

# Esperto Universitario Imprenditoria in Campo Grafico



## Esperto Universitario Imprenditoria in Campo Grafico

- » 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-imprenditoria-campo-grafico](http://www.techitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-imprenditoria-campo-grafico)

# 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

Il lavoro freelance è una delle opzioni più interessanti per i graphic designer. Questa specializzazione, creata appositamente per i professionisti del settore, fornisce le competenze necessarie per avviare un'attività in proprio, con sicurezza e solvibilità. Ti offriamo l'opportunità di acquisire le competenze di un professionista specializzato grazie a un percorso didattico che ti permette di crescere dal punto di vista professionale senza preoccuparti di come conciliare il lavoro con la vita privata. Un'opportunità unica di crescita e valorizzazione.





“

*Un percorso didattico ad alta intensità che ti permetterà di crescere nel settore dell'Imprenditoria in Campo Grafico con la sicurezza di poter contare sui migliori professionisti"*

Questo Esperto Universitario in Imprenditoria in Campo Grafico è strutturato in modo da offrire un approccio interessante, interattivo ed efficace per specializzarsi su tutti gli aspetti necessari per avviare un proprio progetto imprenditoriale. Si tratta di un percorso di crescita preciso e costante, che è anche compatibile al 100% con altri impegni.

L'Esperto Universitario ti porterà a conoscere tutte le caratteristiche imprenditoriali necessarie e i fenomeni mutevoli di questa forma di comunicazione mediante una metodologia esclusiva.

Questa specializzazione tratterà quindi gli aspetti che un designer deve conoscere per pianificare, sviluppare e portare a termine progetti imprenditoriali. Un percorso didattico che amplierà le competenze dello studente per aiutarlo a raggiungere gli obiettivi di un professionista di alto livello.

L'Esperto Universitario in Imprenditoria in Campo Grafico si presenta come un'opzione valida per i professionisti che decidono di lavorare in modo indipendente ma anche di far parte di un'organizzazione o di un'azienda. Un interessante percorso di sviluppo professionale che si avvale delle ricerche specifiche proposte in questa specializzazione.

Questo **Esperto Universitario in Imprenditoria in Campo Grafico** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di un gran numero di casi di studio presentati da esperti
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici
- ◆ Novità e ultimi progressi del settore
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Metodologie innovative e altamente efficienti
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Questo programma ti permetterà di migliorare le tue competenze e di aggiornare le tue conoscenze nel campo dell'Imprenditoria in Campo Grafico"*

“

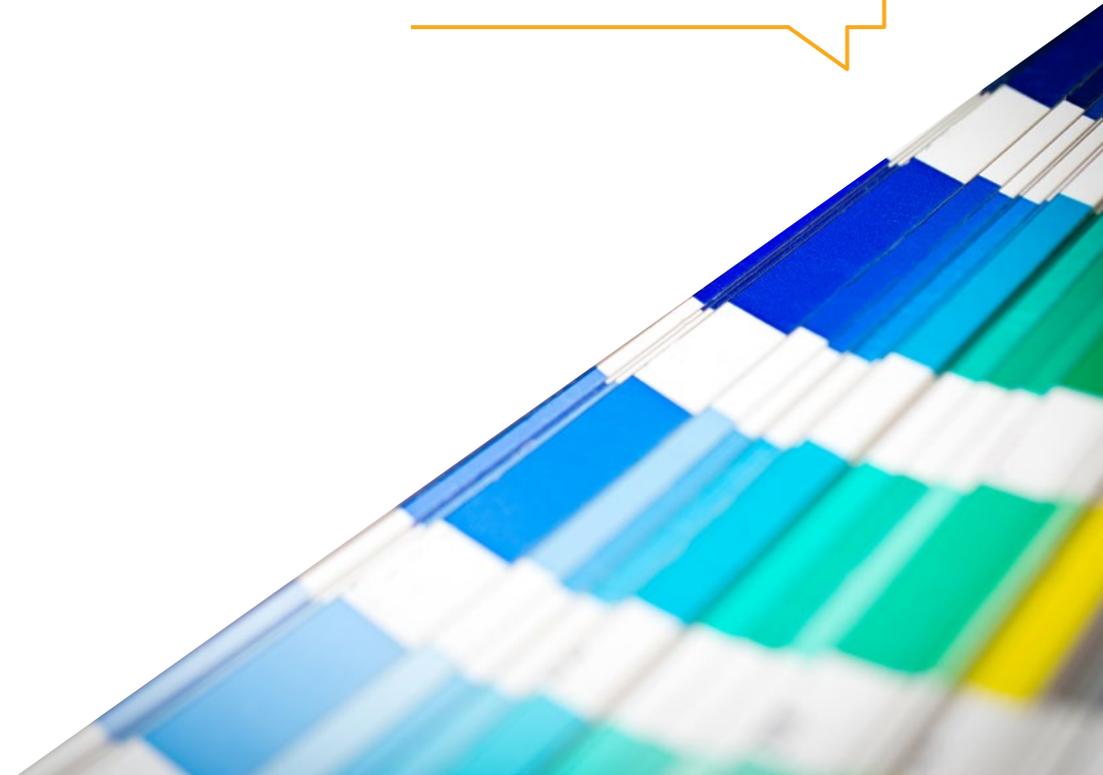
*Tutte le conoscenze necessarie ai graphic designer raccolte in un Esperto Universitario altamente professionale, che ottimizzerà i tuoi sforzi per ottenere i migliori risultati"*

Lo sviluppo di questo programma è incentrato sulla pratica dell'apprendimento teorico proposto. Grazie ai sistemi di insegnamento più efficaci e ai metodi collaudati importati dalle più prestigiose università del mondo, potrai acquisire nuove conoscenze in modo eminentemente pratico. Il nostro impegno è quello di trasformare i tuoi sforzi in competenze reali e immediate.

Il sistema online è un altro punto di forza del nostro approccio didattico. Ti offriamo gli strumenti digitali più innovativi tramite una piattaforma interattiva che sfrutta gli ultimi sviluppi tecnologici. In questo modo possiamo offrirti un metodo di apprendimento totalmente adattabile alle tue esigenze, affinché tu possa conciliare perfettamente lo studio con la tua vita privata e professionale.

*Un apprendimento pratico e intensivo che ti fornirà tutti gli strumenti necessari per lavorare in questo settore, grazie a un Esperto Universitario specifico e concreto.*

*Una specializzazione ideata per permetterti di implementare le conoscenze acquisite fin da subito nella tua pratica quotidiana.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario in Imprenditoria in Campo Grafico è quello di farti acquisire conoscenze e competenze per lavorare al meglio. Ti offriamo la garanzia di imparare dai migliori e una modalità di studio basata sulla pratica per poter svolgere il tuo lavoro in totale sicurezza e con la massima competenza.



“

*Il nostro obiettivo è semplice: aiutarti ad avviare il tuo progetto imprenditoriale come graphic designer grazie a un Esperto Universitario pienamente compatibile con i tuoi impegni lavorativi e personali”*



## Obiettivo generale

---

- ◆ Conoscere tutti gli aspetti del lavoro con le immagini e di Imprenditoria in Campo Grafico in tutti i tipi di media in cui possono essere utilizzati

“

*Un'opportunità per i professionisti che cercano un programma intensivo ed efficace per progredire nella propria professione”*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Metodologie di design

- ◆ Conoscere i processi di base della metodologia scientifica nella storia del design: definizione della domanda, analisi integrale del lavoro di design, rilettura dei problemi, ricerca di informazioni sconosciute, formulazione di ipotesi, processi critici di sintesi e formulazione ragionata di conclusioni
- ◆ Comprendere il funzionamento dell'innovazione come motore del design
- ◆ Identificare i problemi legati al design, raccogliere e analizzare le informazioni necessarie per valutare e fornire soluzioni secondo criteri di efficienza: funzionale, ambientale, strutturale, costruttiva ed espressiva nel campo della professione
- ◆ Giustificare con un'argomentazione coerente e critica lo sviluppo di un progetto di design
- ◆ Conoscere a fondo le dinamiche del design management, che consente di applicare le conoscenze di marketing e di economia aziendale ai progetti di design
- ◆ Comprendere la pratica del design come metodo di ricerca in sé basato sulla creatività

### Modulo 2. Immagine aziendale

- ◆ Comprendere i concetti fondamentali della politica di comunicazione di un'organizzazione: identità, cultura, modalità di comunicazione, immagine, brand, reputazione e responsabilità sociale
- ◆ Comprendere quali sono le aree strategiche che deve gestire un responsabile grafico nel processo comunicativo dell'identità grafica e visiva dei brand
- ◆ Conoscere gli strumenti e le strategie teoriche e pratiche che agevolano la comunicazione aziendale e istituzionale nelle organizzazioni di ogni tipo
- ◆ Saper selezionare in maniera corretta un metodo per organizzare le informazioni e la comunicazione per il buon uso di un marchio

- ◆ Ricercare e identificare gli elementi più significativi dell'azienda-cliente, nonché le sue esigenze per la creazione di strategie e messaggi per la comunicazione
- ◆ Sviluppare un sistema regolamentato di standard grafici di base fondato su elementi di identità visiva/branding

### Modulo 3. Creazione del portfolio

- ◆ Creare narrazioni audiovisive applicando correttamente i criteri di fruibilità e interattività
- ◆ Identificare la figura del designer nel mercato del lavoro
- ◆ Conoscere tecniche, metodi, strumenti e sistemi per promuovere il lavoro personale
- ◆ Comprendere il protocollo etico da seguire nella pratica professionale
- ◆ Essere in grado di identificare i punti di forza e di debolezza in se stessi
- ◆ Saper valutare il lavoro sul piano economico

### Modulo 4. Etica, diritto e deontologia

- ◆ Acquisire la capacità di raccogliere e interpretare dati rilevanti per formulare giudizi che includano una riflessione su questioni etiche, ambientali e sociali
- ◆ Condurre la pratica professionale in modo etico, nel rispetto della legge e dei diritti universali
- ◆ Sviluppare le capacità di apprendimento necessarie per intraprendere ulteriori studi con un alto grado di autonomia
- ◆ Comprendere il rapporto professionale tra designer e cliente
- ◆ Acquisire competenze che dimostrino la capacità di risolvere i problemi attraverso l'argomentazione e la critica costruttiva
- ◆ Sviluppare la capacità di decidere in anticipo cosa deve essere fatto, chi deve farlo e come deve essere fatto

03

# Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata ideata da una squadra di professionisti consapevoli dell'importanza di essere ben preparati per farsi strada nel mercato del lavoro ed esercitare la professione nel migliore dei modi.



“

*Questo Esperto Universitario possiede il programma più completo e aggiornato del mercato”*

## Modulo 1. Metodologie di design

- 1.1. Informazioni sulla metodologia e sul design
  - 1.1.1. Che cos'è la metodologia di design?
  - 1.1.2. Differenze tra metodo, metodologia e tecnica
  - 1.1.3. Tipi di tecniche metodologiche
  - 1.1.4. Deduzione, induzione e abduzione
- 1.2. Introduzione alla ricerca sul design
  - 1.2.1. Ereditare il metodo scientifico
  - 1.2.2. Concetti generali dei processi di ricerca
  - 1.2.3. Principali fasi del processo di ricerca
  - 1.2.4. Calendario
- 1.3. Alcune proposte metodologiche
  - 1.3.1. Proposte per una nuova metodologia di Burdek Bernhard
  - 1.3.2. L'approccio sistematico di Bruce Archer per i designer
  - 1.3.3. Il design integrato generalizzante di Victor Papanek
  - 1.3.4. Metodo progettuale di Bruno Munari
  - 1.3.5. Il processo di risoluzione creativa dei problemi di Bernd Löbach
  - 1.3.6. Altri autori e schemi di altri metodi
- 1.4. Definizione del problema
  - 1.4.1. Identificazione e analisi dei bisogni
  - 1.4.2. Che cos'è il *Brief*?
  - 1.4.3. Cosa deve contenere un buon *brief*?
  - 1.4.4. Suggerimenti per la preparazione di un *brief*
- 1.5. Ricerca per il progetto
  - 1.5.1. Studio di fondo
  - 1.5.2. Coinvolgimento del progetto
  - 1.5.3. Studio del pubblico di riferimento
  - 1.5.4. Strumenti nello studio di riferimento
- 1.6. Contesto competitivo
  - 1.6.1. In relazione al mercato
  - 1.6.2. Analisi della competenza
  - 1.6.3. Proposte di valore



- 1.7. Studio di fattibilità
    - 1.7.1. Fattibilità sociale. Analisi SWOT
    - 1.7.2. Fattibilità tecnica
    - 1.7.3. Fattibilità economica
  - 1.8. Possibili soluzioni al *brief*
    - 1.8.1. L'emotività nei processi creativi
    - 1.8.2. Divergenza, trasformazione e convergenza
    - 1.8.3. Raccolta di idee, *brainstorming*
    - 1.8.4. Confronto tra idee
  - 1.9. Decisione degli obiettivi
    - 1.9.1. Obiettivi generali
    - 1.9.2. Obiettivi specifici
    - 1.9.3. Obiettivi tecnici
    - 1.9.4. Obiettivi estetici e comunicativi
    - 1.9.5. Obiettivi di mercato
  - 1.10. Sviluppo di idee
    - 1.10.1. Il *feedback* nella fase ideativa
    - 1.10.2. I bozzetti
    - 1.10.3. Presentazione delle idee
    - 1.10.4. Metodi di monitoraggio e valutazione critica
- ## Modulo 2. Immagine aziendale
- 2.1. Identità
    - 2.1.1. Idea di identità
    - 2.1.2. Perché si ricerca l'identità?
    - 2.1.3. Tipi di identità
    - 2.1.4. Identità digitale
  - 2.2. Identità aziendale
    - 2.2.1. Definizione. Perché avere un'identità aziendale?
    - 2.2.2. Fattori che influiscono sull'identità aziendale
    - 2.2.3. Componenti dell'identità aziendale
    - 2.2.4. Comunicare l'identità
    - 2.2.5. Identità aziendale, *branding*, immagine aziendale
  - 2.3. Immagine aziendale
    - 2.3.1. Caratteristiche dell'immagine aziendale
    - 2.3.2. A cosa serve l'immagine aziendale?
    - 2.3.3. Tipi di immagine aziendale
    - 2.3.4. Esempi
  - 2.4. I segni identificativi di base
    - 2.4.1. Il nome o *naming*
    - 2.4.2. I loghi
    - 2.4.3. I monogrammi
    - 2.4.4. I loghi con immagini
  - 2.5. Fattori per la memorizzazione dell'identità
    - 2.5.1. Originalità
    - 2.5.2. Valore simbolico
    - 2.5.3. Capacità di rimanere impresso
    - 2.5.4. Ripetizione
  - 2.6. Metodologia per il processo di branding
    - 2.6.1. Studio del settore e della concorrenza
    - 2.6.2. *Brief*, modello
    - 2.6.3. Definire la strategia e la personalità del brand. Valori
    - 2.6.4. Pubblico di riferimento
  - 2.7. Il cliente
    - 2.7.1. Capire com'è il cliente
    - 2.7.2. Tipologie di clienti
    - 2.7.3. Il processo di riunione
    - 2.7.4. L'importanza di conoscere il cliente
    - 2.7.5. Definizione del budget
  - 2.8. Manuale d'identità aziendale
    - 2.8.1. Standard di realizzazione e applicazione del brand
    - 2.8.2. Font aziendale
    - 2.8.3. Colori aziendali
    - 2.8.4. Altri elementi grafici
    - 2.8.5. Esempi di manuali aziendali

- 2.9. Riprogettazione delle identità
  - 2.9.1. Motivi per scegliere una riprogettazione dell'identità
  - 2.9.2. Gestire il cambiamento dell'identità aziendale
  - 2.9.3. Pratica corretta. Riferimenti visivi
  - 2.9.4. Pratica sbagliata. Riferimenti visivi
- 2.10. Progetto di identità del brand
  - 2.10.1. Presentazione e spiegazione del progetto. Riferimenti
  - 2.10.2. *Brainstorming*. Analisi di mercato
  - 2.10.3. Pubblico di riferimento, valore del brand
  - 2.10.4. Prime idee e bozzetti. Tecniche creative
  - 2.10.5. Definizione del progetto. Font e colori
  - 2.10.6. Consegna e correzione dei progetti

### Modulo 3. Creazione del portfolio

- 3.1. Il portfolio
  - 3.1.1. Il portfolio come lettera di presentazione
  - 3.1.2. L'importanza di un buon portfolio
  - 3.1.3. Orientamento e motivazione
  - 3.1.4. Consigli pratici
- 3.2. Caratteristiche ed elementi
  - 3.2.1. Il formato fisico
  - 3.2.2. Il formato digitale
  - 3.2.3. L'uso di *mockups*
  - 3.2.4. Errori più comuni
- 3.3. Piattaforme digitali
  - 3.3.1. Comunità di apprendimento continuo
  - 3.3.2. Social Network: *Twitter, Facebook, Instagram*
  - 3.3.3. Social Network per la ricerca di lavoro: *Linkedin, Infojobs*
  - 3.3.4. Portfolio nel cloud: *Behance*
- 3.4. Il designer nel mondo del lavoro
  - 3.4.1. Sbocchi professionali di un designer
  - 3.4.2. Le agenzie di design
  - 3.4.3. Graphic design aziendale
  - 3.4.4. Casi di successo
- 3.5. Come mostrarsi professionalmente?
  - 3.5.1. Tenersi aggiornati e rinnovarsi costantemente
  - 3.5.2. Il curriculum vitae e la sua importanza
  - 3.5.3. Errori comuni in un curriculum vitae
  - 3.5.4. Come creare un buon curriculum vitae?
- 3.6. Il nuovo consumatore
  - 3.6.1. La percezione del valore
  - 3.6.2. Definizione di un pubblico target
  - 3.6.3. Mappa dell'empatia
  - 3.6.4. Le relazioni personali
- 3.7. Il mio brand personale
  - 3.7.1. Imprenditorialità: la ricerca di significato
  - 3.7.2. Trasforma la tua passione in un lavoro
  - 3.7.3. L'ecosistema intorno alla tua attività
  - 3.7.4. Modello *Canvas*
- 3.8. L'identità visiva
  - 3.8.1. Il *naming*
  - 3.8.2. I valori di un brand
  - 3.8.3. I grandi temi
  - 3.8.4. *Moodboard*. L'uso di *Pinterest*
  - 3.8.5. Analisi dei fattori visivi
  - 3.8.6. Analisi dei fattori temporali
- 3.9. L'etica e la responsabilità
  - 3.9.1. Decalogo etico per la pratica del design
  - 3.9.2. Diritti d'autore
  - 3.9.3. Design e obiezione di coscienza
  - 3.9.4. Il "buon" design

- 3.10. Il prezzo del mio lavoro
  - 3.10.1. Hai bisogno di soldi per vivere?
  - 3.10.2. Contabilità di base per gli imprenditori
  - 3.10.3. Tipologie di spese
  - 3.10.4. Il tuo prezzo per ora. Prezzo di vendita al pubblico

## Modulo 4. Etica, diritto e deontologia

- 4.1. Etica, morale, diritto e deontologia professionale
  - 4.1.1. Questioni di base sull'etica. Alcuni dilemmi morali
  - 4.1.2. Analisi concettuale e origine etimologica
  - 4.1.3. Differenze tra morale ed etica
  - 4.1.4. Il legame tra etica, morale, diritto e deontologia
- 4.2. La proprietà intellettuale
  - 4.2.1. Che cos'è la proprietà intellettuale?
  - 4.2.2. Tipologie di proprietà intellettuale
  - 4.2.3. Plagio e violazione del copyright
  - 4.2.4. *Anticopyright*
- 4.3. Aspetti pratici dell'etica corrente
  - 4.3.1. Utilitarismo, consequenzialismo e deontologia
  - 4.3.2. Agire in modo coerente piuttosto che agire per principio
  - 4.3.3. Efficienza dinamica dell'agire sui principi
- 4.4. Legislazione e morale
  - 4.4.1. Concetto di legislazione
  - 4.4.2. Concetto di morale
  - 4.4.3. Il legame tra legge e morale
  - 4.4.5. Da giusto a ingiusto sulla base di un ragionamento logico
- 4.5. Condotta professionale
  - 4.5.1. Trattare con il cliente
  - 4.5.2. L'importanza di concordare termini e condizioni
  - 4.5.3. I clienti non comprano il design
  - 4.5.4. Condotta professionale
- 4.6. Responsabilità nei confronti degli altri designer
  - 4.6.1. La competitività
  - 4.6.2. Il prestigio della professione
  - 4.6.3. L'impatto sulle altre professioni
  - 4.6.4. Il rapporto con gli altri colleghi. La critica
- 4.7. Responsabilità sociali
  - 4.7.1. Il design inclusivo e la sua importanza
  - 4.7.2. Caratteristiche da tenere in considerazione
  - 4.7.3. Un cambio di mentalità
  - 4.7.4. Esempi e riferimenti
- 4.8. Responsabilità nei confronti della realtà circostante
  - 4.8.1. Eco-design. Perché è così importante?
  - 4.8.2. Caratteristiche del design sostenibile
  - 4.8.3. Implicazioni ambientali
  - 4.8.4. Esempi e riferimenti
- 4.9. Conflitti etici e decisioni pratiche
  - 4.9.1. Condotta e pratiche responsabili sul posto di lavoro
  - 4.9.2. Buone pratiche per il designer digitale
  - 4.9.3. Come risolvere i conflitti di interesse?
  - 4.9.4. Come comportarsi con i regali
- 4.10. Conoscenza libera: licenze *Creative Commons*
  - 4.10.1. Cosa sono?
  - 4.10.2. Tipi di licenza
  - 4.10.3. Simbologia
  - 4.10.4. Usi specifici

# 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.

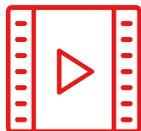
*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

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:



#### 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.



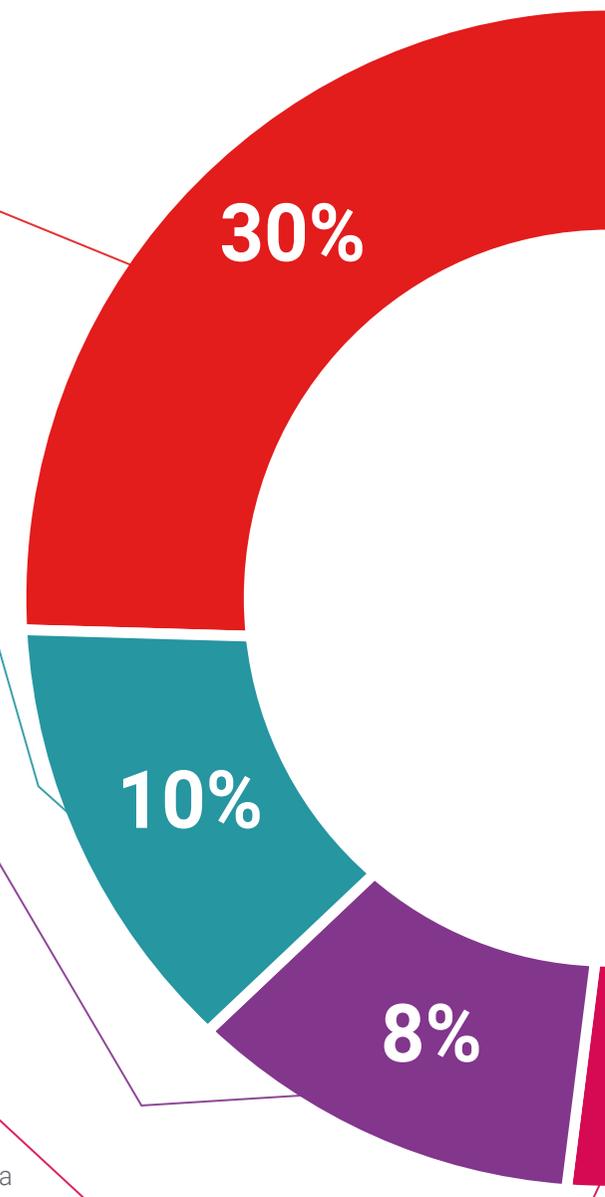
#### Pratiche di competenze e competenze

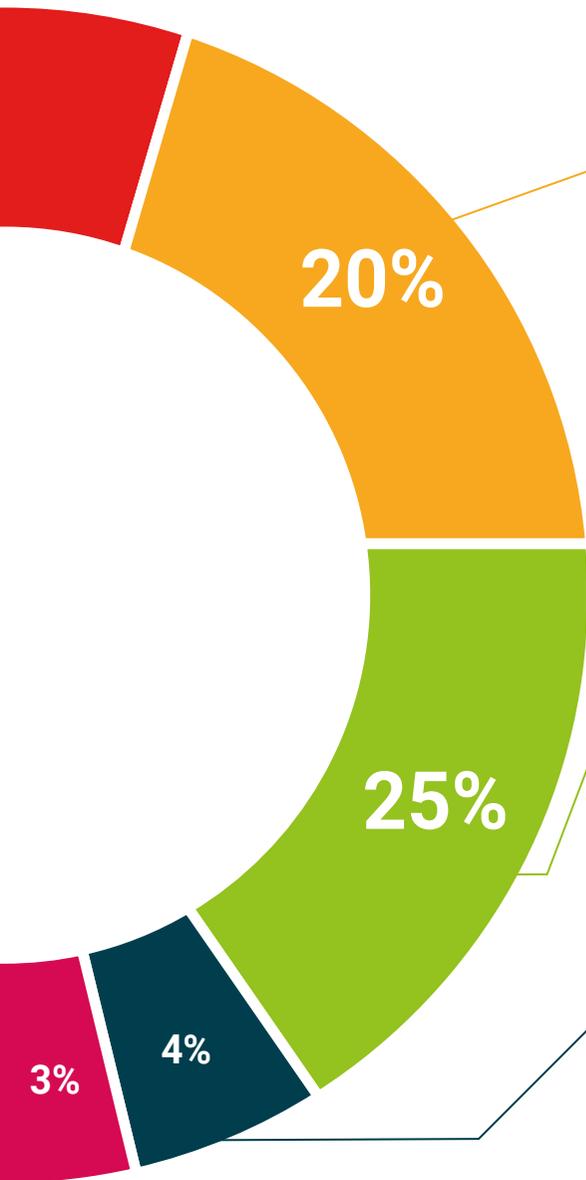
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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

L'Esperto Universitario in Imprenditoria in Campo Grafico garantisce, 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 la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Imprenditoria in Campo Grafico** 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** indica la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario e soddisfa i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Imprenditoria in Campo Grafico**

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 inn  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Imprenditoria in  
Campo Grafico

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

# Esperto Universitario Imprenditoria in Campo Grafico

