

Esperto Universitario Stampa Tessile





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Stampa Tessile

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-stampa-tessile

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 20

05

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Tra le diverse tecniche di progettazione tessile esistenti, la stampa è una delle più utilizzate in questo settore. È molto ricercata dalle aziende del settore, che sono alla ricerca di professionisti altamente specializzati. Ma a causa del gran numero di modalità di stampaggio esistenti, è difficile padroneggiare questa procedura, quindi è necessario un processo di apprendimento specifico per aiutare i progettisti a conoscere perfettamente questa tecnica. Questo programma offre ai suoi studenti tutte le conoscenze necessarie per eseguire con successo diversi tipi di stampaggio, in modo che possano applicarli nei loro ambienti di lavoro.



“

La stampa è la tecnica più comune e richiesta nel design tessile. Iscriviti e potrai osservare i progressi che farai a livello professionale"

L'industria del design tessile comprende una serie di settori economici e professionali, tecniche e materie prime che, insieme, rappresentano un'enorme quantità di risorse materiali e umane. Ciascuno dei metodi, ogni materiale e ogni lavoro hanno pertanto bisogno di esperti che conoscano perfettamente le loro particolarità.

Una delle tecniche più importanti in questo settore è lo stampaggio. Sebbene sia spesso indicato come una singola procedura, in realtà riunisce molti tipi, ognuno con i propri dettagli e differenze. Pertanto, per adattarsi a ciò che l'industria e le aziende richiedono, è necessario conoscerli tutti.

Per questo motivo, il presente Esperto Universitario in Stampa Tessile offre ai suoi studenti conoscenze specifiche in modo che comprendano e gestiscano tutti i trattamenti di pre-stampa che possono essere eseguiti, quali macchinari vengono utilizzati, come viene applicato il colore per la tintura, quali materiali vengono utilizzati durante il processo e come realizzare diversi disegni decorativi.

Questo **Esperto Universitario in Stampa Tessile** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti di stampa e moda
- ◆ Particolare attenzione alle conoscenze specifiche della stampa e del design tessile per fornire agli studenti un'esperienza di apprendimento completa
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e così migliorare l'apprendimento
- ◆ Utilizzo di metodologie didattiche innovative
- ◆ 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 portatile provvisto di connessione a internet



Le grandi aziende del settore tessile sono alla ricerca di specialisti nella stampa: tu potresti essere uno di loro"

“

La maggior parte dei capi d'abbigliamento che puoi trovare nelle grandi catene di moda hanno subito un processo di stampa: è una delle tecniche più importanti e potresti arrivare a padroneggiarla al meglio"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Avanza a livello professionale nel settore tessile grazie a questo programma.

L'industria tessile richiede professionisti con conoscenze approfondite, in grado di gestire un'ampia gamma di tecniche. Iscriviti a questo programma e diventa una parte essenziale della tua azienda.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Stampa Tessile è quello di offrire ai suoi studenti le competenze necessarie per eseguire tutti i tipi di stampe utilizzando materiali diversi e applicandoli a diversi stili di tessuti. Gli studenti saranno dunque in grado di diventare specialisti in una delle procedure più richieste nel settore del fashion design. Al termine del corso, gli studenti avranno quindi le conoscenze indispensabili per lavorare nell'industria utilizzando questa tecnica.





“

*Raggiungi tutti i tuoi obiettivi
professionali grazie a questo programma”*



Obiettivi generali

- ◆ Acquisire una conoscenza dettagliata della moda, che sarà determinante per il lavoro dei professionisti che desiderano crescere in questo settore al giorno d'oggi
- ◆ Essere in grado di progettare capi di moda di successo
- ◆ Acquisire una conoscenza approfondita delle diverse caratteristiche dei colori, che sarà di grande utilità per applicare i colori più appropriati a ciascun capo
- ◆ Acquisire una conoscenza dettagliata della moda, che sarà determinante per il lavoro dei professionisti che desiderano crescere in questo settore al giorno d'oggi
- ◆ Realizzare un design di moda accattivante
- ◆ Utilizzare gli strumenti digitali per il fashion design, dallo schizzo al ritocco dell'immagine
- ◆ Acquisire una conoscenza dettagliata della moda, che sarà determinante per il lavoro dei professionisti che desiderano crescere in questo settore al giorno d'oggi
- ◆ Essere in grado di progettare capi di moda di successo
- ◆ Conoscere tutti i processi di stampa tessile, dalle tecniche più tradizionali a quelle più innovative





Obiettivi specifici

Modulo 1. Colorimetria

- ◆ Conoscere e comprendere, a livello teorico e pratico, il fenomeno del colore nei suoi diversi ambiti
- ◆ Conoscere i diversi strumenti e le risorse più aggiornate per l'uso del colore nel design e saper gestire i diversi metodi di applicazione del colore sia manualmente che digitalmente nel processo di design
- ◆ Capire come applicare il colore sfruttando le risorse cromatiche e le dimensioni standard internazionali per raggiungere obiettivi specifici nei progetti di design
- ◆ Analizzare e differenziare le principali leggi della percezione visiva utilizzando la nomenclatura e il linguaggio della specialità
- ◆ Comprendere gli schemi di base della disposizione compositiva nel design

Modulo 2. Strumenti digitali per il design

- ◆ Conoscere i software più importanti nell'attuale contesto del design
- ◆ Padroneggiare il vocabolario, le metodologie e i contenuti teorico-pratici dell'imaging digitale e vettoriale
- ◆ Comprendere i software di ritocco e manipolazione delle immagini e sviluppare le competenze necessarie per utilizzarli
- ◆ Comprendere il software di disegno vettoriale e sviluppare le competenze necessarie per utilizzarlo
- ◆ Comprendere i software di progettazione editoriale e sviluppare le capacità di creare il proprio lavoro artistico finale

Modulo 3. Metodi di stampa tessile

- ◆ Conoscere le principali tecniche di stampa tessile
- ◆ Distinguere il supporto adatto e specifico per ogni tecnica di stampa
- ◆ Analizzare i possibili problemi tecnici che possono sorgere durante la stampa di un determinato progetto di design
- ◆ Cercare soluzioni pratiche, metodologiche e alternative che permettano di utilizzare la stampa tessile come risorsa per il design
- ◆ Promuovere le risorse e le fonti del progetto di design



Al termine di questo programma lavorerai con i brand e i designer che più ammiri"

03

Struttura e contenuti

Questo programma è stato ideato dai maggiori esperti di stampa tessile ed è composto da 3 moduli, ognuno dei quali è suddiviso in 10 argomenti, mediante i quali gli studenti potranno conoscere argomenti quali la teoria del colore, in modo da poterla applicare alle loro creazioni, gli strumenti di progettazione digitale con i quali pianificare le loro creazioni e le tecniche di stampa stesse, nonché i materiali da utilizzare, i macchinari e l'uso degli inchiostri.





“

I migliori contenuti per diventare specialisti della stampa tessile”

Modulo 1. Colorimetria

- 1.1. Teoria del colore
 - 1.1.1. Percezione della forma e dello spazio
 - 1.1.2. Il colore. Definizione
 - 1.1.3. Percezione del colore
 - 1.1.4. Proprietà e dimensioni del colore
 - 1.1.5. Classificazione del colore
- 1.2. La percezione del colore
 - 1.2.1. L'occhio umano
 - 1.2.2. Visione dei colori
 - 1.2.3. Variabili nella percezione del colore
 - 1.2.4. Percezione non visiva del colore
- 1.3. Modellazione e standardizzazione del colore
 - 1.3.1. Storia del colore
 - 1.3.1.1. Le prime teorie
 - 1.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 1.3.1.3. Isaac Newton
 - 1.3.1.4. Moses Harris
 - 1.3.1.5. Goethe
 - 1.3.1.6. Runge
 - 1.3.1.7. Chevreul
 - 1.3.1.8. Rood
 - 1.3.1.9. Munsell
 - 1.3.1.10. Ostwald
 - 1.3.2. Percezione visiva
 - 1.3.2.1. Assorbimento e riflessione
 - 1.3.2.2. Molecole di pigmento
 - 1.3.3. Attributi del colore
 - 1.3.3.1. Tono
 - 1.3.3.2. Luminosità
 - 1.3.3.3. Saturazione
 - 1.3.4. Colori caldi e freddi
 - 1.3.5. Armonia di colori





- 1.3.6. Contrasto
- 1.3.7. Effetti cromatici
 - 1.3.7.1. Dimensione
 - 1.3.7.2. Trasparenza, peso e massa
- 1.4. Semiotica e semantica del colore
 - 1.4.1. Semiotica del colore
 - 1.4.2. Descrizione del colore
 - 1.4.3. I colori: materiali, luci, percezioni, sensazioni
 - 1.4.4. Colore e materia
 - 1.4.5. La verità del colore
 - 1.4.6. Percezione del colore
 - 1.4.7. Il peso del colore
 - 1.4.8. Vocabolario dei colori
- 1.5. Il colore nel design
 - 1.5.1. Tendenze cromatiche
 - 1.5.2. Elaborazione grafica
 - 1.5.3. Interior Design
 - 1.5.4. Architettura
 - 1.5.5. Design del paesaggio
 - 1.5.6. Design di moda
- 1.6. Composizione
 - 1.6.1. Informazioni generali
 - 1.6.1.1. Codici utilizzati
 - 1.6.1.2. Grado di originalità e banalità
 - 1.6.1.3. Grado di specificità e astrazione
 - 1.6.2. Organizzazione configurativa dell'immagine: rapporto tra sfondo e figura
 - 1.6.3. Organizzazione configurativa dell'immagine: leggi gestaltiche
 - 1.6.4. Organizzazione configurativa dell'immagine: sistemi di organizzazione dello spazio
 - 1.6.4.1. Equilibrio: statico o dinamico. Sistema focale o ortogonale
 - 1.6.4.2. Proporzione
 - 1.6.4.3. Simmetria
 - 1.6.4.4. Movimento e ritmo
 - 1.6.5. Studio del settore

- 1.7. Le funzioni dell'immagine
 - 1.7.1. Rappresentativa
 - 1.7.1.1. Cartografica
 - 1.7.1.2. Scientifica
 - 1.7.1.3. Architettonica
 - 1.7.1.4. Progettuale
 - 1.7.2. Persuasiva
 - 1.7.3. Artistico
- 1.8. Psicologia del colore
 - 1.8.1. Colori caldi e freddi
 - 1.8.2. Effetti fisiologici
 - 1.8.3. Simbolismo del colore
 - 1.8.4. Gusti personali sui colori
 - 1.8.5. Effetti emotivi
 - 1.8.6. Colore locale e espressività
- 1.9. Il significato dei colori
 - 1.9.1. Blu
 - 1.9.2. Rosso
 - 1.9.3. Giallo
 - 1.9.4. Verde
 - 1.9.5. Nero
 - 1.9.6. Bianco
 - 1.9.7. Arancione
 - 1.9.8. Viola
 - 1.9.9. Rosa
 - 1.9.10. Oro
 - 1.9.11. Argento
 - 1.9.12. Marrone
 - 1.9.13. Grigio

- 1.10. Uso del colore
 - 1.10.1. Fonti di tinture e pigmenti
 - 1.10.2. Illuminazione
 - 1.10.3. Mix di oli e acrilici
 - 1.10.4. Ceramica smaltata
 - 1.10.5. Vetro colorato
 - 1.10.6. Stampa a colori
 - 1.10.7. Foto a colori

Modulo 2. Strumenti digitali per il design

- 2.1. Introduzione all'imaging digitale
 - 2.1.1. Le TIC
 - 2.1.2. Descrizione delle tecnologie
 - 2.1.3. Comandi
- 2.2. Immagine vettoriale. Lavorare con oggetti
 - 2.2.1. Strumenti di scelta
 - 2.2.2. Raggruppamento
 - 2.2.3. Allineare e distribuire
 - 2.2.4. Guide intelligenti
 - 2.2.5. Simboli
 - 2.2.6. Trasformare
 - 2.2.7. Distorsione
 - 2.2.8. Involucri
 - 2.2.9. Elaborazione tracciati
 - 2.2.10. Forme composte
 - 2.2.11. Tracciati composti
 - 2.2.12. Tagliare, dividere e separare

- 2.3. Immagine vettoriale. Colore
 - 2.3.1. Modi di colore
 - 2.3.2. Strumento contagocce
 - 2.3.3. Campioni
 - 2.3.4. Gradienti
 - 2.3.5. Riempimento
 - 2.3.6. Pannello delle apparenze
 - 2.3.7. Attributi
- 2.4. Immagine vettoriale. Editing avanzato
 - 2.4.1. Gradiente di maglia
 - 2.4.2. Pannello di trasparenza
 - 2.4.3. Modi di fusione
 - 2.4.4. Calco interattivo
 - 2.4.5. Maschere di ritaglio
 - 2.4.6. Testo
- 2.5. Bitmap. I livelli
 - 2.5.1. Creazione
 - 2.5.2. Collegamento
 - 2.5.3. Trasformazione
 - 2.5.4. Raggruppamento
 - 2.5.5. Livelli di regolazione
- 2.6. Bitmap. Selezioni, maschere e canali
 - 2.6.1. Strumento di selezione: frame
 - 2.6.2. Strumento di selezione: lazo
 - 2.6.3. Strumento bacchetta magica
 - 2.6.4. Menù selezione. Gamma di colori
 - 2.6.5. Canali
 - 2.6.6. Ritocco di maschere
 - 2.6.7. Maschere di ritaglio
 - 2.6.8. Maschere vettoriali
- 2.7. Bitmap. Modi di fusione e stili di livelli
 - 2.7.1. Stili dei livelli forma
 - 2.7.2. Opacità
 - 2.7.3. Opzioni di stili di livelli
 - 2.7.4. Modi di fusione
 - 2.7.5. Esempi di modi di fusione
- 2.8. Il progetto editoriale. Tipologie e Forme
 - 2.8.1. Il progetto editoriale
 - 2.8.2. Tipologie del progetto editoriale
 - 2.8.3. Creazione e configurazione del documento
- 2.9. Elementi compositivi del progetto editoriale
 - 2.9.1. Pagine maestre
 - 2.9.2. Reticolazione
 - 2.9.3. Integrazione e composizione del testo
 - 2.9.4. Integrazione di immagini
- 2.10. Impaginazione, esportazione e stampa
 - 2.10.1. Impaginazione
 - 2.10.1.1. Selezione e editing fotografico
 - 2.10.1.2. Verifica preliminare
 - 2.10.1.3. Confezionare
 - 2.10.2. Esportazione
 - 2.10.2.1. Esportazione per i mezzi digitali
 - 2.10.2.2. Esportazione per i mezzi fisici
 - 2.10.3. Stampa
 - 2.10.3.1. La stampa tradizionale
 - 2.10.3.1.1. Rilegatura
 - 2.10.3.2. La stampa digitale

Modulo 3. Metodi di stampa tessile

- 3.1. Storia dello stampaggio
 - 3.1.1. Storia dello stampaggio
 - 3.1.2. Evoluzione delle stampe
 - 3.1.3. Sistemi di stampaggio
- 3.2. Trattamenti preliminari
 - 3.2.1. Bruciatura
 - 3.2.2. Termofissaggio
 - 3.2.3. Sgommatura
 - 3.2.4. Raschiatura
 - 3.2.5. Sbiancamento
 - 3.2.6. Mercerizzazione
 - 3.2.7. *Antipilling*
 - 3.2.8. Carbonizzazione
 - 3.2.9. Purga
 - 3.2.10. Lavaggio
 - 3.2.11. Idroestrazione
 - 3.2.12. Asciugatura
 - 3.2.13. Apertura di maglie tubolari
- 3.3. Tintura
 - 3.3.1. Tintura discontinua
 - 3.3.2. Tintura continua
 - 3.3.3. Difetti di tintura scadente
- 3.4. Macchinari
 - 3.4.1. Processi discontinui
 - 3.4.2. Tintura impregnata di Foulard (PAD)
 - 3.4.3. Processi semicontinui



- 3.5. Insumos
 - 3.5.1. Acqua
 - 3.5.2. Prodotti chimici
 - 3.5.3. Prodotti ausiliari
 - 3.5.4. Coloranti
 - 3.5.5. Enzimi
 - 3.5.6. Sbiancanti ottici
- 3.6. Esempi di processi
 - 3.6.1. Lavorazione del cotone
 - 3.6.2. Lavorazione del poliestere
 - 3.6.3. Tintura della lana
 - 3.6.4. Tintura di fibre acriliche
 - 3.6.5. Schiarimento ottico
- 3.7. Il colore
 - 3.7.1. Studio del colore
 - 3.7.2. Modifica degli attributi del colore
 - 3.7.3. Strumenti per la misurazione del colore
- 3.8. Controllo di qualità dei tessuti tinti
 - 3.8.1. Valutazione visiva del colore
 - 3.8.2. Valutazione della differenza cromatica
 - 3.8.3. Spettrofotometro
 - 3.8.4. Controllo del bagno di tintura
 - 3.8.5. Resistenza del colore
- 3.9. Tinture naturali
 - 3.9.1. Cenni storici sulle tinture naturali
 - 3.9.2. Tinture naturali
 - 3.9.3. Tecniche di applicazione dei coloranti naturali su diversi materiali e superfici
 - 3.9.4. Tecniche di riserva
 - 3.9.5. Il PH (Potenziale di Idrogeno)
 - 3.9.6. Materiali e strumenti per il laboratorio di tinture naturali
 - 3.9.7. Tecniche di estrazione dei pigmenti
 - 3.9.8. Conservazione delle tinture
 - 3.9.9. Candeggine
 - 3.9.10. Fissanti o mordenti
 - 3.9.11. Intonatori
 - 3.9.12. Piante da tintura
- 3.10. Stampaggio
 - 3.10.1. Tecniche di stampaggio
 - 3.10.2. Materiali per lo stampaggio
 - 3.10.3. Stili di stampaggio
 - 3.10.4. Ricamo e lavorazione del tessuto
 - 3.10.5. Tecniche di ricamo
 - 3.10.6. Ornamenti



Al termine di questo corso sarai un professionista molto ricercato nel settore e crescerai rapidamente sul piano professionale"

04

Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

“

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

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

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Materiali di studio

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

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



Master class

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

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



Pratiche di competenze e competenze

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



Letture complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



05 Titolo

L'Esperto Universitario in Stampa Tessile ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Stampa Tessile** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Esperto Universitario in Stampa Tessile**

N. di Ore Ufficiali: **450 o.**



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

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Stampa Tessile

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario Stampa Tessile

