. *Timing*

- 4.5. Progetto: animazione dei personaggi
 - 4.5.1. Generazione di idee
 - 4.5.2. *Storyboard*
 - 4.5.3. Prima fase nel design del personaggio
 - 4.5.4. Seconda fase nel design del personaggio
- 4.6. Progetto: sviluppo di *layout*
 - 4.6.1. Cosa intendiamo per *layout*?
 - 4.6.2. Primi passi nello sviluppo dei *layout*
 - 4.6.3. Consolidamento dei *layout*
 - 4.6.4. Creazione dell'*animatic*
- 4.7. Progetto: sviluppo visivo del personaggio
 - 4.7.1. Sviluppo visivo del personaggio
 - 4.7.2. Sviluppo visivo dello sfondo
 - 4.7.3. Sviluppo visivo di elementi aggiuntivi
 - 4.7.4. Correzioni e aggiustamenti
- 4.8. Progetto: sviluppo della scena
 - 4.8.1. Realizzazione di schizzi
 - 4.8.2. *Styleframe*
 - 4.8.3. Preparazione dei progetti di design per l'animazione
 - 4.8.4. Correzioni
- 4.9. Progetto: animazione I
 - 4.9.1. Preparazione della scena
 - 4.9.2. Primi movimenti
 - 4.9.3. Fluidità di movimento
 - 4.9.4. Correzioni visive
- 4.10. Progetto: animazione II
 - 4.10.1. Animazione del volto del personaggio
 - 4.10.2. Considerare le espressioni del viso
 - 4.10.3. Animare le azioni
 - 4.10.4. L'azione di camminare
 - 4.10.5. Presentazione delle proposte

Modulo 5. Design per la televisione

- 5.1. Il mondo della televisione
 - 5.1.1. In che modo la televisione influenza il nostro stile di vita?
 - 5.1.2. Alcuni dati scientifici
 - 5.1.3. Design grafico in televisione
 - 5.1.4. Linee guida di design per la televisione
- 5.2. Effetti della televisione
 - 5.2.1. Effetti dell'apprendimento
 - 5.2.2. Effetti emotivi
 - 5.2.3. Effetti sulla risposta
 - 5.2.4. Effetti sul comportamento
- 5.3. Televisione e consumo
 - 5.3.1. Consumo di pubblicità televisiva
 - 5.3.2. Misure per il consumo critico
 - 5.3.3. Associazioni di spettatori
 - 5.3.4. Nuove piattaforme di consumo televisivo
- 5.4. Identità televisiva
 - 5.4.1. Parlare di identità televisiva
 - 5.4.2. Le funzioni dell'identità nel mezzo televisivo
 - 5.4.3. *TV branding*
 - 5.4.4. Esempi grafici
- 5.5. Specifiche di design per lo schermo
 - 5.5.1. Specifiche generali
 - 5.5.2. Area di sicurezza
 - 5.5.3. Ottimizzazione
 - 5.5.4. Considerazioni sui testi
 - 5.5.5. Immagine e grafica
- 5.6. Adobe *After Effects*: conoscere l'interfaccia
 - 5.6.1. A cosa serve questo programma?
 - 5.6.2. L'interfaccia e l'area di lavoro
 - 5.6.3. Strumenti principali
 - 5.6.4. Creare composizioni, salvare il file e renderizzare

- 5.7. Adobe After Effects: prime animazioni
 - 5.7.1. Strati o *layer*
 - 5.7.2. Fotogrammi chiave: *keyframe*
 - 5.7.3. Esempi di animazione
 - 5.7.4. Curve di velocità
- 5.8. Adobe After Effects: animazioni di testo e sfondo
 - 5.8.1. Creare schermate da animare
 - 5.8.2. Animazione dello schermo: primi passi
 - 5.8.3. Animazione dello schermo: approfondimento degli strumenti
 - 5.8.4. Editing e rendering
- 5.9. Il suono nella produzione audiovisiva
 - 5.9.1. L'audio è importante
 - 5.9.2. Principi di base del suono
 - 5.9.3. Lavorare con il suono in Adobe After Effects
 - 5.9.4. Esportare suoni in Adobe After Effects
- 5.10. Creare un progetto in Adobe After Effects
 - 5.10.1. Riferimenti visivi
 - 5.10.2. Caratteristiche del progetto
 - 5.10.3. Quali idee voglio realizzare?
 - 5.10.4. Realizzazione del mio prodotto audiovisivo

Modulo 6. Animazione in 2D

- 6.1. Introduzione all'animazione 2D
 - 6.1.1. Che cos'è l'animazione 2D?
 - 6.1.2. Origine ed evoluzione del 2D
 - 6.1.3. Animazione tradizionale
 - 6.1.4. Progetti realizzati in 2D
- 6.2. Principi di animazione I
 - 6.2.1. Contesto
 - 6.2.2. Squash e stretch
 - 6.2.3. Anticipation
 - 6.2.4. Staging





- 6.3. Principi di animazione II
 - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
 - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
 - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
 - 6.3.4. *Arcs*
 - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Principi di animazione III
 - 6.4.1. *Timing*
 - 6.4.2. *Exaggeration*
 - 6.4.3. *Solid Drawing*
 - 6.4.4. *Appeal*
- 6.5. Animazione digitale
 - 6.5.1. Animazione digitale per chiavi e interpolazione
 - 6.5.2. Cartoon *animation* e Personaggi virtuali
 - 6.5.3. Animazione digitale con nesting e logica
 - 6.5.4. Nascita di nuove tecniche di animazione
- 6.6. Il team di animazione: Ruoli
 - 6.6.1. Direttore dell'animazione
 - 6.6.2. Il supervisore dell'animazione
 - 6.6.3. L'animatore
 - 6.6.4. L'assistente e l'interposer
- 6.7. Cortometraggi animati in 2D: Riferimenti
 - 6.7.1. *Paperman*
 - 6.7.2. *Morning cowboy*
 - 6.7.3. *My moon*
 - 6.7.4. Pratica I: alla ricerca di cortometraggi
- 6.8. Progetto di animazione: costruisci la tua città
 - 6.8.1. Iniziazione: strumento 3D in Illustrator
 - 6.8.2. Scelta del carattere tipografico
 - 6.8.3. Sviluppo della città
 - 6.8.4. Costruzione di elementi secondari
 - 6.8.5. Le macchine

- 6.9. Progetto di animazione: animare gli elementi
 - 6.9.1. Esportare in Adobe After Effects
 - 6.9.2. Animazione degli elementi principali
 - 6.9.3. Animazione degli elementi secondari
 - 6.9.4. Animazione finale
- 6.10. Adattamento a nuovi schermi. Completamento del progetto
 - 6.10.1. Schermi innovativi
 - 6.10.2. Render
 - 6.10.3. *Handbrake*
 - 6.10.4. Presentazione

Modulo 7. Progetti di animazione

- 7.1. Introduzione alla *stop motion*
 - 7.1.1. Definizione del concetto
 - 7.1.2. Differenze tra *stop motion* e cartone animato
 - 7.1.3. Usi dello *stop motion* e principi
 - 7.1.4. Tipi di *stop motion*
- 7.2. Contesto storico
 - 7.2.1. Gli esordi della *stop motion*
 - 7.2.2. Lo *stop motion* come tecnica di effetti visivi
 - 7.2.3. L'evoluzione dello *stop motion*
 - 7.2.4. Riferimenti bibliografici
- 7.3. Pensare all'animazione
 - 7.3.1. Concetti di base dell'animazione
 - 7.3.2. Materiali e strumenti
 - 7.3.3. Software di animazione *stop motion*
 - 7.3.4. *Stop motion studio* per cellulari
- 7.4. Aspetti tecnici della *stop motion*
 - 7.4.1. La fotocamera
 - 7.4.2. Illuminazione
 - 7.4.3. L'*editing*
 - 7.4.4. Programmi di *editing*
- 7.5. Creazione di storie
 - 7.5.1. Come creare una storia?
 - 7.5.2. Elementi della narrazione
 - 7.5.3. La figura del narratore
 - 7.5.4. Suggerimenti per la creazione di racconti brevi
- 7.6. La creazione di personaggi
 - 7.6.1. Processo creativo
 - 7.6.2. Tipi di personaggi
 - 7.6.3. Scheda dei personaggi
 - 7.6.4. Pratica I: creare la scheda del personaggio
- 7.7. La creazione di figure in *stop motion*
 - 7.7.1. Narrazione di storie con le figure
 - 7.7.2. Conferire le caratteristiche
 - 7.7.3. Materiali
 - 7.7.4. Riferimenti visivi
- 7.8. La creazione degli scenari
 - 7.8.1. La scenografia
 - 7.8.2. L'importanza di una buona scenografia
 - 7.8.3. Definizione del budget
 - 7.8.4. Riferimenti visivi
- 7.9. Animazione in *stop motion*
 - 7.9.1. L'animazione degli oggetti
 - 7.9.2. Animazione in cut-out
 - 7.9.3. Le sagome
 - 7.9.4. Teatro delle ombre
- 7.10. Progetto in *stop motion*
 - 7.10.1. Presentazione e spiegazione del progetto
 - 7.10.2. Ricerca di idee e riferimenti
 - 7.10.3. Preparazione del nostro progetto
 - 7.10.4. Analisi dei risultati

Modulo 8. Modellazione 3D

- 8.1. Il 3D nei videogiochi: perché è importante?
 - 8.1.1. Storia del 3D generato al computer
 - 8.1.2. Implementazione del 3D nei videogiochi
 - 8.1.3. Tecniche per ottimizzare il 3D nei videogiochi
 - 8.1.4. Interazione tra software grafico e motori dei videogiochi
- 8.2. Modellazione 3D: Maya
 - 8.2.1. Filosofia di Maya
 - 8.2.2. Capacità di Maya
 - 8.2.3. Progetti realizzati con Autodesk Maya
 - 8.2.4. Introduzione agli strumenti di modellazione, rigging e texturizzazione
- 8.3. Modellazione 3D: Blender
 - 8.3.1. Filosofia di Blender
 - 8.3.2. Passato, presente e futuro
 - 8.3.3. Progetti realizzati con Blender
 - 8.3.4. Blender Cloud
 - 8.3.5. Introduzione agli strumenti di modellazione, rigging e texturizzazione
- 8.4. Modellazione 3D: Zbrush
 - 8.4.1. Filosofia di Zbrush
 - 8.4.2. Integrazione di Zbrush in un processo di produzione
 - 8.4.3. Vantaggi e svantaggi rispetto a Blender
 - 8.4.4. Analisi dei progetti creati in ZBrush
- 8.5. Texturizzazione 3D: Substance Designer
 - 8.5.1. Introduzione a Substance Designer
 - 8.5.2. Filosofia di Substance Designer
 - 8.5.3. Substance Designer nella produzione di videogiochi
 - 8.5.4. Interazione tra Substance Designer e Substance Painter
- 8.6. Texturizzazione 3D: Substance Painter
 - 8.6.1. A cosa serve Substance Painter?
 - 8.6.2. Substance Painter e la sua standardizzazione
 - 8.6.3. Substance Painter nella texturizzazione stilizzata
 - 8.6.4. Substance Painter nella texturizzazione realistica
 - 8.6.5. Analisi dei modelli texturizzati
- 8.7. Texturizzazione 3D: Substance Alchemist
 - 8.7.1. Che cos'è Substance Alchemist?
 - 8.7.2. Flusso di lavoro di Substance Alchemist
 - 8.7.3. Alternative a Substance Alchemist
 - 8.7.4. Esempi di progetti

- 8.8. Rendering: mappatura delle texture e baking
 - 8.8.1. Introduzione alla mappatura delle texture
 - 8.8.2. Mappatura UV
 - 8.8.3. Ottimizzazione UV
 - 8.8.4. UDIM
 - 8.8.5. Integrazione con software di texturizzazione
- 8.9. Rendering: illuminazione avanzata
 - 8.9.1. Tecniche di illuminazione
 - 8.9.2. Bilanciamento del contrasto
 - 8.9.3. Bilanciamento del colore
 - 8.9.4. Illuminazione nei videogiochi
 - 8.9.5. Ottimizzazione delle risorse
 - 8.9.6. Illuminazione pre-renderizzata rispetto all'illuminazione in tempo reale
- 8.10. Rendering: scene, livelli di rendering e passaggi
 - 8.10.1. Utilizzo delle scene
 - 8.10.2. Utilizzo dei livelli di rendering
 - 8.10.3. Utilizzo dei passaggi
 - 8.10.4. Integrazione dei passaggi in Photoshop

Modulo 9. Fotografia digitale

- 9.1. Introduzione al mezzo fotografico contemporaneo
 - 9.1.1. Le origini della fotografia: la camera oscura
 - 9.1.2. La fissazione dell'immagine. Pietre miliari: il dagherrotipo e il calotipo
 - 9.1.3. La fotocamera stenopeica
 - 9.1.4. L'istantanea fotografica. Kodak e la diffusione del mezzo fotografico
- 9.2. Principi di fotografia digitale
 - 9.2.1. *Street photography*: la fotografia come specchio sociale
 - 9.2.2. Fondamenti dell'immagine digitale
 - 9.2.3. JPG e RAW
 - 9.2.4. Laboratorio digitale
- 9.3. Concetti, attrezzi e tecniche fotografiche
 - 9.3.1. La telecamera: angolo visuale e obiettivi
 - 9.3.2. Esposimetro. Regolazione dell'esposizione
 - 9.3.3. Elementi di controllo dell'immagine
 - 9.3.4. Pratica I: controllo della telecamera

- 9.4. Illuminazione
 - 9.4.1. La luce naturale e la sua importanza
 - 9.4.2. Proprietà della luce
 - 9.4.3. Luce continua e luce di modellazione
 - 9.4.4. Schemi di illuminazione
 - 9.4.5. Accessori per la manipolazione della luce
 - 9.4.6. Gli sfondi. Strumenti commerciali
- 9.5. Flash
 - 9.5.1. Funzioni principali di un flash
 - 9.5.2. Tipi di flash
 - 9.5.3. Flash della torcia
 - 9.5.4. Vantaggi e svantaggi
- 9.6. Fotografia con fotocamera professionale
 - 9.6.1. Fotografia *Lifestyle*. Alla ricerca di angoli
 - 9.6.2. Pratica II: effetti di luce
 - 9.6.3. Pratica III: spazi negativi
 - 9.6.4. Pratica IV: catturare le emozioni
- 9.7. Fotografia mobile: un'introduzione
 - 9.7.1. La nostra fotocamera tascabile e altri materiali
 - 9.7.2. Ottenerne la migliore qualità
 - 9.7.3. Trucchi di composizione
 - 9.7.4. Creare l'ambiente
- 9.8. Fotografia mobile: progetto
 - 9.8.1. I *flatlay*
 - 9.8.2. Fotografia di interni
 - 9.8.3. Idee creative: da dove cominciare?
 - 9.8.4. Pratica VI: prime fotografie
- 9.9. Fotografia mobile: editing
 - 9.9.1. Modificare foto con Snapseed
 - 9.9.2. Modificare foto con VSCO
 - 9.9.3. Modificare foto con Instagram
 - 9.9.4. Pratica IV: modificare le proprie fotografie
- 9.10. Il progetto fotografico creativo
 - 9.10.1. Autori di riferimento nella creazione fotografica contemporanea
 - 9.10.2. Il portfolio fotografico
 - 9.10.3. Riferimenti visivi del portfolio
 - 9.10.4. Costruisci il tuo portfolio di risultati

Modulo 10. Tipografia

- 10.1. Introduzione alla tipografia
 - 10.1.1. Che cos'è la tipografia?
 - 10.1.2. Il ruolo della tipografia nel graphic design
 - 10.1.3. Sequenza, contrasto, forma e controforma
 - 10.1.4. Relazione e differenze tra tipografia, calligrafia e *lettering*
- 10.2. Le molteplici origini della scrittura
 - 10.2.1. Scrittura ideografica
 - 10.2.2. L'alfabeto fenicio
 - 10.2.3. L'alfabeto romano
 - 10.2.4. La riforma carolingia
 - 10.2.5. L'alfabeto latino moderno
- 10.3. Gli inizi della tipografia
 - 10.3.1. La stampa, una nuova era. I primi tipografi
 - 10.3.2. La rivoluzione industriale: la litografia
 - 10.3.3. Modernismo: gli inizi della tipografia commerciale
 - 10.3.4. Le avanguardie
 - 10.3.5. Periodo interbellico

- 10.4. Il ruolo delle scuole di design nella tipografia
 - 10.4.1. La Bauhaus
 - 10.4.2. Herbert Bayer
 - 10.4.3. Psicologia della Gestalt
 - 10.4.4. La Scuola Svizzera
- 10.5. Tipografia attuale
 - 10.5.1. 1960-1970, precursori della rivolta
 - 10.5.2. Postmodernismo, decostruttivismo e tecnologia
 - 10.5.3. Dove si dirige la tipografia?
 - 10.5.4. I caratteri tipografici di tendenza
- 10.6. Forma tipografica I
 - 10.6.1. Anatomia della lettera
 - 10.6.2. Misure e attributi del tipo
 - 10.6.3. Le famiglie di caratteri tipografici
 - 10.6.4. Maiuscole, minuscole e maiuscolette
 - 10.6.5. Differenza tra tipografia, font e famiglia di caratteri
 - 10.6.6. Profili, linee ed elementi geometrici
- 10.7. Forma tipografica II
 - 10.7.1. La combinazione tipografica
 - 10.7.2. Formati dei caratteri (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 10.7.3. Licenze tipografiche
 - 10.7.4. Chi dovrebbe acquistare la licenza, il cliente o il progettista?
- 10.8. Correzione tipografica. Composizione dei testi
 - 10.8.1. Lo spazio tra le lettere. *Tracking e kerning*
 - 10.8.2. Lo spazio tra le parole. Il tracking
 - 10.8.3. Interlinea
 - 10.8.4. Il corpo della lettera
 - 10.8.5. Attributi del testo
- 10.9. Il disegno delle lettere
 - 10.9.1. Processo creativo
 - 10.9.2. Materiali tradizionali e digitali
 - 10.9.3. L'uso della tavoletta grafica e dell'ipad
 - 10.9.4. Tipografia digitale: contorni e bitmap
- 10.10. Manifesti tipografici
 - 10.10.1. La calligrafia come base per il disegno delle lettere
 - 10.10.2. Come realizzare una composizione tipografica d'impatto?
 - 10.10.3. Riferimenti visivi
 - 10.10.4. La fase di schizzo
 - 10.10.5. Progetto

“

Un'opportunità creata per professionisti che cercano un programma intensivo per fare un significativo passo avanti nella loro professione”

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*.



66

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.



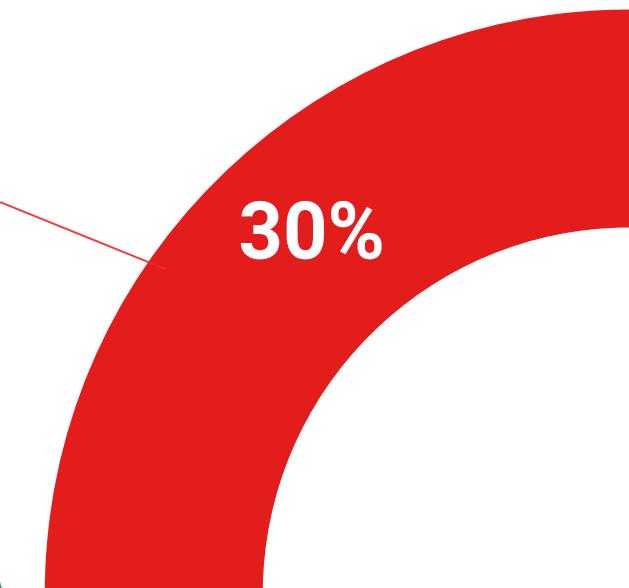
Pratiche di competenze e competenze

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.

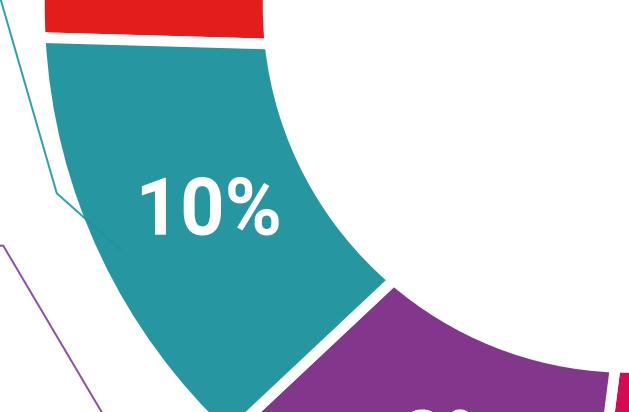


Letture complementari

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.



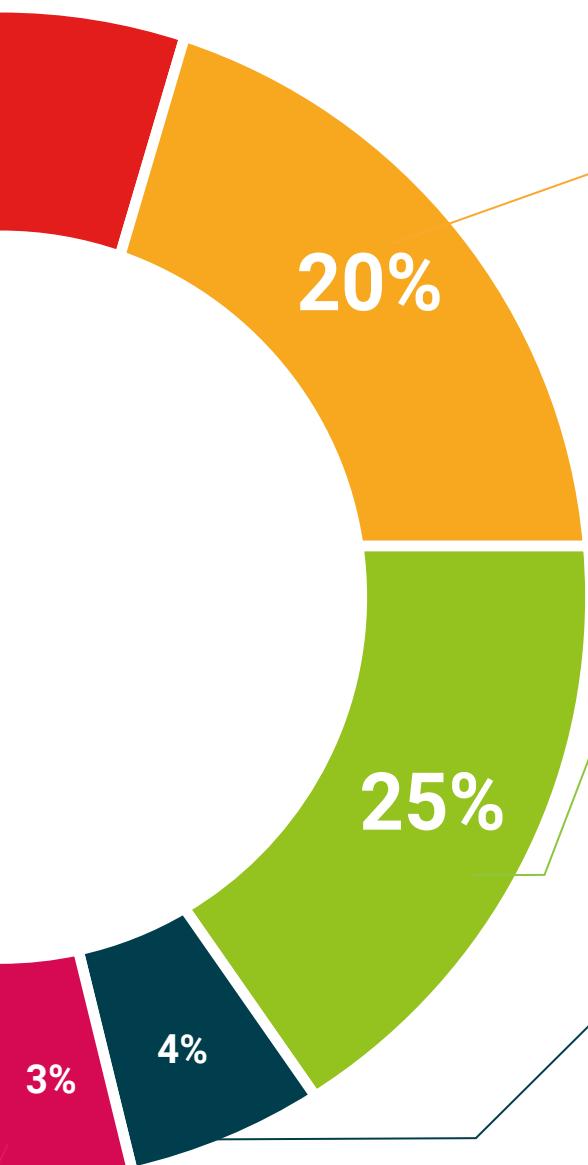
30%



10%



8%



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

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



66

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Master in Design Multimediale** 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.



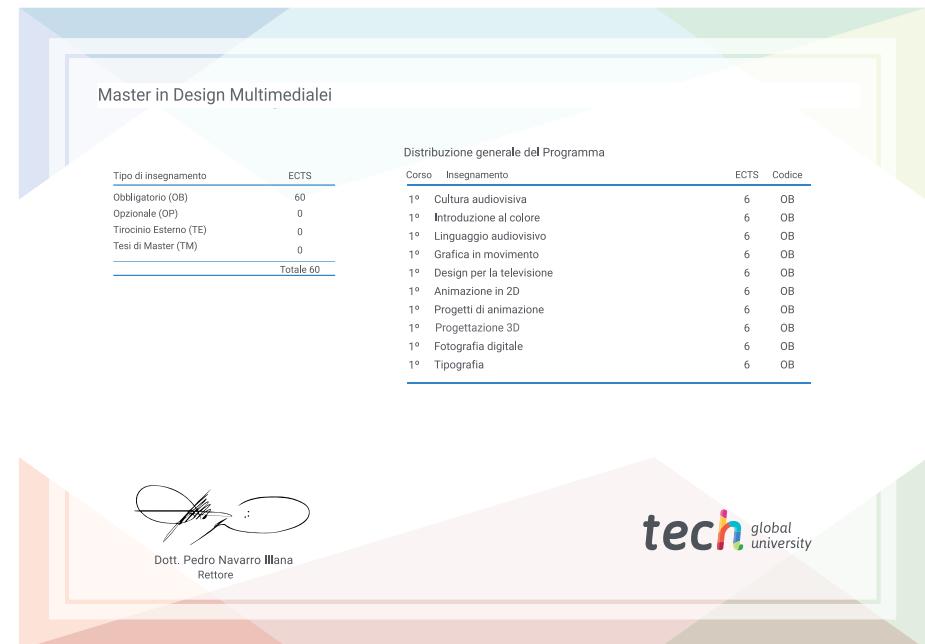
Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Master in Design Multimediale**

Modalità: **online**

Durata: **12 mesi**

Accreditamento: **60 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



Master
Design Multimediale

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 60 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master

Design Multimediale



tech global
university