

# Advanced Master

## Ilustração e Design Multimédia



## Advanced Master Ilustração e Design Multimédia

- » Modalidade: online
- » Duração: 2 anos
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 120 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/videojogos/advanced-master/advanced-master-ilustracap-design-multimedia](http://www.techtute.com/pt/videojogos/advanced-master/advanced-master-ilustracap-design-multimedia)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competências

---

*pág. 16*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 20*

05

Metodologia

---

*pág. 40*

06

Certificação

---

*pág. 48*

# 01

# Apresentação

A indústria dos videojogos posicionou-se como um dos setores económicos e artísticos mais importantes, impulsionando o desenvolvimento de um importante mercado profissional para os especialistas que podem participar neste tipo de projetos. Neste sentido, os designers e ilustradores multimédia desempenham um papel fundamental no aspeto artístico dos videojogos, razão pela qual são muito procurados pelas grandes empresas do setor. Por este motivo, a TECH criou este mestrado, com o qual o aluno poderá aprofundar aspetos como a modelação 3D, a animação 2D e 3D ou as mais poderosas ferramentas de ilustração. Tudo isto num cómodo formato 100% online e com os melhores recursos didáticos para garantir uma aprendizagem excelente.





“

*Aproveite esta oportunidade e especialize-se em Ilustração e Design Multimédia, abrindo as portas às melhores empresas da indústria dos videojogos”*

O design e a ilustração multimédia são elementos-chave na criação de videojogos, uma vez que contribuem grandemente para a sua apetência visual e experiência de jogo. Atualmente, os videojogos são uma indústria em constante evolução e crescimento, e os designers de multimédia e de ilustração têm um papel fundamental a desempenhar na criação de produtos inovadores e excitantes que atraiam o público e o mantenham envolvido. Manter-se informado sobre as técnicas e o software mais recentes é crucial neste domínio para garantir que os designs são eficazes e correspondem às expectativas do público.

O Advanced Master em Ilustração e Design Multimédia é um mestrado avançado concebido especificamente para os interessados em especializar-se no design de videojogos. O plano de estudos abrange um vasto leque de temas, desde o design gráfico e a animação 2D e 3D, até à modelação 3D e ao design de produtos para televisão e cinema. Os estudantes terão a oportunidade de adquirir competências e conhecimentos avançados para criar designs multimédia inovadores que farão com que os seus videojogos se destaquem. Além disso, inclui módulos sobre a criação de personagens, a criação de mundos e a aplicação de efeitos visuais, entre outros.

Uma das principais vantagens do Advanced Master em Ilustração e Design Multimédia é o facto de ser 100% online, o que significa que os alunos podem estudar ao seu próprio ritmo, sem restrições de tempo ou local. Os alunos terão também acesso a recursos de aprendizagem online, como vídeos técnicos, estudos de caso e exercícios teóricos e práticos, entre muitos outros

Este **Advanced Master em Ilustração e Design Multimédia** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em ilustração profissional e design multimédia
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático proporciona informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ Dá especial ênfase às metodologias inovadoras na criação de peças de e ilustrações multimédia
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



*A ilustração desempenha um papel fundamental no desenvolvimento dos videojogos atuais: domine as principais ferramentas nesta área graças ao Advanced Master da TECH"*

“

*Desenvolva todo o seu talento com a TECH e participe nos melhores projetos audiovisuais como ilustrador e designer multimédia”*

O seu corpo docente inclui profissionais da área do design que trazem a sua experiência profissional para este programa, bem como especialistas reconhecidos de empresas líderes e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um estudo imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o instrutor deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, o profissional contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Domine as mais recentes técnicas e softwares em design de videojogos graças a este Advanced Master.*

*Estude no seu próprio ritmo, sem restrições de tempo, graças à metodologia 100% online da TECH.*



# 02 Objetivos

O Advanced Master em Ilustração e Design Multimédia tem como objetivo ajudar o aluno a atingir os seus objetivos profissionais na indústria dos videojogos. Este mestrado avançado fornece-lhe as competências e técnicas de ilustração e design multimédia para se destacar nesta importante indústria. E para atingir esse objetivo, a certificação oferece uma capacitação abrangente na criação de personagens e mundos únicos para jogos de vídeo, bem como aspetos importantes da animação 2D e 3D e modelação 3D.





“

*Inscreva-se e especialize-se em design e modelação de cenários e objetos 3D para produções audiovisuais”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Desenvolver um projeto completo de Design Multimédia
- ◆ Determinar os materiais adequados para o seu desenvolvimento
- ◆ Definir as técnicas ideais para cada situação comunicativa gráfica
- ◆ Realizar todo o processo de criação de peças, adaptando-as a diferentes formatos
- ◆ Examinar as correntes artísticas atuais em termos de Ilustração Profissional
- ◆ Realizar uma revisão exaustiva das principais ferramentas de trabalho, tanto de software como de hardware, imprescindíveis no trabalho do ilustrador
- ◆ Estudar a metodologia de trabalho do ilustrador nos diferentes setores





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Cultura audiovisual

- ◆ Adquirir a capacidade de integrar conhecimentos e produzir novos conhecimentos
- ◆ Reunir e interpretar dados relevantes a fim de fazer julgamentos que incluam uma reflexão sobre questões sociais, científicas ou éticas relevantes
- ◆ Ser capaz de transmitir informações, ideias, problemas e soluções a audiências especializadas e não especializadas
- ◆ Empregar o pensamento convergente e divergente nos processos de observação, investigação, especulação, visualização e desempenho
- ◆ Reconhecer a diversidade cultural no contexto das sociedades contemporâneas
- ◆ Desenvolver a sensibilidade estética e cultivar a faculdade de apreciação estética

### Módulo 2. Introdução à cor

- ◆ Compreender a importância da cor no ambiente visual
- ◆ Adquirir a capacidade de observar, organizar, discriminar e gerir a cor
- ◆ Aplicar os fundamentos psicológicos e semióticos da cor no design
- ◆ Capturar, manipular e preparar a cor para utilização em meios físicos e virtuais
- ◆ Adquirir a capacidade de formular juízos independentes por meio de argumentos
- ◆ Saber documentar, analisar e interpretar fontes documentais e literárias com os seus próprios critérios

### Módulo 3. Linguagem audiovisual

- ◆ Capacidade de utilizar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) em diferentes contextos e numa perspetiva crítica, criativa e inovadora
- ◆ Compreender a linguagem audiovisual e a sua importância
- ◆ Conhecer os parâmetros básicos de uma câmara
- ◆ Conhecer os elementos de uma narração audiovisual, sua utilização e importância
- ◆ Ser capaz de criar narrativas audiovisuais, aplicando corretamente critérios de usabilidade e interatividade
- ◆ Capacidade de utilizar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) em diferentes contextos e numa perspetiva crítica, criativa e inovadora
- ◆ Compreender a relação entre a tecnologia e outros domínios do conhecimento humano

### Módulo 4. Gráficos em movimento

- ◆ Criar animações com personalidade e estilo próprios
- ◆ Fazer uma primeira animação de uma personagem
- ◆ Aprender noções de tempo e espaço para aplicar em pequenos gráficos e projetos visuais
- ◆ Explorar e compreender os princípios básicos da animação
- ◆ Desenvolver um estilo visual e gráfico com identidade própria
- ◆ Compreender o que é o *Cartooning* e analisar a sua evolução ao longo da história gráfica

### Módulo 5. Design para televisão

- ◆ Escrever, desenvolver, produzir e coordenar projetos de design digital no domínio da arte, da ciência e da tecnologia
- ◆ Conhecer o âmbito da televisão ao longo da história e na atualidade, tendo em conta as novas plataformas que rompem com o modelo televisivo tradicional
- ◆ Compreender a importância da identidade gráfica de um canal de televisão
- ◆ Ser crítico e analítico dos *mass media*, avaliando as suas vantagens e desvantagens
- ◆ Introduzir-se no mundo da composição gráfica para televisão utilizando o After Effects
- ◆ Integrar o design em After Effects em projetos gráficos de vários tipos

### Módulo 6. Animação 2D

- ◆ Compreender que a animação é um meio que proporciona liberdade temática
- ◆ Conhecer os meios disponíveis para o desenvolvimento de animação 2D
- ◆ Inter-relacionar ambientes de trabalho 2D e 3D para projetos específicos
- ◆ Otimizar a utilização dos recursos para atingir os novos objetivos pretendidos
- ◆ Conhecer e aplicar os princípios de proporção na representação artística animada
- ◆ Reconhecer a linguagem visual e composicional no desenvolvimento de uma animação

### Módulo 7. Projetos de animação

- ◆ Saber o que é o *stop motion* e a sua importância no mundo da arte e do cinema
- ◆ Aprender a realizar uma produção audiovisual utilizando a técnica do *stop motion*
- ◆ Compreender a importância de uma boa narrativa como primeiro passo para criar projetos inovadores que atraiam a atenção e funcionem
- ◆ Construir histórias, definindo personagens, cenários e acontecimentos através da planificação de um guião de animação e do que se pretende desenvolver
- ◆ Utilizar técnicas e estratégias que estimulem a criatividade dos participantes na criação das suas histórias
- ◆ Compreender a metodologia de aprendizagem baseada em projetos: criação de ideias, planeamento, objetivos, estratégias, recursos, testes e correção de erros

### Módulo 8. Modelação 3D

- ◆ Conhecer as características básicas dos sistemas de representação 3D
- ◆ Modelar, iluminar e texturizar objetos e ambientes 3D
- ◆ Aplicar os fundamentos em que se baseiam os diferentes tipos de projeção à modelação de objetos tridimensionais
- ◆ Conhecer e saber aplicar conceitos relacionados com a representação plana e tridimensional em objetos e cenas
- ◆ Saber aplicar as diferentes técnicas existentes para a modelação de objetos e utilizá-las de acordo com a sua adequação em termos de geometria
- ◆ Conhecer programas de modelação 3D, nomeadamente o Blender

### Módulo 9. Ilustração e animação

- ◆ Aplicar recursos de animação através da ilustração digital
- ◆ Conhecer as ferramentas mais sofisticadas para trabalhar profissionalmente com maior eficiência na especialidade de animação
- ◆ Estudar as referências visuais de sucesso que estabeleceram paradigmas nos diferentes estúdios de animação
- ◆ Ilustrar uma campanha publicitária que posteriormente será animada de acordo com uma série de princípios
- ◆ Diferenciar as considerações técnicas quando se trabalha em animação 2D e animação 3D

### Módulo 10. Fotografia digital

- ◆ Capturar, manipular e preparar a imagem para utilização em diferentes suportes
- ◆ Conhecer os fundamentos da tecnologia fotográfica e audiovisual
- ◆ Conhecer a linguagem e os recursos expressivos da fotografia e dos audiovisuais
- ◆ Conhecer obras fotográficas e audiovisuais relevantes
- ◆ Inter-relacionar as linguagens formais e simbólicas com a funcionalidade específica
- ◆ Manusear equipamentos básicos de iluminação e medição em fotografia
- ◆ Compreender o comportamento e as características da luz, valorizando as suas qualidades expressivas



### Módulo 11. Tipografia

- ◆ Conhecer os princípios sintáticos da linguagem gráfica e aplicar as suas regras para descrever objetos e ideias de forma clara e precisa
- ◆ Conhecer a origem das letras e a sua importância histórica
- ◆ Reconhecer, estudar e aplicar a tipografia aos processos gráficos de forma coerente
- ◆ Conhecer e aplicar os fundamentos estéticos da tipografia
- ◆ Saber analisar a disposição dos textos no objeto de *design*
- ◆ Ser capaz de produzir trabalhos profissionais baseados na composição tipográfica

### Módulo 12. Ilustração e *Lettering*

- ◆ Tirar partido da especialidade de *Lettering* como forma criativa de trabalhar e aperfeiçoar as diferentes técnicas de ilustração
- ◆ Identificar a tipografia como uma imagem, comunicando conceitos através da elaboração de letras e modificando a sua anatomia
- ◆ Conhecer a relação entre caligrafia, *Lettering* e tipografia
- ◆ Investigar a promoção da tipografia através da publicidade como plataforma de ligação entre o indivíduo e as emoções suscitadas por um determinado produto
- ◆ Projetar a tipografia através de diferentes meios: ambiente digital, redes sociais, animação, etc.

### Módulo 13. Ferramentas do pacote Adobe

- ◆ Apreciar as grandes vantagens e utilidades proporcionadas por dois pilares básicos da Adobe: Photoshop e Illustrator
- ◆ Conhecer os comandos básicos de cada programa e tirar partido das propriedades básicas de funcionamento com bits e vetores
- ◆ Desenvolver uma personagem diferenciando corretamente as linhas orientadoras de todo o processo, culminando com os retoques finais que lhe conferem maior dinamismo
- ◆ Aperfeiçoar as técnicas já conhecidas em ambos os softwares através da utilização de ferramentas complexas
- ◆ Projetar a ilustração vetorial como um recurso audiovisual para o campo da animação

#### Módulo 14. Ilustração com o iPad

- ◆ Valorização do iPad como instrumento fundamental para o desenvolvimento de ilustrações no domínio profissional
- ◆ Aprofundar na aplicação Procreate como tela para promover a criatividade e todas as aplicações profissionais
- ◆ Aprender técnicas tradicionais de desenho em Procreate e outros estilos visuais
- ◆ Desenhar uma personagem em estilo *cartoon* e definir um *Storyboard*
- ◆ Estudar outras ferramentas de desenho disponíveis para iPad, bem como ilustradores profissionais

#### Módulo 15. Narrativa digital aplicada à ilustração

- ◆ Conhecer as narrativas digitais para a sua aplicação no domínio da ilustração
- ◆ Identificar a cibercultura como parte fundamental da arte digital
- ◆ Gerir a narrativa da semiótica como método de expressão no próprio desenho
- ◆ Conhecer as principais tendências no domínio da ilustração e estabelecer um comparativo de diferentes artistas
- ◆ Aperfeiçoar a técnica visual das narrativas gráficas e valorizar o *Storytelling* aplicado ao desenvolvimento de uma personagem

#### Módulo 16. Ilustração editorial

- ◆ Fomentar a criatividade gráfica com vista ao trabalho na especialidade de design editorial
- ◆ Aprender as técnicas de grande referência no meio editorial
- ◆ Estudar a aplicação do humor ou da paródia gráfica e a sua utilização na imprensa
- ◆ Examinar a utilização de revistas, brochuras ou outros suportes como meio para ilustrar composições
- ◆ Destacar a novela gráfica e a ilustração infantil como uma das disciplinas mais trabalhadas e valorizadas pelos ilustradores profissionais

#### Módulo 17. A ilustração profissional centrada na banda desenhada

- ◆ Interpretar a banda desenhada como um meio de expressão para muitos ilustradores
- ◆ Conhecer as diferentes estéticas no desenvolvimento visual de uma banda desenhada
- ◆ Estudar os motivos visuais e narrativos da banda desenhada do género super-herói e do género fantasia ou aventura
- ◆ Analisar a banda desenhada na Ásia, com um estudo formal do manga como produto editorial de entretenimento no Japão
- ◆ Compreender os motivos visuais do manga e do anime e a sua construção

#### Módulo 18. Concept Art

- ◆ Introduzir a *Concept Art* como modelo artístico no panorama criativo do designer e ilustrador profissional
- ◆ Aplicar técnicas profissionais de escultura no domínio digital
- ◆ Aprender sobre a texturização 3D e a coloração dos diferentes elementos a modelar
- ◆ Avaliar as ferramentas digitais disponíveis para a modelação de uma 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

#### Módulo 19. Ilustração no design de moda

- ◆ Aplicar a ilustração profissional ao design de moda como uma das modalidades mais consolidadas do design atual
- ◆ Conhecer o papel do ilustrador na produção e distribuição das diferentes coleções de moda
- ◆ Realizar o desenvolvimento visual de uma peça através das suas correspondentes fases
- ◆ Aplicar uma série de princípios de produção industrial relacionados com o design de moda
- ◆ Conhecer as considerações técnicas de especial relevância, como a criação de padrões ou a estampagem, relacionando o seu procedimento com a própria ilustração



## Módulo 20. Técnicas e procedimentos na ilustração

- ◆ Examinar a aplicação da estética clássica do século XX a novos projetos de ilustração, fundindo o digital com o analógico
- ◆ Analisar a arte do cartaz como motor de propulsão dos grandes ilustradores e reflexo da sua trajetória artística
- ◆ Utilizar o género cinematográfico como projeto de ilustração para grandes e pequenas produções
- ◆ Estudar a aplicação da ilustração em projetos audiovisuais como o *video Mapping*
- ◆ Estudar aprofundadamente o procedimento de transferência da ilustração digital para outros projetos como a sinalética e o UX design

“

*Com este Advanced Master, dominará as técnicas de animação e pós-produção que lhe permitirão destacar-se no competitivo setor dos videojogos”*

# 03

## Competências

Os alunos deste Advanced Master adquirem competências avançadas na criação de personagens, cenários e todo o tipo de objetos e elementos para videojogos. Além disso, poderão aprofundar o estudo das ferramentas de animação e de modelação 3D, preparando-os para poderem trabalhar imediatamente em qualquer empresa do setor. Aprenderão também a utilizar programas informáticos especializados e técnicas de desenho e design digital para desenvolver projetos de alta qualidade.





“

*Graças às competências em design gráfico, animação 3D e direção de arte que adquirirá neste mestrado, tornar-se-á um profissional de referência na indústria audiovisual”*



## Competências gerais

---

- ◆ Criar projetos multimédia em qualquer contexto comunicativo
- ◆ Analisar a adequação de diferentes abordagens
- ◆ Impactar o público-alvo de forma eficaz
- ◆ Controlar os processos de produção interna e externa das peças produzidas
- ◆ Utilizar as principais ferramentas da Ilustração Profissional, adaptando a sua metodologia de trabalho à tarefa pretendida
- ◆ Desenvolver projetos de todo o tipo, desde o estilo *cartoon* à moda ou cinema
- ◆ Dominar a Ilustração Profissional numa perspetiva moderna e digital
- ◆ Aplicar as mais avançadas técnicas de ilustração para agilizar projetos e processos

“

*Este mestrado permitir-lhe-á desenvolver projetos multimédia inovadores e apelativos para qualquer tipo de cliente”*





## Competências específicas

---

- ◆ Descrever as características e influências da cultura audiovisual
- ◆ Manusear as cores na sua aplicação gráfica
- ◆ Utilizar a(s) linguagem(ns) audiovisual(ais)
- ◆ Realizar animações gráficas
- ◆ Realizar animações 2D
- ◆ Desenvolver um projeto de animação
- ◆ Realizar uma modelação 3D
- ◆ Saber trabalhar com fotografia digital em todas as suas vertentes
- ◆ Utilizar eficazmente diferentes tipografias
- ◆ Efetuar uma gestão correta da cor tanto no Adobe Photoshop como no Adobe Illustrator
- ◆ Criar um retrato ilustrado com Procreate, gerindo as suas ferramentas, pincéis e traçado de cores
- ◆ Ilustrar através da supressão de texto e narração suportados exclusivamente por imagens
- ◆ Acompanhar as imagens criadas com técnicas digitais altamente sofisticadas com o próprio texto
- ◆ Criar projetos tendo em vista o movimento e as narrativas visuais
- ◆ Desenvolver uma banda desenhada seguindo passo a passo as fases que compõem o projeto
- ◆ Projetar cenários em 3D, aplicando a estética trabalhada anteriormente
- ◆ Conceber famílias tipográficas, conhecendo as diretrizes necessárias para o seu desenvolvimento visual
- ◆ Estudar e analisar as tendências mais importantes do design de moda.
- ◆ Criar um projeto de álbum ilustrado, detalhando corretamente as fases a serem realizadas e os objetivos de sua entrega

# 04

## Estrutura e conteúdo

Este mestrado foi concebido para que os estudantes adquiram competências avançadas na utilização de ferramentas de design e de software multimédia, bem como na criação de conteúdos visuais para várias plataformas e suportes digitais. O plano de estudos abrange uma vasta gama de matérias, desde a teoria do design gráfico à animação 2D e 3D, modelação 3D, design de videojogos e desenvolvimento de projetos multimédia. Os estudantes também aprendem sobre marketing digital e criação de conteúdos interativos, o que lhes permite destacar-se no competitivo mercado de trabalho atual.



“

*A metodologia Relearning da TECH, o sistema de aprendizagem com o qual este mestrado é desenvolvido, permitir-lhe-á aprender de uma forma prática e participativa"*

## Módulo 1. Cultura audiovisual

- 1.1. Alimentação no ambiente audiovisual
  - 1.1.1. O que é o pós-modernismo?
  - 1.1.2. A cultura de massas na era pós-moderna
  - 1.1.3. O surgimento de discursos argumentativos
  - 1.1.4. A cultura do simulacro
- 1.2. Semiótica: os símbolos na cultura audiovisual
  - 1.2.1. O que é a semiótica?
  - 1.2.2. Semiótica ou semiologia?
  - 1.2.3. Códigos semióticos
  - 1.2.4. Os motivos visuais
- 1.3. Aprender a olhar
  - 1.3.1. Imagem e contexto
  - 1.3.2. O olhar etnográfico
  - 1.3.3. A fotografia como uma encruzilhada de olhares
  - 1.3.4. Antropologia visual
- 1.4. A composição da imagem
  - 1.4.1. Observações
  - 1.4.2. Equilíbrio dinâmico
  - 1.4.3. Peso e direção visual
  - 1.4.4. Regras básicas
- 1.5. 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 renováveis formas de audiovisual
  - 1.6.1. Vídeo arte viral
  - 1.6.2. O Big Data como prática artística
  - 1.6.3. O *video mapping*
  - 1.6.4. Os VJ

- 1.7. A intertextualidade como estratégia criativa
  - 1.7.1. O que é a intertextualidade?
  - 1.7.2. A nomeação
  - 1.7.3. A alusão
  - 1.7.4. Plágio
  - 1.7.5. Apropriação de fundos
  - 1.7.6. Autorreferencialidade
  - 1.7.7. A paródia
- 1.8. Diálogo entre as artes
  - 1.8.1. Intermedialidade
  - 1.8.2. A hibridização das artes
  - 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 nas Vanguardas
  - 1.8.6. Narrativas transmedia
- 1.9. O novo cinema
  - 1.9.1. A relação entre o cinema, a cultura e a história
  - 1.9.2. Uma evolução tecnológica (im)previsível
  - 1.9.3. O cinema está morto!
  - 1.9.4. Cinema expandido
- 1.10. O surgimento do documentário
  - 1.10.1. O documentário
  - 1.10.2. Estratégias de objetividade
  - 1.10.3. O surgimento do mockumentary
  - 1.10.4. *O found footage*

## Módulo 2. Introdução à cor

- 2.1. Cor, princípios e propriedades
  - 2.1.1. Introdução à cor
  - 2.1.2. Luz e cor: sinestesia cromática
  - 2.1.3. Atributos da cor
  - 2.1.4. Pigmentos e corantes

- 2.2. Cores no círculo cromático
  - 2.2.1. O círculo cromático
  - 2.2.2. Cores frias e quentes
  - 2.2.3. Cores primárias e derivadas
  - 2.2.4. Relações cromáticas: harmonia e contraste
- 2.3. Psicologia da cor
  - 2.3.1. Construção do significado de uma cor
  - 2.3.2. Carga emocional
  - 2.3.3. Valores denotativos e conotativos
  - 2.3.4. *Marketing* emocional. Carga da cor
- 2.4. Teoria das cores
  - 2.4.1. Uma teoria científica. Isaac Newton
  - 2.4.2. A teoria das cores de Goethe
  - 2.4.3. Aderir à teoria das cores de Goethe
  - 2.4.4. Psicologia da cor de acordo com Eva Heller
- 2.5. Insistir na classificação da cor
  - 2.5.1. O cone duplo de Wilhelm Ostwald
  - 2.5.2. O sólido de Albert Munsell
  - 2.5.3. O cubo de Alfredo Hicethier
  - 2.5.4. O triângulo CIE (Commission Internationale de l'Eclairage)
- 2.6. O estudo individual das cores
  - 2.6.1. Branco e preto
  - 2.6.2. Cores neutras. A escala de cinza
  - 2.6.3. Monocromático, duocromático, policromático
  - 2.6.4. Aspectos simbólicos e psicológico das cores
- 2.7. Modelos a cor
  - 2.7.1. Modelo subtrativo. Modo CMYK
  - 2.7.2. Modelo aditivo. Modo RGB
  - 2.7.3. Modelo HSB
  - 2.7.4. Sistema Pantone. A pantoneira

- 2.8. De Bauhaus a Murakami
  - 2.8.1. A Bauhaus e os seus artistas
  - 2.8.2. Teoria da Gestalt ao serviço da cor
  - 2.8.3. Josef Albers. A interação da cor
  - 2.8.4. Murakami, as conotações da ausência de cor
- 2.9. A cor no projeto de *design*
  - 2.9.1. O Pop Art. A cor das culturas
  - 2.9.2. Criatividade e cor
  - 2.9.3. Artistas contemporâneos
  - 2.9.4. Análise de diferentes óticas 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 devemos ter em conta

### 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. Os símbolos na linguagem audiovisual
  - 3.1.4. História, sequência, cena, filmagem e plano
- 3.2. A câmara e o som
  - 3.2.1. Conceitos básicos
  - 3.2.2. Os objetivos da câmara
  - 3.2.3. A importância do som
  - 3.2.4. Materiais complementares
- 3.3. A composição do enquadramento
  - 3.3.1. Percepção do enquadramento
  - 3.3.2. A teoria da Gestalt
  - 3.3.3. Princípios de composição
  - 3.3.4. A iluminação
  - 3.3.5. Avaliação das tonalidades

- 3.4. Espaço
  - 3.4.1. O espaço fílmico
  - 3.4.2. O interior e o exterior do espaço
  - 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. Alterações temporais: *flashback* e *flashforward*
- 3.6. Impressão dinâmica
  - 3.6.1. Ritmo
  - 3.6.2. Montagem como marcador de ritmo
  - 3.6.3. Origens da montagem e a su relação com a vida moderna
- 3.7. O movimento
  - 3.7.1. Tipos de movimento
  - 3.7.2. Movimentos da câmara
  - 3.7.3. Acessórios
- 3.8. A gramática cinematográfica
  - 3.8.1. O processo audiovisual. Escala
  - 3.8.2. Plano
  - 3.8.3. Tipologia de planos
  - 3.8.4. Tipologia de planos segundo o ângulo
- 3.9. A dramatização do argumento
  - 3.9.1. A estrutura do guião
  - 3.9.2. História, argumento e estilo
  - 3.9.3. O paradigma de Syd Field
  - 3.9.4. Tipos de narradores
- 3.10. Construção da personagem
  - 3.10.1. A personagem na narrativa atual
  - 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. Transformação da personagem
  - 3.10.6. A anagnórise

## Módulo 4. Gráficos em movimento

- 4.1. Introdução aos gráficos em movimento
  - 4.1.1. O que é um gráficos em movimento ou *motion graphic*?
  - 4.1.2. Função
  - 4.1.3. Caraterísticas
  - 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: *cubism cartoon*
  - 4.3.4. Personagens complementares
- 4.4. Introdução à animação de personagens no After Effects
  - 4.4.1. Métodos de animação
  - 4.4.2. Movimento vetorial
  - 4.4.3. Princípios de animação
  - 4.4.4. Timing
- 4.5. Projeto: animação de personagens
  - 4.5.1. Geração de ideias
  - 4.5.2. *Storyboard*
  - 4.5.3. *Primeira fase no design da personagem*
  - 4.5.4. *Segunda fase no no design da personagem*
- 4.6. Projeto: desenvolvimento de *layouts*
  - 4.6.1. O que se entende por *layout*?
  - 4.6.2. Primeiros passos no desenvolvimento de *layouts*
  - 4.6.3. *Consolidação dos layouts*
  - 4.6.4. *Criar o animatic*

- 4.7. Projeto: desenvolvimento visual da personagem
  - 4.7.1. Desenvolvimento visual da personagem
  - 4.7.2. Desenvolvimento visual do fundo
  - 4.7.3. Desenvolvimento visual de elementos extra
  - 4.7.4. Correções e ajustes
- 4.8. Projeto: desenvolvimento de cenas
  - 4.8.1. Concretização dos esboços
  - 4.8.2. *Styleframes*
  - 4.8.3. *Preparação designs para animação*
  - 4.8.4. *Correções*
- 4.9. Projeto: animação I
  - 4.9.1. Preparar a cena
  - 4.9.2. Primeiros movimentos
  - 4.9.3. Fluidez dos movimentos
  - 4.9.4. Correções visuais
- 4.10. Projeto: animação II
  - 4.10.1. Animar o rosto da personagem
  - 4.10.2. Considerar as expressões faciais
  - 4.10.3. Animar as ações
  - 4.10.4. Ação de andar
  - 4.10.5. Apresentação de propostas

## Módulo 5. Design para televisão

- 5.1. O mundo da televisão
  - 5.1.1. Como é que a televisão influencia o nosso estilo de vida?
  - 5.1.2. Alguns dados científicos
  - 5.1.3. O design gráfico na televisão
  - 5.1.4. Orientações de design para a televisão
- 5.2. Efeitos da televisão
  - 5.2.1. Efeitos na aprendizagem
  - 5.2.2. Efeitos emocionais
  - 5.2.3. Efeitos na resposta
  - 5.2.4. Efeitos nos comportamentos

- 5.3. Televisão e consumo
  - 5.3.1. Consumo de publicidade televisiva
  - 5.3.2. Medidas para um consumo crítico
  - 5.3.3. Associações de telespetadores
  - 5.3.4. Novas plataformas de consumo televisivo
- 5.4. Identidade televisiva
  - 5.4.1. Falar de identidade televisiva
  - 5.4.2. Funções da identidade num meio televisivo
  - 5.4.3. *TV branding*
  - 5.4.4. *Exemplos gráficos*
- 5.5. Especificações de design para ecrã
  - 5.5.1. Especificações gerais
  - 5.5.2. Área de segurança
  - 5.5.3. Otimização
  - 5.5.4. Considerações sobre os textos
  - 5.5.5. Imagem e gráficos
- 5.6. Adobe After Effects: conhecer 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, guardar ficheiro e renderizar
- 5.7. Adobe After Effects: primeiras animações
  - 5.7.1. Camadas ou *layers*
  - 5.7.2. *Fotogramas chave: keyframes*
  - 5.7.3. *Exemplos de animação*
  - 5.7.4. *Curva de velocidade*
- 5.8. Adobe After Effects: animações de texto e de fundo
  - 5.8.1. Criação de ecrãs para animar
  - 5.8.2. Animação de ecrãs: primeiros passos
  - 5.8.3. Animação de ecrãs: aprofundar as ferramentas
  - 5.8.4. Edição e renderização

- 5.9. O som na produção audiovisual
  - 5.9.1. O áudio é importante
  - 5.9.2. Princípios básicos do som
  - 5.9.3. Trabalhar com som no Adobe After Effects
  - 5.9.4. Exportar som no Adobe After Effects
- 5.10. Criação de um projeto no Adobe After Effects
  - 5.10.1. Referências visuais
  - 5.10.2. Características do projeto
  - 5.10.3. Ideias, o que é que eu quero fazer?
  - 5.10.4. Realização do meu produto audiovisual

## Módulo 6. Animação 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 de animação I
  - 6.2.1. Contexto
  - 6.2.2. *Squash and stretch*
  - 6.2.3. *Antecipação*
  - 6.2.4. *Encenação*
- 6.3. Princípios de animação II
  - 6.3.1. *Straight Ahead Action e Pose to Pose*
  - 6.3.2. *Follow Through e Overlapping Action*
  - 6.3.3. *Slow in e Slow out*
  - 6.3.4. *Arcs*
  - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Princípios de animação III
  - 6.4.1. *Timing*
  - 6.4.2. *Exaggeration*
  - 6.4.3. *Solid Drawing*
  - 6.4.4. *Apelo*





- 6.5. Animação digital
  - 6.5.1. Animação digital de chaves e interpolação
  - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Personagens virtuais
  - 6.5.3. Animação digital com aninhamento e lógica
  - 6.5.4. Surgimento de novas técnicas de animação
- 6.6. Animação em equipa. Funções
  - 6.6.1. Direção da animação
  - 6.6.2. Supervisor de animação
  - 6.6.3. Animador
  - 6.6.4. O assistente e o intercodificador
- 6.7. Curtas metragens de animação 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 da tipografia
  - 6.8.3. Desenvolvimento da cidade
  - 6.8.4. Construção de elementos secundários
  - 6.8.5. Carros
- 6.9. Projecto de animação: animar os elementos
  - 6.9.1. Exportação para Adobe After Effects
  - 6.9.2. Animar os elementos principais
  - 6.9.3. Animar os elementos secundários
  - 6.9.4. Animação final
- 6.10. Adaptação a novos ecrãs. Finalização do projeto
  - 6.10.1. Ecrãs inovadores
  - 6.10.2. Render
  - 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 técnica de efeitos visuais
  - 7.2.3. A evolução do *stop motion*
  - 7.2.4. Referências bibliográficas
- 7.3. Reflexão sobre a animação
  - 7.3.1. Conceitos básicos de animação
  - 7.3.2. Materiais e ferramentas
  - 7.3.3. Software de animação *stop motion*
  - 7.3.4. *Stop motion studio* para telemóvel
- 7.4. Aspectos técnicos do *stop motion*
  - 7.4.1. A câmara
  - 7.4.2. A 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 da narração
  - 7.5.3. A figura do narrador
  - 7.5.4. Conselhos para a criação de pequenas histórias
- 7.6. A criação de personagens
  - 7.6.1. O processo criativo
  - 7.6.2. Tipos de personagens
  - 7.6.3. Perfil de personagens
  - 7.6.4. Prática I: criar uma ficha de personagem

- 7.7. A criação de marionetas em *stop motion*
  - 7.7.1. Contar histórias com marionetas
  - 7.7.2. Conceder características
  - 7.7.3. Materiais
  - 7.7.4. Referências visuais
- 7.8. A criação de cenários
  - 7.8.1. A cenografia
  - 7.8.2. A importância de um bom cenário
  - 7.8.3. Delimitação do orçamento
  - 7.8.4. Referências visuais
- 7.9. Animação em *stop motion*
  - 7.9.1. Animação de objetos
  - 7.9.2. Animação de figuras de recorte
  - 7.9.3. As silhuetas
  - 7.9.4. Teatro das sombras
- 7.10. Projeto em *stop motion*
  - 7.10.1. Apresentação e explicação do projeto
  - 7.10.2. Procura de ideias e referências
  - 7.10.3. Preparar o nosso projeto
  - 7.10.4. Análise dos resultados

## Módulo 8. Modelação 3D

- 8.1. Introdução
  - 8.1.1. O volume
  - 8.1.2. O volume e a capacidade
  - 8.1.3. Tipos de *software* de modelação 3D
  - 8.1.4. Projetos de modelação. Referências
- 8.2. Infografia 3D
  - 8.2.1. O que é a Infografia 3D?
  - 8.2.2. Tipos. Referências visuais
  - 8.2.3. A infografia 3D no domínio arquitetónico
  - 8.2.4. Tipos de infografias 3D

- 8.3. Introdução ao Blender
  - 8.3.1. Conhecer a interface
  - 8.3.2. Painéis e perspectivas
  - 8.3.3. A renderização
  - 8.3.4. Prática I: criar renderização
- 8.4. Elementos no Blender
  - 8.4.1. Texto 3D
  - 8.4.2. Cor e texturas
  - 8.4.3. Animação 3D
  - 8.4.4. Modelação para impressão 3D
- 8.5. Iluminação no Blender
  - 8.5.1. Iluminação ambiente
  - 8.5.2. Prática II: preparar uma cena com luz ambiente
  - 8.5.3. Iluminação indireta
  - 8.5.4. Prática III: preparar uma cena com luz indireta
- 8.6. Realização guiada de objetos no Blender
  - 8.6.1. Exercício 1: composição livre
  - 8.6.2. Exercício 2: modelação de um copo
  - 8.6.3. Exercício 3: modelação de um chávena
  - 8.6.4. Exercício 4: modelação de cadeira
- 8.7. Realização da modelação a partir de características dadas
  - 8.7.1. Modelo 1: copiar o elemento de acordo com a visualização
  - 8.7.2. Modelo 2: modelar o elemento orgânico
  - 8.7.3. Modelo 3: objeto com superfície de vidro
  - 8.7.4. Modelo 4: objeto que transmite luz
- 8.8. Projeto: sala de exposições de arte
  - 8.8.1. Apresentação e explicação do projeto
  - 8.8.2. Qual é a temática da minha sala? Justificação
  - 8.8.3. Objetivos do projeto
  - 8.8.4. *Naming* Idealização e design 3D

- 8.9. Sala de exposição de arte: design na planta
  - 8.9.1. Esboços da sala de exposição de arte na planta
  - 8.9.2. Consideração das medidas
  - 8.9.3. Elaboração de planos no Blender
  - 8.9.4. Aplicação de cores, texturas, correção de detalhes
- 8.10. Sala de exposição artística: colocação de elementos
  - 8.10.1. Design de elementos extra. Renderização
  - 8.10.2. Posicionamento dos elementos. Planos
  - 8.10.3. Localização da iluminação. Planos
  - 8.10.4. Apresentação final. Renderização I

## Módulo 9. Ilustração e animação

- 9.1. A animação como meio ilustrativo
  - 9.1.1. Desenhar para animar
  - 9.1.2. Primeiros esboços
  - 9.1.3. Abordagens e artes finais
  - 9.1.4. Ilustração com movimento
- 9.2. A sofisticação da animação
  - 9.2.1. A tecnologia no domínio da animação
  - 9.2.2. Chaves para animar elementos
  - 9.2.3. Novos métodos e técnicas
- 9.3. Paradigmas de animação bem sucedidos
  - 9.3.1. O reconhecimento do sucesso
  - 9.3.2. Os melhores estúdios de animação
  - 9.3.3. Tendências visuais
  - 9.3.4. Curtas e longas metragens
- 9.4. Tecnologia atual na animação
  - 9.4.1. O que é necessário para animar uma ilustração?
  - 9.4.2. Software disponível para animação
  - 9.4.3. Dar vida a uma personagem e a um cenário

- 9.5. Concetualização de uma história animada
  - 9.5.1. O conceito gráfico
  - 9.5.2. O guião e o *Storyboard*
  - 9.5.3. *A modelação das formas*
  - 9.5.4. *Desenvolvimento técnico*
- 9.6. Ilustração aplicada a uma campanha publicitária
  - 9.6.1. Ilustração publicitária
  - 9.6.2. Referências
  - 9.6.3. O que é que queremos contar?
  - 9.6.4. Transferência de ideias para o meio digital
- 9.7. Síntese gráfica
  - 9.7.1. Menos é mais
  - 9.7.2. Ilustrar com subtilidade
  - 9.7.3. A geometria na ilustração
- 9.8. Design de uma história de animação 2D
  - 9.8.1. Ilustração 2D
  - 9.8.2. Considerações técnicas na animação 2D
  - 9.8.3. Contar histórias em 2D
  - 9.8.4. Os cenários em 2D
- 9.9. Design de uma história de animação 3D
  - 9.9.1. Ilustração 3D
  - 9.9.2. Considerações técnicas na animação 3D
  - 9.9.3. Volume e modelação
  - 9.9.4. A perspetiva na animação 3D
- 9.10. A arte de simular 3D com 2D
  - 9.10.1. Perceção visual na animação
  - 9.10.2. As texturas na animação
  - 9.10.3. Luz e volume
  - 9.10.4. Referências visuais

## Módulo 10. Fotografia digital

- 10.1. Introdução ao meio fotográfico contemporâneo
  - 10.1.1. Origens da fotografia: a câmara obscura
  - 10.1.2. A fixação da imagem. Marcos: o daguerreótipo e o calótipo
  - 10.1.3. A câmara estenopeica
  - 10.1.4. O instantâneo fotográfico. A Kodak e a popularização do meio
- 10.2. Princípios da fotografia digital
  - 10.2.1. Street photography: a fotografia como espelho social
  - 10.2.2. Fundamentos da imagem digital
  - 10.2.3. JPG e RAW
  - 10.2.4. Laboratório digital
- 10.3. Conceitos, equipamentos e técnicas fotográficas
  - 10.3.1. A câmara: ângulo de visão e lentes
  - 10.3.2. Exposímetro. Ajuste da exposição
  - 10.3.3. Elementos de controlo da imagem
  - 10.3.4. Prática I: controlo da câmara
- 10.4. Iluminação
  - 10.4.1. A luz natural e a sua importância
  - 10.4.2. Propriedades da luz
  - 10.4.3. Luz contínua e luz de modelação
  - 10.4.4. Esquemas de iluminação
  - 10.4.5. Acessórios para manipular a luz
  - 10.4.6. Os fundos. Ferramentas comerciais
- 10.5. Flash
  - 10.5.1. Principais funções do flash
  - 10.5.2. Tipos de flash
  - 10.5.3. Flash da lanterna
  - 10.5.4. Vantagens e desvantagens
- 10.6. Fotografia com câmara profissional
  - 10.6.1. Fotografia Lifestyle. Procura de cantos
  - 10.6.2. Prática II: jogo de luzes
  - 10.6.3. Prática III: espaços negativos
  - 10.6.4. Prática IV: capturar a emoção

- 10.7. Fotografia móvel: introdução
    - 10.7.1. A nossa câmara de bolso e outros materiais
    - 10.7.2. Obter a melhor qualidade
    - 10.7.3. Truques de composição
    - 10.7.4. Criação de ambiente
  - 10.8. Fotografia móvel: projeto
    - 10.8.1. Os flatlay
    - 10.8.2. Fotografia de interiores
    - 10.8.3. Ideias criativas: por onde começar?
    - 10.8.4. Prática VI: Primeiras fotografias
  - 10.9. Fotografia móvel: edição
    - 10.9.1. Edição de fotografias com o Snapseed
    - 10.9.2. Edição de fotografias com o VSCO
    - 10.9.3. Edição de fotografias com o Instagram
    - 10.9.4. Prática IV: editar as suas fotografias
  - 10.10. O projeto criativo fotográfico
    - 10.10.1. Autores de referência na criação fotográfica contemporânea
    - 10.10.2. O portefólio fotográfico
    - 10.10.3. Referências visuais do portefólio
    - 10.10.4. Construir o seu portefólio de resultados
- ## Módulo 11. Tipografia
- 11.1. Introdução à tipografia
    - 11.1.1. O que é a tipografia?
    - 11.1.2. O papel da tipografia no *design* gráfico
    - 11.1.3. Sequência, contraste, forma e contraforma
    - 11.1.4. Relação e diferenças entre tipografia, caligrafia e *lettering*
  - 11.2. As múltiplas origens da escrita
    - 11.2.1. A escrita ideográfica
    - 11.2.2. O alfabeto fenício
    - 11.2.3. O alfabeto romano
    - 11.2.4. A reforma carolíngia
    - 11.2.5. O alfabeto latino moderno
  - 11.3. Os primórdios da tipografia
    - 11.3.1. A imprensa, uma nova era. Primeiros tipógrafos
    - 11.3.2. A revolução industrial: a litografia
    - 11.3.3. O modernismo: os primórdios da tipografia comercial
    - 11.3.4. A vanguarda
    - 11.3.5. Período entre guerras
  - 11.4. O papel das escolas de *design* na tipografia
    - 11.4.1. A Bauhaus
    - 11.4.2. Herbert Bayer
    - 11.4.3. Psicologia de Gestalt
    - 11.4.4. A escola suíça
  - 11.5. Tipografia de atual
    - 11.5.1. 1960-1970, precursores da revolta
    - 11.5.2. Pós-modernismo, desconstrutivismo e tecnologia
    - 11.5.3. Para onde se dirige a tipografia
    - 11.5.4. Tipografias que definem tendências
  - 11.6. Forma tipográfica I
    - 11.6.1. Anatomia da letra
    - 11.6.2. Tamanhos e atributos do tipo
    - 11.6.3. Famílias tipográficas
    - 11.6.4. Maiúsculas, minúsculas e versaletes
    - 11.6.5. Diferença entre tipografia, fonte e família tipográfica
    - 11.6.6. Filetes, linhas e elementos geométricos
  - 11.7. Forma tipográfica II
    - 11.7.1. A combinação tipográfica
    - 11.7.2. Formatos de fontes tipográficas (PostScript-TrueType-OpenType)
    - 11.7.3. Licenças tipográficas
    - 11.7.4. Quem deve comprar a licença, cliente ou *designer*?
  - 11.8. Correção de tipográfica. Composição de textos
    - 11.8.1. Espaçamento entre letras. Tracking e Kerning
    - 11.8.2. *Espaçamento entre palavras. O quadrim*
    - 11.8.3. *Espaçamento entre linhas*
    - 11.8.4. *Corpo da letra*
    - 11.8.5. *Atributos do texto*

- 11.9. O desenho de letras
  - 11.9.1. O processo criativo
  - 11.9.2. Materiais tradicionais e digitais
  - 11.9.3. A utilização do tablet gráfico e do iPad
  - 11.9.4. Tipografia digital: esboços e *bits*
- 11.10. Cartazes tipográficos
  - 11.10.1. Caligrafia como base para o desenho de letras
  - 11.10.2. Como criar uma composição tipográfica que tenha impacto?
  - 11.10.3. Referências visuais
  - 11.10.4. A fase do esboço
  - 11.10.5. Projeto

## Módulo 12. Ilustração e *Lettering*

- 112.1. O ressurgir do *Lettering*
  - 12.1.1. *Lettering* e tipografia
  - 12.1.2. A evolução do *Lettering*
  - 12.1.3. O propósito de criar *Lettering*
  - 12.1.4. Base do *Lettering*
- 12.2. A tipografia como ilustração
  - 12.2.1. A letra como imagem
  - 12.2.2. A tipografia como identidade
  - 12.2.3. Imagem corporativa e tipografia
- 12.3. Design de uma família tipográfica
  - 12.3.1. Anatomia tipográfica
  - 12.3.2. Design do quadratim
  - 12.3.3. Aspetos técnicos
  - 12.3.4. Elementos decorativo
- 12.4. Caligrafia, *Lettering* e tipografia
  - 12.4.1. A caligrafia no design
  - 12.4.2. A legibilidade no *Lettering*
  - 12.4.3. A nova tipografia
- 12.5. Concetualização e desenho da letra
  - 12.5.1. O design profissional de *Lettering*
  - 12.5.2. Converter letras em imagens
  - 12.5.3. O traçado de um alfabeto tipográfico
- 12.6. *Lettering* e publicidade
  - 12.6.1. A tipografia na publicidade
  - 12.6.2. Promoção de produtos através de texto
  - 12.6.3. Impacto visual
  - 12.6.4. Persuasão através do Marketing
- 12.7. A tipografia no ambiente corporativo
  - 12.7.1. Identidade corporativa através de imagens
  - 12.7.2. Criar uma identidade sem logótipo
  - 12.7.3. Cor e estética tipográfica
  - 12.7.4. Acabamento final e outros efeitos
- 12.8. A tipografia no ambiente digital
  - 12.8.1. Tipografia nas aplicações móveis
  - 12.8.2. Tipografia nos banners publicitários
  - 12.8.3. A tipografia no ambiente *web*
- 12.9. A tipografia na animação
  - 12.9.1. Gráficos animados
  - 12.9.2. Orientações de animação para trabalhar com tipografia
  - 12.9.3. Efeitos e considerações técnicas
  - 12.9.4. Referências estéticas
- 12.10. Design de *Lettering* para redes sociais
  - 12.10.1. Preferências atuais dos utilizadores nas redes sociais
  - 12.10.2. A visualização dos conteúdos nas plataformas
  - 12.10.3. Intercâmbio cultural
  - 12.10.4. O *Lettering* nas redes sociais

## Módulo 13. Ferramentas do pacote Adobe

- 13.1. Design do projeto com o Adobe Illustrator
  - 13.1.1. O Photoshop como tela para ilustração
  - 13.1.2. Vantagens de utilizar o Photoshop para criar projetos de ilustração
  - 13.1.3. As camadas da nossa ilustração
  - 13.1.4. Formatos e exportação ideal de ficheiros
- 13.2. Melhorar os nossos pincéis com o Photoshop
  - 13.2.1. Os pincéis predefinidos
  - 13.2.2. Instalação de pincéis
  - 13.2.3. Aperfeiçoamento dos pincéis
  - 13.2.4. Técnicas de coloração com os nossos pincéis
- 13.3. Gestão da cor no Photoshop
  - 13.3.1. A cor e o equilíbrio visual
  - 13.3.2. Contraste
  - 13.3.3. Luz e sombreamento
  - 13.3.4. Unidade de composição
- 13.4. Design de personagens com o Photoshop
  - 13.4.1. Rascunho e esboço
  - 13.4.2. Aperfeiçoamento linear
  - 13.4.3. Coloração e definição
  - 13.4.4. Retoques finais
- 13.5. Técnicas mistas no Photoshop
  - 13.5.1. A estética da colagem
  - 13.5.2. Fusão de estilos visuais
  - 13.5.3. Aplicação de meios mistos
- 13.6. Design de projetos com o Adobe Illustrator
  - 13.6.1. Tirar partido dos recursos disponíveis
  - 13.6.2. Organização visual no espaço de trabalho
  - 13.6.3. Prototipagem e validação
  - 13.6.4. Gestão do volume e da cor
- 13.7. Ilustração vetorial e fluidez no Illustrator

- 13.7.1. Controlo de comandos e ações otimizadas
- 13.7.2. Pensar num sistema vetorial
- 13.7.3. Ilustração geométrica
- 13.8. Aperfeiçoamento gráfico no Illustrator
  - 13.8.1. Criação de padrões
  - 13.8.2. Texturas
  - 13.8.3. Design de cenários
  - 13.8.4. Ações completas
- 13.9. Animação com Illustrator e After Effects
  - 13.9.1. Animação vetorial
  - 13.9.2. Ferramentas indispensáveis a utilizar
  - 13.9.3. Continuidade e desenvolvimento
  - 13.9.4. Exportação e apresentação de ficheiros
- 13.10. Ilustração e identidade corporativa para os novos meios
  - 13.10.1. Ilustração como imagem visual corporativa
  - 13.10.2. Aplicação e definição de recursos visuais
  - 13.10.3. Design de uma identidade gráfica sem logótipo
  - 13.10.4. Auditoria gráfica de meios

## Módulo 14. Ilustração com o iPad

- 14.1. Desenho à mão livre
  - 14.1.1. Considerações preliminares
  - 14.1.2. O iPad como ferramenta
  - 14.1.3. Aspetos formais
  - 14.1.4. Interface e técnica
- 14.2. Procreate: técnicas de ilustração criativa
  - 14.2.1. Criar um projeto
  - 14.2.2. Formatos
  - 14.2.3. Gestão de ferramentas
  - 14.2.4. Pincéis

- 14.3. Procreate: retrato ilustrado
  - 14.3.1. Análises
  - 14.3.2. Síntese
  - 14.3.3. Traçado
  - 14.3.4. Preenchimento
- 14.4. Técnicas tradicionais com o Procreate
  - 14.4.1. Desenho tradicional no Tablet
  - 14.4.2. Sombreamentos e traçados
  - 14.4.3. Volume e desenvolvimento
  - 14.4.4. Paisagem e realidade
- 14.5. Estilos visuais no Procreate
  - 14.5.1. Conceber um estilo
  - 14.5.2. Trajetórias e recursos
  - 14.5.3. Combinação de técnicas
- 14.6. Ilustração naturalista
  - 14.6.1. A paisagem como meio
  - 14.6.2. Conhecer o meio envolvente
  - 14.6.3. A luz como volume
  - 14.6.4. Construção de uma paisagem
- 14.7. Ilustração realista
  - 14.7.1. A complexidade do realismo
  - 14.7.2. A perceção fotográfica
  - 14.7.3. Construção de um modelo realista
- 14.8. Design de *cartoon* no Procreate
  - 14.8.1. Referências visuais
  - 14.8.2. Anatomia e corpo
  - 14.8.3. História da personagem
  - 14.8.4. Construção do personagem
- 14.9. Criação de Storyboard no Procreate
  - 14.9.1. Como definir um *Storyboard*
  - 14.9.2. *Fases e elementos do Storyboard*
  - 14.9.3. *Animação e Storyboard*

- 14.10. Narrativa digital aplicada à ilustração
  - 14.10.1. Porque é importante comparar aplicações?
  - 14.10.2. Ilustração vetorial no iPad
  - 14.10.3. Ilustração bitmap no iPad
  - 14.10.4. Ilustração 3D no iPad
  - 14.10.5. Aplicações de ilustração profissional no iPad

## Módulo 15. Narrativa digital aplicada à ilustração

- 15.1. Como traduzir a narração de histórias digitais em ilustração?
  - 15.1.1. A narrativa digital
  - 15.1.2. A arte de contar histórias
  - 15.1.3. Recursos disponíveis
- 15.2. Cibercultura e arte digital
  - 15.2.1. A cibercultura do novo século
  - 15.2.2. A cultura aplicada à tecnologia
  - 15.2.3. Ilustradores de sucesso no contexto digital
- 15.3. Ilustração narrativa
  - 15.3.1. Narrar uma história
  - 15.3.2. Guião e aperfeiçoamento
  - 15.3.3. Continuidade
  - 15.3.4. Outros elementos narrativos
- 15.4. Ilustração e semiótica
  - 15.4.1. A semiologia no domínio da Ilustração
  - 15.4.2. A simbologia como recurso
  - 15.4.3. A sintaxe da imagem
- 15.5. Gráficos que falam por si
  - 15.5.1. Supressão de texto
  - 15.5.2. Expressão gráfica
  - 15.5.3. Desenhar tendo em conta um discurso
  - 15.5.4. O desenho infantil como paradigma
- 15.6. A narrativa digital como recurso didático
  - 15.6.1. Desenvolvimento de narrativas
  - 15.6.2. O contexto hipertextual
  - 15.6.3. O contexto multimédia

- 15.7. O poder do *Storytelling*
    - 15.7.1. Aproveitar o *Storytelling*
    - 15.7.2. *Gestão do discurso*
    - 15.7.3. *Ações complementares*
    - 15.7.4. *Aplicação de nuances*
  - 15.8. Principais tendências da ilustração
    - 15.8.1. Artistas de sucesso
    - 15.8.2. Estilos visuais que fizeram história
    - 15.8.3. Copiar ou definir um estilo próprio?
    - 15.8.4. Procura do potencial cliente
  - 15.9. Técnicas narrativas de aperfeiçoamento visual
    - 15.9.1. Narrativa visual
    - 15.9.2. Harmonia e contraste
    - 15.9.3. Conetividade com a história
    - 15.9.4. Alegorias visuais
  - 15.10. Identidade visual narrativa de uma personagem
    - 15.10.1. A identificação de uma personagem
    - 15.10.2. Comportamento e gesticulação
    - 15.10.3. Autobiografia
    - 15.10.4. Discurso gráfico e suporte de projeção
- Módulo 16. A ilustração editorial**
- 16.1. Pensar no suporte
    - 16.1.1. Design editorial e ilustração
    - 16.1.2. Formatos disponíveis
    - 16.1.3. Impressão ou exportação digital?
    - 16.1.4. Hierarquia e texto
  - 16.2. Acompanhamento literário
    - 16.2.1. O texto dita o grafismo
    - 16.2.2. Como ilustrar o que lemos?
    - 16.2.3. Que estética é mais adequada?
  - 16.3. Técnicas editoriais de ilustração
    - 16.3.1. A técnica editorial
    - 16.3.2. Considerações técnicas
    - 16.3.3. Para além da imagem
  - 16.4. Humor gráfico
    - 16.4.1. A banda desenhada gráfica
    - 16.4.2. Humor e ilustração
    - 16.4.3. Expressão e crítica
    - 16.4.4. Meios e recursos
  - 16.5. A relação entre texto e imagem
    - 16.5.1. A tipografia na ilustração
    - 16.5.2. A tipografia como imagem
    - 16.5.3. Tipografia criativa
    - 16.5.4. Hierarquia entre texto e imagem
  - 16.6. Ilustração em revistas
    - 16.6.1. A revista como suporte
    - 16.6.2. Porquê ilustrar numa revista?
    - 16.6.3. Formatos e especificações técnicas
    - 16.6.4. O acabamento final
  - 16.7. Ilustração em catálogos ou folhetos
    - 16.7.1. O catálogo e as suas aplicações gráficas
    - 16.7.2. Identidade gráfica dos suportes impressos
    - 16.7.3. Possibilidades criativas
    - 16.7.4. Engenharia do papel
  - 16.8. Ilustração em livros e romances
    - 16.8.1. O romance gráfico
    - 16.8.2. O grau de discricção
    - 16.8.3. A ilustração nos contos infantis

- 16.9. A ilustração na imprensa
  - 16.9.1. Simplicidade gráfica
  - 16.9.2. Espaços para a ilustração
  - 16.9.3. Grandes referências
  - 16.9.4. A polémica gráfica
- 16.10. Ilustração digital impressa
  - 16.10.1. Considerações prévias à impressão
  - 16.10.2. Provas e comparação
  - 16.10.3. Tintas e reprodução de cores
  - 16.10.4. Simular uma técnica tradicional no papel

## Módulo 17. A ilustração profissional centrada na banda desenhada

- 17.1. A banda desenhada como meio de expressão
  - 17.1.1. A banda desenhada como meio de comunicação gráfica
  - 17.1.2. O design da banda desenhada visual
  - 17.1.3. Reprodução de cores na banda desenhada
- 17.2. Técnicas e evolução da banda desenhada
  - 17.2.1. Os primórdios da banda desenhada
  - 17.2.2. Evolução gráfica
  - 17.2.3. Motivos narrativos
  - 17.2.4. A representação dos elementos
- 17.3. Pensamento formal
  - 17.3.1. Estrutura de um banda desenhada
  - 17.3.2. Narração da história
  - 17.3.3. Design das personagens
  - 17.3.4. Design dos cenários
  - 17.3.5. O discurso das cenas
- 17.4. O género dos super-heróis
  - 17.4.1. A banda desenhada de super-heróis
  - 17.4.2. O caso da Marvel Comics
  - 17.4.3. O caso da DC Comics

- 17.4.4. Design visual
- 17.5. Género do fantástico e de aventuras
  - 17.5.1. O género da fantasia
  - 17.5.2. O design de personagens de fantasia
  - 17.5.3. Recursos e referências visuais
- 17.6. A banda desenhada na Ásia
  - 17.6.1. Princípios visuais da ilustração asiática
  - 17.6.2. O desenho de caligrafia no Oriente
  - 17.6.3. A narrativa visual da banda desenhada
  - 17.6.4. Design gráfico oriental
- 17.7. Desenvolvimento técnico do manga
  - 17.7.1. Design de manga
  - 17.7.2. Aspetos formais e estrutura
  - 17.7.3. *Storytelling* e guião gráfico
- 17.8. A relação entre manga e anime
  - 17.8.1. A animação no Japão
  - 17.8.2. Características do anime
  - 17.8.3. O processo de design do anime
  - 17.8.4. Técnicas visuais no anime
- 17.9. A banda desenhada nos meios digitais
  - 17.9.1. A banda desenhada através do ecrã
  - 17.9.2. Animação de uma banda desenhada
  - 17.9.3. Equilíbrio de cores e códigos visuais
  - 17.9.4. Estrutura gráfica e formatos
- 17.10. Projeto: design de uma banda desenhada personalizada
  - 17.10.1. Definição dos objetivos
  - 17.10.2. A história a desenvolver
  - 17.10.3. As personagens e os intérpretes
  - 17.10.4. Design do cenário
  - 17.10.5. Formatos

## Módulo 18. Concept Art

- 18.1. O que é Concept Art?
  - 18.1.1. Definição e utilização do conceito
  - 18.1.2. Aplicação da concept art aos novos meios
  - 18.1.3. Desenvolvimento digital da Concept Art
- 18.2. Cor e composição digital
  - 18.2.1. Pintura digital
  - 18.2.2. Bibliotecas e paletas de cor
  - 18.2.3. Coloração digital
  - 18.2.4. Aplicação de texturas
- 18.3. Técnicas tradicionais de escultura
  - 18.3.1. A ilustração trazida para a escultura
  - 18.3.2. Técnicas de modelação escultórica
  - 18.3.3. Texturas e volume
  - 18.3.4. Projeto escultórico
- 18.4. Pintura e texturização 3D
  - 18.4.1. Pintura em design 3D
  - 18.4.2. Texturas naturais e artificiais no 3D
  - 18.4.3. Caso prático: realismo nos videogames
- 18.5. Modelação de personagens e caricaturas
  - 18.5.1. Definição de uma personagem 3D
  - 18.5.2. Software a utilizar
  - 18.5.3. Assistência técnica
  - 18.5.4. Ferramentas utilizadas
- 18.6. Definição de objetos e cenários
  - 18.6.1. O cenário de uma ilustração
  - 18.6.2. O design de cenários na projeção isométrica
  - 18.6.3. Objetos complementares
  - 18.6.4. Decoração do ambiente

- 18.7. Linguagem cinematográfica
  - 18.7.1. Cinema de animação
  - 18.7.2. Recursos gráficos visuais
  - 18.7.3. Gráficos em movimento
  - 18.7.4. Imagem real vs. Animação de computador
- 18.8. Retoques e aperfeiçoamento estético
  - 18.8.1. Erros comuns no design 3D
  - 18.8.2. Proporcionar um maior grau de realismo
  - 18.8.3. Especificações técnicas
- 18.9. Simulação de um projeto 3D
  - 18.9.1. Design volumétrico
  - 18.9.2. Espaço e movimento
  - 18.9.3. Estética visual dos elementos
  - 18.9.4. Retoques finais
- 18.10. Direção artística de um projeto
  - 18.10.1. Funções da direção artística
  - 18.10.2. Análise do produto
  - 18.10.3. Considerações técnicas
  - 18.10.4. Avaliação do projeto

## Módulo 19. Ilustração no design de moda

- 19.1. O Marketing da moda
  - 19.1.1. A estrutura do mercado de moda
  - 19.1.2. Investigação e planeamento
  - 19.1.3. A promoção da moda
  - 19.1.4. Branding aplicado à moda
- 19.2. O papel do ilustrador na moda
  - 19.2.1. As premissas do ilustrador digital
  - 19.2.2. A ilustração no domínio da moda
  - 19.2.3. A ilustração no domínio da moda

- 19.3. O desenvolvimento da moda através do design
  - 19.3.1. Arte no processo criativo
  - 19.3.2. Posicionamento para mercados de moda
  - 19.3.3. O produto de moda e a marca
  - 19.3.4. Macro e microtendências
- 19.4. Desenvolvimento visual de uma peça de moda
  - 19.4.1. Esboço no design de moda
  - 19.4.2. Referências visuais na moda
  - 19.4.3. Técnicas experimentais
  - 19.4.4. Cor e tecido
- 19.5. A estética na moda
  - 19.5.1. Das tendências no design de moda
  - 19.5.2. Vanguardas no design de moda
  - 19.5.3. Inspiração na ilustração de produtos de moda
  - 19.5.4. Design inclusivo na moda
- 19.6. Desenvolvimento industrial
  - 19.6.1. Considerações técnicas para o design
  - 19.6.2. A produção na moda
  - 19.6.3. Técnicas de impressão
- 19.7. Ilustração no suporte
  - 19.7.1. Ilustração em suportes complexos
  - 19.7.2. Moda inspirada na pintura
  - 19.7.3. Produção artística
- 19.8. Referências mundiais no design de moda
  - 19.8.1. Os/as grandes designers
  - 19.8.2. O grande contributo da ilustração
  - 19.8.3. A moda na paginação das revistas
  - 19.8.4. Impacto através da cor

- 19.9. Design de estampagem
  - 19.9.1. Estampagem na peça
  - 19.9.2. Aplicação do design gráfico
  - 19.9.3. Design de padrões
  - 19.9.4. Alta costura
- 19.10. Projeto: design de coleções de moda
  - 19.10.1. Os objetivos do protótipo
  - 19.10.2. Princípios de design para ilustrar o produto
  - 19.10.3. Esboços e ilustração
  - 19.10.4. O *Packaging* no design de moda
  - 19.10.5. Produção e distribuição

## Módulo 20. Técnicas e procedimentos na ilustração

- 20.1. Aplicação da estética do século XX
  - 20.1.1. O idealismo visual
  - 20.1.2. A arte pop nos novos meios
  - 20.1.3. Ilustração psicadélica
  - 20.1.4. Desenvolvimento do estilo retro
- 20.2. Ilustração orientada para o design de produtos
  - 20.2.1. Complexidade formal
  - 20.2.2. *Packaging* retro como referência gráfica
  - 20.2.3. Design nórdico
  - 20.2.4. Orientação visual no *Packaging*
- 20.3. Ilustração na cartelaria
  - 20.3.1. A cartaz como meio de comunicação
  - 20.3.2. Finalidades visuais do cartaz
  - 20.3.3. Novos meios aplicados aos cartazes

- 20.4. A ilustração no género cinematográfico
  - 20.4.1. Cartelaria no cinema
  - 20.4.2. A cartelaria na animação
  - 20.4.3. A indústria digital
  - 20.4.4. Criatividade na composição
- 20.5. A ilustração em projetos audiovisuais
  - 20.5.1. Ilustração para projeção em cenários
  - 20.5.2. Ilustração com movimento
  - 20.5.3. Ilustração para *Video Mapping*
  - 20.5.4. *Design de stands ou espaços interativos*
- 20.6. A ilustração no mercado de trabalho
  - 20.6.1. A preparação dos ficheiros
  - 20.6.2. A entrega dos produtos
  - 20.6.3. Contacto com a tipografia ou com os fornecedores
  - 20.6.4. A reunião com o cliente
  - 20.6.5. O orçamento final
- 20.7. A ilustração orientada para a cartelaria
  - 20.7.1. Iconografia universal
  - 20.7.2. Cartelaria inclusiva
  - 20.7.3. O estudo de símbolos
  - 20.7.4. Design de cartelaria
- 20.8. A ilustração no design UX
  - 20.8.1. Diretrizes para o design de interfaces
  - 20.8.2. Design de infografias
  - 20.8.3. Ilustrar o estilo visual de uma interface
- 20.9. Criação de portefólio profissional
  - 20.9.1. A estrutura do portefólio
  - 20.9.2. Classificação dos trabalhos
  - 20.9.3. Ilustrar e estruturar o portefólio
  - 20.9.4. Materiais e complementos
- 20.10. Projeto: design de uma álbum ilustrado
  - 20.10.1. Apresentação do projeto
  - 20.10.2. Objetivos do projeto
  - 20.10.3. Temática de projeto
  - 20.10.4. Desenvolvimento visual do projeto
  - 20.10.5. Artes finais e acabamentos



*Este Advanced Master combina uma metodologia de aprendizagem 100% online que se adapta às suas circunstâncias pessoais com o plano de estudos mais avançado em Ilustração e Design Multimédia"*

05

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



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

### Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

**“** *O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação.

Ao longo de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

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

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

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



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



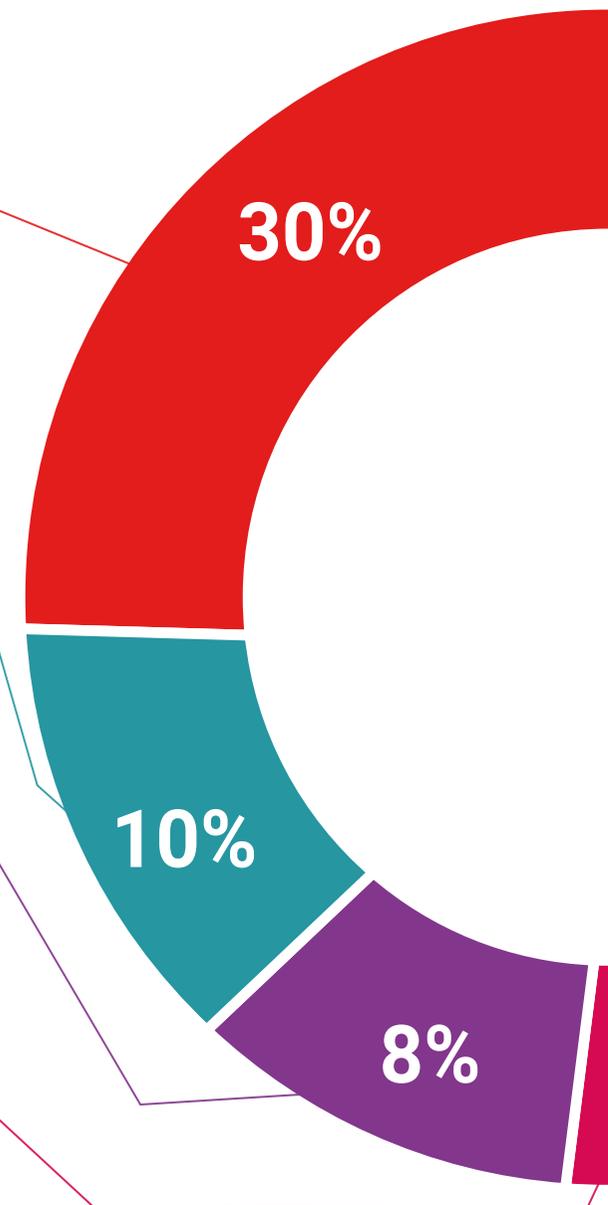
#### Práticas de aptidões e competências

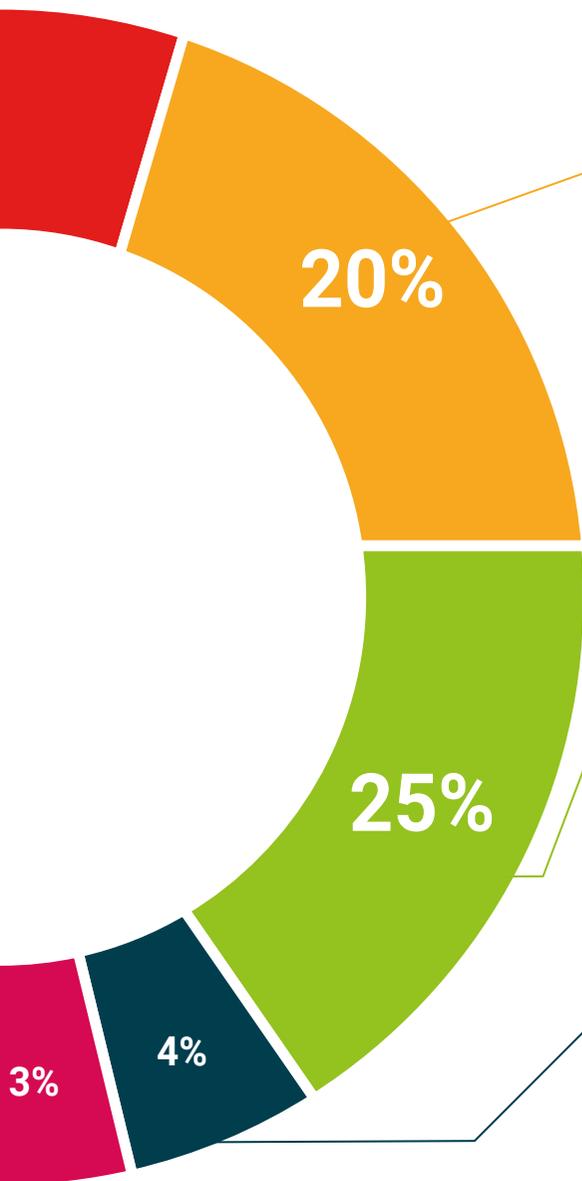
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

# Certificação

O Advanced Master em Ilustração e Design Multimédia garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Advanced Master emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Advanced Master em Ilustração e Design Multimédia** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

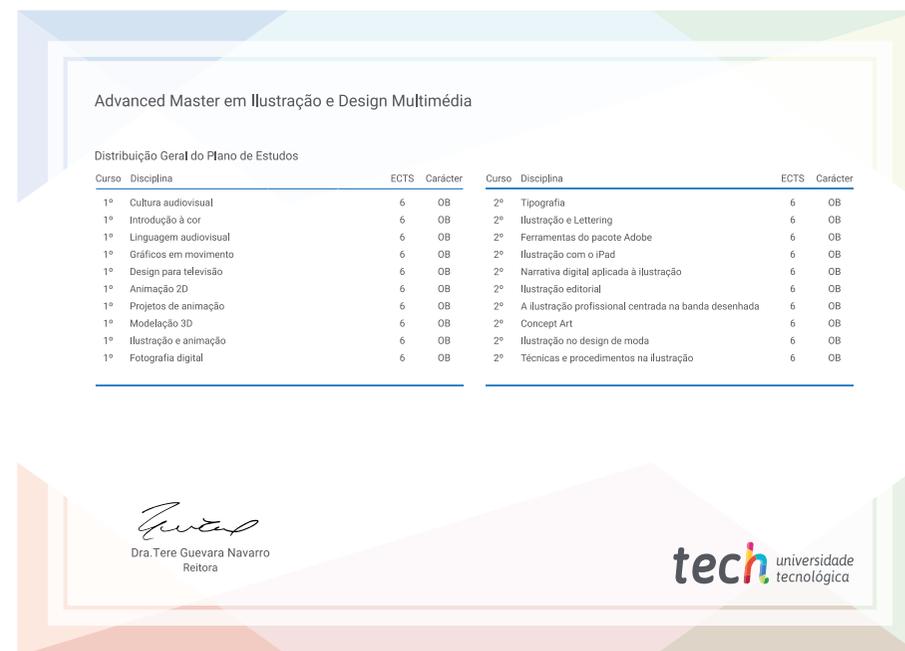
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao **Advanced Master** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no **Advanced Master**, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Advanced Master em Ilustração e Design Multimédia**

ECTS: **120**

Carga horária: **3000 horas**



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



## Advanced Master Ilustração e Design Multimédia

- » Modalidade: **online**
- » Duração: **2 anos**
- » Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- » Créditos: **120 ECTS**
- » Tempo Dedicado: **16 horas/semana**
- » Horário: **ao seu próprio ritmo**
- » Exames: **online**

# Advanced Master

## Ilustração e Design Multimédia

