

# Programa Avançado

## Design Conceitual de Packaging





## Programa Avançado Design Conceitual de Packaging

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-design-conceitual-packaging](http://www.techtitute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-design-conceitual-packaging)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodologia

---

*pág. 20*

05

Certificado

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

Este programa permitirá ao profissional conhecer as mais avançadas técnicas de Design Conceitual atualmente aplicadas ao *Packaging*. O *Packaging* é um elemento fundamental na venda e distribuição de diversos produtos, por isso é uma das questões mais importantes para inúmeras empresas. Estas empresas buscam especialistas que possam planejar e executar seus projetos nesta área. Através deste programa o designer adquirirá todos os conhecimentos necessários para ter acesso às melhores oportunidades profissionais. Todos estes aspectos estarão fundamentados nos materiais multimídia mais avançados, disponíveis 24 horas por dia graças à metodologia 100% online da TECH.



**MOCKU**  
— Y O U R —  
**DESIGN**  
H E R E

P  
—  
N  
—  
E

MOCKUP  
— Y O U R —  
DESIGN  
H

“

*A partir dos melhores recursos didáticos multimídia da TECH, você conhecerá as técnicas de Design Conceitual aplicadas ao Packaging e poderá avançar em sua carreira profissional"*

O processo de design de packaging de um produto é tão importante quanto o próprio produto, visto que será um elemento fundamental em sua comercialização e produção. Cada vez mais empresas estão dedicando maior atenção a esta área e estão à procura de especialistas que possam trazer novas ideias para melhorar as vendas, a distribuição e agilizar o processo de criação destes elementos. É por isso que este programa se adapta perfeitamente ao designer que busca inserir-se nesta área em pleno crescimento.

Ao longo de 4 módulos especializados, o profissional terá a oportunidade de aprofundar-se em questões como a organização configuracional da imagem, as metodologias projetuais baseadas na biônica, a estética contemporânea ou a análise das necessidades específicas: forma, cor, cheiro, volume e texturas e a ergonomia da embalagem, entre muitas outras.

O designer também se beneficiará de uma metodologia de ensino 100% online, permitindo conciliar sua aprendizagem com outras atividades profissionais e pessoais. Sem horários pré-estabelecidos, sem deslocamentos complicados e desnecessários e com os melhores recursos multimídia: vídeos, atividades teóricas e práticas, resumos interativos e masterclasses.

Este **Programa Avançado de Design Conceitual de Packaging** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em conceitualização de design
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil fornece informações científicas e práticas sobre aquelas disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Você analisará questões como a sustentabilidade aplicada ao packaging e os princípios estéticos que dominam o Design Contemporâneo"*

“

*Os melhores recursos didáticos estarão à sua disposição: vídeos, resumos interativos, diferentes atividades práticas e masterclasses, para que você possa especializar-se em Design Conceitual de Packaging”*

O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

*Você terá à sua disposição um conteúdo disponível 24 horas por dia, já que o sistema de ensino da TECH está totalmente adaptado às suas necessidades e compromissos.*

*Este programa lhe fornecerá os fundamentos teóricos e metodológicos para a conceitualização do Design de Packaging.*



# 02 Objetivos

O principal objetivo deste Programa Avançado de Design Conceitual de Packaging é proporcionar ao profissional todas as ferramentas necessárias para o planejamento e execução de projetos de criação de *Packaging*, desde a concepção até a sua finalização. Por isso, o foco deste programa não se resume apenas à prática, mas também à profissionalização, enfatizando todas as técnicas e conhecimentos necessários para realizar esta complexa e entusiasmante tarefa.





“

*Alcance seus objetivos através deste programa, que proporcionará um grande avanço profissional graças ao seu completo e inovador conteúdo nesta área do Design”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Obter o conhecimento e o domínio das técnicas, formas, processos e as tendências no Design de envases, embalagens e rótulos, bem como suas aplicações industriais
- ◆ Analisar, interpretar, adaptar e produzir informações relacionadas com a materialização de um projeto de design
- ◆ Compreender o processo criativo, analítico e de estudo para ser utilizado em qualquer projeto
- ◆ Analisar e diferenciar as principais leis de percepção visual utilizando a nomenclatura e a linguagem da especialidade
- ◆ Aprender a construir estruturas usando elementos previamente moldados e compreender os fatores que determinam sua configuração espacial

“

*Não perca mais tempo. Este é o programa que você estava procurando. Matricule-se e obtenha acesso às melhores oportunidades profissionais como designer de produto”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. A Cor e a Forma

- ◆ Conhecer as diferentes ferramentas e recursos atualizados para o uso da cor no design e administrar os diferentes meios de aplicação da cor tanto manualmente quanto digitalmente no processo de design
- ◆ Compreender a aplicação das cores aproveitando os recursos cromáticos e as dimensões de padrões internacionais para alcançar objetivos específicos em projetos de design

### Módulo 2. Teoria e Metodologia do Projeto

- ◆ Conceber e desenvolver a construção de projetos de design
- ◆ Incorporar e criar soluções construtivas de elementos do projeto em design
- ◆ Compreender os fatores estéticos, técnicos, simbólicos e funcionais da operação de design
- ◆ Obter os conhecimentos e ferramentas que permitam abordagens abertas e divergentes, explorando múltiplas soluções e variáveis que servirão como estratégias para fomentar a criatividade

### Módulo 3. Estética

- ◆ Poder apresentar opiniões com precisão e rigor, utilizando terminologia e vocabulário específicos de cada disciplina
- ◆ Argumentar os fundamentos estéticos dos projetos de design
- ◆ Identificar as características formais e comunicativas das obras de design
- ◆ Compreender a relação entre os movimentos artísticos e o design
- ◆ Analisar as obras de design aplicando critérios formais, comunicativos e simbólicos

### Módulo 4. Oficina de Projetos

- ◆ Desenvolver em um nível avançado as características específicas das diferentes tipologias de projetos, de acordo com sua natureza, mostrando uma alta capacidade de análise e decisão sobre qual poderia ser a solução ideal para atingir com sucesso os objetivos do projeto
- ◆ Criar uma proposta semi-profissional para um projeto, adequando-se rigorosamente ao briefing e respondendo estritamente às necessidades da comunidade de usuários, do cliente e, em última instância, da sociedade
- ◆ Ajustar de forma enfática o planejamento a todas as fases do processo de design, estabelecendo ações corretivas em caso de desvios do cronograma planejado por fases e marcos
- ◆ Desenvolver habilidades criativas que conduzam a uma linguagem de design madura e profissional
- ◆ Ser capaz de liderar um grupo de trabalho, no contexto de um projeto de equipe
- ◆ Estabelecer contato fluente com especialistas profissionais e empresas ou organizações parceiras

# 03

## Estrutura e conteúdo

Este Programa Avançado de Design Conceitual de Packaging foi elaborado por destacados especialistas, que reuniram os conhecimentos mais avançados nesta área. Através de 4 módulos específicos, o aluno poderá aprofundar-se em questões como os efeitos emocionais de diferentes cores, os fundamentos sintáticos da alfabetização visual ou a descrição do sistema-produto, além do ciclo de vida de uma embalagem ou pacote.



“

*Os princípios fundamentais do Design Conceitual de Packaging estarão ao seu alcance com este Programa Avançado, reunindo um conteúdo altamente qualificado nesta área criativa”*

## Módulo 1. A Cor e a Forma

- 1.1. Teoria da cor
  - 1.1.1. Percepção da forma e do espaço
  - 1.1.2. A cor. Definição
  - 1.1.3. Percepção da cor
  - 1.1.4. Propriedades ou dimensões das cores
  - 1.1.5. Classificação das cores
- 1.2. Percepção da cor
  - 1.2.1. O olho humano
  - 1.2.2. Visão das cores
  - 1.2.3. Variáveis na percepção das cores
  - 1.2.4. Percepção não-visual das cores
- 1.3. Modelos e padronização de cores
  - 1.3.1. História das cores
    - 1.3.1.1. Primeiras teorias
    - 1.3.1.2. Leonardo Da Vinci
    - 1.3.1.3. Isaac Newton
    - 1.3.1.4. Moses Harris
    - 1.3.1.5. Goethe
    - 1.3.1.6. Runge
    - 1.3.1.7. Chevreul
    - 1.3.1.8. Rood
    - 1.3.1.9. Munsell
    - 1.3.1.10. Ostwald
  - 1.3.2. Percepção visual
    - 1.3.2.1. Absorção e reflexão
    - 1.3.2.2. As moléculas de pigmento
  - 1.3.3. Atributos de cor
    - 1.3.3.1. O tom
    - 1.3.3.2. Luminância
    - 1.3.3.3. Saturação
  - 1.3.4. Cores quentes e frias
  - 1.3.5. A harmonia das cores
  - 1.3.6. O contraste
  - 1.3.7. Efeitos das cores
    - 1.3.7.1. O tamanho
    - 1.3.7.2. Transparência, peso e massa
- 1.4. Semiótica e semântica das cores
  - 1.4.1. Semiótica das cores
  - 1.4.2. Descrição das cores
  - 1.4.3. Cores: material, luzes, percepções, sensações
  - 1.4.4. Cor e matéria
  - 1.4.5. A verdade de uma cor
  - 1.4.6. Percepção da cor
  - 1.4.7. O peso de uma cor
  - 1.4.8. O dicionário das cores
- 1.5. As cores no design
  - 1.5.1. Tendências cromáticas
  - 1.5.2. Design Gráfico
  - 1.5.3. Design de interiores
  - 1.5.4. Arquitetura
  - 1.5.5. Design paisagístico
  - 1.5.6. Design de moda
- 1.6. Composição
  - 1.6.1. Generalidades
    - 1.6.1.1. Códigos utilizados
    - 1.6.1.2. Grau de originalidade e banalidade
    - 1.6.1.3. Grau de iconicidade e abstração
  - 1.6.2. Organização configuracional da imagem: relação fundo e figura
  - 1.6.3. Organização configuracional da imagem: leis Gestalt
  - 1.6.4. Organização configuracional da imagem: sistemas de organização espacial
    - 1.6.4.1. Equilíbrio: estático ou dinâmico. Sistema focal ou ortogonal
    - 1.6.4.2. Proporção
    - 1.6.4.3. Simetria
    - 1.6.4.4. Movimento e ritmo
  - 1.6.5. Estudo de campo

- 1.7. As funções da imagem
  - 1.7.1. Representativa
    - 1.7.1.1. Cartográfica
    - 1.7.1.2. Científica
    - 1.7.1.3. Arquitetônica
    - 1.7.1.4. Projetual
  - 1.7.2. Persuasiva
  - 1.7.3. Artística
- 1.8. Psicologia das cores
  - 1.8.1. Cores quentes e cores frias
  - 1.8.2. Efeitos fisiológicos
  - 1.8.3. Simbolismo das cores
  - 1.8.4. Preferências pessoais em termos de cores
  - 1.8.5. Efeitos emocionais
  - 1.8.6. Cores locais e expressivas
- 1.9. O significado da cores
  - 1.9.1. Azul
  - 1.9.2. Vermelho
  - 1.9.3. Amarelo
  - 1.9.4. Verde
  - 1.9.5. Negro
  - 1.9.6. Branco
  - 1.9.7. Laranja
  - 1.9.8. Violeta
  - 1.9.9. Rosa
  - 1.9.10. Ouro
  - 1.9.11. Prata
  - 1.9.12. Marrom
  - 1.9.13. Cinza
- 1.10. Utilização de cores
  - 1.10.1. Fontes de tintas e pigmentos
  - 1.10.2. Iluminação
  - 1.10.3. Mistura de óleos e acrílicos
  - 1.10.4. Cerâmica vidrada

- 1.10.5. Vidro colorido
- 1.10.6. Impressão colorida
- 1.10.7. Fotografia colorida

## Módulo 2. Teoria e Metodologia do Projeto

- 2.1. Teoria, Metodologia, Ideação e Concepção do Projeto
  - 2.1.1. Os setores do design
    - 2.1.1.1. Comunicações. Design Gráfico
    - 2.1.1.2. Ambientes. Design de interiores
    - 2.1.1.3. Objetos. Desenho Industrial
    - 2.1.1.4. Indumentária. Design de moda
  - 2.1.2. O que é um problema?
  - 2.1.3. Os problemas de design
  - 2.1.4. Esboços e desenhos
  - 2.1.5. Modelos
  - 2.1.6. Ficha de análise
- 2.2. Métodos de pesquisa e experimentação
  - 2.2.1. Introdução à pesquisa
  - 2.2.2. Áreas de pesquisa
  - 2.2.3. Elementos da pesquisa
  - 2.2.4. Métodos de pesquisa
  - 2.2.5. Função da pesquisa
- 2.3. Introdução ao alfabeto visual
  - 2.3.1. Fundamentos sintáticos da alfabetização visual
  - 2.3.2. Elementos básicos da comunicação visual
  - 2.3.3. Anatomia da linguagem visual
  - 2.3.4. Técnicas visuais
- 2.4. Introdução à biônica
  - 2.4.1. Definição e conceito de biônica
    - 2.4.1.1. Área de aplicação
  - 2.4.2. Metodologias de projeto baseadas na biônica
    - 2.4.2.1. Abordagem e estudos de caso
    - 2.4.2.2. Analogias, classificação e tipos de analogia

- 2.4.3. Design, ecológico e eficiente
  - 2.4.3.1. Ciclo de vida do produto
  - 2.4.3.2. O conceito de obsolescência
  - 2.4.3.3. Reciclar e reutilizar
- 2.5. Ergonomia aplicada ao design
  - 2.5.1. Introdução ao conceito de ergonomia
  - 2.5.2. Ergonomia e design
  - 2.5.3. Fatores ergonômicos
    - 2.5.3.1. Objetual
    - 2.5.3.2. Ambiental
    - 2.5.3.3. Sociocultural
    - 2.5.3.4. Psicológico
    - 2.5.3.5. Antropométricos
  - 2.5.4. Métodos e técnicas ergonômicas
- 2.6. Introdução à antropometria
  - 2.6.1. Introdução geral
  - 2.6.2. Antropometria estática e dinâmica
  - 2.6.3. Medidas e dados antropométricos
  - 2.6.4. Fatores condicionantes na variabilidade humana
  - 2.6.5. Planos de referência do corpo humano
  - 2.6.6. Tabelas antropométricas
- 2.7. Dicotomia entre arte e design
  - 2.7.1. O que é arte e o que é design??
  - 2.7.2. Isabel Campi
  - 2.7.3. Norberto Chaves
  - 2.7.4. Ana Herrera
  - 2.7.5. Óscar Salinas
  - 2.7.6. Yves Zimmermann
- 2.8. O *briefing*
  - 2.8.1. Descrição do *briefing*
  - 2.8.2. Tipos de *briefing*
  - 2.8.3. Elementos do *briefing*
  - 2.8.4. Desenvolvimento do *briefing*





- 2.9. A tipografia
  - 2.9.1. Origem da tipografia
  - 2.9.2. Legibilidade
  - 2.9.3. Letras e caligrafia
  - 2.9.4. Letras para impressão
  - 2.9.5. Sistemas de composição
- 2.10. Pesquisa documental e estudos bibliográficos
  - 2.10.1. Gerar um projeto de pesquisa
  - 2.10.2. O estudo bibliográfico
  - 2.10.3. Regulamentos APA

### Módulo 3. Estética

- 3.1. Origem e antiguidade da estética
  - 3.1.1. Definição da Estética
  - 3.1.2. O platonismo
  - 3.1.3. O aristotelismo
  - 3.1.4. O neoplatonismo
- 3.2. Mimesis, poiesis e katharsis
  - 3.2.1. Mimesis
  - 3.2.2. Poiesis
  - 3.2.3. Katharsis
- 3.3. Idade Média e Idade Moderna
  - 3.3.1. O escolástico
  - 3.3.2. O Renascimento
  - 3.3.3. Maneirismo
  - 3.3.4. O Barroco
  - 3.3.5. O racionalismo
  - 3.3.6. O empirismo
  - 3.3.7. O Iluminismo
  - 3.3.8. O idealismo
- 3.4. A definição da arte na atualidade
  - 3.4.1. A Arte
  - 3.4.2. O Artista
  - 3.4.3. O gosto e a crítica
  - 3.4.4. Artes Plásticas



- 3.5. As Artes Plásticas
  - 3.5.1. Arquitetura
  - 3.5.2. Escultura
  - 3.5.3. A pintura
  - 3.5.4. Música
  - 3.5.5. A poesia
- 3.6. A estética e a reflexão
  - 3.6.1. A estética positivista
  - 3.6.2. A estética idealista
  - 3.6.3. A estética crítica
  - 3.6.4. A estética libertária
- 3.7. Estética e a ética
  - 3.7.1. Ilustração
  - 3.7.2. Idealismo
    - 3.7.2.1. Kant
    - 3.7.2.2. Schiller, Fichte, Schelling
    - 3.7.2.3. Hegel
  - 3.7.3. O Romantismo
    - 3.7.3.1. Kierkegaard, Schopenhauer e Wagner
    - 3.7.3.2. Nietzsche
- 3.8. A estética e o gosto
  - 3.8.1. O gosto estético como um Estatuto Teórico Ilustrado
  - 3.8.2. O gosto pelo impressionante
  - 3.8.3. A estetização do gosto
- 3.9. Estética contemporânea
  - 3.9.1. Formalismo
  - 3.9.2. Iconologia
  - 3.9.3. Neoidealismo
  - 3.9.4. Marxismo
  - 3.9.5. Pragmatismo
  - 3.9.6. Novecentismo
  - 3.9.7. Raciocionalismo
  - 3.9.8. Empirismo lógico
  - 3.9.9. Semiótica
  - 3.9.10. Fenomenologia

- 3.9.11. Existencialismo
- 3.9.12. A estética pós-moderna
- 3.10. Categorias estéticas
  - 3.10.1. A beleza
  - 3.10.2. A fealdade
  - 3.10.3. O sublime
  - 3.10.4. O trágico
  - 3.10.5. O cômico
  - 3.10.6. O grotesco

## Módulo 4. Oficina de Projetos

- 4.1. Introdução. O design
  - 4.1.1. Definição do design
  - 4.1.2. Para que serve o design?
  - 4.1.3. Projetar, inventar, criar
- 4.2. O design
  - 4.2.1. Definição do design
  - 4.2.2. Para que serve o design?
  - 4.2.3. Projetar, inventar, criar
- 4.3. Estratégia e gestão I
  - 4.3.1. Estratégia e gestão
  - 4.3.2. Motivações para o design
  - 4.3.3. Propriedade industrial
- 4.4. Estratégia e gestão II
  - 4.4.1. Pesquisa, desenvolvimento e design
  - 4.4.2. Cenários para pensar no produto
  - 4.4.3. Produto ampliado
  - 4.4.3. A forma em um sentido amplo e variável
- 4.5. Pesquisa, desenvolvimento e design
  - 4.5.1. Pesquisa, desenvolvimento e design
  - 4.5.2. Os significados da forma e da cor
  - 4.5.3. Conceito e essência

- 4.6. Usuários I
  - 4.6.1. Quem utiliza nossos produtos
  - 4.6.2. Caracterização visual dos usuários
  - 4.6.3. A qualidade percebida pelos usuários. Ergonomia
- 4.7. Usuários II
  - 4.7.1. A escala do produto
  - 4.7.2. Interações usuário-produto
  - 4.7.3. Necessidades dos usuários
- 4.8. Sustentabilidade
  - 4.8.1. Design sustentável
  - 4.8.2. Estratégias de design para a sustentabilidade
  - 4.8.3. O bom design
- 4.9. Inovação
  - 4.9.1. Tipos de inovação
  - 4.9.2. Estratégia de Inovação
  - 4.9.3. Tomada de decisões
- 4.10. Produção
  - 4.10.1. Processos produtivos
  - 4.10.2. Gestão de processos
  - 4.10.3. Início da produção

“ *Este programa conta com a melhor metodologia de ensino, apresentando um conteúdo atualizado em uma das áreas de design com maior crescimento na atualidade*”



04

# Metodologia

Esta capacitação oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modelo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"*

## Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”*



*Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O método do caso, técnica que constitui as bases deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja seguida.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira*”

*O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do caso foi o sistema de aprendizagem mais utilizado nas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais realmente complexas para que eles tomassem decisões e fizessem juízos de valor fundamentados sobre como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que nos deparamos no método de caso, um método de aprendizagem orientado à ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todos os seus conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

## Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

*Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.*

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é a única com licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.





No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos não somente como organizar informações, ideias, imagens e memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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



Neste programa de estudos, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para você:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi elaborado especificamente para o programa de estudos pelos especialistas que irão ministra-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que colocamos à disposição do aluno.



#### Masterclasses

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

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



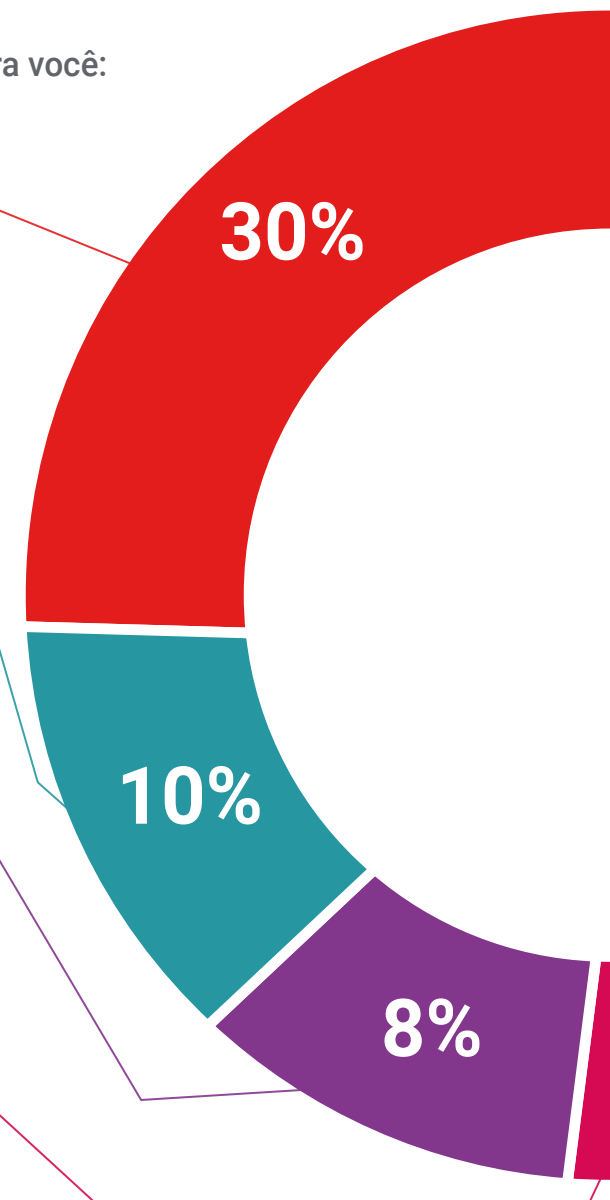
#### Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado 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 for necessário para complementar sua capacitação.





#### Case studies

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especificamente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais, a fim de reforçar o conhecimento. Este sistema educacional exclusivo de apresentação de conteúdo multimídia, foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



05

# Certificado

O Programa Avançado de Design Conceitual de Packaging garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Design Conceitual de Packaging** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Design Conceitual de Packaging**

N.º de Horas Oficiais: **600h**



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

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

**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Design Conceitual de Packaging

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

# Programa Avançado

## Design Conceitual de Packaging

