

# Curso de Especialização

## Design Conceptual de Produto



## Curso de Especialização Design Conceptual de Produto

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 24 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site [www.techtitute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-design-conceptual-produto](http://www.techtitute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-design-conceptual-produto)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodologia de estudo

---

*pág. 20*

05

Certificação

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

Para planejar e realizar o Design de um Produto, é necessário efetuar uma concetualização adequada, tanto no sentido criativo como técnico. Por esta razão, este programa aprofunda este processo e aproxima o profissional das melhores técnicas de Design Conceptual, uma vez que o seu programa abrange questões como o volume e o espaço, os fundamentos do design ou a elaboração de mapas e *storyboards*. Tudo isto, com base numa metodologia de ensino 100% online, que lhe permite estudar quando quiser, uma vez que se adapta totalmente às suas circunstâncias pessoais.



A close-up photograph of a hand holding a yellow pen, drawing a sketch on a whiteboard. The sketch appears to be a technical drawing or a product design. The background is a teal gradient.

“

*Conhecerá os fundamentos essenciais da concetualização de produtos, graças a este programa, que melhorará imediatamente as suas perspetivas profissionais”*

O ponto de partida de um produto é a sua concetualização. Assim, neste processo, estão envolvidos elementos técnicos, desde a escolha da forma e da funcionalidade até ao material de que será feito, e outros criativos, especialmente em termos de aparência. É por isso que o design de uma ferramenta, objeto ou dispositivo envolve um planeamento minucioso que orienta toda a fabricação do produto, desde a ideia original até ao resultado final.

Este Curso de Especialização em Design Conceptual de Produto aprofunda este processo e proporciona aos profissionais os conhecimentos mais inovadores e completos neste domínio, uma vez que o seu itinerário académico abordará aspetos como a semiótica dos objetos, os materiais e suportes no design, as propriedades e dimensões da cor e os elementos essenciais da linguagem tridimensional.

O programa é desenvolvido com base num sistema de aprendizagem online especialmente concebido para que os estudantes possam conciliar a sua vida pessoal, incluindo o seu trabalho, com os seus estudos. Assim, este curso permitir-lhe-á estudar quando, como e onde quiser, uma vez que os seus recursos didáticos estarão disponíveis 24 horas por dia para que os possa consultar através de um dispositivo com ligação à Internet.

Este **Curso de Especialização em Design Conceptual de Produto** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Conceptualização de Design
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Planificará de forma precisa e completa, desde o primeiro passo até ao último, o design dos seus produtos graças aos conteúdos que serão fornecidos por este Curso de Especialização”*

“

*A metodologia online da TECH é única e foi especificamente criada para que os profissionais possam conciliar o seu trabalho com os estudos sem estarem sujeitos a horários ou deslocações”*

O corpo docente do curso inclui profissionais do sector que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

O design deste programa foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Vídeos, atividades teóricas e práticas, resumos interativos, etc. A melhor tecnologia educativa está ao seu alcance com este Curso de Especialização.*

*Este programa oferece-lhe os melhores conteúdos multimédia para aprofundar a concetualização dos seus próprios designs.*



# 02 Objetivos

Este Curso de Especialização em Design Conceptual de Produto tem como principal objetivo preparar os profissionais para enfrentar os desafios presentes e futuros do setor do design. Para isso, permitirá-lhe integrar no seu trabalho diário os métodos de planeamento e estruturação necessários para levar a cabo todo o tipo de projetos de Design de Produto com sucesso. Assim, este programa será um antes e um depois na sua carreira, pois melhorará a sua eficiência como designer, tornando o seu trabalho mais preciso e poupando tempo significativo na execução das suas atividades profissionais.







“

*Este programa irá ensiná-lo a melhorar o planeamento e a eficiência dos seus projectos de design”*



## Objetivos gerais

- ◆ Conhecer as bases do *design*, assim como as referências, os estilos e os movimentos que o moldaram desde o seu início até à atualidade
- ◆ Compreender o processo criativo, analítico e de estudo para a realização de qualquer obra de arte
- ◆ Analisar e distinguir as principais leis da percepção visual utilizando a nomenclatura e a linguagem da especialidade
- ◆ Aprender a construir estruturas utilizando elementos pré-moldados e compreender os fatores que determinam a sua configuração espacial

“

*Este é o programa que estava à procura. Matricule-se e experimente o progresso profissional de que precisa”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Fundamentos do Design

- ♦ Conectar e correlacionar as diferentes áreas do design, os campos de aplicação e os ramos profissionais
- ♦ Conhecer os processos de ideação, criatividade e experimentação e saber aplicá-los a projetos
- ♦ Integrar a linguagem e a semântica nos processos de ideação de um projeto, relacionando-os com os seus objetivos e valores de utilização

### Módulo 2. Desenho e técnicas gráficas

- ♦ Conhecer estratégias de observação e de representação da forma
- ♦ Compreender a visão plana e tridimensional
- ♦ Aprender diversas técnicas e ferramentas gráficas segundo critérios de análise e de síntese
- ♦ Diferenciar e identificar os suportes, materiais e ferramentas que distinguem cada uma destas técnicas, bem como o vocabulário básico envolvido
- ♦ Conhecer e dominar os elementos gráficos do desenho, bem como os meios mais adequados para a expressão gráfica

### Módulo 3. Cor e forma

- ♦ Conhecer as diferentes ferramentas e recursos atualizados para a utilização da cor no design e lidar com os diferentes meios de aplicação da cor, tanto manual como digitalmente, no processo de design
- ♦ Compreender como aplicar a cor tirando partido dos recursos cromáticos e das dimensões padrão internacionais para atingir objetivos específicos em projetos de design

### Módulo 4. Volume e espaço

- ♦ Conhecer as noções básicas dos processos de moldagem
- ♦ Conceber e desenvolver a linguagem visual no seu contexto físico e tridimensional
- ♦ Experimentar e investigar com técnicas e materiais

# 03

## Estrutura e conteúdo

Este Curso de Especialização em Design Conceptual de Produto é um programa com uma perspectiva geral que aborda a questão do planeamento e da execução do design de um determinado produto. Assim, todos os seus conteúdos estão centrados na concretização deste objetivo, mas os 4 módulos que compõem o curso baseiam-se em perspetivas diferentes. Desta forma, o profissional abordará primeiro a importante questão de dominar os fundamentos essenciais do design, para depois aprofundar-se as técnicas gráficas, a cor, o volume e o espaço. Com estes conhecimentos, estará preparado para melhorar o seu perfil como designer de produto.



“

*O programa mais completo em Design  
Conceptual de Produto está agora ao seu  
alcance. Não deixe passar a oportunidade”*

## Módulo 1. Fundamentos do Design

- 1.1. História do Design
  - 1.1.1. A Revolução Industrial
  - 1.1.2. As fases do design
  - 1.1.3. A arquitetura
  - 1.1.4. A Escola de Chicago
- 1.2. Estilos e movimentos do design
  - 1.2.1. Design de interiores
  - 1.2.2. Movimento Modernista
  - 1.2.3. *Art Déco*
  - 1.2.4. Design Industrial
  - 1.2.5. A Bauhaus
  - 1.2.6. 2ª Guerra Mundial
  - 1.2.7. Transvanguarda
  - 1.2.8. Design Contemporâneo
- 1.3. Designers e tendências
  - 1.3.1. Designers de interiores
  - 1.3.2. Designers gráficos
  - 1.3.3. Designers Industriais ou de Produto
  - 1.3.4. Designers de moda
- 1.4. Metodologia de projeto de Design
  - 1.4.1. Bruno Munari
  - 1.4.2. Gui Bonsiepe
  - 1.4.3. J. Christopher Jones
  - 1.4.4. L. Bruce Archer
  - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
  - 1.4.6. Jorge Frascara
  - 1.4.7. Bernd Löbach
  - 1.4.8. Joan Costa
  - 1.4.9. Norberto Cháves
- 1.5. A linguagem no design
  - 1.5.1. Os objetos e o sujeito
  - 1.5.2. Semiótica dos objetos
  - 1.5.3. A disposição do objeto e a sua conotação
  - 1.5.4. A globalização dos sinais
  - 1.5.5. Proposta
- 1.6. O design e a sua dimensão Estético-Formal
  - 1.6.1. Elementos visuais
    - 1.6.1.1. A forma
    - 1.6.1.2. A medida
    - 1.6.1.3. A cor
    - 1.6.1.4. A textura
  - 1.6.2. Elementos relacionais
    - 1.6.2.1. Direção
    - 1.6.2.2. Posição
    - 1.6.2.3. Espaço
    - 1.6.2.4. Gravidade
  - 1.6.3. Elementos práticos
    - 1.6.3.1. Representação
    - 1.6.3.2. Significado
    - 1.6.3.3. Função
  - 1.6.4. Quadro de referência
- 1.7. Métodos analíticos do design
  - 1.7.1. Design Pragmático
  - 1.7.2. Design Analógico
  - 1.7.3. Design Icónico
  - 1.7.4. Design Canónico
  - 1.7.5. Principais autores e a sua metodologia
- 1.8. Design e semântica
  - 1.8.1. A semântica
  - 1.8.2. O significado
  - 1.8.3. Significado Denotativo e significado Conotativo
  - 1.8.4. O léxico
  - 1.8.5. Campo Léxico e Família Léxica
  - 1.8.6. As relações semânticas
  - 1.8.7. A mudança semântica
  - 1.8.8. Causas das mudanças semânticas

- 1.9. Design e pragmática
  - 1.9.1. Implicações práticas, abdução e semiótica
  - 1.9.2. Mediação, corpo e emoções
  - 1.9.3. Aprendizagem, experiência e encerramento
  - 1.9.4. Identidade, relações sociais e objetos
- 1.10. Contexto atual do Design
  - 1.10.1. Problemas atuais do Design
  - 1.10.2. Os temas atuais do Design
  - 1.10.3. Contribuições sobre a metodologia

## Módulo 2. Desenho e Técnicas Gráficas

- 2.1. História do Desenho
  - 2.1.1. Origem do Desenho
  - 2.1.2. Os primeiros Desenhos
  - 2.1.3. Era Egípcia
  - 2.1.4. Cultura Grega
  - 2.1.5. Idade Média
  - 2.1.6. O Renascimento
  - 2.1.7. Era Moderna
    - 2.1.7.1. Futurismo
    - 2.1.7.2. Cubismo
    - 2.1.7.3. Expressionismo
    - 2.1.7.4. Surrealismo
  - 2.1.8. Arte Digital
- 2.2. Materiais e suportes
  - 2.2.1. Materiais tradicionais
  - 2.2.2. Materiais não tradicionais
  - 2.2.3. Materiais específicos do Desenho
  - 2.2.4. Materiais industriais
  - 2.2.5. Materiais alternativos
  - 2.2.6. Suportes para Desenho
- 2.3. Relação entre arte e Desenho
  - 2.3.1. Pintura
  - 2.3.2. Escultura
  - 2.3.3. Música
  - 2.3.4. Dança
  - 2.3.5. Literatura
  - 2.3.6. Cinema
- 2.4. Elementos básicos do Desenho
  - 2.4.1. A linha e o ponto
  - 2.4.2. A forma
  - 2.4.3. A luz e a sombra
  - 2.4.4. O volume
  - 2.4.5. A proporção
  - 2.4.6. A perspectiva
  - 2.4.7. A textura
  - 2.4.8. A cor
- 2.5. Classificação do Desenho
  - 2.5.1. Desenho Artístico
  - 2.5.2. Desenho Técnico
  - 2.5.3. Desenho Geométrico
  - 2.5.4. Desenho Mecânico
  - 2.5.5. Desenho Arquitetônico
  - 2.5.6. Desenho Animado
  - 2.5.7. Desenho à Mão Livre
- 2.6. Encaixe, proporção, claro-escuro, composição e cor
  - 2.6.1. Encaixe
  - 2.6.2. Proporção
  - 2.6.3. Claro-escuro
  - 2.6.4. Composição
  - 2.6.5. Cor
- 2.7. Análise da forma I: Visão em plano
  - 2.7.1. A perspectiva
  - 2.7.2. Perspetiva hierárquica
  - 2.7.3. Perspetiva militar

- 2.7.4. Perspetiva cavaleira
- 2.7.5. Perspetiva axonométrica
- 2.7.6. Perspetiva cónica
- 2.8. Análise da forma II. Visão em três dimensões
  - 2.8.1. Tridimensionalidade monocular: a imagem plana
  - 2.8.2. Eficácia da Monocularidade
  - 2.8.3. Estereopsia
  - 2.8.4. Simulação e medição da Estereopsia
- 2.9. Técnicas de expressão e de representação no processo de design
  - 2.9.1. Mapa mental
  - 2.9.2. Relatórios gráficos
  - 2.9.3. Ilustração
  - 2.9.4. A banda desenhada
  - 2.9.5. Os *storyboards*
- 2.10. A importância do Desenho para o ser humano
  - 2.10.1. Liberdade de pensamento e de expressão
  - 2.10.2. Capacidade de comunicação
  - 2.10.3. Sensibilidade artística
  - 2.10.4. Invenção, imaginação e criatividade

### Módulo 3. Cor e forma

- 3.1. Teoria da cor
  - 3.1.1. Perceção da forma e do espaço
  - 3.1.2. A cor. Definição
  - 3.1.3. Perceção da cor
  - 3.1.4. Propriedades ou dimensões da cor
  - 3.1.5. Classificação da cor
- 3.2. Perceção da cor
  - 3.2.1. O olho humano
  - 3.2.2. Visão das cores
  - 3.2.3. Variáveis na perceção da cor
  - 3.2.4. Perceção não visual da cor
- 3.3. Modelos e normalização de cores
  - 3.3.1. História da cor
    - 3.3.1.1. Teorias iniciais
    - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
    - 3.3.1.3. Isaac Newton
    - 3.3.1.4. Moses Harris
    - 3.3.1.5. Goethe
    - 3.3.1.6. Runge
    - 3.3.1.7. Chevreul
    - 3.3.1.8. Rood
    - 3.3.1.9. Munsell
    - 3.3.1.10. Ostwald
  - 3.3.2. Perceção visual
    - 3.3.2.1. Absorção e reflexão
    - 3.3.2.2. As moléculas de pigmento
  - 3.3.3. Atributos da cor
    - 3.3.3.1. Tom
    - 3.3.3.2. Luminância
    - 3.3.3.3. Saturação
  - 3.3.4. Cores quentes e frias
  - 3.3.5. A harmonia das cores
  - 3.3.6. O contraste
  - 3.3.7. Efeitos de cor
    - 3.3.7.1. O tamanho
    - 3.3.7.2. Transparência, peso e massa
- 3.4. Semiótica e Semântica da cor
  - 3.4.1. Semiótica da cor
  - 3.4.2. Descrição da cor
  - 3.4.3. Cores: material, luzes, perceções, sensações
  - 3.4.4. Cor e matéria
  - 3.4.5. A verdade de uma cor
  - 3.4.6. Perceção da cor
  - 3.4.7. O peso de uma cor
  - 3.4.8. O dicionário de cores



- 3.5. A cor no design
  - 3.5.1. Tendências cromáticas
  - 3.5.2. Design gráfico
  - 3.5.3. Design de interiores
  - 3.5.4. Arquitetura
  - 3.5.5. Design Paisagístico
  - 3.5.6. Design de Moda
- 3.6. Composição
  - 3.6.1. Generalidades
    - 3.6.1.1. Códigos utilizados
    - 3.6.1.2. Grau de originalidade e de banalidade
    - 3.6.1.3. Grau de iconicidade e abstração
  - 3.6.2. Organização configuracional da imagem: relação entre fundo e figura
  - 3.6.3. Organização configuracional da imagem: leis da Gestalt
  - 3.6.4. Organização configuracional da imagem: sistemas de organização espacial
    - 3.6.4.1. Equilíbrio: estático ou dinâmico. Sistema focal ou ortogonal
    - 3.6.4.2. Proporção
    - 3.6.4.3. Simetria
    - 3.6.4.4. Movimento e ritmo
  - 3.6.5. Estudo do campo
- 3.7. As funções da imagem
  - 3.7.1. Representativa
    - 3.7.1.1. Cartográfica
    - 3.7.1.2. Científica
    - 3.7.1.3. Arquitetônica
    - 3.7.1.4. Projetual
  - 3.7.2. Persuasiva
  - 3.7.3. Artística
- 3.8. Psicologia da cor
  - 3.8.1. Cores quentes e cores frias
  - 3.8.2. Efeitos fisiológicos
  - 3.8.3. Simbolismo das cores
  - 3.8.4. Preferências pessoais de cores
  - 3.8.5. Efeitos emocionais
  - 3.8.6. Cor local e expressividade

- 3.9. O significado da cor
  - 3.9.1. Azul
  - 3.9.2. Vermelho
  - 3.9.3. Amarelo
  - 3.9.4. Verde
  - 3.9.5. Preto
  - 3.9.6. Branco
  - 3.9.7. Laranja
  - 3.9.8. Violeta
  - 3.9.9. Rosa
  - 3.9.10. Dourado
  - 3.9.11. Prateado
  - 3.9.12. Castanho
  - 3.9.13. Cinzento
- 3.10. Utilização da cor
  - 3.10.1. Fontes de corantes e pigmentos
  - 3.10.2. Iluminação
  - 3.10.3. Mistura de óleos e acrílicos
  - 3.10.4. Cerâmica vidrada
  - 3.10.5. Vidro colorido
  - 3.10.6. Impressão a cores
  - 3.10.7. Fotografia a cores

## Módulo 4. Volume e espaço

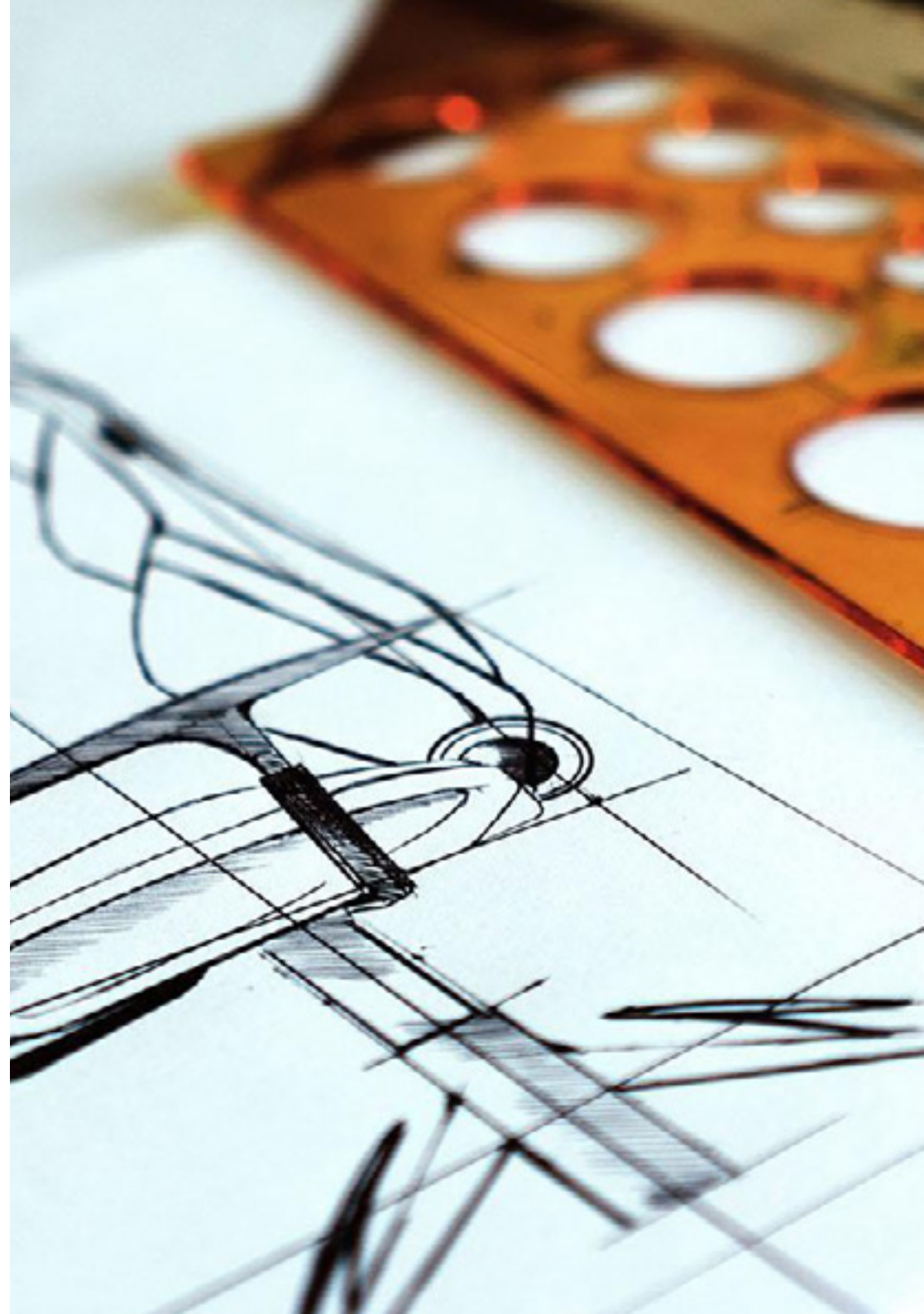
- 4.1. Elementos básicos da Linguagem Tridimensional
  - 4.1.1. Origem e cronologia do Design Tridimensional
  - 4.1.2. Definição do Design Tridimensional
  - 4.1.3. Elementos do Design Tridimensional
  - 4.1.4. Metodologia do Design Tridimensional
  - 4.1.5. A aplicação dos Fundamentos do Design
  - 4.1.6. Modelos, maquetas e protótipos

- 4.2. Materiais e processos
  - 4.2.1. Materiais
    - 4.2.1.1. A pedra
    - 4.2.1.2. O metal
    - 4.2.1.3. A madeira
    - 4.2.1.4. O barro
    - 4.2.1.5. A argila
  - 4.2.2. Processos
    - 4.2.2.1. Fazer uma placa
    - 4.2.2.2. Método de rolo
    - 4.2.2.3. O cubo
  - 4.2.3. O atelier
- 4.3. Transformação e criação de espaço
  - 4.3.1. Do plano ao volume
  - 4.3.2. Escultura a partir do plano
    - 4.3.2.1. O relevo
      - 4.3.2.1.1. Relevo oco
      - 4.3.2.1.2. Baixo-relevo
      - 4.3.2.1.3. Médio-relevo
      - 4.3.2.1.4. Alto relevo
      - 4.3.2.1.5. Escultura de vulto
    - 4.3.2.2. O collage e o assemblage
    - 4.3.2.3. Criação de uma escultura
  - 4.3.3. Bidimensionalidade e Tridimensionalidade
    - 4.3.3.1. O trompe l'oeil
  - 4.3.4. Artistas matéricos
  - 4.3.5. A pintura como escultura
- 4.4. Sistemas de configuração Tridimensional
  - 4.4.1. A estrutura
  - 4.4.2. A estrutura como suporte
    - 4.4.2.1. Estruturas concebidas para suportar
    - 4.4.2.2. Estruturas e equilíbrio
  - 4.4.3. A estrutura como base de composição
    - 4.4.3.1. A geometria como estrutura ou base de composição
    - 4.4.3.2. Estruturas de zonas hierárquicas
    - 4.4.3.3. Estruturas hierárquicas por tamanho e proporção
    - 4.4.3.4. Estruturas gestuais e matéricas determinadas pela sensibilidade
    - 4.4.3.5. A estrutura do todo
  - 4.4.4. Visualização mental das estruturas
  - 4.4.5. A forma e a função
    - 4.4.5.1. Predominância da forma ou da função
      - 4.4.5.1.1. O luxo e a aparência
    - 4.4.5.2. Formas na Natureza
      - 4.4.5.2.1. Formas Biomórficas
      - 4.4.5.2.2. Formas Geométricas
      - 4.4.5.2.3. Formas Naturais
    - 4.4.5.3. Formas Industriais
      - 4.4.5.3.1. A forma revisável
      - 4.4.5.3.2. Antiguidades
    - 4.4.5.4. Relação do ser humano com a forma e a função
- 4.5. Técnicas Aditivas
  - 4.5.1. Modelagem
  - 4.5.2. Tipologias de modelagem
  - 4.5.3. Criação do molde
- 4.6. Técnicas Subtrativas
  - 4.6.1. A escultura
  - 4.6.2. Materiais e ferramentas
  - 4.6.3. Processo de entalhe
  - 4.6.4. Artistas em destaque
- 4.7. Técnicas de Construção
  - 4.7.1. Montagem e configurações espaciais
  - 4.7.2. Materiais
  - 4.7.3. Tipologias
  - 4.7.4. Características
  - 4.7.5. Artistas em destaque

- 4.8. Técnicas de Moldagem
  - 4.8.1. Moldagem e fundição
  - 4.8.2. Técnica
  - 4.8.3. Procedimento
  - 4.8.4. Tipologias
  - 4.8.5. Materiais
  - 4.8.6. Ferramentas
  - 4.8.7. Partes e elementos
  - 4.8.8. Percurso de saída e acoplamentos
  - 4.8.9. Tipos de sistemas de moldes
- 4.9. Novas tecnologias
  - 4.9.1. Evolução da Forma Tridimensional
  - 4.9.2. Novas técnicas e materiais
    - 4.9.2.1. O plástico
    - 4.9.2.2. O betão
    - 4.9.2.3. Esculturas de luz
    - 4.9.2.4. Bioarte
    - 4.9.2.5. O vídeo e o Espaço Virtual
  - 4.9.3. Impressão 3D
- 4.10. Comunicação do projeto
  - 4.10.1. Grandes espaços. *Land art*
  - 4.10.2. Instalações
  - 4.10.3. *Happenings* e *Performances*
  - 4.10.4. O movimento. Esculturas cinéticas

“

*Este plano de estudos, vai melhorar as suas perspetivas profissionais e salariais rapidamente, graças aos seus conhecimentos inovadores e à sua abordagem panorâmica”*



# 05

# 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.





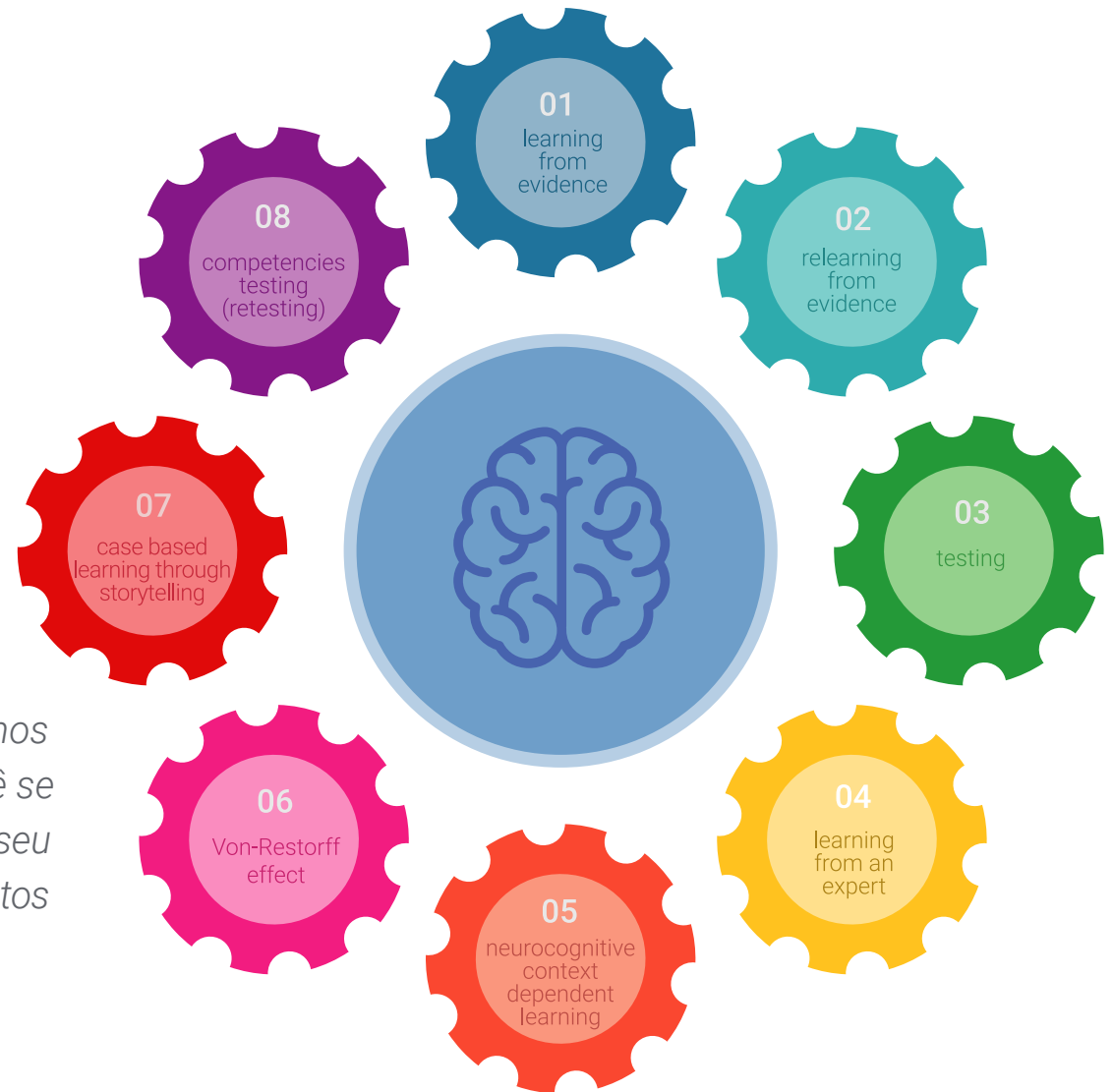
## Método Relearning

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 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 na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

*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

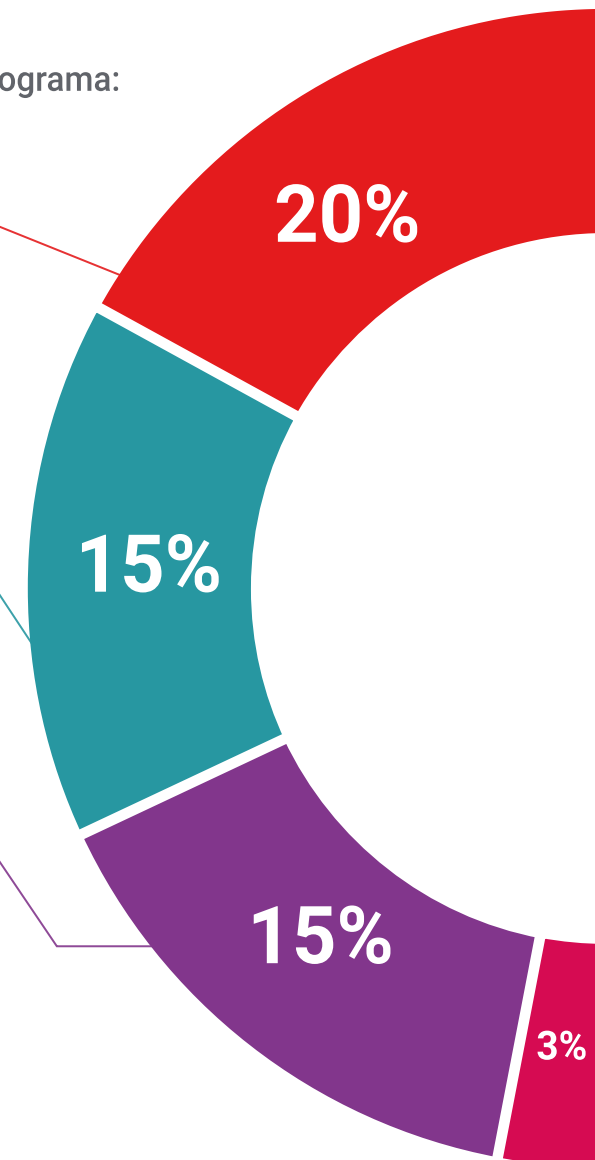
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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.



05

# Certificação

O Curso de Especialização em Design Conceptual de Produto garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Design Conceptual de Produto** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado\* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

Este certificado contribui significativamente para o desenvolvimento da capacitação continuada dos profissionais e proporciona um importante valor para a sua capacitação universitária, sendo 100% válido e atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Design Conceptual de Produto**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **24**



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



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



## Curso de Especialização Design Conceptual de Produto

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 24 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

# Curso de Especialização

## Conceção concetual de produtos

