

# Esperto Universitario Web Design





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Web Design

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

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-web-design](http://www.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-web-design)

# 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 Web Design è diventato uno dei settori di lavoro più richiesti al momento. Si tratta di un'attività che richiede un aggiornamento permanente e costante da parte del professionista. Il programma di Web Design è un corso creato appositamente per i graphic designer, con lo scopo di fornire loro un'importante specializzazione nello studio di questo settore specifico. Ti offriamo l'opportunità di acquisire le competenze di un designer specializzato grazie a un percorso didattico che ti permetterà 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 Web Design con la  
sicurezza dei migliori professionisti del settore"*

Questo Esperto Universitario in Web Design è stato creato in modo da offrirti un approccio interessante, interattivo e soprattutto efficace per specializzarti su tutti gli aspetti della disciplina. Viene offerto un percorso di crescita preciso e costante, che è anche compatibile al 100% con altri impegni.

L'Esperto Universitario ti consentirà di conoscere tutte le modalità di lavoro nel campo del Web Design per essere all'avanguardia, oltre ai 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 un progetto di Web Design. 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 Web Design si presenta come un'opzione valida per i professionisti che decidono di lavorare in modo indipendente ma anche per quelli che vogliono 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 Web Design** 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 del Web Design"*

“

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

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

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

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. TECH cerca così di trasformare i tuoi sforzi in competenze reali, che potrai impiegare fin da subito.

Il sistema online è un altro punto di forza del nostro approccio didattico. Con una piattaforma interattiva che sfrutta gli ultimi sviluppi tecnologici, vengono messi a disposizione gli strumenti digitali più interattivi. Viene offerta dunque una modalità di apprendimento che potrai conciliare perfettamente con la tua vita personale e professionale.



# 02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario in Web Design è quello di farti acquisire conoscenze e competenze per lavorare al meglio in questo settore, con la garanzia di imparare dai migliori e una modalità di apprendimento basata sulla pratica per poter svolgere il lavoro in totale sicurezza e con la massima competenza.



WEBSITE BLOG ADVERTISING SEO COMMUNITY VIRAL  
LIKE ONLINE VIRAL FORUM LIKE WEB  
MUNICATION NETWORK ONLINE  
INTERNET MA  
COMMUNITY SEO COM  
WEBSITE COM  
ADVERTISING NETW

“

*Il nostro obiettivo è semplice: aiutarti a mantenerti aggiornato grazie a un Esperto Universitario perfettamente conciliabile con il tuo lavoro e i tuoi impegni personali”*



## Obiettivi generali

- ◆ Conoscere tutti gli aspetti del lavoro di creazione e sviluppo del web design
- ◆ Scoprire la metodologia giusta per realizzarle
- ◆ Imparare a controllare tutti i processi produttivi interni ed esterni



*Un'opportunità creata per i professionisti che cercano un programma intensivo ed efficace per progredire notevolmente nell'esercizio della loro attività"*

```

Debug Team Tools Test Analyze Window Help
Debug - v8 Local Windows Debugger - Auto
ProcessGrid.cpp ring.c matrix.c client.c (Global)
ConsoleApplication1
        continue;
    }
    float du = (tiles[i] % 16) * s;
    float dv = (tiles[i] / 16) * s;
    int flip = ao[i][0] + ao[i][3] > ao[i][1] + ao[i][2];
    for (int v = 0; v < 6; v++) {
        int j = flip ? flipped[i][v] : indices[i][v];
        *(d++) = x + n * positions[i][j][0];
        *(d++) = y + n * positions[i][j][1];
        *(d++) = z + n * positions[i][j][2];
        *(d++) = normals[i][0];
        *(d++) = normals[i][1];
        *(d++) = normals[i][2];
        *(d++) = du + (uvs[i][j][0] ? b : a);
        *(d++) = dv + (uvs[i][j][1] ? b : a);
        *(d++) = ao[i][j];
        *(d++) = light[i][j];
    }
}

void make_cube(
    float *data, float ao[6][4], float light[6][4],
    int left, int right, int top, int bottom, int front, int back,
    float x, float y, float z, float n, int w)
{
    int wleft = blocks[w][0];
    int wright = blocks[w][1];
    int wtop = blocks[w][2];
    int wbottom = blocks[w][3];
    int wfront = blocks[w][4];
    int wback = blocks[w][5];
    make_cube_faces(
        data, ao, light,
        left, right, top, bottom, front, back,
        wleft, wright, wtop, wbottom, wfront, wback,
        z, n);
}
    
```



## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Fondamenti di programmazione

- ◆ Comprendere la struttura di base di un computer, il software e i linguaggi di programmazione di uso generale
- ◆ Imparare a progettare e interpretare gli algoritmi, che sono la base necessaria per lo sviluppo del software
- ◆ Comprendere gli elementi essenziali di un programma informatico, come i diversi tipi di dati, gli operatori, le espressioni, le dichiarazioni, le istruzioni di I/O e di controllo
- ◆ Comprendere le diverse strutture di dati disponibili nei linguaggi di programmazione generici, sia statici che dinamici, e acquisire competenze essenziali nella gestione dei file
- ◆ Comprendere le diverse tecniche di test del software e l'importanza di generare una buona documentazione insieme a un buon codice sorgente
- ◆ Imparare le basi del linguaggio di programmazione C++, uno dei più utilizzati al mondo

### Modulo 2. Usabilità dei sistemi informatici e delle interfacce

- ◆ Identificare i problemi legati al design digitale raccogliendo e analizzando le informazioni necessarie per valutarli e risolverli
- ◆ Padroneggiare le risorse tecnologiche della comunicazione visiva
- ◆ Conoscere i fattori condizionanti dei processi di interazione con le informazioni, la loro struttura e la loro fruibilità
- ◆ Saper impostare le strutture informative organizzative
- ◆ Ideare, pianificare e sviluppare progetti di design in base a requisiti e condizioni tecniche, funzionali, estetiche e comunicative
- ◆ Conoscere gli errori di usabilità per evitare di commetterli

### Modulo 3. Web Design

- ◆ Avere una conoscenza approfondita dei diversi strumenti di Web publishing ed editing
- ◆ Conoscere i principi di base del web dinamico attraverso i linguaggi orientati all'ambiente di rete
- ◆ Conoscere l'importanza dell'e-commerce e della struttura delle informazioni di questo tipo di pagine per creare design coerenti e adeguati
- ◆ Riflettere sull'importanza di Internet, valutare il suo impatto sul miglioramento della qualità della vita e dell'ambiente e la sua capacità di generare identità, innovazione e qualità nella produzione
- ◆ Ideare, pianificare e sviluppare progetti di design in base a requisiti e condizioni tecniche, funzionali, estetiche e comunicative
- ◆ Conoscere i fattori determinanti dei processi di interazione con l'informazione, la struttura dell'informazione e l'accessibilità

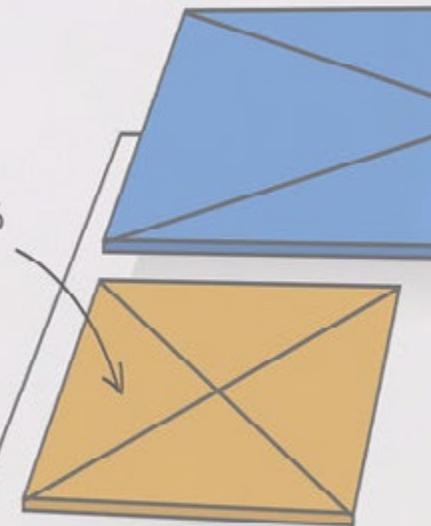
03

# Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata ideata da una squadra di professionisti consapevoli dell'importanza della preparazione attuale per accedere al mercato del lavoro in maniera sicura e competitiva, e per esercitare la propria professione nel migliore dei modi.

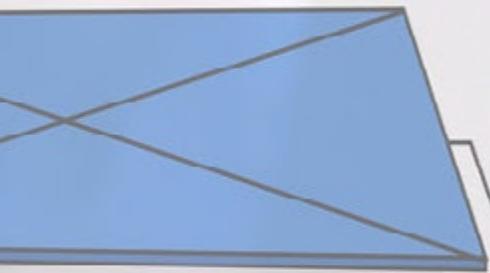
USER EX

News



# EXPERIENCE

image banner



concept



“

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

## Modulo 1. Fondamenti di programmazione

- 1.1. Introduzione alla programmazione
  - 1.1.1 Struttura di base di un computer
  - 1.1.2 Software
  - 1.1.3 Linguaggi di programmazione
  - 1.1.4 Ciclo di vita di un'applicazione software
- 1.2. Progettazione dell'algoritmo
  - 1.2.1 Risoluzione dei problemi
  - 1.2.2 Tecniche descrittive
  - 1.2.3 Elementi e struttura di un algoritmo
- 1.3. Elementi di un programma
  - 1.3.1 Origine e caratteristiche del linguaggio C++
  - 1.3.2 L'ambiente di sviluppo
  - 1.3.3 Concetto di programma
  - 1.3.4 Tipi di dati fondamentali
  - 1.3.5 Operatori
  - 1.3.6 Espressioni
  - 1.3.7 Frasi
  - 1.3.8 Input e output di dati
- 1.4. Frasi di controllo
  - 1.4.1 Frasi
  - 1.4.2 Biforcazioni
  - 1.4.3 Loop
- 1.5. Astrazione e modularità: funzioni
  - 1.5.1 Progettazione modulare
  - 1.5.2 Concetto di funzione e utilità
  - 1.5.3 Definizione di una funzione
  - 1.5.4 Flusso di esecuzione in una chiamata di funzione
  - 1.5.5 Prototipo di una funzione
  - 1.5.6 Restituzione dei risultati
  - 1.5.7 Chiamata di una funzione: parametri
  - 1.5.8 Passaggio di parametri per riferimento e per valore
  - 1.5.9 Area di identificazione



- 1.6. Strutture dati statiche
  - 1.6.1 Array
  - 1.6.2 Matrici. Poliedri
  - 1.6.3 Ricerca e ordinamento
  - 1.6.4 Stringhe. Funzioni di I/O per le stringhe
  - 1.6.5 Strutture. Unioni
  - 1.6.6 Nuovi tipi di dati
- 1.7. Strutture dati dinamiche: puntatori
  - 1.7.1 Concetto. Definizione di puntatore
  - 1.7.2 Operatori e operazioni con i puntatori
  - 1.7.3 Array di puntatori
  - 1.7.4 Puntatori e Arrays
  - 1.7.5 Puntatori a stringhe
  - 1.7.6 Puntatori a strutture
  - 1.7.7 Indirizzione multipla
  - 1.7.8 Puntatori a funzioni
  - 1.7.9 Passaggio di funzioni, strutture e Array come parametri di funzione
- 1.8. File
  - 1.8.1 Concetti di base
  - 1.8.2 Operazioni con i file
  - 1.8.3 Tipi di file
  - 1.8.4 Organizzazione dei file
  - 1.8.5 Introduzione ai file C++
  - 1.8.6 Gestione dei file
- 1.9. Ricorsività
  - 1.9.1 Definizione di ricorsività
  - 1.9.2 Tipi di ricorsività
  - 1.9.3 Vantaggi e svantaggi
  - 1.9.4 Considerazioni
  - 1.9.5 Conversione ricorsiva-iterativa
  - 1.9.6 Lo stack di ricorsività

- 1.10. Test e documentazione
  - 1.10.1 Test del programma
  - 1.10.2 Test della scatola bianca
  - 1.10.3 Test della scatola nera
  - 1.10.4 Strumenti di test
  - 1.10.5 Documentazione di programma

## Modulo 2. Usabilità dei sistemi informatici e delle interfacce

- 2.1. Approccio orientato all'usabilità
  - 2.1.1 Concetto di usabilità
  - 2.1.2 Usabilità negli ultimi decenni
  - 2.1.3 Il contesto d'uso
  - 2.1.4 Efficienza e facilità d'uso. Il dilemma Engelbart
- 2.2. Obiettivi e principi dell'usabilità
  - 2.2.1 L'importanza dell'usabilità
  - 2.2.2 Obiettivi
  - 2.2.3 Principi
  - 2.2.4 Linee guida di leggibilità
- 2.3. Prospettive e norme di usabilità
  - 2.3.1 Norme di usabilità secondo Jakob Nielsen
  - 2.3.2 Norme di usabilità secondo Jakob Nielsen
  - 2.3.3 Tabella riassuntiva comparativa
  - 2.3.4 Pratica I: alla ricerca di buoni riferimenti visivi
- 2.4. Analisi degli errori più comuni di usabilità I
  - 2.4.1 Sbagliare è umano
  - 2.4.2 Errori di coerenza e di consistenza
  - 2.4.3 Non avere un design responsive
  - 2.4.4 Organizzazione carente in struttura e contenuti
  - 2.4.5 Informazioni poco leggibili o mal strutturate

- 2.5. Analisi degli errori più comuni di usabilità II
  - 2.5.1 Errori di gestione e controllo dei collegamenti interni
  - 2.5.2 Errori di modulo e contatto
  - 2.5.3 Mancanza di meccanismi di ricerca o inefficienza
  - 2.5.4 Nomi della pagina e favicon
  - 2.5.5 Altri errori comuni di usabilità
- 2.6. Valutazione dell'usabilità
  - 2.6.1 Parametri di usabilità
  - 2.6.2 Ritorno dell'investimento
  - 2.6.3 Fasi e metodi della valutazione dell'usabilità
  - 2.6.4 Pratica II: valutando l'usabilità
- 2.7. Design incentrato sull'utente
  - 2.7.1 Definizione
  - 2.7.2 Design incentrato sull'utente e sull'usabilità
  - 2.7.3 Valutazione dell'usabilità
  - 2.7.4 Riflessioni
- 2.8. Design di Interfacce destinate ai bambini
  - 2.8.1 Considerazioni su questi utenti
  - 2.8.2 Usabilità
  - 2.8.3 Differenze di genere
  - 2.8.4 Design dei contenuti
  - 2.8.5 Design visivo
  - 2.8.6 Valutazione dell'usabilità
- 2.9. Design di Interfacce destinate agli adolescenti
  - 2.9.1 Caratteristiche generali
  - 2.9.2 Considerazioni su questi utenti
  - 2.9.3 Differenze di genere
  - 2.9.4 Riferimenti visivi
- 2.10. Design di Interfacce destinate al pubblico adulto
  - 2.10.1 Design visivo
  - 2.10.2 Design dei contenuti
  - 2.10.3 Design delle opzioni
  - 2.10.4 Usabilità

## Modulo 3. Web design

- 3.1. Introduzione all'ambiente digitale
  - 3.1.1 Che cos'è internet?
  - 3.1.2 Breve storia di Internet
  - 3.1.3 Infrastruttura fisica della rete
  - 3.1.4 Navigatori web più utilizzati
- 3.2. Intranet
  - 3.2.1 Cos'è l'intranet?
  - 3.2.2 Design dell'intranet
  - 3.2.3 Usabilità nell'intranet
  - 3.2.4 Design dell'extranet
- 3.3. Pagine web
  - 3.3.1 Che cos'è una pagina web?
  - 3.3.2 Differenze tra una pagina e un sito web
  - 3.3.3 Elementi che compongono una pagina web
  - 3.3.4 Tipologie di pagine web in base alla loro costruzione
  - 3.3.5 Tipologie di pagine web in base alla tecnologia usata
- 3.4. Altri tipi di web
  - 3.4.1 Negozi online
  - 3.4.2 Blog
  - 3.4.3 Siti web istituzionali e aziendali
  - 3.4.4 Siti web di notizie e riviste
  - 3.4.5 Multimedia e Streaming
  - 3.4.6 Wiki
  - 3.4.7 Forum
  - 3.4.8 Portfolio
  - 3.4.9 Landing pages
  - 3.4.10. Forum
  - 3.4.11. Siti di download
  - 3.4.12. Applicazioni web

- 3.4.13. Banche di immagini
- 3.4.14. Giochi online
- 3.4.15. Motori di ricerca
- 3.4.16. Siti educativi
- 3.4.17. Siti di confronto
- 3.5. Altri prodotti digitali
  - 3.5.1 E-mail transazionali e Mailing
  - 3.5.2 Social network
  - 3.5.3 Banner
  - 3.5.4 App per dispositivi mobili
- 3.6. Design incentrato sull'utente e sulla user experience
  - 3.6.1 Usabilità e utente
  - 3.6.2 Interazione tra uomo e computer (IPO-HCI)
  - 3.6.3 Processo di design incentrato sull'utente
  - 3.6.4 Perché implementare un design incentrato sull'utente?
- 3.7. L'e-commerce
  - 3.7.1 L'importanza dell'e-commerce
  - 3.7.2 La fiducia nell'e-commerce
  - 3.7.3 Web site design per l'e-commerce
  - 3.7.4 Struttura di una pagina web per l'e-commerce
- 3.8. Responsive design e design adattivo
  - 3.8.1 Cos'è il design Responsive?
  - 3.8.2 Differenze tra Responsive Web Design e Mobile First Web
  - 3.8.3 Vantaggi del design Responsive
  - 3.8.4 Elementi da tenere in considerazione per una pagina web responsive
- 3.9. Experience design
  - 3.9.1 Dove si dirige il web design?
  - 3.9.2 Tipi di esperienze
  - 3.9.3 Fasi di un'esperienza
  - 3.9.4 Design emotivo
  - 3.9.5 Experience design dell'immagine aziendale

- 3.10. Progetto di web design
  - 3.10.1 Presentazione e spiegazione del progetto
  - 3.10.2 Alla ricerca di idee: persone, scenario, storie, ecc.
  - 3.10.3 Architettura delle informazioni
  - 3.10.4 Prototipazione e valutazione
  - 3.10.5 Presentazione dei progetti



*Iscriviti a questo programma  
e diventa un informatico in  
grado di offrire un lavoro di  
qualità nella sua azienda"*

# 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 Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, 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 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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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.



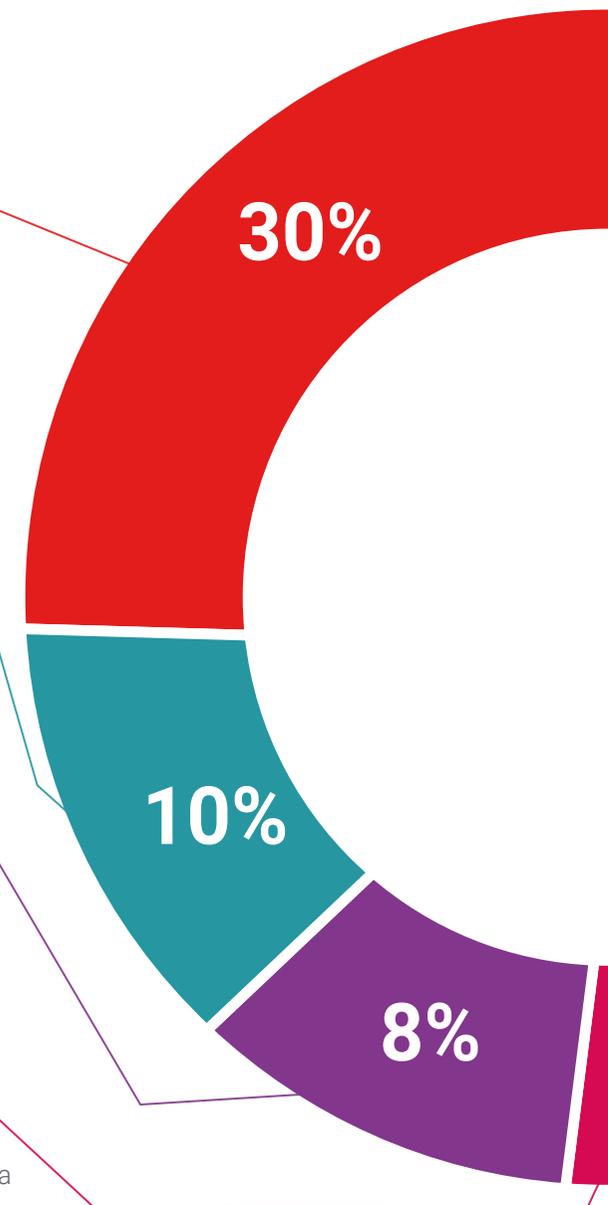
#### Pratiche di competenze e competenze

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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 05 Titolo

Il Esperto Universitario in Web Design 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 con successo questa specializzazione e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Web Design** 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 Web Design**

N. 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**  
Web Design

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

# Esperto Universitario Web Design

