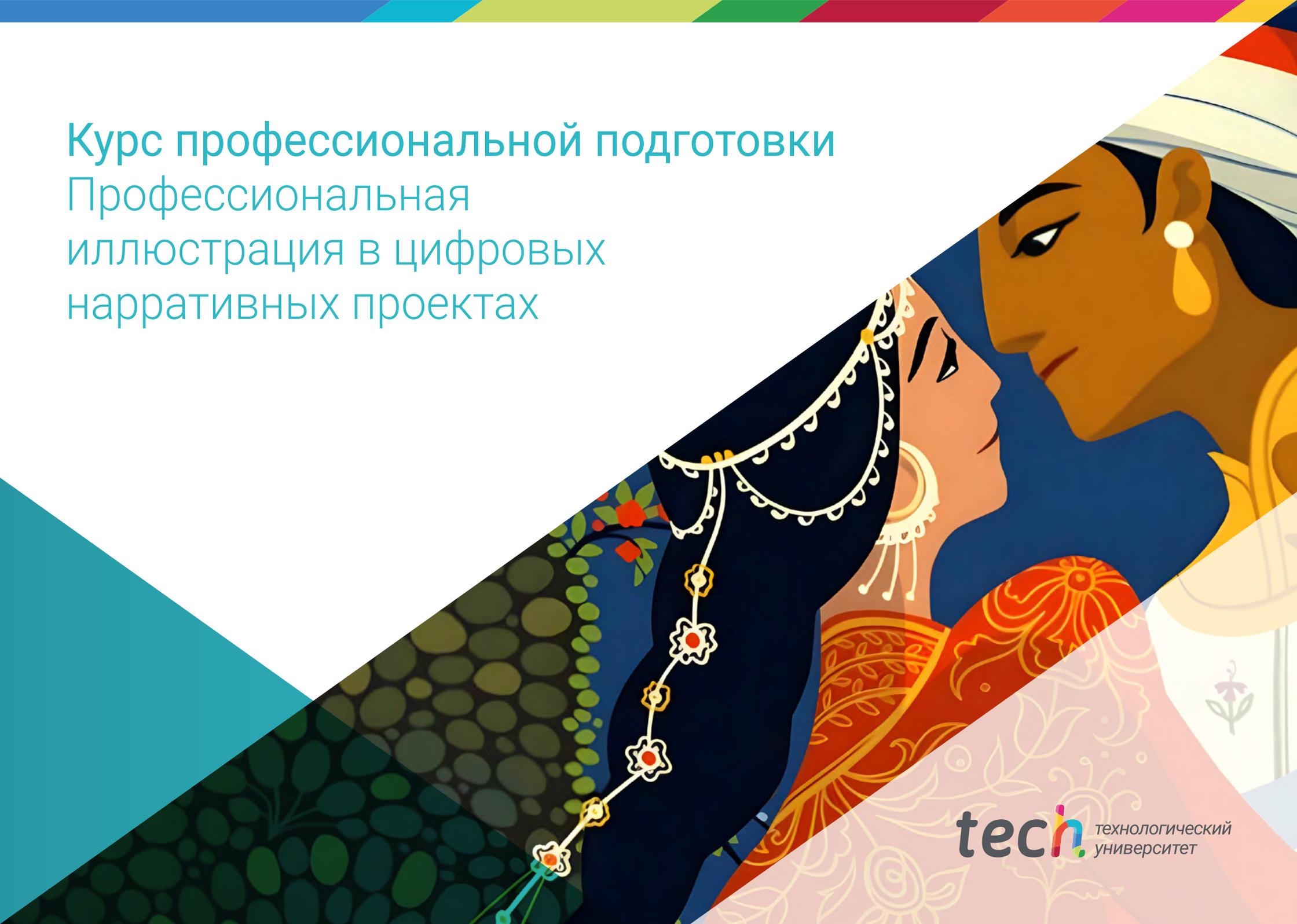


Курс профессиональной подготовки  
Профессиональная  
иллюстрация в цифровых  
нарративных проектах





## Курс профессиональной подготовки

Профессиональная  
иллюстрация в цифровых  
нарративных проектах

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-professional-illustration-digital-narrative-project](http://www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-professional-illustration-digital-narrative-project)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Структура и содержание

---

стр. 12

04

Методика обучения

---

стр. 18

05

Квалификация

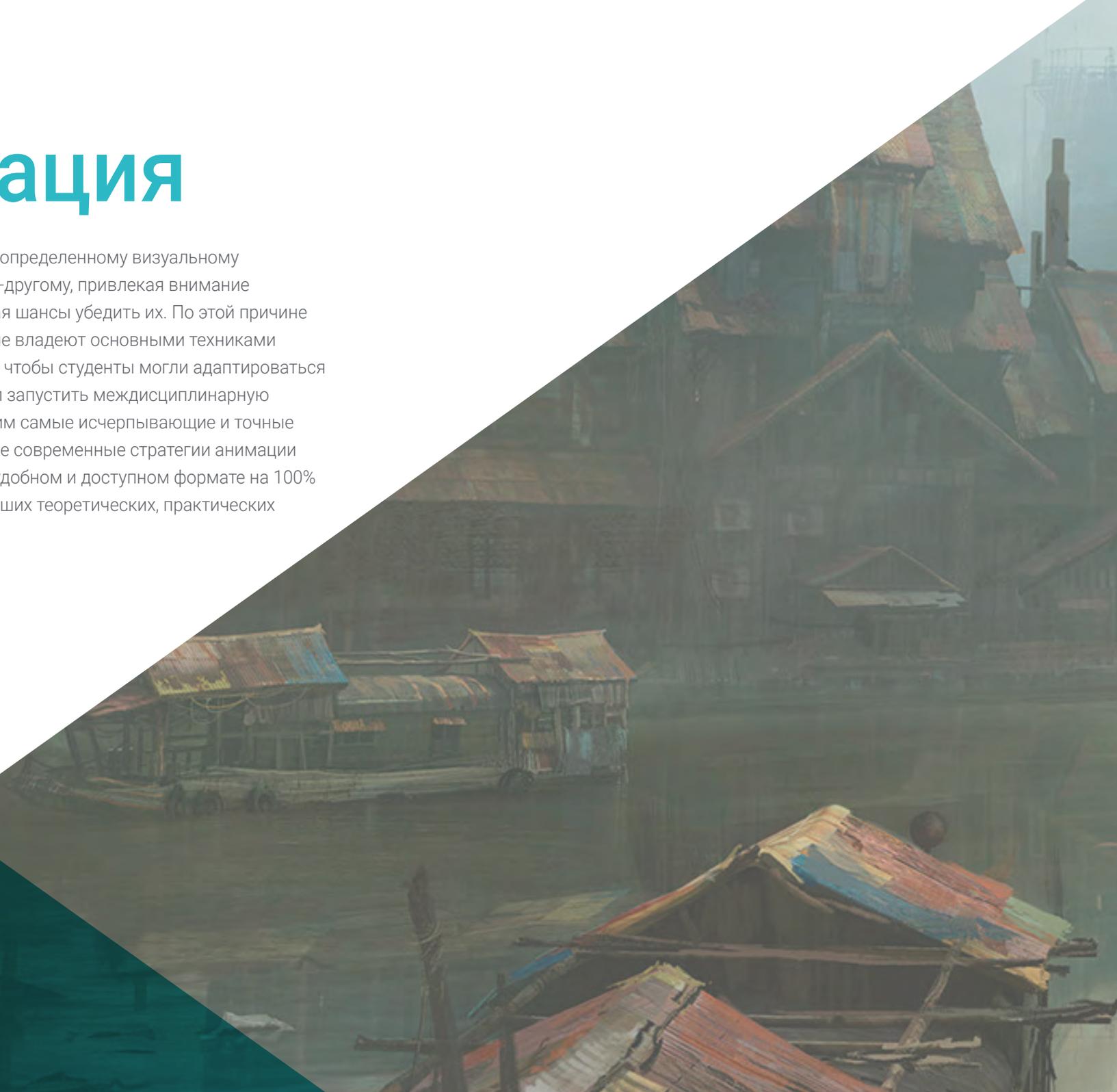
---

стр. 28

# 01

# Презентация

Способность адаптировать сообщение к определенному визуальному стилю позволяет рассказать историю по-другому, привлекая внимание большего количества людей и увеличивая шансы убедить их. По этой причине растет спрос на профессионалов, которые владеют основными техниками и инструментами иллюстрации. Для того чтобы студенты могли адаптироваться к требованиям этого спроса, ТЕСН решил запустить междисциплинарную и динамичную программу, которая даст им самые исчерпывающие и точные знания, позволяющие реализовать самые современные стратегии анимации и дизайна в своей практике. И все это в удобном и доступном формате на 100% онлайн, который включает 720 часов лучших теоретических, практических и дополнительных материалов.



““

*Идеальная программа, которая дополнит ваш профессиональный опыт иллюстратора и придаст вашему резюме особый плюс, который позволит вам выделиться в любом проекте при приеме на работу”*

Возможности коммуникации, которые возникли в результате развития цифрового нарратива, позволили создать более эффективные и специализированные креативные стратегии с потенциальным убеждающим эффектом, способным охватить более широкую целевую аудиторию и сделать это более эффективно. Кроме того, за прошедшие годы были внедрены новые инструменты, которые становятся все более конкретными и полными, что не только облегчило работу профессионалов в этом секторе, но и позволило им разрабатывать более технические проекты, адаптированные к требованиям современного рынка.

TECH собрал в данном Курсе профессиональной подготовки в области профессиональной иллюстрации в цифровых нарративных проектах самую полную и точную информацию, чтобы студенты могли стать специалистами в этой области на 100% в онлайн-режиме. Это междисциплинарная и динамичная программа, в которой студенты рассмотрят ключевые моменты иллюстрации в цифровом искусстве и создание комиксов как средства выражения, а также тонкости анимации и ее будущие парадигмы. В заключение, курс введет студента в область *концепт-арта* и позволит ему глубоко освоить основные инструменты и креативные стратегии для превращения идей в изображения.

Для этого вы получите 720 часов теоретического и практического содержания, к которому добавлены дополнительные материалы высокого качества: подробные видео, изображения, динамические конспекты, упражнения для самопознания, научные статьи и дополнительное чтение. Таким образом, вы сможете углубленно изучить различные аспекты учебной программы в индивидуальном порядке, проходя учебный курс, адаптированный к различным уровням требований студентов.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области профессиональной иллюстрации в цифровых нарративных проектах** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области профессиональной иллюстрации
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Благодаря удобному формату на 100% онлайн вы сможете работать над совершенствованием своих креативных навыков в управлении цифровыми нарративными проектами из любого места и без фиксированных графиков”*

“

*Идеальная программа для глубокого изучения тонкостей концепт-арта и развития специализированных знаний в области профессиональных скульптурных техник в цифровой среде”*

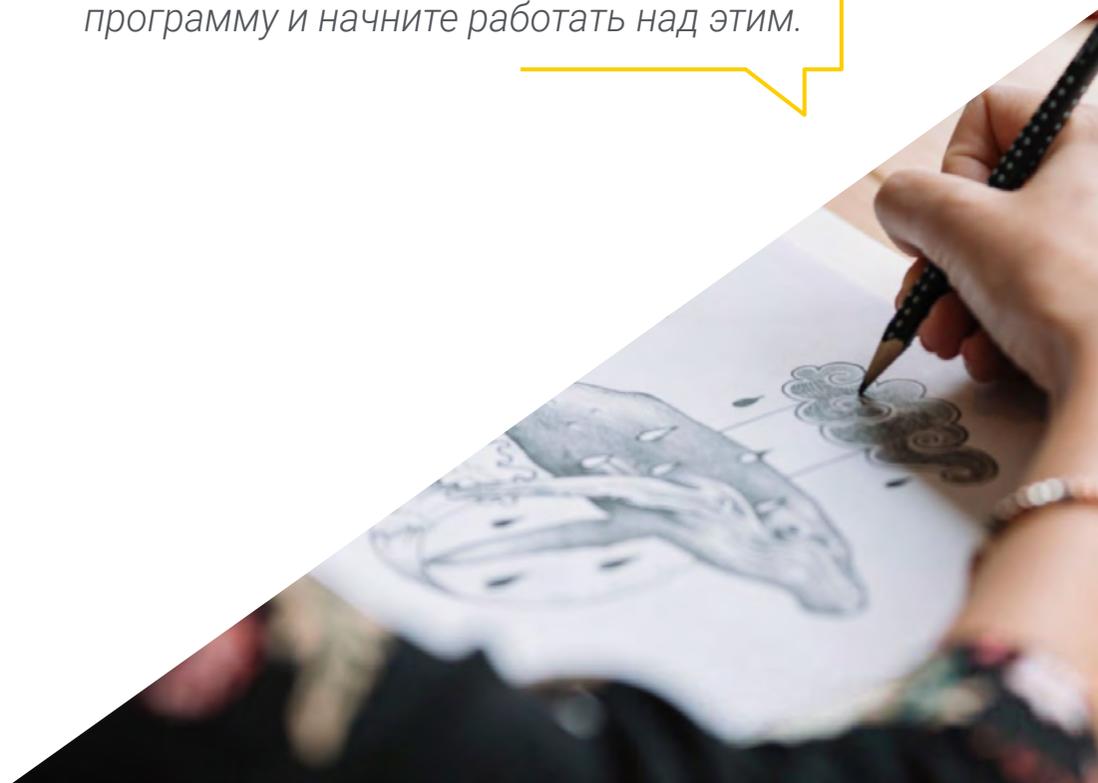
Преподавательский состав программы включает профессионалов отрасли, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанных специалистов из ведущих сообществ и передовых университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом обстоятельств и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура данной программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной деятельности, возникающие в течение учебного курса. В этом студенту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*Вы будете работать с самыми современными инструментами в области профессионального креатива, ориентированного на анимацию.*

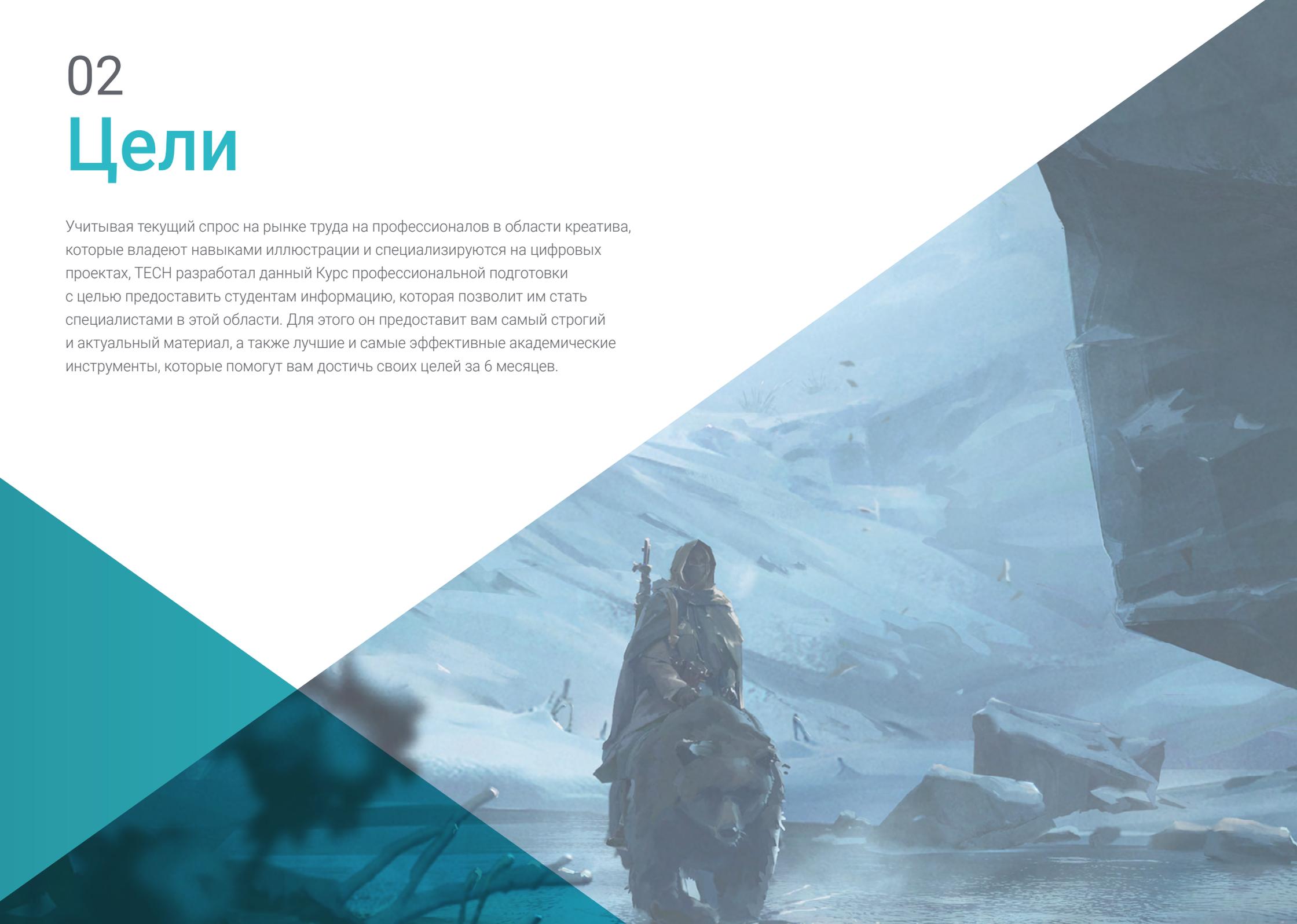
*Хотите приобрести навыки эксперта в области иллюстрации и семиотики для цифровых каналов? Выберите данную программу и начните работать над этим.*



# 02

## Цели

Учитывая текущий спрос на рынке труда на профессионалов в области креатива, которые владеют навыками иллюстрации и специализируются на цифровых проектах, ТЕСН разработал данный Курс профессиональной подготовки с целью предоставить студентам информацию, которая позволит им стать специалистами в этой области. Для этого он предоставит вам самый строгий и актуальный материал, а также лучшие и самые эффективные академические инструменты, которые помогут вам достичь своих целей за 6 месяцев.



“

*Благодаря данному Курсу профессиональной подготовки вы освоите самые эффективные стратегии концепт-арта, внедрив в свой профессиональный опыт умение визуально фиксировать технические и сложные креативные идеи”*



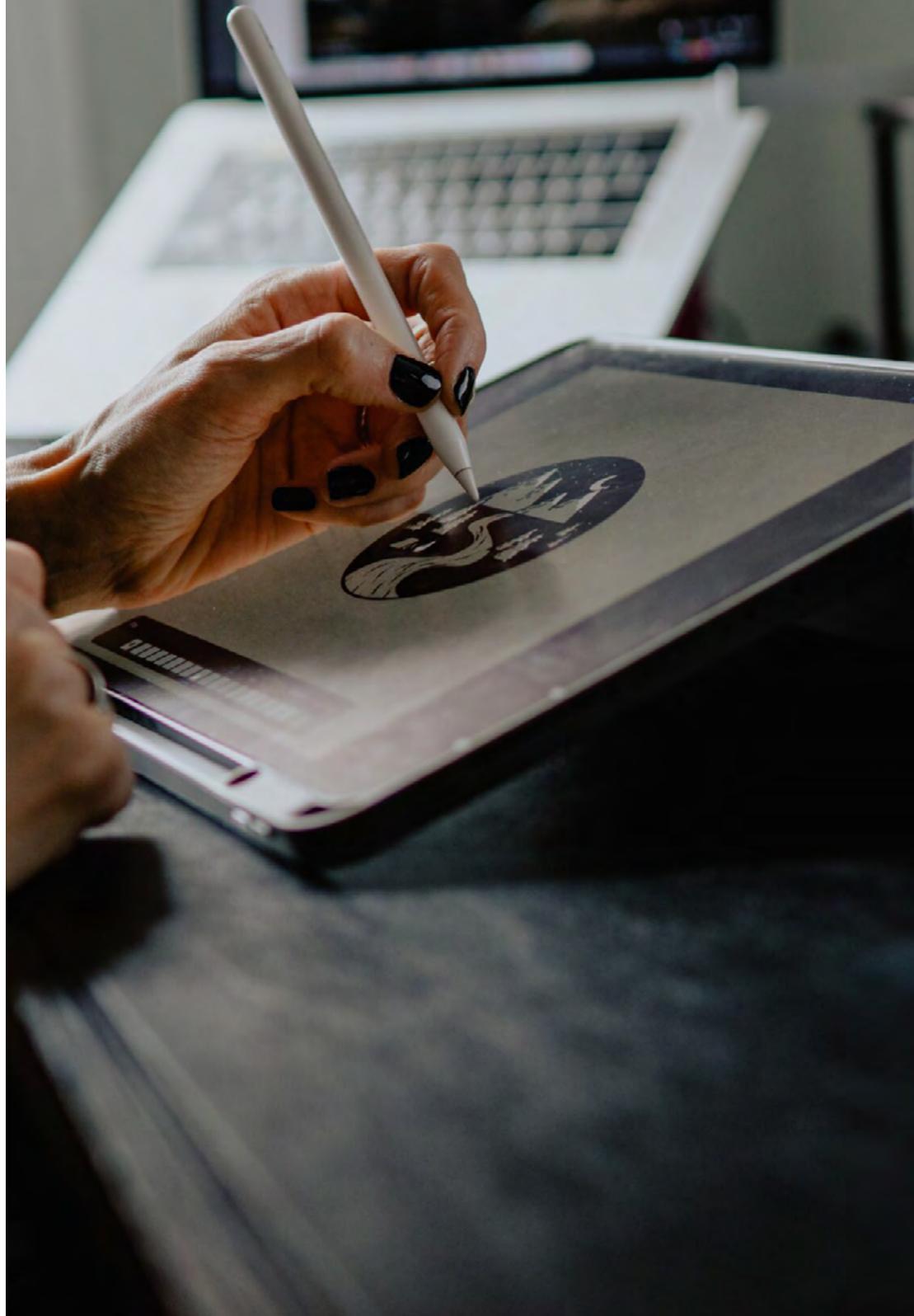
## Общие цели

---

- ♦ Развивать специальные знания в области современных тенденций цифрового дизайна
- ♦ Подробно изучить наиболее практичные и эффективные инструменты для создания цифровых нарративных проектов
- ♦ Адаптировать профессиональный профиль студента к текущим потребностям рынка труда

“

*Хотите усовершенствовать свои навыки в области профессиональной иллюстрации, ориентированной на комиксы? Запишитесь на эту программу и станьте профессиональным иллюстратором вместе с TECH”*





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. Применение цифрового нарратива в иллюстрации

- ◆ Знать цифровой нарратив для возможности его применения в области иллюстрации
- ◆ Определять киберкультуру как основополагающую часть цифрового искусства
- ◆ Управлять нарративом семиотики как способом выражения в собственном рисунке
- ◆ Знать основные тенденции в области иллюстрации и проводить сравнительный анализ работ разных художников
- ◆ Совершенствовать визуальную технику графических повествований и оценивать сторителлинг в развитии персонажа

### Модуль 2. Профессиональная иллюстрация, ориентированная на комиксы

- ◆ Интерпретировать комиксы как средство самовыражения для многих иллюстраторов
- ◆ Знать различные эстетические приемы в визуальной разработке комикса
- ◆ Изучать визуальные и повествовательные мотивы в жанрах комиксов о супергероях и в жанре фэнтези или приключений
- ◆ Анализировать комиксы в Азии, с формальным изучением манги как издательской продукции в Японии
- ◆ Понимать визуальные мотивы манги и аниме и их построение

### Модуль 3. Иллюстрация и анимация

- ◆ Применять средства анимации с помощью цифровой иллюстрации
- ◆ Знать наиболее сложные инструменты для профессиональной и эффективной работы в области анимации
- ◆ Изучать успешные визуальные референсы, задавшие парадигмы в различных анимационных студиях
- ◆ Проиллюстрировать в соответствии с рядом принципов рекламную кампанию, которая впоследствии будет анимирована
- ◆ Различать технические аспекты при работе в 2D- или 3D-анимации

### Модуль 4. Концепт-арт

- ◆ Внедрять *концепт-арт* как художественную модель в креативной сфере профессионального дизайнера и иллюстратора
- ◆ Применять профессиональные скульптурные техники в цифровом пространстве
- ◆ Знать 3D-текстурирование и окрашивание различных элементов, подлежащих моделированию
- ◆ Оценивать цифровые инструменты, доступные для моделирования персонажа или карикатуры и учитывать предварительно изученные визуальные требования
- ◆ Моделировать реальный 3D-проект, вводя понятия кинематографического языка и требования к режиссуре

# 03

## Структура и содержание

Конкуренция на рынке академических предложений, позволяющих специализироваться в области цифрового нарратива, очень велика. Однако ни одна программа не сравнится с той, которую предлагает ТЕСН. Это связано с тем, что данный университет включает во все свои учебные курсы не только лучшие теоретические материалы, но и предлагает практические кейсы, с помощью которых студенты могут совершенствовать свои навыки. Он также подбирает разнообразные высококачественные дополнительные материалы, которые позволяют студентам в индивидуальном порядке изучить наиболее важные для их профессиональной деятельности понятия.



“

*Благодаря методологии преподавания, которую использует ТЕСН в своих программах, вы станете свидетелем естественного и прогрессивного процесса обучения, без необходимости тратить лишние часы на заучивание”*

## Модуль 1. Применение цифрового нарратива в иллюстрации

- 1.1. Как перевести цифровой нарратив в иллюстрацию?
  - 1.1.1. Цифровой нарратив
  - 1.1.2. Искусство рассказывать истории
  - 1.1.3. Доступные ресурсы
- 1.2. Киберкультура и цифровое искусство
  - 1.2.1. Киберкультура нового века
  - 1.2.2. Культура, применяемая к технологиям
  - 1.2.3. Успешные иллюстраторы в цифровой среде
- 1.3. Нарративная иллюстрация
  - 1.3.1. Рассказ истории
  - 1.3.2. Сценарий и доработка
  - 1.3.3. Непрерывность
  - 1.3.4. Другие нарративные элементы
- 1.4. Иллюстрация и семиотика
  - 1.4.1. Семиология в области иллюстрации
  - 1.4.2. Символика как ресурс
  - 1.4.3. Синтаксис изображения
- 1.5. Графика, которая говорит сама за себя
  - 1.5.1. Устранение текста
  - 1.5.2. Графическое выражение
  - 1.5.3. Рисовать с учетом дискурса
  - 1.5.4. Детский рисунок как парадигма
- 1.6. Цифровой нарратив как образовательный ресурс
  - 1.6.1. Разработка нарративов
  - 1.6.2. Гипертекстовая среда
  - 1.6.3. Мультимедийная среда

- 1.7. Сила сторителлинга
  - 1.7.1. Эффективное использование сторителлинга
  - 1.7.2. Управление дискурсом
  - 1.7.3. Дополнительные действия
  - 1.7.4. Применение нюансов
- 1.8. Основные тенденции в области иллюстрирования
  - 1.8.1. Успешные художники
  - 1.8.2. Визуальные стили, которые оставили след в истории
  - 1.8.3. Копировать или определить свой собственный стиль?
  - 1.8.4. Потенциальный потребительский спрос
- 1.9. Приемы нарратива для улучшения визуального восприятия
  - 1.9.1. Визуальный нарратив
  - 1.9.2. Гармония и контраст
  - 1.9.3. Связь с историей
  - 1.9.4. Визуальные аллегории
- 1.10. Нарративная визуальная идентичность персонажа
  - 1.10.1. Идентификация персонажа
  - 1.10.2. Поведение и жесты
  - 1.10.3. Автобиография
  - 1.10.4. Графический дискурс и проекционная поддержка

## Модуль 2. Профессиональная иллюстрация, ориентированная на комиксы

- 2.1. Комикс как средство выражения
  - 2.1.1. Комикс как средство графической коммуникации
  - 2.1.2. Дизайн визуальных историй
  - 2.1.3. Воспроизведение цвета в комиксе
- 2.2. Техники и эволюция комикса
  - 2.2.1. Зарождение комикса
  - 2.2.2. Графическая эволюция
  - 2.2.3. Нарративные мотивы
  - 2.2.4. Представление элементов

- 2.3. Формальное мышление
  - 2.3.1. Структура комикса
  - 2.3.2. Нарратив истории
  - 2.3.3. Дизайн персонажей
  - 2.3.4. Дизайн сцен
  - 2.3.5. Дискурс сцен
- 2.4. Жанр супергероев
  - 2.4.1. Комикс о супергероях
  - 2.4.2. Кейс Marvel Comics
  - 2.4.3. Кейс DC Comics
  - 2.4.4. Визуальный дизайн
- 2.5. Жанр фэнтези и приключений
  - 2.5.1. Жанр фэнтези
  - 2.5.2. Дизайн фантастических персонажей
  - 2.5.3. Ресурсы и визуальные референсы
- 2.6. Комикс в Азии
  - 2.6.1. Визуальные принципы иллюстрации в Азии
  - 2.6.2. Каллиграфический дизайн на Востоке
  - 2.6.3. Визуальная нарративная структура комиксов
  - 2.6.4. Восточный графический дизайн
- 2.7. Техническое развитие манги
  - 2.7.1. Дизайн манги
  - 2.7.2. Формальные аспекты и структура
  - 2.7.3. *Сторителлинг* и графический сценарий
- 2.8. Взаимосвязь между мангой и аниме
  - 2.8.1. Анимация в Японии
  - 2.8.2. Характеристики аниме
  - 2.8.3. Процесс создания аниме
  - 2.8.4. Визуальные техники в аниме

- 2.9. Комикс в цифровой среде
  - 2.9.1. Комикс на экране
  - 2.9.2. Анимация комикса
  - 2.9.3. Цветовой баланс и визуальные коды
  - 2.9.4. Графическая структура и форматы
- 2.10. Проект: дизайн персонализированного комикса
  - 2.10.1. Постановка целей
  - 2.10.2. Сюжет, который необходимо разработать
  - 2.10.3. Персонажи и исполнители
  - 2.10.4. Моделирование сцен
  - 2.10.5. Форматы

## Модуль 3. Иллюстрация и анимация

- 3.1. Анимация как средство иллюстрации
  - 3.1.1. Рисование для анимации
  - 3.1.2. Первые эскизы
  - 3.1.3. Подходы и финальные работы
  - 3.1.4. Иллюстрация с движением
- 3.2. Сложность анимации
  - 3.2.1. Технология в области анимации
  - 3.2.2. Приемы для анимации элементов
  - 3.2.3. Новые методы и техники
- 3.3. Парадигмы успеха в анимации
  - 3.3.1. Признание успеха
  - 3.3.2. Лучшие анимационные студии
  - 3.3.3. Визуальные тенденции
  - 3.3.4. Короткометражные и полнометражные фильмы
- 3.4. Современная технология в анимации
  - 3.4.1. Что необходимо для того, чтобы анимировать иллюстрацию?
  - 3.4.2. Доступное программное обеспечение для анимации
  - 3.4.3. Оживление персонажа и обстановки

- 3.5. Разработка концепции анимационного сюжета
  - 3.5.1. Графическая концепция
  - 3.5.2. Сценарий и *Storyboard*
  - 3.5.3. Моделирование форм
  - 3.5.4. Техническое развитие
- 3.6. Иллюстрация, применяемая в рекламной кампании
  - 3.6.1. Рекламная иллюстрация
  - 3.6.2. Референсы
  - 3.6.3. Что нужно рассказать?
  - 3.6.4. Перенос идей в цифровой формат
- 3.7. Графический синтез
  - 3.7.1. Меньше – значит больше
  - 3.7.2. Иллюстрирование с тонкостью
  - 3.7.3. Геометрия в иллюстрации
- 3.8. Разработка сюжета в 2D-анимации
  - 3.8.1. Иллюстрация в 2D
  - 3.8.2. Технические аспекты 2D-анимации
  - 3.8.3. Повествование в 2D
  - 3.8.4. Сценарии в 2D
- 3.9. Разработка сюжета в 3D-анимации
  - 3.9.1. Иллюстрация в 3D
  - 3.9.2. Технические аспекты 3D-анимации
  - 3.9.3. Объем и моделирование
  - 3.9.4. Перспектива в 3D-анимации
- 3.10. Искусство моделирования 3D с помощью 2D
  - 3.10.1. Визуальное восприятие в анимации
  - 3.10.2. Текстуры в анимации
  - 3.10.3. Свет и объем
  - 3.10.4. Визуальные референсы

## Модуль 4. Концепт-арт

- 4.1. Что такое *концепт-арт*?
  - 4.1.1. Определение и использование понятия
  - 4.1.2. Применение *концепт-арта* к новым медиа
  - 4.1.3. Цифровая разработка *концепт-арта*
- 4.2. Цвет и цифровая композиция
  - 4.2.1. Цифровая живопись
  - 4.2.2. Библиотеки и цветовые палитры
  - 4.2.3. Цифровая раскраска
  - 4.2.4. Наложение текстур
- 4.3. Традиционные скульптурные техники
  - 4.3.1. Иллюстрация, воплощенная в скульптуре
  - 4.3.2. Техники скульптурного моделирования
  - 4.3.3. Текстуры и объем
  - 4.3.4. Проект по созданию скульптуры
- 4.4. Покраска и текстурирование в 3D
  - 4.4.1. Покраска в 3D-дизайне
  - 4.4.2. Природные и искусственные текстуры в 3D
  - 4.4.3. Практический кейс: реализм в видеоиграх
- 4.5. Моделирование персонажей и карикатур
  - 4.5.1. Определение 3D-персонажа
  - 4.5.2. Используемое программное обеспечение
  - 4.5.3. Техническая поддержка
  - 4.5.4. Используемые инструменты
- 4.6. Определение объектов и сценариев
  - 4.6.1. Сценарий иллюстрации
  - 4.6.2. Разработка сценариев в изометрической проекции
  - 4.6.3. Вспомогательные объекты
  - 4.6.4. Декорирование среды



- 4.7. Кинематографический язык
  - 4.7.1. Анимационные фильмы
  - 4.7.2. Визуальные графические ресурсы
  - 4.7.3. Моушн-дизайн
  - 4.7.4. Реальное изображение vs. Компьютерная анимация
- 4.8. Ретушь и эстетическая доработка
  - 4.8.1. Распространенные ошибки в 3D-дизайне
  - 4.8.2. Повышение уровня реализма
  - 4.8.3. Технические спецификации
- 4.9. Моделирование 3D-проекта
  - 4.9.1. Объемный дизайн
  - 4.9.2. Пространство и движение
  - 4.9.3. Визуальная эстетика элементов
  - 4.9.4. Завершающие штрихи
- 4.10. Художественное руководство проекта
  - 4.10.1. Функции художественного руководства
  - 4.10.2. Анализ продукта
  - 4.10.3. Технические соображения
  - 4.10.4. Оценка проекта

“ Будущее иллюстрации –  
за цифровыми технологиями.  
Вы присоединитесь к прогрессу?”

# 04

# Методика обучения

TECH – первый в мире университет, объединивший метод **кейс-стади** с **Relearning**, системой 100% онлайн-обучения, основанной на направленном повторении.

Эта инновационная педагогическая стратегия была разработана для того, чтобы предложить профессионалам возможность обновлять свои знания и развивать навыки интенсивным и эффективным способом. Модель обучения, которая ставит студента в центр учебного процесса и отводит ему ведущую роль, адаптируясь к его потребностям и оставляя в стороне более традиционные методологии.



“

*ТЕСН подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”*

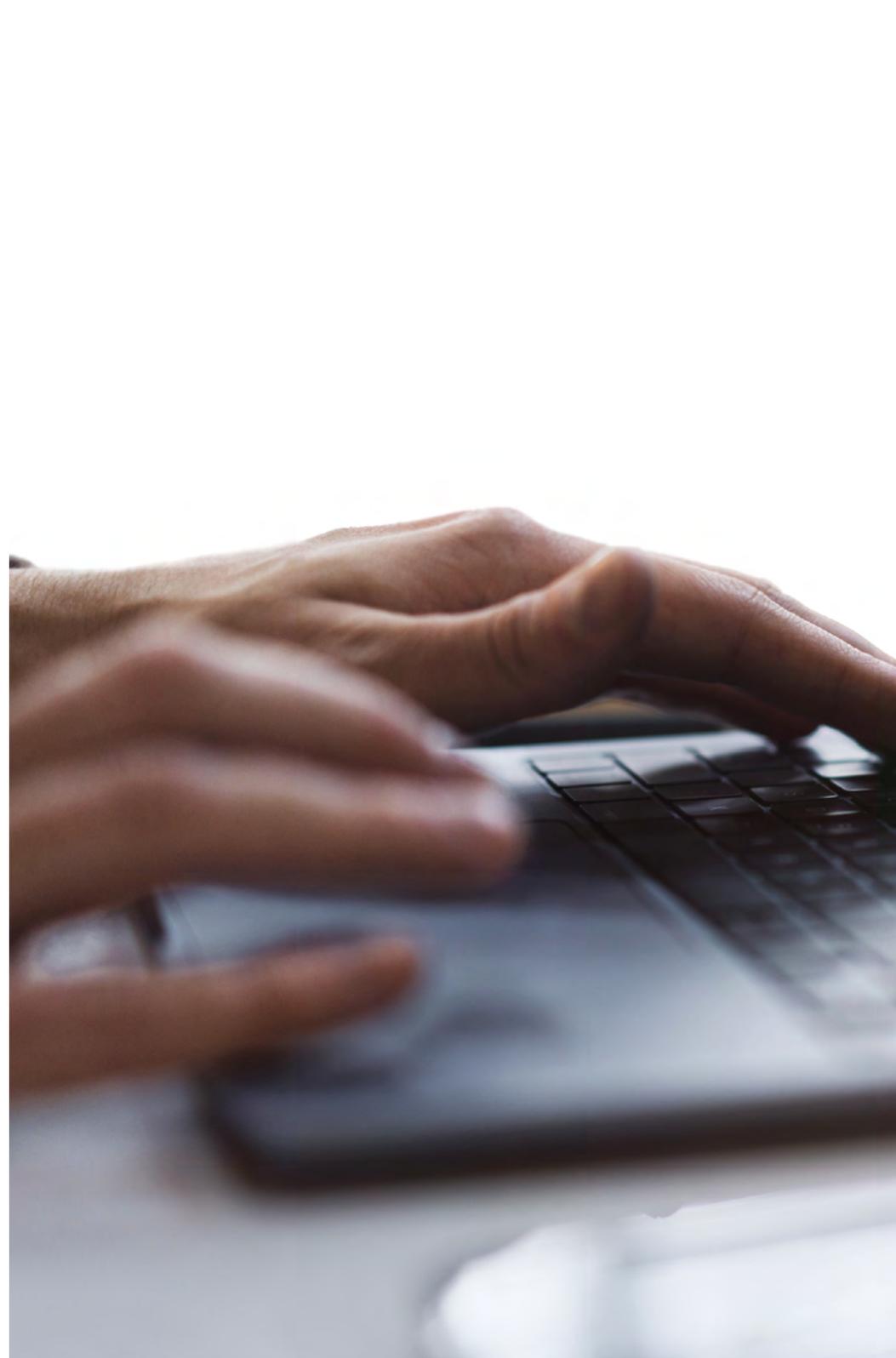
## Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

*В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”*



### Самые обширные учебные планы на международном уровне

TECH характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в TECH, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

*Модель TECH является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”*

## Case studies или метод кейсов

Метод кейсов является наиболее распространенной системой обучения в лучших бизнес-школах мира. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты юридических факультетов не просто изучали законы на основе теоретических материалов, он также имел цель представить им реальные сложные ситуации. Таким образом, они могли принимать взвешенные решения и выносить обоснованные суждения о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

При такой модели обучения студент сам формирует свою профессиональную компетенцию с помощью таких стратегий, как *обучение действием* (learning by doing) или *дизайн-мышление* (design thinking), используемых такими известными учебными заведениями, как Йель или Стэнфорд.

Этот метод, ориентированный на действия, будет применяться на протяжении всего академического курса, который студент проходит в TECH. Таким образом, они будут сталкиваться с множеством реальных ситуаций и должны будут интегрировать знания, проводить исследования, аргументировать и защищать свои идеи и решения. Все это делается для того, чтобы ответить на вопрос, как бы они поступили, столкнувшись с конкретными сложными событиями в своей повседневной работе.



## Метод *Relearning*

В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

Этот метод отличается от традиционных методик обучения, ставя студента в центр обучения и предоставляя ему лучшее содержание в различных форматах. Таким образом, студент может пересматривать и повторять ключевые концепции каждого предмета и учиться применять их в реальной среде.

Кроме того, согласно многочисленным научным исследованиям, повторение является лучшим способом усвоения знаний. Поэтому в ТЕСН каждое ключевое понятие повторяется от 8 до 16 раз в рамках одного занятия, представленного в разных форматах, чтобы гарантировать полное закрепление знаний в процессе обучения.

*Метод Relearning позволит тебе учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, глубже вовлекаясь в свою специализацию, развивая критическое мышление, умение аргументировать и сопоставлять мнения – прямой путь к успеху.*



## Виртуальный кампус на 100% в онлайн-формате с лучшими учебными ресурсами

Для эффективного применения своей методики ТЕСН предоставляет студентам учебные материалы в различных форматах: тексты, интерактивные видео, иллюстрации, карты знаний и др. Все они разработаны квалифицированными преподавателями, которые в своей работе уделяют особое внимание сочетанию реальных случаев с решением сложных ситуаций с помощью симуляции, изучению контекстов, применимых к каждой профессиональной сфере, и обучению на основе повторения, с помощью аудио, презентаций, анимации, изображений и т.д.

Последние научные данные в области нейронаук указывают на важность учета места и контекста, в котором происходит доступ к материалам, перед началом нового процесса обучения. Возможность индивидуальной настройки этих параметров помогает людям лучше запоминать и сохранять знания в гиппокампе для долгосрочного хранения. Речь идет о модели, называемой *нейрокогнитивным контекстно-зависимым электронным обучением*, которая сознательно применяется в данной университетской программе.

Кроме того, для максимального содействия взаимодействию между наставником и студентом предоставляется широкий спектр возможностей для общения как в реальном времени, так и в отложенном (внутренняя система обмена сообщениями, форумы для обсуждений, служба телефонной поддержки, электронная почта для связи с техническим отделом, чат и видеоконференции).

Этот полноценный Виртуальный кампус также позволит студентам ТЕСН организовывать свое учебное расписание в соответствии с личной доступностью или рабочими обязательствами. Таким образом, студенты смогут полностью контролировать академические материалы и учебные инструменты, необходимые для быстрого профессионального развития.



*Онлайн-режим обучения на этой программе позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптировав его к своему расписанию”*

### Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Студенты, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет студенту лучше интегрироваться в реальный мир.
3. Усвоение идей и концепций становится проще и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальности.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.

## Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

Результаты этой инновационной академической модели подтверждаются высокими уровнями общей удовлетворенности выпускников ТЕСН.

Студенты оценивают качество преподавания, качество материалов, структуру и цели курса на отлично. Неудивительно, что учебное заведение стало лучшим университетом по оценке студентов на платформе отзывов Trustpilot, получив 4,9 балла из 5.

*Благодаря тому, что ТЕСН идет в ногу с передовыми технологиями и педагогикой, вы можете получить доступ к учебным материалам с любого устройства с подключением к Интернету (компьютера, планшета или смартфона).*

*Вы сможете учиться, пользуясь преимуществами доступа к симулированным образовательным средам и модели обучения через наблюдение, то есть учиться у эксперта (learning from an expert).*



Таким образом, в этой программе будут доступны лучшие учебные материалы, подготовленные с большой тщательностью:



#### Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными. Затем эти материалы переносятся в аудиовизуальный формат, на основе которого строится наш способ работы в интернете, с использованием новейших технологий, позволяющих нам предложить вам отличное качество каждого из источников, предоставленных к вашим услугам.



#### Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



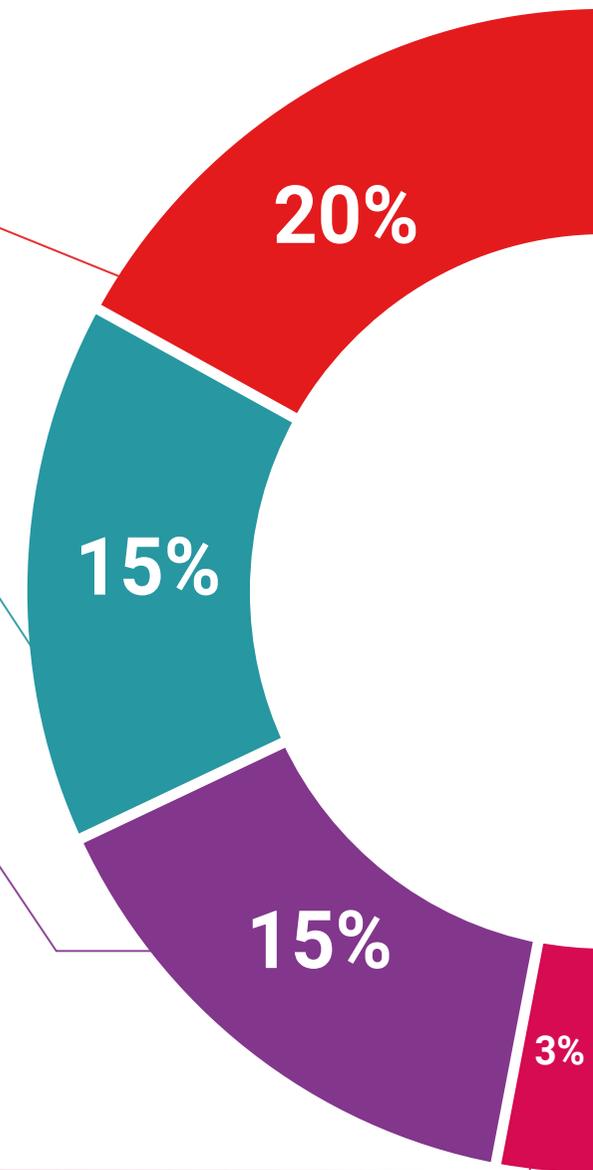
#### Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была награждена Microsoft как "Кейс успеха в Европе".



#### Дополнительная литература

Последние статьи, консенсусные документы, международные рекомендации... В нашей виртуальной библиотеке вы получите доступ ко всему, что необходимо для прохождения обучения.





#### Кейс-стади

Студенты завершат выборку лучших кейс-стади по предмету. Кейсы представлены, проанализированы и преподаются ведущими специалистами на международной арене.



#### Тестирование и повторное тестирование

Мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания на протяжении всей программы. Мы делаем это на 3 из 4 уровней пирамиды Миллера.



#### Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта (learning from an expert) укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в ваших будущих сложных решениях.



#### Краткие справочные руководства

TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



05

# Квалификация

Данный Курс профессиональной подготовки в области профессиональной иллюстрации в цифровых нарративных проектах гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите данную программу и получите диплом без хлопот, связанных с поездками и бумажной волокитой”

Данный **Курс профессиональной подготовки в области профессиональной иллюстрации в цифровых нарративных проектах** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области профессиональной иллюстрации в цифровых нарративных проектах**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



\*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязанности

**tech** технологический  
университет

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение иллюстрация в цифровых  
нарративных проектах

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Курс профессиональной подготовки

## Профессиональная иллюстрация в цифровых нарративных проектах