

Esperto Universitario  
Illustrazione Professionale  
di Progetti di Narrativa Digitale





## Esperto Universitario Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale

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

Accesso al sito web: [www.techtitude.com/it/design/specializzazione/specializzazione-illustrazione-professionale-progetti-narrativa-digitale](http://www.techtitude.com/it/design/specializzazione/specializzazione-illustrazione-professionale-progetti-narrativa-digitale)

# 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 capacità di adattare un messaggio a un'identità visiva specifica consente di raccontare una storia in modo diverso, attirando l'attenzione di più persone e aumentando le possibilità di persuasione. Per questo motivo, c'è una crescente richiesta di professionisti che conoscano le principali tecniche e strumenti dell'illustrazione. Per consentire agli studenti di adeguare il loro profilo a queste esigenze, TECH ha deciso di creare una specializzazione multidisciplinare e dinamica che fornirà le conoscenze più esaustive e concise, consentendo loro di implementare le strategie di animazione e design più aggiornate nel loro lavoro. Il tutto in un formato comodo e accessibile 100% online che comprende 600 ore in cui verranno presentati i migliori contenuti teorici, pratici e complementari.





“

*Il programma perfetto per dare un valore aggiunto al tuo profilo professionale di illustratore e aggiungere al tuo CV un plus che ti permetterà di fare la differenza in qualsiasi processo di reclutamento"*

Le possibilità di comunicazione che sono nate dallo sviluppo del digital storytelling hanno permesso di realizzare strategie creative più efficaci e specializzate, con un potenziale taglio persuasivo in grado di raggiungere in modo più efficace un pubblico più ampio. Inoltre, nel corso degli anni sono stati implementati nuovi strumenti sempre più specifici e completi, che non solo hanno facilitato il lavoro dei professionisti del settore, ma hanno anche permesso loro di sviluppare progetti più tecnici e in linea con le esigenze del mercato attuale.

Su questa base, TECH ha riunito in questo Esperto Universitario in Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale le informazioni più complete e concise in questo campo, affinché gli studenti possano specializzarsi in questo settore in modalità 100% online. Si tratta di un programma multidisciplinare e dinamico che approfondisce gli aspetti chiave dell'illustrazione applicata all'arte digitale e alla creazione di fumetti come mezzo di espressione, concentrandosi anche sulle complessità dell'animazione e sui suoi paradigmi futuri. Infine, introdurrà gli studenti allo studio della *Concept Art* e permetterà loro di sviluppare una conoscenza approfondita dei principali strumenti e strategie creative per plasmare le idee in immagini.

A tal fine, durante 600 ore avrà a disposizione materiale teorico e pratico, a cui sono stati aggiunti ulteriori contenuti di alta qualità: video dettagliati, immagini, riassunti dinamici, esercizi di autoconoscenza, articoli di ricerca e letture complementari. In questo modo, potranno approfondire i diversi aspetti del programma in modo personalizzato, frequentando un corso in linea con i diversi livelli di esigenza degli studenti.

Questo **Esperto Universitario in Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in illustrazione professionale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, 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 al comodo formato 100% online, potrai lavorare per perfezionare le tue capacità creative nella gestione di progetti di storytelling digitale ovunque tu sia e senza vincoli di tempo"*

“

*Il programma perfetto per addentrarsi nelle complessità della Concept Art e sviluppare una conoscenza specialistica delle tecniche scultoree professionali nel mondo digitale”*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Lavorerai con gli strumenti più sofisticati dell'ambiente creativo professionale specializzato nell'area dell'animazione.*

*Vuoi acquisire le competenze di un esperto di illustrazione e semiotica per i canali digitali? Scegli questo programma e inizia a lavorarci.*



# 02 Obiettivi

Data l'attuale richiesta nel mercato del lavoro di professionisti del settore creativo che siano abili nell'illustrazione e specializzati in progetti di narrazione digitale, TECH ha sviluppato questo Esperto Universitario con l'obiettivo di fornire agli studenti informazioni che consentano loro di specializzarsi in questo settore. Per farlo, fornirà i contenuti più concisi e aggiornati, nonché i migliori e più efficaci strumenti accademici per aiutarli a superare i loro obiettivi in 6 mesi.





“

*Grazie a questo Esperto Universitario potrai padroneggiare le più efficaci strategie di Concept Art, aggiungendo al tuo profilo professionale la capacità di rappresentare graficamente idee creative tecniche e complesse"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Sviluppare competenze sulle tendenze attuali del design digitale
- ◆ Imparare in dettaglio gli strumenti più pratici ed efficaci per sviluppare progetti di narrativa digitale
- ◆ Adeguare il profilo professionale dello studente all'attuale domanda del mercato del lavoro

“

*Vuoi perfezionare le tue competenze nell'illustrazione professionale incentrata sui fumetti? Iscriviti a questo programma e diventa un gran disegnatore con TECH"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Storytelling digitale applicato all'illustrazione

- ◆ Conoscere le narrazioni digitali per la loro applicazione nel campo dell'illustrazione
- ◆ Identificare la cybercultura come parte fondamentale dell'arte digitale
- ◆ Gestire la narrazione della semiotica come metodo di espressione del proprio disegno
- ◆ Conoscere le principali tendenze nel campo dell'illustrazione e fare un confronto tra diversi artisti
- ◆ Perfezionare la tecnica visiva della narrazione grafica e valorizzare lo *Storytelling* applicato all'elaborazione di un personaggio

### Modulo 2. Illustrazione professionale incentrata sui fumetti

- ◆ Interpretare il fumetto come mezzo di espressione per molti illustratori
- ◆ Conoscere le diverse estetiche nello sviluppo visivo di un fumetto
- ◆ Studiare i motivi visivi e narrativi del genere dei fumetti di supereroi e del genere fantasy/avventura
- ◆ Analizzare il fumetto in Asia, con uno studio formale del manga come prodotto editoriale per il tempo libero in Giappone
- ◆ Comprendere i motivi visivi di manga e anime e la loro costruzione

### Modulo 3. Illustrazione e animazione

- ◆ Applicare le risorse di animazione per mezzo dell'illustrazione digitale
- ◆ Conoscere gli strumenti più sofisticati per lavorare in modo professionale ed efficiente nel campo dell'animazione
- ◆ Studiare i riferimenti visivi di successo che hanno definito i paradigmi dei vari studi di animazione
- ◆ Illustrare secondo una serie di principi una campagna pubblicitaria per poi animarla
- ◆ Differenziare le considerazioni tecniche quando si lavora nell'animazione 2D e nell'animazione 3D

### Modulo 4. Concept Art

- ◆ Presentare la *Concept Art* come modello artistico nel panorama creativo del designer e dell'illustratore professionista
- ◆ Applicare tecniche scultoree professionali in ambito digitale
- ◆ Conoscere la texture e la colorazione 3D dei diversi elementi da modellare
- ◆ Valutare gli strumenti digitali disponibili per modellare un personaggio o una caricatura e incorporare i requisiti visivi precedentemente studiati
- ◆ Simulare un progetto 3D reale, introducendo i concetti di linguaggio cinematografico e i requisiti della direzione artistica

# 03

## Struttura e contenuti

La concorrenza in termini di offerta accademica attualmente disponibile sul mercato dei titoli di studio che consentono ai professionisti di specializzarsi nell'area del digital storytelling è molto ampia. Tuttavia, nessun programma è paragonabile a quello che offre TECH. Questo perché questa università include in tutti i suoi corsi non solo i migliori programmi teorici, ma anche casi di studio pratici attraverso i quali gli studenti possono migliorare le loro competenze. Inoltre, seleziona una varietà di materiale complementare di alta qualità che consente loro di approfondire in modo personalizzato i concetti più importanti per eseguire le loro prestazioni professionali.





“

*Grazie alla metodologia pedagogica di TECH  
acquisirai un processo di apprendimento  
naturale e progressivo, senza dover passare  
ore a memorizzare i contenuti"*

## Modulo 1. Storytelling digitale applicato all'illustrazione

- 1.1. Come tradurre lo storytelling digitale in illustrazione?
  - 1.1.1. Narrazione digitale
  - 1.1.2. L'arte di raccontare storie
  - 1.1.3. Risorse disponibili
- 1.2. Cybercultura e arte digitale
  - 1.2.1. La cybercultura nel nuovo secolo
  - 1.2.2. Cultura applicata alla tecnologia
  - 1.2.3. Illustratori di successo nell'ambiente digitale
- 1.3. Illustrazione narrativa
  - 1.3.1. Raccontare una storia
  - 1.3.2. Scripting e perfezionamento
  - 1.3.3. Continuità
  - 1.3.4. Altri elementi narrativi
- 1.4. Illustrazione e semiotica
  - 1.4.1. La semiologia nel campo dell'illustrazione
  - 1.4.2. La simbologia come risorsa
  - 1.4.3. La sintassi dell'immagine
- 1.5. Grafica che parla da sola
  - 1.5.1. Prescindere del testo
  - 1.5.2. Espressione grafica
  - 1.5.3. Disegnare pensando a un discorso
  - 1.5.4. Il disegno infantile come paradigma
- 1.6. La narrazione digitale come risorsa educativa
  - 1.6.1. Sviluppo narrativo
  - 1.6.2. L'ambiente ipertestuale
  - 1.6.3. L'ambiente multimediale

- 1.7. Il potere dello *Storytelling*
  - 1.7.1. Sfruttare lo *Storytelling*
  - 1.7.2. Gestione del discorso
  - 1.7.3. Azioni complementari
  - 1.7.4. Applicazione delle sfumature
- 1.8. Le principali tendenze dell'illustrazione
  - 1.8.1. Artisti di successo
  - 1.8.2. Stili visivi che hanno fatto la storia
  - 1.8.3. Copiare o definire il proprio stile?
  - 1.8.4. Domanda potenziale dei clienti
- 1.9. Tecniche narrative per il miglioramento visivo
  - 1.9.1. Narrazione visiva
  - 1.9.2. Armonia e contrasto
  - 1.9.3. Connessioni con la storia
  - 1.9.4. Allegorie visive
- 1.10. Identità visiva narrativa di un personaggio
  - 1.10.1. L'identificazione di un personaggio
  - 1.10.2. Comportamento e gesti
  - 1.10.3. Autobiografia
  - 1.10.4. Discorso grafico e supporto alla proiezione

## Modulo 2. Illustrazione professionale incentrata sui fumetti

- 2.1. Fumetto come mezzo di espressione
  - 2.1.1. Il fumetto come mezzo di comunicazione grafica
  - 2.1.2. Il design del fumetto visivo
  - 2.1.3. Riproduzione del colore nei fumetti
- 2.2. Tecniche ed evoluzione del fumetto
  - 2.2.1. Gli inizi del fumetto
  - 2.2.2. Evoluzione grafica
  - 2.2.3. Motivi narrativi
  - 2.2.4. La rappresentazione di elementi

- 2.3. Pensiero formale
  - 2.3.1. La struttura di un fumetto
  - 2.3.2. La narrazione della storia
  - 2.3.3. Il disegno dei personaggi
  - 2.3.4. Il disegno degli scenari
  - 2.3.5. Il discorso delle scene
- 2.4. Il genere dei supereroi
  - 2.4.1. Il fumetto dei supereroi
  - 2.4.2. Il caso Marvel Comics
  - 2.4.3. Il caso DC Comics
  - 2.4.4. Design visivo
- 2.5. Il genere di fantascienza e di avventura
  - 2.5.1. Il genere fantastico
  - 2.5.2. Disegno dei personaggi fantastici
  - 2.5.3. Risorse e riferimenti visivi
- 2.6. Fumetto in Asia
  - 2.6.1. Principi visivi dell'illustrazione in Asia
  - 2.6.2. Il disegno calligrafico in Oriente
  - 2.6.3. La narrazione visiva dei fumetti
  - 2.6.4. Il graphic design orientale
- 2.7. Sviluppo tecnico del manga
  - 2.7.1. Disegno di Manga
  - 2.7.2. Aspetti formali e struttura
  - 2.7.3. *Storytelling* e script grafico
- 2.8. Relazioni tra Manga e Anime
  - 2.8.1. Animazione in Giappone
  - 2.8.2. Caratteristiche dell'anime
  - 2.8.3. Il processo di disegno dell'anime
  - 2.8.4. Tecniche visive negli anime

- 2.9. Fumetto su supporto digitale
  - 2.9.1. Il fumetto sullo schermo
  - 2.9.2. Animazione di un fumetto
  - 2.9.3. Equilibrio cromatico e codici visivi
  - 2.9.4. Struttura e formati grafici
- 2.10. Progetto: disegno di un fumetto personalizzato
  - 2.10.1. Definizione degli obiettivi
  - 2.10.2. La storia da sviluppare
  - 2.10.3. I personaggi e gli interpreti
  - 2.10.4. Progettazione degli scenari
  - 2.10.5. Formati

### Modulo 3. Illustrazione e animazione

- 3.1. L'animazione come mezzo illustrativo
  - 3.1.1. Disegnare per animare
  - 3.1.2. Primi schizzi
  - 3.1.3. Approcci e arti finali
  - 3.1.4. Illustrazione con movimento
- 3.2. La sofisticazione dell'animazione
  - 3.2.1. La tecnologia nel campo dell'animazione
  - 3.2.2. Chiavi per animare gli elementi
  - 3.2.3. Nuovi metodi e tecniche
- 3.3. Paradigmi di successo nell'animazione
  - 3.3.1. Riconoscimento del successo
  - 3.3.2. I migliori studi di animazione
  - 3.3.3. Tendenze visive
  - 3.3.4. Cortometraggi e lungometraggi
- 3.4. La tecnologia attuale dell'animazione
  - 3.4.1. Di cosa abbiamo bisogno per animare un'illustrazione?
  - 3.4.2. Software disponibili per l'animazione
  - 3.4.3. Dare vita a un personaggio e a un'ambientazione

- 3.5. Concettualizzazione di una storia animata
  - 3.5.1. Il concetto grafico
  - 3.5.2. Lo script e lo *Storyboard*
  - 3.5.3. La modellazione delle forme
  - 3.5.4. Sviluppo e tecniche
- 3.6. Illustrazione applicata a una campagna pubblicitaria
  - 3.6.1. Illustrazione pubblicitaria
  - 3.6.2. Riferimenti
  - 3.6.3. Cosa vuoi raccontare?
  - 3.6.4. Tradurre le idee in media digitali
- 3.7. Sintesi grafica
  - 3.7.1. Meno è meglio
  - 3.7.2. Illustrare con ingegno
  - 3.7.3. La geometria nell'illustrazione
- 3.8. Progettazione di una storia di animazione 2D
  - 3.8.1. Illustrazione 2D
  - 3.8.2. Considerazioni tecniche sull'animazione 2D
  - 3.8.3. Narrazione in 2D
  - 3.8.4. Gli scenari 2D
- 3.9. Progettazione di una storia di animazione 3D
  - 3.9.1. Illustrazione 3D
  - 3.9.2. Considerazioni tecniche sull'animazione 3D
  - 3.9.3. Volume e modellazione
  - 3.9.4. La prospettiva nell'animazione 3D
- 3.10. L'arte di imitare il 3D con il 2D
  - 3.10.1. La percezione visiva nell'animazione
  - 3.10.2. Le texture nell'animazione
  - 3.10.3. Luce e volume
  - 3.10.4. Riferimenti visivi

## Modulo 4. *Concept Art*

- 4.1. Cos'è la *Concept Art*?
  - 4.1.1. Definizione e uso del concetto
  - 4.1.2. Applicazione della *Concept Art* ai nuovi media
  - 4.1.3. Sviluppo digitale della *Concept Art*
- 4.2. Colore e composizione digitale
  - 4.2.1. Pittura digitale
  - 4.2.2. Biblioteche e palette di colori
  - 4.2.3. Il colore digitale
  - 4.2.4. Applicazione di texture
- 4.3. Tecniche scultoree tradizionali
  - 4.3.1. L'illustrazione portata alla scultura
  - 4.3.2. Tecniche di modellazione scultoree
  - 4.3.3. Texture e volume
  - 4.3.4. Progetto di scultura
- 4.4. Pittura e texturing 3D
  - 4.4.1. Pittura nel design 3D
  - 4.4.2. Texture naturali e artificiali in 3D
  - 4.4.3. Caso di studio: il realismo nei videogiochi
- 4.5. Modellazione di personaggi e cartoni animati
  - 4.5.1. Definizione di un personaggio 3D
  - 4.5.2. Software da utilizzare
  - 4.5.3. Supporto tecnico
  - 4.5.4. Strumenti utilizzati
- 4.6. Definizione di oggetti e scenari
  - 4.6.1. Lo scenario di un'illustrazione
  - 4.6.2. Progettazione di scenari in proiezione isometrica
  - 4.6.3. Oggetti complementari
  - 4.6.4. La decorazione dell'ambiente





- 4.7. Linguaggio cinematografico
  - 4.7.1. Il cinema d'animazione
  - 4.7.2. Risorse grafiche visive
  - 4.7.3. Grafica in movimento
  - 4.7.4. Immagine reale e Animazione al computer
- 4.8. Ritocco e perfezionamento estetico
  - 4.8.1. Errori comuni nel design 3D
  - 4.8.2. Offrire il maggior grado di realismo
  - 4.8.3. Specifiche tecniche
- 4.9. Simulazione di un progetto 3D
  - 4.9.1. Design volumetrico
  - 4.9.2. Spazio e movimento
  - 4.9.3. L'estetica visiva degli elementi
  - 4.9.4. Gli ultimi ritocchi
- 4.10. Gestione artistica di un progetto
  - 4.10.1. Funzioni della direzione artistica
  - 4.10.2. Analisi del prodotto
  - 4.10.3. Considerazioni tecniche
  - 4.10.4. Valutazione del progetto

“

*Il futuro dell'Illustrazione è nel campo digitale. Vuoi far parte del progresso?"*

# 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.



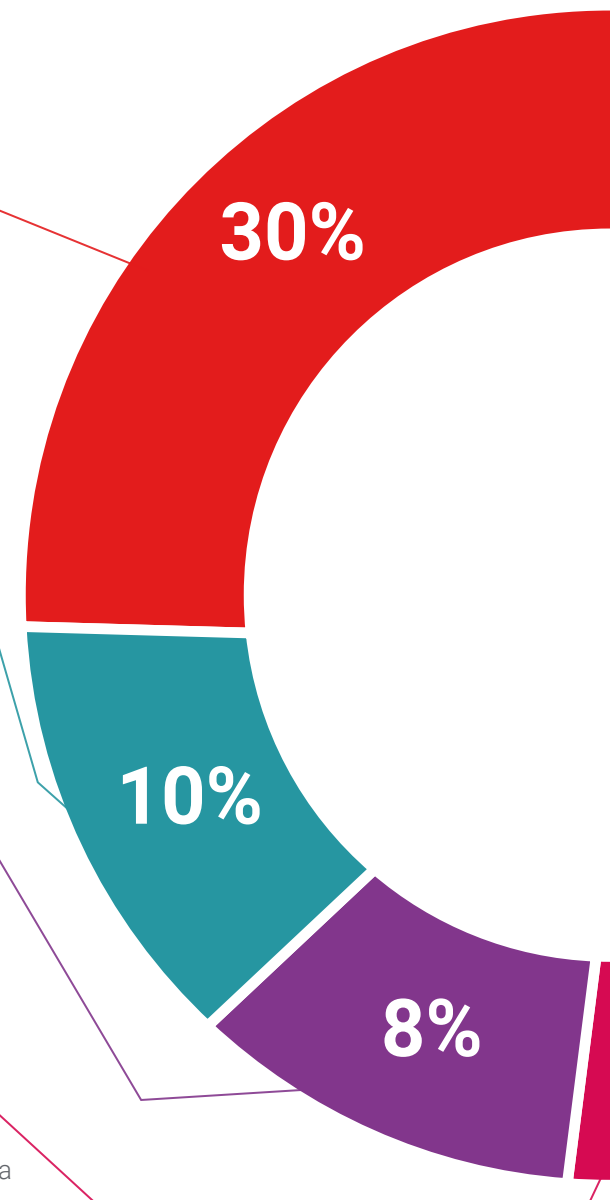
#### Pratiche di competenze e competenze

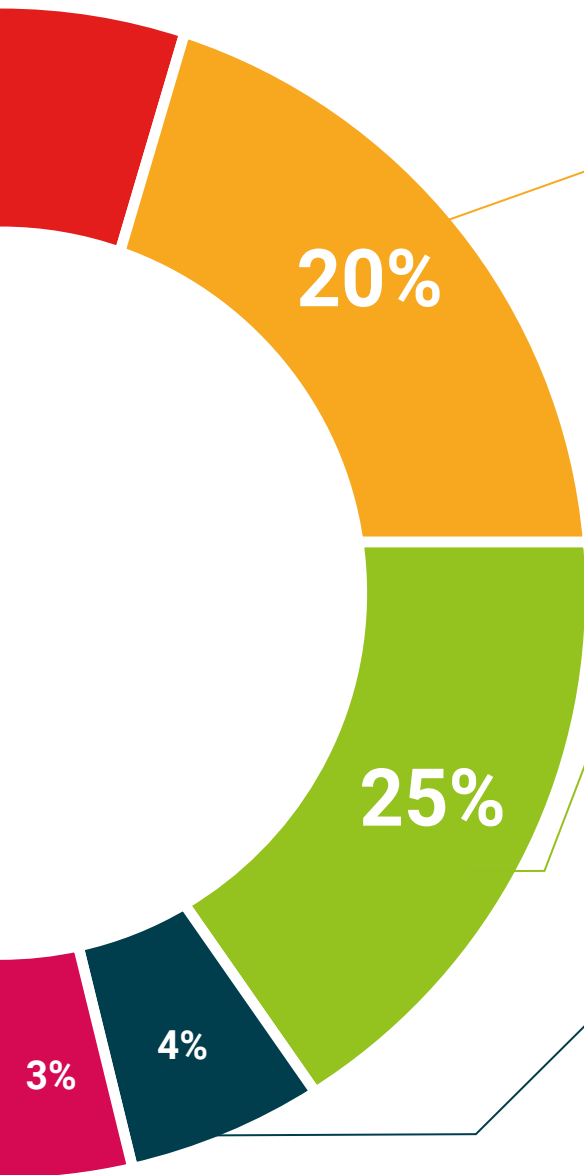
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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

L'Esperto Universitario in Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale** 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 Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale**

Ore Ufficiali: **600 o.**



\*Apostille dell'Aia. 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  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Illustrazione Professionale  
di Progetti di Narrativa  
Digitale

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



# Esperto Universitario Illustrazione Professionale di Progetti di Narrativa Digitale