

Certificat Avancé Image Graphique





Certificat Avancé Image Graphique

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès web: www.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-image-graphique

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 18

05

Diplôme

page 26

01

Présentation

Ce programme en Image Graphique est une formation spécifiquement créée pour les professionnels du design graphique afin de fournir une spécialisation importante dans la conception et la mise en page de publications. À cette fin, la possibilité est offerte d'acquérir les compétences d'un professionnel spécialisé par le biais d'une formation qui assurera la croissance de l'emploi sans problèmes de conciliation. Une occasion unique de développement et de promotion.



“

Un cours de haute intensité qui vous permettra de mesurer de développer une Image Graphique et avec la solvabilité des meilleurs professionnels du secteur”

Ce Certificat Avancé en Image Graphique a été structurée pour offrir un processus de formation intéressant, interactif et, surtout, très efficace dans tout ce qui concerne ce secteur. Pour y parvenir, TECH propose un parcours de croissance clair et continu, qui est également 100% compatible avec d'autres professions.

Grâce à une méthodologie exclusive, ce Certificat Avancé vous fera découvrir toutes les façons de travailler en Image Graphique le professionnel a besoin pour rester à l'avant-garde, connaître les phénomènes changeants de cette forme de communication.

Cette formation couvrira donc les aspects qu'un designer doit connaître pour planifier, développer et finaliser une Image Graphique complète. Il s'agit d'un parcours éducatif qui augmentera progressivement les compétences de l'étudiant pour l'aider à relever les défis d'un professionnel de premier ordre.

Le Certificat Avancé en Image Graphique est présenté comme une option viable pour un professionnel qui décide de travailler de manière indépendante, mais aussi de faire partie d'une organisation ou d'une entreprise. Une piste intéressante de développement professionnel qui bénéficiera des connaissances spécifiques que nous mettons désormais à votre disposition dans cette formation.

Ce **Certificat Avancé en Image Graphique** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Développement d'un grand nombre de cas pratiques présentés par des experts
- ◆ Un contenu graphique, schématique et éminemment pratique
- ◆ Développements et avancées nouveaux et de pointe dans ce domaine
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Des méthodologies innovantes et très efficaces
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Ce programme vous permettra d'améliorer vos compétences et d'actualiser vos connaissances en Image Graphique"

“

Toutes les connaissances nécessaires au professionnel du graphisme dans ce domaine compilées dans un Certificat Avancé très efficace, qui optimisera votre effort avec les meilleurs résultats”

Le développement de ce programme est axé sur la mise en pratique de l'apprentissage théorique proposé. Grâce aux systèmes d'enseignement les plus efficaces, aux méthodes contrastées importées des universités les plus prestigieuses du monde, pourrez acquérir les nouvelles connaissances de manière éminemment pratique. De cette façon, TECH s'efforce de convertir l'effort en compétences réelles et immédiates.

Le système en ligne est un autre des points forts de la proposition de formation. Avec une plateforme interactive bénéficiant des avantages des dernières évolutions technologiques, les outils numériques les plus interactifs nous vous à disposition. Il est ainsi possible d'offrir une forme d'apprentissage totalement adaptable à vos besoins, afin que parfaitement combiner, cette formation avec votre vie personnelle ou professionnelle.

Un apprentissage pratique et intensif qui vous donnera tous les outils nécessaires pour travailler dans ce domaine, dans un Certificat Avancé spécifique et concret.

Une formation créée pour vous permettre de mettre en œuvre presque immédiatement les connaissances acquises dans votre pratique quotidienne.



02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé en Image Graphique est d'offrir aux professionnels un parcours complet pour acquérir les connaissances et les compétences nécessaires à la pratique professionnelle dans ce secteur, avec la sécurité d'apprendre des meilleurs et une forme d'Enquêtes basée sur la pratique qui leur permettra de compléter leur formation avec les connaissances nécessaires pour effectuer leur travail en toute sécurité et compétence.



“

Notre objectif est simple: vous aider à obtenir la mise à jour la plus complète dans un Certificat Avancé totalement compatible avec vos obligations professionnelles et personnelles”



Objectifs généraux

- ◆ Connaître tous les aspects du travail de création et de développement de l'Image Graphique
- ◆ Découvrir la méthodologie appropriée pour la réaliser
- ◆ Apprendre à contrôler tous les processus de production internes et externes

“

Une opportunité créée pour les professionnels qui recherchent un programme intensif et efficace leur permettant de faire un pas en avant significatif dans leur profession”





Objectifs spécifiques

Module 1. Image

- ◆ Connaître l'importance des images à travers l'histoire et aujourd'hui, ainsi que la différence entre les images analogiques et numériques
- ◆ Valoriser et respecter l'héritage photographique en tant que contribution au langage de l'image contemporaine
- ◆ Représenter des objets et des idées de manière artistique (image) et technique (graphiques)
- ◆ Connaissance de base de l'outil Adobe Photoshop
- ◆ Capturer, manipuler et préparer l'image pour son utilisation dans différents médias
- ◆ Maîtriser les ressources grapho-plastiques de la représentation bidimensionnelle

Module 2. Projets d'image

- ◆ Explorer ses propres sentiments à travers des images et différentes techniques créatives
- ◆ Pouvoir se connaître, se comprendre, en désactivant l'exploration visuelle et émotionnelle afin d'atteindre, progressivement, l'acceptation de soi, la confiance en soi et le développement de l'expression libre
- ◆ Proposer un changement dans l'appréciation culturelle du sujet, en comprenant l'impact du contexte dans la création de sa propre identité et de celle des autres
- ◆ Acquérir la capacité d'utiliser les technologies de l'information et de la communication (TIC) dans différents contextes et dans une perspective critique, créative et innovante
- ◆ Développer la capacité critique et la sensibilité esthétique dans l'acquisition, la création et l'utilisation des images
- ◆ Développer l'équilibre psychique et émotionnel, en stimulant l'esprit créatif de chacun et en motivant la liberté individuelle sans repousser aucun type de sujet ou de technique afin d'accorder une plus grande liberté de création

Module 3. Projets de nouveaux médias

- ◆ Être capable de s'adapter aux changements et à l'évolution technologique
- ◆ Connaître les outils informatiques appropriés pour le développement et l'exécution de projets de conception
- ◆ Résoudre des problèmes de conception numérique en appliquant des critères d'optimisation
- ◆ Comprendre l'importance, les fonctions et le rôle actuel de la direction artistique
- ◆ Combiner les techniques analogiques et numériques pour obtenir de meilleurs résultats graphiques
- ◆ Maîtriser la méthodologie de recherche dans la génération de projets, d'idées et de solutions viables

Module 4. Photographie numérique

- ◆ Capturer, manipuler et préparer l'image pour son utilisation dans différents médias
- ◆ Connaître les principes fondamentaux de la technologie photographique et audiovisuelle
- ◆ Connaître le langage et les ressources expressives de la photographie et de l'audiovisuel
- ◆ Connaître les œuvres photographiques et audiovisuelles pertinentes
- ◆ Mettre en relation les langages formels et symboliques avec la fonctionnalité spécifique
- ◆ Manipuler les équipements d'éclairage et de mesure de base en photographie
- ◆ Comprendre le comportement et les caractéristiques de la lumière, en valorisant ses qualités expressives

03

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe de professionnels, conscients de la pertinence actuelle de la formation pour avancer sur le marché du travail avec sécurité et compétitivité, et pour exercer la profession avec excellence.





“

Ce Certificat Avancé contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché”

Module 1. Image

- 1.1. L'image au cours de l'histoire
 - 1.1.1. Brève histoire de l'image
 - 1.1.2. Image, société et communication
 - 1.1.3. Nature d'une image
 - 1.1.4. Références bibliographiques
- 1.2. Introduction à l'image
 - 1.2.1. Imagerie analogique
 - 1.2.2. Imagerie numérique
 - 1.2.3. Sources et création d'images
 - 1.2.4. L'importance des images dans la conception
- 1.3. Images
 - 1.3.1. Images vectorielles
 - 1.3.2. Bitmaps
 - 1.3.3. Caractéristiques
 - 1.3.4. Où les trouver?
- 1.4. Image photographique
 - 1.4.1. Réglages des appareils photo analogiques et numériques
 - 1.4.2. Profondeur de champ ou distance hyperfocale
 - 1.4.3. Mise au point de la caméra
 - 1.4.4. Longueur focale
- 1.5. Composants de l'image numérique
 - 1.5.1. L'imagerie numérique et son importance actuelle
 - 1.5.2. Résolution
 - 1.5.3. Dimensions
 - 1.5.4. Profondeur de bit
- 1.6. Introduction à Photoshop I: concepts de base
 - 1.6.1. Création ou ouverture d'images
 - 1.6.2. L'interface de Photoshop
 - 1.6.3. Outils de: zoom et de défilement
 - 1.6.4. Commande d'annulation
 - 1.6.5. Sauvegarder les images
- 1.7. Introduction à Photoshop II: redimensionnement
 - 1.7.1. Redimensionnement
 - 1.7.2. Résolution
 - 1.7.3. Coupe et ajustement
 - 1.7.4. Agrandir une toile
- 1.8. Les calques dans Photoshop
 - 1.8.1. Que sont les couches?
 - 1.8.2. Concepts de base
 - 1.8.3. Redimensionnement d'une couche
 - 1.8.4. Ajouter des images à un calque
 - 1.8.5. Déverrouiller la couche
- 1.9. Améliorer la qualité d'une image dans Photoshop
 - 1.9.1. Luminosité et contraste
 - 1.9.2. Intensité de la couleur
 - 1.9.3. Teinte et saturation
 - 1.9.4. Couches de réglage
 - 1.9.5. Niveaux et courbes
 - 1.9.6. Exposition
 - 1.9.7. Ombres et lumières
- 1.10. Retouche dans Photoshop
 - 1.10.1. Outils de réparation
 - 1.10.2. Clone Stamp
 - 1.10.3. Pratique 1: retoucher la qualité d'une image
 - 1.10.4. Pratique 2: réparer une vieille image



Module 2. Projets d' image

- 2.1. Art-thérapie
 - 2.1.1. Qu'est-ce que l'art-thérapie?
 - 2.1.2. Origine de l'art-thérapie
 - 2.1.3. Fonction et avantages
 - 2.1.4. Références visuelles
- 2.2. Conscience de soi
 - 2.2.1. Activité I: Qui ai-je été?
 - 2.2.2. Activité II: Qui suis-je?
 - 2.2.3. Activité III: Je avec moi
 - 2.2.4. Réflexion
- 2.3. Transitions d'identité
 - 2.3.1. Activité: mes transitions identitaires
 - 2.3.2. Référents
 - 2.3.3. Développement de l'activité
 - 2.3.4. Analyse des résultats
- 2.4. Le corps, lieu d'inscription et de reconstruction du sens
 - 2.4.1. Présentation: Corps idéal?
 - 2.4.2. Stéréotypes sociaux, hommes et femmes
 - 2.4.3. Approche réflexive: le corps comme terrain de signification
 - 2.4.4. Activité: représentation de l'idéal corporel social et personnel
 - 2.4.5. Conclusions
- 2.5. L'image abstraite
 - 2.5.1. L'image représentative
 - 2.5.2. L'image abstraite
 - 2.5.3. L'image symbolique
 - 2.5.4. Activité: la voie de l'abstraction
- 2.6. Images identifiables I: textures
 - 2.6.1. Art haptique: du visuel au tactile
 - 2.6.2. L'importance des textures
 - 2.6.3. Textures tactiles
 - 2.6.4. Textures optiques
 - 2.6.5. Textures fictives
 - 2.6.6. Textures organiques et géométriques

- 2.7. Images identifiables II: textures du projet
 - 2.7.1. Activité: histoire pour enfants avec textures
 - 2.7.2. Thèmes, couleurs et matériaux
 - 2.7.3. Organisation
 - 2.7.4. Références visuelles
- 2.8. L'expérience de la couleur
 - 2.8.1. L'utilisation de la couleur. Mandalas
 - 2.8.2. Artistes référents
 - 2.8.3. Activité: installation expérimentale avec la couleur
 - 2.8.4. Analyse et conclusions
- 2.9. Expérimenter l'imagerie numérique
 - 2.9.1. Présentation de l'activité
 - 2.9.2. Recherche d'images de référence
 - 2.9.3. Processus d'esquisse
 - 2.9.4. Encrage et coloration dans Photoshop
 - 2.9.5. Finitions et présentation
- 2.10. Au-delà de l'image: les métadonnées
 - 2.10.1. Conception numérique et métadonnées
 - 2.10.2. Incorporation de métadonnées
 - 2.10.3. Structures de méta-information
 - 2.10.4. Références

Module 3. Projets de nouveaux médias

- 3.1. Direction artistique
 - 3.1.1. Qu'est-ce que la direction artistique?
 - 3.1.2. Fonctions
 - 3.1.3. Le directeur artistique dans son travail quotidien
 - 3.1.4. Référents
- 3.2. Projet d'aquarelle numérique
 - 3.2.1. L'aquarelle, une tendance actuelle
 - 3.2.2. Explication du projet
 - 3.2.3. Références visuelles
 - 3.2.4. Recherche de références

- 3.3. Outils de couleur dans Photoshop
 - 3.3.1. De quels outils de couleur disposons-nous?
 - 3.3.2. La brosse numérique, comment l'utiliser?
 - 3.3.3. Textures d'aquarelle: le processus analogique
 - 3.3.4. Textures d'aquarelle: processus numérique
- 3.4. Processus de création et de dessin
 - 3.4.1. Créer un *moodboard*
 - 3.4.2. Création de la composition
 - 3.4.3. Dessiner la composition
 - 3.4.4. Finalisation des détails du dessin
- 3.5. Traitement des couleurs
 - 3.5.1. Couleur de base
 - 3.5.2. Coloration des éléments secondaires
 - 3.5.3. Ombrage
 - 3.5.4. Détails de finition
- 3.6. Textures, filtres et exportation du projet
 - 3.6.1. Application de textures
 - 3.6.2. Application de filtres et d'effets
 - 3.6.3. Une exportation efficace
 - 3.6.4. Présentation et analyse du projet
- 3.7. Viral et publicité
 - 3.7.1. Marketing viral
 - 3.7.2. Marketing d' *influencers*
 - 3.7.3. Références
 - 3.7.4. Pratique: référencement et argumentation
- 3.8. Créer une réalité augmentée
 - 3.8.1. Applications de test
 - 3.8.2. Projet: créez votre propre filtre de réalité augmentée
 - 3.8.3. Que sont les filtres sur Instagram?
 - 3.8.4. *Moodboard* du projet
- 3.9. Développement du projet
 - 3.9.1. Support nécessaire
 - 3.9.2. Sketches
 - 3.9.3. Ajouter de la couleur
 - 3.9.4. Numérisation

- 3.10. Spark AR
 - 3.10.1. Interface
 - 3.10.2. Éléments d'interface I
 - 3.10.3. Éléments d'interface II
 - 3.10.4. Filtre d'exportation et de publication

Module 4. Photographie numérique

- 4.1. Introduction au médium photographique contemporain
 - 4.1.1. Origines de la photographie: la camera obscura
 - 4.1.2. La fixation de l'image. Jalons: le daguerréotype et le calotype
 - 4.1.3. L'appareil à sténopé
 - 4.1.4. L'instantané photographique. Kodak et la popularisation du médium
- 4.2. Principes de la photographie numérique
 - 4.2.1. *Street photography*: la photographie comme miroir social
 - 4.2.2. Principes fondamentaux de l'imagerie numérique
 - 4.2.3. JPG et RAW
 - 4.2.4. Laboratoire numérique
- 4.3. Concepts, équipements et techniques photographiques
 - 4.3.1. La caméra: angle de vue et objectifs
 - 4.3.2. Mesureur d'exposition. Réglage de l'exposition
 - 4.3.3. Éléments contrôle de l'image
 - 4.3.4. Pratique I: contrôler la caméra
- 4.4. Éclairage
 - 4.4.1. La lumière naturelle et son importance
 - 4.4.2. Propriétés de la lumière
 - 4.4.3. Lumière continue et lumière de mise au point
 - 4.4.4. Systèmes d'éclairage
 - 4.4.5. Accessoires pour la manipulation de la lumière
 - 4.4.6. Les antécédents. Outils commerciaux
- 4.5. Flash
 - 4.5.1. Principales fonctions d'un flash
 - 4.5.2. Types de flashes
 - 4.5.3. Torche flash
 - 4.5.4. Avantages et inconvénients
- 4.6. Photographie par caméra professionnelle
 - 4.6.1. Photographie *Lifestyle*. À la recherche de coins et de recoins
 - 4.6.2. Pratique II: Jouer avec la lumière
 - 4.6.3. Pratique III: les espaces négatifs
 - 4.6.4. Pratique IV: capturer l'émotion
- 4.7. La photographie mobile: introduction
 - 4.7.1. Notre appareil photo de poche et autres supports
 - 4.7.2. Obtenir la meilleure qualité
 - 4.7.3. Astuces de composition
 - 4.7.4. Créer une atmosphère
- 4.8. Photographie mobile: projet
 - 4.8.1. Les *flatlay*
 - 4.8.2. Photographie en intérieur
 - 4.8.3. Des idées créatives: Par où commencer?
 - 4.8.4. Pratique VI: premières photographies
- 4.9. Photographie mobile: édition
 - 4.9.1. Retouche photo avec Snapseed
 - 4.9.2. Retouche photo avec VSCO
 - 4.9.3. Retouche photo avec Instagram
 - 4.9.4. Pratique IV: retouche de vos photos
- 4.10. Le projet de création photographique
 - 4.10.1. Principaux auteurs de la création photographique contemporaine
 - 4.10.2. Le portfolio photographique
 - 4.10.3. Références du portefeuille visuel
 - 4.10.4. Constituez votre portefeuille de résultats

04

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu
les meilleurs résultats
d'apprentissage de toutes les
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



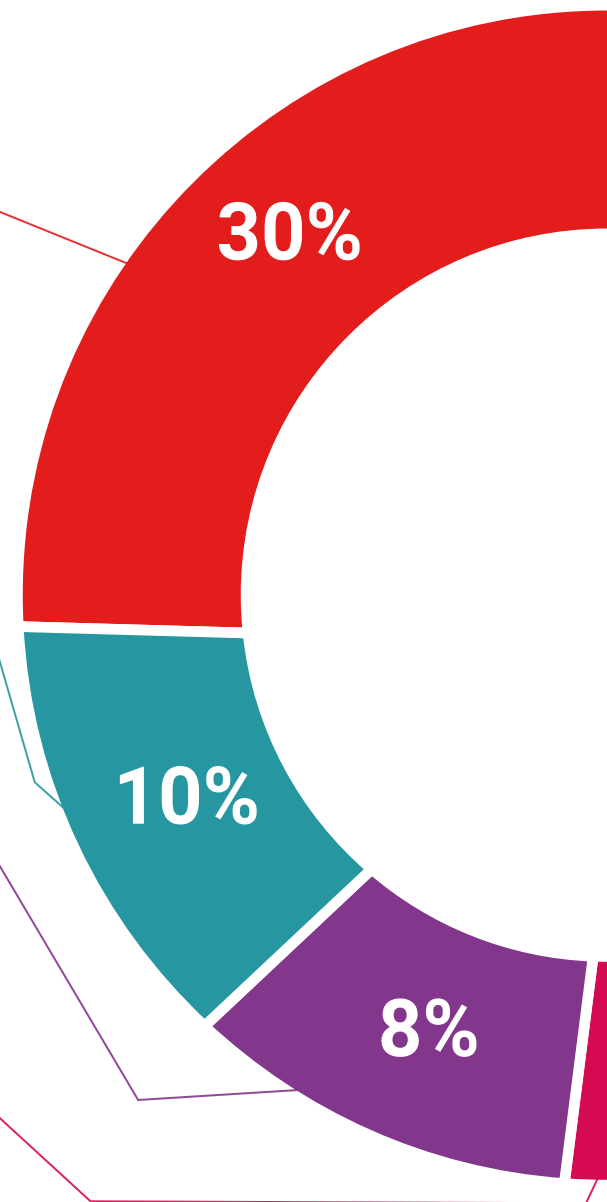
Pratiques en compétences et aptitudes

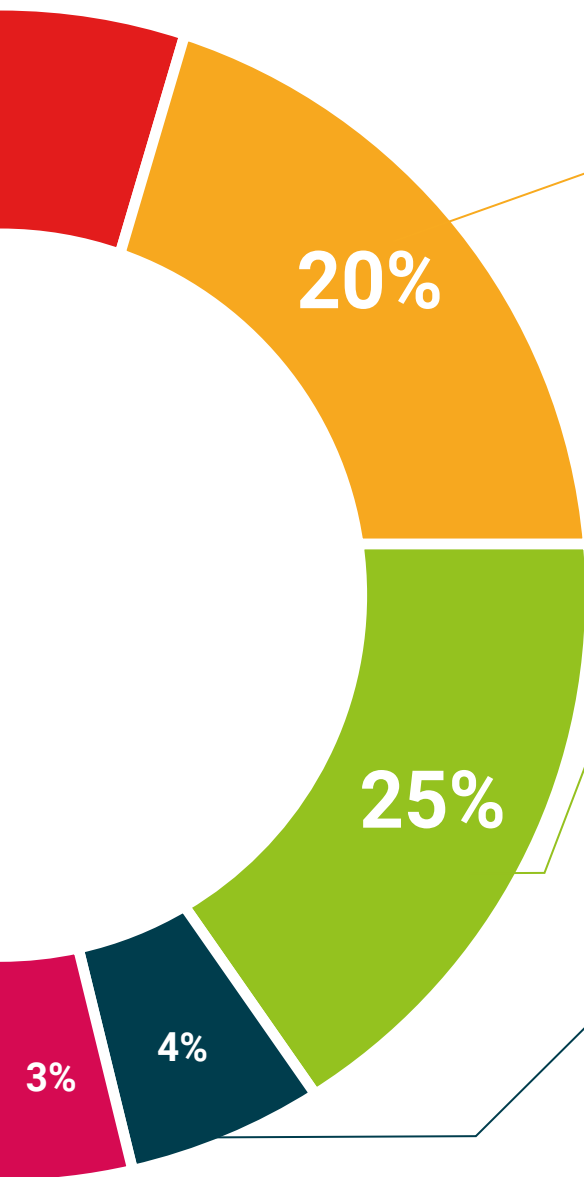
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Image Graphique vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat Avancé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Image Graphique** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Image Graphique**

N.º d'heures officielles: **600 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Image Graphique

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé Image Graphique

