

# Capacitação Prática

## Design Multimídia



tech



Capacitação Prática  
Design Multimídia



# Índice

01

Introdução

pág. 4

02

Por que fazer esta  
Capacitação Prática?

pág. 6

03

Objetivos

pág. 8

04

Planejamento do programa  
de estágio

pág. 10

05

Onde posso fazer a  
Capacitação Prática?

pág. 12

06

Condições gerais

pág. 14

07

Certificado

pág. 16

# 01

# Introdução

Design Multimídia surge da fusão entre ferramentas de comunicação, design, publicidade e tecnologia moderna, permitindo criar campanhas de marketing mais convincentes e visualmente atraentes, distribuídas em plataformas digitais. Assim, a alta demanda por profissionais nesta área deve-se ao seu enorme potencial, embora manter-se competitivo requeira atualizações constantes e habilidades práticas devido aos rápidos avanços técnicos e às tendências emergentes do mercado. Por isso, a TECH oferece uma experiência prática em uma entidade líder no setor, proporcionando aos profissionais a oportunidade de mergulhar em um ambiente criativo e estar a par dos últimos desenvolvimentos no campo.

66

*Essa Capacitação Prática  
da TECH permitirá que você  
integre seus conhecimentos  
informáticos com técnicas de  
design visual, aumentando o valor  
e a funcionalidade dos produtos  
digitais que desenvolver"*





Nos últimos anos, o poder comunicativo da imagem foi amplificado pelo uso de softwares de design gráfico, que facilitam a criação de animações 2D e 3D com forte impacto visual e comercial. Por isso, é fundamental que o designer multimídia domine as principais ferramentas e programas informáticos. Esse tipo de profissional, cuja atuação é multidisciplinar, precisa ter grande capacidade criativa e estar informado sobre as últimas tendências do setor.

Nesse contexto, a TECH lançou uma Capacitação Prática destinada a equipar os egressos com as habilidades necessárias para se destacar no campo do Design Multimídia. Assim, durante uma intensa estadia em uma renomada empresa criativa de alcance global, desenvolverão habilidades-chave. Essas incluirão o uso de estratégias atualizadas para a seleção de cores e tipografias adaptadas a cada projeto audiovisual. Também serão analisadas as tendências contemporâneas em linguagem, cultura e fotografia digital, e aprofundada a integração de designs usando Adobe After Effects, entre outros programas de complexidade variável.

A duração desta experiência será de 3 semanas, tempo em que os alunos serão guiados por especialistas que dominam a fundo os conceitos e técnicas necessários para criar projetos multimídia bem-sucedidos. De fato, as empresas participantes se destacam por contar com o software mais avançado e as ferramentas criativas mais eficazes no campo do Design Multimídia, oferecendo um ambiente excepcional para o crescimento profissional em uma indústria em expansão.

02

# Por que fazer esta Capacitação Prática?

Esta Capacitação Prática será extremamente valiosa para os profissionais de informática que desejam expandir sua versatilidade e capacidade de inovação em um mercado tecnológico cada vez mais avançado. Assim, a capacitação fornecerá aos especialistas habilidades essenciais para projetar interfaces intuitivas e esteticamente atraentes, o que é crucial na criação de software, aplicativos e sistemas web. Com essa ideia em mente, a TECH desenvolveu um produto acadêmico único e disruptivo no panorama pedagógico atual, que permitirá ao especialista mergulhar em um ambiente real onde participará de projetos de Design Multimídia. Durante 3 semanas intensivas, ele se integrará a uma equipe de trabalho multidisciplinar, onde verificará de primeira mão tanto as técnicas e ferramentas mais recentes de design e animação, quanto a forma de aplicá-las à sua prática diária.

66

*Você dominará ferramentas de Design Multimídia, o que permitirá trabalhar lado a lado com equipes de marketing e design, garantindo que os aspectos técnicos estejam alinhados com os objetivos estéticos”*

## 1. Atualizar-se através da mais recente tecnologia disponível

Através deste programa, o aluno aprenderá a utilizar diferentes aplicativos dedicados à animação de personagens. Entre eles, destacam-se Adobe After Effects e Blender, para a criação de personagens 3D para curtas e longas-metragens audiovisuais. Além disso, o aluno dominará a integração dessas ferramentas de design para desenvolver projetos mais completos e sofisticados.

## 2. Aprofundar-se através da experiência dos melhores especialistas

Durante esta oportunidade de aprendizado prático, os alunos adquirirão competências profissionais junto aos melhores especialistas em Design Multimídia. Esses especialistas possuem uma trajetória distinta na criação de curtas animados e outros projetos audiovisuais, proporcionando aos estudantes um entendimento profundo do alcance desta disciplina. Dessa forma, os alunos adquirirão uma compreensão profunda do alcance desta disciplina profissional.

## 3. Imersão em Ambientes de Design Multimídia de Alto Nível

Para suas Capacitações Práticas, a TECH selecionameticulosamente as instituições onde enviará seus alunos para 3 semanas de aprendizado intensivo. Nessas empresas, os estudantes mergulharão nas dinâmicas que definem o trabalho diário em um campo tão exigente e rigoroso como o Design Multimídia.



#### **4. Aplicar o aprendizado na prática diária desde o primeiro momento**

Com o objetivo de facilitar a assimilação de habilidades profissionais para seus alunos, a TECH configurou um modelo de aprendizado 100% prático. Este programa se distancia completamente de outros currículos acadêmicos que priorizam longas horas de carga teórica. Dessa forma, as habilidades adquiridas serão de grande utilidade para o aluno em seu futuro exercício profissional de forma imediata.

#### **5. Expandir as fronteiras do conhecimento**

Esta Capacitação Prática da TECH pode ser realizada a partir de centros de grande porte internacional. Dessa forma, o aluno expandirá seus horizontes ao entender de forma holística as rotinas produtivas deste setor em outros continentes. Esta oportunidade, única em seu tipo, só é possível graças à ampla rede de contatos e convênios disponíveis na maior universidade digital do mundo.

66

*Você terá uma imersão prática total no centro de sua escolha"*

# 03

# Objetivos

Os objetivos desta Capacitação Prática são equipar os profissionais de informática com as competências necessárias para criar narrativas audiovisuais que sejam não apenas esteticamente atraentes, mas também altamente funcionais e orientadas para a usabilidade e interatividade. Assim, poderão projetar animações que refletem um estilo e personalidade únicos, adequados para comunicar de forma eficaz em diversos contextos digitais. Além disso, os profissionais dominarão técnicas estéticas avançadas, bem como o uso eficiente de recursos tecnológicos de última geração, para desenvolver um estilo visual e gráfico com identidade própria, crucial para se destacar no competitivo mercado de design e tecnologia.



## Objetivos gerais

- Criar narrativas audiovisuais, aplicando de forma correta critérios de usabilidade e interatividade, bem como animações com personalidade e estilo próprio.
- Dominar as técnicas estéticas e recursos tecnológicos do design que potencializem o desenvolvimento de um estilo visual e gráfico com identidade própria.
- Realizar trabalhos profissionais partindo da composição tipográfica, cromática e fotográfica de um projeto específico.





## Objetivos específicos

---

- ♦ Elaborar, desenvolver, produzir e coordenar projetos de design digital no campo da arte, ciência e tecnologia
- ♦ Dominar a composição gráfica para televisão utilizando After Effects
- ♦ Integrar o design After Effects em projetos gráficos diversificados
- ♦ Entender o *Cartooning* e analisar seu desenvolvimento ao longo da história gráfica
- ♦ Manejo os meios disponíveis para o desenvolvimento de animação 2D
- ♦ Interligar ambientes de trabalho 2D e 3D para projetos específicos
- ♦ Aprender a realizar uma produção audiovisual utilizando a técnica de *stop motion*
- ♦ Identificar as características básicas dos sistemas de representação 3D
- ♦ Modelagem, iluminação e texturização de objetos e ambientes 3D
- ♦ Aplicar os fundamentos sobre os quais os diferentes tipos de projeção são baseados na modelagem de objetos tridimensionais
- ♦ Conhecer programas de software de modelagem 3D, especificamente Blender
- ♦ Manusear equipamentos básicos de iluminação e medição em fotografia
- ♦ Aplicar os fundamentos estéticos da tipografia
- ♦ Analisar a disposição dos textos no objeto do design

04

## Planejamento do programa de estágio

O profissional que participar deste programa de Capacitação Prática em Design Multimídia terá a oportunidade de se imergir em um ambiente profissional enriquecedor, que lhe fornecerá os conhecimentos essenciais para avançar em sua carreira. Durante uma estadia de três semanas, com jornadas de segunda a sexta-feira de 8 horas diárias, os alunos serão guiados por especialistas de uma empresa líder no setor, mentores que os instruirão sobre as técnicas e ferramentas mais eficazes para o desenvolvimento e design de projetos gráficos.

Nesta proposta de capacitação, cada atividade é planejada para fortalecer e aprimorar as competências-chave exigidas no exercício especializado desta área. Assim, o perfil profissional será potencializado ao máximo, impulsionando um desempenho sólido, eficiente e altamente competitivo.

Portanto, o profissional terá uma oportunidade única para aprender diretamente com os especialistas nesta área, mantendo-se atualizado com as últimas tendências em linguagem audiovisual, entendendo a qualidade necessária para um projeto bem-sucedido e aprimorando suas habilidades criativas e técnicas, em um ambiente ideal para aperfeiçoar suas competências em Design Multimídia.

O ensino prático será realizado com a participação ativa do aluno executando as atividades e procedimentos de cada área de competência (aprender a aprender e aprender a fazer), com o acompanhamento e orientação de professores e outros colegas de capacitação que facilitem o trabalho em equipe e a integração multidisciplinar como competências transversais para a prática de design multimídia (aprender a ser e aprender a conviver).



Os procedimentos descritos abaixo constituirão a base da parte prática da capacitação, e sua implementação estará sujeita à disponibilidade e carga de trabalho do próprio centro, sendo as atividades propostas as seguintes:

Módulo	Atividade Prática
<b>Tendências atuais da cultura e da linguagem audiovisual</b>	Criar narrativas audiovisuais através da , aplicação correta de critérios de usabilidade e interatividade
	Utilizar as tecnologias de informação e comunicação (TIC) em diferentes contextos e a partir de uma perspectiva crítica, criativa e inovadora
	Desenvolver a sensibilidade visual e cultivar a faculdade de apreciação estética
	Elaborar, desenvolver, produzir e coordenar projetos de design digital no campo da arte, ciência e tecnologia
<b>Técnicas de animação vinculadas ao Design Multimedia</b>	Aprender a realizar uma produção audiovisual utilizando a técnica de <i>stop motion</i>
	Construir histórias definindo personagens, cenários e eventos através do planejamento de um roteiro de animação e o que deve ser desenvolvido
	Manejo a metodologia de uma aprendizagem baseada em projetos: geração de ideias, planejamento, objetivos, estratégias, recursos, provas, correção de erros
	Interligar ambientes de trabalho 2D e 3D para projetos específicos
	Reconhecer a linguagem visual e compositiva no desenvolvimento de uma animação
<b>Ferramentas tecnológicas de aplicação inovadora no Design Multimedia</b>	Integrar o design After Effects em projetos gráficos diversificados
	manipular programas de software de modelagem 3D, especificamente Blender
	Modelagem, iluminação e texturização de objetos e ambientes 3D

Módulo	Atividade Prática
<b>Estratégias atuais para a escolha de cores e tipografias no Design Multimídia</b>	Capturar, manipular e preparar a cor para uso em meios físicos e virtuais
	Aplicar as bases psicológicas e semióticas da cor no design
	Implementar consistentemente a tipografia aos processos gráficos
	Manejo os princípios sintáticos da linguagem gráfica e aplicar suas regras para descrever objetos e ideias de forma clara e precisa
<b>Fotografia Digital no Design Multimídia</b>	Capturar, manipular e preparar texto e imagem para uso em diferentes mídias
	Criar fotografias para ambientes multimídia com base nos fundamentos da tecnologia fotográfica e audiovisual.
	Aplicar a linguagem e os recursos expressivos da fotografia e do audiovisual

66

“Faça parte de uma instituição que oferece todas as oportunidades que você procura, com um programa acadêmico inovador e uma equipe dedicada a desenvolver seu máximo potencial”

05

## Onde posso fazer a Capacitação Prática?

A Capacitação Prática em Design Multimídia poderá ser realizada em uma ampla gama de empresas e organizações que valorizam a integração de habilidades tecnológicas e criativas. As empresas de tecnologia e software, estúdios de design gráfico e digital, agências de publicidade, assim como empresas de mídia e entretenimento são ideais para este tipo de capacitação. Além disso, organizações que atuam no setor de educação e empresas de desenvolvimento web também oferecem oportunidades valiosas para aplicar conhecimentos de design multimídia em projetos reais.

66

*Realizar esta capacitação não só proporcionará uma experiência prática significativa, mas também permitirá desenvolver um portfólio robusto, ganhando visibilidade nas suas áreas de interesse”*





O aluno poderá fazer esta capacitação nos seguintes centros:



Informática

### Ogilvy Barcelona

País  
Espanha

Cidade  
Barcelona

Endereço: Calle Bolivia 68-70, 08018, Barcelona

Ogilvy é pioneira em Publicidade Onipresente, Marketing e Comunicação Empresarial.

---

Capacitações práticas relacionadas:

- Inteligência Artificial em Design
- Construção de Marca Pessoal

66

Aproveite essa oportunidade para estar perto de profissionais experientes e aprender com a metodologia de trabalho deles"

# 06

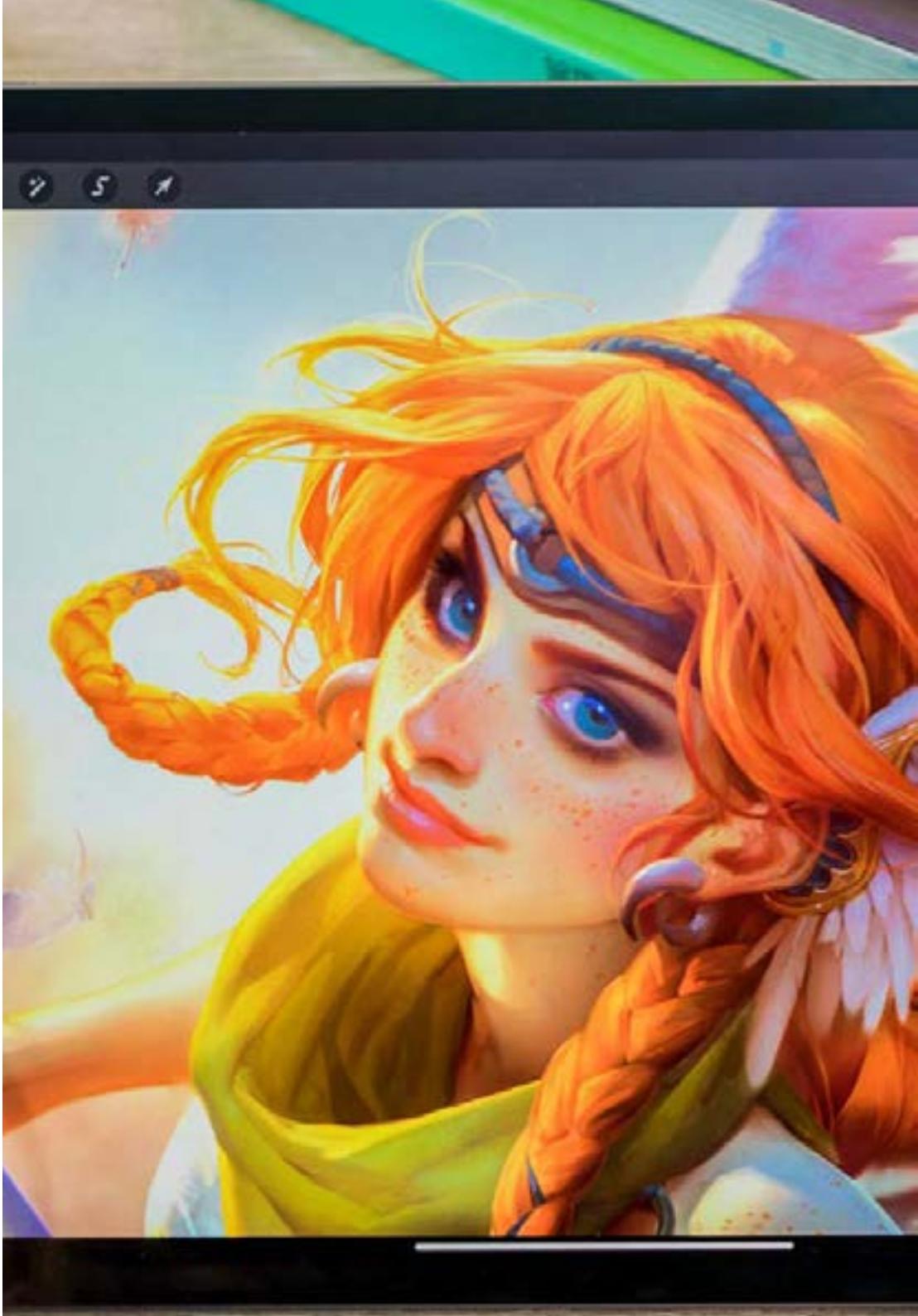
## Condições gerais

### Seguro de responsabilidade civil

A principal preocupação desta instituição é garantir a segurança dos profissionais que realizam o estágio e dos demais colaboradores necessários para o processo de capacitação prática na empresa. Entre as medidas adotadas para alcançar este objetivo está a resposta a qualquer incidente que possa ocorrer ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Para isso, esta entidade educacional se compromete a fazer um seguro de responsabilidade civil que cubra qualquer eventualidade que possa surgir durante o período de estágio no centro onde se realiza a capacitação prática.

Esta apólice de responsabilidade civil terá uma cobertura ampla e deverá ser aceita antes do início da capacitação prática. Desta forma, o profissional não terá que se preocupar com situações inesperadas, estando amparado até a conclusão do programa prático no centro.



## Condições da Capacitação Prática

As condições gerais do contrato de estágio para o programa são as seguintes:

**1. ORIENTAÇÃO:** Durante a Capacitação Prática o aluno contará com dois orientadores que irão acompanhá-lo durante todo o processo, esclarecendo as dúvidas e respondendo perguntas que possam surgir. Por um lado, contará com um orientador profissional, pertencente ao centro onde é realizado o estágio, que terá o objetivo de orientar e dar suporte ao aluno a todo momento. E por outro, contará com um orientador acadêmico cuja missão será coordenar e ajudar o aluno durante todo o processo, esclarecendo dúvidas e viabilizando o que for necessário. Assim, o aluno estará sempre acompanhado e poderá resolver as dúvidas que possam surgir, tanto de natureza prática quanto acadêmica.

**2. DURAÇÃO:** O programa de estágio terá uma duração de três semanas contínuas de capacitação prática, distribuídas em jornadas de oito horas, cinco dias por semana. Os dias e horários do programa serão de responsabilidade do centro e o profissional será informado com antecedência suficiente para que possa se organizar.

**3. NÃO COMPARCIMENTO:** Em caso de não comparecimento no dia de início da Capacitação Prática, o aluno perderá o direito de realizá-la sem que haja a possibilidade de reembolso ou mudança das datas estabelecidas. A ausência por mais de dois dias sem causa justificada/médica resultará na renúncia ao estágio e, consequentemente, em seu cancelamento automático. Qualquer problema que possa surgir durante a realização do estágio, deverá ser devidamente comunicado ao orientador acadêmico com caráter de urgência.

**4. CERTIFICAÇÃO:** ao passar nas provas da Capacitação Prática, o aluno receberá um certificado que comprovará o período de estágio no centro em questão.

**5. RELAÇÃO DE EMPREGO:** A Capacitação Prática não constitui relação de emprego de nenhum tipo.

**6. ESTUDOS PRÉVIOS:** Alguns centros podem exigir um certificado de estudos prévios para a realização da Capacitação Prática. Nesses casos, será necessário apresentá-lo ao departamento de estágio da TECH para que seja confirmada a atribuição do centro escolhido.

**7. NÃO INCLUÍDO:** a Capacitação Prática não incluirá nenhum elemento não descrito nas presentes condições. Portanto, não inclui acomodação, transporte para a cidade onde o estágio será realizado, vistos ou qualquer outro serviço não mencionado anteriormente.

Entretanto, em caso de dúvidas ou recomendações a respeito, o aluno poderá consultar seu orientador acadêmico. Este lhe proporcionará as informações necessárias para facilitar os procedimentos.

# 07

# Certificado

Esta **Capacitação Prática em Desenho Multimídia** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do cenário profissional e acadêmico.

Uma vez concluído o programa de estágio, o aluno receberá por correio o certificado da Capacitação Prática emitido pela TECH Universidade Tecnológica.

O certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica, expressará a qualificação obtida no estágio.

Título: **Capacitação Prática em Design Multimídia**

Duração: **3 semanas**

Modalidade: **de segunda a sexta-feira, turnos de 8 horas consecutivas**





**tech**

Capacitação Prática  
Design Multimídia

# Capacitação Prática

## Design Multimídia



tech