

Corso Universitario

Illustrazione Applicata al Fumetto





Corso Universitario Illustrazione Applicata al Fumetto

- » 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/design/corso-universitario/illustrazione-applicata-fumetto

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

Il design del fumetto è fortemente legato alla tecnica dell'illustrazione. I nuovi media tecnologici stanno trasformando il lavoro dei professionisti che realizzano queste creazioni. Ecco perché l'obiettivo di questo corso è quello di fornire agli studenti gli strumenti per acquisire un proprio stile in qualità di fumettisti e illustratori. Questo programma mira a preparare professionisti in questo campo. Si tratta di un percorso didattico che consentirà ai professionisti di svolgere il proprio lavoro quotidiano con grande rigore.





“

I professionisti del design devono continuare a specializzarsi nel corso della loro carriera per adattarsi ai nuovi sviluppi del settore”

Il Corso Universitario in Illustrazione Applicata al Fumetto è stato ideato per aiutare i professionisti del design, delle arti grafiche e di altre aree affini a conoscere tutti gli aspetti legati a questo settore.

La creatività è uno degli aspetti più apprezzati dal disegnatore di fumetti, perché è questa capacità che lo distinguerà dagli altri professionisti, soprattutto in un settore in piena espansione. Gli studenti impareranno, grazie a questo Corso Universitario, a conoscere il disegno come strumento creativo e narrativo, a comporre gli elementi visivi nello spazio, a conoscere lo stile e le risorse estetiche. Elementi che ti aiuteranno ad acquisire fiducia nel tuo lavoro e a creare contenuti di qualità.

Questo programma fornisce agli studenti strumenti e competenze specifiche per affrontare con successo la loro attività professionale nell'ampio contesto del design e delle arti grafiche. Lavora su competenze chiave come la conoscenza della realtà e della pratica quotidiana del settore e aumenta la competenza nel monitoraggio e nella supervisione del tuo lavoro.

Trattandosi inoltre di un programma 100% online, lo studente non è condizionato da orari fissi o dalla necessità di spostarsi in un altro luogo fisico, ma può accedere ai contenuti in qualsiasi momento della giornata, conciliando il suo lavoro o la sua vita personale con quella accademica.

Questo **Corso Universitario in Illustrazione Applicata al Fumetto** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Illustrazione Applicata al Fumetto
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui è possibile valutare se stessi per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua particolare enfasi sulle metodologie innovative in Illustrazione Applicata al Fumetto
- ◆ 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



Non perdere l'opportunità di frequentare con TECH questo Corso Universitario in Illustrazione Applicata al Fumetto. È l'opportunità perfetta per avanzare a livello professionale”

“Questo Corso Universitario è il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento sull’Illustrazione Applicata al Fumetto”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del multimedia design e delle arti grafiche, 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’illustrazione applicata al fumetto.

Questa specializzazione raccoglie i migliori materiali didattici, il che ti permetterà uno studio contestuale che faciliterà l’apprendimento.

Questo Corso Universitario 100% online ti permetterà di conciliare i tuoi studi con il lavoro, aumentando le tue conoscenze in questo campo.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Corso Universitario in Illustrazione Applicata al Fumetto è quello di far acquisire ai professionisti conoscenze e competenze per lavorare al meglio. Ti offriamo la garanzia di imparare dai migliori e con una modalità di apprendimento basata sulla pratica per poter svolgere il tuo lavoro in totale sicurezza e con la massima competenza.





“

Questa è la migliore opzione per conoscere gli ultimi progressi nell'Illustrazione Applicata al Fumetto”

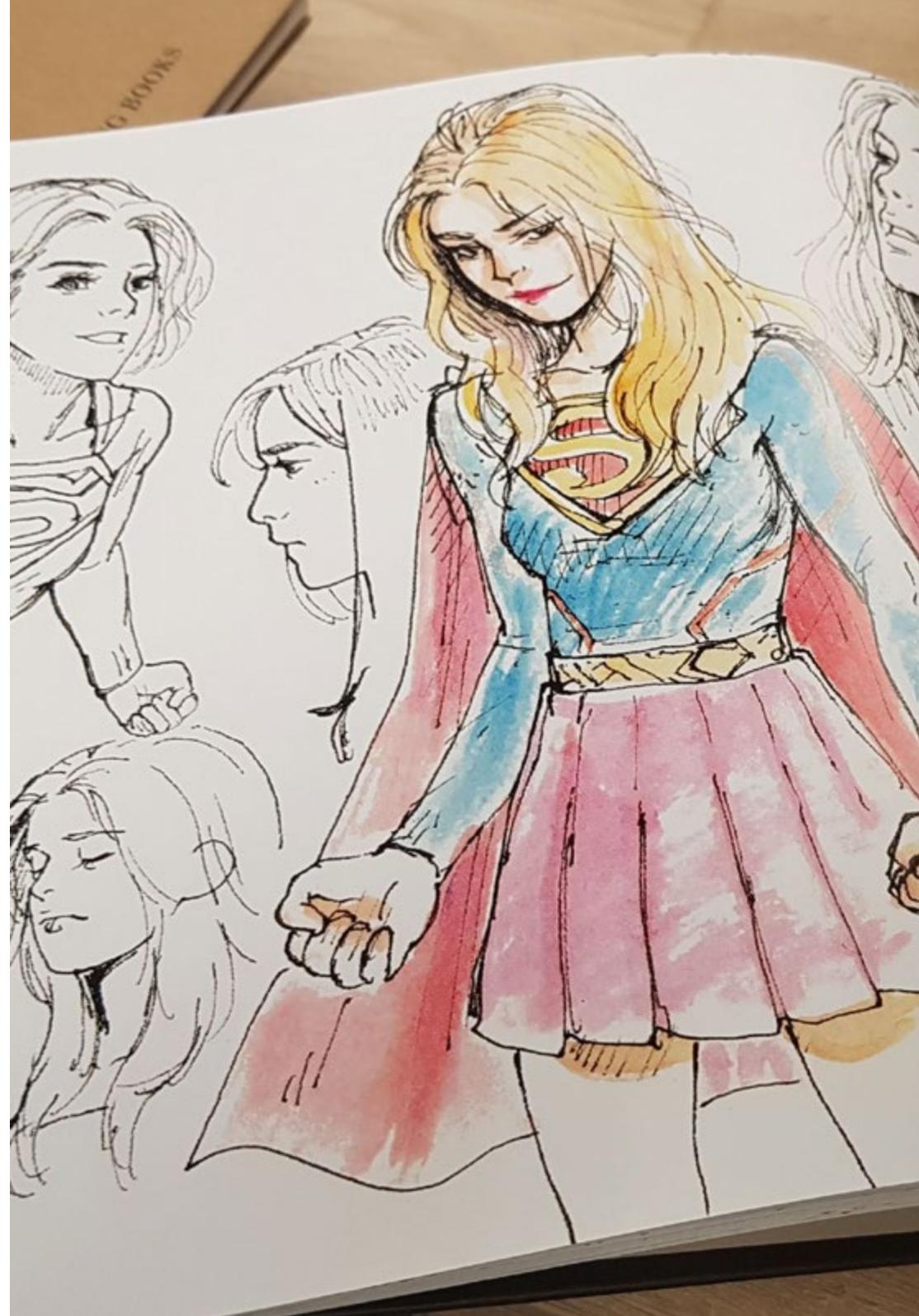


Obiettivo generali

- ◆ Iniziare a conoscere il mondo delle creazioni fumettistiche, comprendendo il processo compositivo a livello narrativo e grafico

“

*Cogli l'occasione per aggiornarti
sugli ultimi progressi relativi
all'Illustrazione Applicata al Fumetto”*





Obiettivi specifici

- ◆ Conoscere e valorizzare le opere e le carriere professionali dei più importanti illustratori
- ◆ Utilizzare sia gli elementi grafici fondamentali come la linea e la macchia, sia quelli più complessi, mediante varie tecniche e strumenti
- ◆ Comprendere l'importanza dell'illustrazione negli sviluppi grafici di diverso tipo
- ◆ Iniziare a lavorare nell'illustrazione per l'infanzia, capirne l'importanza, la sfera di applicazione e le tendenze
- ◆ Iniziare a conoscere il design digitale della moda tramite la creazione di *patterns*

03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata ideata dai migliori professionisti del multimedia design e delle arti grafiche, che vantano ampia esperienza e riconosciuto prestigio professionale.





Snap!!!

“

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

Modulo 1. Illustrazione Applicata al Fumetto

- 1.1. Introduzione all'illustrazione
 - 1.1.1. Differenza tra illustrazione e disegno
 - 1.1.2. Differenza tra illustrazione e pittura
 - 1.1.3. L'illustrazione come disciplina
 - 1.1.4. La catena illustrativa
- 1.2. Introduzione all'illustrazione per l'infanzia
 - 1.2.1. L'affascinante mondo dell'illustrazione per l'infanzia
 - 1.2.2. Il pubblico
 - 1.2.3. Le immagini raccontano una storia
 - 1.2.4. Riferimenti
- 1.3. Progetto: illustrare da una storia
 - 1.3.1. Presentazione e spiegazione del progetto
 - 1.3.2. Sviluppo grafico
 - 1.3.3. Presentazione del progetto
 - 1.3.4. Analisi delle proposte
- 1.4. Introduzione al fumetto
 - 1.4.1. Definizione del concetto
 - 1.4.2. Storia del fumetto
 - 1.4.3. Caratteristiche del fumetto
 - 1.4.4. Elementi del fumetto
- 1.5. Progetto a fumetti: avvio del processo
 - 1.5.1. Fumetto o graphic novel?
 - 1.5.2. Presentazione del progetto
 - 1.5.3. Dibattito di idee: l'argomentazione
 - 1.5.4. Dibattito di idee: personaggi, spazio e tempo
 - 1.5.5. Definizione della storia e numero di vignette
- 1.6. Progetto a fumetti: definizione dello stile e della tecnica grafica
 - 1.6.1. Ricerca di riferimenti nel mondo del fumetto
 - 1.6.2. Bozzetti e prime idee
 - 1.6.3. Sviluppo grafico
 - 1.6.4. Completamento e consegna del progetto
- 1.7. *Matte painting*
 - 1.7.1. In cosa consiste?
 - 1.7.2. Quali competenze deve avere un artista di *matte painting*?
 - 1.7.3. Applicazioni del *matte painting*
 - 1.7.4. Riferimenti visivi
- 1.8. Illustrazione di moda
 - 1.8.1. In cosa consiste?
 - 1.8.2. Breve excursus storico
 - 1.8.3. Applicazioni mobile in primo piano
 - 1.8.4. Bibliografia consigliata
- 1.9. Progetto di moda: avvio
 - 1.9.1. Costruire un'immagine a partire da un concetto
 - 1.9.2. Spiegazione del progetto: illustrazione di 2 stampe
 - 1.9.3. Il concetto di *Rapport*. Creazione manuale di un *pattern*
 - 1.9.4. Creazione di motivi in Illustrator
- 1.10. Progetto di moda: sviluppo
 - 1.10.1. *Pattern* design in Illustrator a partire dal motivo creato
 - 1.10.2. Sviluppo di 2 *pattern*
 - 1.10.3. Assemblaggio del *mockup*
 - 1.10.4. Presentazione e analisi dei progetti



“

*Un'esperienza di specializzazione
unica e decisiva per crescere a
livello professionale"*

04

Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

“

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

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

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Materiali di studio

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

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



Master class

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

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



Pratiche di competenze e competenze

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



Letture complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



05 Titolo

Il Corso Universitario in Illustrazione Applicata al Fumetto ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Illustrazione Applicata al Fumetto** 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 Illustrazione Applicata al Fumetto**

N. Ore Ufficiali: **150 O.**



*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 immersione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Illustrazione Applicata
al Fumetto

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

Corso Universitario

Illustrazione Applicata al Fumetto

ON THE
WAY TO
SUCCESS

tech università
tecnologica

