

Esperto Universitario

Disegno Digitale del Prodotto





Esperto Universitario Disegno Digitale del Prodotto

- » 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-disegno-digitale-prodotto

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

Titolo

pag. 26

01

Presentazione

La digitalizzazione ha trasformato la disciplina del disegno. Numerosi processi che anni fa venivano eseguiti a mano e con strumenti fisici e analogici, oggi vengono eseguiti in formato digitale. Nel settore specifico del design del prodotto, esiste quindi un profilo professionale oggi molto richiesto: il designer digitale. Questa figura si occupa della redazione dei progetti e delle altre linee guida tecniche in base alle quali deve essere realizzato il prodotto finale, per questo il suo ruolo è fondamentale per molte aziende di oggi. Questo programma fornirà quindi al professionista tutte le conoscenze e le competenze necessarie per diventare uno specialista del settore, approfondendo tematiche quali i sistemi di rappresentazione tecnica. Tutto questo grazie a una metodologia di insegnamento completamente online che ti permetterà di conciliare facilmente il tuo lavoro con i tuoi studi.





“

Migliora il tuo profilo professionale e diventa un grande designer di prodotti digitali grazie a questo programma, con cui potrai approfondire le basi della modellazione poligonale”

Nella realizzazione di un prodotto sono coinvolte diverse figure, tecniche e strumenti. Tale processo, che in precedenza veniva svolto in modo manuale e fisico, si è evoluto incorporando metodi digitali che semplificano e agevolano le attività di disegno. Una delle posizioni lavorative che si è maggiormente affermata oggi, è proprio quella del designer digitale che opera nella progettazione del prodotto. Questa figura professionale è incaricata di redigere i progetti, le bozze e le specifiche tecniche che verranno poi utilizzate per realizzare il prodotto. Tutto questo viene realizzato con l'ausilio di strumenti digitali.

Si tratta pertanto di un profilo professionale molto richiesto dalle aziende. La mancanza di specialisti in questo ambito, implica che studiare in questo corso possa portare il professionista ad un rapido sviluppo professionale. Questo corso interamente online ti fornirà tutte le conoscenze di cui un designer ha bisogno per diventare un grande esperto, poiché approfondirai aspetti come i tracciati fondamentali del piano, le basi della modellazione poligonale o la modellazione di parti correlate.

Questo Esperto Universitario dispone anche di numerose risorse multimediali, come video, attività pratiche e masterclass, che agevoleranno l'apprendimento. Il designer potrà inoltre conciliare il proprio lavoro quotidiano e gli impegni con il proprio percorso di studi. Questo grazie alla metodologia 100% online di TECH, appositamente pensata per i professionisti che lavorano.

Questo corso per **Esperto Universitario in Disegno Digitale del Prodotto** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti di disegno digitale
- ◆ 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



Ti manca poco per diventare un professionista nel campo del disegno, ricercatissimo dalle grandi aziende del settore. Non esitare più e iscriviti ora”

“

La metodologia online di TECH ti permetterà di affrontare i tuoi progetti professionali senza interruzioni, senza limitazioni di tempo, luogo e orario"

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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Video, attività pratiche, riassunti interattivi, masterclass, ecc. Con questo programma avrai a disposizione la migliore tecnologia didattica.

Grazie a questo esperto universitario, potrai approfondire la modellazione di parti tra loro correlate o dei sistemi di rappresentazione tecnica.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Disegno Digitale del Prodotto è quello di rendere lo studente un grande specialista del settore, oggi in forte espansione. Tutti i contenuti e l'approccio del corso mirano ad avvicinare il disegnatore agli ultimi sviluppi di questo importante settore, che negli ultimi anni è stato oggetto di numerosi cambiamenti a causa della comparsa e della diffusione degli strumenti digitali.



“

Iscriviti e potrai progredire a livello professionale grazie ai contenuti completi e innovativi offerti da questo programma"

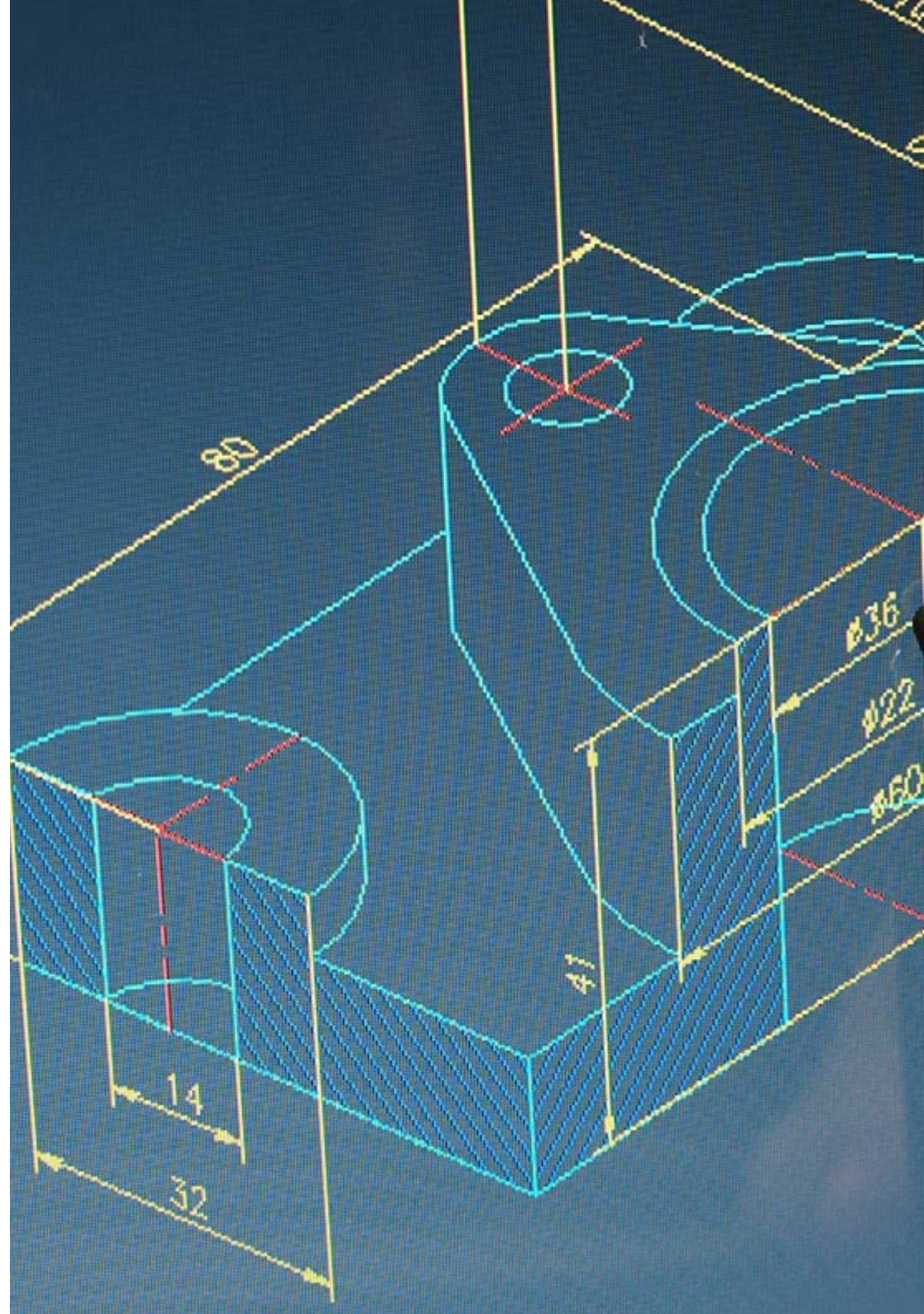


Obiettivi generali

- ◆ Imparare a pianificare, sviluppare e presentare produzioni artistiche in modo conveniente, usando strategie di produzione efficaci e con il proprio contributo creativo
- ◆ Acquisire le conoscenze teoriche e metodologiche necessarie per la realizzazione di progetti tecnici
- ◆ Analizzare e valutare i materiali utilizzati in ingegneria in base alle loro proprietà
- ◆ Approfondire i processi di innovazione e trasferimento tecnologico per lo sviluppo di nuovi prodotti e processi e la creazione di un nuovo livello artistico

“

Questo esperto universitario ti aiuterà a raggiungere tutti i tuoi obiettivi personali e professionali”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Sistemi di rappresentazione tecnica

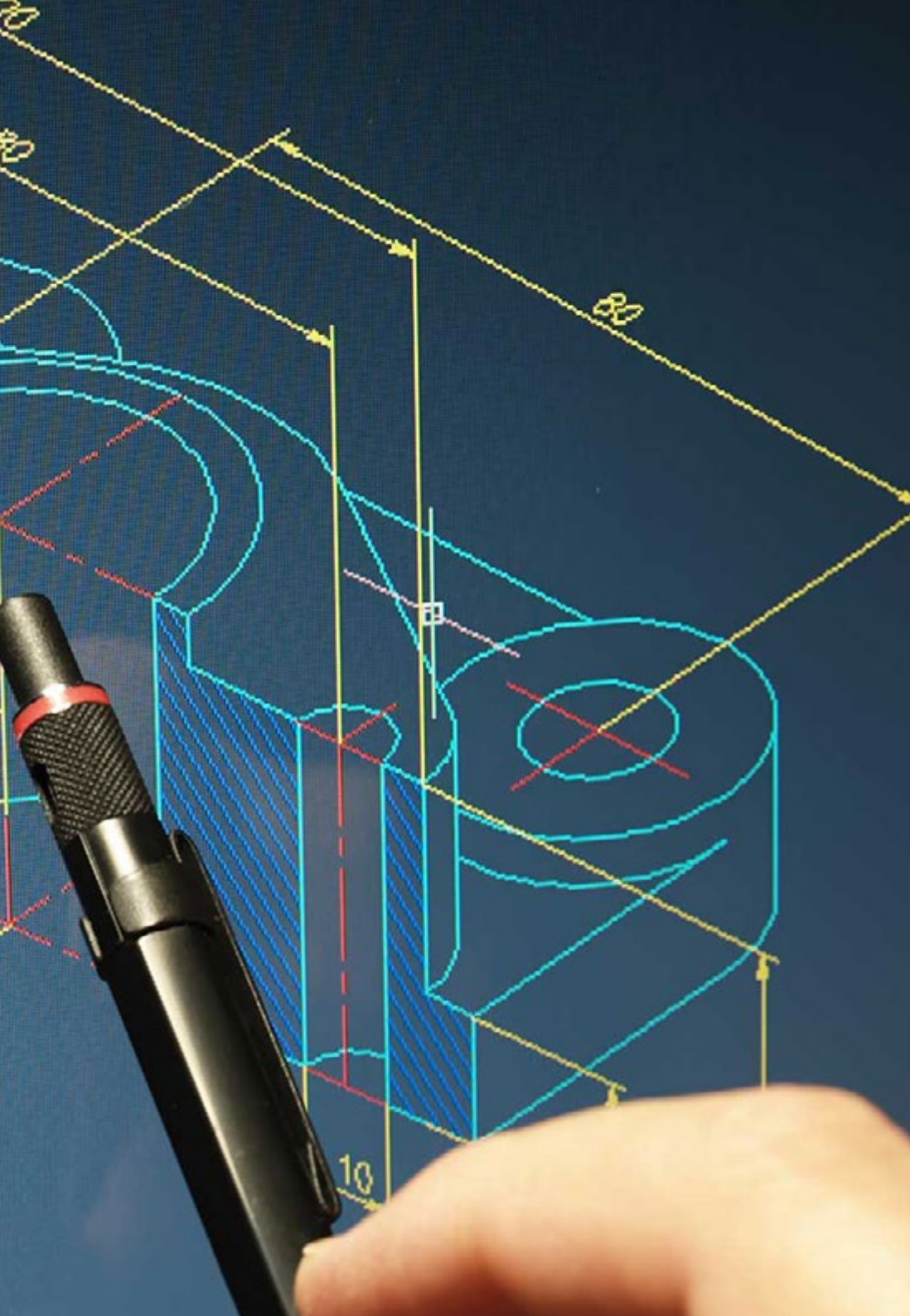
- ◆ Utilizzare la conoscenza dei sistemi di rappresentazione ricercare soluzioni ai problemi di disegno
- ◆ Sviluppare la concezione e la visione dello spazio, acquisendo nuovi strumenti che incoraggiano la promozione e la generazione di idee
- ◆ Imparare a rappresentare gli oggetti nei sistemi diedri, assonometrici e conici per veicolare un'idea in vista della sua realizzazione

Modulo 2. Tecniche di rappresentazione digitale I

- ◆ Conoscere i concetti fondamentali della forma tridimensionale, la sua rappresentazione geometrica, costruzione e applicazione al disegno
- ◆ Concepire e rappresentare gli attributi visivi degli oggetti e dello spazio, e padroneggiare le tecniche di rappresentazione tridimensionale, inclusa la grafica computerizzata
- ◆ Realizzare modelli tridimensionali con tecniche scultoree, convertirli in rappresentazioni digitali tridimensionali e viceversa, comprendendo la relazione tra le due forme di costruzione
- ◆ Integrare trasversalmente i contenuti della materia con quelli forniti in altre materie

Modulo 3. Tecniche di rappresentazione digitale II

- ◆ Padroneggiare gli aspetti della forma tridimensionale, la sua rappresentazione geometrica, costruzione e applicazione al disegno
- ◆ Sviluppare la capacità di generare modelli virtuali o prototipi di qualità fotorealistica
- ◆ Integrare trasversalmente i contenuti della materia con quelli forniti in altre materie



03

Struttura e contenuti

Gli esperti che hanno sviluppato i contenuti di questo programma sono specialisti di fama internazionale e hanno deciso di organizzare il corso in 3 moduli specifici. Grazie a questi moduli, il disegnatore potrà conoscere gli ultimi progressi relativi agli elementi geometrici fondamentali, le trasformazioni geometriche, le applicazioni di rendering, i parametri di disegno per la stampa 3D e lo *sketching* per la modellazione.



“

In questo corso per esperto universitario potrai trovare i contenuti più avanzati sulla delineazione digitale. Cogli l'occasione e iscriviti a questo esperto universitario"

Modulo 1. Sistemi di rappresentazione tecnica

- 1.1. Introduzione alla geometria piana
 - 1.1.1. Il materiale di base e il suo utilizzo
 - 1.1.2. Tratti fondamentali del piano
 - 1.1.3. I Poligoni Relazioni metriche
 - 1.1.4. Standardizzazione, righe, scrittura e formati
 - 1.1.5. Dimensione standardizzata
 - 1.1.6. Scale
 - 1.1.7. Sistemi di rappresentazione
 - 1.1.7.1. Tipi di proiezione
 - 1.1.7.1.1. Proiezione conica
 - 1.1.7.1.2. Proiezione cilindrica ortogonale
 - 1.1.7.1.3. Proiezione cilindrica obliqua
 - 1.1.7.2. Tipi di sistemi di rappresentazione
 - 1.1.7.2.1. Sistemi di misura
 - 1.1.7.2.2. Sistemi prospettici
- 1.2. Tratti fondamentali del piano
 - 1.2.1. Elementi geometrici fondamentali
 - 1.2.2. Perpendicolarità
 - 1.2.3. Parallelismo
 - 1.2.4. Operazioni con i segmenti
 - 1.2.5. Angoli
 - 1.2.6. Circonferenze
 - 1.2.7. Luoghi geometrici
- 1.3. Trasformazioni geometriche
 - 1.3.1. Isometria
 - 1.3.1.1. Uguaglianza
 - 1.3.1.2. Traslazione
 - 1.3.1.3. Simmetria
 - 1.3.1.4. Rotazione
 - 1.3.2. Isomorfe
 - 1.3.2.1. Omotetia
 - 1.3.2.2. Somiglianze
 - 1.3.3. Anamorfiche
 - 1.3.3.1. Omologia
 - 1.3.3.2. Inversione
 - 1.3.4. Proiettive
 - 1.3.4.1. Omologia
 - 1.3.4.2. Omologia affine o affinità
- 1.4. I Poligoni
 - 1.4.1. Linee poligonali
 - 1.4.1.1. Definizione e tipi
 - 1.4.2. Triangoli
 - 1.4.2.1. Elementi e classificazione
 - 1.4.2.2. Costruzione di triangoli
 - 1.4.2.3. Linee e punti di rilievo
 - 1.4.3. Quadrilateri
 - 1.4.3.1. Elementi e classificazione
 - 1.4.3.2. Parallelogrammi
 - 1.4.4. Poligoni regolari
 - 1.4.4.1. Definizione
 - 1.4.4.2. Costruzione
 - 1.4.5. Perimetri e aree
 - 1.4.5.1. Definizione: Calcolare l'area
 - 1.4.5.2. Unità di area
 - 1.4.6. Area dei poligoni
 - 1.4.6.1. Area dei quadrilateri
 - 1.4.6.2. Area dei triangoli
 - 1.4.6.3. Area dei poligoni regolari
 - 1.4.6.4. Area dei poligoni irregolari

- 1.5. Tangenti e raccordi Curve tecniche e coniche
 - 1.5.1. Tangenti, raccordi e polarità
 - 1.5.1.1. Tangenti
 - 1.5.1.1.1. Teoremi sulle tangenti
 - 1.5.1.1.2. Disegni di linee tangenti
 - 1.5.1.1.3. Raccordi di linee rette e curve
 - 1.5.1.2. Polarità rispetto a una circonferenza
 - 1.5.1.2.1. Disegnare circonferenze tangenti
 - 1.5.2. Curve tecniche
 - 1.5.2.1. Ovali
 - 1.5.2.2. Ovoidi
 - 1.5.2.3. Spirali
 - 1.5.3. Curve coniche
 - 1.5.3.1. Ellisse
 - 1.5.3.2. Parabola
 - 1.5.3.3. Iperbole
- 1.6. Sistema diedro
 - 1.6.1. Informazioni generali
 - 1.6.1.1. Il punto e la retta
 - 1.6.1.2. Il piano Le intersezioni
 - 1.6.1.3. Parallelismo, perpendicolarità e distanze
 - 1.6.1.4. Cambiamenti di piano
 - 1.6.1.5. Rotazione
 - 1.6.1.6. Deriva
 - 1.6.1.7. Angoli
 - 1.6.2. Curve e superfici
 - 1.6.2.1. Curve
 - 1.6.2.2. Superfici
 - 1.6.2.3. Poliedri
 - 1.6.2.4. Piramide
 - 1.6.2.5. Prisma
 - 1.6.2.6. Cono
 - 1.6.2.7. Cilindro
 - 1.6.2.8. Superfici di rivoluzione
 - 1.6.2.9. Intersezione tra superfici
 - 1.6.3. Ombre
 - 1.6.3.1. Informazioni generali
- 1.7. Sistema vincolato
 - 1.7.1. Punto, retta e piano
 - 1.7.2. Intersezioni e abbattimenti
 - 1.7.2.1. Deriva
 - 1.7.2.2. Applicazioni
 - 1.7.3. Parallelismo, perpendicolarità, distanze e angoli
 - 1.7.3.1. Perpendicolarità
 - 1.7.3.2. Distanze
 - 1.7.3.3. Angoli
 - 1.7.4. Linee, superfici e terreni
 - 1.7.4.1. Terreni
 - 1.7.5. Applicazioni
- 1.8. Sistema assonometrico
 - 1.8.1. Assonometria ortogonale: punto, retta e piano
 - 1.8.2. Assonometria ortogonale: intersezioni, deriva e perpendicolarità
 - 1.8.2.1. Deriva
 - 1.8.2.2. Perpendicolarità
 - 1.8.2.3. Forme piane
 - 1.8.3. Assonometria ortogonale: prospettiva dei corpi
 - 1.8.3.1. Rappresentazione dei corpi
 - 1.8.4. Assonometria obliqua: deriva, perpendicolarità
 - 1.8.4.1. Vista frontale
 - 1.8.4.2. Deriva e perpendicolarità
 - 1.8.4.3. Figure piane
 - 1.8.5. Assonometria obliqua: prospettiva dei corpi
 - 1.8.5.1. Ombre

- 1.9. Sistema conico
 - 1.9.1. Proiezione conica o centrale
 - 1.9.1.1. Le intersezioni
 - 1.9.1.2. Parallelismo
 - 1.9.1.3. Deriva
 - 1.9.1.4. Perpendicolarità
 - 1.9.1.5. Angoli
 - 1.9.2. Prospettiva lineare
 - 1.9.2.1. Costruzioni ausiliarie
 - 1.9.3. Prospettiva di linee e superfici
 - 1.9.3.1. Prospettiva pratica
 - 1.9.4. Metodi di prospettiva
 - 1.9.4.1. Struttura inclinata
 - 1.9.5. Restituzione prospettica
 - 1.9.5.1. Riflessi
 - 1.9.5.2. Ombre
- 1.10. Bozzetto
 - 1.10.1. Obiettivi del bozzetto
 - 1.10.2. La proporzione
 - 1.10.3. Processo di abbozzo
 - 1.10.4. Il punto di vista
 - 1.10.5. Etichettatura e simboli grafici
 - 1.10.6. Misura

Módulo 2. Tecniche di rappresentazione digitale I

- 2.1. Introduzione alla modellazione 3D
 - 2.1.1. Fondamenti di modellistica al computer
 - 2.1.2. Contesto della modellazione
 - 2.1.3. Metodi di modellazione
 - 2.1.4. Descrizione del software di modellazione
 - 2.1.5. Confronto tra i software di modellazione

- 2.2. Modellazione poligonale classica
 - 2.2.1. Strumenti
 - 2.2.2. Creazione di oggetti
 - 2.2.3. Forme
 - 2.2.4. Operazioni
 - 2.2.5. Modellazione di suddivisione
- 2.3. Scultura digitale
 - 2.3.1. Fondamenti
 - 2.3.2. Strumenti
 - 2.3.3. Operazioni
 - 2.3.4. Realizzazione di sculture
- 2.4. Materiali e texture
 - 2.4.1. Fondamenti
 - 2.4.2. Materiali
 - 2.4.3. Texture
 - 2.4.4. *Unwrapping*
- 2.5. Illuminazione e telecamere
 - 2.5.1. Fondamenti
 - 2.5.2. Tipi di illuminazione
 - 2.5.3. Impostazioni della telecamera
 - 2.5.4. Composizione dello spazio
- 2.6. Rendering
 - 2.6.1. Introduzione al rendering
 - 2.6.2. Applicazioni di rendering
 - 2.6.3. Linee guida per il rendering
 - 2.6.4. Motori di rendering
- 2.7. Animazione tridimensionale
 - 2.7.1. Fondamenti
 - 2.7.2. Cinematica
 - 2.7.3. Controllori
- 2.8. Editing video
 - 2.8.1. Introduzione alla composizione
 - 2.8.2. Strumenti di editing
 - 2.8.3. Post-produzione video

- 2.9. Rappresentazione virtuale Applicazioni tecniche
 - 2.9.1. Simulazione e tour virtuali
 - 2.9.2. Rappresentazione tecnica e virtuale dei progetti
 - 2.9.3. Rappresentazione virtuale nell'industria
- 2.10. Stampa 3D
 - 2.10.1. Introduzione alla stampa 3D
 - 2.10.2. Parametri di disegno per la stampa 3D
 - 2.10.3. Preparazione dei file per la stampa 3D

Modulo 3. Tecniche di rappresentazione digitale II

- 3.1. Modellazione complessa
 - 3.1.1. Bozzetti complessi
 - 3.1.2. Operazioni complesse
 - 3.1.3. Modellazione di superfici
 - 3.1.4. Lastra
- 3.2. Meccanismi e assemblaggi
 - 3.2.1. Disegno degli assemblaggi
 - 3.2.2. Disegno dei meccanismi
 - 3.2.3. Modellazione di parti correlate
 - 3.2.4. Sincronizzazione dei meccanismi
- 3.3. Disegni concettuali
 - 3.3.1. Bozzetto per la modellazione
 - 3.3.2. Digitalizzazione del bozzetto
 - 3.3.3. Strumenti per la presentazione
 - 3.3.4. Modellazione di prototipi virtuali
- 3.4. Lastra
 - 3.4.1. Nozioni fondamentali sulla lastra metallica
 - 3.4.2. Comportamento dei materiali
 - 3.4.3. Sviluppo della lastra
 - 3.4.4. Modellazione della lastra
- 3.5. Piani
 - 3.5.1. Normativa
 - 3.5.2. Piano di un esploso
 - 3.5.3. Piano complessivo
 - 3.5.4. Esploso
- 3.6. Materiali e texture digitali
 - 3.6.1. Applicazione di materiali e texture
 - 3.6.2. Luci e ombre
 - 3.6.3. Riflessi e ambiente
- 3.7. Rendering
 - 3.7.1. Disegno e strategia di rendering
 - 3.7.2. Preparazione di modelli e scenari
 - 3.7.3. Luci
 - 3.7.4. Fotocamere
 - 3.7.5. Motori di rendering
- 3.8. Elaborazione di immagini fotorealistiche
 - 3.8.1. Editing di immagini
 - 3.8.2. Fotomontaggi
 - 3.8.3. Realismo e rappresentazione concettuale
- 3.9. Realtà aumentata e realtà virtuale
 - 3.9.1. Piattaforme e applicazioni
 - 3.9.2. Presentazione del prodotto in realtà virtuale
 - 3.9.3. Presentazione del prodotto in realtà aumentata
- 3.10. Presentazione combinata
 - 3.10.1. Valutazione delle risorse
 - 3.10.2. Selezione di tecniche e applicazioni
 - 3.10.3. Proposta combinata



Il futuro del disegno risiede in profili professionali come quello del disegnatore digitale di prodotti. Non esitare e arricchi il tuo profilo 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.



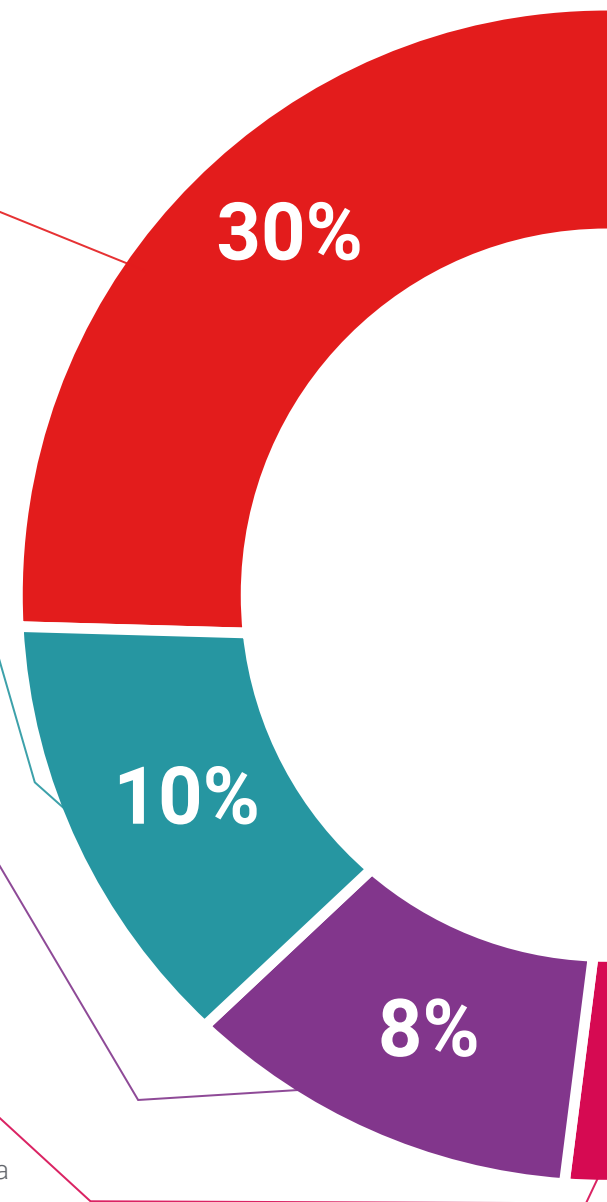
Pratiche di competenze e competenze

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 Esperto Universitario in Disegno Digitale del Prodotto ti garantisce, 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 Disegno Digitale del Prodotto** possiede il programma scientifico 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 Disegno Digitale del Prodotto**

N.º Ore Ufficiali: **450 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
Disegno Digitale
del Prodotto

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

Esperto Universitario

Disegno Digitale del Prodotto

