

Programa Avançado

Ilustração Profissional em Projetos de Narrativas Digitais



Programa Avançado Ilustração Profissional em Projetos de Narrativas Digitais

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

Acesso ao site: www.techtute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-ilustracao-profissional-projetos-narrativas-digitais

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 18

05

Certificado

pág. 26

01

Apresentação

A capacidade de adaptar uma mensagem a uma identidade visual específica permite contar uma história de uma maneira diferente, atraindo a atenção de mais pessoas e aumentando as chances de convencê-las. Por esta razão, é cada vez maior a procura por profissionais que dominem as principais técnicas e ferramentas da ilustração. Com o intuito de adequar o perfil do aluno às exigências desta demanda, a TECH decidiu desenvolver uma capacitação multidisciplinar e dinâmica que lhe proporcionará o conhecimento mais abrangente e sólido, permitindo implementar as mais modernas estratégias de animação e design em sua prática. Todos estes aspectos em um conveniente e acessível formato 100% online, incluindo 600 horas do melhor conteúdo teórico, prático e complementar.



“

Este é o programa perfeito para completar seu perfil profissional como ilustrador, além de melhorar seu currículo com um diferencial e destacá-lo em qualquer processo de recrutamento"

As possibilidades de comunicação que surgiram com o desenvolvimento da narrativa digital permitiram estratégias criativas mais eficazes e especializadas, apresentando um potencial de persuasão capaz de atingir um público alvo mais amplo e de forma mais eficaz. Além disso, ao longo dos anos, foram implementadas novas ferramentas cada vez mais específicas e completas, o que não só facilitou o trabalho dos profissionais desta área, como também lhes permitiu desenvolver projetos mais técnicos adaptados às exigências do mercado atual.

Baseando-se nestes aspectos, a TECH compilou neste Programa Avançado de Ilustração Profissional em Projetos de Narrativas Digitais as informações mais completas e sólidas deste campo, permitindo que o aluno especialize-se nesta área. Trata-se de um programa multidisciplinar e dinâmico que analisa as principais características da ilustração aplicada à arte digital e a criação de comics como meio de expressão, enfatizando também as complexidades da animação e seus futuros paradigmas. Por último, apresentaremos ao aluno o *Concept Art* que permitirá desenvolver um conhecimento profundo das principais ferramentas e estratégias criativas para transformar ideias em imagens.

Serão 600 horas de material teórico e prático, ao qual foram adicionados conteúdos complementares de alta qualidade: vídeos detalhados, imagens, resumos dinâmicos, exercícios de autoconhecimento, artigos de pesquisa e leituras complementares. Desta forma, o aluno poderá analisar os diferentes aspectos do plano de estudos de forma personalizada, realizando uma capacitação adaptada aos diferentes níveis de exigência dos alunos.

Este **Programa Avançado de Ilustração Profissional em Projetos de Narrativas Digitais** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Ilustração Profissional
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as 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



Graças ao seu formato 100% online, você poderá trabalhar no aprimoramento de suas habilidades criativas na gestão de projetos de narração digital"

“

Um programa perfeito para aprofundar-se nos detalhes do Concept Art e desenvolver um conhecimento especializado das técnicas de escultura profissionais no âmbito digital”

A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições 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 trabalhará com as ferramentas mais sofisticadas do ambiente profissional criativo especializado na área da animação.

Você gostaria de adquirir as habilidades de um especialista em ilustração e semiótica para canais digitais? Escolha este programa e avance em sua trajetória profissional.



02

Objetivos

Diante da atual demanda no mercado de trabalho por profissionais do setor criativo, com domínio da ilustração e especializados em projetos de narrativa digital, a TECH desenvolveu este Programa Avançado com o objetivo de proporcionar ao aluno as informações que lhe permitirá especializar-se nesta área. Para isso, colocaremos à disposição do aluno um conteúdo sólido e atualizado, assim como as melhores e mais eficazes ferramentas acadêmicas para ajudá-lo a superar suas próprias metas em 6 meses.



“

Através deste Programa Avançado, você dominará as estratégias mais eficazes do Concept Art, incluindo em seu perfil profissional a capacidade de plasmar visualmente ideias técnicas e criativas complexas”



Objetivos gerais

- ◆ Desenvolver um conhecimento especializado nas tendências atuais em design digital
- ◆ Conhecer detalhadamente as ferramentas mais práticas e eficazes para o desenvolvimento de projetos de narrativas digitais
- ◆ Adaptar o perfil profissional do graduado à demanda atual do mercado de trabalho

“

Você deseja aprimorar suas habilidades em ilustração profissional voltada aos comics? Matricule-se neste programa e torne-se um super cartunista com a TECH”





Objetivos específicos

Módulo 1. Narrativa Digital aplicada à Ilustração

- ◆ Conhecer as narrativas digitais para sua aplicação no campo da ilustração
- ◆ Identificar a cibercultura como parte fundamental da arte digital
- ◆ Administrar a narrativa da semiótica como um método de expressão em seu próprio desenho
- ◆ Conhecer as principais tendências no campo da ilustração e estabelecer uma comparação entre os diferentes artistas
- ◆ Aperfeiçoar a técnica visual das narrativas gráficas e valorizar o *Storytelling* aplicado à elaboração de um personagem

Módulo 2. Ilustração Profissional focada em Comics

- ◆ Interpretar o comics como um meio de expressão para muitos ilustradores
- ◆ Conhecer as diferentes estéticas no desenvolvimento visual de um comic
- ◆ Estudar os motivos visuais e narrativos nos comics de super-heróis e no gênero de fantasia/aventura
- ◆ Analisar o comics na Ásia, com um estudo formal do mangá como produto editorial de lazer no Japão
- ◆ Compreender os motivos visuais do mangá e do anime e sua construção

Módulo 3. Ilustração e Animação

- ◆ Aplicar os recursos de animação através da ilustração digital
- ◆ Conhecer as ferramentas mais sofisticadas para trabalhar de forma profissional e eficiente no campo da animação
- ◆ Estudar as referências visuais de sucesso que estabeleceram paradigmas nos vários estúdios de animação
- ◆ Ilustrar uma campanha publicitária que posteriormente será animada sob uma série de princípios
- ◆ Diferenciar as considerações técnicas ao trabalhar em animação 2D e 3D

Módulo 4. Arte Conceitual

- ◆ Introduzir o *Concept Art* como modelo artístico no cenário criativo do designer e ilustrador profissional
- ◆ Aplicar as técnicas escultóricas profissionais no âmbito digital
- ◆ Conhecer a texturização e coloração 3D dos diferentes elementos a serem modelados
- ◆ Avaliar as ferramentas digitais disponíveis para modelar um personagem ou caricatura e incorporar os requisitos visuais previamente estudados
- ◆ Simular um projeto 3D real, introduzindo conceitos de linguagem cinematográfica e requisitos de direção de arte

03

Estrutura e conteúdo

A concorrência é muito ampla em termos da oferta acadêmica atualmente disponível no mercado de qualificações que permita ao profissional especializar-se na área de narrativas digitais. No entanto, nenhum programa se aproxima do material proporcionado pela TECH. Isto porque esta universidade inclui em todos os seus programas de formação não somente o melhor conteúdo teórico, mas também oferece estudos de casos práticos através dos quais os graduados poderão aprimorar suas habilidades. Também é selecionado uma variedade de materiais complementares de alta qualidade, o que permitirá ao aluno aprofundar-se de forma personalizada nos conceitos mais importantes para o seu desempenho profissional.



“

Com a metodologia pedagógica utilizada pela TECH, você vivenciará um processo de aprendizagem natural e progressivo, sem precisar investir horas adicionais no estudo”

Módulo 1. Narrativa Digital aplicada à Ilustração

- 1.1. Como transferir a narrativa digital para a ilustração?
 - 1.1.1. A narrativa digital
 - 1.1.2. A arte de contar histórias
 - 1.1.3. Recursos disponíveis
- 1.2. A cibercultura e a arte digital
 - 1.2.1. A cibercultura do novo século
 - 1.2.2. A cultura aplicada à tecnologia
 - 1.2.3. Ilustradores de sucesso no ambiente digital
- 1.3. A ilustração narrativa
 - 1.3.1. Contar uma história
 - 1.3.2. Roteiro e refinamento
 - 1.3.3. A continuidade
 - 1.3.4. Outros elementos narrativos
- 1.4. Ilustração e semiótica
 - 1.4.1. A semiologia no campo da ilustração
 - 1.4.2. A simbologia como recurso
 - 1.4.3. A sintaxe da imagem
- 1.5. Gráficos que falam por si
 - 1.5.1. Eliminar o texto
 - 1.5.2. A expressão gráfica
 - 1.5.3. Desenhar com um discurso em mente
 - 1.5.4. O desenho infantil como paradigma
- 1.6. A narrativa digital como um recurso didático
 - 1.6.1. Desenvolvimento de narrativas
 - 1.6.2. O ambiente de hipertexto
 - 1.6.3. O ambiente multimídia

- 1.7. O poder do *Storytelling*
 - 1.7.1. Aproveitar o *Storytelling*
 - 1.7.2. Gestão do discurso
 - 1.7.3. Ações complementares
 - 1.7.4. Aplicação de matizes
- 1.8. Principais tendências em ilustração
 - 1.8.1. Artistas de sucesso
 - 1.8.2. Estilos visuais que fizeram história
 - 1.8.3. Copiar ou definir seu próprio estilo?
 - 1.8.4. A demanda do cliente potencial
- 1.9. Técnicas narrativas para aprimoramento visual
 - 1.9.1. A narrativa visual
 - 1.9.2. Harmonia e contraste
 - 1.9.3. Conectividade com a história
 - 1.9.4. Alegorias visuais
- 1.10. Identidade visual narrativa de um personagem
 - 1.10.1. A identificação de um personagem
 - 1.10.2. Comportamento e gestos
 - 1.10.3. A autobiografia
 - 1.10.4. Discurso gráfico e suporte de projeção

Módulo 2. Ilustração Profissional focada em Comics

- 2.1. O comic como meio de expressão
 - 2.1.1. O comic como mídia para comunicação gráfica
 - 2.1.2. O design dos comics visuais
 - 2.1.3. A reprodução de cores nos comics
- 2.2. Técnicas e evolução do comics
 - 2.2.1. O início dos comics
 - 2.2.2. Evolução gráfica
 - 2.2.3. Os motivos narrativos
 - 2.2.4. A representação de elementos

- 2.3. Pensamento formal
 - 2.3.1. A estrutura de um comic
 - 2.3.2. A narração da história
 - 2.3.3. O desenho dos personagens
 - 2.3.4. O desenho dos cenários
 - 2.3.5. O discurso das cenas
- 2.4. O gênero de super-herói
 - 2.4.1. O comics de super-herói
 - 2.4.2. O caso da Marvel Comics
 - 2.4.3. O caso da DC Comics
 - 2.4.4. Design visual
- 2.5. O gênero fantástico e de aventuras
 - 2.5.1. O gênero de fantasia
 - 2.5.2. O design de personagens fantásticos
 - 2.5.3. Recursos e referências visuais
- 2.6. O comic na Ásia
 - 2.6.1. Princípios visuais da ilustração na Ásia
 - 2.6.2. O design da caligrafia no Oriente
 - 2.6.3. A narrativa visual dos comics
 - 2.6.4. O design gráfico oriental
- 2.7. Desenvolvimento técnico do mangá
 - 2.7.1. O design do Mangá
 - 2.7.2. Aspectos formais e estrutura
 - 2.7.3. *Storytelling* e roteiro gráfico
- 2.8. A relação entre o Mangá e o anime
 - 2.8.1. A animação no Japão
 - 2.8.2. Características do anime
 - 2.8.3. O processo do design do anime
 - 2.8.4. Técnicas visuais no anime

- 2.9. O comic em mídias digitais
 - 2.9.1. O comic através da televisão
 - 2.9.2. Animação de um comic
 - 2.9.3. Equilíbrio de cores e códigos visuais
 - 2.9.4. Estrutura gráfica e formatos
- 2.10. Projeto: design de um comic personalizado
 - 2.10.1. Definição dos objetivos
 - 2.10.2. A história a ser desenvolvida
 - 2.10.3. Os personagens e intérpretes
 - 2.10.4. Design de cenários
 - 2.10.5. Formatos

Módulo 3. Ilustração e Animação

- 3.1. A animação como meio ilustrativo
 - 3.1.1. Desenhar para animar
 - 3.1.2. Primeiros esboços
 - 3.1.3. Abordagens e artes finais
 - 3.1.4. Ilustração com movimento
- 3.2. A sofisticação da animação
 - 3.2.1. A tecnologia no campo da animação
 - 3.2.2. Principais para animar elementos
 - 3.2.3. Novos métodos e técnicas
- 3.3. Paradigmas de sucesso na animação
 - 3.3.1. O reconhecimento do sucesso
 - 3.3.2. Os melhores estúdios de animação
 - 3.3.3. Tendências visuais
 - 3.3.4. Curtas e longas metragens
- 3.4. Tecnologia atual em animação
 - 3.4.1. O que precisamos para animar uma ilustração?
 - 3.4.2. Software disponível para animar
 - 3.4.3. Dar vida a um personagem e a um cenário

- 3.5. Conceitualização de uma história animada
 - 3.5.1. O conceito gráfico
 - 3.5.2. O roteiro e o *Storyboard*
 - 3.5.3. A modelagem das formas
 - 3.5.4. Desenvolvimento técnico
- 3.6. Ilustração aplicada a uma campanha publicitária
 - 3.6.1. Ilustração publicitária
 - 3.6.2. Referências
 - 3.6.3. O que você quer contar?
 - 3.6.4. Transferir ideias para mídias digitais
- 3.7. Síntese gráfica
 - 3.7.1. Menos é mais
 - 3.7.2. Ilustrando com sutileza
 - 3.7.3. A geometria na ilustração
- 3.8. Design de uma história de animação em 2D
 - 3.8.1. A ilustração em 2D
 - 3.8.2. Considerações técnicas na animação em 2D
 - 3.8.3. Contar histórias em 2D
 - 3.8.4. Os cenários em 2D
- 3.9. Design de uma história de animação em 3D
 - 3.9.1. A ilustração em 3D
 - 3.9.2. Considerações técnicas na animação em 3D
 - 3.9.3. O volume e a modelagem
 - 3.9.4. A perspectiva na animação 3D
- 3.10. A arte de simular o 3D com o 2D
 - 3.10.1. Percepção visual na animação
 - 3.10.2. As texturas na animação
 - 3.10.3. A luz e o volume
 - 3.10.4. Referências visuais

Módulo 4. Arte Conceitual

- 4.1. O que é *Concept Art*?
 - 4.1.1. Definição e utilização do conceito
 - 4.1.2. Aplicação da *Concept Art* às novas mídias
 - 4.1.3. Desenvolvimento digital do *Concept Art*
- 4.2. Cores e composição digital
 - 4.2.1. A pintura digital
 - 4.2.2. As bibliotecas e as paletas de cores
 - 4.2.3. A coloração digital
 - 4.2.4. Aplicação de texturas
- 4.3. Técnicas escultóricas tradicionais
 - 4.3.1. A ilustração introduzida na escultura
 - 4.3.2. Técnicas de modelagem de esculturas
 - 4.3.3. Texturas e volume
 - 4.3.4. Projeto de escultura
- 4.4. Pintura e texturização 3D
 - 4.4.1. A pintura no design 3D
 - 4.4.2. Texturas naturais e artificiais em 3D
 - 4.4.3. Caso prático: realismo em videogames
- 4.5. Modelagem de personagens e desenhos animados
 - 4.5.1. Definição de um personagem 3D
 - 4.5.2. Software a ser utilizado
 - 4.5.3. Suporte técnico
 - 4.5.4. Ferramentas utilizadas
- 4.6. Definição de objetos e cenários
 - 4.6.1. O cenário de uma ilustração
 - 4.6.2. O design de cenários em projeção isométrica
 - 4.6.3. Os objetos complementares
 - 4.6.4. A decoração do ambiente



- 4.7. Linguagem cinematográfica
 - 4.7.1. O cinema de animação
 - 4.7.2. Recursos gráficos visuais
 - 4.7.3. Gráficos em movimento
 - 4.7.4. Imagem real vs. Animação computadorizada
- 4.8. Retoque e refinamento estético
 - 4.8.1. Erros mais comuns no design 3D
 - 4.8.2. Oferecer maior realismo
 - 4.8.3. Especificações técnicas
- 4.9. Simulação de um projeto 3D
 - 4.9.1. Design volumétrico
 - 4.9.2. O espaço e o movimento
 - 4.9.3. A estética visual dos elementos
 - 4.9.4. Os últimos retoques
- 4.10. Gestão artística de um projeto
 - 4.10.1. Funções da direção artística
 - 4.10.2. Análise do produto
 - 4.10.3. Considerações técnicas
 - 4.10.4. Avaliação do projeto

“

O futuro da ilustração está na área digital. Você está avançando em direção ao progresso?”

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 tem provado sua enorme eficácia, especialmente em disciplinas qu 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

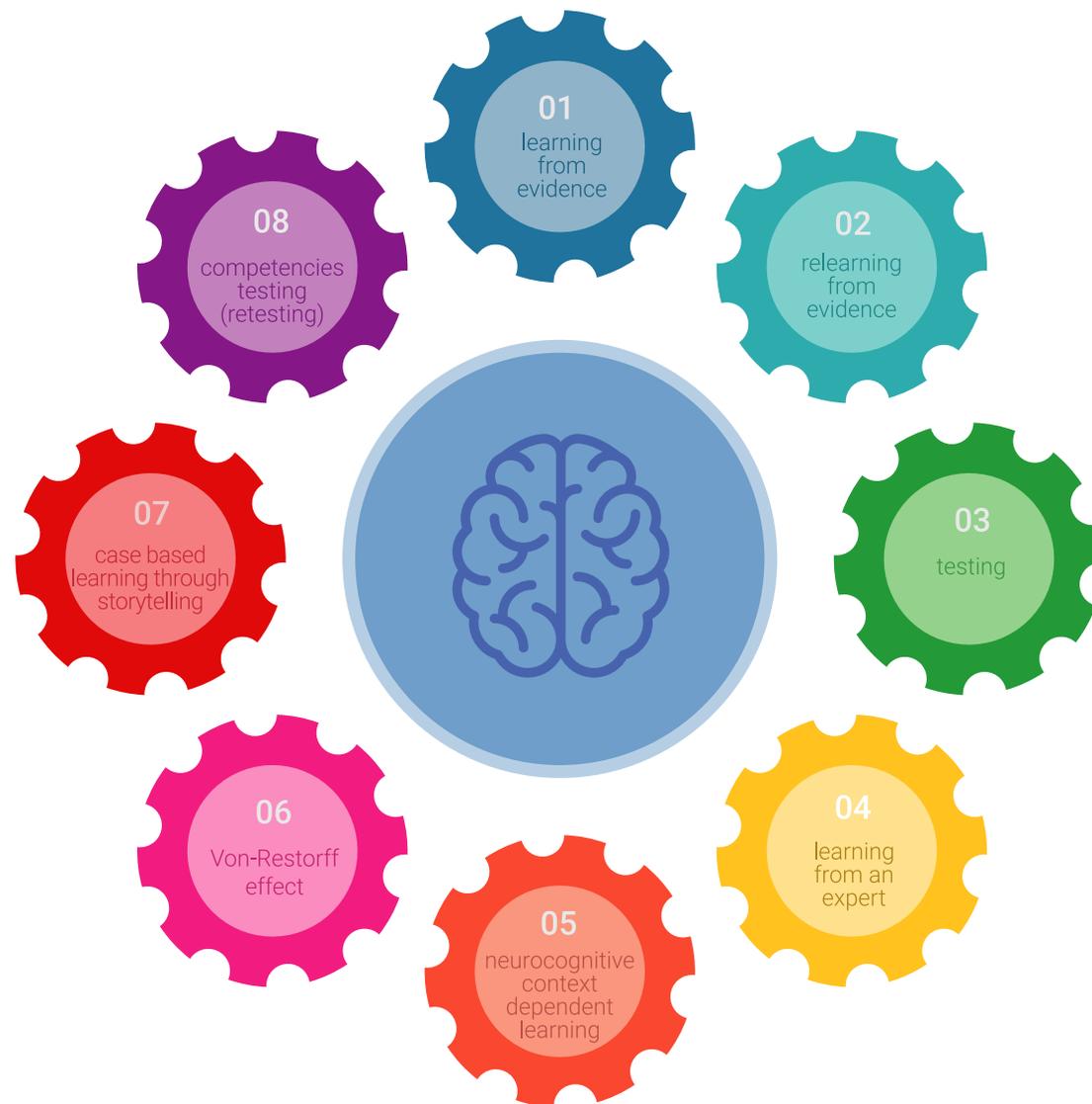
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

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 Ihe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais no seu curso, 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.



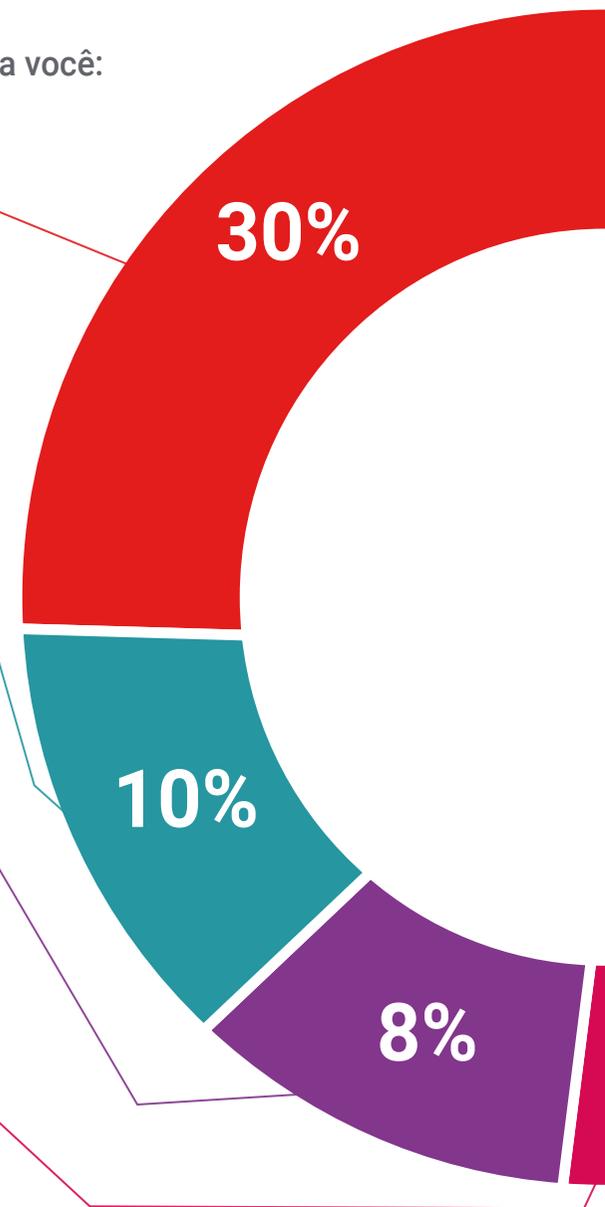
Práticas de aptidões e competências

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 Ilustração Profissional em Projetos de Narrativas Digitais 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 Ilustração Profissional em Projetos de Narrativas Digitais** 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 Ilustração Profissional em Projetos de Narrativas Digitais**

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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Ilustração Profissional
em Projetos
de Narrativas Digitais

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

Programa Avançado

Ilustração Profissional em Projetos de Narrativas Digitais