

Esperto Universitario

Product Design Concettuale



Esperto Universitario Product Design Concettuale

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-product-design-concettuale

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 20

05

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Per pianificare e realizzare il design di un prodotto, è necessario effettuare un'adeguata concettualizzazione, sia in senso creativo che tecnico. Il programma approfondisce questo processo e avvicina il professionista alle migliori tecniche di Design Concettuale. Verranno trattate tematiche quali il volume e lo spazio, i fondamenti del design e la creazione di mappe e *storyboards*. La metodologia si basa su un insegnamento 100% online, che ti permette di studiare senza limitazioni di luogo e di tempo e adattandosi alle tue esigenze..



A close-up photograph of a hand holding a yellow pen, drawing a sketch on a white surface. The sketch appears to be a technical drawing or a product design. The background is a teal gradient.

“

*Grazie a questo programma apprendrai i
fondamenti essenziali della concettualizzazione
dei prodotti, migliorando fin da subito le tue
prospettive professionali”*

Il punto di partenza di un prodotto è la sua concettualizzazione. Nel processo sono quindi coinvolti elementi tecnici, dalla scelta della forma e della funzionalità al materiale con cui sarà realizzato, e altri creativi, relativi soprattutto all'aspetto estetico. La progettazione di uno strumento, di un oggetto o di un dispositivo implica una pianificazione approfondita che guida l'intera realizzazione del prodotto, dall'idea originale al risultato finale.

L'Esperto Universitario in Product Design Concettuale approfondisce questo processo e fornisce ai professionisti le conoscenze più innovative ed esaurienti del settore. Il percorso di studi si basa su aspetti quali la semiotica degli oggetti, i materiali e i supporti nel design, le proprietà e le dimensioni del colore e gli elementi essenziali del linguaggio tridimensionale.

Il programma è strutturato sulla base di un sistema di apprendimento online appositamente studiato per consentire agli studenti di conciliare gli studi con la loro vita personale e il lavoro. Questo corso ti permette dunque di studiare quando, come e dove vorrai, in quanto le risorse didattiche sono disponibili 24 ore su 24 e possono essere consultate utilizzando qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet.

Questo **Esperto Universitario in Product Design Concettuale** il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del Master sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti di Design Concettuale
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

“

Grazie ai contenuti forniti da questo esperto universitario, imparerai a sviluppare il design dei tuoi prodotti in modo preciso e completo, dall'inizio alla fine"

“

La metodologia online di TECH è unica nel suo genere ed è stata creata appositamente per consentire ai professionisti di conciliare il lavoro con gli studi, senza dover sottostare a orari o avere l'obbligo di spostarsi"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti 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 progettazione di questo programma è creata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. A tale fine, disporrà di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di riconosciuta fama.

Video, attività teoriche e pratiche, riassunti interattivi, e molto altro. Avrai a disposizione la migliore tecnologia didattica grazie a questo Esperto Universitario.

Il programma ti fornisce i migliori contenuti multimediali per approfondire la concettualizzazione del design.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo esperto universitario in Product Design concettuale è quello di preparare i professionisti ad affrontare le sfide presenti e future del settore del design. Il corso ti consentirà di integrare nel tuo lavoro quotidiano i metodi di pianificazione e strutturazione necessari per portare a termine efficacemente tutti i tipi di progetti di Product Design. Questo programma segnerà una svolta decisiva nella tua carriera, migliorando la tua efficienza come designer, rendendoti il lavoro più accurato e facendoti risparmiare molto tempo nell'esecuzione delle tue attività professionali.





“

Questo programma ti insegnerà a migliorare la pianificazione e l'efficienza dei tuoi progetti di design”



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere le basi del design, così come i riferimenti, gli stili e i movimenti che lo hanno reso ciò che rappresenta oggi
- ◆ Comprendere il processo creativo, di analisi e di studio per realizzare qualsiasi opera
- ◆ Analizzare e differenziare le principali leggi della percezione visiva utilizzando la nomenclatura e il linguaggio della specialità
- ◆ Imparare a realizzare strutture utilizzando elementi prefabbricati e comprendendo i fattori che determinano la loro configurazione spaziale

“

Questo esperto universitario è il programma che cercavi.. Iscriviti a questo esperto universitario per avanzare a livello professionale"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Fondamenti di Design

- ◆ Collegare e correlare le diverse aree di progettazione, i campi di applicazione e le branche professionali
- ◆ Conoscere i processi di ideazione, creatività e sperimentazione e saperli applicare ai progetti
- ◆ Integrare il linguaggio e la semantica nei processi di ideazione di un progetto, mettendoli in relazione con gli obiettivi e i valori d'uso

Modulo 2. Disegno e tecniche grafiche

- ◆ Conoscere le strategie di osservazione e rappresentazione della forma
- ◆ Comprendere la visione piana e tridimensionale
- ◆ Apprendere varie tecniche e l'uso di strumenti grafici seguendo criteri di analisi e sintesi
- ◆ Differenziare e identificare i supporti, i materiali e gli strumenti che contraddistinguono ciascuna tecnica, nonché il vocabolario di base
- ◆ Conoscere e padroneggiare gli elementi grafici del disegno e i supporti più adatti alla realizzazione grafica

Modulo 3. Colore e forma

- ◆ Conoscere i diversi strumenti e le risorse più aggiornate per l'uso del colore nel design e saper gestire i diversi metodi di applicazione del colore sia manualmente che digitalmente nel processo di design
- ◆ Capire come applicare il colore sfruttando le risorse cromatiche e le dimensioni standard internazionali per raggiungere obiettivi specifici nei progetti di design

Modulo 4. Volume e spazio

- ◆ Conoscere le basi dei processi di modellazione
- ◆ Concepire e sviluppare il linguaggio visivo nel suo contesto fisico e tridimensionale
- ◆ Sperimentare e approfondire tecniche e materiali

03

Struttura e contenuti

L'esperto universitario in Product Design Concettuale è un programma generale che affronta le problematiche della pianificazione e dell'esecuzione del design di un determinato prodotto. Tutti i suoi contenuti sono pertanto incentrati sul raggiungimento di tale obiettivo. I 4 moduli si basano però su prospettive diverse. Il professionista affronterà in primo luogo i fondamenti essenziali del design, per poi approfondire le tecniche grafiche, il colore, il volume e lo spazio. Grazie a queste nozioni preparerai al meglio per arricchire il tuo profilo di Product Designer.



“

*Ti forniremo il piano di studi più completo
in materia di Product Design Concettuale.
Non farti sfuggire l'occasione!*

Modulo 1. Fondamenti di Design

- 1.1. Storia del Design
 - 1.1.1. La rivoluzione industriale
 - 1.1.2. Le fasi del Design
 - 1.1.3. L'Architettura
 - 1.1.4. La Scuola di Chicago
- 1.2. Stili e movimenti del Design
 - 1.2.1. Design Decorativo
 - 1.2.2. Movimento Modernista
 - 1.2.3. *Art Déco*
 - 1.2.4. Disegno Industriale
 - 1.2.5. La Bauhaus
 - 1.2.6. Il Guerra Mondiale
 - 1.2.7. Le Transvanguardie
 - 1.2.8. Design Contemporaneo
- 1.3. Designer e tendenze
 - 1.3.1. Interior Designer
 - 1.3.2. Graphic Designer
 - 1.3.3. Designer industriali o di prodotto
 - 1.3.4. Designer di Moda
- 1.4. Metodologie progettuali del Design
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Cháves
- 1.5. Il linguaggio del Design
 - 1.5.1. Gli oggetti e il soggetto
 - 1.5.2. Semiotica degli oggetti
 - 1.5.3. La disposizione degli oggetti e la sua connotazione
 - 1.5.4. La Globalizzazione dei segni
 - 1.5.5. Proposta
- 1.6. Il Design e la sua dimensione Estetico-Formale
 - 1.6.1. Elementi visivi
 - 1.6.1.1. La forma
 - 1.6.1.2. La misura
 - 1.6.1.3. Il colore
 - 1.6.1.4. La texture
 - 1.6.2. Elementi di relazione
 - 1.6.2.1. Direzione
 - 1.6.2.2. Posizione
 - 1.6.2.3. Spazio
 - 1.6.2.4. Gravità
 - 1.6.3. Elementi pratici
 - 1.6.3.1. Rappresentazione
 - 1.6.3.2. Significato
 - 1.6.3.3. Funzione
 - 1.6.4. Quadro di riferimento
- 1.7. Metodi Analitici del Design
 - 1.7.1. Il Design Pragmatico
 - 1.7.2. Design Analogico
 - 1.7.3. Design Iconico
 - 1.7.4. Design Canonico
 - 1.7.5. Principali autori e la loro metodologia
- 1.8. Design e Semantica
 - 1.8.1. La Semantica
 - 1.8.2. La Significazione
 - 1.8.3. Significato denotativo e significato connotativo
 - 1.8.4. Il Lessico
 - 1.8.5. Campo Lessicale e Famiglia Lessicale
 - 1.8.6. Le relazioni semantiche
 - 1.8.7. Il cambiamento Semantico
 - 1.8.8. Cause dei Cambiamenti Semantici

- 1.9. Design e Pragmatica
 - 1.9.1. Conseguenze Pratiche, Abduzione e Semiotica
 - 1.9.2. Mediazione, corpo ed emozioni
 - 1.9.3. Apprendimento, esperienza e chiusura
 - 1.9.4. Identità, relazioni sociali e oggetti
- 1.10. Contesto Attuale del Design
 - 1.10.1. Problemi attuali del Design
 - 1.10.2. I temi attuali del Design
 - 1.10.3. Contributi alla Metodologia

Modulo 2. Disegno e tecniche grafiche

- 2.1. Storia del disegno
 - 2.1.1. Origine del disegno
 - 2.1.2. Primi disegni
 - 2.1.3. Epoca egizia
 - 2.1.4. Cultura greca
 - 2.1.5. Medioevo
 - 2.1.6. Il Rinascimento
 - 2.1.7. Età Moderna
 - 2.1.7.1. Futurismo
 - 2.1.7.2. Cubismo
 - 2.1.7.3. Espressionismo
 - 2.1.7.4. Surrealismo
 - 2.1.8. Arte Digitale
- 2.2. Materiali e supporti
 - 2.2.1. Materiali tradizionali
 - 2.2.2. Materiali non tradizionali
 - 2.2.3. Materiali da disegno
 - 2.2.4. Materiali industriali
 - 2.2.5. Materiali alternativi
 - 2.2.6. Supporti per il disegno

- 2.3. Rapporto tra arte e disegno
 - 2.3.1. Pittura
 - 2.3.2. Scultura
 - 2.3.3. Musica
 - 2.3.4. Danza
 - 2.3.5. Letteratura
 - 2.3.6. Cinema
- 2.4. Elementi base del disegno
 - 2.4.1. La linea e il punto
 - 2.4.2. La forma
 - 2.4.3. Luce e ombra
 - 2.4.4. Il volume
 - 2.4.5. La proporzione
 - 2.4.6. La prospettiva
 - 2.4.7. La texture
 - 2.4.8. Il colore
- 2.5. Classificazione dei disegni
 - 2.5.1. Disegno Artistico
 - 2.5.2. Disegno Tecnico
 - 2.5.3. Disegno Geometrico
 - 2.5.4. Disegno Meccanico
 - 2.5.5. Disegno Architettonico
 - 2.5.6. Disegno o Cartone Animato
 - 2.5.7. Disegno a Mano Libera
- 2.6. Forma, proporzione, chiaroscuro, composizione e colore
 - 2.6.1. Forma
 - 2.6.2. Proporzione
 - 2.6.3. Chiaroscuro
 - 2.6.4. Composizione
 - 2.6.5. Colore
- 2.7. Analisi della forma I: La visione sul piano
 - 2.7.1. La prospettiva
 - 2.7.2. Prospettiva gerarchica
 - 2.7.3. Prospettiva militare

- 2.7.4. Prospettiva cavaliere
- 2.7.5. Prospettiva assonometrica
- 2.7.6. Prospettiva conica
- 2.8. Analisi della forma II La visione in tre dimensioni
 - 2.8.1. La tridimensionalità monoculare: l'immagine piatta
 - 2.8.2. Efficacia della monocularità
 - 2.8.3. Stereopsi
 - 2.8.4. Simulazione e misurazione della stereopsi
- 2.9. Tecniche di espressione e rappresentazione nel processo di design
 - 2.9.1. Mappa mentale
 - 2.9.2. Rapporti grafici
 - 2.9.3. L'Illuminismo
 - 2.9.4. Il fumetto
 - 2.9.5. Le *storyboards*
- 2.10. L'importanza del disegno per l'essere umano
 - 2.10.1. Libertà di pensiero e di espressione
 - 2.10.2. Abilità comunicativa
 - 2.10.3. Sensibilità artistica
 - 2.10.4. Invenzione, immaginazione e creatività

Modulo 3. Colore e forma

- 3.1. Teoria del colore
 - 3.1.1. Percezione della forma e dello spazio
 - 3.1.2. Il colore Definizione
 - 3.1.3. Percezione del colore
 - 3.1.4. Proprietà e dimensioni del colore
 - 3.1.5. Classificazione del Colore
- 3.2. La percezione del colore
 - 3.2.1. L'occhio umano
 - 3.2.2. Visione dei colori
 - 3.2.3. Variabili nella percezione del colore
 - 3.2.4. Percezione non visiva del colore
- 3.3. Modellazione e standardizzazione del colore
 - 3.3.1. Storia del Colore
 - 3.3.1.1. Le prime teorie
 - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 3.3.1.3. Isaac Newton
 - 3.3.1.4. Moses Harris
 - 3.3.1.5. Goethe
 - 3.3.1.6. Runge
 - 3.3.1.7. Chevreul
 - 3.3.1.8. Rood
 - 3.3.1.9. Munsell
 - 3.3.1.10. Ostwald
 - 3.3.2. Percezione visiva
 - 3.3.2.1. Assorbimento e riflessione
 - 3.3.2.2. Molecole di pigmento
 - 3.3.3. Attributi del colore
 - 3.3.3.1. Tono
 - 3.3.3.2. Luminosità
 - 3.3.3.3. Saturazione
 - 3.3.4. Colori caldi e freddi
 - 3.3.5. Armonia di colori
 - 3.3.6. Contrasto
 - 3.3.7. Effetti cromatici
 - 3.3.7.1. Dimensione
 - 3.3.7.2. Trasparenza, peso e massa
- 3.4. Semiotica e semantica del colore
 - 3.4.1. Semiotica del colore
 - 3.4.2. Descrizione del colore
 - 3.4.3. I colori: materiali, luci, percezioni, sensazioni
 - 3.4.4. Colore e materia
 - 3.4.5. La verità del colore
 - 3.4.6. Percezione del colore
 - 3.4.7. Il peso del colore
 - 3.4.8. Vocabolario dei colori

- 3.5. Il colore nel design
 - 3.5.1. Tendenze cromatiche
 - 3.5.2. Graphic Design
 - 3.5.3. Interior Design
 - 3.5.4. Architettura
 - 3.5.5. Design del paesaggio
 - 3.5.6. Design di Moda
- 3.6. Composizione
 - 3.6.1. Informazioni generali
 - 3.6.1.1. Codici utilizzati
 - 3.6.1.2. Grado di originalità e banalità
 - 3.6.1.3. Grado di specificità e astrazione
 - 3.6.2. Organizzazione configurativa dell'immagine: rapporto tra sfondo e figura
 - 3.6.3. Organizzazione configurativa dell'immagine: leggi gestaltiche
 - 3.6.4. Organizzazione configurativa dell'immagine: sistemi di organizzazione dello spazio
 - 3.6.4.1. Equilibrio: statico o dinamico Sistema focale o ortogonale
 - 3.6.4.2. Proporzione
 - 3.6.4.3. Simmetria
 - 3.6.4.4. Movimento e ritmo
 - 3.6.5. Studio del settore
- 3.7. Le funzioni dell'immagine
 - 3.7.1. Rappresentativa
 - 3.7.1.1. Cartografica
 - 3.7.1.2. Scientifica
 - 3.7.1.3. Architettonica
 - 3.7.1.4. Progettuale
 - 3.7.2. Persuasiva
 - 3.7.3. Artistica
- 3.8. Psicologia del colore
 - 3.8.1. Colori caldi e freddi
 - 3.8.2. Effetti fisiologici
 - 3.8.3. Simbolismo del colore
 - 3.8.4. Gusti personali sui colori
 - 3.8.5. Effetti emotivi
 - 3.8.6. Colore locale e espressività
- 3.9. Il significato dei colori
 - 3.9.1. Blu
 - 3.9.2. Rosso
 - 3.9.3. Giallo
 - 3.9.4. Verde
 - 3.9.5. Nero
 - 3.9.6. Bianco
 - 3.9.7. Arancione
 - 3.9.8. Viola
 - 3.9.9. Rosa
 - 3.9.10. Oro
 - 3.9.11. Argento
 - 3.9.12. Marrone
 - 3.9.13. Grigio
- 3.10. Uso del colore
 - 3.10.1. Fonti di tinture e pigmenti
 - 3.10.2. Illuminazione
 - 3.10.3. Mix di oli e acrilici
 - 3.10.4. Ceramica smaltata
 - 3.10.5. Vetro colorato
 - 3.10.6. Stampa a colori
 - 3.10.7. Foto a colori

Modulo 4. Volume e spazio

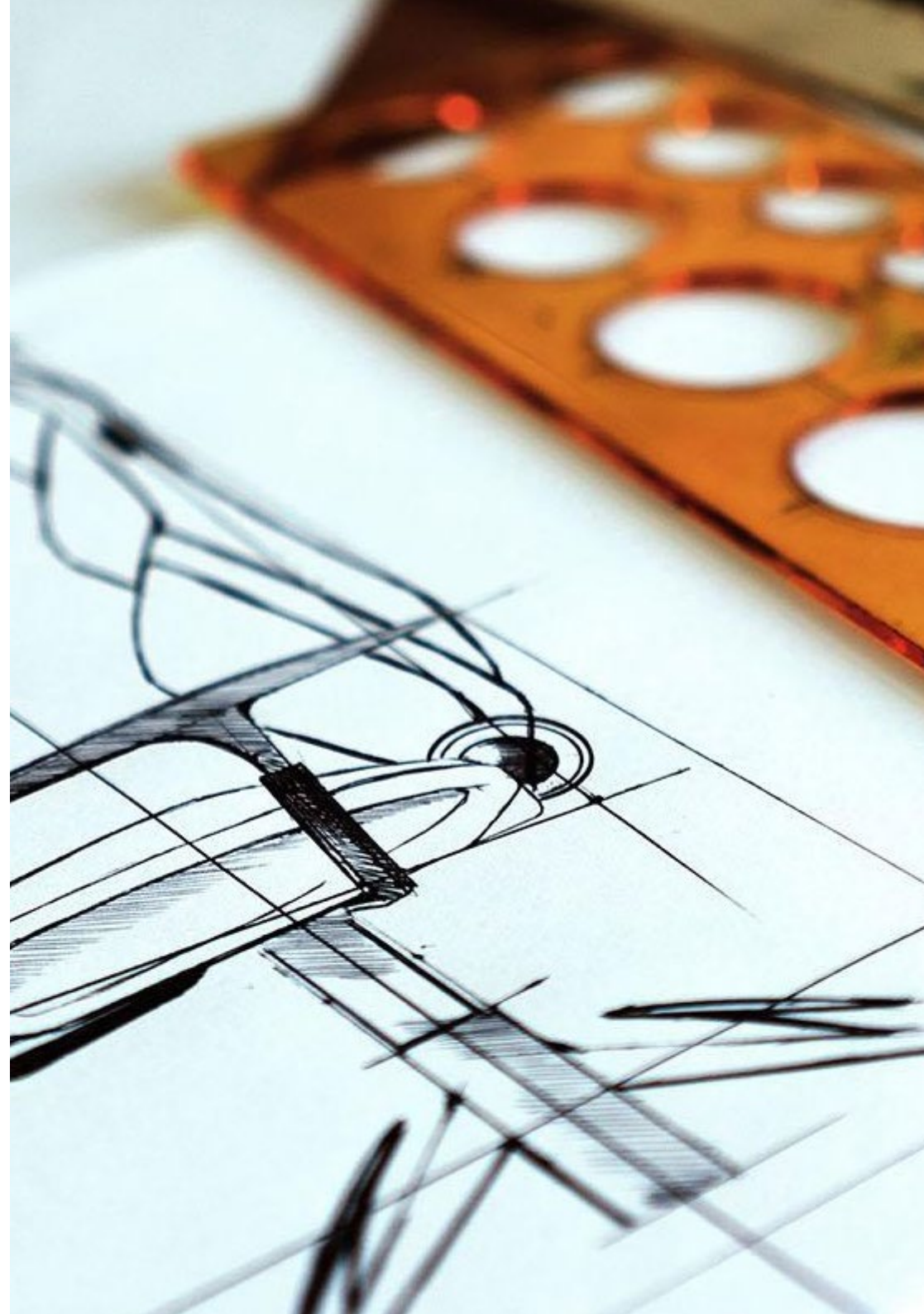
- 4.1. Elementi di base del linguaggio 3D
 - 4.1.1. Origine e storia del design tridimensionale
 - 4.1.2. Definizione di design tridimensionale
 - 4.1.3. Elementi di design tridimensionale
 - 4.1.4. Metodologia del design tridimensionale
 - 4.1.5. Funzionamento dei fondamenti del design

- 4.1.6. Modelli, simulazioni e prototipi
- 4.2. Materiali e processi
 - 4.2.1. Materiali
 - 4.2.1.1. Pietra
 - 4.2.1.2. Metallo
 - 4.2.1.3. Legno
 - 4.2.1.4. Fango
 - 4.2.1.5. Argilla
 - 4.2.2. Processi
 - 4.2.2.1. Realizzare una piastrella
 - 4.2.2.2. Metodo dei churros
 - 4.2.2.3. Il cubo
 - 4.2.3. Il laboratorio
- 4.3. Trasformazione e creazione dello spazio
 - 4.3.1. Dal piano al volume
 - 4.3.2. Scultura dal piano
 - 4.3.2.1. Il rilievo
 - 4.3.2.1.1. Rilievo cavo
 - 4.3.2.1.2. Bassorilievo
 - 4.3.2.1.3. Medio rilievo
 - 4.3.2.1.4. Altorilievo
 - 4.3.2.1.5. Quasi a tutto tondo
 - 4.3.2.2. Collage e assemblaggio
 - 4.3.2.3. Creazione di una scultura
 - 4.3.3. Bidimensionalità e tridimensionalità
 - 4.3.3.1. Il trompe l'oeil
 - 4.3.4. Artisti della materia
 - 4.3.5. La pittura come scultura
- 4.4. Sistemi di configurazione tridimensionale
 - 4.4.1. La struttura
 - 4.4.2. La struttura come supporto
 - 4.4.2.1. Strutture progettate per il supporto
 - 4.4.2.2. Strutture ed equilibrio
 - 4.4.3. La struttura come base compositiva
 - 4.4.3.1. La geometria come struttura o base compositiva
 - 4.4.3.2. Strutture per zone gerarchiche
 - 4.4.3.3. Strutture gerarchiche per dimensione e proporzione
 - 4.4.3.4. Strutture gestuali e materiali determinate dalla sensibilità
 - 4.4.3.5. La struttura del tutto
 - 4.4.4. Visualizzazione mentale delle strutture
 - 4.4.5. Forma e funzione
 - 4.4.5.1. Prevalenza di forma o funzione
 - 4.4.5.1.1. Lusso e apparenza
 - 4.4.5.2. Forme in natura
 - 4.4.5.2.1. Forme biomorfiche
 - 4.4.5.2.2. Forme geometriche
 - 4.4.5.2.3. Forme naturali
 - 4.4.5.3. Forme industriali
 - 4.4.5.3.1. La forma rivedibile
 - 4.4.5.3.2. Antichità
 - 4.4.5.4. Il rapporto dell'uomo con la forma e la funzione
- 4.5. Tecniche additive
 - 4.5.1. Modellazione
 - 4.5.2. Tipologie di modellizzazione
 - 4.5.3. Creazione dello stampo
- 4.6. Tecniche sottrattive
 - 4.6.1. L'intaglio
 - 4.6.2. Materiali e strumenti
 - 4.6.3. Processo di intaglio
 - 4.6.4. Artisti di riferimento
- 4.7. Tecniche di costruzione
 - 4.7.1. Assemblaggio e configurazioni spaziali
 - 4.7.2. Materiali
 - 4.7.3. Tipologie
 - 4.7.4. Caratteristiche

- 4.7.5. Artisti di riferimento
- 4.8. Tecniche di modellazione
 - 4.8.1. Modellazione e svuotamento
 - 4.8.2. Tecnica
 - 4.8.3. Procedura
 - 4.8.4. Tipologie
 - 4.8.5. Materiali
 - 4.8.6. Strumenti
 - 4.8.7. Parti ed elementi
 - 4.8.8. Il tracciato di uscita e gli agganci
 - 4.8.9. Tipi di sistemi per stampi
- 4.9. Nuove tecnologie
 - 4.9.1. Evoluzione della forma tridimensionale
 - 4.9.2. Nuove tecniche e materiali
 - 4.9.2.1. Plastica
 - 4.9.2.2. Calcestruzzo
 - 4.9.2.3. Sculture di luce
 - 4.9.2.4. Bioarte
 - 4.9.2.5. Video e spazio virtuale
 - 4.9.3. Stampa 3D
- 4.10. Comunicazione di progetto
 - 4.10.1. Grandi spazi. *Land art*
 - 4.10.2. Strutture
 - 4.10.3. *Happening* e *Performance*
 - 4.10.4. Il movimento. Sculture cinetiche

“

Grazie alle nozioni innovative e all'approccio globale, questo programma di studi ti consentirà di migliorare rapidamente le tue possibilità lavorative e le tue prospettive salariali"



05

Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

“

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

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

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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

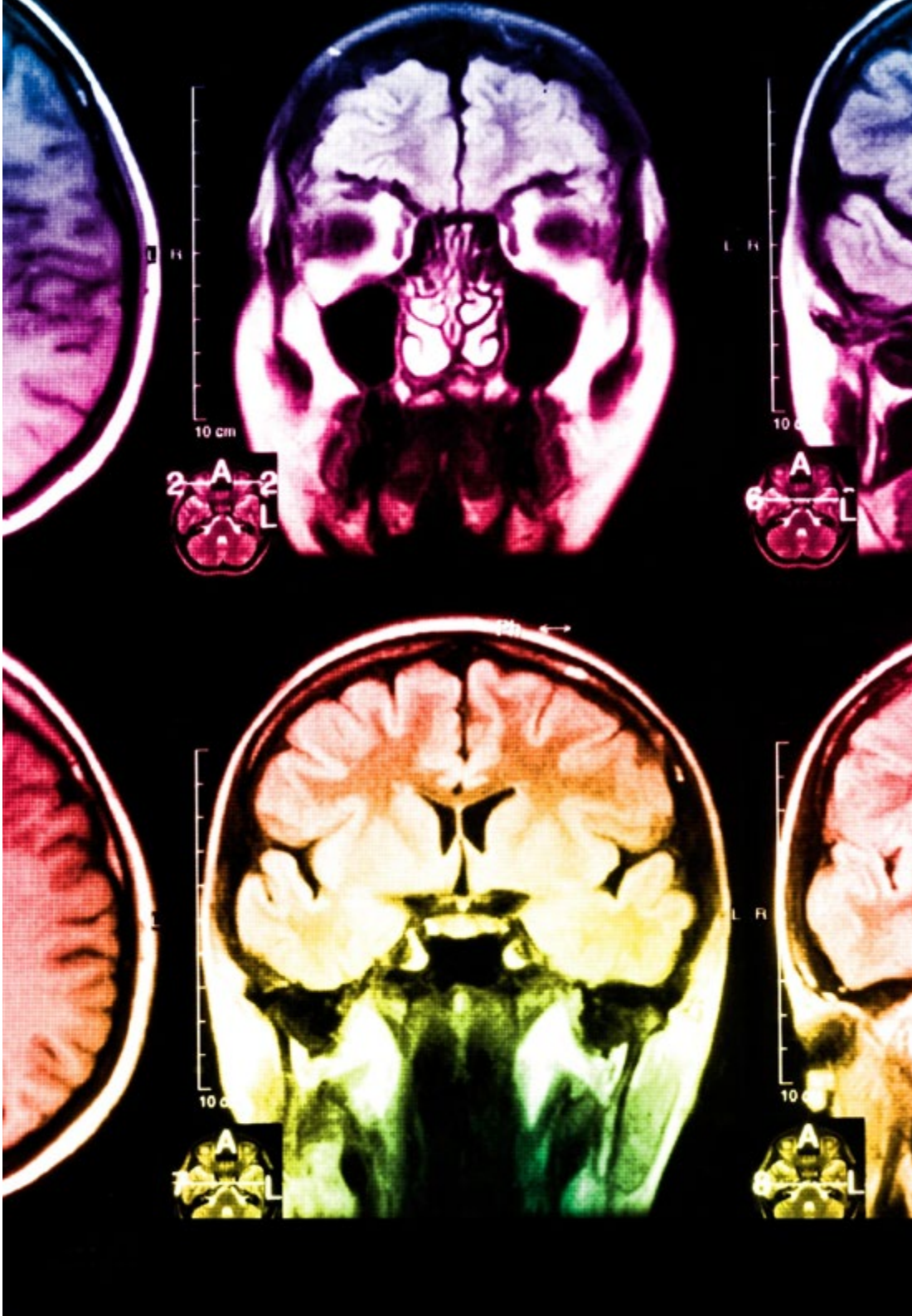


Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza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

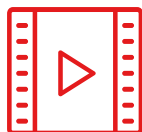
Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

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

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



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



Materiale 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.



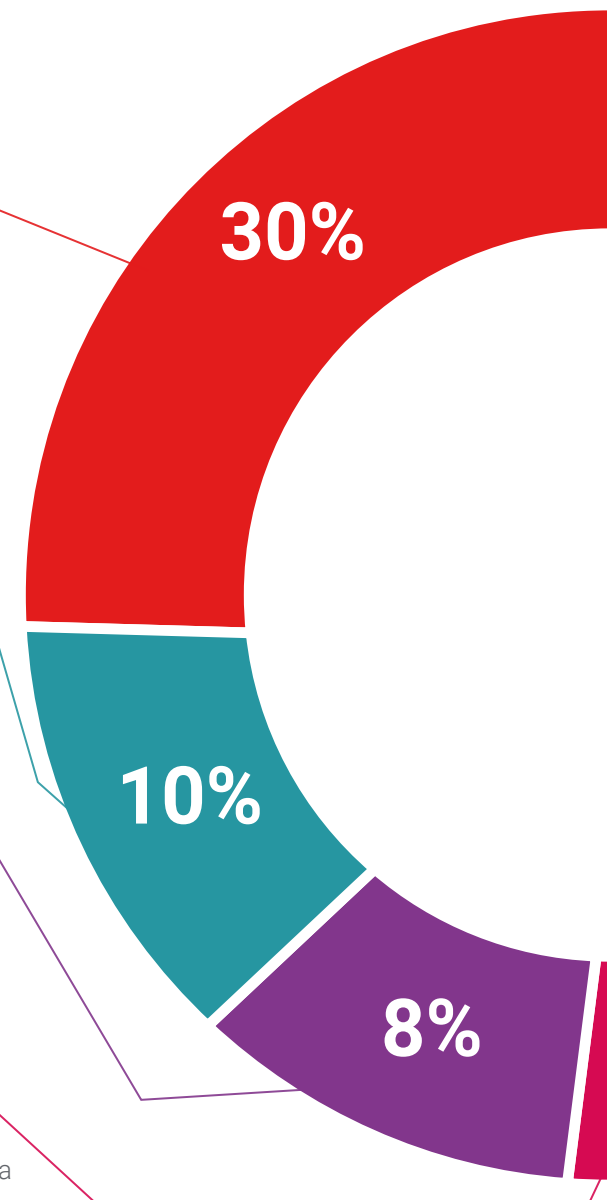
Pratiche di competenze e competenze

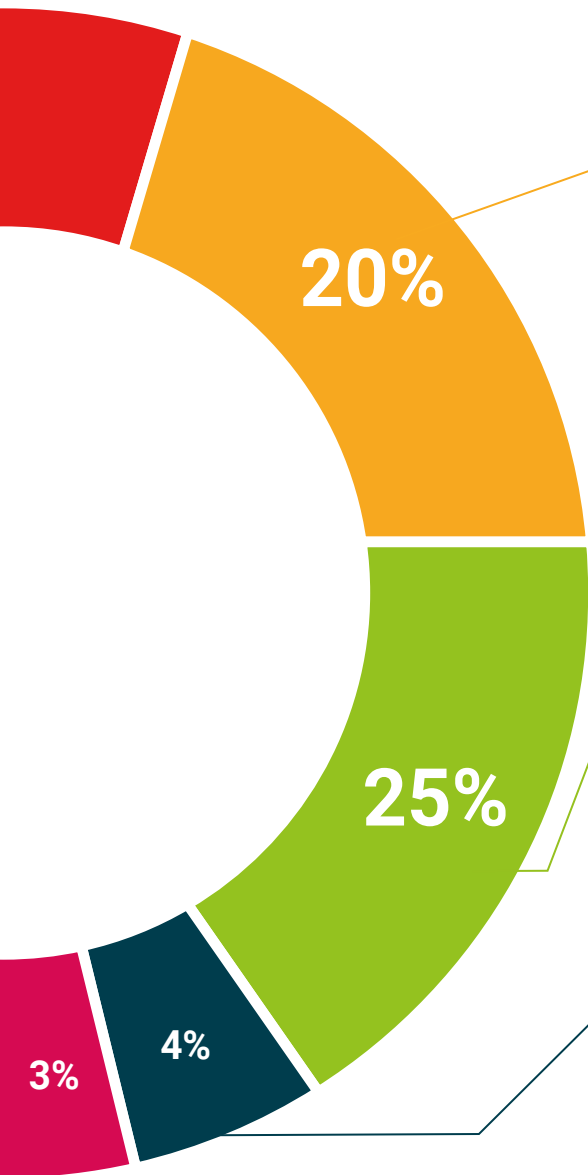
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Esperto Universitario in Product Design Concettuale, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi
il tuo titolo universitario senza spostamenti
o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Product Design Concettuale** 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Product Design Concettuale**

N. Ore Ufficiali: **600 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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Product Design
Concettuale

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

Esperto Universitario

Product Design Concettuale

