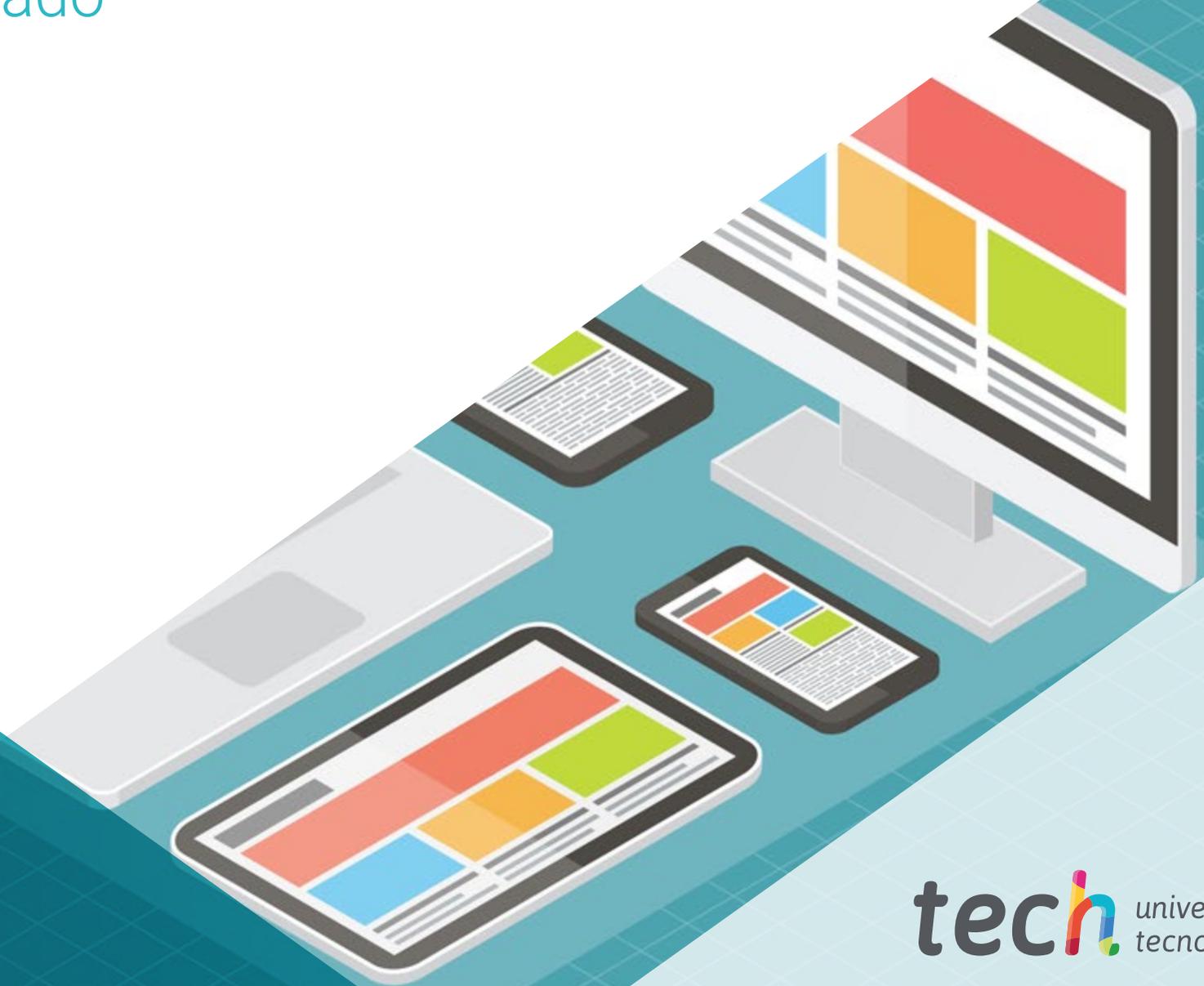


Curso de Especialização Design Ilustrado





Curso de Especialização Design Ilustrado

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 24 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-design-ilustrado

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 18

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

O Design Ilustrado é uma das opções de trabalho que o designer gráfico pode escolher no seu desenvolvimento profissional, o que lhe permitirá trabalhar em diferentes e amplos ramos de diversificação de trabalho ou incluir este tipo de trabalho nos seus trabalhos, proporcionando uma vantagem altamente competitiva. Para facilitar a sua realização, oferecemos-lhe a oportunidade de adquirir as competências de um profissional especializado através de uma capacitação que lhe garantirá um crescimento profissional sem problemas de conciliação. Uma oportunidade única de desenvolvimento e promoção.



“

Um Curso de Especialização de alta intensidade que o capacitará para desenvolver o seu trabalho em Design Ilustrado com a solvência dos melhores profissionais do setor"

Este Curso de Especialização em Design Ilustrado foi estruturado para oferecer um processo de formação interessante, interativo e, sobretudo, muito eficaz em todos os aspetos neste setor. Para o efeito, a TECH oferece um percurso de crescimento claro e contínuo, que é também 100% compatível com outras atividades profissionais.

Através de uma metodologia exclusiva, este Curso de Especialização levá-lo-á a conhecer todas as características que o profissional necessita para se manter na vanguarda e a conhecer os fenómenos de mudança desta forma de comunicação.

Por conseguinte, esta capacitação abordará os aspetos que um designer deve conhecer para produzir designs ilustrados. Um percurso educativo que permite aumentar as competências do estudante para o ajudar a enfrentar os desafios de um profissional de topo.

O Curso de Especialização em Design Ilustrado apresenta-se como uma opção viável para um profissional que decida trabalhar de forma autónoma, mas também fazer parte de qualquer organização ou empresa. Uma via interessante para o desenvolvimento profissional que beneficiará dos conhecimentos específicos que esta capacitação coloca agora à sua disposição.

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

- ◆ Conteúdo gráfico, esquemático e essencialmente prático
- ◆ Novos e vanguardistas desenvolvimentos nesta área
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Metodologias inovadoras e altamente eficientes
- ◆ Aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Esta especialização permitir-lhe-á melhorar as suas competências e atualizar os seus conhecimentos em Design Ilustrado"

“

Todos os conhecimentos necessários para o profissional de design gráfico nesta área, compilados num Curso de Especialização altamente eficaz, que otimizará o seu esforço com os melhores resultados”

O desenvolvimento deste Curso de Especialização está centrado na prática das aprendizagens teóricas proposta. Através dos sistemas de ensino mais eficazes, métodos comprovados importados das universidades mais prestigiadas do mundo, poderá adquirir novos conhecimentos de uma forma essencialmente prática. Desta forma, esforçamo-nos por transformar os seus esforços em competências reais e imediatas.

O nosso sistema online é outro ponto forte da nossa proposta de capacitação. Com uma plataforma interativa que tira partido dos desenvolvimentos tecnológicos de última geração, oferecemos-lhe as ferramentas digitais mais interativas. Desta forma, podemos oferecer-lhe um modo de aprendizagem totalmente adaptável às suas necessidades, para que possa combinar perfeitamente esta capacitação com a sua vida pessoal ou profissional.

Uma aprendizagem prática e intensiva que lhe dará todas as ferramentas necessárias para trabalhar nesta área, num Curso de Especialização específico e concreto.

Uma capacitação criada para lhe permitir implementar os conhecimentos adquiridos quase imediatamente na sua prática diária.



02

Objetivos

O objetivo deste Curso de Especialização em Design Ilustrado é oferecer aos profissionais uma forma completa de adquirir conhecimentos e competências para a prática profissional neste setor, com a certeza de aprender com os melhores, e uma forma de aprendizagem baseada na prática, que lhes permitirá concluir a capacitação com os conhecimentos necessários para realizar o seu trabalho com total confiança e competência.



“

O nosso objetivo é simples: ajudá-lo a iniciar o seu projeto empresarial como designer gráfico com um Curso de Especialização totalmente compatível com as suas atividades profissionais e pessoais”



Objetivo geral

- ♦ Aprender todos os aspectos do trabalho com imagens e Design Ilustrado em todos os tipos de suportes em que podem ser utilizados

“

Inscreva-se no melhor Curso de Especialização em Design Ilustrado do panorama universitário atual”





Objetivos específicos

Módulo 1. Desenho para design

- ◆ Conhecer os fundamentos do desenho artístico e técnico e a sua relação com a visualização no contexto do design digital
- ◆ Aprender novos conhecimentos, técnicas, ferramentas e linguagens no desenvolvimento de processos de design de forma autónoma
- ◆ Adquirir competências e destreza em diferentes técnicas de criação de obras de arte e de produtos visuais e culturais
- ◆ Sistematizar os processos de observação, descrição, análise e visualização para os aplicar no processo de esboço
- ◆ Perder o medo de desenhar graças ao conhecimento de técnicas e materiais
- ◆ Analisar e avaliar o seu próprio trabalho para identificar pontos fortes, dificuldades, ameaças e oportunidades, e adaptar-se em função disso

Módulo 2. Fundamentos da criatividade

- ◆ Compreender o processo criativo, analítico e de estudo para a realização de qualquer obra de arte
- ◆ Saber sintetizar os próprios interesses através da observação e do pensamento crítico, traduzindo-os em criações artísticas
- ◆ Aprender a planificar, desenvolver e apresentar adequadamente produções artísticas, utilizando estratégias de produção eficazes e com contribuições criativas próprias
- ◆ Perder o medo do bloqueio artístico e utilizar técnicas para o combater
- ◆ Conhecer e utilizar diferentes materiais e suportes
- ◆ Questionar-se a si próprio, ao seu espaço emocional e ao seu meio envolvente, de forma a efetuar uma análise destes elementos para os utilizar na sua própria criatividade

Módulo 3. Projetos de imagem

- ◆ Explorar os próprios sentimentos através de imagens e diferentes técnicas criativas
- ◆ Ser capaz de se autoconhecer, de se compreender, desativando a exploração visual e emocional para alcançar, progressivamente, a autoaceitação, a autoconfiança e o desenvolvimento da liberdade de expressão
- ◆ Propor uma mudança na apreciação cultural do tema, compreendendo o impacto do contexto na criação da sua própria identidade e da dos outros
- ◆ Adquirir a capacidade de utilizar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) em diferentes contextos e numa perspetiva crítica, criativa e inovadora
- ◆ Desenvolver a capacidade crítica e a sensibilidade estética na captação, criação e utilização da imagem
- ◆ Desenvolver o equilíbrio emocional e psicológico, estimulando o espírito criativo de cada pessoa e encorajando a liberdade individual sem repelir qualquer assunto ou técnica, de modo a permitir uma maior liberdade criativa

Módulo 4. Ilustração

- ◆ Conhecer e valorizar as obras e as carreiras profissionais dos ilustradores mais conceituados
- ◆ Utilizar os elementos gráficos fundamentais, linha e mancha, e outros mais complexos, com várias técnicas e ferramentas
- ◆ Compreender a importância da ilustração em desenvolvimentos gráficos de diferentes tipos
- ◆ Iniciar-se na ilustração infantil, compreendendo a sua importância, alcance e tendências
- ◆ Iniciar-se no mundo da criação de banda desenhada, percebendo o processo de composição a nível narrativo e gráfico
- ◆ Introduzir-se ao design de moda digital através da criação de *Patterns*

03

Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi concebida por uma equipa de profissionais, conscientes da atual relevância da capacitação para avançar no mercado de trabalho com segurança e competitividade, e para exercer a sua profissão com a excelência que só a melhor especialização permite.





“

Este Curso de Especialização conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado”

Módulo 1. Desenho para design

- 1.1. Introdução ao desenho
 - 1.1.1. Definição de conceitos
 - 1.1.2. Possibilidades técnicas
 - 1.1.3. A importância do desenho analógico
 - 1.1.4. O desenho ao longo da história
- 1.2. Materiais I: técnicas secas
 - 1.2.1. Papéis adequados
 - 1.2.2. Carvão
 - 1.2.3. Sanguínea e conté
 - 1.2.4. Grafite
 - 1.2.5. Lápis de cor
 - 1.2.6. Marcadores e canetas
 - 1.2.7. Pastel
- 1.3. Materiais II: técnicas húmidas
 - 1.3.1. Papéis adequados
 - 1.3.2. Têmperas
 - 1.3.3. Tinta da China
 - 1.3.4. Aguarela
- 1.4. Análise ao natural
 - 1.4.1. Desenho à mão livre
 - 1.4.2. A linha e o ponto
 - 1.4.3. A mancha
 - 1.4.4. Caso prático: soltar a mão
 - 1.4.5. Encaixe: proporção e escala
- 1.5. Técnicas de desenho manual
 - 1.5.1. *Cross hatching*
 - 1.5.2. Técnica de sombra
 - 1.5.3. Relação com formas geométricas
 - 1.5.4. O uso da fantasia
- 1.6. O desenho técnico
 - 1.6.1. Normalização
 - 1.6.2. Sistema diédrico
 - 1.6.3. Perspetiva isométrica
 - 1.6.4. Perspetiva cavaleira
 - 1.6.5. Perspetiva cónica
- 1.7. A luz como moduladora do volume
 - 1.7.1. Direção da luz e projeção de sombras
 - 1.7.2. Claro-escuro
 - 1.7.3. Escala de cinzentos. A Intensidade do traço
 - 1.7.4. Exercícios de aplicação
- 1.8. O desenho em meios digitais
 - 1.8.1. Do analógico ao digital
 - 1.8.2. A mesa digitalizadora
 - 1.8.3. O iPad: Procreate
 - 1.8.4. Desenho 3D: SketchUp
- 1.9. Tipos de desenhos de acordo com o seu tema
 - 1.9.1. Os principais temas: natureza morta, retrato, nu, paisagem e cenas de género
 - 1.9.2. Formas artificiais
 - 1.9.3. Formas naturais
 - 1.9.4. O ser humano
- 1.10. Da ideia ao papel
 - 1.10.1. Caso prático I: O que estou a ver?
 - 1.10.2. Caso prático II: Como me sinto?
 - 1.10.3. Caso prático III: desenho técnico no SketchUp
 - 1.10.4. Caso prático IV: escolha temática

Módulo 2. Fundamentos da criatividade

- 2.1. Introdução criativa
 - 2.1.1. O estilo na arte
 - 2.1.2. Eduque o seu olhar
 - 2.1.3. Qualquer um pode ser criativo?
 - 2.1.4. As linguagens pictóricas
 - 2.1.5. De que preciso? Materiais
- 2.2. A perceção como primeiro ato criativo
 - 2.2.1. O que vê? O que ouve? O que sente?
 - 2.2.2. Percebe, observa, examina atentamente
 - 2.2.3. O retrato e o autorretrato: Cristina Núñez
 - 2.2.4. Caso prático: fotodiálogo. Mergulhar em si



- 2.3. Enfrentar o papel em branco
 - 2.3.1. Desenhar sem medo
 - 2.3.2. O caderno como ferramenta
 - 2.3.3. O que é o livro do artista?
 - 2.3.4. Referências
- 2.4. Criação do seu livro do artista
 - 2.4.1. Análise e jogo: lápis e marcadores
 - 2.4.2. Truques para soltar a mão
 - 2.4.3. Primeiras linhas
 - 2.4.4. A esferográfica
- 2.5. Criação do seu livro do artista II
 - 2.5.1. A mancha
 - 2.5.2. Os lápis de cera. Experimentação
 - 2.5.3. Pigmentos naturais
- 2.6. Criação do seu livro do artista III
 - 2.6.1. Colagem e fotomontagem
 - 2.6.2. Ferramentas tradicionais
 - 2.6.3. Ferramentas online: Pinterest
 - 2.6.4. Experimentação com composição de imagem
- 2.7. Fazer sem pensar
 - 2.7.1. O que se consegue fazer sem pensar?
 - 2.7.2. Improvisar: Henri Michaux
 - 2.7.3. *Action painting*
- 2.8. O crítico como artista
 - 2.8.1. A crítica construtiva
 - 2.8.2. Manifesto sobre uma crítica criativa
- 2.9. O bloqueio criativo
 - 2.9.1. O que é o bloqueio?
 - 2.9.2. Expanda os seus limites
 - 2.9.3. Estudo de caso: pôr as mãos na massa
- 2.10. Estudo do seu livro do artista
 - 2.10.1. As emoções e a sua gestão no domínio criativo
 - 2.10.2. O seu próprio mundo num caderno
 - 2.10.3. O que senti? Autoanálise
 - 2.10.4. Estudo de caso: a crítica a mim próprio

Módulo 3. Projetos de imagem

- 3.1. Arteterapia
 - 3.1.1. O que é a arteterapia?
 - 3.1.2. Origem da arteterapia
 - 3.1.3. Papel e benefícios
 - 3.1.4. Referências visuais
- 3.2. Autoconhecimento
 - 3.2.1. Atividade I: Quem era eu?
 - 3.2.2. Atividade II: Quem sou eu?
 - 3.2.3. Atividade III: Eu comigo
 - 3.2.4. Reflexão
- 3.3. Transições de identidade
 - 3.3.1. Atividade: as minhas transições de identidade
 - 3.3.2. Referências
 - 3.3.3. Desenvolvimento da atividade
 - 3.3.4. Análise dos resultados
- 3.4. O corpo, lugar onde o significado se imprime e se reconstrói
 - 3.4.1. Apresentação: Ideal corporal?
 - 3.4.2. Os estereótipos sociais, homens e mulheres
 - 3.4.3. Abordagem reflexiva: o corpo como terreno de significação
 - 3.4.4. Atividade: representação do ideal corporal social e pessoal
 - 3.4.5. Conclusões
- 3.5. A imagem abstrata
 - 3.5.1. A imagem representativa
 - 3.5.2. A imagem abstrata
 - 3.5.3. A imagem simbólica
 - 3.5.4. Atividade: via de abstração
- 3.6. Imagens identificáveis I: as texturas
 - 3.6.1. A arte háptica: do visual ao tátil
 - 3.6.2. A importância das texturas
 - 3.6.3. Texturas táteis
 - 3.6.4. Texturas óticas
 - 3.6.5. Texturas fictícias
 - 3.6.6. Texturas orgânicas e geométricas

- 3.7. Imagens identificáveis II: projeto texturas
 - 3.7.1. Atividade: história infantil com texturas
 - 3.7.2. Temas, cores e materiais
 - 3.7.3. Organização
 - 3.7.4. Referências visuais
- 3.8. A experiência da cor
 - 3.8.1. A utilização da cor. Mandalas
 - 3.8.2. Artistas de referência
 - 3.8.3. Atividade: instalação experimental com cor
 - 3.8.4. Análise e conclusões
- 3.9. Experimentação em imagem digital
 - 3.9.1. Apresentação da atividade
 - 3.9.2. Pesquisa de imagens de referência
 - 3.9.3. Processo de esboço
 - 3.9.4. Pintar e colorir no Photoshop
 - 3.9.5. Retoques finais e apresentação
- 3.10. Para além da imagem: metadados
 - 3.10.1. Design digital e metadados
 - 3.10.2. Incorporação de metadados
 - 3.10.3. Estruturas metainformativas
 - 3.10.4. Referências

Módulo 4. Ilustração

- 4.1. Introdução à ilustração
 - 4.1.1. Diferença entre ilustração e desenho
 - 4.1.2. Diferença entre ilustração e pintura
 - 4.1.3. A ilustração como disciplina
 - 4.1.4. A cadeia ilustrativa
- 4.2. Introdução à ilustração infantil
 - 4.2.1. O fascinante mundo da ilustração infantil
 - 4.2.2. O público
 - 4.2.3. As imagens contam uma história
 - 4.2.4. Referências

- 4.3. Projeto: ilustrar a partir de uma história
 - 4.3.1. Apresentação e explicação do projeto
 - 4.3.2. Desenvolvimento gráfico
 - 4.3.3. Apresentação do projeto
 - 4.3.4. Análise de propostas
- 4.4. Introdução à banda desenhada
 - 4.4.1. Definição de conceitos
 - 4.4.2. História da banda desenhada
 - 4.4.3. Características da banda desenhada
 - 4.4.4. Componentes de banda desenhada
- 4.5. Projeto de banda desenhada: início do processo
 - 4.5.1. Banda desenhada, livro de banda desenhada ou novela gráfica?
 - 4.5.2. Apresentação do projeto
 - 4.5.3. Debate de ideias: o argumento
 - 4.5.4. Debate de ideias: as personagens, o espaço e o tempo
 - 4.5.5. Definição da história e número de vinhetas
- 4.6. Projeto de banda desenhada: definição do estilo gráfico e da técnica
 - 4.6.1. Procura de referências no mundo da banda desenhada
 - 4.6.2. Esboços e primeiras ideias
 - 4.6.3. Desenvolvimento gráfico
 - 4.6.4. Finalização e entrega do projeto
- 4.7. *Matte painting*
 - 4.7.1. Em que consiste?
 - 4.7.2. Que competências deve ter um artista de *matte painting*?
 - 4.7.3. Aplicações do *matte painting*
 - 4.7.4. Referências visuais
- 4.8. Ilustração de moda
 - 4.8.1. Em que consiste?
 - 4.8.2. Breve descrição histórica
 - 4.8.3. Aplicações móveis em destaque
 - 4.8.4. Bibliografia recomendada
- 4.9. Projeto de moda: iniciação
 - 4.9.1. Construir uma imagem a partir de um conceito
 - 4.9.2. Explicação do projeto: ilustrar 2 estampas
 - 4.9.3. O conceito de *rapport*. Criação manual de um *pattern*
 - 4.9.4. Criação de motivos no Illustrator
- 4.10. Projeto de moda: desenvolvimento
 - 4.10.1. Design de *pattern* no Illustrator a partir do motivo criado
 - 4.10.2. Desenvolvimento de 2 *pattern*
 - 4.10.3. Montagem de *mockup*
 - 4.10.4. Apresentação e análise de projetos



Uma experiência de aprendizagem única, fundamental e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional”

04

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.



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

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.



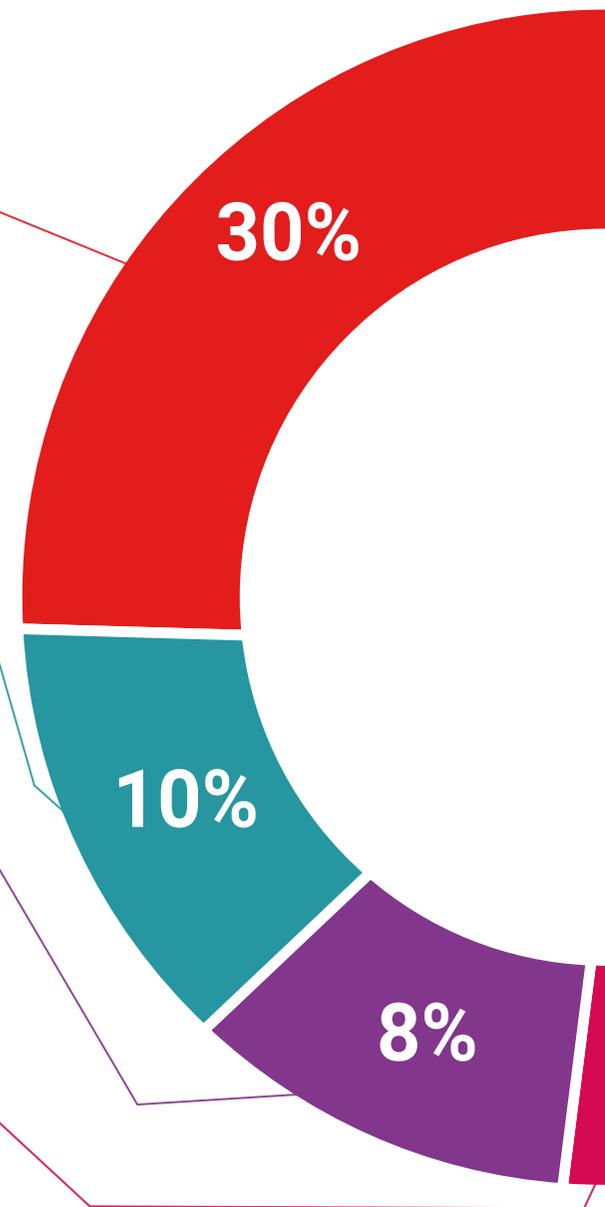
Práticas de aptidões e competências

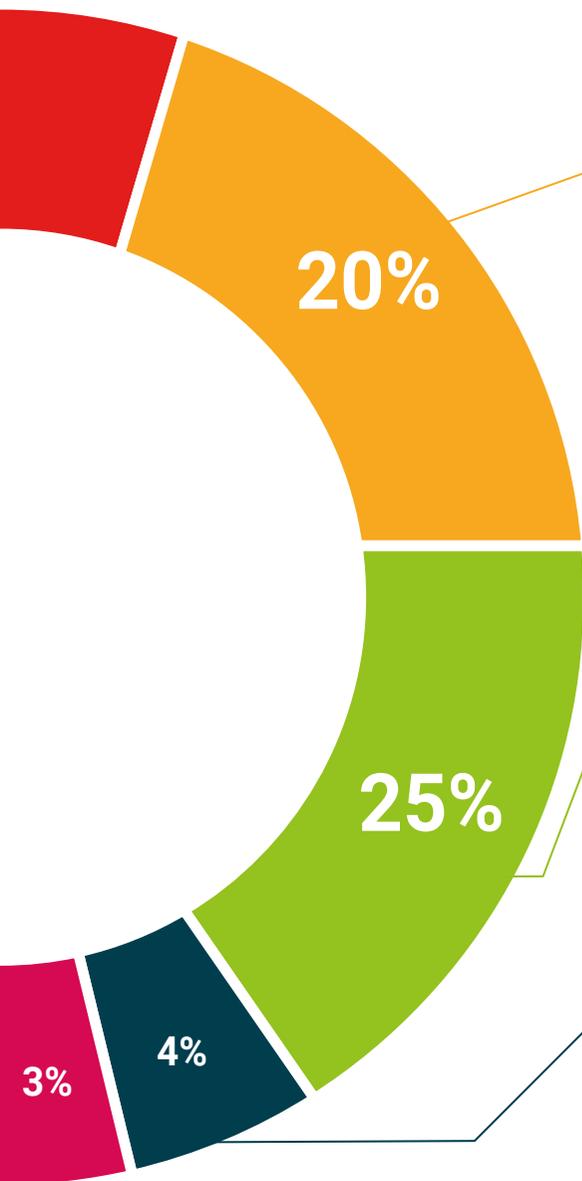
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia 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.



05

Certificação

O Curso de Especialização em Design Ilustrado garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso de Especialização emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Design Ilustrado** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, o certificado* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica expressará a qualificação obtida no Curso de Especialização, e cumprirá os requisitos normalmente exigidos por ofertas de emprego, concursos públicos e comitês de avaliação da carreira profissional.

Certificação: **Curso de Especialização em Design Ilustrado**

ECTS: **24**

Carga horária: **600 horas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo com um custo adicional.

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



Curso de Especialização Design Ilustrado

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 24 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização Design Ilustrado

