

Mestrado

Design Multimídia





Mestrado Design Multimídia

- » Modalidade: Online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 60 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/mestrado/mestrado-design-multimidia

Índice

01

Apresentação do programa

pág. 4

02

Por que estudar na TECH?

pág. 8

03

Plano de estudos

pág. 12

04

Objetivos de ensino

pág. 24

05

Oportunidades profissionais

pág. 30

06

Metodologia de estudo

pág. 34

07

Certificação

pág. 44

01

Apresentação do programa

Em um ambiente digital em constante transformação, o Design Multimídia consolidou-se como uma disciplina fundamental em setores como publicidade, entretenimento e educação. De acordo com a UNESCO, mais de 90% dos conteúdos que consumimos hoje em dia são mediados por componentes visuais e interativos, o que exige profissionais altamente qualificados para enfrentar esses desafios. A evolução da tecnologia e o surgimento das plataformas digitais multiplicaram a demanda por especialistas capazes de unir criatividade, design e funcionalidade. Nesse sentido, a TECH apresenta um curso inovador e 100% online que responde às exigências atuais do mercado e permite ao aluno se preparar com as ferramentas mais avançadas na área do Design Multimídia.





“

Graças a este Mestrado totalmente online, você dominará as técnicas mais modernas de Design Multimídia para criar conteúdos digitais impactantes”

Em uma sociedade marcada pela experiência digital, o Design Multimídia tornou-se uma peça essencial para conectar marcas, produtos e serviços com seus públicos. A constante evolução das interfaces, o crescimento das plataformas digitais e a necessidade de criar conteúdos visuais e interativos impactantes tornaram esta área uma das mais procuradas no âmbito tecnológico.

Neste contexto, a TECH apresenta um exclusivo Mestrado em Design Multimídia. Este programa combina uma sólida base teórica com uma orientação prática centrada nas tendências mais atuais do ambiente digital. Através do seu conteúdo especializado, permite adquirir competências em design de interfaces, animação digital, modelagem 3D, edição de vídeo e criação de ambientes interativos. Dominar essas habilidades não só amplia o campo de atuação profissional, mas também abre oportunidades para acessar projetos inovadores, liderar desenvolvimentos visuais ou colaborar com equipes multidisciplinares em ambientes altamente criativos e tecnológicos. Além disso, posiciona o aluno com uma vantagem competitiva em relação aos perfis tradicionais do design.

Por ser um curso 100% online, oferece uma experiência flexível que se adapta às exigências dos profissionais do setor tecnológico. A possibilidade de acessar os conteúdos a qualquer momento e de qualquer lugar permite conciliar os estudos com outras responsabilidades sem perder a qualidade acadêmica. Esta modalidade potencia a autonomia, promove a aprendizagem ativa e permite avançar a um ritmo personalizado, integrando o conhecimento de forma mais eficaz e prática.

A TECH aposta em uma metodologia inovadora, apoiada por recursos digitais de última geração. Isso transforma a experiência acadêmica em um processo dinâmico, atualizado e alinhado com as necessidades reais do ambiente digital e do mercado de trabalho atual.

Este **Mestrado em Design Multimídia** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Tecnologia Multimídia
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ♦ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Sua ênfase especial em metodologias inovadoras em Tecnologia Multimídia
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a 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 criará gráficos em movimento e animações de alta qualidade para divulgação em plataformas como redes sociais”

“

Você promoverá a inovação na narrativa visual digital combinando interatividade, som e movimento com critérios técnicos sólidos”

Seu corpo docente inclui profissionais da área de Design Multimídia, que trazem para este programa a experiência de seu trabalho, além de especialistas reconhecidos de empresas de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará um estudo imersivo e programado para capacitar em situações reais.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o aluno deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do programa. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo, realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

Aperfeiçoe seu domínio da cor e da tipografia, dois elementos fundamentais na composição visual, para criar designs mais atraentes, equilibrados e comunicativos.

O sistema Relearning da TECH permitirá que o aluno aprenda com menos esforço e mais rendimento, envolvendo-se mais na sua especialização como Designer Multimídia.



02

Por que estudar na TECH?

A TECH é a maior universidade digital do mundo. Com um impressionante catálogo de mais de 14.000 programas universitários, disponíveis em 11 idiomas, a TECH se posiciona como líder em empregabilidade, com uma taxa de inserção profissional de 99%. Além disso, conta com um vasto corpo docente formado por mais de 6.000 professores de prestígio internacional.



“

Estude na maior universidade digital do mundo e garanta seu sucesso profissional. O futuro começa na TECH”

A melhor universidade online do mundo de acordo com a FORBES

A conceituada revista Forbes, especializada em negócios e finanças, destacou a TECH como «a melhor universidade online do mundo». Foi o que afirmou recentemente em um artigo de sua edição digital, no qual faz referência à história de sucesso dessa instituição, «graças à oferta acadêmica que oferece, à seleção de seu corpo docente e a um método de aprendizagem inovador destinado a formar os profissionais do futuro».

Forbes
Melhor universidade
online do mundo

Plano
de estudos
mais completo

Os planos de estudos mais completos do panorama universitário

A TECH oferece os planos de estudos mais completos do cenário universitário, com programas que abrangem conceitos fundamentais e, ao mesmo tempo, os principais avanços científicos em suas áreas específicas. Além disso, esses programas são continuamente atualizados para garantir aos alunos a vanguarda acadêmica e as habilidades profissionais mais procuradas. Dessa forma, os programas da universidade proporcionam aos seus alunos uma vantagem significativa para impulsionar suas carreiras rumo ao sucesso.

A melhor equipe de professores top internacional

A equipe de professores da TECH é composta por mais de 6.000 profissionais de renome internacional. Professores, pesquisadores e executivos seniores de multinacionais, incluindo Isaiah Covington, técnico de desempenho do Boston Celtics; Magda Romanska, pesquisadora principal do Harvard MetaLAB; Ignacio Wistumba, presidente do departamento de patologia molecular translacional do MD Anderson Cancer Center; e D.W. Pine, diretor de criação da revista TIME, entre outros.

Equipe de professores
TOP
Internacional

A maior universidade digital do mundo

A TECH é a maior universidade digital do mundo. Somos a maior instituição educacional, com o melhor e mais amplo catálogo educacional digital, 100% online, abrangendo a grande maioria das áreas do conhecimento. Oferecemos o maior número de cursos próprios, pós-graduações e graduações oficiais do mundo. No total, são mais de 14.000 programas universitários em onze idiomas diferentes, o que nos torna a maior instituição de ensino do mundo.

A metodologia
mais eficaz

Um método de aprendizado único

A TECH é a primeira universidade a utilizar o *Relearning* em todos os seus cursos. É a melhor metodologia de aprendizagem online, credenciada com certificações internacionais de qualidade de ensino, fornecidas por agências educacionais de prestígio. Além disso, esse modelo acadêmico disruptivo é complementado pelo "Método do Caso", configurando assim uma estratégia única de ensino online. Também são implementados recursos didáticos inovadores, incluindo vídeos detalhados, infográficos e resumos interativos.

Nº.1
Mundial
A maior universidade
online do mundo

A universidade online oficial da NBA

A TECH é a Universidade Online Oficial da NBA. Por meio de um acordo com a maior liga de basquete do mundo, oferece aos seus alunos programas universitários exclusivos, além de uma grande variedade de recursos educacionais voltados para o negócio da liga e outras áreas da indústria esportiva. Cada programa tem um plano de estudos único e conta com palestrantes convidados excepcionais: profissionais com trajetórias esportivas destacadas que compartilham suas experiências sobre os temas mais relevantes.

Líderes em empregabilidade

A TECH se consolidou como a universidade líder em empregabilidade. 99% dos seus alunos conseguem um emprego na área que estudaram em até um ano após a conclusão de qualquer programa da universidade. Um número semelhante obtém uma melhoria imediata em sua carreira. Isso é possível graças a uma metodologia de ensino baseada na aquisição de competências práticas, essenciais para o desenvolvimento profissional.



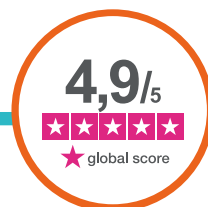
Google Partner Premier

A gigante da tecnologia Google concedeu à TECH o selo Google Partner Premier. Esse reconhecimento, disponível apenas para 3% das empresas no mundo, destaca a experiência eficaz, flexível e adaptada que a universidade oferece aos seus alunos. O reconhecimento não apenas credencia o máximo rigor, desempenho e investimento nas infraestruturas digitais da TECH, mas também coloca essa universidade como uma das empresas de tecnologia mais avançadas do mundo.



A Universidade mais bem avaliada por seus alunos

O site de avaliação Global score posicionou a TECH como a universidade mais bem avaliada do mundo por seus alunos. Esse portal de avaliações, o mais confiável e prestigiado, pois verifica e valida a autenticidade de cada opinião publicada, concedeu à TECH a sua classificação mais alta, 4,9 de 5, com base em mais de 1000 avaliações recebidas. Esses números colocam a TECH como referência absoluta de universidade internacional.



03

Plano de estudos

O Design Multimídia consolidou-se como um pilar fundamental no desenvolvimento de ambientes digitais inovadores e altamente interativos. Por isso, este plano de estudos foi concebido para oferecer uma abordagem integral que vai desde a concepção até à produção de projetos digitais avançados. Através de conteúdos atualizados e metodologias dinâmicas, permite desenvolver competências-chave que impulsionam a projeção profissional e facilitam a adaptação a um mercado em constante evolução.





“

Você criará experiências interativas aplicando conceitos de usabilidade, escalabilidade e Design centrado no usuário”

Módulo 1. Cultura audiovisual

- 1.1. Pós-modernidade no campo audiovisual
 - 1.1.1. O que é pós-modernismo?
 - 1.1.2. A cultura de massa na era pós-moderna
 - 1.1.3. A irrupção dos discursos argumentativos
 - 1.1.4. A cultura do simulacro
- 1.2. Semiótica: símbolos na cultura audiovisual
 - 1.2.1. O que é semiótica?
 - 1.2.2. Semiótica ou semiologia?
 - 1.2.3. Códigos semióticos
 - 1.2.4. Os motivos visuais
- 1.3. Aprendendo a olhar
 - 1.3.1. Imagem e contexto
 - 1.3.2. A visão etnográfica
 - 1.3.3. A fotografia como uma encruzilhada de olhares
 - 1.3.4. Antropologia visual
- 1.4. Composição da imagem
 - 1.4.1. Observações
 - 1.4.2. O equilíbrio dinâmico
 - 1.4.3. Peso e direção visual
 - 1.4.4. Regras básicas
- 1.5. A estética no audiovisual
 - 1.5.1. O que é a estética?
 - 1.5.2. Categorias estéticas
 - 1.5.3. O grotesco e o abjeto
 - 1.5.4. O kitsch e o camp
- 1.6. Novas e renovadas formas do audiovisual
 - 1.6.1. Vídeoarte viral
 - 1.6.2. O Big data como prática artística
 - 1.6.3. O vídeo mapping
 - 1.6.4. Os Vjs
- 1.7. Intertextualidade como estratégia criativa
 - 1.7.1. O que é intertextualidade?
 - 1.7.2. A indicação
 - 1.7.3. A ilusão
 - 1.7.4. O plágio
 - 1.7.5. A apropriação
 - 1.7.6. A autorreferencialidade
 - 1.7.7. A paródia
- 1.8. O diálogo das artes
 - 1.8.1. A intermediação
 - 1.8.2. Artes híbridas
 - 1.8.3. Classicismo e a separação das artes
 - 1.8.4. O romantismo e a união definitiva das artes
 - 1.8.5. Arte total das vanguardas
 - 1.8.6. Narrativas transmidiáticas
- 1.9. O novo cinema
 - 1.9.1. A relação entre filme, cultura e história
 - 1.9.2. Uma evolução tecnológica (im)previsível
 - 1.9.3. O cinema está morto!
 - 1.9.4. O cinema expandido
- 1.10. O auge do documentário
 - 1.10.1. O documentário
 - 1.10.2. Estratégias da objetividade
 - 1.10.3. O auge do falso documentário
 - 1.10.4. O found footage

Módulo 2. Introdução às cores

- 2.1. Cor, princípios e propriedades
 - 2.1.1. Introdução às cores
 - 2.1.2. Luz e cor: sinestesia cromática
 - 2.1.3. Atributos de cor
 - 2.1.4. Pigmentos e corantes
- 2.2. As cores no círculo cromático
 - 2.2.1. O círculo cromático
 - 2.2.2. Cores frias e quentes
 - 2.2.3. Cores primárias e derivados
 - 2.2.4. Relações de cor: harmonia e contraste
- 2.3. Psicologia das cores
 - 2.3.1. Construção do significado de uma cor
 - 2.3.2. A carga emocional
 - 2.3.3. Valor denotativo e conotativo
 - 2.3.4. Marketing emocional O peso da cor
- 2.4. Teoria da cor
 - 2.4.1. Uma teoria científica Isaac Newton
 - 2.4.2. A teoria das cores de Goethe
 - 2.4.3. Juntando-se à teoria da cor de Goethe
 - 2.4.4. Psicologia das cores de acordo com Eva Heller
- 2.5. Insistindo na classificação por cores
 - 2.5.1. O cone duplo de Guillermo Ostwald
 - 2.5.2. Albert Munsell é sólido
 - 2.5.3. O cubo de Alfred Hicethier
 - 2.5.4. O triângulo CIE (Commission Internationale de l'Éclairage)
- 2.6. O estudo individual das cores
 - 2.6.1. Preto e Branco
 - 2.6.2. Cores neutras A escala de cinzas
 - 2.6.3. Monocromático, bicromático, policromado
 - 2.6.4. Aspectos simbólicos e psicológicos das cores

- 2.7. Modelos coloridos
 - 2.7.1. Modelo subtrativo Modo CMYK
 - 2.7.2. Modelo aditivo Modo RGB
 - 2.7.3. Modelo HSB
 - 2.7.4. Sistema Pantone Escala Pantone
- 2.8. De la Bauhaus a Murakami
 - 2.8.1. A Bauhaus e seus artistas
 - 2.8.2. A teoria Gestalt a serviço da cor
 - 2.8.3. Josef Albers A interação das cores
 - 2.8.4. Murakami, as conotações da ausência de cor
- 2.9. Cor no projeto de design
 - 2.9.1. Pop Art. A cor das culturas
 - 2.9.2. Criatividade e cor
 - 2.9.3. Artistas contemporâneos
 - 2.9.4. Análise a partir de diferentes pontos de vista e perspectivas
- 2.10. Gestão das cores no ambiente digital
 - 2.10.1. Espaços de cor
 - 2.10.2. Perfis de cor
 - 2.10.3. Calibração de monitores
 - 2.10.4. O que temos que ter em mente

Módulo 3. Linguagem audiovisual

- 3.1. Linguagem audiovisual
 - 3.1.1. Definição e estrutura
 - 3.1.2. As funções da linguagem audiovisual
 - 3.1.3. Símbolos em linguagem audiovisual
 - 3.1.4. História, seqüência, cena, toma e filmagem
- 3.2. A câmera e o som
 - 3.2.1. Conceitos básicos
 - 3.2.2. Os objetivos da câmera
 - 3.2.3. A importância dos sons
 - 3.2.4. Material suplementar

- 3.3. Composição do Enquadre
 - 3.3.1. Percepção do Enquadre
 - 3.3.2. Teoria da Gestalt
 - 3.3.3. Princípios de composição
 - 3.3.4. Iluminação
 - 3.3.5. Avaliação das tonalidades
- 3.4. Espaço
 - 3.4.1. O espaço fílmico
 - 3.4.2. O dentro e fora de campo
 - 3.4.3. Tipologia dos espaços
 - 3.4.4. Os não lugares
- 3.5. O tempo
 - 3.5.1. O tempo fílmico
 - 3.5.2. A sensação de continuidade
 - 3.5.3. As alterações temporais: o flashback e o flashforward
- 3.6. Impressão dinâmica
 - 3.6.1. O ritmo
 - 3.6.2. A montagem como um marcador de ritmo
 - 3.6.3. As origens da montagem e sua relação com a vida moderna
- 3.7. O movimento
 - 3.7.1. Tipos de movimento
 - 3.7.2. Movimentos da câmera
 - 3.7.3. Acessórios
- 3.8. A Gramática do cinema
 - 3.8.1. O processo audiovisual A escala
 - 3.8.2. O plano
 - 3.8.3. Tipologia dos planos
 - 3.8.4. Tipologia de planos de acordo com o ângulo
- 3.9. A dramatização do argumento
 - 3.9.1. A estrutura do roteiro
 - 3.9.2. História, argumento e estilo
 - 3.9.3. O paradigma de Syd Field
 - 3.9.4. Tipos de narradores

- 3.10. A construção de personagens
 - 3.10.1. A personagem da narrativa de hoje
 - 3.10.2. O herói, segundo Joseph Campbell
 - 3.10.3. O herói pós-clássico
 - 3.10.4. Os 10. Mandamentos de Robert McKee
 - 3.10.5. A Transformação de personagens
 - 3.10.6. Anagnorisis

Módulo 4. Gráficos de movimento

- 4.1. Introdução aos gráficos em movimento
 - 4.1.1. O que é um gráfico de movimento ou motion graphic?
 - 4.1.2. Função
 - 4.1.3. Características
 - 4.1.4. Técnicas de motion graphic
- 4.2. O cartooning
 - 4.2.1. O que é?
 - 4.2.2. Princípios básicos do Cartooning
 - 4.2.3. Design volumétrico vs. Gráfico
 - 4.2.4. Referências
- 4.3. O Design de personagens ao longo da história
 - 4.3.1. Anos 20: Rubber Hose
 - 4.3.2. Anos 40: Preston Blair
 - 4.3.3. Anos 50. e 60. Cubismo cartoon
 - 4.3.4. Personagens complementários
- 4.4. Introdução à animação de personagens em After Effects
 - 4.4.1. Método de animação
 - 4.4.2. Movimento de vetores
 - 4.4.3. Princípios animados
 - 4.4.4. Timing

- 4.5. Projeto: animação de personagens
 - 4.5.1. Geração de ideias
 - 4.5.2. Storyboard
 - 4.5.3. Primeira fases de projeto de personagens
 - 4.5.4. Segunda fase de projeto de personagens
- 4.6. Projeto: desenvolvimento de layouts
 - 4.6.1. O que entendemos por layouts?
 - 4.6.2. Primeiros passos no desenvolvimento de layout
 - 4.6.3. Consolidando os layouts
 - 4.6.4. Criando o animatic
- 4.7. Projeto: desenvolvendo a visualidade da personagem
 - 4.7.1. Desenvolvendo a visualidade da personagem
 - 4.7.2. Desenvolvendo a visualidade do pano de fundo
 - 4.7.3. Desenvolvimento visual de elementos extras
 - 4.7.4. Correções e ajustes
- 4.8. Projeto: desenvolvimento de cena
 - 4.8.1. Concretização de esboços
 - 4.8.2. Styleframes
 - 4.8.3. Preparar desenhos para animação
 - 4.8.4. Correções
- 4.9. Projeto: animação I
 - 4.9.1. Preparando a cena
 - 4.9.2. Os primeiros movimentos
 - 4.9.3. A fluidez de movimentos
 - 4.9.4. Correções visuais
- 4.10. Projeto: animação II
 - 4.10.1. Animar o rosto da personagem
 - 4.10.2. Considerando as expressões faciais
 - 4.10.3. Animar as ações
 - 4.10.4. Ação caminhar
 - 4.10.5. Apresentação de propostas

Módulo 5. Design para televisão

- 5.1. O mundo da televisão
 - 5.1.1. Como a televisão influencia nosso estilo de vida?
 - 5.1.2. Alguns dados científicos
 - 5.1.3. Design gráfico em televisão
 - 5.1.4. Diretrizes de design para televisão
- 5.2. Efeitos da televisão
 - 5.2.1. Efeitos no aprendizado
 - 5.2.2. Efeitos emocionais
 - 5.2.3. Efeitos na resposta
 - 5.2.4. Efeitos no comportamento
- 5.3. Televisão e consumo
 - 5.3.1. Consumo de publicidade na televisão
 - 5.3.2. Medidas para consumo crítico
 - 5.3.3. A associação de telespectadores
 - 5.3.4. Novas plataformas no consumo televisivo
- 5.4. Identidade televisiva
 - 5.4.1. Falar sobre identidade televisiva
 - 5.4.2. Funções de identidade em um meio televisivo
 - 5.4.3. TV branding
 - 5.4.4. Exemplos gráficos
- 5.5. Especificações de design para tela
 - 5.5.1. Especificações gerais
 - 5.5.2. Áreas de segurança
 - 5.5.3. Otimização
 - 5.5.4. Considerações nos textos
 - 5.5.5. Imagem e gráficos
- 5.6. Adobe After Effects: conhecendo a interface
 - 5.6.1. Para que serve este programa?
 - 5.6.2. A interface e o espaço de trabalho
 - 5.6.3. Ferramentas principais
 - 5.6.4. Criar composições, salvar arquivos e renderizar

- 5.7. Adobe After Effects: primeiras animações
 - 5.7.1. Camadas ou layers
 - 5.7.2. Principais fotogramas: Keyframes
 - 5.7.3. Exemplos de animação
 - 5.7.4. Curva de velocidade
- 5.8. Adobe After Effects: animações de textos e fundos
 - 5.8.1. Criação de telas para animação
 - 5.8.2. Animação na tela: primeiros passos
 - 5.8.3. Animação em tela: aprofundando as ferramentas
 - 5.8.4. Edição e renderização
- 5.9. O som na produção audiovisual
 - 5.9.1. O áudio sim, importa
 - 5.9.2. Princípios básicos da captação de som
 - 5.9.3. Trabalhar com som em Adobe After Effects
 - 5.9.4. Exportar som em Adobe After Effects
- 5.10. Criação de um projeto em Adobe After Effects
 - 5.10.1. Referências visuais
 - 5.10.2. Características do projeto
 - 5.10.3. Ideias, o que eu quero fazer?
 - 5.10.4. Realização do meu produto audiovisual

Módulo 6. Animação em 2D

- 6.1. Introdução à animação 2D
 - 6.1.1. O que é animação 2D?
 - 6.1.2. Origem e evolução do 2D
 - 6.1.3. Animação tradicional
 - 6.1.4. Projetos realizados em 2D
- 6.2. Princípios da animação I
 - 6.2.1. Contexto
 - 6.2.2. Squash and stretch
 - 6.2.3. Antecipação
 - 6.2.4. Staging





- 6.3. Princípios da animação II
 - 6.3.1. Straight Ahead Action and Pose to Pose
 - 6.3.2. Follow Through and Overlapping Action
 - 6.3.3. Slow In and Slow Out
 - 6.3.4. Arcs
 - 6.3.5. Secondary Action
- 6.4. Princípios da animação III
 - 6.4.1. Timing
 - 6.4.2. Exaggeration
 - 6.4.3. Solid Drawing
 - 6.4.4. Appeal
- 6.5. Animação digital
 - 6.5.1. Animação e interpolação de chaves digitais
 - 6.5.2. Cartoon animation vs. Personagens virtuais
 - 6.5.3. Animação digital com encaixe e lógica
 - 6.5.4. Surgimento de novas técnicas de animação
- 6.6. Animação em equipe papéis
 - 6.6.1. Diretor de animação
 - 6.6.2. O supervisor de animação
 - 6.6.3. O animador
 - 6.6.4. O assistente e o interpositor
- 6.7. Curtas animados 2D Referências
 - 6.7.1. Paperman
 - 6.7.2. Morning cowboy
 - 6.7.3. My moon
 - 6.7.4. Prática I: em busca de curtas-metragens
- 6.8. Projeto de animação: construa sua cidade
 - 6.8.1. Iniciação: Ferramenta 3D no Illustrator
 - 6.8.2. Escolha tipográfica
 - 6.8.3. Desenvolvimento da cidade
 - 6.8.4. Construção de elementos secundários
 - 6.8.5. Os carros

- 6.9. Projeto de animação: animar os elementos
 - 6.9.1. Exportar a Adobe After Effects
 - 6.9.2. Animando elementos principais
 - 6.9.3. Animando elementos secundários
 - 6.9.4. Animação final
- 6.10. Adaptação a novas telas Finalização do projeto
 - 6.10.1. Novidades em tipos de telas
 - 6.10.2. Renderização
 - 6.10.3. Handbrake
 - 6.10.4. Apresentação

Módulo 7. Projetos de animação

- 7.1. Introdução ao stop motion
 - 7.1.1. Definição de conceitos
 - 7.1.2. Diferenças entre stop motion e desenho animado
 - 7.1.3. Usos do stop motion e princípios
 - 7.1.4. Tipos de stop motion
- 7.2. Contexto histórico
 - 7.2.1. Os inícios do stop motion
 - 7.2.2. Stop Motion como técnicas de efeitos visuais
 - 7.2.3. A evolução do stop motion
 - 7.2.4. Referências Bibliográficas
- 7.3. Pensando na animação
 - 7.3.1. Noções básicas de animação
 - 7.3.2. Materiais e ferramentas
 - 7.3.3. Software de animação stop motion
 - 7.3.4. Stop motion studio para celular
- 7.4. Aspectos técnicos do stop motion
 - 7.4.1. A câmara
 - 7.4.2. Iluminação
 - 7.4.3. A edição
 - 7.4.4. Programas de edição
- 7.5. Criação de histórias
 - 7.5.1. Como criar uma história?
 - 7.5.2. Elementos dentro da narração
 - 7.5.3. A figura do narrador
 - 7.5.4. Dicas para criar histórias curtas
- 7.6. Criando personagens
 - 7.6.1. O processo criativo
 - 7.6.2. Tipos de personagens
 - 7.6.3. Características de personagens
 - 7.6.4. Prática I: criar uma ficha com as características das personagens
- 7.7. A criação de marionetes em Stop Motion
 - 7.7.1. Contar histórias com fantoches
 - 7.7.2. Outorgar características
 - 7.7.3. Materiais
 - 7.7.4. Referências visuais
- 7.8. Criando cenários
 - 7.8.1. A cenografia
 - 7.8.2. A importância de um bom cenário
 - 7.8.3. Delimitação de orçamento
 - 7.8.4. Referências visuais
- 7.9. Animação em Stop Motion
 - 7.9.1. A animação de objetos
 - 7.9.2. Animação de recortes
 - 7.9.3. As silhuetas
 - 7.9.4. Teatro de sombras
- 7.10. Projeto em Stop Motion
 - 7.10.1. Apresentação e explicação do projeto
 - 7.10.2. Busca de ideias e referências
 - 7.10.3. Preparando nosso projeto
 - 7.10.4. Análise de resultados

Módulo 8. Design 3D

- 8.1. 3D em videogames: por que é importante?
 - 8.1.1. História do 3D por computador
 - 8.1.2. Implementação do 3D em videogames
 - 8.1.3. Técnicas para a otimização de 3D em videogames
 - 8.1.4. Interação entre softwares gráficos e motores de jogos
- 8.2. Modelagem 3D: Maya
 - 8.2.1. Filosofia do Maya
 - 8.2.2. Capacidades do Maya
 - 8.2.3. Projetos desenvolvidos com o Autodesk Maya
 - 8.2.4. Introdução às ferramentas de modelagem, rigging e texturização
- 8.3. Modelagem 3D: Blender
 - 8.3.1. Filosofia do Blender
 - 8.3.2. Passado, presente e futuro
 - 8.3.3. Projetos desenvolvidos com o Blender
 - 8.3.4. Blender Cloud
 - 8.3.5. Introdução às ferramentas de modelagem, rigging e texturização
- 8.4. Modelagem 3D: ZBrush
 - 8.4.1. Filosofia do ZBrush
 - 8.4.2. Integração do ZBrush em um pipeline de produção
 - 8.4.3. Vantagens e desvantagens em relação ao Blender
 - 8.4.4. Análise de designs desenvolvidos no ZBrush
- 8.5. Texturização 3D: Substance Designer
 - 8.5.1. Introdução ao Substance Designer
 - 8.5.2. Filosofia do Substance Designer
 - 8.5.3. Substance Designer na produção de videogames
 - 8.5.4. Interação entre Substance Designer e Substance Painter
- 8.6. Texturização 3D: Substance Painter
 - 8.6.1. Para que é utilizado o Substance Painter?
 - 8.6.2. Substance Painter e sua padronização
 - 8.6.3. Substance Painter na texturização estilizada
 - 8.6.4. Substance Painter na texturização realista
 - 8.6.5. Análise de modelos texturizados
- 8.7. Texturização 3D: Substance Alchemist
 - 8.7.1. O que é o Substance Alchemist?
 - 8.7.2. Workflow do Substance Alchemist
 - 8.7.3. Alternativas ao Substance Alchemist
 - 8.7.4. Exemplos de projetos
- 8.8. Renderização: Mapeamento de texturas e baking
 - 8.8.1. Introdução ao mapeamento de texturas
 - 8.8.2. Mapeamento de UVs
 - 8.8.3. Otimização de UVs
 - 8.8.4. UDIMs
 - 8.8.5. Integração com softwares de texturização
- 8.9. Renderização: Iluminação avançada
 - 8.9.1. Técnicas de iluminação
 - 8.9.2. Equilíbrio de contrastes
 - 8.9.3. Equilíbrio de cores
 - 8.9.4. Iluminação em videogames
 - 8.9.5. Otimização de recursos
 - 8.9.6. Iluminação pré-renderizada vs. iluminação em tempo real
- 8.10. Renderização: Cenas, Render Layers e Passes
 - 8.10.1. Uso de cenas
 - 8.10.2. Utilidade dos Render Layers
 - 8.10.3. Utilidade dos Passes
 - 8.10.4. Integração dos Passes no Photoshop

Módulo 9. Fotografia digital

- 9.1. Introdução ao meio fotográfico contemporâneo
 - 9.1.1. Origens da fotografia: a câmera escura
 - 9.1.2. A fixação da imagem Marcos: o daguerreótipo e o calótipo
 - 9.1.3. A câmera pinhole
 - 9.1.4. Polaroid Kodak e a popularização do meio
- 9.2. Princípios de fotografia digital
 - 9.2.1. Street photography: a fotografia como espelho social
 - 9.2.2. Fundamentos da imagem digital
 - 9.2.3. JPG e RAW
 - 9.2.4. Laboratório digital
- 9.3. Conceitos fotográficos, equipamentos e técnicas
 - 9.3.1. A câmera: ângulo visual e lentes
 - 9.3.2. Fotômetro Ajuste à exposição
 - 9.3.3. Elementos de controle da imagem
 - 9.3.4. Prática I: controlando a câmera
- 9.4. Iluminação
 - 9.4.1. A luz natural e sua importância
 - 9.4.2. Propriedades da luz
 - 9.4.3. A luz contínua e a luz modelada
 - 9.4.4. Esquemas de iluminação
 - 9.4.5. Acessórios para manipular a luz
 - 9.4.6. Os fundos Ferramentas comerciais
- 9.5. Flash
 - 9.5.1. Principais funções do flash
 - 9.5.2. Tipos de flash
 - 9.5.3. Flash de antorcha
 - 9.5.4. Vantagens e Desvantagens
- 9.6. Fotografia com câmera profissional
 - 9.6.1. Fotografia Lifestyle. Em busca de lugares
 - 9.6.2. Prática II: jogos de luz
 - 9.6.3. Prática III: espaços negativos
 - 9.6.4. Prática IV: capturar a emoção

- 9.7. Fotografia móvel: uma introdução
 - 9.7.1. Nossa câmera de bolso e outros materiais
 - 9.7.2. Alcançar a melhor qualidade
 - 9.7.3. Truques de composição
 - 9.7.4. Criação de ambiente
- 9.8. Fotografia móvel: um projeto
 - 9.8.1. Os flatlay
 - 9.8.2. Fotografia de interiores
 - 9.8.3. Ideias criativas: por onde começar?
 - 9.8.4. Prática VI: primeiras fotografias
- 9.9. Fotografia móvel: edição
 - 9.9.1. Edição de fotos com Snapseed
 - 9.9.2. Edição de fotos com VSCO
 - 9.9.3. Edição de fotos com Instagram
 - 9.9.4. Prática IV: editar suas fotografias
- 9.10. O projeto fotográfico criativo
 - 9.10.1. Autores de referência na criação fotográfica contemporânea
 - 9.10.2. O portfólio fotográfico
 - 9.10.3. Referências visuais do portfólio
 - 9.10.4. Construa seu portfólio de resultados

Módulo 10. Tipografia

- 10.1. Introdução à Tipografia
 - 10.1.1. O que é tipografia?
 - 10.1.2. O papel da tipografia no design gráfico
 - 10.1.3. Sequência, contraste, forma e contraforma
 - 10.1.4. Relação e diferenças entre tipografia, caligrafia e lettering
- 10.2. As múltiplas origens da escrita
 - 10.2.1. Escrita ideográfica
 - 10.2.2. O alfabeto fenício
 - 10.2.3. O alfabeto romano
 - 10.2.4. A Reforma Carolíngia
 - 10.2.5. O alfabeto latino moderno

- 10.3. Início da tipografia
 - 10.3.1. A imprensa gráfica, uma nova era Os primeiros tipógrafos
 - 10.3.2. A Revolução Industrial: a litografia
 - 10.3.3. Modernismo: os primórdios da tipografia comercial
 - 10.3.4. A vanguarda
 - 10.3.5. Período entre guerras
- 10.4. O papel das escolas de design na tipografia
 - 10.4.1. La Bauhaus
 - 10.4.2. Herbert Bayer
 - 10.4.3. Psicologia da Gestalt
 - 10.4.4. A Escola Suíça
- 10.5. Tipografia atual
 - 10.5.1. 1960-1970. precursores da revolta
 - 10.5.2. Pós-modernismo, desconstrutivismo e tecnologia
 - 10.5.3. Para onde se dirige a tipografia?
 - 10.5.4. Tipos de interface que definem as tendências
- 10.6. Forma tipográfica I
 - 10.6.1. Anatomia da caligrafia
 - 10.6.2. Medidas e atributos do tipo
 - 10.6.3. As famílias tipográficas
 - 10.6.4. Maiúsculas, minúsculas e pequenos títulos
 - 10.6.5. Diferença entre tipografia, fonte e família de tipos de letra
 - 10.6.6. Filetes, linhas e elementos geométricos
- 10.7. Forma tipográfica II
 - 10.7.1. A combinação tipográfica
 - 10.7.2. Formatos de fontes (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 10.7.3. Licenças tipográficas
 - 10.7.4. Quem deve comprar a licença, cliente ou designer?
- 10.8. Revisão de textos Composição de textos
 - 10.8.1. O espaçamento entre as letras. Tracking e kerning
 - 10.8.2. O espaço entre as palavras O quadratín
 - 10.8.3. Espaçamento entre linhas
 - 10.8.4. O corpo do texto
 - 10.8.5. Atributos de texto
- 10.9. O desenho das letras
 - 10.9.1. O processo criativo
 - 10.9.2. Materiais tradicionais e digitais
 - 10.9.3. O uso do tablet gráfico e do iPad
 - 10.9.4. Tipografia digital: contornos e bitmaps
- 10.10. Cartazes tipográficos
 - 10.10.1. A caligrafia como base para o desenho de cartas
 - 10.10.2. Como fazer uma composição tipográfica impactante?
 - 10.10.3. Referências visuais
 - 10.10.4. A fase de esboço
 - 10.10.5. Projeto



Descubra o impacto da animação 2D na indústria audiovisual e crie personagens e cenários cheios de dinamismo para videogames”

04

Objetivos de ensino

Este programa tem como objetivo principal proporcionar uma visão integral do Design Multimídia, combinando inovação tecnológica com critérios estéticos e funcionais. Para isso, aprofunda áreas-chave como a interatividade digital, a realidade aumentada e a otimização de interfaces para diferentes dispositivos. Além disso, incentiva o pensamento criativo e a capacidade de adaptação às novas tendências do setor. Através de uma abordagem prática e estratégica, procura desenvolver competências para a gestão de projetos digitais, produção audiovisual avançada e criação de experiências imersivas, impulsionando assim o crescimento profissional num ambiente altamente competitivo e em constante evolução.



“

Você terá um conhecimento integral sobre a narrativa digital aplicada ao storytelling multimídia e à criação de produtos digitais imersivos”



Objetivos gerais

- ♦ Dominar os princípios do Design Multimídia para a criação de conteúdos digitais atraentes, funcionais e inovadores em diferentes ambientes digitais
- ♦ Aplicar ferramentas avançadas de design digital para a produção de interfaces interativas, animações e ambientes visuais adaptados a diversas plataformas
- ♦ Desenvolver competências em modelagem 3D e animação para a criação de experiências visuais imersivas em setores como videogames, publicidade e entretenimento
- ♦ Integrar interatividade e usabilidade em projetos digitais, garantindo uma experiência de usuário ótima e acessível
- ♦ Explorar o potencial da realidade aumentada e virtual, compreendendo suas aplicações no desenvolvimento de ambientes digitais inovadores
- ♦ Otimizar a gestão de projetos multimídia por meio de metodologias ágeis e estratégias de produção eficientes
- ♦ Aplicar técnicas avançadas de edição e pós-produção audiovisual para o desenvolvimento de materiais visuais de alta qualidade
- ♦ Integrar tendências emergentes em Design Multimídia, adaptando-se às mudanças tecnológicas e às demandas do mercado digital
- ♦ Promover a criatividade e o pensamento crítico na resolução de problemas de design e comunicação visual
- ♦ Potenciar o perfil profissional no âmbito digital, melhorando a capacidade de liderança e a inserção em indústrias criativas e tecnológicas





Objetivos específicos

Módulo 1. Cultura audiovisual

- ♦ Analisar a evolução dos meios audiovisuais e seu impacto na sociedade
- ♦ Compreender os fundamentos teóricos da linguagem visual e narrativa no mundo audiovisual
- ♦ Identificar os elementos-chave da estética e da composição nas produções multimídia
- ♦ Explorar a influência da tecnologia na transformação do conteúdo audiovisual

Módulo 2. Introdução às cores

- ♦ Conhecer os fundamentos da teoria da cor e sua aplicação no design digital
- ♦ Compreender a psicologia da cor e o seu impacto na percepção visual
- ♦ Aplicar combinações cromáticas eficazes em projetos audiovisuais e multimídia
- ♦ Analisar o uso da cor em diferentes meios e suportes digitais

Módulo 3. Linguagem audiovisual

- ♦ Identificar os princípios narrativos e estruturais na produção audiovisual
- ♦ Explorar o uso de planos, enquadramentos e movimentos de câmera na comunicação visual
- ♦ Analisar a relação entre som e imagem na construção do significado audiovisual
- ♦ Aplicar conceitos de montagem e edição na criação de materiais multimídia

Módulo 4. Gráficos de movimento

- ♦ Compreender os princípios do design de gráficos em movimento e sua aplicação em multimídia
- ♦ Aplicar técnicas de animação e efeitos visuais em projetos gráficos dinâmicos
- ♦ Explorar ferramentas e softwares especializados em *motion graphics*
- ♦ Criar composições audiovisuais impactantes através da integração de gráficos animados

Módulo 5. Design para televisão

- ♦ Analisar as particularidades do design gráfico aplicado ao meios televisivos
- ♦ Desenvolver identidades visuais adaptadas às exigências da televisão
- ♦ Aplicar técnicas de animação e gráficos para transmissões ao vivo e gravadas
- ♦ Otimizar a apresentação visual de conteúdos televisivos através do design digital

Módulo 6. Animação em 2D

- ♦ Explorar os princípios da animação tradicional e sua aplicação digital
- ♦ Utilizar software especializado para a criação de personagens e cenas animadas em 2D
- ♦ Aplicar técnicas de animação por interpolação e quadro a quadro
- ♦ Criar sequências animadas fluidas e expressivas para diversos formatos

Módulo 7. Projetos de animação

- ♦ Gerenciar o processo de desenvolvimento de um projeto de animação, desde a conceituação até a produção
- ♦ Aplicar metodologias de trabalho colaborativo em ambientes de animação digital
- ♦ Integrar elementos visuais, sonoros e narrativos na criação de animações complexas
- ♦ Avaliar a viabilidade técnica e artística de projetos de animação

Módulo 8. Modelagem 3D

- ♦ Conhecer os fundamentos da modelagem tridimensional e sua aplicação em ambientes digitais
- ♦ Utilizar software de modelagem para a criação de personagens, cenários e objetos em 3D
- ♦ Aplicar técnicas de texturização e iluminação para aumentar o realismo em modelos 3D
- ♦ Integrar modelos tridimensionais em produções audiovisuais e videogames





Módulo 9. Fotografia digital

- ♦ Dominar os princípios da fotografia digital e sua aplicação em projetos multimídia
- ♦ Usar ferramentas e técnicas de edição para aperfeiçoar a qualidade visual das imagens
- ♦ Explorar a composição fotográfica como elemento-chave na narrativa visual
- ♦ Aplicar iluminação e cor na captura e pós-produção fotográfica

Módulo 10. Tipografia

- ♦ Compreender a importância da tipografia no design gráfico e multimídia
- ♦ Aplicar princípios de legibilidade e hierarquia visual em projetos audiovisuais
- ♦ Explorar o design e a animação tipográfica para uso em gráficos em movimento
- ♦ Integrar tipografias de maneira eficaz em produções digitais e audiovisuais

“*Você desenvolverá estratégias de comunicação visual eficazes para criar identidades gráficas que transmitam mensagens impactantes em diversos ambientes digitais*”

05

Oportunidades profissionais

O setor do Design Multimídia está em constante evolução, impulsionado pela digitalização e pela crescente demanda por conteúdos visuais inovadores. Nesse contexto, as oportunidades de trabalho estão se expandindo em diversos setores, desde publicidade e entretenimento até desenvolvimento tecnológico. Além disso, a integração de ferramentas avançadas permite acessar funções especializadas em animação, modelagem 3D e design interativo. Por outro lado, a versatilidade dessa disciplina facilita a inserção em empresas, agências criativas ou o desenvolvimento profissional independente. Assim, este programa oferece uma preparação integral para se destacar em um mercado altamente competitivo e em constante transformação.



“

Você combinará a lógica da programação e a sensibilidade estética para oferecer soluções altamente voltadas para o futuro”

Perfil do aluno

Os alunos deste programa se destacam pela capacidade de criar soluções visuais inovadoras em ambientes digitais dinâmicos. O profissional pode desenvolver projetos impactantes em diversos formatos e plataformas graças ao domínio da linguagem audiovisual, da animação e do design interativo. Além disso, sua habilidade em integrar ferramentas tecnológicas avançadas permite otimizar fluxos de trabalho e se adaptar às tendências do setor. Por outro lado, sua visão estratégica e criativa facilita a conceituação de conteúdos visuais eficazes, melhorando a comunicação nos meios digitais. Assim, você estará preparado para enfrentar os desafios de um mercado em constante evolução com uma abordagem inovadora.

Expandir seus horizontes profissionais com habilidades versáteis aplicáveis em diversos setores criativos, desde a produção cinematográfica até o marketing digital.

- ♦ **Pensamento crítico e resolução de problemas:** Capacidade de analisar desafios do Design multimídia e propor soluções criativas e funcionais
- ♦ **Adaptabilidade e aprendizagem contínua:** Capacidade de incorporar novas tecnologias e tendências no desenvolvimento de projetos audiovisuais
- ♦ **Comunicação visual e digital:** Domínio de ferramentas e linguagens gráficas para transmitir mensagens de forma eficaz em diferentes formatos e plataformas
- ♦ **Gestão de projetos e trabalho em equipe:** Competência para coordenar processos criativos, colaborar com profissionais de diversas áreas e cumprir objetivos em ambientes dinâmicos





Depois de concluir o programa universitário, você poderá aplicar seus conhecimentos e habilidades nas seguintes funções:

1. **Designer multimídia:** Cria e desenvolve conteúdos visuais interativos para plataformas digitais, integrando gráficos, animação e design audiovisual.
2. **Animador 2D e 3D:** Cria personagens, cenários e efeitos animados para produções audiovisuais, publicidade, videogames e mídias digitais.
3. **Diretor de arte digital:** Supervisiona a identidade visual de projetos multimídia, garantindo a coerência estética e conceitual em cada design.
4. **Especialista em Motion Graphics:** Desenvolve animações gráficas dinâmicas para vídeos corporativos, publicidade, cinema e redes sociais.
5. **Designer de experiência do usuário (UX/ UI):** Otimiza a usabilidade e o design visual de interfaces digitais, melhorando a interação com os usuários.
6. **Modelador 3D:** Cria objetos e personagens tridimensionais para aplicações em animação, videogames, realidade virtual e efeitos visuais.
7. **Fotógrafo digital e editor de imagem:** Captura e edita imagens para campanhas publicitárias, meios digitais e projetos criativos.
8. **Designer de branding e conteúdo digital:** Desenvolve identidades visuais e material gráfico para marcas em ambientes digitais e redes sociais.



Especialize-se em design UX/UI e otimize a experiência digital dos usuários, criando interfaces intuitivas e atraentes para aplicativos web”

06

Metodologia de estudo

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

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



“

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

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

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

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

“

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



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

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

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

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

“

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

Case studies ou Método de caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

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

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

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

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



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

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

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

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

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

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos de acordo com o índice global score, obtendo 4,9 de 5 pontos.

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

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



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



Material de estudo

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

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



Práticas de aptidões e competências

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



Resumos interativos

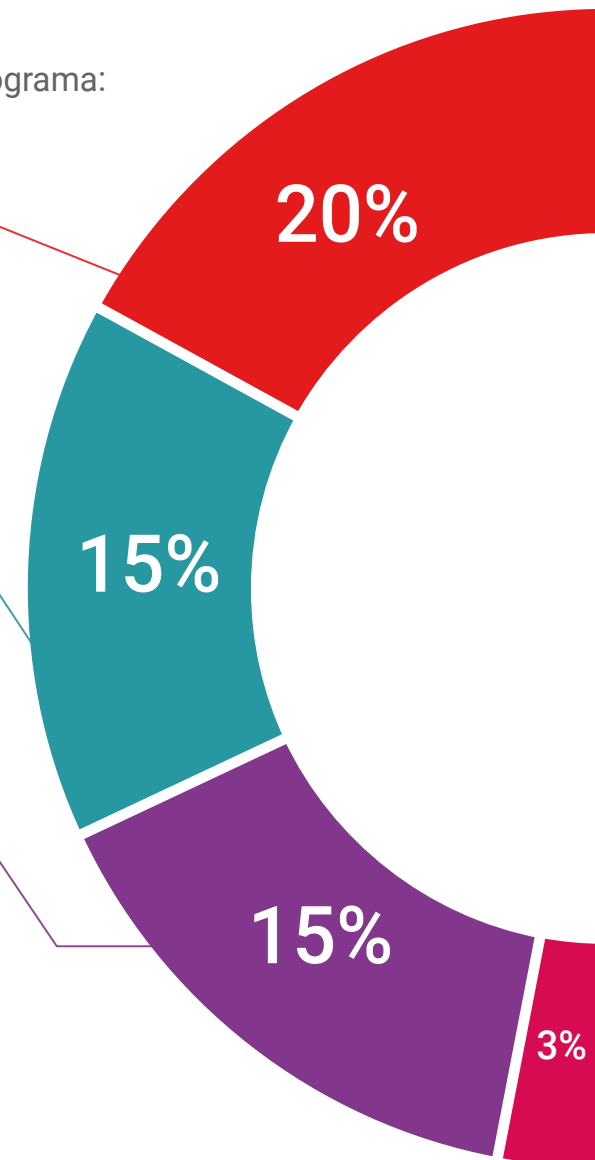
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

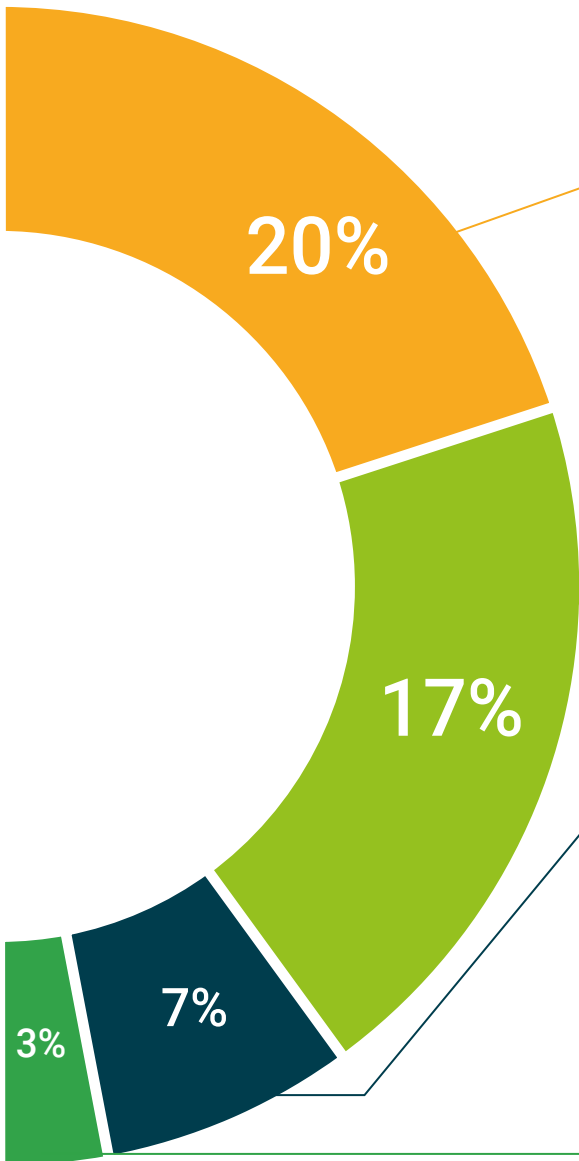
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

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





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Masterclasses

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

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



Guias rápidos de ação

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



07

Certificação

O Mestrado em Mestrado em Design Multimídia garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado **Mestrado em Design Multimídia** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([boletim oficial](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

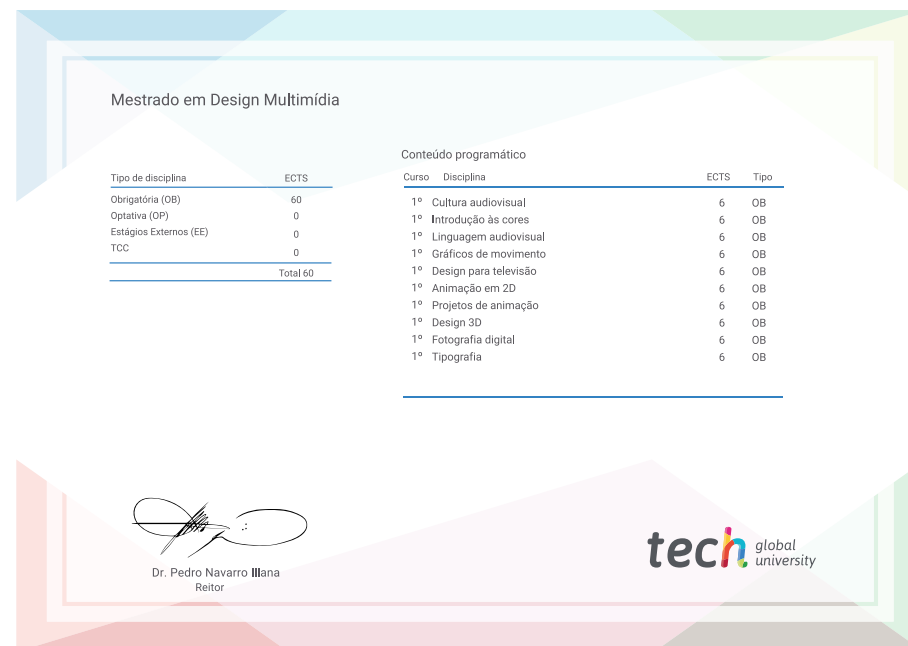
Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Mestrado em Design Multimídia**

Modalidade: **Online**

Duração: **12 meses**

Créditos: **60 ECTS**



*Apostila de Haia: "Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH Global University 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 qualidade

desenvolvimento site

tech global
university

Mestrado

Design Multimédia

- » Modalidade: Online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 60 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Mestrado

Design Multimídia

