

Mastère Spécialisé Illustration Professionnelle

The Design Society

A close-up photograph of a hand with red nail polish holding a black stylus, drawing a purple illustration on a tablet. The illustration includes a stylized face and some abstract lines. The background is a blurred office or studio setting.

tech Euromed
University



Mastère Spécialisé Illustration Professionnelle

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 12 mois
- » Diplôme : TECH Euromed University
- » Accréditation : 60 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtute.com/fr/design/master/master-illustration-professionnelle

Sommaire

01

Présentation du
programme

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 8

03

Programme d'études

page 12

04

Objectifs pédagogiques

page 24

05

Opportunités de carrière

page 30

06

Méthodologie d'étude

page 34

07

Diplôme

page 44

01

Présentation du programme

L'essor des nouvelles technologies a transformé des secteurs et des industries de toutes sortes, y compris le domaine des arts graphiques et de l'illustration. Selon un rapport de l'Organisation des Nations Unies pour l'Éducation, la Science et la Culture, les industries culturelles et créatives représentent 3,1 % du PIB mondial et concentrent 6,2 % de l'emploi mondial. Dans ce contexte, le travail de l'illustrateur est indispensable, car il traduit visuellement des idées complexes avec précision et esthétique. Face à cette situation, TECH a créé cette formation universitaire qui rassemble les connaissances les plus récentes en matière de *lettering*, de la suite Adobe, de narration numérique et de procédures avancées, dans un format 100 % en ligne, accessible et flexible.





“

*Un programme complet et 100 %
en ligne, unique à TECH et avec une
perspective internationale soutenue par
notre affiliation à The Design Society”*

L'évolution constante d'outils tels qu'Adobe Photoshop, Illustrator ou Procreate, ainsi que le rythme vertigineux de secteurs tels que la mode ou la bande dessinée, font que les illustrateurs d'aujourd'hui doivent se tenir au courant des tendances, des styles, des techniques et de toutes sortes de connaissances qui les aideront dans leur travail quotidien.

Pour répondre à cette demande de spécialisation et de renouvellement des connaissances artistiques, TECH a créé un programme universitaire complet qui passe en revue l'illustration sur iPad et la suite Adobe, ainsi que les techniques et les projets spécifiques aux secteurs les plus importants. Le designer approfondira ainsi ses connaissances dans les domaines du *mapping vidéo*, du *lettering*, de la signalétique ou de l'expérience utilisateur (UX). Pour ce faire, ils seront soutenus par un vaste contenu multimédia, comprenant des vidéos détaillées, des scénarios simulés, des lectures réflexives et d'autres ressources utiles pour chacun des sujets traités.

Une occasion unique de renforcer la carrière du designer dans le domaine de l'Illustration Professionnelle, grâce à un Mastère Spécialisé proposant des connaissances actualisées et une maîtrise technique spécialisée. De plus, son format 100 % en ligne offre la liberté d'organiser la formation en fonction de ses propres priorités, ce qui facilite la compatibilité avec d'autres responsabilités de haut niveau. En résumé, c'est une alternative idéale pour continuer à progresser sur le plan personnel et professionnel, sans compromettre les engagements déjà pris.

Grâce à la collaboration de TECH avec **The Design Society (DS)**, l'étudiant fera partie d'une communauté mondiale dédiée à la conception et à son étude. Il pourra accéder à des publications en libre accès et participer à des événements collaboratifs. En outre, l'adhésion contribue à la maintenance de la société et de ses plateformes, facilitant l'interaction et l'accès à des ressources spécialisées pour le développement professionnel dans le domaine du design.

Ce **Mastère Spécialisé en Illustration Professionnelle** contient le programme universitaire le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Illustration Professionnelle
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ L'accent mis sur les méthodologies innovantes dans l'Illustration Professionnelle
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous perfectionnerez votre capacité à construire des récits visuels cohérents et percutants, ce qui vous donnera l'élan nécessaire pour projeter votre carrière avec plus de solidité

“

Vous perfectionnerez vos compétences en concept art pour créer des illustrations de toutes sortes, que ce soit pour la sculpture ou le cinéma”

Le corps enseignant comprend des professionnels issus du domaine de l'illustration Professionnelle, qui apportent à ce programme leur expérience professionnelle, ainsi que des spécialistes reconnus issus d'entreprises de référence et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous profiterez d'un format totalement flexible et adaptable à vos besoins, c'est vous qui décidez quand, où et comment suivre les leçons.

Vous pouvez accéder à la salle de classe virtuelle depuis n'importe quel appareil connecté à Internet et réviser les contenus depuis votre smartphone.



02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14 000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle se positionne comme un leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. En outre, elle dispose d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.



“

Étudiez dans la plus grande université numérique du monde et assurez votre réussite professionnelle. L'avenir commence à TECH”

La meilleure université en ligne du monde, selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme "la meilleure université en ligne du monde". C'est ce qu'ils ont récemment déclaré dans un article de leur édition numérique dans lequel ils se font l'écho de la réussite de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

Le meilleur personnel enseignant top international

Le corps enseignant de TECH se compose de plus de 6 000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des hauts responsables de multinationales, parmi lesquels figurent Isaiah Covington, entraîneur des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes la plus grande institution éducative, avec le meilleur et le plus vaste catalogue éducatif numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômes universitaires, dans onze langues différentes, font de nous la plus grande institution éducative au monde.



Forbes
Meilleure université
en ligne du monde

Plan
d'études
le plus complet

Personnel enseignant
TOP
International

La méthodologie
la plus efficace

N°1
Mondial
La plus grande
université en ligne
du monde

Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH offre les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des programmes qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. En outre, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir que les étudiants sont à la pointe du monde universitaire et qu'ils possèdent les compétences professionnelles les plus recherchées. De cette manière, les diplômés de l'université offrent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses formations. Il s'agit de la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement, fournies par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la "Méthode des Cas", configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la grande ligue de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs ainsi qu'un large éventail de ressources pédagogiques axées sur les activités de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et comprend des conférenciers exceptionnels: des professionnels ayant un passé sportif distingué qui apporteront leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir l'université leader en matière d'employabilité. 99% de ses étudiants obtiennent un emploi dans le domaine qu'ils ont étudié dans l'année qui suit la fin de l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire parvient à améliorer immédiatement sa carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3% des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais positionne également TECH comme l'une des principales entreprises technologiques au monde.



L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



03

Programme d'études

Les supports pédagogiques qui composent ce Mastère Spécialisé ont été élaborés par un groupe d'experts en Illustration Professionnelle, possédant une vaste expérience dans les domaines de l'édition, de l'audiovisuel, du numérique et de la mode. Tout au long du programme, les étudiants aborderont l'utilisation avancée d'outils tels qu'Adobe Photoshop, Illustrator ou Procreate, appliqués à divers styles visuels et supports multidisciplinaires. De plus, vous explorerez les techniques narratives, le *storytelling*, la conception de bandes dessinées, le *concept art*, le *lettering*, l'animation et la création de portfolios, renforçant ainsi une vision globale du travail d'illustration dans une perspective moderne, créative et professionnelle.



“

Vous créez des illustrations animées, conçues pour des animations publicitaires et narratives”

Module 1. Outils de la Suite Adobe

- 1.1. Design projet avec Adobe Photoshop
 - 1.1.1. Photoshop comme toile d'illustration
 - 1.1.2. Avantages de l'utilisation de Photoshop pour la conception de projets d'illustration
 - 1.1.3. Les couches de notre illustration
 - 1.1.4. Formats et exportation optimale des fichiers
- 1.2. Améliorer nos pinceaux avec Photoshop
 - 1.2.1. Les brosses par défaut
 - 1.2.2. Installation des brosses
 - 1.2.3. Raffinement de la brosse
 - 1.2.4. Techniques de coloration avec nos pinceaux
- 1.3. Gestion des couleurs dans Photoshop
 - 1.3.1. Couleur et équilibre visuel
 - 1.3.2. Contraste
 - 1.3.3. Lumière et ombres
 - 1.3.4. Unité de composition
- 1.4. Création de personnages avec Photoshop
 - 1.4.1. Croquis et esquisses
 - 1.4.2. Raffinement linéaire
 - 1.4.3. Coloriage et définition
 - 1.4.4. Les touches finales
- 1.5. Techniques mixtes dans Photoshop
 - 1.5.1. L'esthétique du collage
 - 1.5.2. Fusion de styles visuels
 - 1.5.3. Application des ressources mixtes
- 1.6. Conception de projets avec Adobe Illustrator
 - 1.6.1. Tirer le meilleur parti des ressources disponibles
 - 1.6.2. Organisation visuelle dans l'espace de travail
 - 1.6.3. Prototypage et validation
 - 1.6.4. Gestion du volume et des couleurs
- 1.7. Illustration vectorielle et fluidité dans Illustrator
 - 1.7.1. Contrôle des commandes et des actions optimales
 - 1.7.2. Penser dans un système vectoriel
 - 1.7.3. Illustration géométrique

- 1.8. Raffinement graphique dans Illustrator
 - 1.8.1. Création de motifs
 - 1.8.2. Textures
 - 1.8.3. Conception de scénarios
 - 1.8.4. Actions complexes
- 1.9. Animation avec Illustrator et After Effects
 - 1.9.1. Animation vectorielle
 - 1.9.2. Outils essentiels à manipuler
 - 1.9.3. Continuité et développement
 - 1.9.4. Exportation et présentation des fichiers
- 1.10. Illustration et identité d'entreprise pour les nouveaux médias
 - 1.10.1. L'illustration comme image visuelle de l'entreprise
 - 1.10.2. Application et définition des ressources visuelles
 - 1.10.3. Conception d'une identité graphique sans logo
 - 1.10.4. Audit graphique des médias

Module 2. Illustration avec l'iPad

- 2.1. Dessin à main levée
 - 2.1.1. Considérations préliminaires
 - 2.1.2. L'iPad comme outil
 - 2.1.3. Aspects formels
 - 2.1.4. Interface et technique
- 2.2. Procreate : techniques d'illustration créative
 - 2.2.1. Créer un projet
 - 2.2.2. Formats
 - 2.2.3. Gestion des outils
 - 2.2.4. Brosse
- 2.3. Procreate : portrait illustré
 - 2.3.1. Analyse
 - 2.3.2. Synthèse
 - 2.3.3. Disposition
 - 2.3.4. Remplissages

- 2.4. Techniques traditionnelles avec Procreate
 - 2.4.1. Dessin traditionnel sur tablette
 - 2.4.2. Hachurage et traçage
 - 2.4.3. Volume et développement
 - 2.4.4. Paysage et réalité
- 2.5. Styles visuels dans Procreate
 - 2.5.1. Concevoir un style
 - 2.5.2. Trajectoires et ressources
 - 2.5.3. Combinaison de techniques
- 2.6. Illustration naturaliste
 - 2.6.1. Le paysage comme support
 - 2.6.2. Connaissance de l'environnement
 - 2.6.3. Léger comme le volume
 - 2.6.4. Construction d'un paysage
- 2.7. Illustration réaliste
 - 2.7.1. La complexité du réalisme
 - 2.7.2. Perception photographique
 - 2.7.3. Construction d'un modèle réaliste
- 2.8. Design de cartoon sur Procreate
 - 2.8.1. Références visuelles
 - 2.8.2. Anatomie et corps
 - 2.8.3. L'histoire du personnage
 - 2.8.4. Construction du personnage
- 2.9. Création d'un *storyboard* sur Procreate
 - 2.9.1. Comment définir un *storyboard*
 - 2.9.2. Phases et éléments du *storyboard*
 - 2.9.3. Animation et *storyboard*
- 2.10. Autres applications pour illustrer sur iPad
 - 2.10.1. Pourquoi est-il important de comparer les applications ?
 - 2.10.2. Illustration vectorielle sur iPad
 - 2.10.3. Illustration bitmap sur iPad
 - 2.10.4. Illustration 3D sur iPad
 - 2.10.5. Applications d'illustration professionnelles sur iPad

Module 3. Narration Numérique Appliquée à l'Illustration

- 3.1. Comment traduire la narration numérique en illustration ?
 - 3.1.1. Récit numérique
 - 3.1.2. L'art de raconter des histoires
 - 3.1.3. Ressources disponibles
- 3.2. Cyberculture et art numérique
 - 3.2.1. La cyberculture au nouveau siècle
 - 3.2.2. La culture appliquée à la technologie
 - 3.2.3. Des illustrateurs qui réussissent dans l'environnement numérique
- 3.3. Illustration narrative
 - 3.3.1. Raconter une histoire
 - 3.3.2. Script et raffinement
 - 3.3.3. Continuité
 - 3.3.4. Autres éléments narratifs
- 3.4. Illustration et sémiotique
 - 3.4.1. La sémiotique dans le domaine de l'illustration
 - 3.4.2. La symbologie comme ressource
 - 3.4.3. La syntaxe de l'image
- 3.5. Des graphismes qui parlent d'eux-mêmes
 - 3.5.1. Suppression du texte
 - 3.5.2. Expression graphique
 - 3.5.3. Dessiner avec un discours en tête
 - 3.5.4. Le dessin d'enfant comme paradigme
- 3.6. La narration numérique comme ressource didactique
 - 3.6.1. Développement de récits
 - 3.6.2. L'environnement hypertextuel
 - 3.6.3. L'environnement multimédia
- 3.7. Le pouvoir de la *storytelling*
 - 3.7.1. Exploiter le *storytelling*
 - 3.7.2. Gérer le discours
 - 3.7.3. Actions complémentaires
 - 3.7.4. Application des nuances

- 3.8. Principales tendances en matière d'illustration
 - 3.8.1. Des artistes à succès
 - 3.8.2. Des styles visuels qui ont marqué l'histoire
 - 3.8.3. Copier ou définir votre propre style ?
 - 3.8.4. Demande potentielle des clients
- 3.9. Techniques narratives pour l'amélioration de l'image
 - 3.9.1. Récit visuel
 - 3.9.2. Harmonie et contraste
 - 3.9.3. Connectivité avec l'histoire
 - 3.9.4. Allégories visuelles
- 3.10. Identité visuelle narrative d'un personnage
 - 3.10.1. L'identification d'un personnage
 - 3.10.2. Comportement et gestes
 - 3.10.3. Autobiographie
 - 3.10.4. Discours graphique et support de projection

Module 4. Illustration Éditoriale

- 4.1. Réflexion sur le soutien
 - 4.1.1. Conception éditoriale et illustration
 - 4.1.2. Formats disponibles
 - 4.1.3. Impression ou exportation numérique ?
 - 4.1.4. Hiérarchie et texte
- 4.2. Accompagnement littéraire
 - 4.2.1. Le texte dicte le graphisme
 - 4.2.2. Comment illustrer ce que nous lisons ?
 - 4.2.3. Quelle est l'esthétique la plus appropriée ?
- 4.3. Techniques d'illustration éditoriale
 - 4.3.1. La technique rédactionnelle
 - 4.3.2. Considérations techniques
 - 4.3.3. Au-delà de l'image

- 4.4. Humour graphique
 - 4.4.1. La bande dessinée graphique
 - 4.4.2. Humour et illustration
 - 4.4.3. Expression et critique
 - 4.4.4. Médias et ressources
- 4.5. La relation entre le texte et l'image
 - 4.5.1. La typographie dans l'illustration
 - 4.5.2. La typographie comme image
 - 4.5.3. Typographie créative
 - 4.5.4. Hiérarchie entre le texte et l'image
- 4.6. Illustration dans les magazines
 - 4.6.1. Le magazine en tant que média
 - 4.6.2. Pourquoi illustrer dans un magazine ?
 - 4.6.3. Formats et spécifications techniques
 - 4.6.4. L'arrivée finale
- 4.7. Illustration dans des catalogues ou des brochures
 - 4.7.1. Le catalogue et ses applications graphiques
 - 4.7.2. Identité graphique des médias imprimés
 - 4.7.3. Possibilités de création
 - 4.7.4. Ingénierie du papier
- 4.8. Illustration dans les livres et les romans
 - 4.8.1. Le roman graphique
 - 4.8.2. Le degré de discrétion
 - 4.8.3. L'illustration dans les histoires pour enfants
- 4.9. L'illustration dans la presse
 - 4.9.1. Simplicité graphique
 - 4.9.2. Espaces d'illustration
 - 4.9.3. Grandes références
 - 4.9.4. La polémique graphique

- 4.10. Illustration numérique imprimée
 - 4.10.1. Considérations relatives à la préimpression
 - 4.10.2. Épreuve et comparaison
 - 4.10.3. Encres et reproduction des couleurs
 - 4.10.4. Simuler une technique traditionnelle sur papier

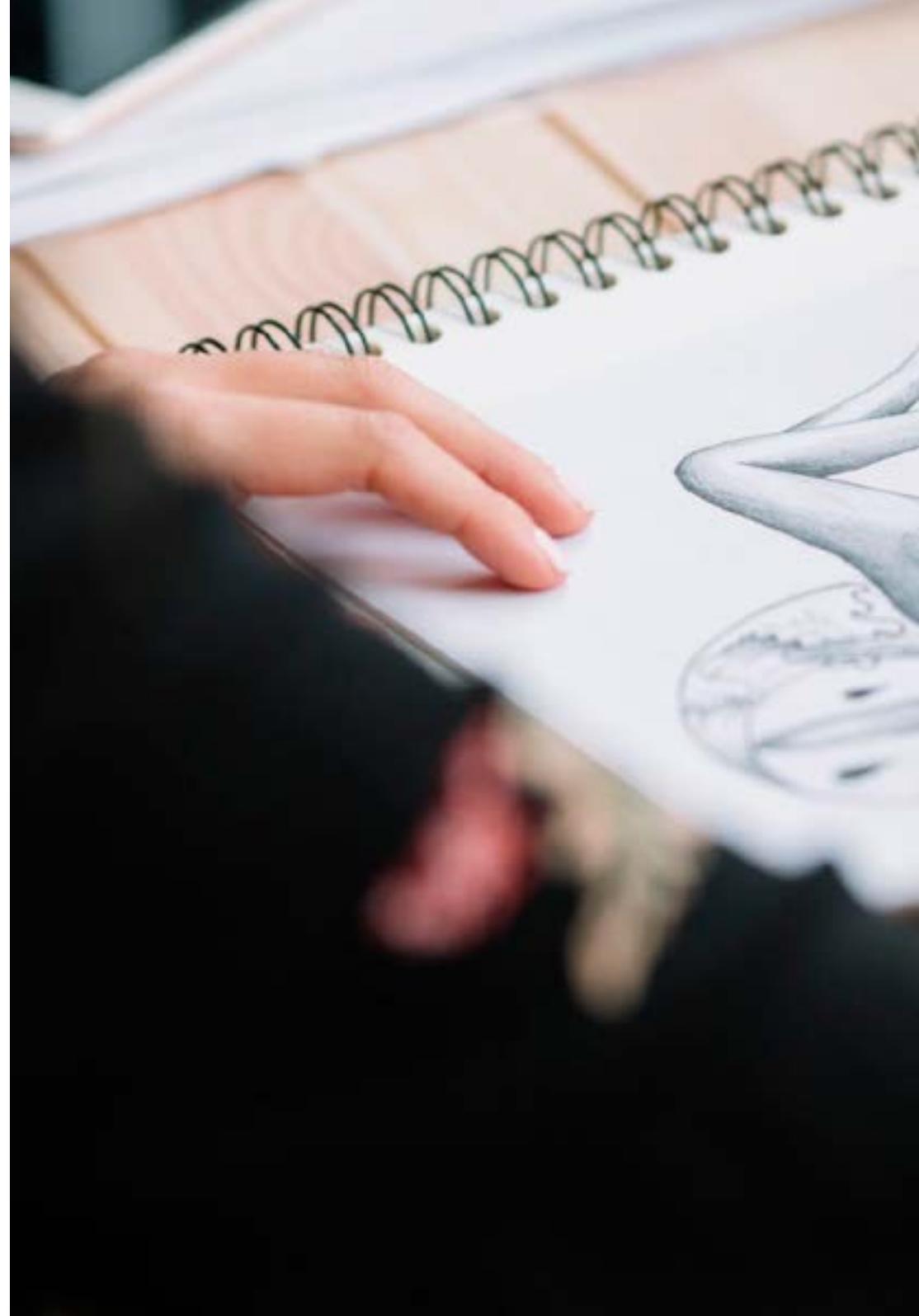
Module 5. Illustration et Animation

- 5.1. L'animation en tant que moyen d'illustration
 - 5.1.1. Dessiner pour animer
 - 5.1.2. Premières esquisses
 - 5.1.3. Approches et arts finaux
 - 5.1.4. Illustration avec mouvement
- 5.2. La sophistication de l'animation
 - 5.2.1. Technologie dans le domaine de l'animation
 - 5.2.2. Clés pour animer les éléments
 - 5.2.3. Nouvelles méthodes et techniques
- 5.3. Paradigmes d'animation réussis
 - 5.3.1. Reconnaissance du succès
 - 5.3.2. Principaux studios d'animation
 - 5.3.3. Tendances visuelles
 - 5.3.4. Courts et longs métrages
- 5.4. Technologie actuelle de l'animation
 - 5.4.1. De quoi avons-nous besoin pour animer une illustration ?
 - 5.4.2. Logiciels disponibles pour animer
 - 5.4.3. Donner vie à un personnage et à un décor
- 5.5. Conceptualisation d'une histoire animée
 - 5.5.1. Le concept graphique
 - 5.5.2. Le scénario et le *storyboard*
 - 5.5.3. La modélisation des formulaires
 - 5.5.4. Développement technique
- 5.6. Illustration appliquée à une campagne publicitaire
 - 5.6.1. Illustration publicitaire
 - 5.6.2. Références
 - 5.6.3. Que voulons-nous raconter ?
 - 5.6.4. Transférer des idées sur le support numérique
- 5.7. Synthèse graphique
 - 5.7.1. Moins, c'est plus
 - 5.7.2. Illustrer avec subtilité
 - 5.7.3. La géométrie dans l'illustration
- 5.8. Concevoir une histoire en animation 2D
 - 5.8.1. Illustration en 2D
 - 5.8.2. Considérations techniques dans l'animation 2D
 - 5.8.3. La narration en 2D
 - 5.8.4. Scène 2D
- 5.9. Concevoir une histoire en animation 3D
 - 5.9.1. Illustration en 3D
 - 5.9.2. Considérations techniques dans l'animation 3D
 - 5.9.3. Volume et modélisation
 - 5.9.4. Perspective dans l'animation 3D

- 5.10. L'art de simuler la 3D avec la 2D
 - 5.10.1. La perception visuelle dans l'animation
 - 5.10.2. Les textures dans l'animation
 - 5.10.3. La lumière et le volume
 - 5.10.4. Références visuelles

Module 6. Illustration Professionnelle axée sur la Bande Dessinée

- 6.1. La bande dessinée comme moyen d'expression
 - 6.1.1. La bande dessinée comme moyen de communication graphique
 - 6.1.2. La conception de bandes dessinées visuelles
 - 6.1.3. La reproduction des couleurs dans les bandes dessinées
- 6.2. Techniques et évolution de la bande dessinée
 - 6.2.1. Les débuts de la bande dessinée
 - 6.2.2. Évolution graphique
 - 6.2.3. Motifs narratifs
 - 6.2.4. La représentation des éléments
- 6.3. Réflexion formelle
 - 6.3.1. La structure d'une bande dessinée
 - 6.3.2. Storytelling
 - 6.3.3. Le design des personnages
 - 6.3.4. La conception des paramètres
 - 6.3.5. Le discours des scènes
- 6.4. Le genre super-héros
 - 6.4.1. La bande dessinée de super-héros
 - 6.4.2. Le cas de Marvel Comics
 - 6.4.3. Le cas de DC Comics
 - 6.4.4. Conception visuelle
- 6.5. Le genre fantastique et d'aventure
 - 6.5.1. Le genre fantastique
 - 6.5.2. Le design du personnage fantastique
 - 6.5.3. Ressources visuelles et références





- 6.6. Bandes dessinées en Asie
 - 6.6.1. Principes visuels de l'illustration asiatique
 - 6.6.2. La calligraphie en Orient
 - 6.6.3. La narration visuelle des bandes dessinées
 - 6.6.4. Graphisme oriental
- 6.7. Développement technique des mangas
 - 6.7.1. Design de manga
 - 6.7.2. Aspects formels et structure
 - 6.7.3. *Storytelling* et storyboarding
- 6.8. La relation entre le manga et l'anime
 - 6.8.1. L'animation au Japon
 - 6.8.2. Caractéristiques de l'anime
 - 6.8.3. Le processus de conception d'un anime
 - 6.8.4. Techniques visuelles dans les anime
- 6.9. La bande dessinée dans les médias numériques
 - 6.9.1. La bande dessinée à travers l'écran
 - 6.9.2. Animation d'une bande dessinée
 - 6.9.3. Équilibre des couleurs et codes visuels
 - 6.9.4. Structure et formats graphiques
- 6.10. Projet : conception d'une bande dessinée personnalisée
 - 6.10.1. Définition des objectifs
 - 6.10.2. L'histoire à développer
 - 6.10.3. Les personnages et les interprètes
 - 6.10.4. Conception de scénarios
 - 6.10.5. Formats

Module 7. Concept Art

- 7.1. Qu'est-ce que le *Concept Art* ?
 - 7.1.1. Définition et utilisation du concept
 - 7.1.2. Application de *concept art* aux nouveaux médias
 - 7.1.3. Développement digital de *concept art*
- 7.2. Couleur et composition digitale
 - 7.2.1. Peinture digitale
 - 7.2.2. Bibliothèques et palettes de couleurs
 - 7.2.3. Coloration digitale
 - 7.2.4. Application de textures
- 7.3. Techniques traditionnelles de sculpture
 - 7.3.1. De l'illustration à la sculpture
 - 7.3.2. Techniques de modélisation sculpturale
 - 7.3.3. Textures et volume
 - 7.3.4. Projet de sculpture
- 7.4. Peinture et textures 3D
 - 7.4.1. La peinture dans la conception 3D
 - 7.4.2. Textures naturelles et artificielles en 3D
 - 7.4.3. Étude de cas : le réalisme dans les jeux vidéo
- 7.5. Modélisation de personnages et caricatures
 - 7.5.1. Définition d'un personnage 3D
 - 7.5.2. Logiciel à utiliser
 - 7.5.3. Assistance technique
 - 7.5.4. Outils utilisés
- 7.6. Définition des objets et des scénarios
 - 7.6.1. Le scénario d'une illustration
 - 7.6.2. La conception de décors en projection isométrique
 - 7.6.3. Objets complémentaires
 - 7.6.4. Décoration de l'environnement
- 7.7. Langue cinématographique
 - 7.7.1. Films d'animation
 - 7.7.2. Ressources visuelles graphiques
 - 7.7.3. Graphiques animés
 - 7.7.4. Image Réelle vs. Animation par Ordinateur

- 7.8. Retouche et raffinement esthétique
 - 7.8.1. Erreurs courantes dans la conception 3D
 - 7.8.2. Fournir un plus grand degré de réalisme
 - 7.8.3. Spécifications techniques
- 7.9. Simulation d'un projet 3D
 - 7.9.1. Conception volumétrique
 - 7.9.2. Espace et mouvement
 - 7.9.3. L'esthétique visuelle des éléments
 - 7.9.4. Les touches finales
- 7.10. Direction artistique d'un projet
 - 7.10.1. Fonctions de la direction artistique
 - 7.10.2. Analyse du produit
 - 7.10.3. Considérations techniques
 - 7.10.4. Évaluation du projet

Module 8. Illustration et *Lettering*

- 8.1. La résurgence du *lettering*
 - 8.1.1. *Lettering* et typographie
 - 8.1.2. L'évolution du *lettering*
 - 8.1.3. Le but de la création *lettering*
 - 8.1.4. Les bases du *lettering*
- 8.2. La typographie comme illustration
 - 8.2.1. Le *lettering* en tant qu'image
 - 8.2.2. La typographie comme identité
 - 8.2.3. Image de marque et typographie
- 8.3. Conception d'une famille de caractères
 - 8.3.1. Anatomie typographique
 - 8.3.2. Conception du quadratin
 - 8.3.3. Aspects techniques
 - 8.3.4. Éléments décoratifs
- 8.4. Calligraphie, *lettering* et typographie
 - 8.4.1. La calligraphie dans le design
 - 8.4.2. Lisibilité du *lettering*
 - 8.4.3. La nouvelle typographie

- 8.5. Conceptualisation et dessin du lettering
 - 8.5.1. Design professionnel de *lettering*
 - 8.5.2. Convertir des lettres en images
 - 8.5.3. Le schéma d'un alphabet typographique
- 8.6. *Lettering* et publicité
 - 8.6.1. La typographie dans la publicité
 - 8.6.2. Promotion de produits par le biais de textes
 - 8.6.3. Impact visuel
 - 8.6.4. La persuasion par le marketing
- 8.7. La typographie dans l'environnement de l'entreprise
 - 8.7.1. L'identité d'entreprise par l'image
 - 8.7.2. Créer une identité sans logo
 - 8.7.3. Couleur et esthétique typographique
 - 8.7.4. Finition et autres effets
- 8.8. La typographie dans l'environnement digital
 - 8.8.1. La typographie dans les applications mobiles
 - 8.8.2. La typographie dans les bannières publicitaires
 - 8.8.3. La typographie dans l'environnement web
- 8.9. La typographie dans l'animation
 - 8.9.1. Graphiques animés
 - 8.9.2. Directives d'animation pour travailler avec la typographie
 - 8.9.3. Effets et considérations techniques
 - 8.9.4. Références esthétiques
- 8.10. Design de *lettering* pour les médias sociaux
 - 8.10.1. Préférences actuelles des utilisateurs sur les réseaux sociaux
 - 8.10.2. L'affichage de contenu sur les plateformes de médias sociaux
 - 8.10.3. Échange culturel
 - 8.10.3. Le *lettering* dans les réseaux sociaux

Module 9. Illustration dans la Conception de Mode

- 9.1. Marketing de la mode
 - 9.1.1. La structure du marché de la mode
 - 9.1.2. Recherche et planification
 - 9.1.3. Promotion de la mode
 - 9.1.4. Le *branding* appliquée à la mode
- 9.2. Le rôle de l'illustrateur dans la mode
 - 9.2.1. Les prémisses de l'illustrateur numérique
 - 9.2.2. Illustration dans le domaine de la mode
 - 9.2.3. Le développement de la mode par le design
- 9.3. Techniques de création axées sur la mode
 - 9.3.1. L'art dans le processus de création
 - 9.3.2. Positionnement sur les marchés de la mode
 - 9.3.3. Le produit de mode et la marque
 - 9.3.4. Tendances macro et micro
- 9.4. Développement visuel d'une pièce de mode
 - 9.4.1. L'esquisse dans le dessin de mode
 - 9.4.2. Références visuelles dans la mode
 - 9.4.3. Techniques expérimentales
 - 9.4.4. Couleur et tissu
- 9.5. L'esthétique dans la mode
 - 9.5.1. Tendances en matière de création de mode
 - 9.5.2. Avant-garde dans la création de mode
 - 9.5.3. L'inspiration dans l'illustration des produits de mode
 - 9.5.4. Le design inclusif dans la mode
- 9.6. Développement industriel
 - 9.6.1. Considérations techniques pour le design
 - 9.6.2. La production dans la mode
 - 9.6.3. Techniques d'impression

- 9.7. Illustration sur le support
 - 9.7.1. Illustration sur des supports complexes
 - 9.7.2. La mode inspirée par la peinture
 - 9.7.3. Production artistique
- 9.8. Références mondiales en matière de design de mode
 - 9.8.1. Les grands designers
 - 9.8.2. La grande contribution de l'illustration
 - 9.8.3. La mode dans la mise en page des magazines
 - 9.8.4. L'impact par la couleur
- 9.9. Design d'impression
 - 9.9.1. Estampillage de la pièce
 - 9.9.2. Application du design graphique
 - 9.9.3. Conception de patrons
 - 9.9.4. Haute couture
- 9.10. Projet : design de collection de mode
 - 9.10.1. Les objectifs du prototype
 - 9.10.2. Principes de design pour illustrer le produit
 - 9.10.3. Croquis et illustrations
 - 9.10.4. Le *packaging* dans le design de mode
 - 9.10.5. Production et distribution

Module 10. Techniques et Procédures d'illustration

- 10.1. Application de l'esthétique du 20e siècle
 - 10.1.1. Idéalisme visuel
 - 10.1.2. Le Pop Art dans les nouveaux médias
 - 10.1.3. Illustration psychédélique
 - 10.1.4. Développement du style rétro
- 10.2. Illustration orientée vers la conception de produits
 - 10.2.1. Complexité formelle
 - 10.2.2. *Packaging* rétro comme référence graphique
 - 10.2.3. Design nordique
 - 10.2.4. Orientation visuelle dans le *packaging*



- 10.3. Illustration dans la signalétique
 - 10.3.1. L'affiche comme moyen de communication
 - 10.3.2. Objectifs visuels de l'affiche
 - 10.3.3. Les nouveaux médias appliqués aux affiches
- 10.4. L'illustration dans le genre cinématographique
 - 10.4.1. L'art de l'affiche au cinéma
 - 10.4.2. Signalisation en animation
 - 10.4.3. L'industrie digitale
 - 10.4.4. Créativité en matière de compositing
- 10.5. Illustration dans les projets audiovisuels
 - 10.5.1. Illustration pour la projection sur scène
 - 10.5.2. Illustration avec mouvement
 - 10.5.3. Illustration pour video *mapping*
 - 10.5.4. Conception de stands ou d'espaces interactifs
- 10.6. Illustration sur le marché du travail
 - 10.6.1. La préparation des dossiers
 - 10.6.2. Livraison du produit
 - 10.6.3. Contact avec l'imprimeur ou les fournisseurs
 - 10.6.4. La rencontre avec le client
 - 10.6.5. Le devis final
- 10.7. Illustration de la signalétique
 - 10.7.1. Iconographie universelle
 - 10.7.2. Signalisation inclusive
 - 10.7.3. Études de symboles
 - 10.7.4. Design de la signalétique
- 10.8. Illustration dans le design UX
 - 10.8.1. Lignes directrices pour la conception d'interfaces
 - 10.8.2. Le design des infographies
 - 10.8.3. Illustrer le style visuel d'une interface

- 10.9. Créer un portefeuille professionnel
 - 10.9.1. La structure du portefeuille
 - 10.9.2. Classification des travaux
 - 10.9.3. Illustration et mise en page du portefeuille
 - 10.9.4. Matériaux et accessoires
- 10.10. Projet : conception d'un livre d'images
 - 10.10.1. Présentation du projet
 - 10.10.2. Objectifs du projet
 - 10.10.3. Thématique du projet
 - 10.10.4. Développement visuel du projet
 - 10.10.5. Arts et finitions finaux



Vous maîtriserez les formats et les spécifications techniques nécessaires à la réalisation d'illustrations éditoriales professionnelles et percutantes”

04

Objectifs pédagogiques

Ce programme universitaire de TECH est conçu pour doter les illustrateurs d'une maîtrise avancée des outils numériques les plus utilisés dans le milieu professionnel. En effet, cette formation abordera les méthodologies contemporaines les plus pertinentes, permettant au designer de s'adapter avec aisance à divers langages visuels et styles créatifs. Cette approche favorisera la réalisation de projets dans des domaines aussi divers que l'édition, l'animation, la mode ou la bande dessinée. Grâce à cette formation, les diplômés acquerront une vision globale du processus créatif et les compétences nécessaires pour se démarquer sur un marché du travail hautement concurrentiel et en constante évolution.





“

*Vous perfectionnerez avec excellence
la finition finale de vos illustrations
imprimées selon les normes éditoriales
les plus élevées”*



Objectifs généraux

- ◆ Développer des compétences avancées dans l'utilisation des outils numériques appliqués à l'illustration
- ◆ Intégrer des concepts de narration visuelle dans des projets d'illustration
- ◆ Appliquer des connaissances spécifiques dans différents domaines de l'illustration Professionnelle
- ◆ Stimuler la créativité grâce à la maîtrise de divers styles et langages graphiques
- ◆ Réaliser des projets illustrés adaptés aux supports éditoriaux, animés et de mode
- ◆ Explorer les fondements du *Concept Art* en tant que ressource expressive et narrative.
- ◆ Intégrer les techniques contemporaines dans la conception de bandes dessinées et d'illustrations séquentielles
- ◆ Maîtriser le *lettering* en tant qu'élément graphique complémentaire dans les illustrations



Vous explorerez le potentiel graphique des catalogues et des brochures en tant que supports créatifs pour l'illustration appliquée"





Objectifs spécifiques

Module 1. Outils de la Suite Adobe

- ♦ Évaluer les avantages et les utilités considérables offerts par les deux piliers fondamentaux d'Adobe : Photoshop et Illustrator
- ♦ Connaître les commandes de base de chaque programme et tirer parti des propriétés fondamentales du fonctionnement sous les bitmaps et les vecteurs
- ♦ Développer un personnage en différenciant correctement les lignes directrices de l'ensemble du processus, pour aboutir aux touches finales qui lui confèrent un plus grand dynamisme
- ♦ Perfectionner les techniques déjà connues dans les deux logiciels par l'utilisation d'outils complexes

Module 2. Illustration avec l'iPad

- ♦ Valoriser l'iPad comme un instrument clé dans le développement des illustrations dans le domaine professionnel
- ♦ Approfondir l'application Procreate en tant que toile pour favoriser la créativité et toutes les applications professionnelles
- ♦ Concevoir un personnage dans le style *cartoon* et définir un *storyboard*
- ♦ Rechercher d'autres outils de dessin disponibles pour iPad comme illustrateurs/illustratrices professionnels

Module 3. Narration Numérique Appliquée à l'Illustration

- ♦ Se familiariser avec les récits numériques en vue de leur application dans le domaine de l'illustration
- ♦ Gérer le récit de la sémiotique comme une méthode d'expression dans son propre dessin
- ♦ Connaître les principales tendances dans le domaine de l'illustration et établir une comparaison entre différents artistes
- ♦ Perfectionner la technique visuelle des récits graphiques et valoriser la *storytelling* appliquée au développement d'un personnage

Module 4. Illustration Éditoriale

- ♦ Encourager la créativité graphique visant à travailler dans la spécialité du design éditorial
- ♦ Étudier l'application de l'humour ou de la parodie graphique et son utilisation dans la presse
- ♦ Examiner l'utilisation de magazines, de brochures ou d'autres médias comme moyen d'illustrer des compositions
- ♦ Valoriser le roman graphique et l'illustration pour enfants comme l'une des disciplines les plus travaillées et les plus appréciées par les illustrateurs professionnels

Module 5. Illustration et Animation

- ♦ Apprendre les outils les plus sophistiqués pour travailler professionnellement avec une plus grande efficacité dans la spécialité de l'animation
- ♦ Rechercher les références visuelles à succès qui ont marqué les paradigmes dans les différents studios d'animation
- ♦ Illustrer selon une série de principes une campagne publicitaire qui sera ensuite animée
- ♦ Différencier les considérations techniques lors du travail en animation 2D ou en animation 3D

Module 6. Illustration Professionnelle axée sur la Bande Dessinée

- ♦ Interprétez la bande dessinée comme un moyen d'expression pour de nombreux illustrateurs
- ♦ Apprendre les différentes esthétiques dans le développement visuel d'une bande dessinée
- ♦ Approfondir les motifs visuels et narratifs dans la bande dessinée du genre super-héros et dans le genre fantastique ou d'aventure
- ♦ Analyser la bande dessinée en Asie, avec une étude formelle du manga en tant que produit d'édition de divertissement au Japon

Module 7. Concept Art

- ♦ Introduire le *Concept Art* comme modèle artistique dans le panorama créatif du designer et de l'illustrateur professionnel
- ♦ Apprendre à texturer et colorer en 3D les différents éléments à modéliser
- ♦ Évaluer les outils numériques disponibles pour modéliser un personnage ou une caricature et intégrer les exigences visuelles étudiées précédemment
- ♦ Simuler un projet 3D réel, en introduisant les concepts du langage cinématographique et les exigences de la direction artistique

Module 8. Illustration et Lettering

- ♦ Identifier la typographie comme une image, communiquant des concepts à travers l'élaboration des lettres et la modification de leur anatomie
- ♦ Connaître la relation entre la calligraphie, le *lettering* et la typographie
- ♦ Étudier la promotion de la typographie par la publicité en tant que plate-forme permettant de relier l'individu aux émotions suscitées par un produit particulier
- ♦ Projeter la typographie à travers différents médias : environnement numérique, réseaux sociaux, animation, etc.





Module 9. Illustration dans la Conception de Mode

- ♦ Appliquer l'illustration professionnelle au design de mode comme l'une des modalités les plus consolidées du design actuel
- ♦ Connaître le rôle de l'illustrateur dans la production et la distribution des différentes collections de mode
- ♦ Appliquer une série de principes de production industrielle directement liés à la mode elle-même
- ♦ Connaître les considérations techniques d'une importance particulière, telles que la fabrication de modèles ou l'impression, en reliant leur procédure à l'illustration elle-même

Module 10. Techniques et Procédures d'Illustration

- ♦ Examiner l'application de l'esthétique classique du XXe siècle à de nouveaux projets d'illustration, en fusionnant le numérique et l'analogique
- ♦ Analyser l'art de l'affiche comme un moteur de propulsion pour les grands illustrateurs et un reflet de leur carrière artistique
- ♦ Utiliser le genre cinématographique comme projet d'illustration pour les petites et grandes productions
- ♦ Approfondir la procédure permettant de transposer l'illustration numérique à d'autres projets tels que la signalétique et la conception UX

05

Opportunités de carrière

Ce programme universitaire de TECH représente une opportunité unique pour les illustrateurs qui cherchent à perfectionner leurs compétences, à actualiser leur méthodologie de travail et à élargir leurs compétences dans des domaines très demandés tels que le *concept art*, la narration visuelle ou le *lettering*. Grâce à une formation approfondie sur les outils et techniques les plus récents, les diplômés de ce cursus universitaire pourront accéder à des projets à fort impact dans les secteurs de l'édition, du cinéma, de la publicité et du design de mode.





“

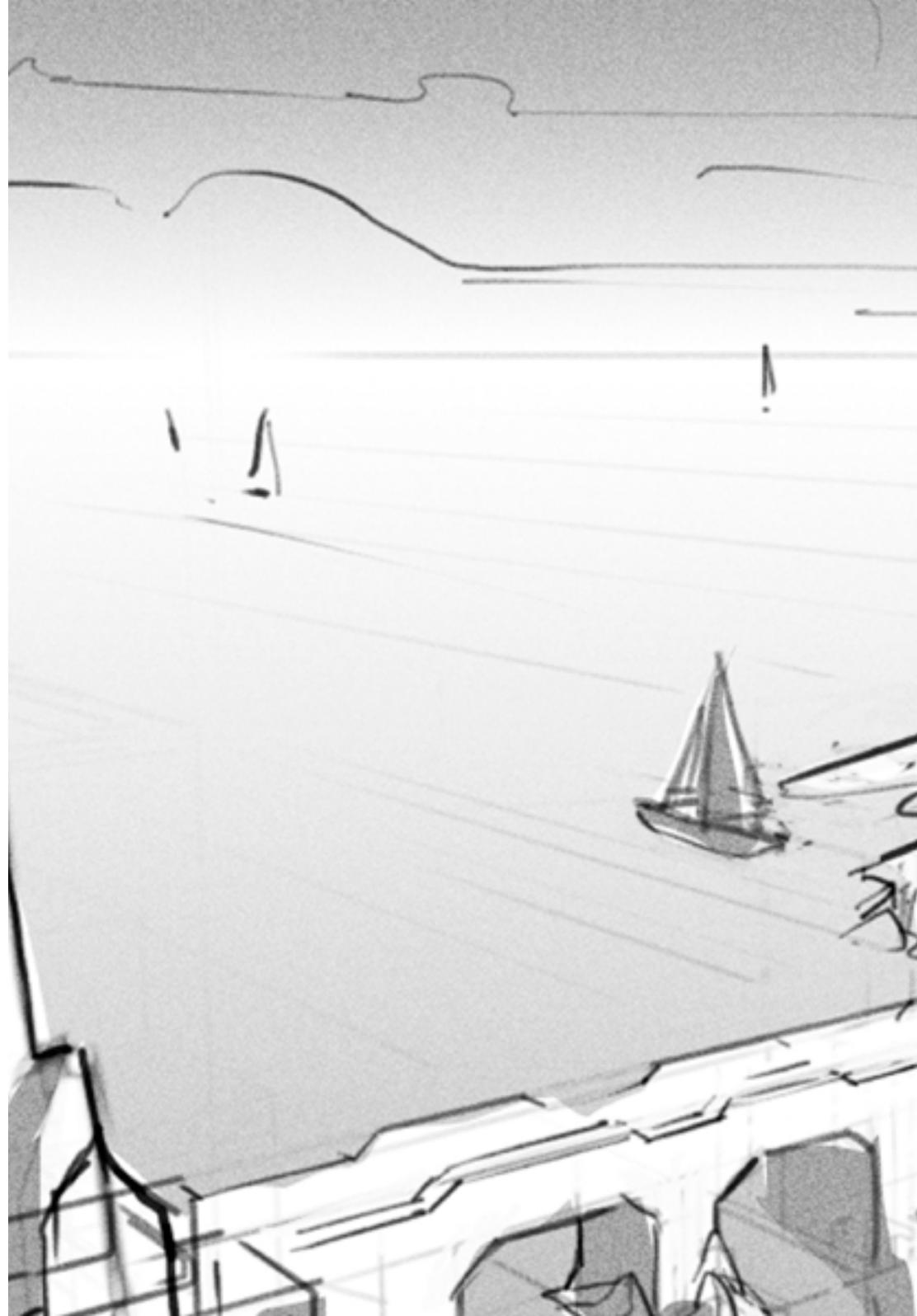
Vous développerez des projets d'illustration de haut niveau en maîtrisant des styles tels que la bande dessinée, le comic ou le design éditorial, en appliquant des techniques numériques de pointe”

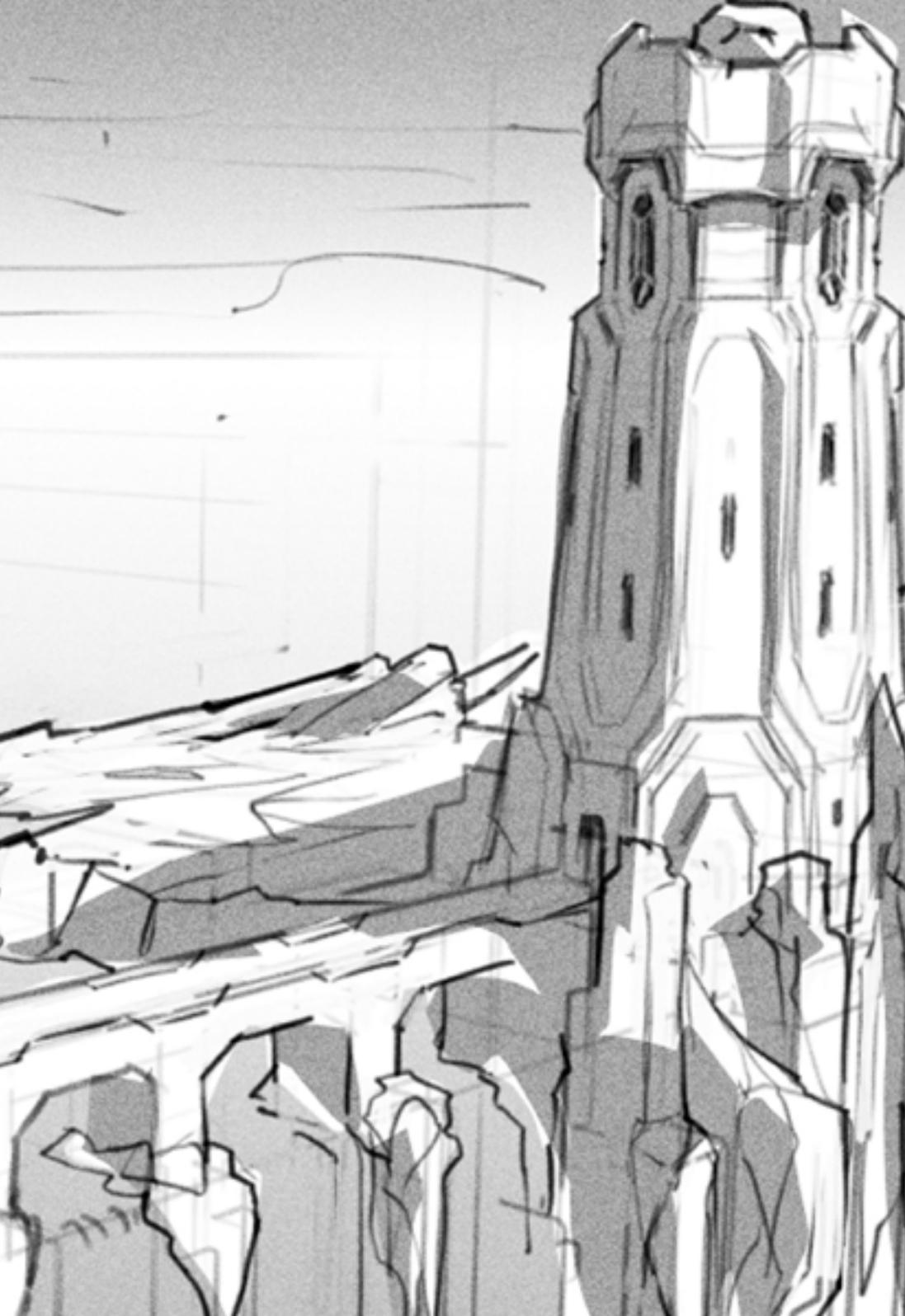
Profil des diplômés

Le diplômé de ce Mastère Spécialisé développé une grande capacité à interpréter des *briefs* visuels avec un critère esthétique et fonctionnel. De même, il saura structurer des processus de travail efficaces depuis l'idée initiale jusqu'à la pièce finale, en prenant des décisions créatives de manière autonome. En outre, il développera la capacité de résoudre graphiquement des concepts complexes, d'adapter son style à différents formats et de communiquer visuellement avec précision. Il fera également preuve d'aisance dans la gestion de projets illustrés et dans la collaboration avec d'autres profils créatifs, tout en conservant une vision stratégique de l'impact de son travail dans différents médias.

Vous apprendrez les bases de l'ingénierie du papier pour aller au-delà du plan visuel dans vos illustrations.

- ♦ **Polyvalence technique** : maîtriser *Adobe Photoshop*, *Illustrator* et *Procreate* pour l'illustration, la couleur et le design vectoriel
- ♦ **Narration graphique** : raconter des histoires visuelles sans texte ou en combinaison avec le *storytelling* éditorial
- ♦ **Spécialisation visuelle** : créer des personnages, des décors, des *storyboards*, des bandes dessinées et des albums illustrés
- ♦ **Style et typographie** : développer un *lettering* créatif et des polices personnalisées pour des projets visuels





À l'issue de ce programme, vous serez en mesure d'utiliser vos connaissances et vos compétences dans les postes suivants :

- 1. Illustrateur éditorial** : chargé de produire des images qui complètent et enrichissent les textes dans la presse, les magazines, les livres illustrés et les romans graphiques, en apportant un langage visuel propre qui renforce le message narratif.
- 2. Concepteur de bandes dessinées** : gestionnaire de la création de séquences visuelles et de personnages dans le domaine de la bande dessinée et du manga, en collaboration avec des maisons d'édition ou des studios spécialisés dans la narration graphique.
- 3. Illustrateur pour l'animation 2D/3D** : responsable du développement d'illustrations et de concepts visuels intégrés dans des productions audiovisuelles, en collaboration avec des studios d'animation lors des phases de conception et de préproduction.
- 4. Illustrateur de mode** : chargé de traduire les propositions créatives du design textile et des défilés en images visuelles précises et stylisées, utilisées dans les catalogues, les présentations et les campagnes du secteur de la mode.
- 5. Spécialiste en *lettering*** : chargé de créer des compositions typographiques personnalisées, appliquées à des projets de *branding*, de contenu numérique, de réseaux sociaux ou de campagnes publicitaires à fort impact visuel.
- 6. Concepteur de personnages et de décors** : chargé de donner une forme visuelle aux univers et aux protagonistes de jeux vidéo, séries, films ou expériences numériques, en alliant créativité et cohérence esthétique.
- 7. Conseiller visuel pour les campagnes publicitaires** : responsable de collaborer avec les équipes marketing à la conceptualisation d'illustrations qui renforcent l'identité visuelle des campagnes, des supports promotionnels et des stratégies de communication.

06

Méthodologie d'étude

TECH Euromed University est la première au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

TECH Euromed University vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH Euromed University

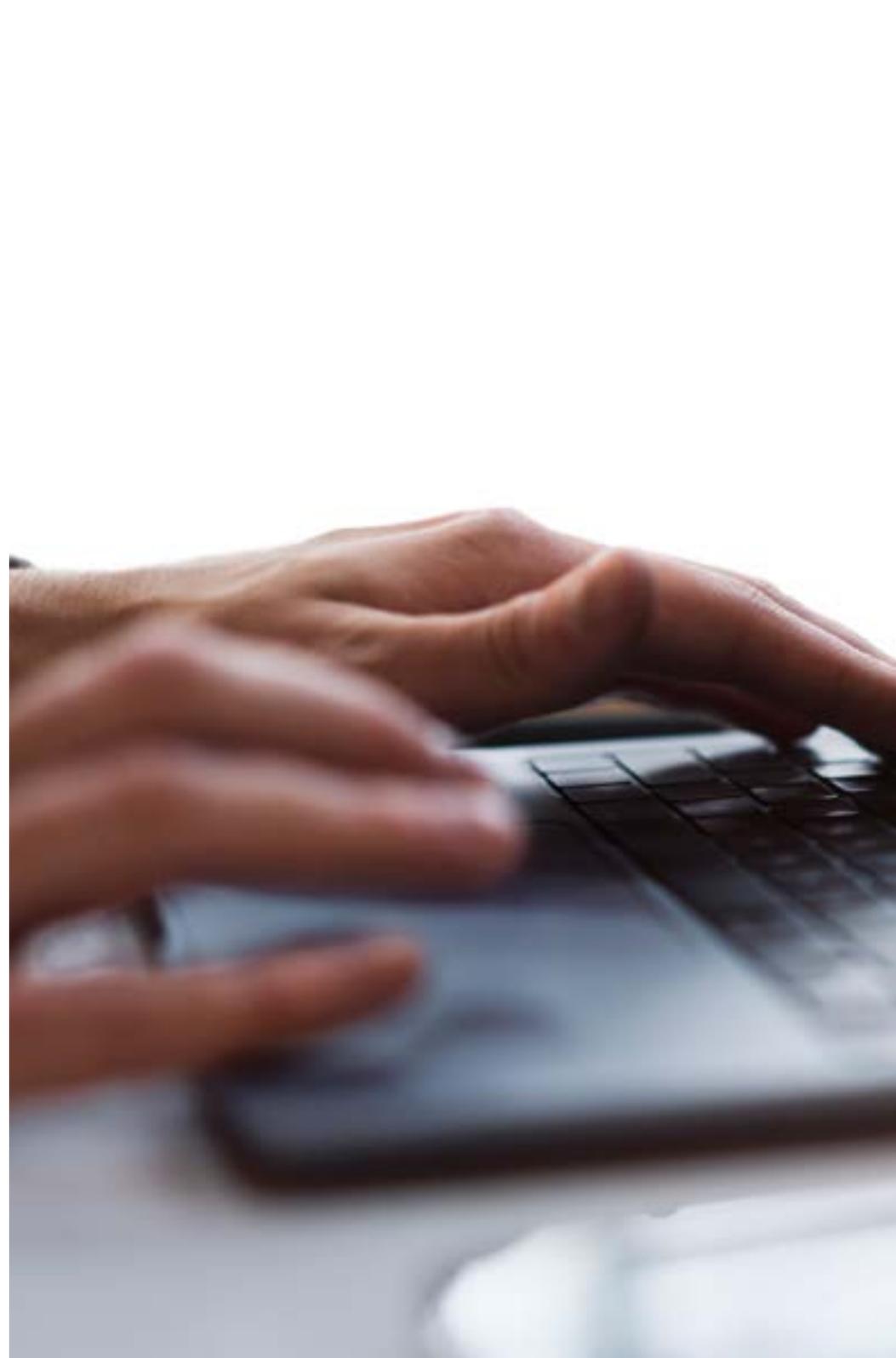
Dans la méthodologie d'étude de TECH Euromed University, l'étudiant est le protagoniste absolu.

Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH Euromed University, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH Euromed University, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH Euromed University se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH Euromed University reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH Euromed University est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH Euromed University. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

À TECH Euromed University, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH Euromed University propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH Euromed University se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme d'université.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH Euromed University d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH Euromed University.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH Euromed University est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

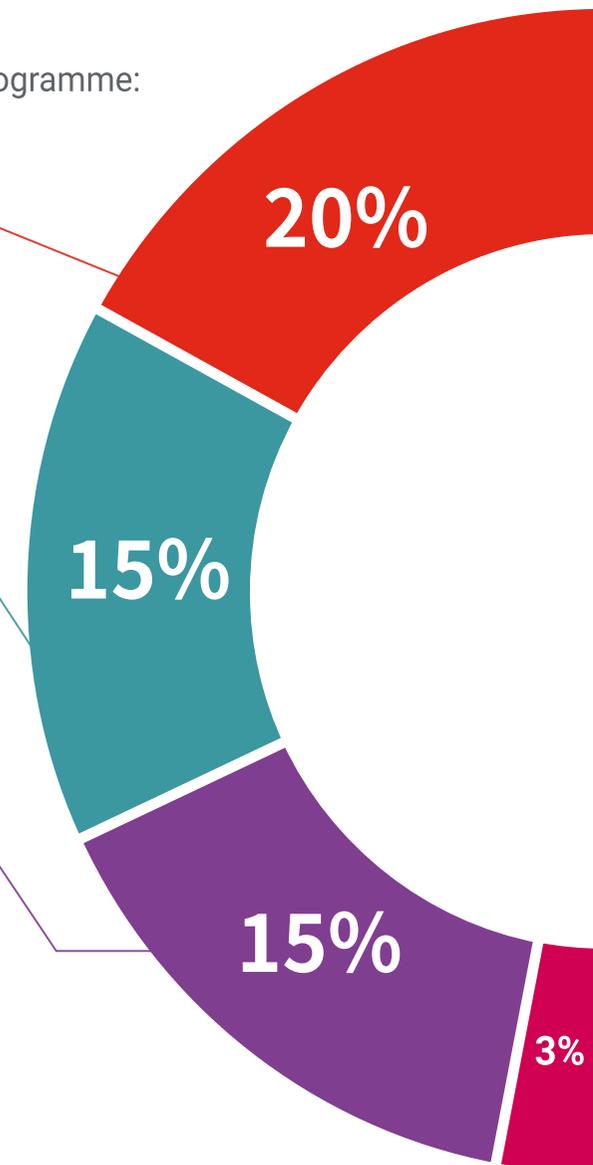
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

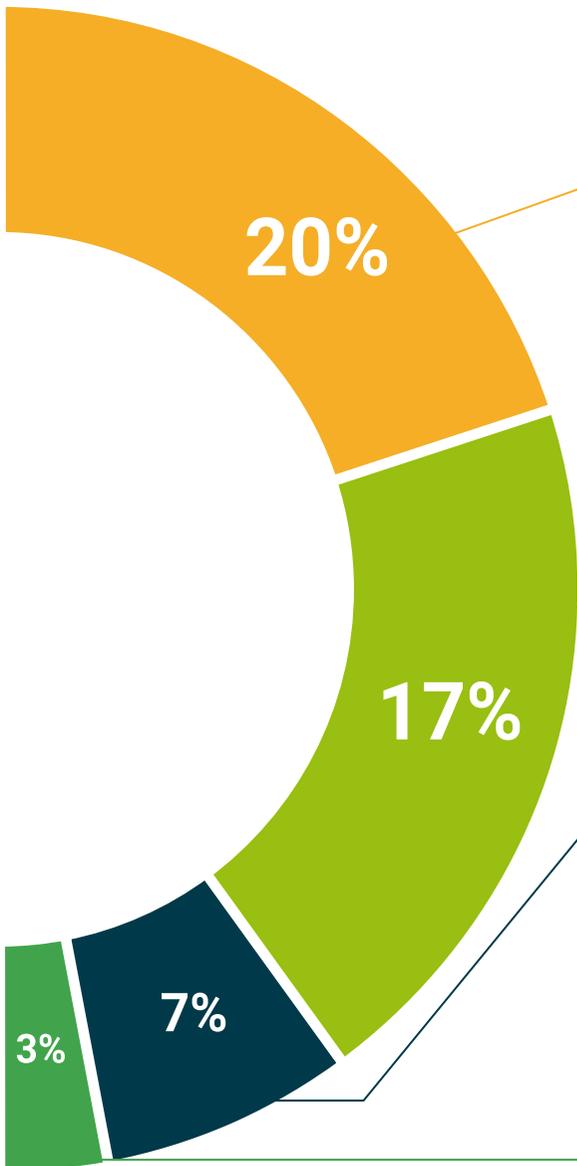
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures case studies dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode Learning from an Expert permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

TECH Euromed University propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



07 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Illustration Professionnelle garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Euromed University.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
formalités administratives”*

Le programme du **Mastère Spécialisé en Illustration Professionnelle** est le programme le plus complet sur la scène académique actuelle. Après avoir obtenu leur diplôme, les étudiants recevront un diplôme d'université délivré par TECH Global University et un autre par Université Euromed de Fès.

Ces diplômes de formation continue et d'actualisation professionnelle de TECH Global University et d'Université Euromed de Fès garantissent l'acquisition de compétences dans le domaine de la connaissance, en accordant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit les évaluations et accrédite le programme après l'avoir suivi dans son intégralité.

Ce double certificat, de la part de deux institutions universitaires de premier plan, représente une double récompense pour une formation complète et de qualité, assurant à l'étudiant l'obtention d'une certification reconnue au niveau national et international. Ce mérite académique vous positionnera comme un professionnel hautement qualifié, prêt à relever les défis et à répondre aux exigences de votre secteur professionnel.

TECH est membre de :



Diplôme : **Mastère Spécialisé en Illustration Professionnelle**

Modalité : **en ligne**

Durée : **12 mois**

Accréditation : **60 ECTS**



*Apostille de La Haye. Dans le cas où l'étudiant demande que son diplôme sur papier soit obtenu avec l'Apostille de La Haye, TECH Euromed University prendra les mesures appropriées pour l'obtenir, moyennant un supplément.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech Euromed
University

Mastère Spécialisé
Illustration Professionnelle

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 12 mois
- » Diplôme : TECH Euromed University
- » Accréditation : 60 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Mastère Spécialisé Illustration Professionnelle

The Design Society



tech Euromed
University