

Corso Universitario

Comunicazione Visiva





tech università
tecnologica

Corso Universitario Comunicazione Visiva

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/giornalismo-comunicazione/corso-universitario/comunicazione-visiva

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 16

05

Titolo

pag. 24

01

Presentazione

La scelta delle immagini che accompagnano una pubblicazione costituisce un processo importante, poiché l'immagine accompagna e aggiunge informazioni al testo. Per tale ragione, il programma in Comunicazione Visiva è stato ideato con l'intento di offrire una specializzazione ai Giornalisti in questo campo e per offrire loro la padronanza, le tecniche e le ultime tendenze di questo campo.





“

Diventa un eccellente giornalista e impara a raccontare ciò che accade nel mondo”

Gli studi di giornalismo sono tra i più richiesti in tutte le università, poiché questa professione ha una grande influenza sulla popolazione e ha acquisito un grande rilievo fin dai suoi inizi. Il Giornalismo riguarda diversi settori: sociale, culturale, economico, sportivo, internazionale, eventi, conflitti, ecc. Ciò rende necessaria la specializzazione dei professionisti di questo settore per raccontare le storie nel modo più appropriato in ogni caso.

Inoltre, la trasmissione delle informazioni può avvenire attraverso diversi media. Nello specifico, questo programma si propone di preparare gli studenti nel campo della Comunicazione Visiva. Per raggiungere tale scopo, è necessario fornire una serie di competenze che permettano di mettere in pratica quanto appreso nello svolgimento della professione.

Il programma tratta l'origine e l'evoluzione della Comunicazione Visiva, il design grafico, la persuasione mediante le immagini, la tipografia, la scelta della luce e del colore, ecc. In sintesi, tutto ciò che riguarda l'immagine e la Comunicazione Visiva delle informazioni.

Questo programma è il più completo del mercato e ha l'obiettivo di far raggiungere ai professionisti del Giornalismo un livello superiore di prestazioni, fondato su basi solide e sulle ultime tendenze dei media. Si tratta di un'opportunità da non lasciarsi sfuggire per aggiornarsi e diventare un professionista con basi solide grazie a questo programma accademico, e con l'aiuto della più recente tecnologia educativa in modalità 100% online.

Questo **Corso Universitario in Comunicazione Visiva** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Comunicazione Visiva
- ♦ 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 in Comunicazione Visiva
- ♦ Sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni riguardanti le situazioni proposte
- ♦ 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



Questo programma ti permetterà di migliorare le tue capacità e di diventare un giornalista di successo"

“

Lavora con i migliori professionisti dell'insegnamento grazie a questo Corso Universitario con un eccellente valore curricolare”

Il personale docente del mondo del programma comprende rinomati specialisti dell'ambito Giornalistico, 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 nell'ambito della Comunicazione Visiva.

Non lasciarti sfuggire l'opportunità di potenziare le tue competenze nel campo della Comunicazione Visiva.

Unisciti alla grande comunità degli studenti di TECH e noterai subito i progressi nella tua carriera.



02

Obiettivi

Questo Corso Universitario è rivolto ai Giornalisti che desiderano acquisire gli stimoli necessari per crescere in questo campo specifico, apprendendo le ultime novità e approfondendo i temi che costituiscono la punta di diamante di questo settore.





“

Sviluppa le tue competenze e diventa un giornalista versatile e all'avanguardia sulle ultime tendenze”



Obiettivo generale

- ♦ Acquisire le conoscenze necessarie per scegliere le immagini, i layout e i formati più appropriati per ogni informazione

“

*Iscriviti al miglior Corso Universitario
in Comunicazione Visiva del
panorama universitario attuale”*





Obiettivi specifici

- ♦ Organizzare in modo coerente conoscenze comunicative complesse e la loro relazione con altre scienze sociali e umane
- ♦ Mettere in relazione le principali tappe e tendenze della storia della comunicazione e il loro impatto e influenza sulla società
- ♦ Comprendere la natura e il potenziale comunicativo delle immagini
- ♦ Conoscere i fattori determinanti per una comunicazione efficace a un pubblico grande e piccolo, compresa la comunicazione non verbale e l'uso del linguaggio del corpo
- ♦ Analizzare la persuasività della pubblicità attraverso le immagini
- ♦ Approfondire il design editoriale e giornalistico



PRESS

03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata ideata da una squadra di professionisti in campo Giornalistico, consapevoli della rilevanza della preparazione attuale per approfondire la conoscenza del settore e realizzare lavori di alta qualità professionale mediante l'impiego dei nuovi strumenti disponibili.

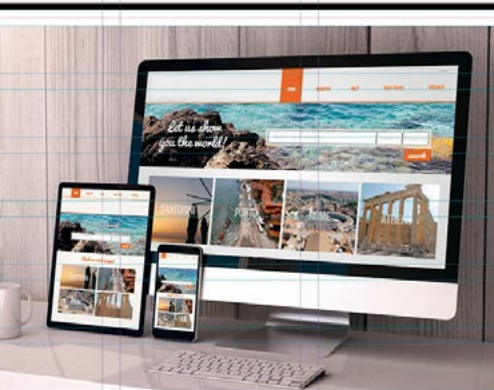


“

Disponiamo del programma di apprendimento più completo e aggiornato del mercato. Ci impegniamo a farti raggiungere l'eccellenza”

Modulo 1. Comunicazione visiva

- 1.1. Comunicazione Visiva
 - 1.1.1. Introduzione
 - 1.1.2. Comunicazione e alfabetizzazione visiva
 - 1.1.2.1. Imparare a conoscere la cultura visiva
 - 1.1.2.2. Linguaggio naturale o linguaggio arbitrario
 - 1.1.3. Qualità della Comunicazione Visiva
 - 1.1.3.1. Immediatezza
 - 1.1.3.2. Regole di base per la selezione bibliografica, la verifica, la citazione e la referenziazione
 - 1.1.3.3. Grado di complessità del messaggio
 - 1.1.4. Definizione di Comunicazione Visiva
- 1.2. Il graphic design
 - 1.2.1. Introduzione
 - 1.2.2. Il design
 - 1.2.3. Il graphic design
 - 1.2.3.1. Il grafismo
 - 1.2.3.2. Design e arte
 - 1.2.4. Graphic design e comunicazione
 - 1.2.5. Ambiti di applicazione del graphic design
- 1.3. Background ed evoluzione della Comunicazione Visiva
 - 1.3.1. Introduzione
 - 1.3.2. Il problema dell'origine
 - 1.3.3. Preistoria
 - 1.3.4. Età Antica
 - 1.3.4.1. Grecia
 - 1.3.4.2. Roma
 - 1.3.5. Il Medioevo
 - 1.3.6. Il Rinascimento: la nascita della stampa in Europa
 - 1.3.7. Dal XVI al XVIII secolo
 - 1.3.8. Il XIX secolo e la prima metà del XX secolo
- 1.4. Il significato dei messaggi visivi
 - 1.4.1. Introduzione
 - 1.4.2. L'immagine, oggetto di significato
 - 1.4.3. La qualità rappresentativa dell'immagine: l'iconicità
 - 1.4.3.1. Tipo, *Pattern* e *Form*
 - 1.4.4. La qualità plastica dell'immagine
 - 1.4.4.1. Il segno plastico
 - 1.4.5. La qualità simbolica
 - 1.4.6. Altri codici visivi
- 1.5. La persuasione
 - 1.5.1. Introduzione
 - 1.5.2. La forza di persuasione della pubblicità
 - 1.5.3. Caratteristiche
- 1.6. Elementi relativi alla rappresentazione dell'immagine
 - 1.6.1. Introduzione
 - 1.6.2. Elementi relativi alla rappresentazione dell'immagine
 - 1.6.3. L'articolazione della rappresentazione delle immagini
 - 1.6.3.1. Il concetto di rappresentazione
 - 1.6.3.2. L'articolazione della rappresentazione
 - 1.6.3.3. Il significato plastico
 - 1.6.4. Elementi morfologici dell'immagine
 - 1.6.5. Elementi scalari dell'immagine
 - 1.6.5.1. Dimensione
 - 1.6.5.2. La scala
 - 1.6.5.3. La proporzione
 - 1.6.5.4. Il formato
- 1.7. La composizione
 - 1.7.1. Introduzione
 - 1.7.2. Composizione o sintassi visiva
 - 1.7.3. L'equilibrio
 - 1.7.4. Elementi dinamici della rappresentazione
 - 1.7.5. Composizione normativa



...fici de ver en el m...
...ar y se irá a uno de...
...s.
...responsive hay más...
...de que los usuarios...
...a a visitarte.
...desarrollar y muni...
...web desaparece, un...
...aborrará en costos...
...rollo. Sin embargo...
...sio responsive es...
...costo total es signi...
...menor, ya que hay un...
...de cambios que se...
...ntar cuando su sitio...
...ar...apropiadamente

...sin importar el dispositivo.
No solo se ofrece una experiencia
de usuario adaptada a dispositivos,
también mejora la actividad de las
campañas de publicidad tanto de
ADWords como Facebook Ads, ya
que las empresas que las utilizan deb-
ben contar con sitios de diseño respo-
nsive porque los anuncios, como
el contenido, también se adaptan a
los diferentes tamaños.
Si una página cuenta con un diseño
web de respuesta, es decir responsive,
corre el menor riesgo de aparecer
en los primeros resultados de búsque-
da, incluso si su contenido es de
alta calidad, permitiendo que el
usuario al buscar aparezca tu web
en las primeras búsquedas.

De diseñador gráfico a creativo de medios sociales

Los individuos, las empresas y las instituciones siguen necesitando relacionarse con su entorno y transmitir, de manera efectiva y práctica, mensajes adecuados a sus públicos; ya sean que se trate de amigos en el caso de individuos - clientes en el caso de empresas, o de usuarios - clientes en el caso de instituciones. Y, como siempre, el diseño gráfico sigue siendo el encargado de articular todos estos mensajes.
Del lado del emisor: el individuo interesado en cuidar y transmitir una imagen determinada, el profesional necesitado de crearse una marca personal, o convertirse en una marca, por los motivos que fueran. En esto ha tenido mucho que ver la irrupción de las redes sociales y la constatación de las necesidades de disponer de las grandes comunicaciones.
En el otro extremo de la comunicación, el lado del receptor: se han producido cambios significativos, a los que todos debemos adaptarnos. Cada vez más, todos somos receptores y también a la vez emisores de mensajes.
Aquellos diseñadores gráficos que, por curiosidad, necesidad o convencimiento son actores de su propio cambio, participan de la evolución y adaptación que los tiempos van requiriendo, seguramente se estén encontrando con grandes oportunidades.

REALIDAD AUMENTADA
Roelio Urquiza

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han proporcionado un nuevo campo de investigación en la manera de enseñar a aprender a los alumnos. La implementación de imágenes esquemáticas realizadas a través de la Realidad Aumentada en los diferentes niveles y disciplinas, se hace posible gracias a la gran variedad de aplicaciones y programas que se están diseñando con un carácter didáctico y pedagógico, que enriquece al estudiante de manera que entienda el trabajo de forma más completa.

Como se realizan:
Para la creación y desarrollo de modelos 3D será necesaria la utilización de técnicas de modelización mediante alguno de los programas de modelado que existen en el mercado como Solid Works y Autodesk Inventor Professional u otros programas de desarrollo 3D como Maya, SketchUp, etc.
Es normal pensar que la tecnología de realidad aumentada en educación tiene un potencial indudable, pero comparado con otros estudios o con otras tecnologías más arraigadas como contenidos multimedia, plataformas web interactivas, etc.

La realidad aumentada se encuentra en una primera fase o etapa para el uso de esquemas.

Estos instrumentos complementarios en el aula permiten al alumno la visualización y análisis en tres dimensiones, lo cual facilita la accesibilidad a objetos de estudio que en su versión real no estarían disponibles y en cuando a la economía, en función del espacio y los costos que implican tener los objetos en el aula.

LA IMPORTANCIA DEL REALIDAD AUMENTADA GRÁFICAS DIDÁCTICA
Los beneficios educativo a través de basada en la realidad aumentada.



Beneficios que trae:
La Realidad Aumentada es de ayuda en áreas de conocimiento que necesitan del lenguaje gráfico orientado a la representación de detalles, como por ejemplo para la medicina, ingeniería, casos de anatomía arquitectónica, etc. de esta forma estos esquemas aportan una rápida asimilación de procedimientos de aprendizaje; incrementa la motivación intrínseca y la búsqueda de respuestas pedagógicas y muy creativas. Conforme se va desarrollando la globalización y se generan nuevas

tecnologías, es necesaria la formación en tiempo una de estas tecnologías los dispositivos más se puede tener acceso las diversas aplicaciones porcionan sus sistemas donde: Android es el siendo utilizado para Considero que estas técnicas favorecen el descubrimiento, información disponible, posibilidad de estudio difíciles de conseguir

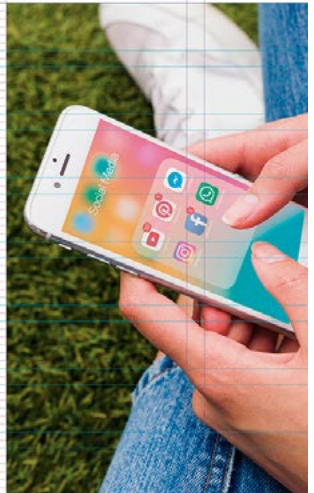
Diseñar con el móvil

Las aplicaciones móviles van evolucionando a un ritmo ve ¿Hay que empezar a sumarlas a las herramientas de trabajo?

David Espinosa

Es definitivo: las aplicaciones móviles se aproximan cada vez más a la ubicuidad. El uso de Type, FontCandy, Instagram, Fisheye y un sin fin de otros nombres, plagan los dispositivos móviles tanto de diseñadores como de ciudadanos de a pie. ¿Podría ser considerado válido usar cualquier aplicación móvil para diseñar?
Muchas de estas aplicaciones son bastante básicas. Ciertos filtros de color, algunas tipografías básicas y tal vez algunas herramientas para empujarse con diversas formas. Si tenemos suficiente memoria recordaremos algunas «prototipificación» nacidas en los ahora lejanos años 80, y que fueron creciendo con nosotros. Si, hablo específicamente de Photoshop, Illustrator y Corel, por nombrar algunos.
Pocos años después de su graduación, llegaron las primeras computadoras de pantalla en escala de grises y windows 3.1. Y junto con ellos esa primerísima primera versión de Photoshop. Sus efectos, estaban a cónes de la enorme colección de herramientas y efectos.
Las nuevas generaciones de diseñadores vieron el computador como lo que es realmente: una herramienta más. Así, la casi divina Adobe CS se convirtió en una herramienta poco menos que imprescindible para nuestra profesión, aunque nunca se abandonó del todo, el trabajo manual con lápiz y escuadrón.

Lo que realmente diferencia a un diseñador de un chico con acceso gratuito al App Store es algo sencillo y complejo a la vez. No son sus Herramientas sino la intencionalidad la que nos diferencia. Es el nivel semiótico que usamos, estas herramientas aún son tan el Paint. Son gratuitas tiene acceso a ellas, punto de vista, en estas aplicaciones son futuro para las herramientas asistido por comp



FOTOGRAFÍA Y RETOQUE DIGITAL GASTRONÓMICO DESDE CERO
CREHANA

- 1.8. Colori e luce
 - 1.8.1. Introduzione
 - 1.8.2. Luce, colore e percezione
 - 1.8.2.1. La luce e lo spettro dei colori visibili
 - 1.8.2.2. La percezione della luce e dei colori
 - 1.8.2.3. La capacità di adattamento del sistema percettivo
 - 1.8.2.4. La temperatura di colore di una sorgente luminosa
 - 1.8.3. Colori primari
 - 1.8.4. Tecniche di base per la riproduzione del colore
 - 1.8.5. Dimensioni del colore
 - 1.8.6. Tipi di armonia e costruzione della tavolozza
 - 1.8.7. Funzioni plastiche del colore
- 1.9. Il font
 - 1.9.1. Introduzione
 - 1.9.2. Struttura formale e misurazione dei tipi
 - 1.9.3. Classificazione dei caratteri tipografici
 - 1.9.4. La composizione del testo
 - 1.9.5. Problemi che influiscono sulla leggibilità
- 1.10. Design editoriale e infografiche
 - 1.10.1. Introduzione
 - 1.10.2. Design editoriale
 - 1.10.3. Infografica
- 1.11. Il design giornalistico dalla teoria dell'immagine
 - 1.11.1. Introduzione
 - 1.11.2. Funzioni del design giornalistico
 - 1.11.3. Nota finale sul termine design giornalistico
 - 1.11.4. Arbitrarietà o naturalezza del design giornalistico
 - 1.11.5. Articolare il linguaggio visivo del design giornalistico

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.



Lo studente imparerà la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali concreti attraverso attività collaborative e casi 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 business school del mondo da quando esistono. 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 si impara attraverso una metodologia all'avanguardia progettata per preparare 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). Di conseguenza, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 che punta direttamente 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.



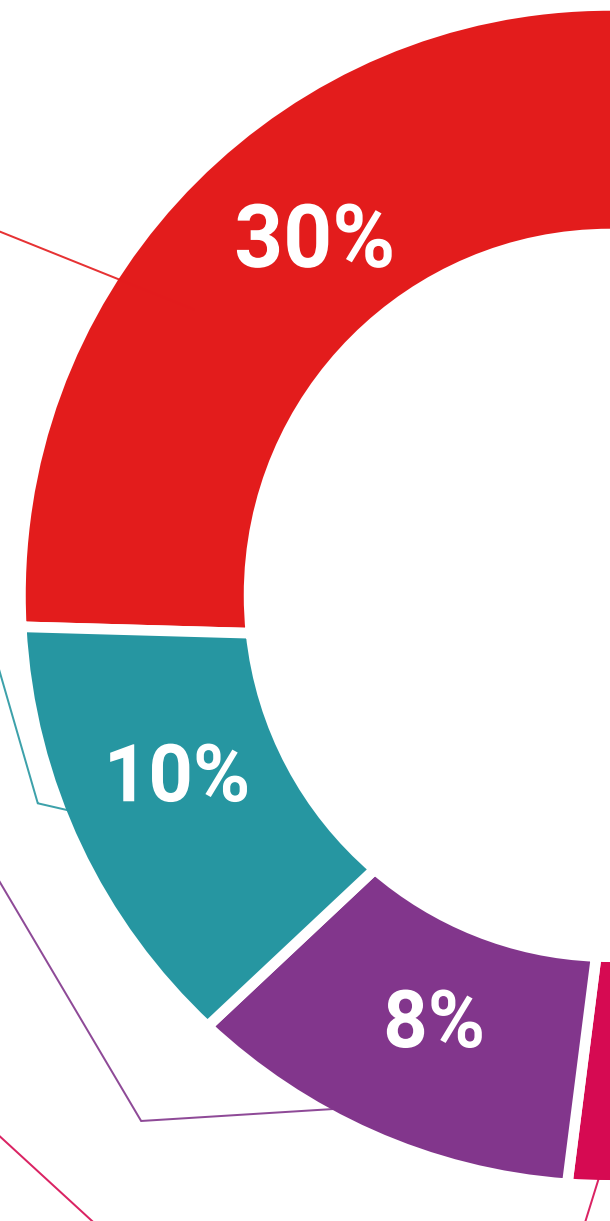
Pratiche di competenze e competenze

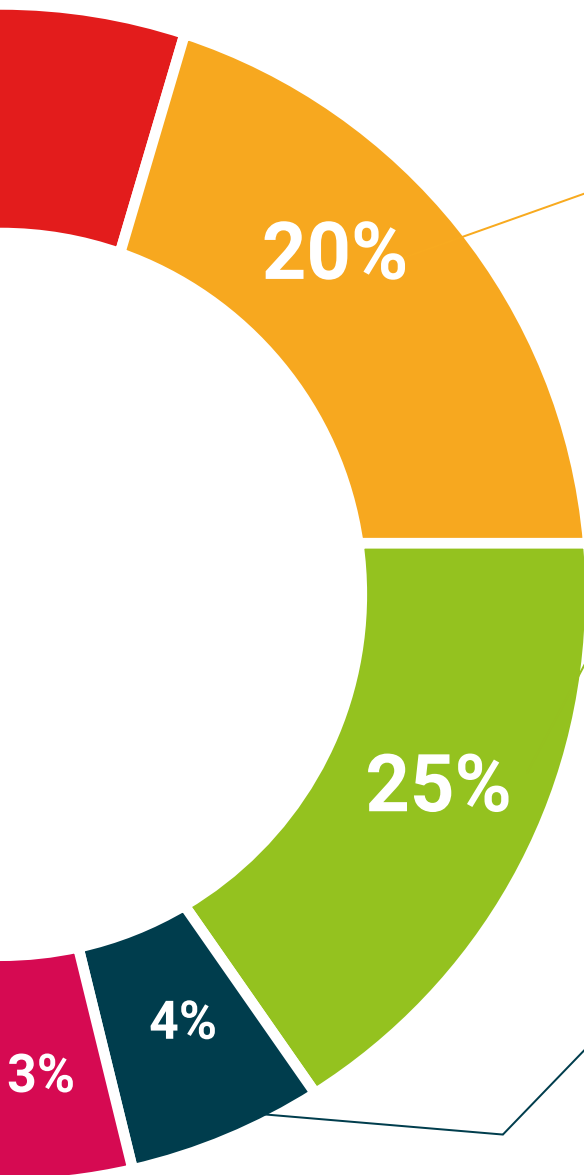
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



05

Titolo

Il Corso Universitario in Comunicazione Visiva garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Corso Universitario in Comunicazione Visiva** 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 **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Corso Universitario in Comunicazione Visiva**

N° Ore Ufficiali: **150 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

Corso Universitario
Comunicazione Visiva

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

Corso Universitario

Comunicazione Visiva

