

Mestrado

Design de Interiores





Mestrado Design de Interiores

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/mestrado/mestrado-design-interiores

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 14

04

Direção do curso

pág. 18

05

Estrutura e conteúdo

pág. 22

06

Metodologia

pág. 32

07

Certificação

pág. 42

01

Apresentação

A imagem na sociedade atual é uma parte importante de qualquer empresa. É por isso que cada vez mais entidades decidem investir em projetos de design de interiores que se adaptem, não só às tendências atuais, mas também ao *Branding* da sua própria marca. Em muitas ocasiões, trata-se de reformas integrais que exigem a participação de um especialista que domine perfeitamente as estratégias e técnicas mais inovadoras, assim como a gestão de recursos para otimizar os orçamentos e garantir a satisfação do cliente. Por esta razão, programas como este são necessários, para que os estudantes possam conhecer em pormenor o universo do design de interiores atual e seus meandros, adquirindo as competências para manusear as ferramentas que lhe permitam enfrentar grandes projetos de design com total garantia de sucesso. Tudo isso através de um programa 100% online, com um horário totalmente personalizável e um currículo elaborado por especialistas no setor.



“

Transformar espaços e criar ambientes seguros e confortáveis nunca foi tão procurado. Por esta razão, este abrirá as portas para um futuro profissional de sucesso”

O desenvolvimento da sociedade e as mudanças nos diferentes estilos de vida aumentaram a procura de projetos de design de interiores baseados em ambientes seguros e confortáveis, seja para o âmbito privado ou para grandes empresas que procuram mudar a sua imagem. É por isso que o papel do profissional de Design de Interiores adquiriu uma relevância especial, uma vez que o bom aconselhamento destes especialistas permite adaptar as reformas às exigências e aos pedidos do cliente, pensando sempre na otimização do espaço e dos recursos.

Seguindo as tendências atuais do setor, a TECH desenvolveu este Mestrado em Design de Interiores, um programa que tem como objetivo fornecer ao designer uma visão da organização e da decoração do espaço integrada num projeto profissional: industrial ou artesanal. A ideia é que possa refletir os novos modelos de vida que surgiram na sociedade, combinando as técnicas de criação artística com o objetivo de desenvolver seu talento e alcançar o sucesso social, pessoal e econômico.

Trata-se de um programa 100% online, com o qual o estudante poderá aprofundar o espaço contemporâneo e as tendências atuais, bem como em técnicas de design digital 3D aplicadas à criação inovadora de projetos. Também aprofundará a criação de espaços saudáveis através da escolha de materiais sustentáveis, as fases de construção e a importância da escolha da iluminação e das cores. Por último, fará especial ênfase no design têxtil especializado em design de interiores, assim como na arte do mobiliário. Tudo isto aplicado a espaços privados, comerciais e empresariais, desde a recolha de dados para o início do projeto, até à entrega do portfólio ao cliente.

Uma formação desenvolvida ao longo de 12 meses que inclui 1800 horas do melhor programa teórico e prático, bem como material adicional de alta qualidade apresentado em diferentes formatos: vídeos detalhados, resumos de cada unidade, imagens, simulações, leituras complementares e artigos de investigação, para contextualizar a informação e aprofundar os aspetos mais relevantes. Além disso, a totalidade do conteúdo estará disponível desde o primeiro dia e poderá ser descarregado em qualquer dispositivo com ligação à Internet, garantindo não só uma experiência académica completa e abrangente, mas também um nível muito elevado de personalização.

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

- ◆ O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas em design e arquitetura
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a atividade 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
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ Possibilidade de aceder ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Um curso 100% online que permitir-lhe-á aperfeiçoar as suas competências em matéria de organização e decoração do espaço integrado em projetos profissionais”

“

Terá vários estudos de caso, como o Ecomamparas, entre outros, para aprender de forma prática as boas e más estratégias”

Um programa para aprender a gerir projetos ao nível dos líderes do setor, como Kelly Hoppen, Philippe Starck ou Macel Wanders.

Um programa atual com o qual conhecer em pormenor as novas tendências no Retail pós-covid.

O corpo docente do programa inclui profissionais do setor que trazem a experiência do seu trabalho para esta formação, bem como especialistas reconhecidos das principais sociedades e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

Conhecer em detalhe as últimas tendências relacionadas com o Design de Interiores é de vital importância para todos os especialistas que procuram destacar-se neste setor através da gestão e criação de projetos criativos, elegantes, inovadores e de qualidade. Por esta razão, o objetivo deste Mestrado é fornecer aos alunos as ferramentas académicas que lhes permitam adquirir um conhecimento amplo e exaustivo sobre o design de espaços nas suas diferentes representações, bem como as técnicas mais utilizadas, permitindo-lhes o aperfeiçoamento das suas competências profissionais em somente 12 meses.



“

Um Mestrado que ajudá-lo-á a atingir os seus objetivos profissionais mais ambiciosos dentro do setor do Design de Interiores”



Objetivos gerais

- ◆ Formar os estudantes no mundo do design de interiores, adquirindo as competências e as ferramentas necessárias para enfrentar futuros projetos de design de interiores
- ◆ Desenvolver um conhecimento especializado dos aspetos técnicos e práticos, bem como das ferramentas necessárias para a realização de projetos
- ◆ Aprender a gerir e coordenar os aspetos económicos e de comunicação necessários para o desenvolvimento profissional no setor e estar preparado para desenvolver o seu próprio estúdio de design de interiores
- ◆ Aprofundar no desenvolvimento de capacidades alinhadas com a atualidade do design contemporâneo, através do estudo dos diferentes estilos e tendências, para colocar em prática o seu próprio negócio nesta área
- ◆ Identificar segmentos de consumo, públicos e audiências, bem como a criação de objetos e ambientes únicos contribuindo à sociedade os valores da inovação e do progresso que esta disciplina académica exige



Poderá especializar-se no design de diferentes espaços comerciais: lojas, hotéis, restaurantes, clubes de campo e spas, através de um conhecimento exaustivo das características de cada contexto”





Objetivos específicos

Módulo 1. O espaço contemporâneo

- ◆ Conectar a identidade individual com a manifestação estética através do design de espaços
- ◆ Implementar uma estratégia centrada no consumidor atual, suas necessidades e costumes
- ◆ Aplicar o conceito de realidade líquida, aprendendo a gerir a mudança
- ◆ Controlar os projetos dos principais designers de interiores, observando suas estratégias
- ◆ Adaptar o projeto às múltiplas formas de conceber um lar que existem atualmente

Módulo 2. Design Digital em 3D

- ◆ Simular mobiliário em 3D utilizando o programa Adobe Illustrator
- ◆ Conhecer os tipos de simulações que permite e como adaptá-las aos projetos
- ◆ Aplicar todas as ferramentas e funções envolvidas na criação de mobiliário em 3D
- ◆ Aprender a transmitir as inspirações aos clientes finais
- ◆ Ser capazes de maquetar e expor o resultado final dos designs

Módulo 3. Materiais e espaços saudáveis

- ◆ Melhorar a flexibilidade dos projetos de design de interiores para adaptá-los a um cenário sustentável e moderno
- ◆ Aplicar a sustentabilidade em seu sentido prático e conectá-la com os elementos estéticos
- ◆ Otimizar a rentabilidade no processo de design sustentável
- ◆ Aproveitar os recursos disponíveis para criar espaços que conectem as pessoas com o seu entorno
- ◆ Criar espaços sem data de validade, nos quais se possa viver por um longo período de tempo

Módulo 4. Espaços em construção

- ◆ Dominar o design estrutural como um todo, atendendo aos princípios fundamentais de resistência, funcionalidade e estética
- ◆ Aprofundar um processo de projeto abrangente que inclui todo o sistema construtivo
- ◆ Impulsionar a construção de espaços inteligentes que garantam o conforto e a segurança de seus habitantes
- ◆ Gerir um projeto de design do início ao fim
- ◆ Considerar os aspectos legais das instalações no interior das residências, estabelecimentos ou outras construções de rotina

Módulo 5. Iluminação e colorido

- ◆ Dominar a projeção da luz no interior dos espaços e a projeção sobre o espaço da luz exterior
- ◆ Aplicar as técnicas de luz e cor ao design de interiores, otimizando as possibilidades com base na distribuição
- ◆ Relacionar as condições do espaço interior e exterior com a personalidade dos habitantes desse espaço
- ◆ Gerir a paleta cromática com base na paleta luminosa, projetando o estado mental adequado a cada momento
- ◆ Criar estilos próprios através da integração de luz e cor no design de interiores

Módulo 6. Design Têxtil

- ◆ Gerar um *Moodboard* de estilo para um projeto de decoração de interiores alinhando principais e coordenadas
- ◆ Aprofundar na origem das fibras e na sua confecção, identificando a sua funcionalidade, uso e aplicação em cada caso concreto de design
- ◆ Gerir as diferentes divisões e otimizar os processos de seleção de tecidos, assim como impulsionar as diferentes técnicas de design têxtil
- ◆ Analisar as principais diferenças entre projetos têxteis de design de interiores para o público em geral e para o setor *Premium*
- ◆ Aplicar a técnica do *Rapport* ou estampagem têxtil contínua e o design posicional, conforme necessário

Módulo 7. Decoração de interiores: arte e mobiliário

- ◆ Impulsionar a capacidade criativa e artística através do uso adequado das técnicas artesanais e do conhecimento da evolução artística ligada ao mobiliário
- ◆ Otimizar as conexões entre a arte, o design e a arquitetura do mobiliário
- ◆ Gerir as novas tendências do design em relação a um projeto ou a um cliente específico
- ◆ Gerar um projeto de design de mobiliário industrial concreto integrado no projeto de interiores comum
- ◆ Dominar as técnicas decorativas

Módulo 8. Design de espaços comerciais

- ◆ Transformar um ponto de venda em um canal de comunicação
- ◆ Integrar a forma, a cor e a textura no esquema decorativo, alinhando esses aspetos com a marca ou o espaço que representam
- ◆ Gerar ambientes adequados de acordo com o tipo de estabelecimento, com foco nos setores do turismo, restauração e compras
- ◆ Promover soluções integrais com base nas necessidades específicas de cada um dos setores que intervêm na esfera pública e comercial
- ◆ Desenvolver e apresentar um projeto de design de interiores orientado para o setor comercial

Módulo 9. Branding e espaços corporativos

- ◆ Projetar a identidade da marca no espaço de trabalho
- ◆ Aplicar as estratégias de design corporativo associadas ao comportamento do consumidor no design de espaços
- ◆ Desenvolver um portfólio de clientes e uma base de dados que conecte a *Expertise* com as necessidades de cada cliente
- ◆ Identificar os aspetos técnicos e tecnológicos que permitem fornecer soluções de design no ambiente de trabalho
- ◆ Integrar a marca no espaço de vida dos trabalhadores, proporcionando uma sensação de pertencimento e não de rejeição

Módulo 10. O projeto de interiores

- ◆ Assimilar e incorporar todas as disciplinas que intervêm no design de interiores, analisando os seus custos e projetando os seus benefícios
- ◆ Integrar todas as fases de trabalho que intervêm em um projeto de design de interiores, dominando a terminologia e criando propostas inovadoras e de valor
- ◆ Desenvolver a capacidade de análise e observação não só do ambiente que envolve a disciplina, mas também ao determinar a viabilidade de um projeto de interiores
- ◆ Gerar um portfólio de trabalhos que garanta o sucesso do designer no mercado de trabalho e uma divulgação segura, graças à seleção do conteúdo a ser difundido
- ◆ Otimizar as soluções oferecidas aos clientes, fomentando uma atitude flexível e dotando o aluno das ferramentas necessárias para uma resposta rápida às mudanças

03

Competências

O design deste Mestrado permitirá aos especialistas do design aperfeiçoar as suas competências e capacidades criativas e organizativas na gestão e direção de projetos relacionados com o design de interiores. Além disso, graças ao conhecimento exaustivo que adquirirá no manuseamento de certas ferramentas, poderá alargar as suas aptidões e implementar nas suas estratégias as técnicas e conceitos mais inovadores relacionados com a arte do mobiliário, o design têxtil, a iluminação e a coloração ou a gestão de materiais e espaços saudáveis.



“

Após a conclusão deste Mestrado, dominará as competências necessárias para realizar um projeto de design de interiores: desde a sua concetualização até à preparação do portefólio a entregar ao cliente”

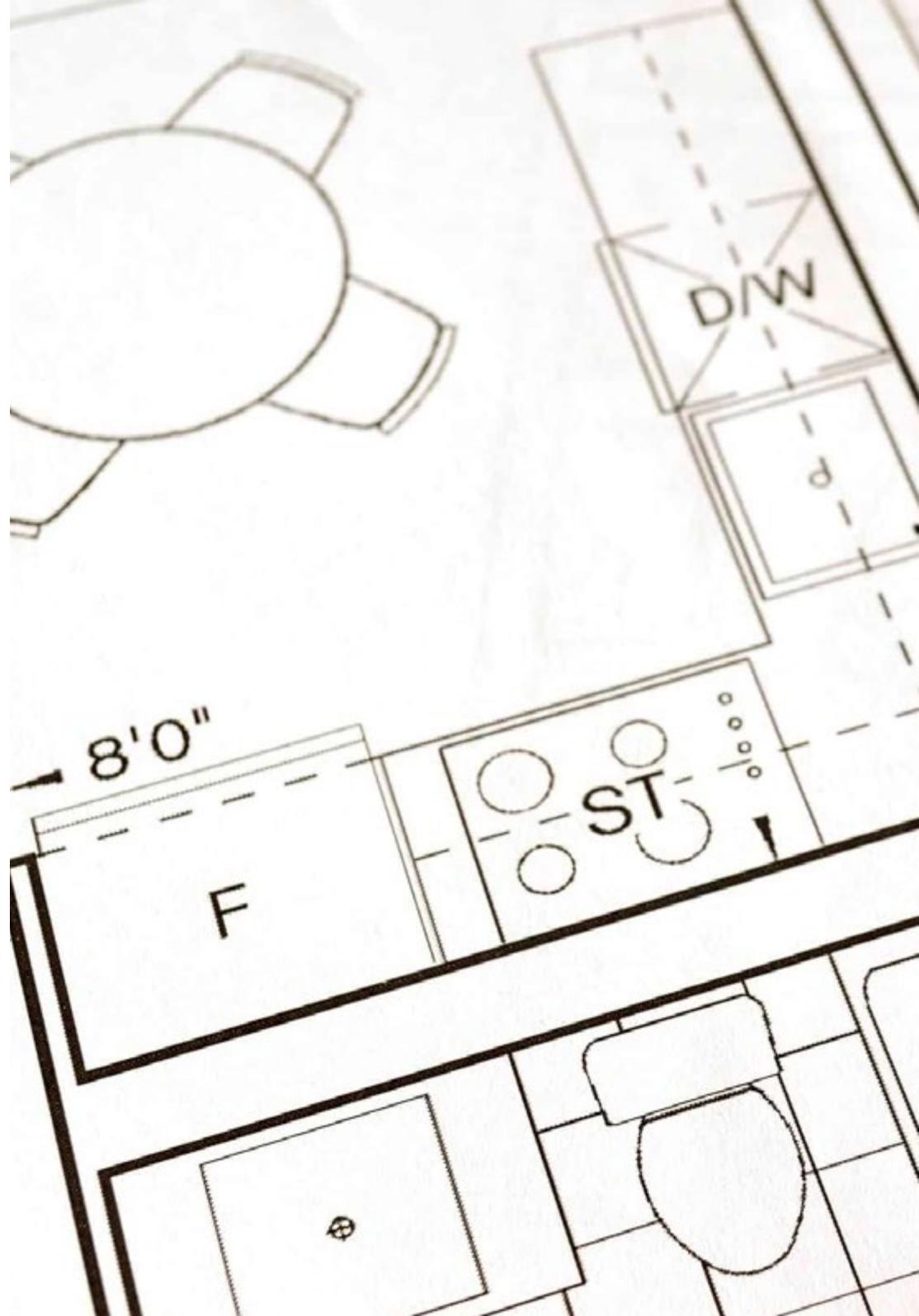


Competências gerais

- ◆ Dominar as ferramentas técnicas para o design de produtos relacionados com a decoração e a arquitetura
- ◆ Desenvolver o talento criativo através da conceptualização, das técnicas de representação artística e dos códigos identificativos dos agentes envolvidos no projeto de design de interiores
- ◆ Gerar projetos de design de interiores destinados tanto à produção industrial quanto artesanal, incluindo aqueles relacionados ao design têxtil, de mobiliário ou de espaços comerciais e corporativos, etc
- ◆ Consciencializar sobre o uso de materiais sustentáveis e a criação de espaços saudáveis para viver
- ◆ Identificar públicos e audiências da decoração de interiores e reconhecer as últimas tendências e designers atuais



Um programa que vai dar-lhe as chaves para liderar com sucesso o Branding corporativo dos seus clientes com base nas últimas novidades no setor do Design e da Arquitetura”





Competências específicas

- ◆ Dominar o design no espaço contemporâneo
- ◆ Ter um conhecimento amplo e exaustivo sobre o design digital em 3D e sobre o manuseio das suas ferramentas
- ◆ Conhecer detalhadamente os materiais e espaços saudáveis, o seu impacto ambiental e as especificações do design sustentável na atualidade
- ◆ Dominar o design estrutural e a gestão de resíduos
- ◆ Desenvolver um conhecimento amplo e especializado sobre as características técnicas da iluminação e das cores no Design de Interiores
- ◆ Adquirir as competências necessárias para dominar as técnicas mais complexas relacionadas com o design têxtil
- ◆ Trabalhar a arte mobiliária não só com base nas tendências atuais, mas também com técnicas de restauração e design industrial
- ◆ Projetar espaços comerciais com base nas últimas tendências do interiorismo
- ◆ Gerir na perfeição as especificações do *Branding* no design de de espaços corporativos
- ◆ Possuir os conhecimentos necessários para realizar com êxito um projeto de decoração de interiores bem sucedido e adaptado às especificações do cliente ou da empresa

04

Direção do curso

A fim de oferecer uma formação completa e rigorosa, a TECH selecionou para este programa um corpo docente especializado em Design de Interiores com uma vasta e extensa carreira profissional na gestão e direção de projetos relacionados com este setor. Trata-se de especialistas com uma qualidade humana e profissional excepcional, que oferecem a sua experiência e o seu tempo ao diplomado para que este possa tirar o máximo partido deste programa, conhecendo em pormenor as chaves e os meandros para ter sucesso no design de interiores.



“

Uma opção acadêmica única para crescer como profissional de design de interiores ao lado dos especialistas com experiência na gestão de grandes projetos de design, incluindo projetos internacionais”

Direção



Dra. García Barriga, María

- ♦ Doutoramento em Design e Dados de Marketing
- ♦ Comunicadora na RTVE
- ♦ Comunicadora em Telemadrid
- ♦ Professora Universitária
- ♦ Autora de *O padrão da eternidade*: criação de uma identidade em espiral para a automatização das tendências da moda
- ♦ Comunicação, Marketing e Campanhas Sociais Patrimônio das Artes - Marketing Digital
- ♦ Editora Chefe Chroma Press
- ♦ Executiva de Contas de Marketing e Redes Sociais. Servicecom
- ♦ Redatora de Conteúdos Web Premium Difusão, Diario Siglo XXI e Magazine Of Managers
- ♦ Doutoramento, Design e Dados de Marketing Universidade Politécnica de Madrid
- ♦ Licenciatura em Ciências da Informação, Comunicações, Marketing e Publicidade. Universidade Complutense de Madrid
- ♦ Pós-graduação em Marketing e Comunicação em empresas de Moda e Luxo. Universidade Complutense de Madrid
- ♦ Certificada em Data Analysis & Creativity com Python em China
- ♦ MBA Fashion Business School na Escola de Negócios de Moda da Universidade de Navarra

Professores

Sra. Eva Sigüenza

- ◆ Coordenadora de Relações Públicas na Paneira
- ◆ Consultora de Marketing e Relações Públicas na OmnicomPRGroup
- ◆ Diretora de Contas na Agência TTPR
- ◆ Executiva de contas na Ogilvy Public Relations Worldwide
- ◆ Especialista em campanhas para o setor de luxo e alta relojoaria, com clientes como Panerai
- ◆ Licenciatura em Publicidade e Relações Públicas pela Universidade Europeia de Madrid
- ◆ Mestrado em Marketing digital e Comércio eletrônico pela EAE Business School

Dra. Sigüenza, Eva

- ◆ Doutora, Investigadora e Consultora, Especialista em Moda, Comunicação e Sustentabilidade
- ◆ Professora Investigadora na Escola de Comunicação e Chefa Academia de Comunicação Corporativa da Universidade Panamericana, Cidade do México
- ◆ Consultora de Comunicação e Sustentabilidade no Ethical Fashion Space, Cidade do México
- ◆ Jornalista de Moda na agência Europa Press e na revista digital Asmoda
- ◆ Especialista em Moda no Fashion Institute of Technology, em Nova Iorque, e no Laboratório de Tendências Future Concept Lab em Milão
- ◆ Departamento de Comunicação da Licenciatura em Comunicação e Gestão da Moda do Centro Universitário Villanueva e ISEM Fashion Business School.
- ◆ Doctoramento Cum Laude em Criatividade Aplicada pela Universidade de Navarra com a tese "Modelo reputacional para o setor da moda"
- ◆ Licenciatura em Jornalismo pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Executive Fashion MBA por ISEM Fashion Business School

Sra. Puerto Cones, Nadia

- ◆ Interiorista na empresa Sánchez Plá
- ◆ Designer de interiores pela Escola Superior de Design de Valência
- ◆ Especialista no processo de design de espaços

Sra. Miñana Grau, Mari Carmen

- ◆ Designer Têxtil na Petite Antoinette
- ◆ Designer na firma Donzis Estudos
- ◆ Designer na Summon Press
- ◆ Criadora de padrões em Valentín Herraiz
- ◆ Licenciatura em Design de Moda pela Barreira Arte e Design
- ◆ Especialista em Design Digital com Adobe Illustrator
- ◆ Especialidade em fabricação de padrões, corte e confecção de vestuário valenciano, por Aitex Paterna

Sr. Pereira Paz, Juan Carlos

- ◆ Diretor do Projeto DAB (Design e Autores Bolivianos)
- ◆ Reconhecido Designer internacional
- ◆ Numerosas aparições em revistas de moda e cultura como: Vogue Rússia, Harper's Bazaar Rússia, L'Officiel Itália, L'Officiel Arábia, Vogue Itália, Vogue México, Elle China, L'Officiel Argentina
- ◆ Especialista em Comunicação e Marketing de Moda

05

Estrutura e conteúdo

Para o desenvolvimento da estrutura e dos conteúdos deste Mestrado, a TECH teve em consideração os critérios da equipa docente, que, sendo composta por profissionais do sector do Design ativamente, conhece em pormenor as tendências e as técnicas atuais. Por sua vez, a totalidade da informação recolhida foi adaptada à metodologia *Relearning*, em cujo uso esta universidade é pioneira. Assim, através da repetição de conceitos e da resolução de situações reais, a aprendizagem faz-se de forma natural e progressiva, sem que seja necessário investir horas extra na memorização. Mas isso não é tudo, já que os estudantes terão também acesso a uma vasta gama de material adicional em diferentes formatos para contextualizar o programa e estudar em profundidade os aspetos que considere mais relevantes para o seu desenvolvimento e desempenho profissional.



“

O plano de estudos inclui um módulo específico dedicado à segurança, para que os seus projetos cumpram também os requisitos legais relacionados com as especificações de acessibilidade e sinalização”

Módulo 1. O espaço contemporâneo

- 1.1. Design para habitar
 - 1.1.1. Relação entre espaços e pessoas
 - 1.1.2. Fundamentos antropológicos
 - 1.1.3. Fundamentos psicológicos do design (*In Focus*: o design biofílico)
- 1.2. *Human Centered Design*
 - 1.2.1. *Design Thinking*
 - 1.2.2. Espaços *Co-Creation*
 - 1.2.3. Concetualização
- 1.3. O espaço interior
 - 1.3.1. A privacidade
 - 1.3.2. As novas necessidades
 - 1.3.3. Reformulação do espaço vital
- 1.4. Análise do espaço contemporâneo
 - 1.4.1. Evolução do design de espaços
 - 1.4.2. Designers e quadro de referência do design de interiores
 - 1.4.3. Fundamentos do design de espaços
- 1.5. Design de interiores
 - 1.5.1. As habitações
 - 1.5.2. Os espaços comerciais
 - 1.5.3. Os espaços culturais
- 1.6. Estética do espaço
 - 1.6.1. Forma, cor e textura
 - 1.6.2. Espaço e ordem
 - 1.6.3. Transformação e mudança constante
- 1.7. Sociologia do espaço
 - 1.7.1. Semiótica
 - 1.7.2. Aspetos culturais
 - 1.7.3. Identidade através do espaço
- 1.8. Movimentos sociais atuais
 - 1.8.1. As novas tribos urbanas
 - 1.8.2. Mudança social
 - 1.8.3. O espaço contemporâneo: “espaços líquidos”

- 1.9. Designers e marcas
 - 1.9.1. Marcas protagonistas no design de interiores
 - 1.9.2. Designers de interiores de referência
 - 1.9.3. Reinvenção do *Retail Design*
- 1.10. Tendências do design de interiores
 - 1.10.1. Drivers de mudança
 - 1.10.2. Novas tendências no *Retail pós-covid*
 - 1.10.3. O espaço atual e contemporâneo

Módulo 2. Design Digital em 3D

- 2.1. A representação em 3D
 - 2.1.1. Apresentação das simulações em 3D
 - 2.1.2. Apresentação do Adobe Illustrator
 - 2.1.3. Ferramentas e usos aplicados ao mobiliário
- 2.2. Ferramentas para a simulação 3D
 - 2.2.1. Extrusão e biselamento
 - 2.2.2. Rodar e girar
 - 2.2.3. Prós e limitações das simulações
- 2.3. Preparação para o 3D
 - 2.3.1. Pesquisa e criação, esboços
 - 2.3.2. *Moodboards*
 - 2.3.3. Desenvolvimento das vistas
- 2.4. Texturas e cores
 - 2.4.1. Painéis de cor
 - 2.4.2. Motivos e texturas
 - 2.4.3. Criação e importação de motivos, texturas e cores
- 2.5. Giro 3D: preparação
 - 2.5.1. Ferramenta giro 3D
 - 2.5.2. A plantilla e silhueta
 - 2.5.3. As secções
 - 2.5.4. A cor e opacidades

- 2.6. Giro 3D: aplicação
 - 2.6.1. Painel de giro 3D
 - 2.6.2. Aplicação de motivos
 - 2.6.3. Aplicação de texturas
 - 2.7. Giro 3D: perspectivas
 - 2.7.1. Modificações e sombreamentos
 - 2.7.2. Modificação do símbolo
 - 2.7.3. Apresentação das vistas
 - 2.8. Gráficos *Flash*
 - 2.8.1. Os gráficos *Flash*
 - 2.8.2. Usos
 - 2.8.3. Aplicações
 - 2.9. Apresentação do mobiliário
 - 2.9.1. Visualização 3D
 - 2.9.2. Materiais e gamas de cores
 - 2.9.3. Fichas resumo
 - 2.10. Apresentação do projeto
 - 2.10.1. Maquetização
 - 2.10.2. Apresentação do projeto
 - 2.10.3. Exposição do trabalho
- Módulo 3. Materiais e espaços saudáveis**
- 3.1. Os materiais sustentáveis
 - 3.1.1. Revestimentos
 - 3.1.2. Têxteis no mundo do design de interiores
 - 3.1.3. Espaço e experiência dos utilizadores
 - 3.2. O impacto ambiental e a paisagem
 - 3.2.1. Sustentabilidade
 - 3.2.2. Introdução ao paisagismo
 - 3.2.3. Isolamento e acústica
 - 3.3. Design sustentável
 - 3.3.1. Conforto e ergonomia
 - 3.3.2. Mistura de estilos
 - 3.3.3. *Layout*
 - 3.4. As dimensões da sustentabilidade
 - 3.4.1. O eixo social, económico e ambiental
 - 3.4.2. O modelo de negócios da sustentabilidade
 - 3.4.3. O processo de design sustentável
 - 3.5. Sustentabilidade passiva
 - 3.5.1. Isolamento térmico
 - 3.5.2. Orientação
 - 3.5.3. Ventilação cruzada
 - 3.6. Sustentabilidade ativa
 - 3.6.1. Produção de energia solar a partir do próprio edifício
 - 3.6.2. Mantas verdes para a limpeza do ar
 - 3.6.3. Reutilização das águas cinzentas
 - 3.7. Circularidade em ambientes estéticos
 - 3.7.1. A economia circular
 - 3.7.2. A aplicação da economia circular ao design de interiores
 - 3.7.3. O desafio de decorar uma casa sustentável
 - 3.8. A arquitetura bioclimática
 - 3.8.1. Aproveitamento das condições climáticas
 - 3.8.2. Os recursos disponíveis
 - 3.8.3. O consumo de energia
 - 3.9. Os espaços duradouros e atemporais
 - 3.9.1. A longevidade
 - 3.9.2. Espaços flexíveis
 - 3.9.3. A estética atemporal
 - 3.10. A sustentabilidade nos ambientes de trabalho
 - 3.10.1. O modelo de trabalho verde
 - 3.10.2. O *Coworking* e o *Work From Home*
 - 3.10.3. Tendências para o impulso da sustentabilidade no trabalho

Módulo 4. Espaços em construção

- 4.1. O design estrutural
 - 4.1.1. O design resistente, funcional e estético
 - 4.1.2. Sistemas estruturais compostos
 - 4.1.3. Sistemas estruturais planos
- 4.2. A construção
 - 4.2.1. Fundamentos da construção
 - 4.2.2. O processo construtivo
 - 4.2.3. Planejamento
- 4.3. Sistema construtivo
 - 4.3.1. A fachada e a cobertura
 - 4.3.2. As divisões interiores
 - 4.3.3. Os revestimentos e acabamentos
- 4.4. Gestão de resíduos
 - 4.4.1. Regulamentos aplicáveis
 - 4.4.2. Medições
 - 4.4.3. Orçamentos
- 4.5. Instalações aplicáveis ao design de interiores
 - 4.5.1. A regulamentação legal das obras de design de interiores
 - 4.5.2. O design de espaços
 - 4.5.3. A distribuição do espaço
- 4.6. Classificação das instalações: elétricas
 - 4.6.1. Sistemas de instalação
 - 4.6.2. Proteção contra sobrecargas e sobretensões
 - 4.6.3. O circuito elétrico
- 4.7. Instalações sanitárias
 - 4.7.1. Instalações hidráulicas e sanitárias
 - 4.7.2. Gestão da água e abastecimento
 - 4.7.3. Os pontos de saída e entrada de águas (caso de estudo: *Ecomamparas*)
- 4.8. Conforto e isolamento acústico
 - 4.8.1. Espaços livres de ruído
 - 4.8.2. O isolamento de paredes e janelas
 - 4.8.3. A insonorização



- 4.9. Segurança contra incêndios
 - 4.9.1. Sistemas de água contra incêndios
 - 4.9.2. Bies: acessibilidade e sinalização
 - 4.9.3. Ar condicionado
- 4.10. Noções de instalações de dados
 - 4.10.1. Instalações de voz
 - 4.10.2. Instalações de dados
 - 4.10.3. Domótica

Módulo 5. Iluminação e colorido

- 5.1. Fundamentos da iluminação de ambientes
 - 5.1.1. Teoria da luz
 - 5.1.2. Luz natural e artificial
 - 5.1.3. A cultura do design e a iluminação
- 5.2. A luz como criação e estilo
 - 5.2.1. Iluminação geral, pontual e decorativa
 - 5.2.2. Fatores técnicos e ambientais
 - 5.2.3. A luz no design de espaços de estilo nórdico
- 5.3. Dramaturgia da luz
 - 5.3.1. *Light Art*: a luz como meio criativo
 - 5.3.2. As novas tecnologias da iluminação
 - 5.3.3. A integração do *Light Art* nos espaços quotidianos
- 5.4. A cor no design de interiores
 - 5.4.1. A história, teoria e técnica da cor
 - 5.4.2. Fundamentos da cor
 - 5.4.3. Sensação da cor
- 5.5. Sistemas de ordenação das cores
 - 5.5.1. Variáveis e parâmetros da cor
 - 5.5.2. Simbologia da cor
 - 5.5.3. O valor emocional das cores no design de interiores
- 5.6. A cor nos sistemas digitais
 - 5.6.1. A mistura de cores no design por computador
 - 5.6.2. As propriedades visuais da cor digital
 - 5.6.3. A cor no espaço visual

- 5.7. A projeção da cor no design de interiores
 - 5.7.1. A cor segundo o espaço
 - 5.7.2. Cor e iluminação
 - 5.7.3. A composição cromática
- 5.8. A personalidade e a composição
 - 5.8.1. Os estilos de iluminação
 - 5.8.2. Os sistemas de cor
 - 5.8.3. O impacto da cor e da luz na psique humana
- 5.9. O estilo: entre a luz e a cor
 - 5.9.1. Os tons e as sombras
 - 5.9.2. Composições monocromáticas
 - 5.9.3. Composições policromáticas
- 5.10. A projeção da luz e da cor sobre o espaço
 - 5.10.1. As condições do espaço
 - 5.10.2. A acentuação de formas e texturas
 - 5.10.3. A intensidade e a localização das fontes de luz e cor

Módulo 6. Design têxtil

- 6.1. Materiais naturais
 - 6.1.1. Fibras naturais
 - 6.1.2. Ligamentos
 - 6.1.3. Lã, linho e algodão
- 6.2. Materiais sintéticos
 - 6.2.1. Fibras artificiais
 - 6.2.2. Filamentos
 - 6.2.3. Poliéster e nylon
- 6.3. Os materiais *Premium*
 - 6.3.1. Mohair
 - 6.3.2. Seda
 - 6.3.3. Pele
- 6.4. Técnicas de design têxtil
 - 6.4.1. Batik
 - 6.4.2. Estampados
 - 6.4.3. Jacquard

- 6.5. *Rapport*
 - 6.5.1. Designs *Rapports* e designs posicionais
 - 6.5.2. Serigrafia artesanal
 - 6.5.3. Estampagem contínua
- 6.6. As alfaias
 - 6.6.1. Técnicas artesanais
 - 6.6.2. *Tufting*
 - 6.6.3. Alfaias feitas a máquina
- 6.7. Tapeçaria
 - 6.7.1. Estofamento de cadeiras
 - 6.7.2. Estofamento de poltronas
 - 6.7.3. Estofamento de mobiliário
- 6.8. A construção do tecido
 - 6.8.1. Fios
 - 6.8.2. Tingimento
 - 6.8.3. Acabamentos
- 6.9. Critérios para a escolha de tecidos
 - 6.9.1. Amostragem têxtil
 - 6.9.2. Espaços
 - 6.9.3. Tecidos de exterior
- 6.10. Projeto têxtil de interiores
 - 6.10.1. Tecido principal
 - 6.10.2. Coordenados
 - 6.10.3. *Moodboard*

Módulo 7. Decoração interior: arte mobiliário

- 7.1. As artes decorativas
 - 7.1.1. O móvel atualmente
 - 7.1.2. Tipos de mobiliário
 - 7.1.3. Designers de mobiliário contemporâneo
- 7.2. A linguagem plástica
 - 7.2.1. O código
 - 7.2.2. A representação de ideias
 - 7.2.3. O efeito estético (*In Focus*: a experiência criativa)

- 7.3. Design de mobiliário
 - 7.3.1. Ergonomia
 - 7.3.2. Antropometria
 - 7.3.3. Geração de modelos
- 7.4. O móvel atual
 - 7.4.1. Design clássico
 - 7.4.2. Design rústico
 - 7.4.3. Design moderno
- 7.5. A restauração
 - 7.5.1. O mobiliário antigo
 - 7.5.2. A obra de arte
 - 7.5.3. A técnica de restauração
- 7.6. Os objetos decorativos
 - 7.6.1. O design de objetos
 - 7.6.2. A decoração e o design de interiores
 - 7.6.3. As transferências decorativas
- 7.7. O design industrial
 - 7.7.1. Especificações técnicas: dimensões, resistência e necessidades
 - 7.7.2. Criação do protótipo
 - 7.7.3. Software: QuickMobel
- 7.8. A criação do estilo contemporâneo
 - 7.8.1. Os atributos do passado e do presente
 - 7.8.2. Diferença entre conceptualização e construção
 - 7.8.3. Fabricantes de referência
- 7.9. Decoração de parede
 - 7.9.1. Lonas, quadros e obras de arte
 - 7.9.2. Papel de parede
 - 7.9.3. A pintura
- 7.10. Mobiliário de exteriores
 - 7.10.1. Características técnicas
 - 7.10.2. Mobiliário urbano
 - 7.10.3. Mobiliário para terraço ou jardim

Módulo 8. Design de espaços comerciais

- 8.1. O interiorismo comercial
 - 8.1.1. O equilíbrio e o ritmo
 - 8.1.2. A harmonia e o ênfase
 - 8.1.3. A escala e as proporções
- 8.2. O esquema decorativo
 - 8.2.1. As texturas e os pensamentos
 - 8.2.2. As formas e o estilo
 - 8.2.3. O efeito da cor nas dimensões do espaço
- 8.3. O estilo da marca
 - 8.3.1. *Briefing*: atributos, valores e necessidades
 - 8.3.2. Paleta cromática
 - 8.3.3. Representação de texturas e formas
- 8.4. A loja
 - 8.4.1. Projetar uma experiência de compra
 - 8.4.2. A vitrine
 - 8.4.3. A organização interior
- 8.5. Os hotéis
 - 8.5.1. O quarto
 - 8.5.2. A acústica
 - 8.5.3. A privacidade
- 8.6. Os restaurantes
 - 8.6.1. A cozinha
 - 8.6.2. A luz
 - 8.6.3. Os elementos técnicos
- 8.7. Os clubes de campo
 - 8.7.1. Os salões
 - 8.7.2. A integração da natureza (janelas)
 - 8.7.3. A casa Clube
- 8.8. Os spas
 - 8.8.1. Casa de banho
 - 8.8.2. A distribuição
 - 8.8.3. Economizar água

- 8.9. O design de aromas
 - 8.9.1. A geração da memória
 - 8.9.2. Óleos essenciais, fragrâncias e aromas
 - 8.9.3. A narrativa olfativa
- 8.10. O projeto comercial
 - 8.10.1. Apresentação: *Storytelling*
 - 8.10.2. Mostra dos designs
 - 8.10.3. Explicação do *Moodboard*

Módulo 9. *Branding* e espaços corporativos

- 9.1. A co-criação no âmbito corporativo
 - 9.1.1. Espaços *Coworking*
 - 9.1.2. Salas de trabalho em urbanizações
 - 9.1.3. Escritório em casa
- 9.2. Aspectos técnicos no design de ambientes de trabalho
 - 9.2.1. Acessibilidade
 - 9.2.2. Produtividades
 - 9.2.3. Criatividade
- 9.3. Marketing
 - 9.3.1. A vantagem competitiva
 - 9.3.2. A análise do mercado e da concorrência
 - 9.3.3. A criação de padrões
- 9.4. *Branding*
 - 9.4.1. A criação da sua identidade
 - 9.4.2. Design e construção
 - 9.4.3. Impacto económico
- 9.5. Gestão web
 - 9.5.1. Posicionamento
 - 9.5.2. SEM
 - 9.5.3. O relatório analítico
- 9.6. Estratégias de Marketing
 - 9.6.1. Recopilação, seleção e classificação
 - 9.6.2. Tabulação
 - 9.6.3. Estatísticas de dados

- 9.7. Análise do cliente
 - 9.7.1. *Customer Lifetime Value*
 - 9.7.2. *Customer Journey*
 - 9.7.3. Métricas associadas
- 9.8. O design: entre a inovação e a criatividade
 - 9.8.1. Inovação e criatividade
 - 9.8.2. Os cenários de inovação
 - 9.8.3. *O Dashboard*
- 9.9. A gestão de mudança nos ambientes criativos
 - 9.9.1. Segmentação de mercado
 - 9.9.2. Segmentação de públicos e audiências
 - 9.9.3. Parâmetros de mudança
- 9.10. Fidelização de clientes
 - 9.10.1. O perfil emocional
 - 9.10.2. Os valores do consumidor e a sua percepção
 - 9.10.3. Estratégias de fidelização

Módulo 10. O projeto de interiores

- 10.1. A metodologia de projeto
 - 10.1.1. A recolha de dados
 - 10.1.2. Design e investigação
 - 10.1.3. Cronograma
- 10.2. Conceptualização
 - 10.2.1. Problema, necessidade ou desejo
 - 10.2.2. Ideação do dossier
 - 10.2.3. *"Look and Feel"*
- 10.3. Anteprojecto
 - 10.3.1. Planos
 - 10.3.2. Objetos tridimensionais
 - 10.3.3. Simulação de resultados e determinação de materiais





- 10.4. Orçamento
 - 10.4.1. Caderno de encargos
 - 10.4.2. Custos e benefícios
 - 10.4.3. Viabilidade e rentabilidade do projeto
- 10.5. Normativa em vigor
 - 10.5.1. Segurança: incêndios e inundações
 - 10.5.2. Sinalização
 - 10.5.3. Acessibilidade
- 10.6. Execução
 - 10.6.1. Planos definitivos
 - 10.6.2. Materiais e elementos decorativos
 - 10.6.3. Guia de execução
- 10.7. Controlo da qualidade
 - 10.7.1. Memória de qualidades
 - 10.7.2. Execução da obra
 - 10.7.3. Gestão de imprevistos
- 10.8. Decoração
 - 10.8.1. A tomada de decisões estéticas
 - 10.8.2. Acabamentos, limpeza e retoques
 - 10.8.3. A sessão fotográfica
- 10.9. Avaliação do cliente
 - 10.9.1. Retroalimentação
 - 10.9.2. Ficha de cliente e base de dados
 - 10.9.3. Recomendações
- 10.10. Portfólio do designer
 - 10.10.1. Estratégias de confecção
 - 10.10.2. Marca pessoal
 - 10.10.3. Propriedade intelectual e difusão de projetos

06

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

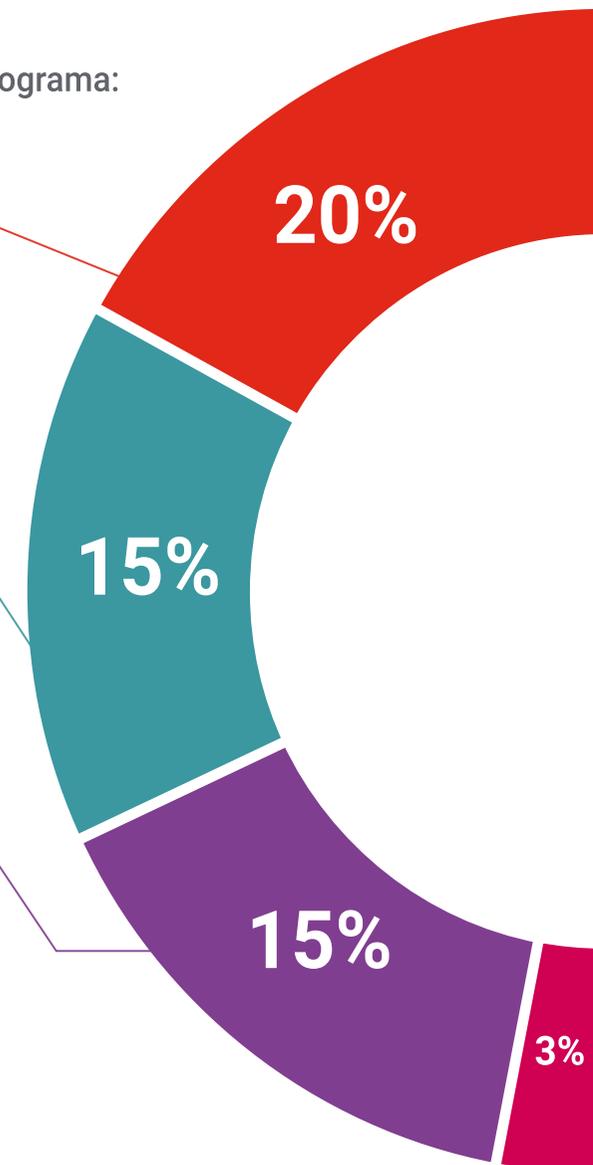
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

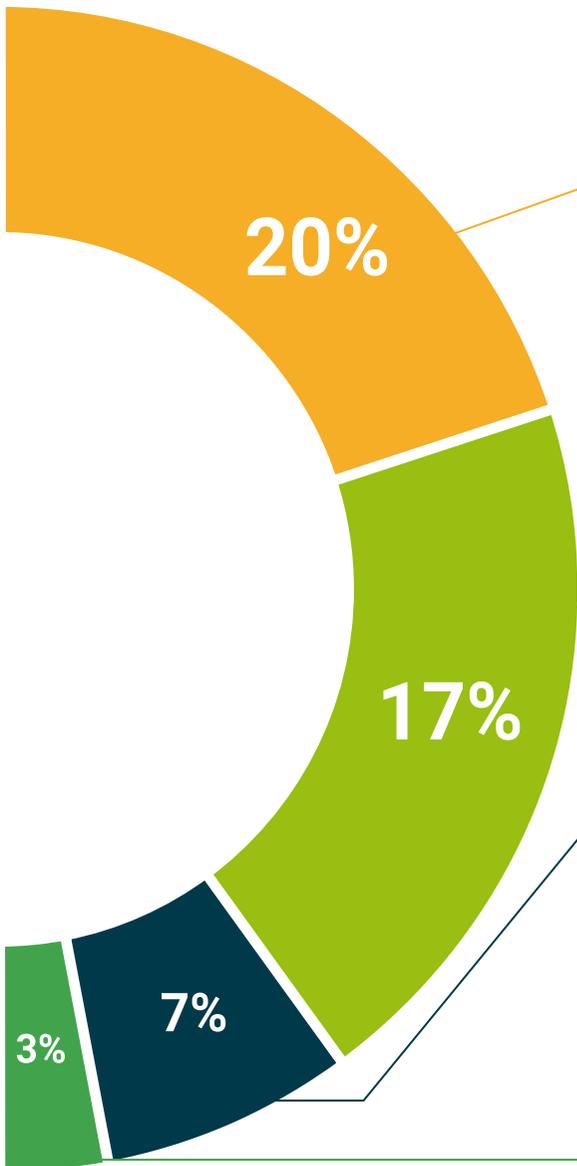
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



07

Certificação

O Mestrado em Design de Interiores garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Mestrado em Design de Interiores** 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.

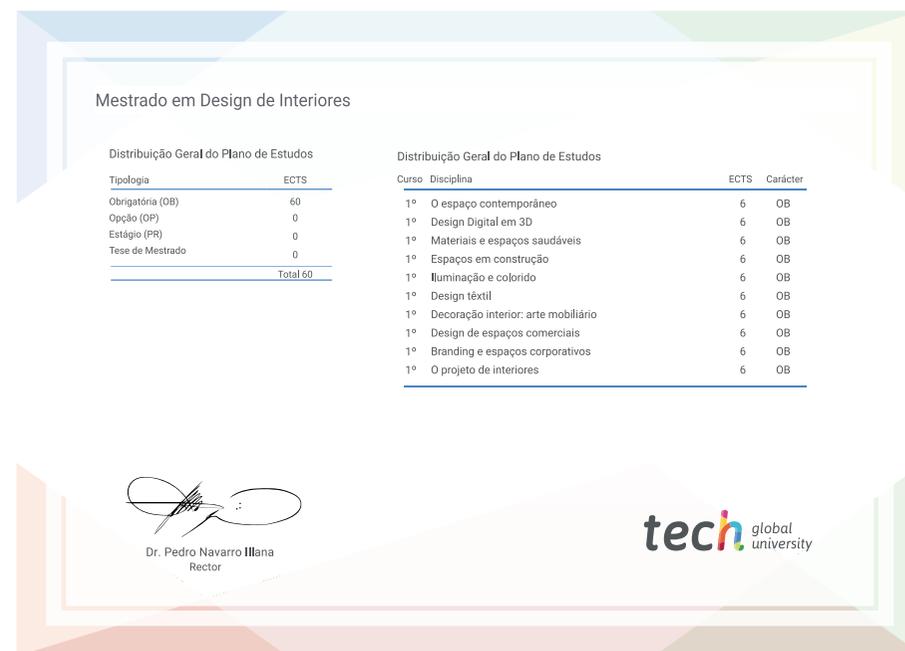
Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Mestrado em Design de Interiores**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**

Acreditação: **60 ECTS**





Mestrado
Design de Interiores

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Mestrado Design de Interiores

