

Master Specialistico

Illustrazione e Design Multimediale



Master Specialistico Illustrazione e Design Multimediale

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/master-specialistico/master-specialistico-illustrazione-design-multimediale

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 16

04

Struttura e contenuti

pag. 20

05

Metodologia

pag. 40

06

Titolo

pag. 48

01

Presentazione

Nell'ambiente digitale di oggi, il design e l'illustrazione multimediale sono componenti fondamentali in un'ampia gamma di settori, dalla pubblicità all'animazione al cinema. Tuttavia, mantenersi aggiornati in questo campo in rapida evoluzione può rappresentare una sfida per i designer, soprattutto quando si tratta di padroneggiare nuove tecniche e software. Proprio per tale ragione, TECH ha creato questo programma, che tratterà un'ampia gamma di temi, tra cui il design grafico, l'animazione 2D e 3D, modellazione 3D e design per la televisione. Tutto ciò sarà disponibile in modalità 100% online, senza lezioni frontali o orari prestabiliti, in modo che gli studenti abbiano la totale flessibilità di adattare i gli studi alle proprie responsabilità.



“

Sviluppa il tuo talento in materia di grafica e design multimediale e fai la differenza in un mondo sempre più visivo e competitivo”

Nel campo del design, l'illustrazione e la creazione multimediale sono in continua evoluzione, rendendo essenziale per i professionisti l'aggiornamento sulle ultime tendenze e tecniche. Infatti, coloro che non si mantengono aggiornati rischiano di rimanere indietro nel mercato del lavoro, fattore che potrebbe influire negativamente sulle possibilità professionali e sulla sua capacità di creare lavori innovativi e di alta qualità.

La soluzione a questo problema, logicamente, è rimanere all'avanguardia creativa, ed è per questo che TECH ha creato questo Master Specialistico in Illustrazione e Design Multimediale, un programma completo e flessibile che tratterà una vasta gamma di argomenti. Il designer approfondirà il design grafico, l'animazione 2D e 3D, la modellazione 3D e il design per la televisione, oltre ad altri temi di grande attualità. Svilupperà solide competenze nelle aree fondamentali del design e dell'illustrazione e sarà in grado di rivolgersi ai settori dell'editoria, della televisione, del cinema e o della pubblicità.

Al termine del Master Privato in Illustrazione e Design Multimediale, gli studenti saranno pronti ad affrontare le sfide del design multimediale nel mondo reale, a padroneggiare le ultime tendenze e tecniche e a produrre lavori creativi di alta qualità. Grazie ai contenuti in modalità 100% online e ai vantaggi che ciò comporta, gli studenti TECH avranno la possibilità di migliorare significativamente le proprie competenze e di rimanere all'avanguardia nel settore.

Infatti, la modalità online del programma offre agli studenti la flessibilità necessaria per conciliare gli studi con il lavoro e gli impegni personali. Inoltre, questo sistema consentirà di scaricare tutti i contenuti dal Campus Virtuale, consentendo loro di rivederli comodamente dal proprio tablet, smartphone o computer. di propria scelta.

Questo **Master Specialistico in Illustrazione e Design Multimediale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi pratici presentati da esperti in illustrazione professionale e design multimediale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi sulle metodologie innovative nella creazione di opere e illustrazioni multimediali
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Impara da esperti del settore e padroneggia le tecniche più innovative per diventare un designer multimediale all'avanguardia"

“

Studia al tuo ritmo e goditi la flessibilità di un Master Specialistico in modalità 100% online, che si adatta perfettamente al tuo lavoro e alla tua vita privata"

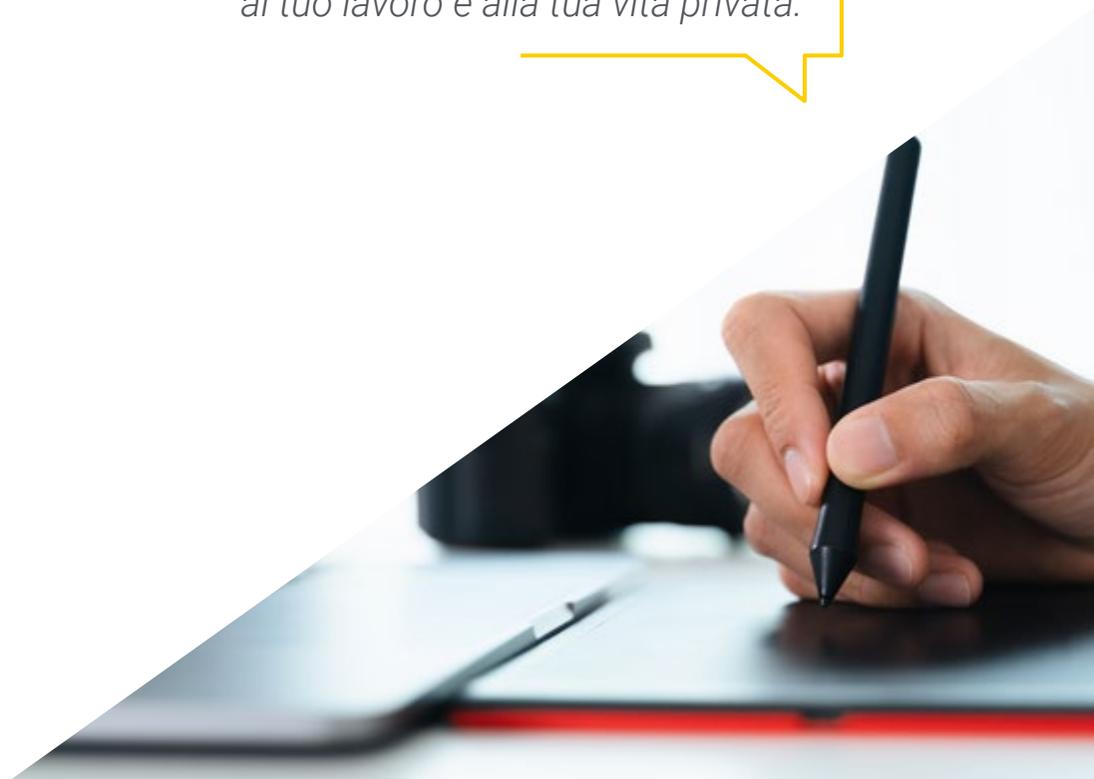
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti nell'ambito della moda, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Amplia le tue competenze e conoscenze nel campo del graphic design, dell'animazione 3D e del design televisivo, preparandoti a un brillante futuro nel settore.

Studia al tuo ritmo e goditi la flessibilità di un Master Specialistico in modalità 100% online, che si adatta perfettamente al tuo lavoro e alla tua vita privata.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale del Master Specialistico in Illustrazione e Design Multimediale di TECH è quello di fornire agli studenti gli strumenti e le conoscenze necessarie per diventare professionisti altamente qualificati nel settore del design. Il programma mira ad ampliare e perfezionare le competenze tecniche e creative degli studenti, preparandoli ad affrontare le sfide di un settore in continua evoluzione e a soddisfare le richieste del mercato del lavoro.



“

*Analizza le tecniche di narrativa visiva
e la padronanza del colore per creare
progetti d'impatto e accattivanti
nel mondo del design"*



Obiettivi generali

- ◆ Sviluppare un progetto completo di Design Multimediale
- ◆ Determinare i materiali appropriati per il suo sviluppo
- ◆ Definire le tecniche ideali per ogni situazione comunicativa grafica
- ◆ Realizzare l'intero processo di creazione dei pezzi, adattandoli a diversi formati
- ◆ Esaminare le attuali tendenze artistiche dell'illustrazione professionale
- ◆ Realizzare un ripasso esaustivo in merito ai principali strumenti di lavoro, sia software che hardware, indispensabili nel lavoro dell'illustratore
- ◆ Studiare la metodologia di lavoro degli illustratori nei moderni settori professionali





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, discriminare e gestire il colore
- ◆ Applicare le basi psicologiche e semiotiche del colore nel 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 appropriati

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 del sapere

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 gli After Effects
- ◆ Integrare il design in After Effects in vari progetti grafici

Modulo 6. Animazione in 2D

- ◆ Comprendere 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. Illustrazione e animazione

- ◆ Applicare gli strumenti dell'animazione attraverso l'illustrazione digitale
- ◆ Apprendere gli strumenti più sofisticati per lavorare professionalmente con maggiore efficienza nella specialità dell'animazione
- ◆ Studiare i modelli visivi di successo che hanno fissato i paradigmi nei diversi studi di animazione
- ◆ Illustrare una campagna pubblicitaria che secondo momento sarà animata, sulla base di una serie di principi
- ◆ Differenziare le considerazioni tecniche quando si lavora in animazione 2D o 3D

Modulo 10. 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 le opere fotografiche e audiovisive rilevanti
- ◆ Collegare i linguaggi formali e simbolici con le funzionalità specifiche
- ◆ Gestire le attrezzature di base per l'illuminazione e la misurazione in fotografia
- ◆ Comprendere come si comporta la luce e quali sono le sue caratteristiche, valorizzandone le qualità espressive

Modulo 11. Tipografia

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

Modulo 12. Illustrazione e *Lettering*

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

Modulo 13. Strumenti nella suite di Adobe

- ◆ Valutare i grandi vantaggi e le utilità fornite dai due pilastri fondamentali di Adobe: Photoshop e Illustrator
- ◆ Conoscere i comandi di base di ciascun programma e sfruttare le proprietà fondamentali di bitmap e vettori

- ◆ Sviluppare un personaggio differenziando correttamente le linee guida dell'intero processo, culminando con i ritocchi finali che gli conferiscono maggiore dinamismo
- ◆ Perfezionare le tecniche già conosciute in entrambi i software attraverso l'uso di strumenti complessi
- ◆ Progettare l'illustrazione vettoriale come risorsa audiovisiva per il campo dell'animazione

Modulo 14. Illustrazione con l'iPad

- ◆ Considerare l'iPad come strumento fondamentale nello sviluppo delle illustrazioni in ambito professionale
- ◆ Approfondire l'applicazione Procreate come tela per favorire la creatività e tutte le applicazioni professionali
- ◆ Acquisire le tecniche di disegno tradizionale in Procreate e altri stili visivi
- ◆ Disegnare un personaggio in stile *cartoon* e definire una Storyboard
- ◆ Studiare altri strumenti di disegno disponibili per iPad come illustratori professionali

Modulo 15. Storytelling digitale applicato all'illustrazione

- ◆ Conoscere lo storytelling digitale per la relativa applicazione nel campo dell'illustrazione
- ◆ Identificare la cybercultura come parte fondamentale dell'arte digitale
- ◆ Gestire la narrazione della semiotica come metodo di espressione nel proprio disegno
- ◆ Approfondire le principali tendenze nel campo dell'illustrazione e stabilire una comparazione tra diversi artisti
- ◆ Perfezionare la tecnica visiva delle narrazioni grafiche e valorizzare lo *Storytelling* applicato allo sviluppo di un personaggio

Modulo 16. Illustrazione editoriale

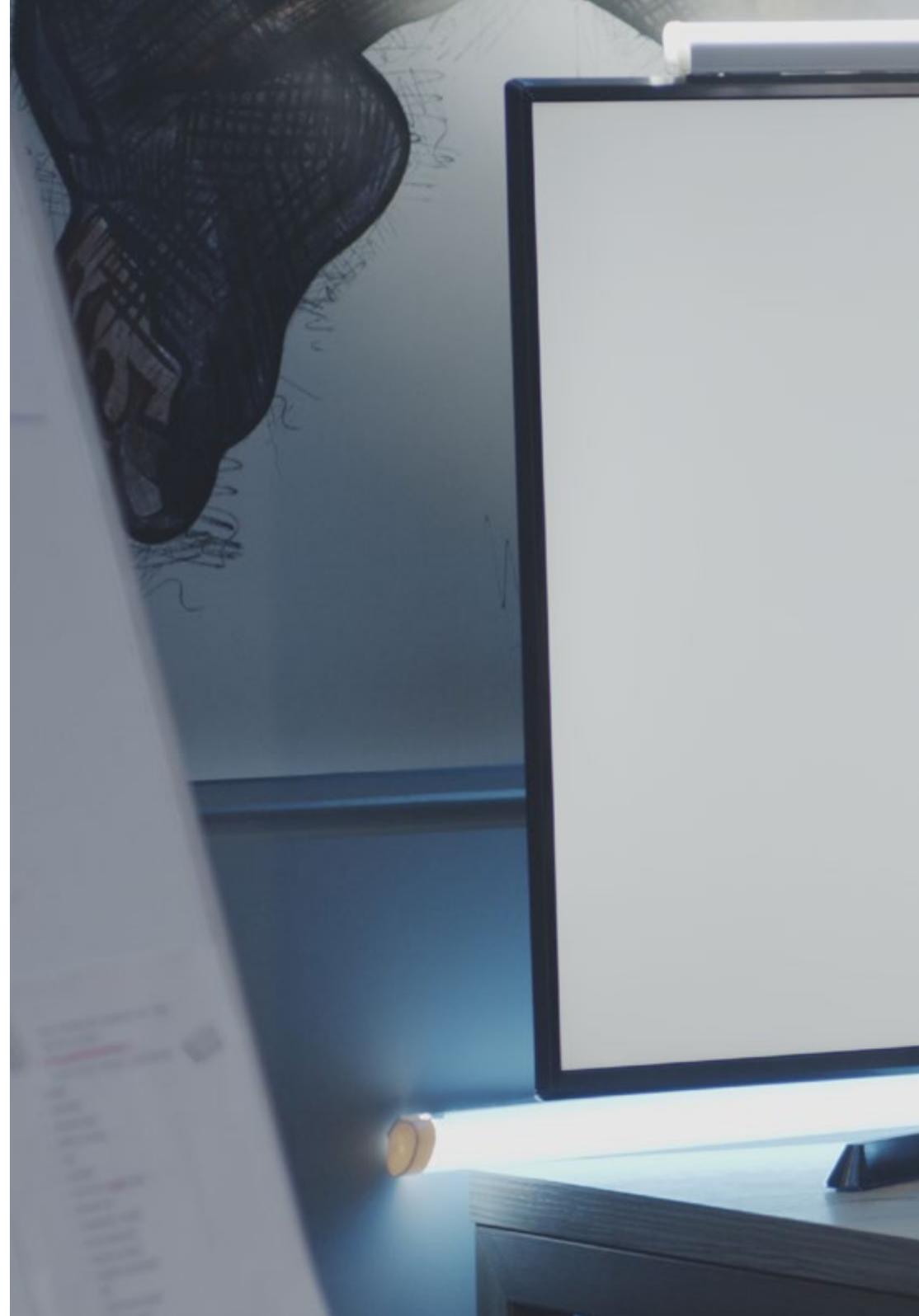
- ◆ Incoraggiare la creatività grafica finalizzata a lavorare nella specialità del design editoriale
- ◆ Familiarizzare con le tecniche di grande riferimento nell'ambiente editoriale
- ◆ Studiare l'applicazione dello humor o della parodia grafica e il suo utilizzo nella stampa
- ◆ Esaminare l'uso di riviste, opuscoli o altri media come mezzo per illustrare le composizioni
- ◆ Promuovere la graphic novel e l'illustrazione per l'infanzia come una delle discipline maggiormente sfruttate e apprezzate dagli illustratori professionisti

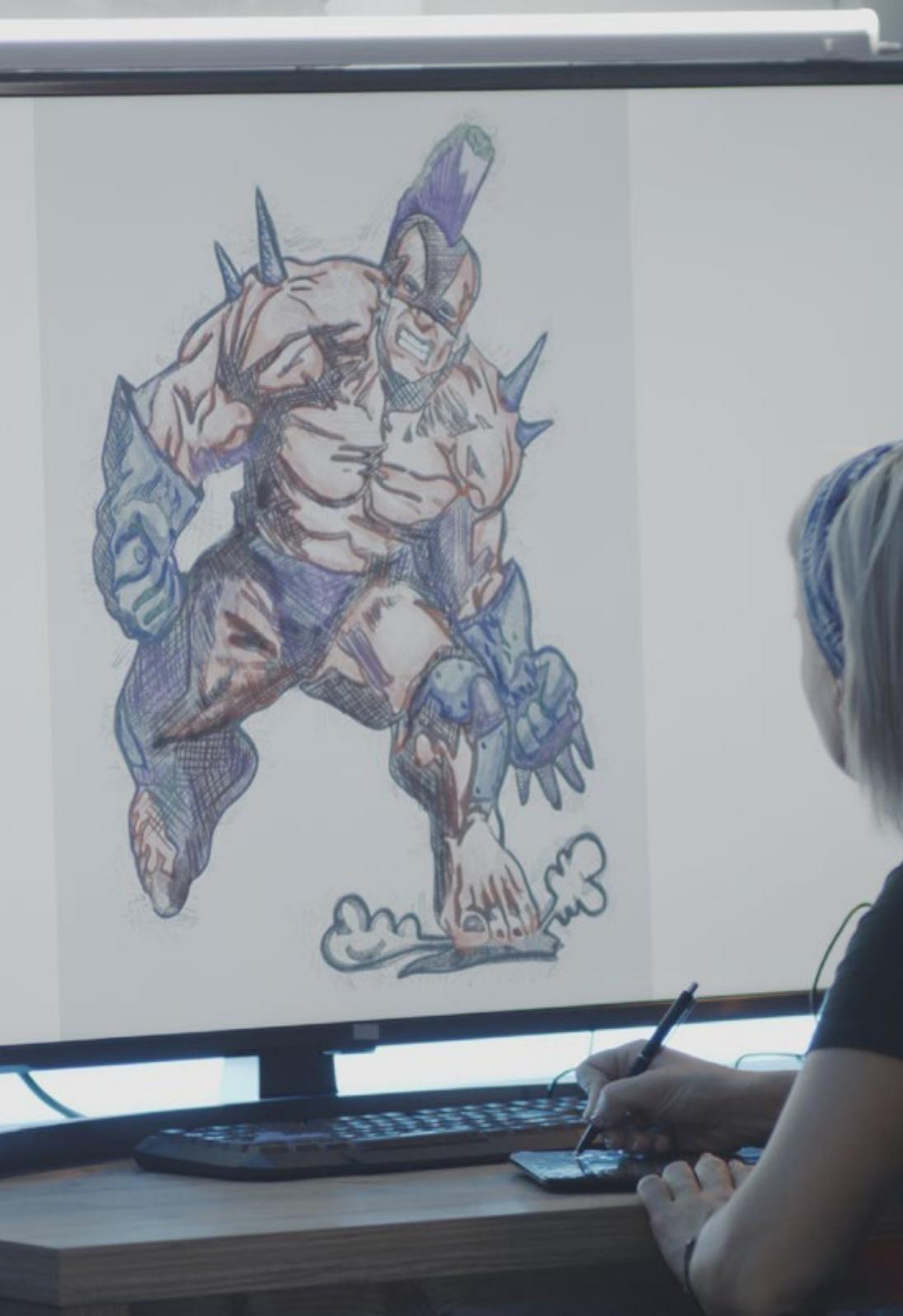
Modulo 17. Illustrazione professionale incentrata sui fumetti

- ◆ Interpretare il fumetto come mezzo di espressione per molti illustratori e illustratrici
- ◆ Conoscere le diverse estetiche nello sviluppo visivo di un fumetto
- ◆ Studiare i motivi visivi e narrativi del genere supereroistico e del genere fantasy o d'avventura
- ◆ Analizzare i fumetti in Asia, mediante uno studio formale del manga come prodotto editoriale di intrattenimento in Giappone
- ◆ Comprendere i motivi visivi di manga e anime e la loro costruzione

Modulo 18. Concept Art

- ◆ Introduzione alla *Concept Art* come modello artistico nel panorama creativo del designer e dell'Illustratore Professionista
- ◆ Applicare tecniche scultoree professionali in campo digitale
- ◆ Apprendere la texturizzazione e la colorazione 3D dei diversi elementi da modellare
- ◆ Valutare gli strumenti digitali disponibili per la modellazione di un personaggio o di una caricatura e incorporare i requisiti visivi studiati in precedenza
- ◆ Simulare un progetto reale in 3D, introducendo i concetti di linguaggio cinematografico e i requisiti della direzione artistica





Modulo 19. Illustrazione nel design della moda

- ◆ Applicare l'illustrazione professionale al design della moda come una delle modalità più consolidate del design attuale
- ◆ Conoscere il ruolo dell'illustratore nella produzione e distribuzione delle diverse collezioni di moda.
- ◆ Realizzare lo sviluppo visivo di un pezzo attraverso le sue fasi corrispondenti
- ◆ Applicare una serie di principi di produzione industriale direttamente collegati con la moda stessa
- ◆ Conoscere le considerazioni tecniche di particolare rilevanza come la modellistica o la stampa, mettendo in relazione il loro procedimento con l'illustrazione stessa

Modulo 20. Tecniche e procedure nell'illustrazione

- ◆ Esaminare l'applicazione dell'estetica classica del XX secolo a nuovi progetti di illustrazione, unendo il digitale all'analogico
- ◆ Analizzare i manifesti come forza trainante per i grandi illustratori e come elemento di promozione della relativa traiettoria artistica della loro traiettoria artistica
- ◆ Sfruttare il genere cinematografico come progetto di illustrazione per grandi e piccole produzioni
- ◆ Studiare l'applicazione dell'illustrazione in progetti audiovisivi come il *video Mapping*
- ◆ Approfondire la procedura di trasferimento dell'illustrazione digitale ad altri progetti come la segnaletica e l'UX design

03

Competenze

Al termine del Master Specialistico in Illustrazione e Design Multimediale di TECH, gli studenti acquisiranno una serie di competenze trasversali e specifiche. Da un lato, approfondiranno il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi e la comunicazione efficace. Dall'altro, acquisiranno la padronanza delle tecniche di illustrazione, il design multimediale e tecniche di gestione dei progetti, che eleveranno la loro proposta di valore a livelli più elevati e competitivi.





“

*Impara i fondamenti del graphic design,
dell'animazione 3D e della direzione
creativa e diventa un professionista
versatile e competitivo"*



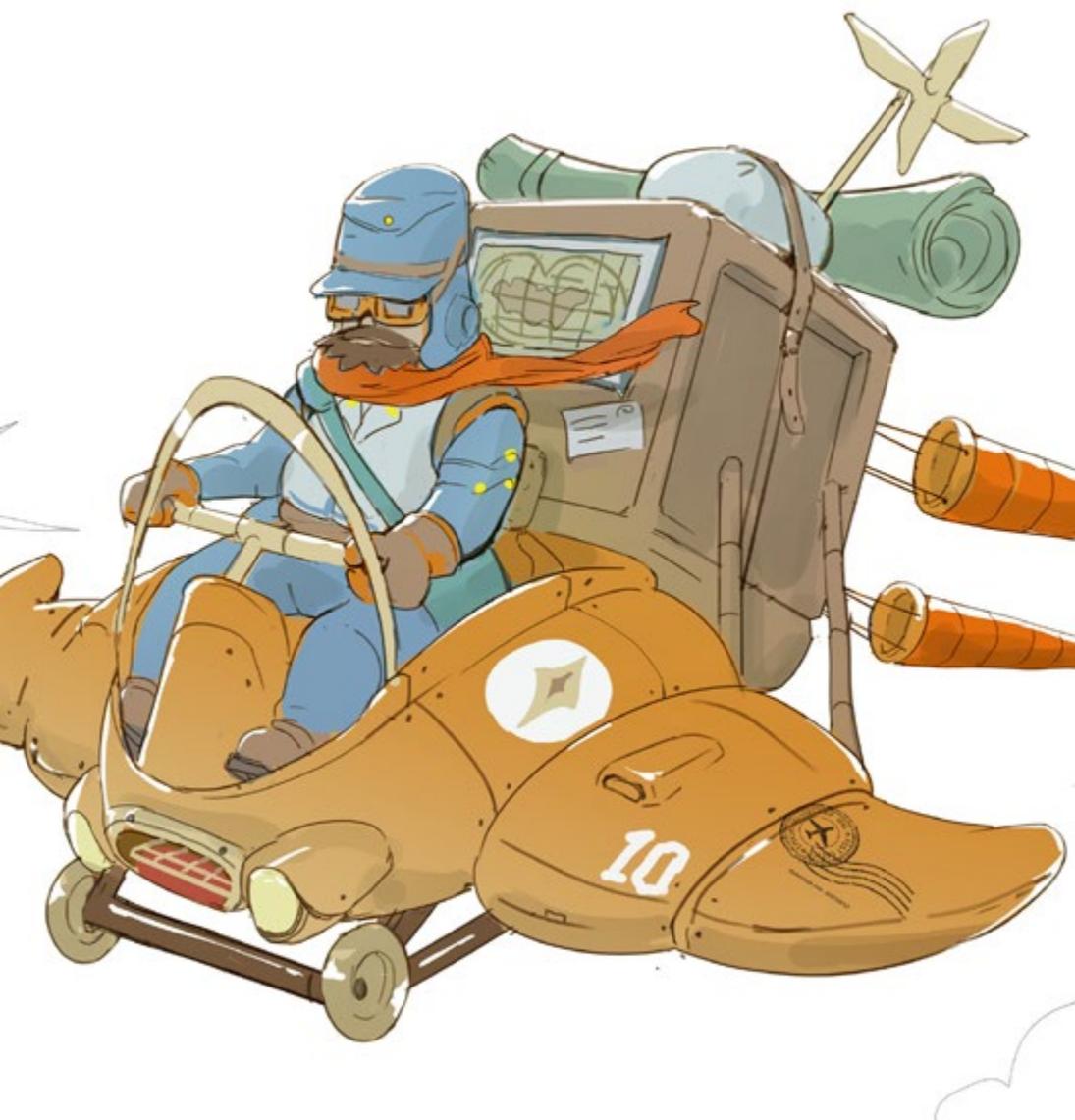
Competenze generali

- ◆ Creare progetti multimediali in qualsiasi contesto comunicativo
- ◆ Analizzare l'adeguatezza dei diversi approcci
- ◆ Avere un impatto sul pubblico di riferimento in modo efficace
- ◆ Controllare i processi produttivi interni ed esterni dei pezzi prodotti
- ◆ Sviluppare con i principali strumenti dell'Illustrazione Professionale, adattando la propria metodologia di lavoro all'incarico richiesto
- ◆ Sviluppare progetti di ogni tipo, dallo stile *cartoon* alla moda o al cinema
- ◆ Padroneggiare l'illustrazione professionale da una prospettiva moderna e digitale
- ◆ Applicare le tecniche di illustrazione più avanzate per semplificare progetti e processi

“

Sviluppa le competenze comunicative e di collaborazione per lavorare in team e presentare efficacemente i tuoi progetti a clienti e colleghi”





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
- ◆ Eseguire una corretta gestione del colore in Adobe Photoshop e Adobe Illustrator
- ◆ Creare un ritratto illustrato con Procreate, gestendo gli strumenti, i pennelli e il ricalco del colore
- ◆ Illustrare attraverso la soppressione del testo e della narrazione supportata esclusivamente da immagini
- ◆ Accompagnare le immagini create con tecniche digitali altamente sofisticate con il testo stesso
- ◆ Creare progetti che abbiano come obiettivo il movimento e la narrazione visiva
- ◆ Sviluppare un fumetto seguendo passo dopo passo le fasi che compongono il progetto
- ◆ Creare scenari 3D, applicando l'estetica elaborata in precedenza
- ◆ Disegnare famiglie tipografiche, conoscendo le linee guida necessarie per il loro sviluppo visivo
- ◆ Studiare e analizzare le tendenze più importanti del fashion design
- ◆ Creare un progetto di album illustrato, dettagliando correttamente le fasi da svolgere e gli obiettivi della sua realizzazione

04

Struttura e contenuti

Il Master Specialistico in Illustrazione e Design Multimediale è caratterizzato da una struttura e da contenuti incentrati su un approccio pratico e applicato al mondo reale. Nel corso del programma, gli studenti potranno analizzare casi reali, accedere a letture complementari e guardare video dettagliati in merito ad ogni argomento trattato, il che fornirà loro un'esperienza di apprendimento completa e arricchente e consentirà loro di acquisire competenze pratiche e applicabili nella propria vita professionale.





“

Immergiti nell'approccio pratico del programma, imparando attraverso l'analisi di casi e situazioni reali del mondo del lavoro nel campo del design e dell'illustrazione"

Modulo 1. Cultura audiovisiva

- 1.1. La postmodernità in campo audiovisivo
 - 1.1.1. Che cos'è la postmodernità?
 - 1.1.2. La cultura di massa nell'era postmoderna
 - 1.1.3. L'irruzione dei discorsi argomentativi
 - 1.1.4. La cultura del simulacro
- 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. 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. Note
 - 1.4.2. Equilibrio dinamico
 - 1.4.3. Peso e direzione visiva
 - 1.4.4. Regole di base
- 1.5. Estetica nei formati 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 audiovisive nuove e rinnovate
 - 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. Citazione
 - 1.7.3. Allusione
 - 1.7.4. 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. Cinema ampliato
- 1.10. L'ascesa del documentario
 - 1.10.1. Il documentario
 - 1.10.2. Strategie di obiettività
 - 1.10.3. L'ascesa del falso documentario
 - 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. Colori nel 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. Carica emotiva
 - 2.3.3. Valore denotativo e connotativo
 - 2.3.4. Marketing emotivo. La carica 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. Apprendere la teoria dei colori 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 Hicethier
 - 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. Monocromia, bicromia, policromia
 - 2.6.4. Aspetti simbolici e psicologici dei colori



- 2.7. Modelli di colore
 - 2.7.1. Modello sottrattivo. Modalità CMYK
 - 2.7.2. Modello additivo. Modalità RGB
 - 2.7.3. Modello HSB
 - 2.7.4. Sistema Pantone. Gamma di colori
- 2.8. Dalla Bauhaus a Murakami
 - 2.8.1. La 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 di diverse ottiche 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 del monitor
 - 2.10.4. A cosa prestare attenzione
- 3.3. La composizione dell'inquadratura
 - 3.3.1. La percezione dell'inquadratura
 - 3.3.2. La teoria della Gestalt
 - 3.3.3. Principi 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. Disordini temporali: *flashback* e il *flashforward*
- 3.6. Stampa dinamica
 - 3.6.1. 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
- 3.1. 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

Modulo 3. Linguaggio audiovisivo

- 3.10. Costruzione del personaggio
 - 3.10.1. Il personaggio della narrazione attuale
 - 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. Anagnorisi

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. Principi 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: alla scoperta dell'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 sfondi
 - 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'importanza dell'audio
 - 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*

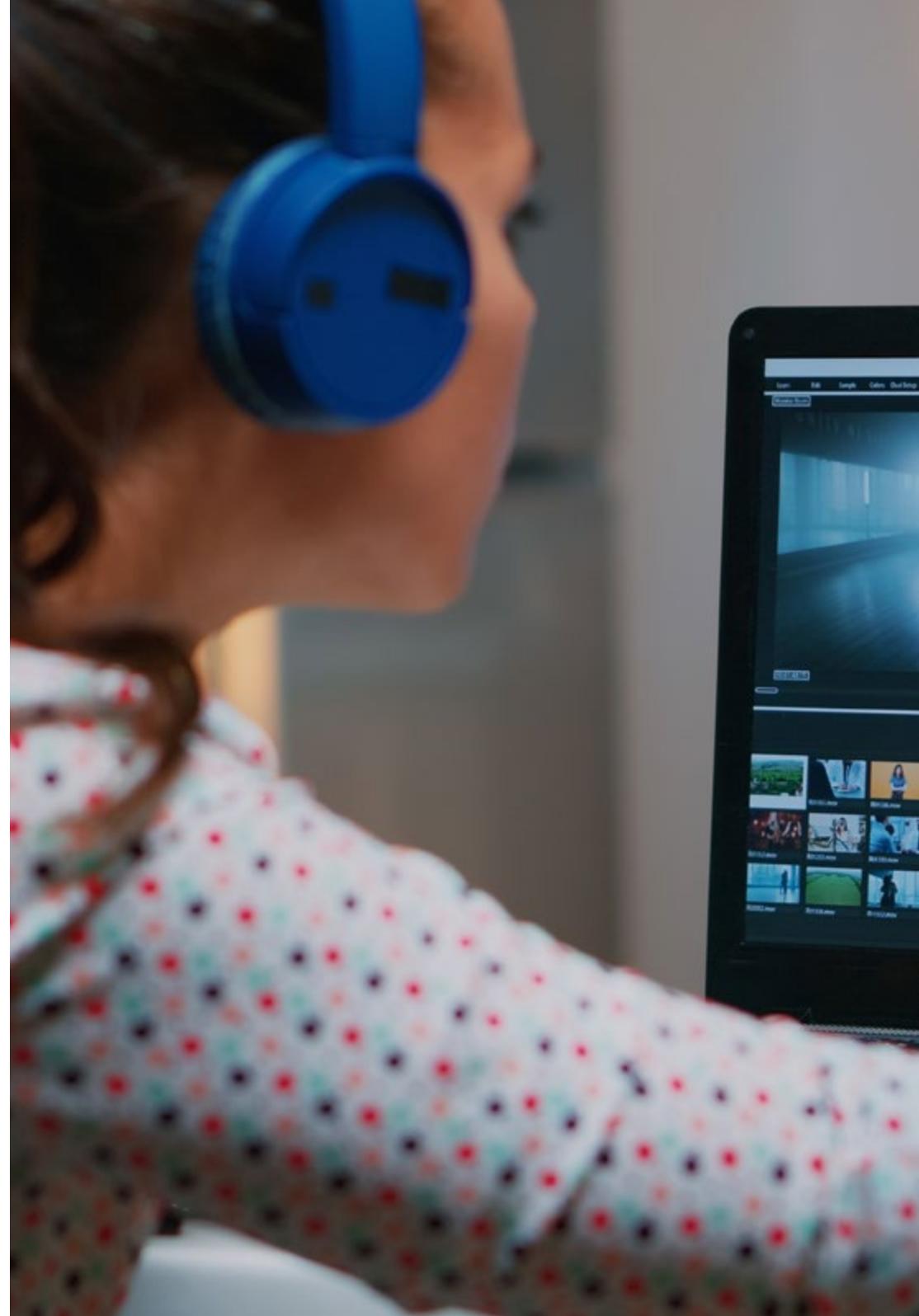
- 6.3. Principi di animazione II
 - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
 - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
 - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
 - 6.3.4. *Arcs*
 - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Principi di animazione III
 - 6.4.1. *Timing*
 - 6.4.2. *Exaggeration*
 - 6.4.3. *Solid Drawing*
 - 6.4.4. *Appeal*
- 6.5. Animazione digitale
 - 6.5.1. Animazione digitale per chiavi e interpolazione
 - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. 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. *Stop motion* come tecnica per gli 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. Suggestimenti 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 una scheda di un 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. Introduzione
 - 8.1.1. Il volume
 - 8.1.2. Volume e capacità
 - 8.1.3. Tipi di software di modellazione 3D
 - 8.1.4. Progetti di modellazione. Riferimenti
- 8.2. Infografiche 3D
 - 8.2.1. Che cos'è un'infografica 3D?
 - 8.2.2. Tipi. Riferimenti visivi
 - 8.2.3. Infografiche 3D in ambito architettonico
 - 8.2.4. Tipi di infografiche 3D
- 8.3. Introduzione a Blender
 - 8.3.1. Alla scoperta dell'interfaccia
 - 8.3.2. Pannelli e prospettive
 - 8.3.3. Il render
 - 8.3.4. Pratica I: creazione di un render
- 8.4. Elementi in Blender
 - 8.4.1. Testo 3D
 - 8.4.2. Colore e texture
 - 8.4.3. Animazione in 3D
 - 8.4.4. Modellazione per la stampa 3D
- 8.5. Illuminazione in Blender
 - 8.5.1. Illuminazione ambientale
 - 8.5.2. Pratica II: allestimento di una scena con luce ambiente
 - 8.5.3. Illuminazione indiretta
 - 8.5.4. Pratica III: allestimento di una scena con luce indiretta
- 8.6. Realizzazione guidata di oggetti in Blender
 - 8.6.1. Esercizio 1: composizione libera
 - 8.6.2. Esercizio 2: modellare un recipiente
 - 8.6.3. Esercizio 3: modellare una tazza
 - 8.6.4. Esercizio 4: modellare una sedia

- 8.7. Realizzazione della modellazione a partire da caratteristiche date
 - 8.7.1. Modello 1: copiare l'elemento secondo quanto visualizzato
 - 8.7.2. Modello 2: modellare l'elemento organico
 - 8.7.3. Modello 3: oggetto con superficie in vetro
 - 8.7.4. Modello 4: oggetto che trasmette luce
- 8.8. Progetto: sala espositiva d'arte
 - 8.8.1. Presentazione e spiegazione del progetto
 - 8.8.2. Qual è il tema della mia sala? Giustificazione
 - 8.8.3. Obiettivi del progetto
 - 8.8.4. *Naming*. Ideazione e design 3D
- 8.9. Sala d'esposizione d'arte: progettazione su un piano
 - 8.9.1. Schizzi della sala artistica su un piano
 - 8.9.2. Considerazione delle misure
 - 8.9.3. Elevazione dei piani con Blender
 - 8.9.4. Applicazione di colore, texture, correzione dei dettagli
- 8.10. Sala d'esposizione d'arte: posizionamento degli elementi
 - 8.10.1. Progettazione di elementi aggiuntivi. Render
 - 8.10.2. Posizionamento degli elementi. Piani
 - 8.10.3. Posizione dell'illuminazione. Piani
 - 8.10.4. Presentazione finale. Render
- 9.3. Paradigmi di animazione di successo
 - 9.3.1. Riconoscimento del successo
 - 9.3.2. I migliori studi di animazione
 - 9.3.3. Tendenze visive
 - 9.3.4. Cortometraggi e lungometraggi
- 9.4. Tecnologia attuale dell'animazione
 - 9.4.1. Di cosa abbiamo bisogno per animare un'illustrazione?
 - 9.4.2. Software disponibili per l'animazione
 - 9.4.3. Dare vita a un personaggio e a uno scenario
- 9.5. Concettualizzare una storia animata
 - 9.5.1. Il concetto grafico
 - 9.5.2. La sceneggiatura e lo *Storyboard*
 - 9.5.3. La modellazione delle forme
 - 9.5.4. Sviluppo tecnico
- 9.6. Illustrazione applicata a una campagna pubblicitaria
 - 9.6.1. Illustrazione pubblicitaria
 - 9.6.2. Riferimenti
 - 9.6.3. Cosa vogliamo raccontare?
 - 9.6.4. Trasferire le idee al supporto digitale
- 9.7. Sintesi grafica
 - 9.7.1. Meno è meglio
 - 9.7.2. Illustrare con precisione
 - 9.7.3. La geometria nell'illustrazione
- 9.8. Progettare una storia di animazione 2D
 - 9.8.1. Illustrazione in 2D
 - 9.8.2. Considerazioni tecniche sull'animazione 2D
 - 9.8.3. Raccontare storie in 2D
 - 9.8.4. Scenari in 2D

Modulo 9. Illustrazione e animazione

- 9.1. L'animazione come mezzo illustrativo
 - 9.1.1. Disegnare per animare
 - 9.1.2. Primi schizzi
 - 9.1.3. Approcci e arti finali
 - 9.1.4. Illustrazione con movimento
- 9.2. La sofisticazione dell'animazione
 - 9.2.1. Tecnologia nel campo dell'animazione
 - 9.2.2. Tecniche per animare gli elementi
 - 9.2.3. Nuovi metodi e tecniche

- 9.9. Progettare una storia di animazione 3D
 - 9.9.1. Illustrazione in 3D
 - 9.9.2. Considerazioni tecniche sull'animazione 3D
 - 9.9.3. Volume e modellazione
 - 9.9.4. La prospettiva nell'animazione 3D
- 9.10. L'arte di simulare il 3D con il 2D
 - 9.10.1. La percezione visiva nell'animazione
 - 9.10.2. Le texture nell'animazione
 - 9.10.3. Luce e volume
 - 9.10.4. Riferimenti visivi

Modulo 10. Fotografia digitale

- 10.1. Introduzione al mezzo fotografico contemporaneo
 - 10.1.1. Le origini della fotografia: la camera oscura
 - 10.1.2. La fissazione dell'immagine. Pietre miliari: il dagherrotipo e il calotipo
 - 10.1.3. La fotocamera stenopeica
- 10.2. L'istantanea fotografica. Kodak e la diffusione del mezzo fotografico
 - 10.2.1. Principi di fotografia digitale
 - 10.2.2. Street Photography: la fotografia come specchio sociale
 - 10.2.3. Fondamenti dell'immagine digitale
 - 10.2.4. JPG e RAW
 - 10.2.5. Laboratorio digitale
- 10.3. Concetti, attrezzature e tecniche fotografiche
 - 10.3.1. La telecamera: angolo visuale e obiettivi
 - 10.3.2. Esposimetro. Regolazione dell'esposizione
 - 10.3.3. Elementi di controllo dell'immagine
 - 10.3.4. Pratica I: controllo della telecamera
- 10.4. Illuminazione
 - 10.4.1. La luce naturale e la sua importanza
 - 10.4.2. Proprietà della luce
 - 10.4.3. Luce continua e luce di modellazione
 - 10.4.4. Schemi di illuminazione
 - 10.4.5. Accessori per la manipolazione della luce
 - 10.4.6. Gli sfondi. Strumenti commerciali
- 10.5. Flash
 - 10.5.1. Funzioni principali di un flash
 - 10.5.2. Tipi di flash
 - 10.5.3. Flash della torcia
 - 10.5.4. Vantaggi e svantaggi
- 10.6. Fotografia con fotocamera professionale
 - 10.6.1. Fotografia Lifestyle. Alla ricerca di angoli
 - 10.6.2. Pratica II: effetti di luce
 - 10.6.3. Pratica III: spazi negativi
 - 10.6.4. Pratica IV: catturare le emozioni
- 10.7. Fotografia mobile: un'introduzione
 - 10.7.1. La nostra fotocamera tascabile e altri materiali
 - 10.7.2. Ottenere la migliore qualità
 - 10.7.3. Trucchi di composizione
 - 10.7.4. Creare l'ambiente
- 10.8. Fotografia mobile: progetto
 - 10.8.1. I flatlay
 - 10.8.2. Fotografia di interni
 - 10.8.3. Idee creative: da dove cominciare?
 - 10.8.4. Pratica VI: prime fotografie
- 10.9. Fotografia mobile: editing
 - 10.9.1. Modificare foto con Snapseed
 - 10.9.2. Modificare foto con VSCO
 - 10.9.3. Modificare foto con Instagram
 - 10.9.4. Pratica IV: modificare le proprie fotografie
- 10.10. Il progetto fotografico creativo
 - 10.10.1. Autori di riferimento nella creazione fotografica contemporanea
 - 10.10.2. Il portfolio fotografico
 - 10.10.3. Riferimenti visivi del portfolio
 - 10.10.4. Costruisci il tuo portfolio di risultati

Modulo 11. Tipografia

- 11.1. Introduzione alla tipografia
 - 11.1.1. Che cos'è la tipografia?
 - 11.1.2. Il ruolo della tipografia nel design grafico
 - 11.1.3. Sequenza, contrasto, forma e controforma
 - 11.1.4. Relazione e differenze tra tipografia, calligrafia e *lettering*
- 11.2. Le molteplici origini della scrittura
 - 11.2.1. Scrittura ideografica
 - 11.2.2. L'alfabeto fenicio
 - 11.2.3. L'alfabeto romano
 - 11.2.4. La riforma Carolingia
 - 11.2.5. L'alfabeto latino moderno
- 11.3. Gli inizi della tipografia
 - 11.3.1. La stampa, una nuova era. I primi tipografi
 - 11.3.2. La rivoluzione industriale: la litografia
 - 11.3.3. Modernismo: gli inizi della tipografia commerciale
 - 11.3.4. Le avanguardie
 - 11.3.5. Il periodo tra le due guerre
- 11.4. Il ruolo delle scuole di design nella tipografia
 - 11.4.1. La Bauhaus
 - 11.4.2. Herbert Bayer
 - 11.4.3. Psicologia della Gestalt
 - 11.4.4. La Scuola Svizzera
- 11.5. Tipografia attuale
 - 11.5.1. 1960-1970, precursori della rivolta
 - 11.5.2. Postmodernismo, decostruttivismo e tecnologia
 - 11.5.3. Dove sta andando la tipografia?
 - 11.5.4. Caratteri tipografici di tendenza
- 11.6. Forma tipografica I
 - 11.6.1. Anatomia della lettera
 - 11.6.2. Misure e attributi del tipo
 - 11.6.3. Famiglie di caratteri tipografici
 - 11.6.4. High case, low case e small cap
 - 11.6.5. Differenza tra tipografia, font e famiglia di caratteri
 - 11.6.6. Filetti, linee ed elementi geometrici
- 11.7. Forma tipografica II
 - 11.7.1. La combinazione tipografica
 - 11.7.2. Formati dei caratteri (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 11.7.3. Licenze per i caratteri tipografici
 - 11.7.4. Chi dovrebbe acquistare la licenza, il cliente o il designer?
- 11.8. Correzione tipografica. Composizione di testi
 - 11.8.1. Spaziatura tra le lettere. Tracking e *Kerning*
 - 11.8.2. Spaziatura tra le parole. Il quadratino
 - 11.8.3. Interlinea
 - 11.8.4. Il corpo del carattere
 - 11.8.5. Attributi del testo
- 11.9. Il disegno delle lettere
 - 11.9.1. Processo creativo
 - 11.9.2. Materiali tradizionali e digitali
 - 11.9.3. L'uso della tavoletta grafica e dell'ipad
 - 11.9.4. Tipografia digitale: contorni e bitmap
- 11.10. Poster tipografici
 - 11.10.1. La calligrafia come base per il disegno delle lettere
 - 11.10.2. Come creare una composizione tipografica di grande impatto?
 - 11.10.3. Riferimenti visivi
 - 11.10.4. La fase degli schizzi
 - 11.10.5. Progetto

Modulo 12. Illustrazione e Lettering

- 12.1. La rinascita del *Lettering*
 - 12.1.1. *Lettering* e tipografia
 - 12.1.2. L'evoluzione del *Lettering*
 - 12.1.3. Lo scopo della creazione del *Lettering*
 - 12.1.4. Le basi del *Lettering*
- 12.2. La tipografia come illustrazione
 - 12.2.1. La lettera come immagine
 - 12.2.2. La tipografia come identità
 - 12.2.3. Immagine aziendale e tipografia
- 12.3. Creazione di una famiglia di caratteri tipografici
 - 12.3.1. Anatomia tipografica
 - 12.3.2. Progettazione di un quad
 - 12.3.3. Aspetti tecnici
 - 12.3.4. Elementi decorativi
- 12.4. Calligrafia, *Lettering* e tipografia
 - 12.4.1. La calligrafia nel design
 - 12.4.2. La leggibilità nel *Lettering*
 - 12.4.3. Nuova tipografia
- 12.5. Concettualizzazione e disegno della lettera
 - 12.5.1. La creazione professionale del *Lettering*
 - 12.5.2. Convertire le lettere in immagini
 - 12.5.3. Lo schema di un alfabeto tipografico
- 12.6. *Lettering* e pubblicità
 - 12.6.1. La tipografia nella pubblicità
 - 12.6.2. Promozione del prodotto attraverso il testo
 - 12.6.3. Impatto visivo
 - 12.6.4. Persuasione attraverso il Marketing
- 12.7. La tipografia nell'ambiente aziendale
 - 12.7.1. Identità aziendale attraverso le immagini
 - 12.7.2. Creare un'identità senza logo
 - 12.7.3. Estetica cromatica e tipografica
 - 12.7.4. Finiture e altri effetti

- 12.8. La tipografia nell'ambiente digitale
 - 12.8.1. Tipografia nelle applicazioni mobili
 - 12.8.2. Tipografia nei banner pubblicitari
 - 12.8.3. Tipografia nell'ambiente web
- 12.9. La tipografia nell'animazione
 - 12.9.1. Grafica animata
 - 12.9.2. Linee guida dell'animazione per il lavoro con la tipografia
 - 12.9.3. Effetti e considerazioni tecniche
 - 12.9.4. Riferimenti estetici
- 12.10. Design del *Lettering* per i social network
 - 12.10.1. Le attuali preferenze degli utenti sui social network
 - 12.10.2. La visualizzazione dei contenuti sulle piattaforme
 - 12.10.3. Lo scambio culturale
 - 12.10.4. *Lettering* nei social network

Modulo 13. Strumenti nella suite di Adobe

- 13.1. Design con Adobe Photoshop
 - 13.1.1. Photoshop come tela per l'illustrazione
 - 13.1.2. Vantaggi dell'uso di Photoshop per la creazione di progetti di illustrazione
 - 13.1.3. I livelli della nostra illustrazione
 - 13.1.4. Formati e esportazione ottimale dei file
- 13.2. Migliorare i pennelli con Photoshop
 - 13.2.1. I pennelli predefiniti
 - 13.2.2. Installazione dei pennelli
 - 13.2.3. Raffinamento dei pennelli
 - 13.2.4. Tecniche di colorazione con i pennelli
- 13.3. Gestione del colore in Photoshop
 - 13.3.1. Colore e bilanciamento visivo
 - 13.3.2. Contrasto
 - 13.3.3. Luce e ombre
 - 13.3.4. Unità compositiva

- 13.4. Creazione di personaggi con Photoshop
 - 13.4.1. Schizzi e bozzetti
 - 13.4.2. Raffinamento lineare
 - 13.4.3. Colorazione e definizione
 - 13.4.4. Ritocchi finali
- 13.5. Tecniche miste in Photoshop
 - 13.5.1. L'estetica del collage
 - 13.5.2. Fusione di stili visivi
 - 13.5.3. Applicazione di tecniche miste
- 13.6. Creazione di progetti con Adobe Illustrator
 - 13.6.1. Sfruttare le risorse disponibili
 - 13.6.2. Organizzazione visiva dell'area di lavoro
 - 13.6.3. Prototipazione e validazione
 - 13.6.4. Gestione dei volumi e dei colori
- 13.7. Illustrazione vettoriale e flusso in Illustrator
 - 13.7.1. Controllo dei comandi e azioni ottimali
 - 13.7.2. Pensare in un sistema vettoriale
 - 13.7.3. Illustrazione geometrica
- 13.8. Raffinatezza grafica in Illustrator
 - 13.8.1. Creazione di modelli
 - 13.8.2. Texture
 - 13.8.3. Progettazione degli scenari
 - 13.8.4. Azioni complesse
- 13.9. Animazione con Illustrator e After Effects
 - 13.9.1. Animazione vettoriale
 - 13.9.2. Strumenti essenziali da gestire
 - 13.9.3. Continuità e sviluppo
 - 13.9.4. Esportazione e presentazione dei file
- 13.10. Illustrazione e immagine aziendale per i nuovi media
 - 13.10.1. Illustrazione come immagine visiva aziendale
 - 13.10.2. Applicazione e definizione delle risorse visive
 - 13.10.3. Design di un'identità grafica senza logo
 - 13.10.4. Revisione grafica dei media

Modulo 14. Illustrazione con l'iPad

- 14.1. Disegno a mano libera
 - 14.1.1. Considerazioni iniziali
 - 14.1.2. L'iPad come strumento
 - 14.1.3. Aspetti formali
 - 14.1.4. Interfaccia e tecnica
- 14.2. Procreate: tecniche di illustrazione creativa
 - 14.2.1. Creare un progetto
 - 14.2.2. Formati
 - 14.2.3. Gestione degli strumenti
 - 14.2.4. Pennelli
- 14.3. Procreate: ritratto illustrato
 - 14.3.1. Analisi
 - 14.3.2. Sintesi
 - 14.3.3. Configurazione
 - 14.3.4. Riempimento
- 14.4. Tecniche tradizionali con Procreate
 - 14.4.1. Disegno tradizionale sul Tablet
 - 14.4.2. Tratteggio e ricalco
 - 14.4.3. Volume e sviluppo
 - 14.4.4. Paesaggio e realtà
- 14.5. Stili visivi in Procreate
 - 14.5.1. Ideazione di uno stile
 - 14.5.2. Traiettorie e strumenti
 - 14.5.3. Combinazione di tecniche
- 14.6. Illustrazione naturalistica
 - 14.6.1. Il paesaggio come mezzo di comunicazione
 - 14.6.2. Conoscenza del contesto
 - 14.6.3. La luce come volume
 - 14.6.4. Costruzione di un paesaggio
- 14.7. Illustrazione realistica
 - 14.7.1. La complessità del realismo
 - 14.7.2. La percezione fotografica
 - 14.7.3. Costruzione di un modello realistico

- 14.8. Progettazione dei *cartoon* in Procreate
 - 14.8.1. Riferimenti visivi
 - 14.8.2. Anatomia e corpo
 - 14.8.3. La storia del personaggio
 - 14.8.4. Costruzione del personaggio
- 14.9. Creazione di Storyboard in Procreate
 - 14.9.1. Come definire uno *Storyboard*
 - 14.9.2. Fasi ed elementi dello *Storyboard*
 - 14.9.3. Animazione e *Storyboard*
- 14.10. Altre app per illustrare sull'iPad
 - 14.10.1. Perché è importante confrontare le app?
 - 14.10.2. Illustrazione vettoriale sull'iPad
 - 14.10.3. Illustrazione bitmap sull'iPad
 - 14.10.4. Illustrazione 3D sull'iPad
 - 14.10.5. Applicazioni professionali per l'illustrazione sull'iPad

Modulo 15. Storytelling digitale applicato all'illustrazione

- 15.1. Come tradurre lo storytelling digitale in illustrazione?
 - 15.1.1. La narrazione digitale
 - 15.1.2. L'arte della narrazione
 - 15.1.3. Risorse disponibili
- 15.2. Cybercultura e arte digitale
 - 15.2.1. La cybercultura nel nuovo secolo
 - 15.2.2. La cultura applicata alla tecnologia
 - 15.2.3. Illustratori di successo nell'ambiente digitale
- 15.3. Illustrazione narrativa
 - 15.3.1. Raccontare una storia
 - 15.3.2. Sceneggiatura e perfezionamento
 - 15.3.3. Continuità
 - 15.3.4. Altri elementi narrativi
- 15.4. Illustrazione e semiotica
 - 15.4.1. La semiotica nel campo dell'illustrazione
 - 15.4.2. La simbologia come risorsa
 - 15.4.3. Sintassi dell'immagine
- 15.5. Grafici che parlano da soli
 - 15.5.1. Soppressione del testo
 - 15.5.2. Espressione grafica
 - 15.5.3. Disegnare pensando a un discorso
 - 15.5.4. Il disegno dei bambini come paradigma
- 15.6. La narrazione digitale come risorsa didattica
 - 15.6.1. Sviluppo di narrazioni
 - 15.6.2. Ambiente ipertestuale
 - 15.6.3. Ambiente multimediale
- 15.7. Il potere dello *Storytelling*
 - 15.7.1. Sfruttare al meglio lo *Storytelling*
 - 15.7.2. Gestione del discorso
 - 15.7.3. Azioni complementari
 - 15.7.4. Applicazione delle sfumature
- 15.8. Tendenze fondamentali nell'illustrazione
 - 15.8.1. Artisti di successo
 - 15.8.2. Stili visivi che hanno fatto la storia
 - 15.8.3. Copiare o definire il proprio stile?
 - 15.8.4. La domanda dei potenziali clienti
- 15.9. Tecniche narrative di valorizzazione visiva
 - 15.9.1. Narrazione visiva
 - 15.9.2. Armonia e contrasto
 - 15.9.3. Connettività con la storia
 - 15.9.4. Allegorie visive
- 15.10. Identità visiva narrativa di un personaggio
 - 15.10.1. L'identificazione di un personaggio
 - 15.10.2. Comportamento e gesti
 - 15.10.3. Autobiografia
 - 15.10.4. Discorso grafico e supporto alla proiezione

Modulo 16. Illustrazione editoriale

- 16.1. Pensare al supporto
 - 16.1.1. Design editoriale e illustrazione
 - 16.1.2. Formati disponibili
 - 16.1.3. Stampa o esportazione digitale?
 - 16.1.4. Gerarchia e testo
- 16.2. Accompagnamento letterario
 - 16.2.1. Il testo detta la grafica
 - 16.2.2. Come illustrare ciò che leggiamo?
 - 16.2.3. Quale estetica è più appropriata?
- 16.3. Tecniche di illustrazione editoriale
 - 16.3.1. La tecnica editoriale
 - 16.3.2. Considerazioni tecniche
 - 16.3.3. Oltre l'immagine
- 16.4. Umore grafico
 - 16.4.1. La vignetta grafica
 - 16.4.2. Umore e illustrazione
 - 16.4.3. Espressione e critica
 - 16.4.4. Mezzi e risorse
- 16.5. Relazione tra testo e immagine
 - 16.5.1. La tipografia nell'illustrazione
 - 16.5.2. Tipografia come immagine
 - 16.5.3. Tipografia creativa
 - 16.5.4. Gerarchia tra testo e immagine
- 16.6. Illustrazione nelle riviste
 - 16.6.1. La rivista come mezzo
 - 16.6.2. Perché illustrare in una rivista?
 - 16.6.3. Formati e specifiche tecniche
 - 16.6.4. La rifinitura finale
- 16.7. Illustrazione in cataloghi o opuscoli
 - 16.7.1. Il catalogo e le relative applicazioni grafiche
 - 16.7.2. Identità grafica dei supporti stampati
 - 16.7.3. Possibilità creative
 - 16.7.4. Ingegneria della carta

- 16.8. Illustrazione in libri e romanzi
 - 16.8.1. La graphic novel
 - 16.8.2. Il grado di discrezione
 - 16.8.3. L'illustrazione nelle storie per bambini
- 16.9. L'illustrazione nella stampa
 - 16.9.1. Semplicità grafica
 - 16.9.2. Spazi per l'illustrazione
 - 16.9.3. Riferimenti di grandi dimensioni
 - 16.9.4. La polemica grafica
- 16.10. Illustrazione digitale stampata
 - 16.10.1. Considerazioni preliminari alla stampa
 - 16.10.2. Prove e confronti
 - 16.10.3. Inchiostri e riproduzione del colore
 - 16.10.4. Simulazione di una tecnica tradizionale su carta

Modulo 17. Illustrazione professionale incentrata sui fumetti

- 17.1. Fumetto come mezzo espressivo
 - 17.1.1. Il fumetto come mezzo di comunicazione grafica
 - 17.1.2. il design delle vignette
 - 17.1.3. La riproduzione del colore nei fumetti
- 17.2. Tecniche ed evoluzione del fumetto
 - 17.2.1. Gli inizi del fumetto
 - 17.2.2. Evoluzione grafica
 - 17.2.3. Motivi narrativi
 - 17.2.4. La rappresentazione degli elementi
- 17.3. Il pensiero formale
 - 17.3.1. La struttura di un fumetto
 - 17.3.2. La narrazione
 - 17.3.3. Progettazione dei personaggi
 - 17.3.4. Progettazione degli scenari
 - 17.3.5. Il design dell'ambientazione

- 17.4. Il genere supereroistico
 - 17.4.1. Il fumetto di supereroi
 - 17.4.2. Il caso della Marvel Comics
 - 17.4.3. Il caso della DC Comics
 - 17.4.4. Design visivo
- 17.5. Il genere fantasy e d'avventura
 - 17.5.1. Il genere fantasy
 - 17.5.2. Il design dei personaggi fantasy
 - 17.5.3. Risorse e riferimenti visivi
- 17.6. Il fumetto in Asia
 - 17.6.1. Principi visivi dell'illustrazione asiatica
 - 17.6.2. Il disegno calligrafico in oriente
 - 17.6.3. La narrazione visiva dei fumetti
 - 17.6.4. Design grafico orientale
- 17.7. Sviluppo tecnico del manga
 - 17.7.1. Il design del manga
 - 17.7.2. Aspetti formali e struttura
 - 17.7.3. *Storytelling* e storyboarding
- 17.8. Relazione tra manga e anime
 - 17.8.1. Animazione in Giappone
 - 17.8.2. Caratteristiche dell'anime
 - 17.8.3. Il processo di creazione degli anime
 - 17.8.4. Tecniche visive negli anime
- 17.9. Fumetti nei media digitali
 - 17.9.1. Il fumetto attraverso lo schermo
 - 17.9.2. Animazione di un fumetto
 - 17.9.3. Equilibrio cromatico e codici visivi
 - 17.9.4. Struttura grafica e formati
- 17.10. Progetto: creazione di un fumetto personalizzato
 - 17.10.1. Definizione degli obiettivi
 - 17.10.2. Storia da sviluppare
 - 17.10.3. Personaggi e interpreti
 - 17.10.4. Progettazione degli scenari
 - 17.10.5. Formati

Modulo 18. Concept Art

- 18.1. Che cos'è la Concept Art?
 - 18.1.1. Definizione e uso del concetto
 - 18.1.2. Applicazione della concept art ai nuovi media
 - 18.1.3. Sviluppo digitale della concept art
- 18.2. Colore e composizione digitale
 - 18.2.1. Pittura digitale
 - 18.2.2. Librerie e tavolozze di colori
 - 18.2.3. Colorazione digitale
 - 18.2.4. Applicazione di texture
- 18.3. Tecniche scultoree tradizionali
 - 18.3.1. L'illustrazione trasformata in scultura
 - 18.3.2. Tecniche di modellazione scultorea
 - 18.3.3. Texture e volume
 - 18.3.4. Progetto scultoreo
- 18.4. Pittura e texturing 3D
 - 18.4.1. Pittura in un progetto 3D
 - 18.4.2. Texture naturali e artificiali in 3D
 - 18.4.3. Caso di studio: il realismo nei videogiochi
- 18.5. Modellazione di personaggi e caricature
 - 18.5.1. Definizione di un personaggio 3D
 - 18.5.2. Software da utilizzare
 - 18.5.3. Assistenza tecnica
 - 18.5.4. Strumenti utilizzati
- 18.6. Definizione di oggetti e scenari
 - 18.6.1. Lo scenario di un'illustrazione
 - 18.6.2. Il design di uno scenario in proiezione isometrica
 - 18.6.3. Oggetti complementari
 - 18.6.4. Decorazione dell'ambiente
- 18.7. Linguaggio cinematografico
 - 18.7.1. Film d'animazione
 - 18.7.2. Risorse grafiche visive
 - 18.7.3. Grafica in movimento
 - 18.7.4. Immagine reale vs. Animazione al computer

- 18.8. Ritocco e perfezionamento estetico
 - 18.8.1. Errori comuni nel design 3D
 - 18.8.2. Garantire un maggior grado di realismo
 - 18.8.3. Specifiche tecniche
- 18.9. Simulazione di un progetto 3D
 - 18.9.1. Design volumetrico
 - 18.9.2. Spazio e movimento
 - 18.9.3. L'estetica visiva degli elementi
 - 18.9.4. Ritocchi finali
- 18.10. Direzione artistica di un progetto
 - 18.10.1. Funzioni della direzione artistica
 - 18.10.2. Analisi del prodotto
 - 18.10.3. Considerazioni tecniche
 - 18.10.4. Valutazione del progetto

Modulo 19. Illustrazione nel design della moda

- 19.1. Marketing della moda
 - 19.1.1. Struttura del mercato della moda
 - 19.1.2. Ricerca e pianificazione
 - 19.1.3. Promozione della moda
 - 19.1.4. Branding applicato alla moda
- 19.2. Il ruolo dell'illustratore nella moda
 - 19.2.1. Le premesse dell'illustratore digitale
 - 19.2.2. L'illustrazione nel campo della moda
 - 19.2.3. Lo sviluppo della moda attraverso il design
- 19.3. Tecniche creative incentrate sulla moda
 - 19.3.1. L'arte nel processo creativo
 - 19.3.2. Il posizionamento nei mercati della moda
 - 19.3.3. Il prodotto moda e la marca
 - 19.3.4. Le macro e micro tendenze
- 19.4. Sviluppo visivo di un capo di moda
 - 19.4.1. Il bozzetto nel design della moda
 - 19.4.2. Riferimenti visivi nella moda
 - 19.4.3. Tecniche sperimentali
 - 19.4.4. Il colore e il tessuto
- 19.5. L'estetica nella moda
 - 19.5.1. Le tendenze nel design della moda
 - 19.5.2. Le avanguardie nel design della moda
 - 19.5.3. Ispirazione per l'illustrazione di prodotti di moda
 - 19.5.4. Il design inclusivo nella moda
- 19.6. Sviluppo industriale
 - 19.6.1. Considerazioni tecniche sul design
 - 19.6.2. Produzione nella moda
 - 19.6.3. Tecniche di impronte
- 19.7. Illustrazione su supporto
 - 19.7.1. Illustrazione su supporti complessi
 - 19.7.2. Moda ispirata alla pittura
 - 19.7.3. Produzione artistica
- 19.8. Referenti mondiali nel design della moda
 - 19.8.1. I grandi stilisti
 - 19.8.2. Il grande contributo dell'illustrazione
 - 19.8.3. La moda nell'impaginazione delle riviste
 - 19.8.4. L'impatto del colore
- 19.9. Design della stampa
 - 19.9.1. Stampa sul prodotto
 - 19.9.2. Applicazione del design grafico
 - 19.9.3. Design dei modelli
 - 19.9.4. Alta moda

- 19.10. Progetto: design di una collezione di moda
 - 19.10.1. Gli obiettivi del prototipo
 - 19.10.2. Principi di design per illustrare il prodotto
 - 19.10.3. Schizzi e illustrazioni
 - 19.10.4. Il *Packaging* nel design della moda
 - 19.10.5. Produzione e distribuzione

Modulo 20. Tecniche e procedure nell'illustrazione

- 20.1. Applicazione dell'estetica del XX secolo
 - 20.1.1. Idealismo visivo
 - 20.1.2. La pop art nei nuovi media
 - 20.1.3. Illustrazione psichedelica
 - 20.1.4. Sviluppo dello stile retrò
- 20.2. Illustrazione orientata al design del prodotto
 - 20.2.1. Complessità formale
 - 20.2.2. *Packaging* retrò come riferimento grafico
 - 20.2.3. Design nordico
 - 20.2.4. Orientamento visivo nel *Packaging*
- 20.3. Illustrazione nella segnaletica
 - 20.3.1. Il manifesto come mezzo di comunicazione
 - 20.3.2. Scopi visivi del manifesto
 - 20.3.3. I nuovi media applicati ai manifesti
- 20.4. L'illustrazione nel genere cinematografico
 - 20.4.1. Il manifesto nel cinema
 - 20.4.2. Il manifesto nell'animazione
 - 20.4.3. L'industria digitale
 - 20.4.4. Creatività nella composizione
- 20.5. L'illustrazione nei progetti audiovisivi
 - 20.5.1. Illustrazione per proiezione scenica
 - 20.5.2. Illustrazione con movimento
 - 20.5.3. Illustrazione per *Video Mapping*
 - 20.5.4. Design di stand o spazi interattivi
- 20.6. Illustrazione nel mercato del lavoro
 - 20.6.1. Preparazione dei fascicoli
 - 20.6.2. Consegna dei prodotti
 - 20.6.3. Contatti con la stampa o i fornitori
 - 20.6.4. Incontro con il cliente
 - 20.6.5. Il preventivo finale
- 20.7. L'illustrazione orientata alla segnaletica
 - 20.7.1. Iconografia universale
 - 20.7.2. Segnaletica inclusiva
 - 20.7.3. Studio dei simboli
 - 20.7.4. Design della segnaletica
- 20.8. Illustrazione nella progettazione UX
 - 20.8.1. Linee guida per la progettazione di interfacce
 - 20.8.2. Il design delle infografiche
 - 20.8.3. Illustrare lo stile visivo di un'interfaccia
- 20.9. Creazione di un portfolio professionale
 - 20.9.1. La struttura del portfolio
 - 20.9.2. Classificazione dei lavori
 - 20.9.3. Illustrare e impaginare il portfolio
 - 20.9.4. Materiali e complementi
- 20.10. Progetto: design di un libro illustrato
 - 20.10.1. Presentazione del progetto
 - 20.10.2. Obiettivi del progetto
 - 20.10.3. Le tematiche del progetto
 - 20.10.4. Sviluppo visivo del progetto
 - 20.10.5. arti finali e rifiniture

05

Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

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

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

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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



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.



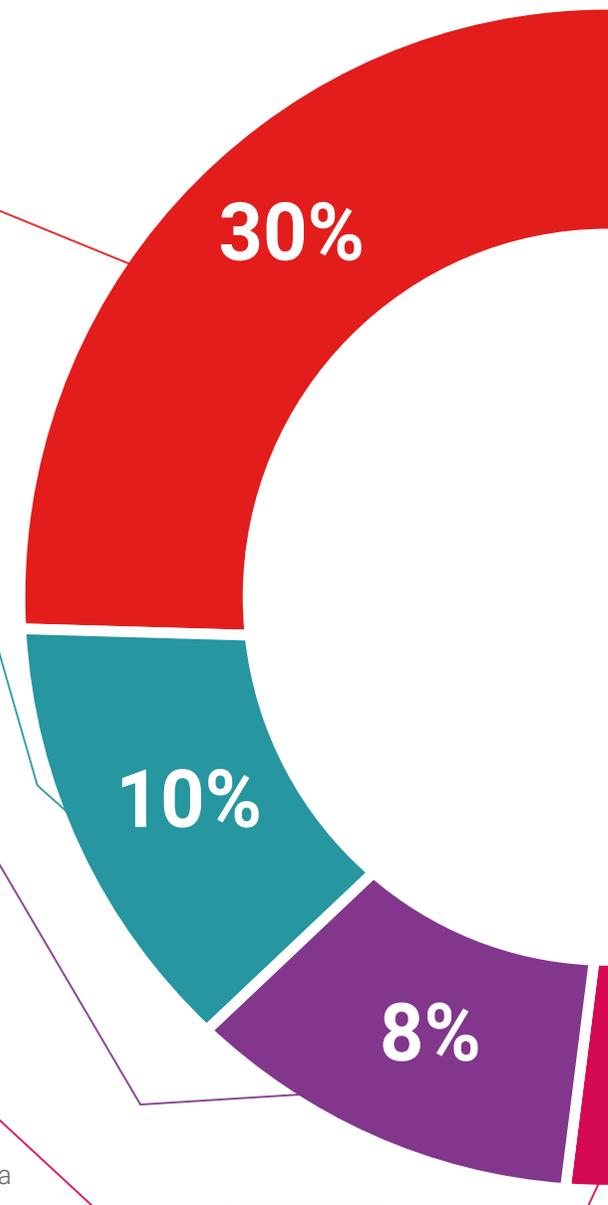
Pratiche di competenze e competenze

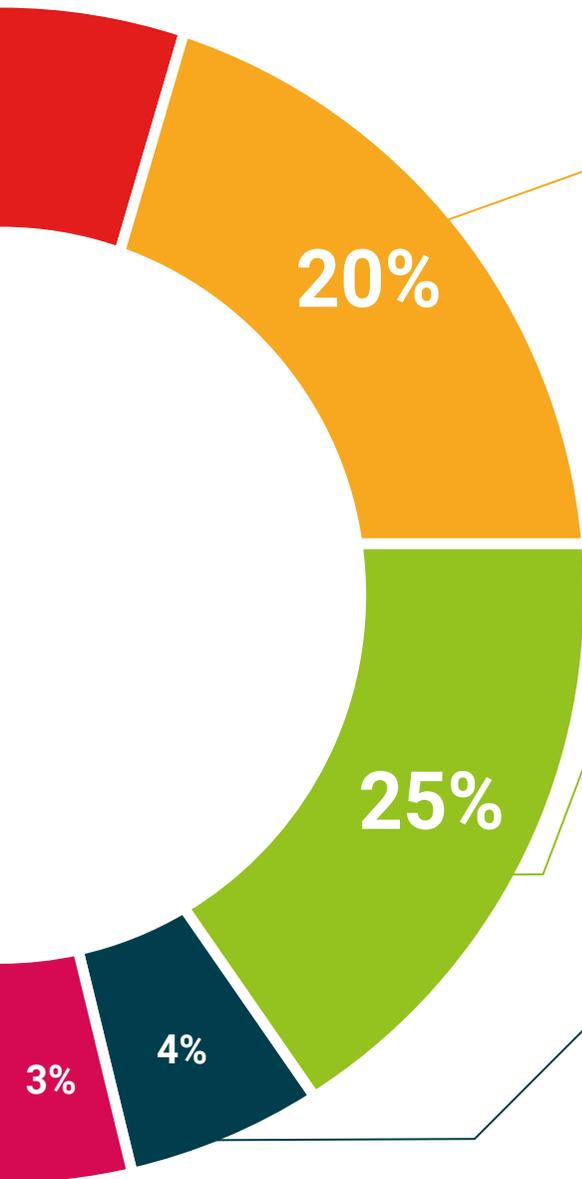
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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.



06 Titolo

Il Master Specialistico in Illustrazione e Design Multimediale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master Specialistico rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Master Specialistico in Illustrazione e Design Multimediale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Master Specialistico in Illustrazione e Design Multimediale**

N. Ore Ufficiali: **3.000 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 inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Master Specialistico
Illustrazione e Design
Multimediale

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Specialistico

Illustrazione e Design Multimediale

