

Mestrado Avançado

Ilustração e Design Multimídia



Mestrado Avançado Ilustração e Design Multimídia

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 120 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/mestrado-avancado/ilustracao-design-multimidia

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 16

04

Estrutura e conteúdo

pág. 20

05

Metodologia

pág. 40

06

Certificação

pág. 48

01

Apresentação

No ambiente digital de hoje, o design Multimídia e a ilustração são componentes-chave numa vasta gama de setores, desde a publicidade à animação e ao cinema. No entanto, manter-se atualizado neste campo em rápida evolução pode ser um desafio para os designers, especialmente quando se trata de dominar novas técnicas e software. É por isso que a TECH criou esta capacitação, que abrange uma vasta gama de temas, incluindo design gráfico, a animação 2D e 3D, a modelação 3D e o design para televisão. Tudo isto num formato 100% online, sem aulas presenciais nem horários pré-estabelecidos, para que o aluno tenha total flexibilidade para adaptar os conteúdos às suas próprias responsabilidades.



“

*Desenvolva o seu talento em ilustração e design
Multimídia e marque a diferença num mundo
cada vez mais visual e competitivo"*

No campo do design, a ilustração e a criação Multimídia estão em constante evolução, o que torna essencial que os profissionais se mantenham a par das últimas tendências e técnicas. De facto, quem não se atualiza corre o risco de ficar para trás no mercado de trabalho, o que pode afetar negativamente as suas oportunidades profissionais e a sua capacidade de criar empregos inovadores de alta qualidade.

A solução para este problema, logicamente, é manter-se na vanguarda criativa. Por isso, a TECH criou este Mestrado Avançado em Ilustração e Design Multimídia, uma capacitação completa e flexível que abrange um vasto leque de temas. Nele, o designer irá aprofundar o design gráfico, a animação 2D e 3D, a modelação 3D e o design para televisão, entre outros temas de grande atualidade. Desenvolverão competências sólidas em áreas-chave do design e da ilustração e poderão orientar-se para os sectores da edição, da televisão, do cinema ou da publicidade.

Após a conclusão do Mestrado Avançado em Ilustração e Design Multimídia, os estudantes estarão preparados para enfrentar os desafios do design Multimídia no mundo real, dominar as últimas tendências e técnicas e produzir trabalhos criativos de elevada qualidade. Graças ao conteúdo 100% online e às vantagens que este traz, os estudantes da TECH têm a oportunidade de melhorar significativamente as suas competências e de se manterem na vanguarda da indústria.

De facto, o formato totalmente online da qualificação dá aos estudantes a flexibilidade de que necessitam para equilibrar os seus estudos com os seus compromissos profissionais e pessoais. Além disso, esta abordagem permite que todo o conteúdo seja descarregado a partir do Campus Virtual, permitindo a sua revisão a partir do conforto do tablet, smartphone ou computador da sua escolha.

Este **Mestrado Avançado em Ilustração e Design Multimídia** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em ilustração profissional design Multimídia
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras na criação de peças e ilustrações Multimídia
- ♦ Aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Aprenda com especialistas da indústria e domine as técnicas mais inovadoras para se tornar um designer Multimídia de vanguarda”

“

Estude ao seu próprio ritmo e desfrute da flexibilidade de um Mestrado Avançado 100% online, que se adapta perfeitamente à sua vida profissional e pessoal”

O seu corpo docente inclui profissionais da área do design, que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, bem como especialistas reconhecidos de empresas líderes e universidades de prestígio.

O seu conteúdo Multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que o profissional tenha acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma educação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta qualificação baseia-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do Mestrado Avançado. Para tal, o profissional contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Expanda as suas competências e conhecimentos em design gráfico, animação 3D e design para televisão, preparando-o para um futuro brilhante no setor.

Estude ao seu próprio ritmo e desfrute da flexibilidade de um Mestrado Avançado 100% online, que se adapta perfeitamente à sua vida profissional e pessoal.



02

Objetivos

O objetivo principal do Mestrado Avançado em Ilustração e Design Multimídia da TECH é fornecer aos estudantes as ferramentas e os conhecimentos necessários para se tornarem profissionais altamente qualificados no mundo do design. A capacitação visa ampliar e aperfeiçoar as competências técnicas e criativas dos estudantes, preparando-os para enfrentar os desafios de um setor em constante evolução e responder às exigências do mercado de trabalho.



“

Explore as técnicas de narrativa visual e o domínio da cor para criar projetos impactantes e cativantes no mundo do design”



Objetivos gerais

- ♦ Desenvolver um projeto completo de Design Multimídia
- ♦ Determinar os materiais adequados para o seu desenvolvimento
- ♦ Definir as técnicas ideais para cada situação de comunicação gráfica
- ♦ Efetuar todo o processo de criação de peças, adaptando-as a diferentes formatos
- ♦ Examinar as correntes artísticas atuais em termos de Ilustração Profissional
- ♦ Efetuar uma revisão exhaustiva das principais ferramentas de trabalho, tanto de software como de hardware, imprescindíveis no trabalho do ilustrador
- ♦ Estudar a metodologia de trabalho do ilustrador nos setores profissionais modernos





Objetivos específicos

Módulo 1. Cultura audiovisual

- ♦ Adquirir a capacidade de integrar os conhecimentos e produzir novos conhecimentos
- ♦ Reunir e interpretar dados relevantes a fim de formular juízos que incluam uma reflexão sobre questões sociais, científicas ou éticas relevantes
- ♦ Ser capaz de transmitir informações, ideias, problemas e soluções a um público especializado e não especializado
- ♦ Aplicar o pensamento convergente e divergente nos processos de observação, investigação, especulação, visualização e atuação
- ♦ Reconhecer a diversidade cultural no contexto das sociedades contemporâneas
- ♦ Desenvolver a sensibilidade estética e cultivar a faculdade de apreciação estética

Módulo 2. Introdução à cor

- ♦ Compreender a importância da cor no ambiente visual
- ♦ Adquirir a capacidade de observar, organizar, discriminar e gerir a cor
- ♦ Aplicar os fundamentos psicológicos e semióticos da cor no design
- ♦ Capturar, manipular e preparar a cor para utilização em suportes físicos e virtuais
- ♦ Adquirir a capacidade de formular juízos independentes através de argumentos
- ♦ Saber informar-se, analisando e interpretando fontes documentais e literárias com os seus próprios critérios

Módulo 3. Linguagem audiovisual

- ♦ Capacidade de utilizar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) em diferentes contextos e numa perspetiva crítica, criativa e inovadora
- ♦ Compreender o que é a linguagem audiovisual e a sua importância
- ♦ Conhecer os parâmetros básicos de uma câmara

- ♦ Conhecer os elementos de uma narração audiovisual, a sua utilização e importância
- ♦ Ser capaz de criar narrativas audiovisuais, aplicando corretamente critérios de usabilidade e interatividade
- ♦ Capacidade de utilizar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) em diferentes contextos e numa perspetiva crítica, criativa e inovadora
- ♦ Compreender a relação entre a tecnologia e outros domínios do conhecimento humano

Módulo 4. Gráficos em movimento

- ♦ Criar animações com a sua própria personalidade e estilo
- ♦ Fazer uma primeira animação de uma personagem
- ♦ Aprender noções de tempo e espaço para aplicar em pequenos gráficos e projetos visuais
- ♦ Explorar e compreender os princípios básicos da animação
- ♦ Desenvolver um estilo visual e gráfico com identidade própria
- ♦ Compreender o que é o *Cartooning* e analisar a sua evolução ao longo da história gráfica

Módulo 5. Design para televisão

- ♦ Redigir, desenvolver, produzir e coordenar projetos de design digital no domínio da arte, da ciência e da tecnologia
- ♦ Conhecer o alcance da televisão ao longo da história e na atualidade, tendo em conta as novas plataformas que rompem com o modelo televisivo tradicional
- ♦ Compreender a importância da identidade gráfica de um canal de televisão
- ♦ Ser crítico e analítico em relação aos *mass media*, avaliar as suas vantagens e desvantagens
- ♦ Iniciar-se no mundo da composição gráfica para televisão utilizando o After Effects
- ♦ Integrar o design no After Effects numa variedade de projetos gráficos

Módulo 6. Animação 2D

- ♦ Compreender que a animação é um meio que proporciona liberdade temática
- ♦ Conhecer os meios disponíveis para o desenvolvimento de animação 2D
- ♦ Interligar ambientes de trabalho 2D e 3D para projetos específicos
- ♦ Otimizar a utilização dos recursos para atingir os novos objetivos pretendidos
- ♦ Conhecer e aplicar os princípios de proporção na representação artística animada
- ♦ Reconhecer a linguagem visual e composicional no desenvolvimento de uma animação

Módulo 7. Projetos de animação

- ♦ Saber o que é o *stop motion* e a sua importância no mundo da arte e do cinema
- ♦ Aprender a realizar uma produção audiovisual utilizando a técnica de *stop motion*
- ♦ Compreender a importância de uma boa narrativa como primeiro passo para criar projetos inovadores que chamem a atenção e funcionem
- ♦ Construir histórias definindo personagens, cenários e eventos através do planejamento de um guião de animação e do que deve ser desenvolvido
- ♦ Utilizar técnicas e estratégias que incentivem a criatividade dos participantes para criarem as suas histórias
- ♦ Compreender a metodologia da aprendizagem baseada em projetos: geração de ideias, planejamento, objetivos, estratégias, recursos, testes e correção de erros

Módulo 8. Modelação 3D

- ♦ Conhecer as características básicas dos sistemas de representação 3D
- ♦ Modelar, iluminar e texturizar objetos e ambientes 3D
- ♦ Aplicar os fundamentos em que se baseiam os diferentes tipos de projeção à modelação de objetos tridimensionais

- ♦ Conhecer e saber aplicar conceitos relacionados com a representação plana e tridimensional em objetos e cenas
- ♦ Saber aplicar as diferentes técnicas existentes para a modelação de objetos e utilizá-las de acordo com a sua adequação em termos de geometria
- ♦ Conhecer programas de modelação 3D, nomeadamente o Blender

Módulo 9. Ilustração e animação

- ♦ Aplicar recursos de animação por meio de ilustração digital
- ♦ Conhecer as ferramentas mais sofisticadas para trabalhar profissionalmente com maior eficiência na especialidade de animação
- ♦ Estudar as referências visuais de sucesso que estabeleceram paradigmas nos diferentes estúdios de animação
- ♦ Ilustrar uma campanha publicitária de acordo com uma série de princípios que posteriormente será animada
- ♦ Diferenciar as considerações técnicas quando se trabalha em animação 2D ou 3D

Módulo 10. Fotografia digital

- ♦ Capturar, manipular e preparar a imagem para utilização em diferentes suportes
- ♦ Conhecer os princípios básicos da tecnologia fotográfica e audiovisual
- ♦ Conhecer a linguagem e os recursos expressivos da fotografia e do audiovisual
- ♦ Conhecer obras fotográficas e audiovisuais relevantes
- ♦ Interrelacionar linguagens formais e simbólicas com a funcionalidade específica
- ♦ Manusear os equipamentos básicos de iluminação e medição em fotografia
- ♦ Compreender o comportamento e as características da luz, valorizando as suas qualidades expressivas

Módulo 11. Tipografia

- ♦ Conhecer os princípios sintáticos da linguagem gráfica e aplicar as suas regras para descrever objetos e ideias de forma clara e precisa
- ♦ Conhecer a origem das letras e a sua importância histórica
- ♦ Reconhecer, estudar e aplicar a tipografia aos processos gráficos de forma coerente
- ♦ Conhecer e aplicar os fundamentos estéticos da tipografia
- ♦ Saber analisar a disposição dos textos no objeto de design
- ♦ Ser capaz de produzir trabalhos profissionais baseados na composição tipográfica

Módulo 12. Ilustração e *Lettering*

- ♦ Aproveitar a especialidade do *Lettering* como forma criativa de trabalhar e aperfeiçoar as diferentes técnicas de ilustração
- ♦ Identificar a tipografia como imagem, comunicando conceitos através da elaboração de letras e modificando a sua anatomia
- ♦ Conhecer a relação entre caligrafia, *Lettering* e tipografia
- ♦ Investigar a promoção da tipografia através da publicidade como uma plataforma para ligar o indivíduo às emoções suscitadas por um determinado produto
- ♦ Projetar a tipografia através de diferentes suportes: ambiente digital, redes sociais, animação, etc.

Módulo 13. Ferramentas do pacote Adobe

- ♦ Apreciar as grandes vantagens e utilidades proporcionadas por dois pilares básicos da Adobe: Photoshop e Illustrator
- ♦ Conhecer os comandos básicos de cada programa e tirar partido das propriedades básicas dos bitmaps e dos vetores

- ♦ Desenvolver corretamente uma personagem diferenciando as linhas orientadoras de todo o processo, culminando com os retoques finais que lhe conferem maior dinamismo
- ♦ Aperfeiçoar as técnicas já conhecidas em ambos os softwares através da utilização de ferramentas complexas
- ♦ Projetar a ilustração vetorial como um recurso audiovisual para o campo da animação

Módulo 14. Ilustração com o iPad

- ♦ Valorizar o iPad como um instrumento fundamental para o desenvolvimento de ilustrações no domínio profissional
- ♦ Aprofundar a aplicação Procreate como uma tela para fomentar a criatividade e todas as aplicações profissionais
- ♦ Aprender técnicas tradicionais de desenho em Procreate e outros estilos visuais
- ♦ Criar o design de uma personagem em estilo *cartoon* e definir um Storyboard
- ♦ Estudar outras ferramentas de desenho disponíveis para o iPad como ilustradores profissionais

Módulo 15. Narrativa digital aplicada à ilustração

- ♦ Conhecer as narrativas digitais para a sua aplicação no domínio da ilustração
- ♦ Identificar a cibercultura como parte fundamental da arte digital
- ♦ Gerir a narrativa da semiótica como método de expressão no próprio desenho
- ♦ Conhecer as principais tendências no domínio da ilustração e estabelecer um comparativo de diferentes artistas
- ♦ Aperfeiçoar a técnica visual das narrativas gráficas e valorizar o *Storytelling* aplicado à elaboração de uma personagem

Módulo 16. Ilustração editorial

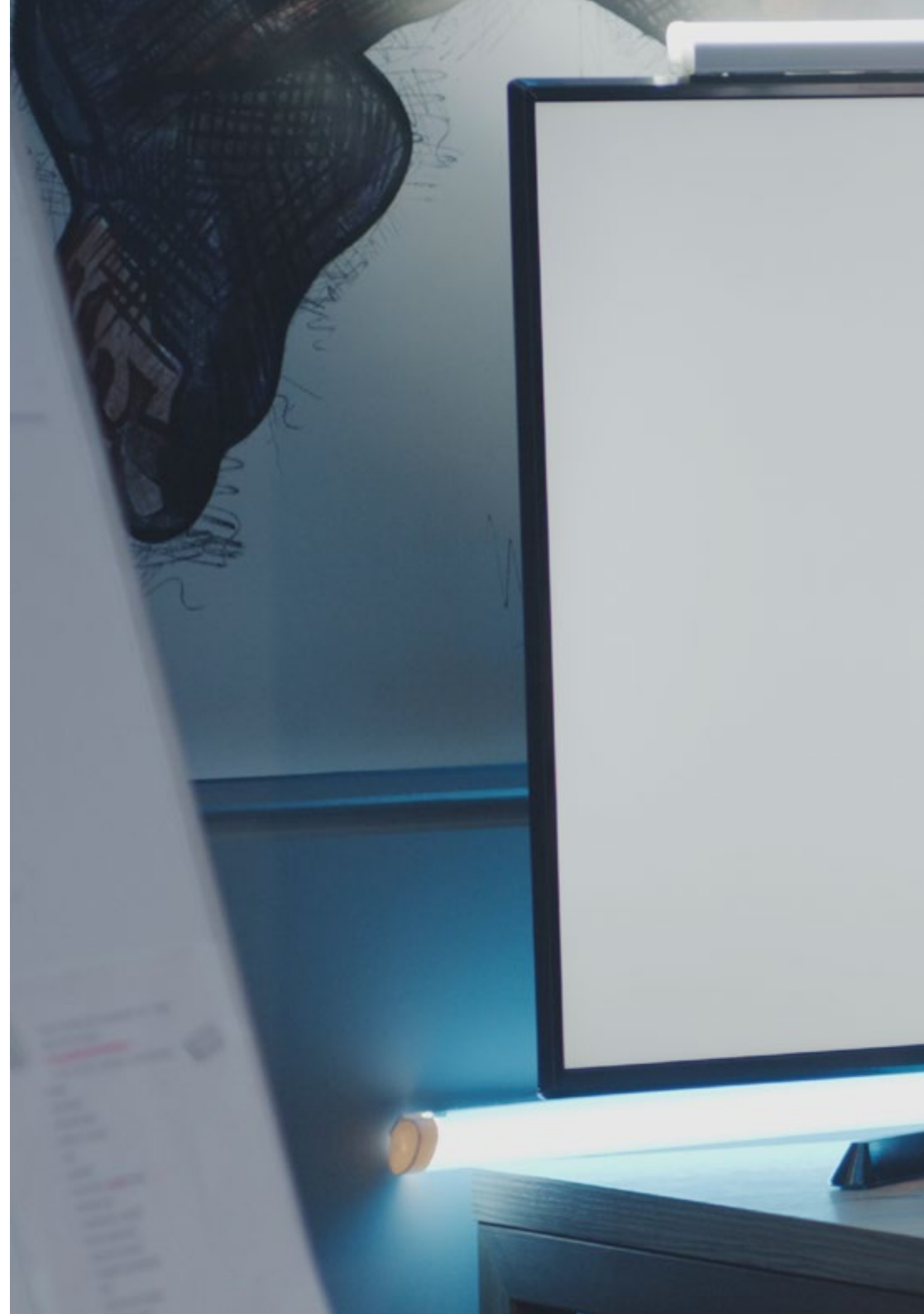
- ♦ Fomentar a criatividade gráfica com vista ao trabalho na especialidade de design editorial
- ♦ Familiarizar-se com as técnicas de grande referência no meio editorial
- ♦ Estudar a aplicação do humor ou da paródia gráfica e a sua utilização na imprensa
- ♦ Examinar a utilização de revistas, folhetos ou outros suportes como meio para ilustrar composições
- ♦ Destacar a novela gráfica e a ilustração infantil como uma das disciplinas mais trabalhadas e valorizadas pelos ilustradores profissionais

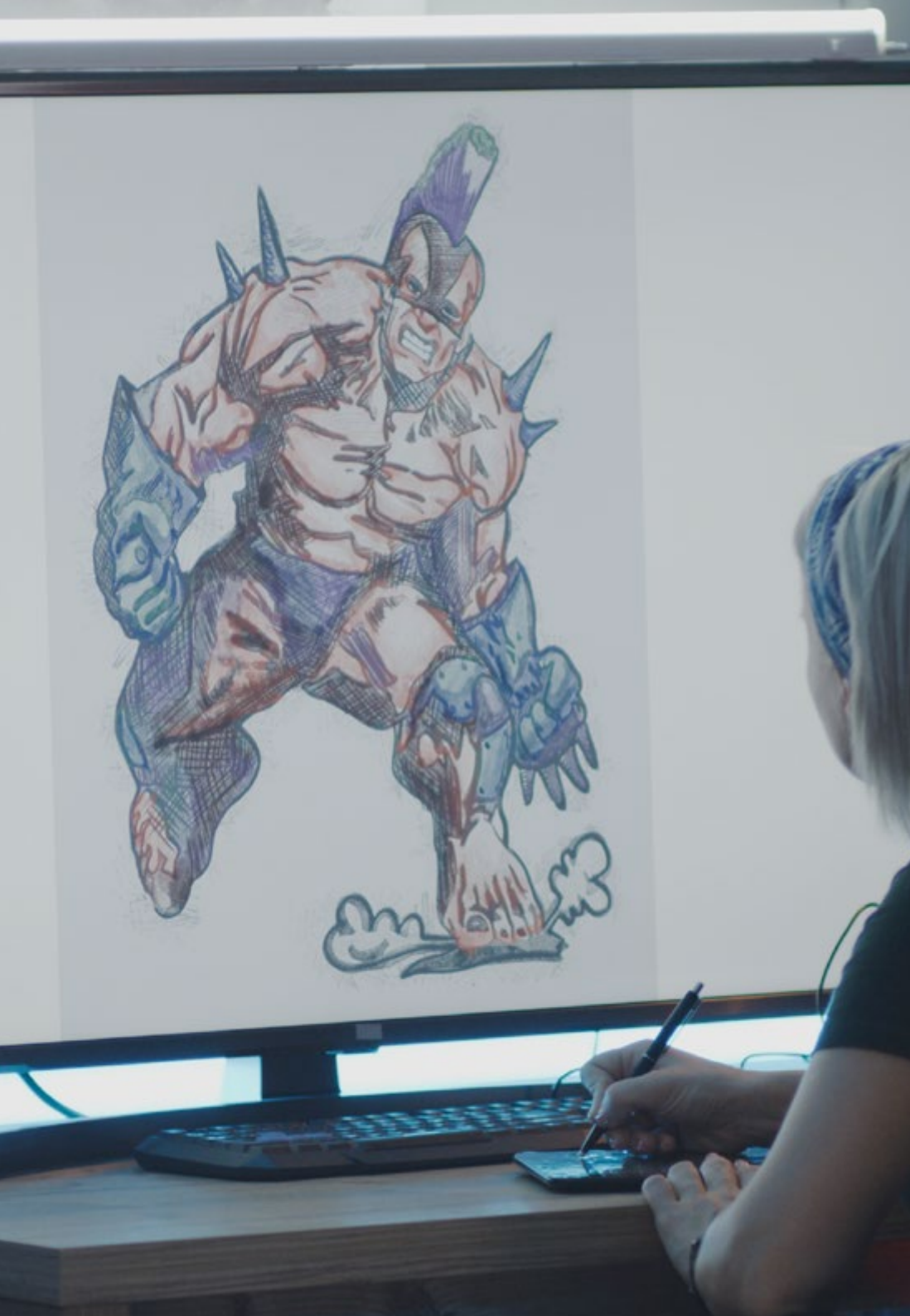
Módulo 17. Ilustração profissional centrada na banda desenhada

- ♦ Interpretar a banda desenhada como um meio de expressão para muitos ilustradores
- ♦ Conhecer as diferentes estéticas no desenvolvimento visual de uma banda desenhada
- ♦ Estudar os motivos visuais e narrativos do género da banda desenhada de super-heróis e no género fantasia ou aventura
- ♦ Analisar a banda desenhada na Ásia, com um estudo formal do manga como produto editorial de entretenimento no Japão
- ♦ Compreender os motivos visuais do manga e do animé e a sua construção

Módulo 18. Concept Art

- ♦ Introduzir a *Concept Art* como modelo artístico no panorama criativo do designer e Ilustrador Profissional
- ♦ Aplicar técnicas profissionais de escultura no domínio digital
- ♦ Conhecer a texturização e a coloração 3D dos diferentes elementos a modelar
- ♦ Avaliar as ferramentas digitais disponíveis para modelar uma personagem ou uma caricatura e incorporar os requisitos visuais estudados previamente
- ♦ Simular um projeto 3D real, introduzindo os conceitos de linguagem cinematográfica e as exigências da direção artística





Módulo 19. Ilustração em design de moda

- ♦ Aplicar a ilustração profissional ao design de moda como uma das modalidades mais consolidadas do design atual
- ♦ Conhecer o papel do ilustrador na produção e distribuição das diferentes coleções de moda
- ♦ Efetuar o desenvolvimento visual de uma peça através das suas fases correspondentes
- ♦ Aplicar uma série de princípios de produção industrial diretamente relacionados com a própria moda
- ♦ Conhecer as considerações técnicas de especial relevância como a modelagem ou a estampa, relacionando o seu procedimento com a própria ilustração

Módulo 20. Técnicas e procedimentos de ilustração

- ♦ Examinar a aplicação da estética clássica do século XX a novos projetos de ilustração, fundindo o digital com o analógico
- ♦ Analisar a arte do cartaz como motor dos grandes ilustradores e reflexo do seu percurso artístico
- ♦ Utilizar o género cinematográfico como projeto de ilustração para grandes e pequenas produções
- ♦ Estudar a aplicação da ilustração em projetos audiovisuais como o *video Mapping*
- ♦ Estudar em profundidade o procedimento de transferência da ilustração digital para outros projetos como a sinalética e o UX design



Aprenda mais sobre ferramentas e software especializados, como o Adobe Creative Suite e o Blender, para potenciar a sua criatividade e melhorar os seus projetos Multimídia"

03

Competências

Após a conclusão do Mestrado Avançado em Ilustração e Design Multimídia da TECH, os alunos irão adquirir uma série de competências transversais e específicas. Entre estas, destacam-se o trabalho em equipa, a resolução de problemas e a comunicação eficaz. Além disso, as competências específicas incluem o domínio de técnicas de ilustração, design Multimídia e técnicas de gestão de projetos, o que elevará a sua proposta de valor a patamares mais elevados e competitivos.





“

Domine os fundamentos do design gráfico, da animação 3D e da direção artística e torne-se um profissional versátil e competitivo"



Competências gerais

- ♦ Criar projetos Multimídia em qualquer contexto comunicativo
- ♦ Analisar a adequação das diferentes abordagens
- ♦ Impactar o público-alvo de forma eficaz
- ♦ Controlar os processos de produção interna e externa das peças produzidas
- ♦ Utilizar as principais ferramentas da Ilustração Profissional, adaptando a sua metodologia de trabalho à tarefa requerida
- ♦ Desenvolver projetos de todo o tipo, desde o estilo *cartoon* à moda ou cinema
- ♦ Dominar a Ilustração Profissional numa perspetiva moderna e digital
- ♦ Aplicar as técnicas de ilustração mais avançadas para agilizar projetos e processos

“

Desenvolver competências de comunicação e colaboração para trabalhar em equipa e apresentar os seus projetos de forma eficaz a clientes e colegas”





Competências específicas

- ◆ Descrever as características e influências da cultura audiovisual
- ◆ Manusear as cores na sua aplicação gráfica
- ◆ Utilizar linguagem ou linguagens audiovisuais
- ◆ Realizar animações gráficas
- ◆ Realizar animações 2D
- ◆ Desenvolver um projeto de animação
- ◆ Realizar uma modelação 3D
- ◆ Saber trabalhar com a fotografia digital em todos os seus aspetos
- ◆ Utilizar eficazmente as diferentes tipografias
- ◆ Efetuar uma gestão correta da cor no Adobe Photoshop e no Adobe Illustrator
- ◆ Realizar um retrato ilustrado com Procreate, gerindo as suas ferramentas, pincéis e traçado de cores
- ◆ Ilustrar através da supressão de texto e narração suportados exclusivamente por imagens
- ◆ Realizar o acompanhamento de imagens criadas com técnicas digitais altamente sofisticadas com o próprio texto
- ◆ Criar projetos tendo em conta o movimento e as narrativas visuais
- ◆ Desenvolver uma banda desenhada seguindo passo a passo as fases que compõem o projeto
- ◆ Criar o design de cenários 3D, aplicando a estética trabalhada anteriormente
- ◆ Desenhar famílias tipográficas, conhecendo as diretrizes necessárias para o seu desenvolvimento visual
- ◆ Estudar e analisar as tendências mais importantes do design de moda
- ◆ Criar um projeto de livro ilustrado, detalhando corretamente as fases a serem realizadas e os objetivos da sua entrega

04

Estrutura e conteúdo

O Mestrado Avançado em Ilustração e Design Multimídia caracteriza-se por uma estrutura e conteúdos centrados numa abordagem prática e aplicada ao mundo real. Ao longo da capacitação, os alunos terão a possibilidade de analisar casos reais, aceder a leituras complementares e assistir a vídeos detalhados sobre cada tema abordado, o que lhes proporcionará uma experiência de aprendizagem completa e enriquecedora, permitindo-lhes adquirir competências práticas e aplicáveis na sua vida profissional.





“

Mergulhe na abordagem prática da qualificação, aprendendo através da análise de casos reais e situações do mundo do trabalho na área do design e da ilustração”

Módulo 1. Cultura audiovisual

- 1.1. O pós-modernismo no domínio audiovisual
 - 1.1.1. O que é o pós-modernismo?
 - 1.1.2. A cultura de massas na era pós-moderna
 - 1.1.3. O surgimento de discursos argumentativos
 - 1.1.4. A cultura do simulacro
- 1.2. Semiótica: os símbolos na cultura audiovisual
 - 1.2.1. O que é a semiótica?
 - 1.2.2. Semiótica ou semiologia?
 - 1.2.3. Os códigos semióticos
 - 1.2.4. Os padrões visuais
- 1.3. Aprender a olhar
 - 1.3.1. Imagem e contexto
 - 1.3.2. A visão etnográfica
 - 1.3.3. A fotografia como cruzamento de olhares
 - 1.3.4. Antropologia visual
- 1.4. A composição da imagem
 - 1.4.1. Observações
 - 1.4.2. O equilíbrio dinâmico
 - 1.4.3. Peso e direção visual
 - 1.4.4. Regras básicas
- 1.5. A estética no audiovisual
 - 1.5.1. O que é a estética?
 - 1.5.2. As categorias estéticas
 - 1.5.3. O grotesco e o abjeto
 - 1.5.4. O kitsch e o camp
- 1.6. Formas novas e renovadas do audiovisual
 - 1.6.1. Videoarte viral
 - 1.6.2. Big data como prática artística
 - 1.6.3. O *video mapping*
 - 1.6.4. Os VJs
- 1.7. A intertextualidade como estratégia criativa
 - 1.7.1. O que é a intertextualidade?
 - 1.7.2. A marcação
 - 1.7.3. A alusão
 - 1.7.4. O plágio
 - 1.7.5. A apropriação
 - 1.7.6. A autorreferencialidade
 - 1.7.7. A paródia
- 1.8. O diálogo entre as artes
 - 1.8.1. A intermedialidade
 - 1.8.2. A hibridização das artes
 - 1.8.3. O Classicismo e a separação das artes
 - 1.8.4. O Romantismo e a união definitiva das artes
 - 1.8.5. A arte total na vanguarda
 - 1.8.6. As narrativas transmedia
- 1.9. O novo cinema
 - 1.9.1. A relação entre cinema, cultura e história
 - 1.9.2. Uma evolução tecnológica (im)previsível
 - 1.9.3. O cinema está morto!
 - 1.9.4. O cinema expandido
- 1.10. A ascensão do documentário
 - 1.10.1. O documentário
 - 1.10.2. Estratégias de objetividade
 - 1.10.3. A ascensão do mockumentary
 - 1.10.4. O *found footage*

Módulo 2. Introdução à cor

- 2.1. Cor, princípios e propriedades
 - 2.1.1. Introdução à cor
 - 2.1.2. Luz e cor: a sinestesia cromática
 - 2.1.3. Atributos da cor
 - 2.1.4. Pigmentos e corantes
- 2.2. Cores no círculo cromático
 - 2.2.1. O círculo cromático
 - 2.2.2. Cores frias e quentes
 - 2.2.3. Cores primárias e derivadas
 - 2.2.4. Relações cromáticas: harmonia e contraste
- 2.3. Psicologia da cor
 - 2.3.1. Construção do significado de uma cor
 - 2.3.2. Carga emocional
 - 2.3.3. Valores denotativos e conotativos
 - 2.3.4. Marketing emocional. O peso da cor
- 2.4. Teoria da cor
 - 2.4.1. Uma teoria científica. Isaac Newton
 - 2.4.2. A teoria das cores de Goethe
 - 2.4.3. Aderir à teoria das cores de Goethe
 - 2.4.4. Psicologia da cor segundo Eva Heller
- 2.5. Insistir na classificação da cor
 - 2.5.1. O duplo cone de Wilhelm Ostwald
 - 2.5.2. O sólido de Albert Munsell
 - 2.5.3. O cubo de Alfred Hicethier
 - 2.5.4. O triângulo CIE (Commission Internationale de L'Eclairage)
- 2.6. O estudo individual das cores
 - 2.6.1. Branco e preto
 - 2.6.2. Cores neutras. A escala de cinzentos
 - 2.6.3. Monocromático, duocromático, policromático
 - 2.6.4. Aspectos simbólicos e psicológico das cores



2.7. Modelos a cor

- 2.7.1. Modelo subtrativo. Modo CMYK
- 2.7.2. Modelo aditivo. Modo RGB
- 2.7.3. Modelo HSB
- 2.7.4. Sistema Pantone. Tabelas pantone

2.8. De Bauhaus a Murakami

- 2.8.1. A Bauhaus e os seus artistas
- 2.8.2. Teoria da Gestalt ao serviço da cor
- 2.8.3. Josef Albers. A interação da cor
- 2.8.4. Murakami, as conotações da ausência de cor

2.9. A cor no projeto de design

- 2.9.1. Pop art. A cor das culturas
- 2.9.2. Criatividade e cor
- 2.9.3. Artistas contemporâneos
- 2.9.4. Análise de diferentes óticas e perspectivas

2.10. Gestão das cores no ambiente digital

- 2.10.1. Espaços de cor
- 2.10.2. Perfis de cor
- 2.10.3. Calibração de monitores
- 2.10.4. O que devemos ter em conta

Módulo 3. Linguagem audiovisual

3.1. A linguagem audiovisual

- 3.1.1. Definição e estrutura
- 3.1.2. As funções da linguagem audiovisual
- 3.1.3. Os símbolos na linguagem audiovisual
- 3.1.4. História, sequência, cena, disparo e plano

3.2. A câmara e o som

- 3.2.1. Conceitos básicos
- 3.2.2. Os objetivos da câmara
- 3.2.3. A importância do som
- 3.2.4. Materiais complementares

3.3. A composição do quadro

- 3.3.1. A percepção do quadro
- 3.3.2. A teoria da Gestalt
- 3.3.3. Princípios de composição
- 3.3.4. A iluminação
- 3.3.5. Avaliação das tonalidades

3.4. O espaço

- 3.4.1. O espaço fílmico
- 3.4.2. Dentro e fora de campo
- 3.4.3. Tipologia dos espaços
- 3.4.4. Os não locais

3.5. O tempo

- 3.5.1. O tempo fílmico
- 3.5.2. O sentido de continuidade
- 3.5.3. As alterações temporais: o *flashback* e o *flashforward*

3.6. Impressão dinâmica

- 3.6.1. O ritmo
- 3.6.2. A montagem como marcador de ritmo
- 3.6.3. As origens da montagem e a sua relação com a vida moderna

3.7. O movimento

- 3.7.1. Tipos de movimento
- 3.7.2. Os movimentos da câmara
- 3.7.3. Acessórios

3.8. A gramática do cinema

- 3.8.1. O processo audiovisual. A escala
- 3.8.2. O plano
- 3.8.3. Tipologia de planos
- 3.8.4. Tipos de planos de acordo com o ângulo

3.9. A dramatização do argumento

- 3.9.1. A estrutura do guião
- 3.9.2. História, argumento e estilo
- 3.9.3. O paradigma de Syd Field
- 3.9.4. Os tipos de narradores

- 3.10. A construção do personagem
 - 3.10.1. O personagem da narrativa atual
 - 3.10.2. O herói segundo Joseph Campbell
 - 3.10.3. O herói pós-clássico
 - 3.10.4. Os 10 mandamentos de Robert McKee
 - 3.10.5. A transformação do personagem
 - 3.10.6. Anagnorisis

Módulo 4. Gráficos em movimento

- 4.1. Introdução aos gráficos em movimento
 - 4.1.1. O que é um gráfico em movimento ou *motion graphic*?
 - 4.1.2. Função
 - 4.1.3. Características
 - 4.1.4. Técnicas de *motion graphic*
- 4.2. O *cartooning*
 - 4.2.1. O que é?
 - 4.2.2. Princípios básicos do *cartooning*
 - 4.2.3. Volumetria vs. Design Gráfico
 - 4.2.4. Referências
- 4.3. O design de personagens ao longo da história
 - 4.3.1. Anos 20: *rubber hose*
 - 4.3.2. Anos 40: Preston Blair
 - 4.3.3. Anos 50 e 60: *cubism cartoon*
 - 4.3.4. Caracteres complementares
- 4.4. Introdução à animação de personagens no After Effects
 - 4.4.1. Método de animação
 - 4.4.2. Movimento vetorial
 - 4.4.3. Princípios de animação
 - 4.4.4. Timing

- 4.5. Projeto: animação de uma personagem
 - 4.5.1. Geração de ideias
 - 4.5.2. *Storyboard*
 - 4.5.3. Primeira fase do design da personagem
 - 4.5.4. Segunda fase do design da personagem
- 4.6. Projeto: desenvolvimento de *layouts*
 - 4.6.1. O que entendemos por *layout*?
 - 4.6.2. Primeiros passos no desenvolvimento de *layouts*
 - 4.6.3. Consolidação de *layouts*
 - 4.6.4. Criar o *animatic*
- 4.7. Projeto: desenvolvimento visual da personagem
 - 4.7.1. Desenvolvimento visual da personagem
 - 4.7.2. Desenvolvimento visual do plano de fundo
 - 4.7.3. Desenvolvimento visual de elementos extra
 - 4.7.4. Correções e ajustes
- 4.8. Projeto: desenvolvimento de cenas
 - 4.8.1. Concretização dos esboços
 - 4.8.2. *Styleframes*
 - 4.8.3. Preparar designs para animação
 - 4.8.4. Correções
- 4.9. Projeto: animação I
 - 4.9.1. Configuração do cenário
 - 4.9.2. Primeiros movimentos
 - 4.9.3. A fluidez dos movimentos
 - 4.9.4. Correções visuais
- 4.10. Projeto: animação II
 - 4.10.1. Animar o rosto da personagem
 - 4.10.2. Considerar as expressões faciais
 - 4.10.3. Animar as ações
 - 4.10.4. Ação de andar
 - 4.10.5. Apresentação de propostas

Módulo 5. Design para televisão

- 5.1. O mundo televisivo
 - 5.1.1. Como a televisão influencia o nosso estilo de vida?
 - 5.1.2. Alguns dados científicos
 - 5.1.3. O design gráfico na televisão
 - 5.1.4. Diretrizes de design para a televisão
- 5.2. Efeitos da televisão
 - 5.2.1. Efeitos na aprendizagem
 - 5.2.2. Efeitos emocionais
 - 5.2.3. Efeitos na resposta
 - 5.2.4. Efeitos no comportamento
- 5.3. Televisão e consumo
 - 5.3.1. Consumo de publicidade televisiva
 - 5.3.2. Medidas para um consumo crítico
 - 5.3.3. As associações de telespetadores
 - 5.3.4. Novas plataformas de consumo televisivo
- 5.4. A identidade televisiva
 - 5.4.1. Falar de identidade televisiva
 - 5.4.2. Funções de identidade num meio televisivo
 - 5.4.3. TV *branding*
 - 5.4.4. Exemplos gráficos
- 5.5. Especificações de design para o ecrã
 - 5.5.1. Especificações gerais
 - 5.5.2. Área de segurança
 - 5.5.3. Otimização
 - 5.5.4. Considerações sobre os textos
 - 5.5.5. Imagem e gráficos
- 5.6. Adobe After Effects: conhecer a interface
 - 5.6.1. Para que serve este programa?
 - 5.6.2. A interface e o espaço de trabalho
 - 5.6.3. Ferramentas principais
 - 5.6.4. Criar composições, guardar o ficheiro e renderizar

- 5.7. Adobe After Effects: primeiras animações
 - 5.7.1. Camadas ou *layers*
 - 5.7.2. Fotogramas-chave: *keyframes*
 - 5.7.3. Exemplos de animação
 - 5.7.4. Curvas de velocidade
- 5.8. Adobe After Effects: animações de texto e de fundo
 - 5.8.1. Criação de ecrãs para animar
 - 5.8.2. Animação de ecrãs: primeiros passos
 - 5.8.3. Animação de ecrãs: aprofundar as ferramentas
 - 5.8.4. Edição e renderização
- 5.9. O som na produção audiovisual
 - 5.9.1. O áudio é importante
 - 5.9.2. Princípios básicos do som
 - 5.9.3. Trabalhar com som no Adobe After Effects
 - 5.9.4. Exportar som no Adobe After Effects
- 5.10. Criação de um projeto no Adobe After Effects
 - 5.10.1. Referências visuais
 - 5.10.2. Características do projeto
 - 5.10.3. Ideias, o que quero fazer?
 - 5.10.4. Realização do meu produto audiovisual

Módulo 6. Animação 2D

- 6.1. Introdução à animação 2D
 - 6.1.1. O que é a animação 2D?
 - 6.1.2. Origem e evolução do 2D
 - 6.1.3. Animação tradicional
 - 6.1.4. Projetos realizados em 2D
- 6.2. Princípios de animação I
 - 6.2.1. Contexto
 - 6.2.2. *Squash and stretch*
 - 6.2.3. *Anticipation*
 - 6.2.4. *Staging*

- 6.3. Princípios de animação II
 - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
 - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
 - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
 - 6.3.4. *Arcs*
 - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Princípios de animação III
 - 6.4.1. *Timing*
 - 6.4.2. *Exaggeration*
 - 6.4.3. *Solid Drawing*
 - 6.4.4. *Appeal*
- 6.5. Animação digital
 - 6.5.1. Animação digital por chaves e interpolação
 - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Personagens virtuais
 - 6.5.3. Animação digital com aninhamento e lógica
 - 6.5.4. Surgimento de novas técnicas de animação
- 6.6. Animação em equipa. Funções
 - 6.6.1. Diretor de animação
 - 6.6.2. O supervisor de animação
 - 6.6.3. O animador
 - 6.6.4. O assistente e o intercodificador
- 6.7. Curtas-metragens de animação 2D. Referências
 - 6.7.1. Paperman
 - 6.7.2. Morning cowboy
 - 6.7.3. My moon
 - 6.7.4. Prática I: em busca de curtas-metragens
- 6.8. Projeto de animação: constrói a tua cidade
 - 6.8.1. Iniciação: ferramenta 3D no Illustrator
 - 6.8.2. Escolha da tipografia
 - 6.8.3. Desenvolvimento da cidade
 - 6.8.4. Construção de elementos secundários
 - 6.8.5. Automóveis

- 6.9. Projeto de animação: animar os elementos
 - 6.9.1. Exportação para o Adobe After Effects
 - 6.9.2. Animar os elementos principais
 - 6.9.3. Animar os elementos secundários
 - 6.9.4. Animação final
- 6.10. Adaptação a novos ecrãs. Finalização do projeto
 - 6.10.1. Ecrãs inovadores
 - 6.10.2. Renderizar
 - 6.10.3. Handbrake
 - 6.10.4. Apresentação

Módulo 7. Projetos de animação

- 7.1. Introdução ao *stop motion*
 - 7.1.1. Definição do conceito
 - 7.1.2. Diferenças entre *stop motion* e desenho animado
 - 7.1.3. Utilizações do *stop motion* e princípios
 - 7.1.4. Tipos de *stop motion*
- 7.2. Contexto histórico
 - 7.2.1. Os primórdios do *stop motion*
 - 7.2.2. *Stop motion* como técnica de efeitos visuais
 - 7.2.3. A evolução do *stop motion*
 - 7.2.4. Referências bibliográficas
- 7.3. Pensar a animação
 - 7.3.1. Conceitos básicos de animação
 - 7.3.2. Materiais e ferramentas
 - 7.3.3. Software de animação *stop motion*
 - 7.3.4. *Stop motion studio* para telemóvel
- 7.4. Aspetos técnicos do *stop motion*
 - 7.4.1. A câmara
 - 7.4.2. A iluminação
 - 7.4.3. A edição
 - 7.4.4. Programas de edição

7.5. Criação de histórias

7.5.1. Como criar uma história?

7.5.2. Elementos da narrativa

7.5.3. O papel do narrador

7.5.4. Conselhos para criar pequenas histórias

7.6. A criação de personagens

7.6.1. O processo criativo

7.6.2. Tipos de personagens

7.6.3. Perfil das personagens

7.6.4. Prática I: crie uma ficha de personagem

7.7. A criação de marionetas em *stop motion*

7.7.1. Contar histórias com marionetas

7.7.2. Atribuir características

7.7.3. Materiais

7.7.4. Referências visuais

7.8. A criação de cenários

7.8.1. A cenografia

7.8.2. A importância de um bom cenário

7.8.3. Definição do orçamento

7.8.4. Referências visuais

7.9. Animação em *stop motion*

7.9.1. A animação de objetos

7.9.2. A animação de recortes

7.9.3. As silhuetas

7.9.4. Teatro de sombras

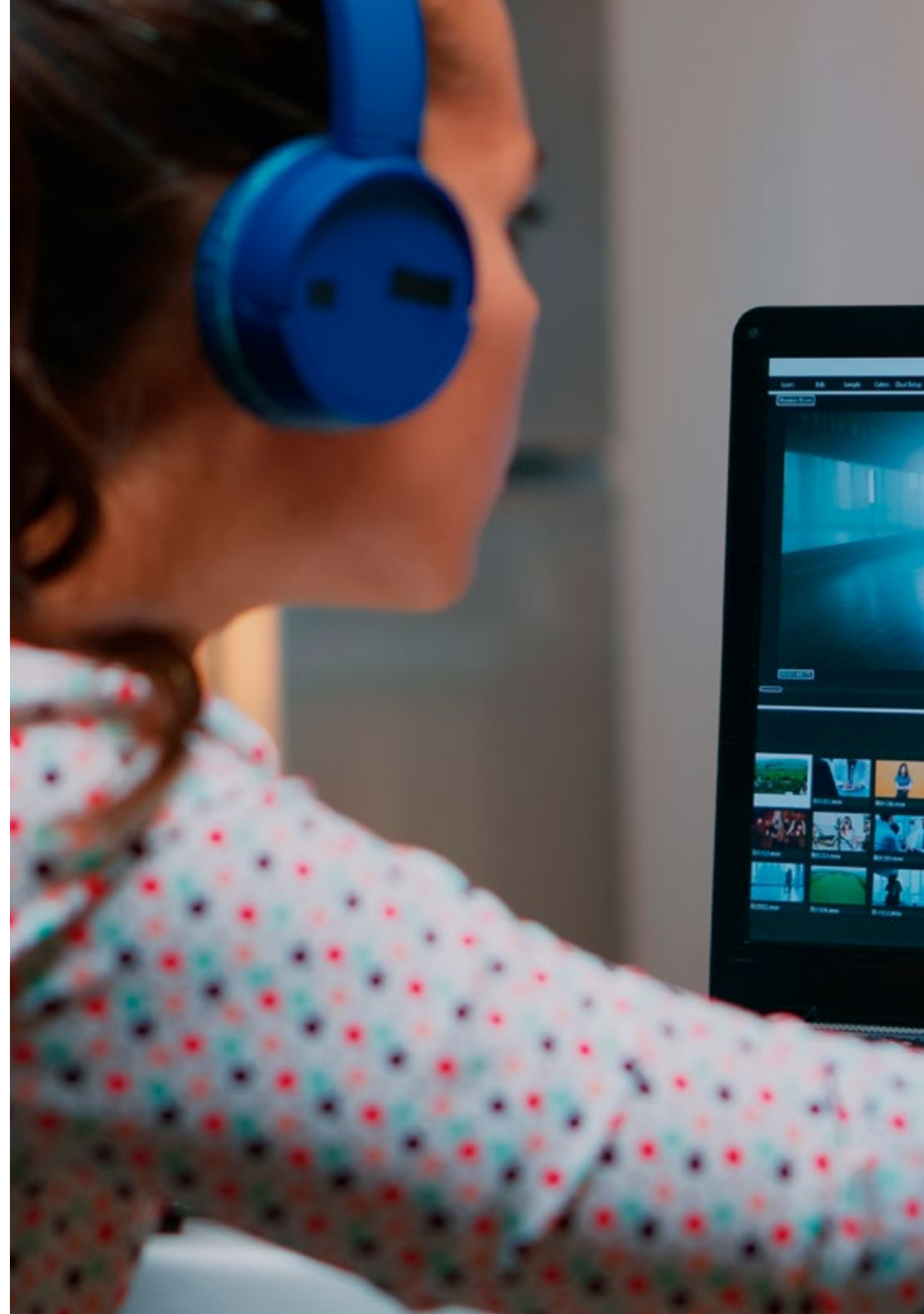
7.10. Projeto de *stop motion*

7.10.1. Apresentação e explicação do projeto

7.10.2. Procura de ideias e referências

7.10.3. Preparar o nosso projeto

7.10.4. Análise dos resultados





Módulo 8. Modelação 3D

- 8.1. 3D em videojogos, porquê é importante?
 - 8.1.1. História do 3D por computador
 - 8.1.2. Implementação do 3D em videojogos
 - 8.1.3. Técnicas para a optimização do 3D em videojogos
 - 8.1.4. Interação entre softwares gráficos e motores de videojogos
- 8.2. Modelação 3D: Maya
 - 8.2.1. Filosofia do Maya
 - 8.2.2. Capacidades do Maya
 - 8.2.3. Projectos realizados com Autodesk Maya
 - 8.2.4. Introdução às ferramentas de modelling, rig, texturing
- 8.3. Modelação 3D: Blender
 - 8.3.1. Filosofia do Blender
 - 8.3.2. Passado, presente e futuro
 - 8.3.3. Projectos realizados com Blender
 - 8.3.4. Blender Cloud
 - 8.3.5. Introdução às ferramentas de modelling, rig, texturing
- 8.4. Modelação 3D: Zbrush
 - 8.4.1. Filosofia do Zbrush
 - 8.4.2. Integração do Zbrush num pipeline de produção
 - 8.4.3. Vantagens e desvantagens face ao Blender
 - 8.4.4. Análise de designs realizados no ZBrush
- 8.5. Texturização 3D: Substance Designer
 - 8.5.1. Introdução ao Substance Designer
 - 8.5.2. Filosofia do Substance Designer
 - 8.5.3. Substance Designer na produção de videojogos
 - 8.5.4. Interação entre Substance Designer e Substance Painter
- 8.6. Texturização 3D: Substance Painter
 - 8.6.1. Para que é utilizado o Substance Painter?
 - 8.6.2. Substance Painter e a sua padronização
 - 8.6.3. Substance Painter na texturização estilizada
 - 8.6.4. Substance Painter na texturização realista
 - 8.6.5. Análise de modelos texturizados

- 8.7. Texturização 3D: Substance Alchemist
 - 8.7.1. O que é o Substance Alchemist?
 - 8.7.2. Workflow do Substance Alchemist
 - 8.7.3. Alternativas ao Substance Alchemist
 - 8.7.4. Exemplos de projectos
- 8.8. Renderização: Mapeamento de Texturas e Baking
 - 8.8.1. Introdução ao mapeamento de texturas
 - 8.8.2. Mapeamento de UVs
 - 8.8.3. Optimização de UVs
 - 8.8.4. UDIMs
 - 8.8.5. Integração com softwares de texturização
- 8.9. Renderização: Iluminação avançada
 - 8.9.1. Técnicas de iluminação
 - 8.9.2. Balanceamento de contrastes
 - 8.9.3. Balanceamento de cores
 - 8.9.4. Iluminação em videojogos
 - 8.9.5. Optimização de recursos
 - 8.9.6. Iluminação pré-renderizada vs. Iluminação em tempo real
- 8.10. Renderização: Cenas, Render Layers e Passes
 - 8.10.1. Uso de cenas
 - 8.10.2. Utilidade dos Render Layers
 - 8.10.3. Utilidade dos Passes
 - 8.10.4. Integração dos Passes no Photoshop

Módulo 9. Ilustração e animação

- 9.1. A animação como meio-ilustrativo
 - 9.1.1. Desenhar para animar
 - 9.1.2. Primeiros esboços
 - 9.1.3. Abordagens e artes finais
 - 9.1.4. Ilustração com movimento

- 9.2. A sofisticação da animação
 - 9.2.1. A tecnologia no domínio da animação
 - 9.2.2. Chaves para animar elementos
 - 9.2.3. Novos métodos e técnicas
- 9.3. Paradigmas de animação bem-sucedidos
 - 9.3.1. Reconhecimento do sucesso
 - 9.3.2. Os melhores estúdios de animação
 - 9.3.3. Tendências visuais
 - 9.3.4. Curtas e longas-metragens
- 9.4. Tecnologia atual da animação
 - 9.4.1. O que é necessário para animar uma ilustração?
 - 9.4.2. Software disponível para animação
 - 9.4.3. Dar vida a uma personagem e a um cenário
- 9.5. Concetualização de uma história animada
 - 9.5.1. O conceito gráfico
 - 9.5.2. O guião e o *Storyboard*
 - 9.5.3. A modelação das formas
 - 9.5.4. Desenvolvimento técnico
- 9.6. Ilustração aplicada a uma campanha publicitária
 - 9.6.1. Ilustração publicitária
 - 9.6.2. Referências
 - 9.6.3. O que queremos contar?
 - 9.6.4. Transferir ideias para o meio digital
- 9.7. Síntese gráfica
 - 9.7.1. Menos é mais
 - 9.7.2. Ilustrar com subtileza
 - 9.7.3. A geometria na ilustração

- 9.8. Design de uma história de animação 2D
 - 9.8.1. Ilustração 2D
 - 9.8.2. Considerações técnicas na animação 2D
 - 9.8.3. Narração de histórias em 2D
 - 9.8.4. Cenários 2D
- 9.9. Design de uma história de animação 3D
 - 9.9.1. Ilustração 3D
 - 9.9.2. Considerações técnicas na animação 3D
 - 9.9.3. Volume e modelação
 - 9.9.4. Perspetiva na animação 3D
- 9.10. A arte de simular 3D com 2D
 - 9.10.1. Percepção visual na animação
 - 9.10.2. Texturas em animação
 - 9.10.3. Luz e volume
 - 9.10.4. Referências visuais

Módulo 10. Fotografia digital

- 10.1. Introdução ao meio fotográfico contemporâneo
 - 10.1.1. Origens da fotografia: a câmara escura
 - 10.1.2. A fixação da imagem. Marcos históricos: o daguerreótipo e o calótipo
 - 10.1.3. A câmara pinhole
- 10.2. A fotografia instantânea. A Kodak e a popularização do meio
 - 10.2.1. Princípios da fotografia digital
 - 10.2.2. Street Photography: a fotografia como espelho social
 - 10.2.3. Fundamentos da imagem digital
 - 10.2.4. JPG e RAW
 - 10.2.5. Laboratório digital
- 10.3. Conceitos, equipamentos e técnicas fotográficas
 - 10.3.1. A câmara: ângulo visual e lentes
 - 10.3.2. Exposímetro. Ajuste da exposição
 - 10.3.3. Elementos de controlo de imagem
 - 10.3.4. Prática I: controlar a câmara
- 10.4. Iluminação
 - 10.4.1. A luz natural e a sua importância

- 10.4.2. Propriedades da luz
 - 10.4.3. Luz contínua e luz de modelagem
 - 10.4.4. Esquemas de iluminação
 - 10.4.5. Acessórios para manipular a luz
 - 10.4.6. Os fundos. Ferramentas comerciais
- 10.5. Flash
 - 10.5.1. Principais funções de um flash
 - 10.5.2. Tipos de flash
 - 10.5.3. Flash Speedlite
 - 10.5.4. Vantagens e desvantagens
- 10.6. Fotografia com câmara profissional
 - 10.6.1. Fotografia lifestyle. Em busca de recantos
 - 10.6.2. Prática II: jogos de luz
 - 10.6.3. Prática III: espaços negativos
 - 10.6.4. Prática IV: captar a emoção
- 10.7. Fotografia móvel: uma introdução
 - 10.7.1. A nossa câmara de bolso e outros materiais
 - 10.7.2. Conseguir a melhor qualidade
 - 10.7.3. Truques de composição
 - 10.7.4. Criação do ambiente
- 10.8. Fotografia móvel: projeto
 - 10.8.1. Os flatlay
 - 10.8.2. Fotografia de interiores
 - 10.8.3. Ideias criativas: por onde começar?
 - 10.8.4. Prática VI: primeiras fotografias
- 10.9. Fotografia móvel: edição
 - 10.9.1. Edição de fotografias com o Snapseed
 - 10.9.2. Edição de fotografias com o VSCO
 - 10.9.3. Edição de fotografias com o Instagram
 - 10.9.4. Prática IV: editar as suas fotografias

- 10.10. O projeto fotográfico criativo
 - 10.10.1. Autores de referência na criação fotográfica contemporânea
 - 10.10.2. O portfólio fotográfico
 - 10.10.3. Referências visuais do portfólio
 - 10.10.4. Construa o seu portfólio de resultados

Módulo 11. Tipografia

- 11.1. Introdução à tipografia
 - 11.1.1. O que é a tipografia?
 - 11.1.2. O papel da tipografia no design gráfico
 - 11.1.3. Sequência, contraste, forma e contraforma
 - 11.1.4. Relação e diferenças entre tipografia, caligrafia e *lettering*
- 11.2. As múltiplas origens da escrita
 - 11.2.1. A escrita ideográfica
 - 11.2.2. O alfabeto fenício
 - 11.2.3. O alfabeto romano
 - 11.2.4. A reforma carolíngia
 - 11.2.5. O alfabeto latino moderno
- 11.3. Os primórdios da tipografia
 - 11.3.1. A imprensa, uma nova era. Primeiros tipógrafos
 - 11.3.2. A revolução industrial: a litografia
 - 11.3.3. O modernismo: os primórdios da tipografia comercial
 - 11.3.4. A vanguarda
 - 11.3.5. Período entre guerras
- 11.4. O papel das escolas de design na tipografia
 - 11.4.1. A Bauhaus
 - 11.4.2. Herbert Bayer
 - 11.4.3. Psicologia de Gestalt
 - 11.4.4. A Escola Suíça
- 11.5. Tipografia atual
 - 11.5.1. 1960-1970, precursores da revolta
 - 11.5.2. Pós-modernismo, desconstrutivismo e tecnologia
 - 11.5.3. Para onde se dirige a tipografia?
 - 11.5.4. Tipografias que definem tendências
- 11.6. Forma tipográfica I
 - 11.6.1. Anatomia da letra
 - 11.6.2. Tamanhos e atributos do tipo
 - 11.6.3. Famílias tipográficas
 - 11.6.4. Maiúsculas, minúsculas e versalete
 - 11.6.5. Diferença entre tipografia, fonte e família tipográfica
 - 11.6.6. Filetes, linhas e elementos geométricos
- 11.7. Forma tipográfica II
 - 11.7.1. A combinação tipográfica
 - 11.7.2. Formatos de fontes tipográficas (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 11.7.3. Licenças tipográficas
 - 11.7.4. Quem deve comprar a licença, cliente ou designer?
- 11.8. A correção tipográfica. Composição de textos
 - 11.8.1. O espaçamento entre letras. Tracking e *Kerning*
 - 11.8.2. Espaçamento entre palavras. O *quadratim*
 - 11.8.3. O espaçamento entre linhas
 - 11.8.4. O corpo da letra
 - 11.8.5. Atributos do texto
- 11.9. O desenho de letras
 - 11.9.1. O processo criativo
 - 11.9.2. Materiais tradicionais e digitais
 - 11.9.3. A utilização da mesa digitalizadora e do iPad
 - 11.9.4. Tipografia digital: esboços e *bitmaps*
- 11.10. Cartazes tipográficos
 - 11.10.1. A caligrafia como base para o desenho de letras
 - 11.10.2. Como criar uma composição tipográfica que tenha impacto?
 - 11.10.3. Referências visuais
 - 11.10.4. A fase do esboço
 - 11.10.5. Projeto

Módulo 12. Ilustração e Lettering

- 12.1. O ressurgimento do *Lettering*
 - 12.1.1. *Lettering* e tipografia
 - 12.1.2. A evolução do *Lettering*
 - 12.1.3. O objetivo da criação de *Lettering*
 - 12.1.4. Noções básicas do *Lettering*
- 12.2. A tipografia como ilustração
 - 12.2.1. A letra como imagem
 - 12.2.2. A tipografia como identidade
 - 12.2.3. Imagem corporativa e tipografia
- 12.3. Design de uma família tipográfica
 - 12.3.1. Anatomia tipográfica
 - 12.3.2. Design do quadratim
 - 12.3.3. Aspectos técnicos
 - 12.3.4. Elementos decorativos
- 12.4. Caligrafia, *Lettering* e tipografia
 - 12.4.1. Caligrafia no design
 - 12.4.2. Legibilidade do *Lettering*
 - 12.4.3. A nova tipografia
- 12.5. Concetualização e desenho de letras
 - 12.5.1. Design profissional de *Lettering*
 - 12.5.2. Converter letras em imagens
 - 12.5.3. O esboço de um alfabeto tipográfico
- 12.6. *Lettering* e publicidade
 - 12.6.1. Tipografia na publicidade
 - 12.6.2. Promoção de produtos através de texto
 - 12.6.3. Impacto visual
 - 12.6.4. Persuasão através do Marketing
- 12.7. Tipografia no ambiente corporativo
 - 12.7.1. Identidade corporativa através de imagens
 - 12.7.2. Criar uma identidade sem logótipo
 - 12.7.3. Cor e estética tipográfica
 - 12.7.4. Acabamento e outros efeitos

- 12.8. Tipografia no ambiente digital
 - 12.8.1. Tipografia em aplicações móveis
 - 12.8.2. Tipografia em banners publicitários
 - 12.8.3. Tipografia no ambiente web
- 12.9. Tipografia em animação
 - 12.9.1. Gráficos animados
 - 12.9.2. Diretrizes de animação para trabalhar com tipografia
 - 12.9.3. Efeitos e considerações técnicas
 - 12.9.4. Referências estéticas
- 12.10. Design de *Lettering* para redes sociais
 - 12.10.1. Preferências dos utilizadores atuais das redes sociais
 - 12.10.2. A visualização dos conteúdos nas plataformas
 - 12.10.3. Intercâmbio cultural
 - 12.10.4. O *Lettering* nas redes sociais

Módulo 13. Ferramentas do pacote Adobe

- 13.1. Design de projetos com o Adobe Photoshop
 - 13.1.1. O Photoshop como tela para ilustração
 - 13.1.2. Vantagens da utilização do Photoshop para o design de projetos de ilustração
 - 13.1.3. As camadas da nossa ilustração
 - 13.1.4. Formatos e exportação ideal de ficheiros
- 13.2. Melhorar os nossos pincéis com o Photoshop
 - 13.2.1. Os pincéis predefinidos
 - 13.2.2. Instalação de pincéis
 - 13.2.3. Aperfeiçoamento dos pincéis
 - 13.2.4. Técnicas de coloração com os nossos pincéis
- 13.3. Gestão da cor no Photoshop
 - 13.3.1. Cor e equilíbrio visual
 - 13.3.2. O contraste
 - 13.3.3. Luz e sombra
 - 13.3.4. Unidade de composição

- 13.4. Design de personagens com o Photoshop
 - 13.4.1. Croquis e esboços
 - 13.4.2. Aperfeiçoamento linear
 - 13.4.3. Coloração e definição
 - 13.4.4. Retoques finais
- 13.5. Técnicas mistas no Photoshop
 - 13.5.1. A estética collage
 - 13.5.2. Fusão de estilos visuais
 - 13.5.3. Aplicação de métodos mistos
- 13.6. Design de projetos com o Adobe Illustrator
 - 13.6.1. Aproveitamento dos recursos disponíveis
 - 13.6.2. Organização visual do espaço de trabalho
 - 13.6.3. Prototipagem e validação
 - 13.6.4. Gestão do volume e da cor
- 13.7. Ilustração vetorial e fluidez no Illustrator
 - 13.7.1. Controlo de comandos e ações otimizadas
 - 13.7.2. Pensar num sistema vetorial
 - 13.7.3. Ilustração geométrica
- 13.8. Aperfeiçoamento gráfico no Illustrator
 - 13.8.1. Criação de padrões
 - 13.8.2. Texturas
 - 13.8.3. Design do cenário
 - 13.8.4. Ações complexas
- 13.9. Animação com o Illustrator e o After Effects
 - 13.9.1. Animação vetorial
 - 13.9.2. Ferramentas essenciais para manusear
 - 13.9.3. Continuidade e desenvolvimento
 - 13.9.4. Exportação e apresentação de ficheiros
- 13.10. Ilustração e identidade corporativa para os novos media
 - 13.10.1. Ilustração como imagem visual corporativa
 - 13.10.2. Aplicação e definição de recursos visuais
 - 13.10.3. Design de uma identidade gráfica sem logótipo
 - 13.10.4. Auditoria gráfica de meios

Módulo 14. Ilustração com o iPad

- 14.1. Desenho à mão livre
 - 14.1.1. Considerações preliminares
 - 14.1.2. O iPad como ferramenta
 - 14.1.3. Aspetos formais
 - 14.1.4. Interface e técnica
- 14.2. Procreate: técnicas de ilustração criativa
 - 14.2.1. Criar um projeto
 - 14.2.2. Formatos
 - 14.2.3. Gestão de ferramentas
 - 14.2.4. Pincéis
- 14.3. Procreate: retrato ilustrado
 - 14.3.1. Análise
 - 14.3.2. Síntese
 - 14.3.3. Traçado
 - 14.3.4. Preenchimento
- 14.4. Técnicas tradicionais com o Procreate
 - 14.4.1. Desenho tradicional com tablet
 - 14.4.2. Hachura e traçados
 - 14.4.3. Volume e desenvolvimento
 - 14.4.4. Paisagem e realidade
- 14.5. Estilos visuais no Procreate
 - 14.5.1. Conceber um estilo
 - 14.5.2. Trajetórias e recursos
 - 14.5.3. Combinação de técnicas
- 14.6. Ilustração naturalista
 - 14.6.1. A paisagem como meio
 - 14.6.2. Conhecimento do meio ambiente
 - 14.6.3. A luz como volume
 - 14.6.4. Construção de uma paisagem
- 14.7. Ilustração realista
 - 14.7.1. A complexidade do realismo
 - 14.7.2. Perceção fotográfica
 - 14.7.3. Construção de um modelo realista

- 14.8. Design de *cartoon* no Procreate
 - 14.8.1. Referências visuais
 - 14.8.2. Anatomia e corpo
 - 14.8.3. A história da personagem
 - 14.8.4. Construção da personagem
- 14.9. Criação de um Storyboard no Procreate
 - 14.9.1. Como definir um *Storyboard*
 - 14.9.2. Fases e elementos do *Storyboard*
 - 14.9.3. Animação e *Storyboard*
- 14.10. Outras apps para ilustrar no iPad
 - 14.10.1. Por que é importante comparar aplicações?
 - 14.10.2. Ilustração vetorial no iPad
 - 14.10.3. Ilustração bitmap no iPad
 - 14.10.4. Ilustração 3D no iPad
 - 14.10.5. Apps profissionais de ilustração no iPad

Módulo 15. Narrativa digital aplicada à ilustração

- 15.1. Como transferir a narrativa digital para a ilustração?
 - 15.1.1. Narrativa digital
 - 15.1.2. A arte de contar histórias
 - 15.1.3. Recursos disponíveis
- 15.2. Cibercultura e arte digital
 - 15.2.1. A cibercultura no novo século
 - 15.2.2. A cultura aplicada à tecnologia
 - 15.2.3. Ilustradores de sucesso no ambiente digital
- 15.3. Ilustração narrativa
 - 15.3.1. Narrar uma história
 - 15.3.2. Guião e aperfeiçoamento
 - 15.3.3. Continuidade
 - 15.3.4. Outros elementos narrativos

- 15.4. Ilustração e semiótica
 - 15.4.1. A semiótica no domínio da ilustração
 - 15.4.2. A simbologia como recurso
 - 15.4.3. A sintaxe da imagem
- 15.5. Gráficos que falam por si
 - 15.5.1. Suprimir texto
 - 15.5.2. Expressão gráfica
 - 15.5.3. Desenhar tendo em conta um discurso
 - 15.5.4. O desenho infantil como paradigma
- 15.6. A narrativa digital como recurso didático
 - 15.6.1. Desenvolvimento de narrativas
 - 15.6.2. O ambiente hipertextual
 - 15.6.3. O ambiente Multimídia
- 15.7. O poder do *Storytelling*
 - 15.7.1. Aproveitar o *Storytelling*
 - 15.7.2. Gestão do discurso
 - 15.7.3. Ações complementares
 - 15.7.4. Aplicação de nuances
- 15.8. Principais tendências da ilustração
 - 15.8.1. Artistas de sucesso
 - 15.8.2. Estilos visuais que fizeram história
 - 15.8.3. Copiar ou definir o seu próprio estilo?
 - 15.8.4. Pedido de um potencial cliente
- 15.9. Técnicas narrativas de aperfeiçoamento visual
 - 15.9.1. Narração visual
 - 15.9.2. Harmonia e contraste
 - 15.9.3. Conectividade com a história
 - 15.9.4. Alegorias visuais
- 15.10. Identidade visual narrativa de uma personagem
 - 15.10.1. A identificação de uma personagem
 - 15.10.2. Comportamento e gestos
 - 15.10.3. Autobiografia
 - 15.10.4. Discurso gráfico e apoio à projeção

Módulo 16. Ilustração editorial

- 16.1. Pensar no suporte
 - 16.1.1. Design editorial e ilustração
 - 16.1.2. Formatos disponíveis
 - 16.1.3. Impressão ou exportação digital?
 - 16.1.4. Hierarquia e texto
- 16.2. Acompanhamento literário
 - 16.2.1. O texto dita o grafismo
 - 16.2.2. Como ilustrar o que lemos?
 - 16.2.3. Qual é a estética mais adequada?
- 16.3. Técnicas editoriais de ilustração
 - 16.3.1. A técnica editorial
 - 16.3.2. Considerações técnicas
 - 16.3.3. Para além da imagem
- 16.4. Humor gráfico
 - 16.4.1. A banda desenhada
 - 16.4.2. Humor e ilustração
 - 16.4.3. Expressão e crítica
 - 16.4.4. Meios e recursos
- 16.5. A relação entre texto e imagem
 - 16.5.1. Tipografia na ilustração
 - 16.5.2. A tipografia como imagem
 - 16.5.3. Tipografia criativa
 - 16.5.4. Hierarquia entre texto e imagem
- 16.6. Ilustração em revistas
 - 16.6.1. A revista como suporte
 - 16.6.2. Porquê ilustrar uma revista?
 - 16.6.3. Formatos e especificações técnicas
 - 16.6.4. O acabamento final
- 16.7. Ilustração em catálogos ou folhetos
 - 16.7.1. O catálogo e as suas aplicações gráficas
 - 16.7.2. Identidade gráfica dos suportes impressos
 - 16.7.3. Possibilidades criativas
 - 16.7.4. Engenharia do papel

- 16.8. Ilustração em livros e novelas
 - 16.8.1. A novela gráfica
 - 16.8.2. O grau de discrição
 - 16.8.3. A ilustração nas histórias infantis
- 16.9. A ilustração na imprensa
 - 16.9.1. Simplicidade gráfica
 - 16.9.2. Espaços para a ilustração
 - 16.9.3. Grandes referências
 - 16.9.4. A polémica gráfica
- 16.10. Ilustração digital impressa
 - 16.10.1. Considerações anteriores à impressão
 - 16.10.2. Provas e comparação
 - 16.10.3. Tintas e reprodução de cores
 - 16.10.4. Simular uma técnica tradicional no papel

Módulo 17. Ilustração profissional centrada na banda desenhada

- 17.1. A banda desenhada como meio de expressão
 - 17.1.1. A banda desenhada como meio de comunicação gráfica
 - 17.1.2. O design da banda desenhada visual
 - 17.1.3. Reprodução de cores na banda desenhada
- 17.2. Técnicas e evolução da banda desenhada
 - 17.2.1. Os primórdios da banda desenhada
 - 17.2.2. Evolução gráfica
 - 17.2.3. Motivos narrativos
 - 17.2.4. A representação de elementos
- 17.3. Pensamento formal
 - 17.3.1. A estrutura de uma banda desenhada
 - 17.3.2. Narração de histórias
 - 17.3.3. O design das personagens
 - 17.3.4. O design do cenário
 - 17.3.5. O discurso das cenas

- 17.4. O género do super-heróis
 - 17.4.1. A banda desenhada de super-heróis
 - 17.4.2. O caso da Marvel Comics
 - 17.4.3. O caso da DC Comics
 - 17.4.4. Design visual
- 17.5. O género fantástico e de aventura
 - 17.5.1. O género fantasia
 - 17.5.2. O design de personagens fantásticas
 - 17.5.3. Recursos e referências visuais
- 17.6. A banda desenhada na Ásia
 - 17.6.1. Princípios visuais da ilustração na Ásia
 - 17.6.2. O design de caligrafia no Oriente
 - 17.6.3. A narrativa visual das bandas desenhadas
 - 17.6.4. O design gráfico oriental
- 17.7. Desenvolvimento técnico do manga
 - 17.7.1. Design do manga
 - 17.7.2. Aspetos formais e estrutura
 - 17.7.3. *Storytelling* e storyboard
- 17.8. A relação entre manga e animé
 - 17.8.1. A animação no Japão
 - 17.8.2. Características do animé
 - 17.8.3. O processo de design do animé
 - 17.8.4. Técnicas visuais no animé
- 17.9. Banda desenhada em meios digitais
 - 17.9.1. A banda desenhada através do ecrã
 - 17.9.2. Animação de uma banda desenhada
 - 17.9.3. Equilíbrio de cores e códigos visuais
 - 17.9.4. Estrutura gráfica e formatos
- 17.10. Projeto: design de uma banda desenhada personalizada
 - 17.10.1. Definição dos objetivos
 - 17.10.2. A história a desenvolver
 - 17.10.3. As personagens e os intérpretes
 - 17.10.4. Design de cenários
 - 17.10.5. Formatos

Módulo 18. Concept Art

- 18.1. O que é Concept Art?
 - 18.1.1. Definição e utilização do conceito
 - 18.1.2. Aplicação de Concept Art aos novos media
 - 18.1.3. Desenvolvimento digital de Concept Art
- 18.2. Cor e composição digital
 - 18.2.1. Pintura digital
 - 18.2.2. Bibliotecas e paletas de cores
 - 18.2.3. Coloração digital
 - 18.2.4. Aplicação de texturas
- 18.3. Técnicas tradicionais de escultura
 - 18.3.1. A ilustração trazida para a escultura
 - 18.3.2. Técnicas de modelação em escultura
 - 18.3.3. Texturas e volume
 - 18.3.4. Projeto de escultura
- 18.4. Pintura e texturização 3D
 - 18.4.1. Pintura em design 3D
 - 18.4.2. Texturas naturais e artificiais em 3D
 - 18.4.3. Caso prático: realismo nos videojogos
- 18.5. Modelação de personagens e caricaturas
 - 18.5.1. Definição de uma personagem 3D
 - 18.5.2. Software a utilizar
 - 18.5.3. Suporte técnico
 - 18.5.4. Ferramentas utilizadas
- 18.6. Definição de objetos e cenários
 - 18.6.1. O cenário de uma ilustração
 - 18.6.2. Design de cenários em projeção isométrica
 - 18.6.3. Objetos complementares
 - 18.6.4. Decoração do ambiente
- 18.7. Linguagem cinematográfica
 - 18.7.1. Cinema de animação
 - 18.7.2. Recursos visuais gráficos
 - 18.7.3. Gráficos em movimento
 - 18.7.4. Imagem real vs. animação por computador

- 18.8. Retoque e aperfeiçoamento estético
 - 18.8.1. Erros comuns no design 3D
 - 18.8.2. Proporcionar um maior grau de realismo
 - 18.8.3. Especificações técnicas
- 18.9. Simulação de um projeto 3D
 - 18.9.1. Design volumétrico
 - 18.9.2. Espaço e movimento
 - 18.9.3. Estética visual dos elementos
 - 18.9.4. Acabamentos
- 18.10. Direção artística de um projeto
 - 18.10.1. Funções da direção artística
 - 18.10.2. Análise do produto
 - 18.10.3. Considerações técnicas
 - 18.10.4. Avaliação do projeto

Módulo 19. Ilustração em design de moda

- 19.1. Marketing de moda
 - 19.1.1. A estrutura do mercado de moda
 - 19.1.2. Investigação e planeamento
 - 19.1.3. Promoção da moda
 - 19.1.4. Branding aplicado à moda
- 19.2. O papel do ilustrador na moda
 - 19.2.1. As premissas do ilustrador digital
 - 19.2.2. A ilustração no domínio da moda
 - 19.2.3. O desenvolvimento da moda através do design
- 19.3. Técnicas de criação centradas na moda
 - 19.3.1. A arte no processo criativo
 - 19.3.2. Posicionamento nos mercados da moda
 - 19.3.3. O produto de moda e a marca
 - 19.3.4. As macrotenências e as microtenências

- 19.4. Desenvolvimento visual de uma peça de moda
 - 19.4.1. O esboço no design de moda
 - 19.4.2. Referências visuais em moda
 - 19.4.3. Técnicas experimentais
 - 19.4.4. Cor e tecido
- 19.5. A estética na moda
 - 19.5.1. Tendências no design de moda
 - 19.5.2. Vanguarda no design de moda
 - 19.5.3. Inspiração para a ilustração de produtos de moda
 - 19.5.4. Design inclusivo na moda
- 19.6. Desenvolvimento industrial
 - 19.6.1. Considerações técnicas para o design
 - 19.6.2. Produção em moda
 - 19.6.3. Técnicas de impressão
- 19.7. Ilustração sobre o suporte
 - 19.7.1. Ilustração em suportes complexos
 - 19.7.2. Moda inspirada na pintura
 - 19.7.3. Produção artística
- 19.8. Referências mundiais no design de moda
 - 19.8.1. Os grandes designers
 - 19.8.2. O grande contributo da ilustração
 - 19.8.3. A moda na paginação das revistas
 - 19.8.4. Impacto através da cor
- 19.9. Design de estampagem
 - 19.9.1. Estampagem na peça
 - 19.9.2. Aplicação de design gráfico
 - 19.9.3. Design de padrões
 - 19.9.4. Alta costura

- 19.10. Projeto: desenho de coleções de moda
 - 19.10.1. Objetivos do protótipo
 - 19.10.2. Princípios de design para ilustrar o produto
 - 19.10.3. Esboços e ilustração
 - 19.10.4. O *Packaging* no design de moda
 - 19.10.5. Produção e distribuição

Módulo 20. Técnicas e procedimentos de ilustração

- 20.1. Aplicação da estética do século XX
 - 20.1.1. Idealismo visual
 - 20.1.2. Pop Art nos novos media
 - 20.1.3. Ilustração psicadélica
 - 20.1.4. Desenvolvimento do estilo retro
- 20.2. Ilustração orientada para o design de produto
 - 20.2.1. Complexidade formal
 - 20.2.2. *Packaging* retro como referência gráfica
 - 20.2.3. Design nórdico
 - 20.2.4. Orientação visual no *Packaging*
- 20.3. Ilustração em sinalética
 - 20.3.1. O cartaz como meio de comunicação
 - 20.3.2. Finalidades visuais do cartaz
 - 20.3.3. Novos meios aplicados aos cartazes
- 20.4. A ilustração no género cinematográfico
 - 20.4.1. Cartazes no cinema
 - 20.4.2. Cartazes na animação
 - 20.4.3. A indústria digital
 - 20.4.4. Criatividade na composição
- 20.5. Ilustração em projetos audiovisuais
 - 20.5.1. Ilustração para projeção em cenários
 - 20.5.2. Ilustração com movimento
 - 20.5.3. Ilustração para *Video Mapping*
 - 20.5.4. Design de stands ou espaços interativos

- 20.6. Ilustração no mercado de trabalho
 - 20.6.1. Preparação de ficheiros
 - 20.6.2. Entrega de produtos
 - 20.6.3. Contacto com a tipografia ou os fornecedores
 - 20.6.4. Reunião com o cliente
 - 20.6.5. Orçamento final
- 20.7. Ilustração orientada para a sinalética
 - 20.7.1. A iconografia universal
 - 20.7.2. Sinalética inclusiva
 - 20.7.3. O estudo de símbolos
 - 20.7.4. Design de sinalética
- 20.8. Ilustração no design UX
 - 20.8.1. Diretrizes para o design de interfaces
 - 20.8.2. O design de infografias
 - 20.8.3. Ilustrar o estilo visual de uma interface
- 20.9. Criar um portefólio profissional
 - 20.9.1. A estrutura do portefólio
 - 20.9.2. Classificação dos trabalhos
 - 20.9.3. Ilustração e configuração do portefólio
 - 20.9.4. Materiais e complementos
- 20.10. Projeto: design de um livro ilustrado
 - 20.10.1. Apresentação do projeto
 - 20.10.2. Objetivos do projeto
 - 20.10.3. A temática do projeto
 - 20.10.4. Desenvolvimento visual do projeto
 - 20.10.5. Artes finais e acabamentos

05

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a **New England Journal of Medicine**.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.



O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

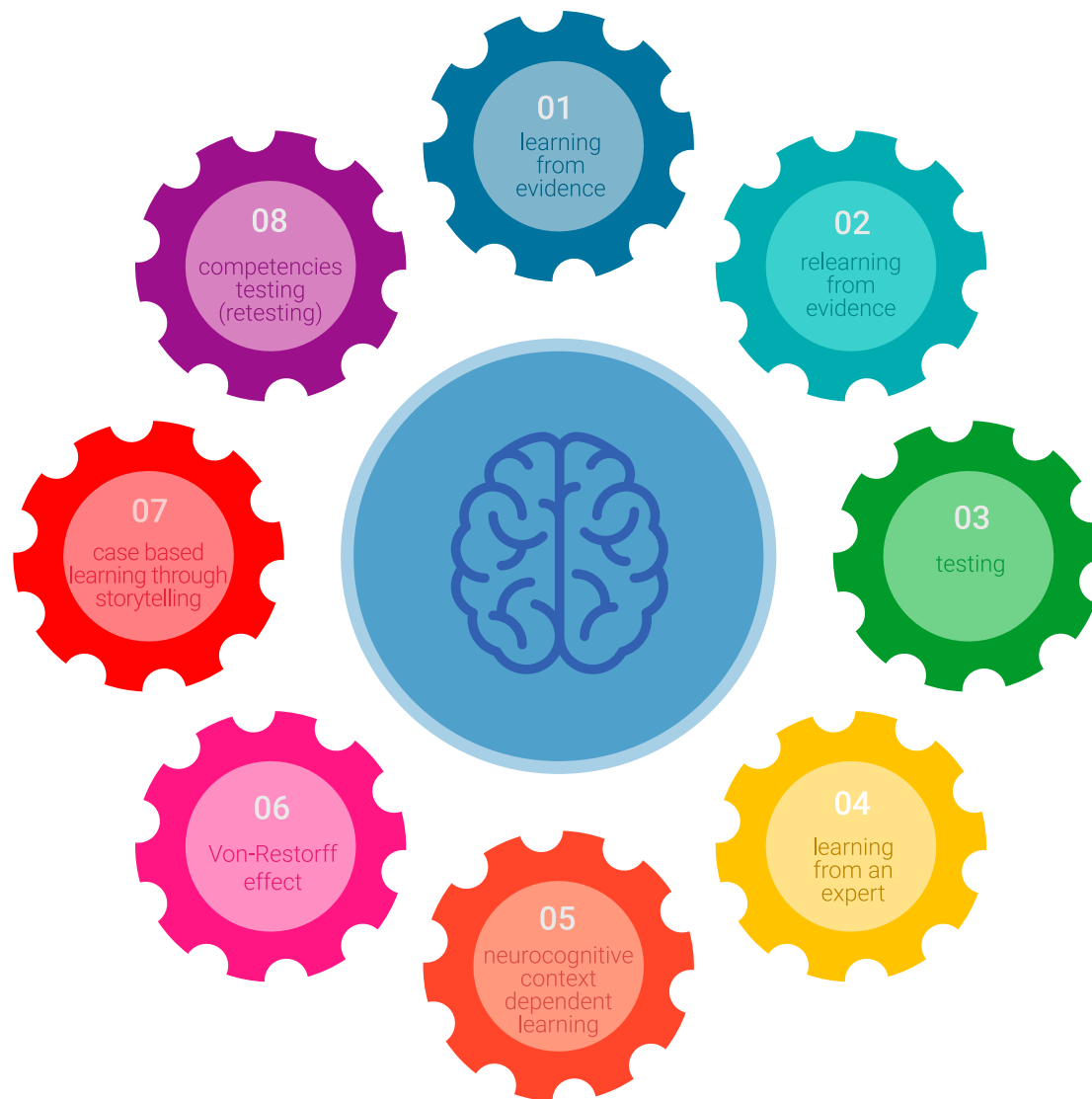
A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.

Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



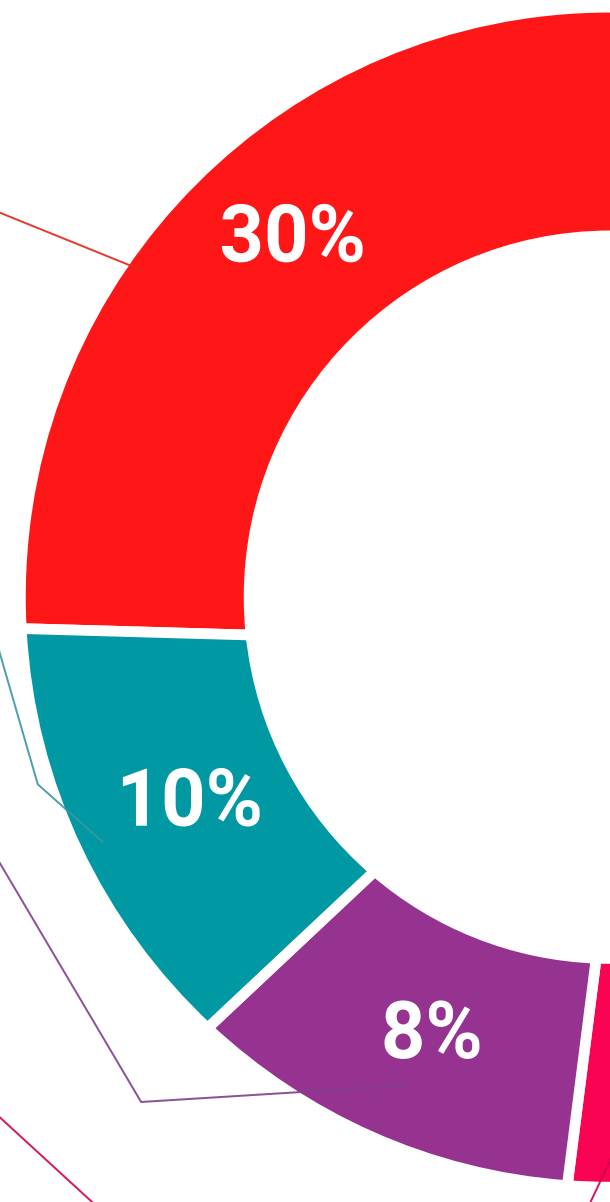
Práticas de aptidões e competências

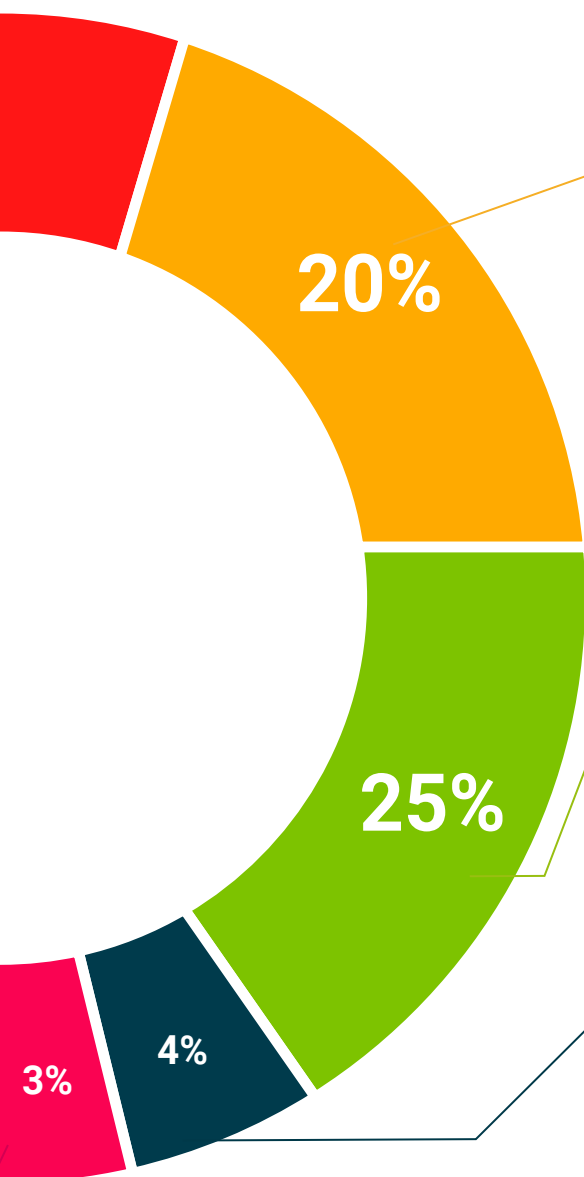
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos Multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos Multimídia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

Certificação

O Mestrado Avançado em Ilustração e Design Multimídia garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Mestrado Avançado emitido pela TECH Global University.



“

*Conclua este plano de estudos com sucesso
e receba o seu certificado sem sair de casa
e sem burocracias”*

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Mestrado Avançado em Ilustração e Design Multimídia** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

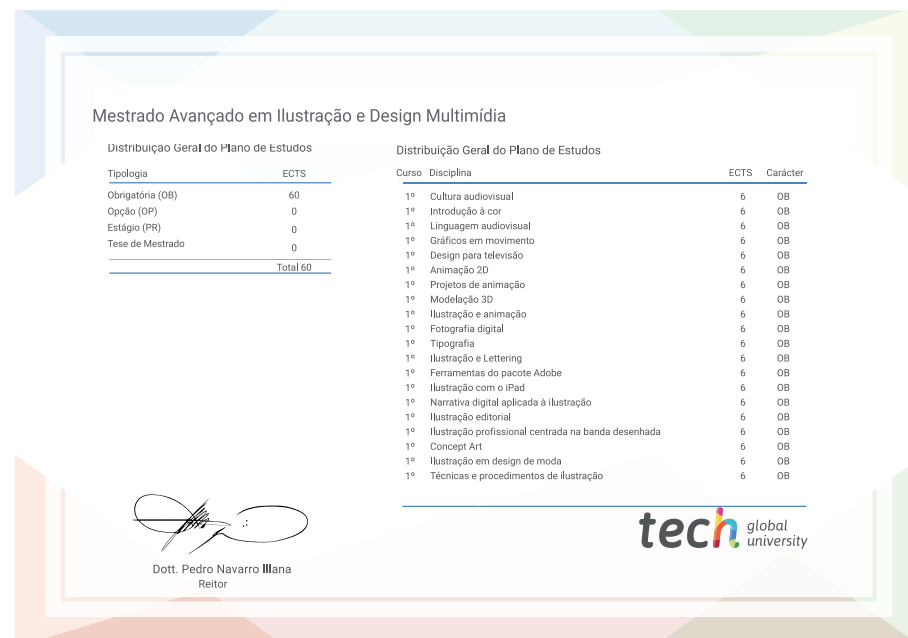
Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Mestrado Avançado em Ilustração e Design Multimídia**

Modalidade: **online**

Duração: **2 anos**

Acreditação: **120 ECTS**



futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade



Mestrado Avançado
Ilustração e Design
Multimídia

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 120 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Exames: online

Mestrado Avançado

Ilustração e Design Multimídia

