

# Curso de Especialização

## Designer Digital de Produtos





## Curso de Especialização Designer Digital de Produtos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-design-digital-produtos](http://www.techtute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-design-digital-produtos)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodologia

---

*pág. 18*

05

Certificação

---

*pág. 26*

# 01

# Apresentação

A digitalização transformou a disciplina do design. Numerosos processos que, há anos, eram efetuados à mão e com ferramentas físicas e analógicas, são agora realizados digitalmente. Assim, no domínio específico da concepção de produtos, existe um perfil profissional que é atualmente muito procurado: o designer digital. É responsável pela elaboração dos planos e outras diretrizes técnicas segundo as quais o produto final deve ser produzido, razão pela qual o seu papel é fundamental para muitas empresas contemporâneas. Assim, este programa fornecerá ao profissional todos os conhecimentos e competências necessários para se tornar um especialista neste domínio, aprofundando questões como os sistemas de representação técnica. Tudo isto, através de uma metodologia de ensino 100% online que lhe permitirá conciliar facilmente o seu trabalho com os seus estudos.





“

*Melhore o seu perfil profissional e torne-se um excelente Designer Digital de Produtos graças a este programa, com o qual poderá aprofundar questões como as noções básicas de modelação poligonal”*

A produção de um produto envolve múltiplos atores, técnicas e ferramentas. Este processo, anteriormente realizado de uma forma mais artesanal e física, evoluiu através da incorporação de métodos digitais que agilizam e facilitam as tarefas de design. Assim, uma das posições que emergiu com mais força atualmente é a do designer digital no domínio da conceção de produtos. Este profissional é responsável pela elaboração dos planos, esboços e especificações técnicas que são posteriormente utilizados para fabricar o produto. Tudo isto, utilizando utilitários digitais.

Por este motivo, é um perfil muito procurado por muitas empresas, mas há falta de especialistas nesta área, pelo que ter acesso a um programa como este pode significar uma progressão imediata na carreira. Este curso totalmente online irá fornecer-lhe todos os conhecimentos que um designer necessita para se tornar um grande especialista, uma vez que irá aprofundar questões como os layouts fundamentais no plano, as noções básicas de modelação poligonal ou a modelação de peças correlacionadas, entre outras.

Este Curso de Especialização dispõe igualmente de numerosos recursos multimédia, tais como vídeos, atividades práticas e aulas magistrais, que facilitarão a aprendizagem. Além disso, o designer poderá conciliar o seu trabalho quotidiano e todas as suas obrigações com os seus estudos, graças à metodologia 100% online da TECH, especialmente estruturada para profissionais ativos.

Este **Curso de Especialização em Designer Digital de Produtos** 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 design digital
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático com que está concebido fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ 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



*Está a um passo de se tornar um profissional de design muito procurado pelas grandes empresas do setor. Não espere mais e inscreva-se”*

“

*A metodologia online da TECH permitir-lhe-á abordar os seus projetos profissionais sem interrupções, uma vez que pode escolher quando, onde e como estudar”*

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência 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 programa imersivo programado para se formar em situações reais.

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

*Vídeos, atividades práticas, resumos interativos, aulas magistrais, etc. A melhor tecnologia educativa à sua disposição com este programa.*

*Com este Curso de Especialização, ficará a saber mais sobre a modelação de peças correlacionadas ou de sistemas de representação técnica.*



# 02

## Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Especialização em Designer Digital de Produtos é transformar o estudante num grande especialista neste domínio, que está atualmente em plena expansão. Assim, todos os conteúdos e a orientação do curso visam aproximar o designer dos últimos desenvolvimentos neste importante setor, que sofreu numerosas alterações nos últimos anos devido ao aparecimento e à popularização de numerosas ferramentas digitais.



“

*Inscreva-se e desfrute de um progresso profissional imediato graças aos conteúdos completos e inovadores oferecidos por este programa”*

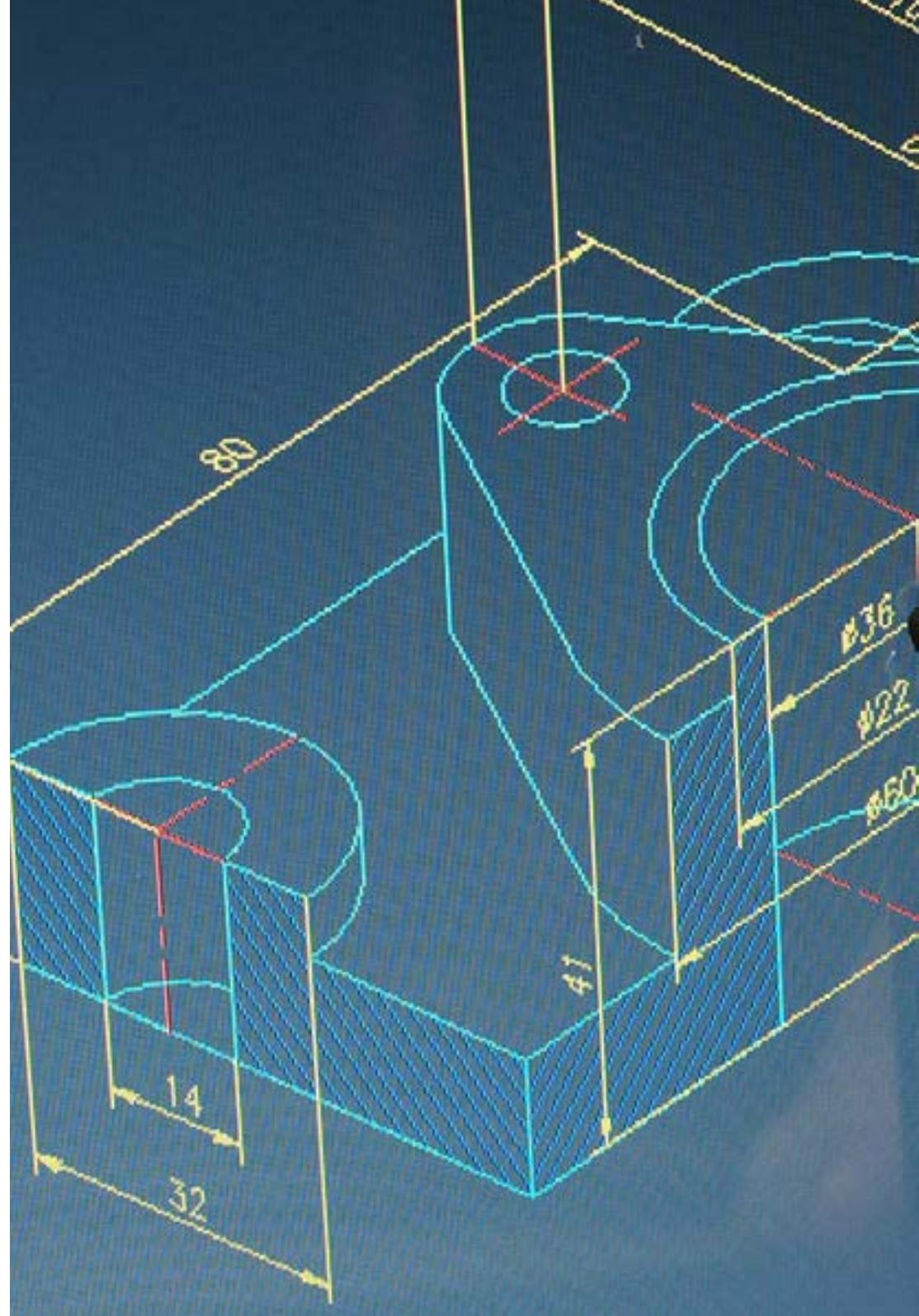


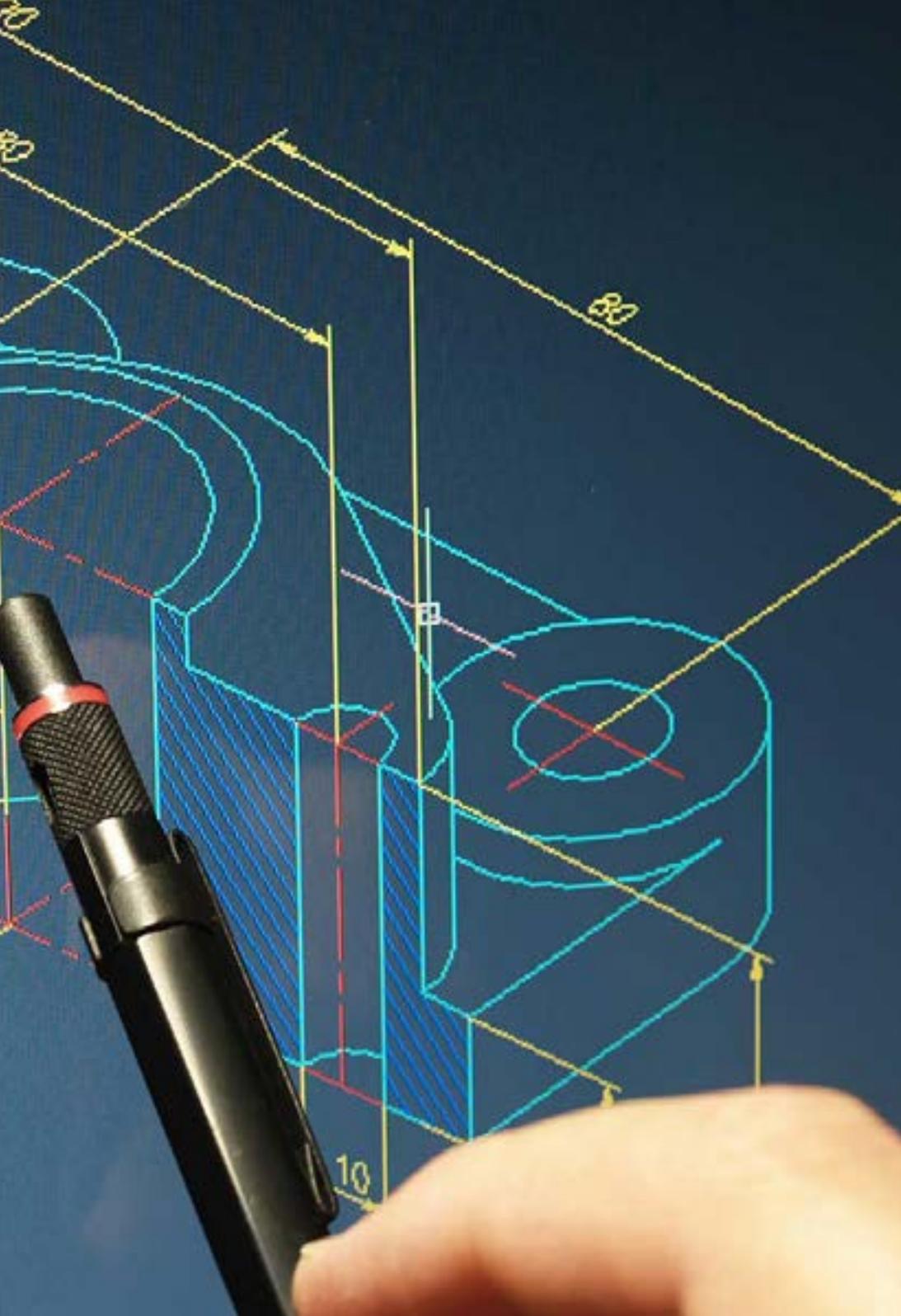
## Objetivos gerais

- ◆ Aprender a planificar, desenvolver e apresentar adequadamente produções artísticas, utilizando estratégias de produção eficazes e com contribuições criativas próprias
- ◆ Adquirir os conhecimentos teóricos e metodológicos necessários para a realização de projetos técnicos
- ◆ Analisar e avaliar os materiais utilizados na engenharia com base nas suas propriedades
- ◆ Debruçar-se sobre os processos de inovação e transferência tecnológica para o desenvolvimento de novos produtos e processos e para o estabelecimento de um novo estado da arte



*Este Curso de Especialização ajudá-lo-á alcançar todos os seus objetivos pessoais e profissionais”*





## Objetivos específicos

### Módulo 1. Sistemas de representação técnica

- ◆ Utilizar o conhecimento dos sistemas de representação como ferramenta na procura de soluções para problemas do design
- ◆ Desenvolver a conceção e a visão espacial, obtendo novas ferramentas que incentivem a promoção e criação de ideias
- ◆ Aprender a representar objetos nos sistemas diédrico, axonométrico e cónico como forma de transmissão de uma ideia para a sua realização

### Módulo 2. Técnicas de representação digital I

- ◆ Conhecer os conceitos fundamentais da forma tridimensional, a sua representação geométrica, a sua construção e a sua aplicação ao desenho
- ◆ Conceber e representar os atributos visuais dos objetos e do espaço, bem como dominar as técnicas de representação tridimensional, incluindo a computação gráfica.
- ◆ Realizar modelos tridimensionais com técnicas escultóricas e traduzi-los em representações digitais tridimensionais e vice-versa, compreendendo a relação entre as duas formas de construção
- ◆ Integrar os conteúdos da disciplina de forma transversal com os conteúdos fornecidos noutras disciplinas

### Módulo 3. Técnicas de representação digital II

- ◆ Dominar os aspetos da forma tridimensional, a sua representação geométrica, a sua construção e a sua aplicação ao design
- ◆ Desenvolver a capacidade de gerar modelos ou protótipos virtuais de elevada qualidade fotorrealista
- ◆ Integrar os conteúdos da disciplina com os conteúdos fornecidos,

# 03

## Estrutura e conteúdo

Os responsáveis pela elaboração dos conteúdos deste programa, especialistas de renome internacional, decidiram estruturar o curso em 3 módulos específicos. Assim, através destes módulos, o designer poderá conhecer os últimos avanços em aspetos como elementos geométricos fundamentais, transformações geométricas, aplicações de renderização, parâmetros de desenho para impressão 3D ou o *sketching* para modelação, entre outros.



“

*O conteúdo mais avançado sobre delimitação digital pode ser encontrado aqui. Aproveite esta oportunidade e inscreva-se”*

## Módulo 1. Sistemas de representação técnica

- 1.1. Introdução à geometria plana
  - 1.1.1. O material fundamental e a sua utilização
  - 1.1.2. Linhas fundamentais no plano
  - 1.1.3. Polígonos. Relações métricas
  - 1.1.4. Normalização, linhas, escrita e formatos
  - 1.1.5. Limitação normalizada
  - 1.1.6. Escalas
  - 1.1.7. Sistemas de representação
    - 1.1.7.1. Tipos de projeção
      - 1.1.7.1.1. Projeção cônica
      - 1.1.7.1.2. Projeção cilíndrica ortogonal
      - 1.1.7.1.3. Projeção cilíndrica oblíqua
    - 1.1.7.2. Tipos de sistemas de representação
      - 1.1.7.2.1. Sistemas de medição
      - 1.1.7.2.2. Sistemas de perspectiva
- 1.2. Linhas fundamentais no plano
  - 1.2.1. Elementos geométricos fundamentais
  - 1.2.2. Perpendicularidade
  - 1.2.3. Paralelismo
  - 1.2.4. Operações com segmentos
  - 1.2.5. Ângulos
  - 1.2.6. Circunferências
  - 1.2.7. Locais geométricos
- 1.3. Transformações geométricas
  - 1.3.1. Isométricas
    - 1.3.1.1. Igualdade
    - 1.3.1.2. Translação
    - 1.3.1.3. Simetria
    - 1.3.1.4. Rotação
  - 1.3.2. Isomórficas
    - 1.3.2.1. Homotetia
    - 1.3.2.2. Similaridade
  - 1.3.3. Anamórficas
    - 1.3.3.1. Equivalências
    - 1.3.3.2. Inversão
  - 1.3.4. Projetivas
    - 1.3.4.1. Homologia
    - 1.3.4.2. Homologia afim ou afinidade
- 1.4. Polígonos
  - 1.4.1. Linhas poligonais
    - 1.4.1.1. Definição e tipos
  - 1.4.2. Triângulos
    - 1.4.2.1. Elementos e classificação
    - 1.4.2.2. Construção de triângulos
    - 1.4.2.3. Linhas e pontos notáveis
  - 1.4.3. Quadriláteros
    - 1.4.3.1. Elementos e classificação
    - 1.4.3.2. Paralelogramas
  - 1.4.4. Polígonos regulares
    - 1.4.4.1. Definição
    - 1.4.4.2. Construção
  - 1.4.5. Perímetros e áreas
    - 1.4.5.1. Definição Medição de áreas
    - 1.4.5.2. Unidades de área
  - 1.4.6. Áreas de polígonos
    - 1.4.6.1. Áreas de quadriláteros
    - 1.4.6.2. Áreas de triângulos
    - 1.4.6.3. Áreas de polígonos regulares
    - 1.4.6.4. Áreas de polígonos irregulares

- 1.5. Tangências e ligações. Curvas técnicas e cónicas
  - 1.5.1. Tangências, ligações e polaridade
    - 1.5.1.1. Tangências
      - 1.5.1.1.1. Teoremas de Tangência
      - 1.5.1.1.2. Traçados de retas tangentes
      - 1.5.1.1.3. Ligações de linhas e curvas
    - 1.5.1.2. Polaridade na circunferência
      - 1.5.1.2.1. Traçados de circunferências tangentes
  - 1.5.2. Curvas técnicas
    - 1.5.2.1. Ovais
    - 1.5.2.2. Ovoides
    - 1.5.2.3. Espirais
  - 1.5.3. Curvas cónicas
    - 1.5.3.1. Elipse
    - 1.5.3.2. Parábola
    - 1.5.3.3. Hipérbole
- 1.6. Sistema diédrico
  - 1.6.1. Visão geral
    - 1.6.1.1. Ponto e linha
    - 1.6.1.2. O plano. Interseções
    - 1.6.1.3. Paralelismo, perpendicularidade e distâncias
    - 1.6.1.4. Mudanças de plano
    - 1.6.1.5. Voltas
    - 1.6.1.6. Abatimentos
    - 1.6.1.7. Ângulos
  - 1.6.2. Curvas e superfícies
    - 1.6.2.1. Curvas
    - 1.6.2.2. Superfícies
    - 1.6.2.3. Poliedros
    - 1.6.2.4. Pirâmide
    - 1.6.2.5. Prisma
    - 1.6.2.6. Cone
    - 1.6.2.7. Cilindro
    - 1.6.2.8. Superfícies de revolução
    - 1.6.2.9. Interseção de superfícies
  - 1.6.3. Sombras
    - 1.6.3.1. Visão geral
- 1.7. Sistema delimitado
  - 1.7.1. Ponto, linha e plano
  - 1.7.2. Interseções e abatimentos
    - 1.7.2.1. Abatimentos
    - 1.7.2.2. Aplicações
  - 1.7.3. Paralelismo, perpendicularidade, distâncias e ângulos
    - 1.7.3.1. Perpendicularidade
    - 1.7.3.2. Distâncias
    - 1.7.3.3. Ângulos
  - 1.7.4. Linha, superfícies e terrenos
    - 1.7.4.1. Terrenos
  - 1.7.5. Aplicações
- 1.8. Sistema axonométrico
  - 1.8.1. Axonometria ortogonal: ponto, linha e plano
  - 1.8.2. Axonometria ortogonal: interseções, abatimentos e perpendicularidade
    - 1.8.2.1. Abatimentos
    - 1.8.2.2. Perpendicularidade
    - 1.8.2.3. Formas planas
  - 1.8.3. Axonometria ortogonal: perspectiva dos corpos
    - 1.8.3.1. Representação de corpos
  - 1.8.4. Axonometria oblíqua: abatimentos, perpendicularidade
    - 1.8.4.1. Perspetiva frontal
    - 1.8.4.2. Abatimento e perpendicularidade
    - 1.8.4.3. Figuras planas
  - 1.8.5. Axonometria oblíqua: perspectiva dos corpos
    - 1.8.5.1. Sombras

- 1.9. Sistema cónico
  - 1.9.1. Projeção cónica ou central
    - 1.9.1.1. Interseções
    - 1.9.1.2. Paralelismos
    - 1.9.1.3. Abatimentos
    - 1.9.1.4. Perpendicularidade
    - 1.9.1.5. Ângulos
  - 1.9.2. Perspetiva linear
    - 1.9.2.1. Construções auxiliares
  - 1.9.3. Perspetiva de linhas e superfícies
    - 1.9.3.1. Perspetiva prática
  - 1.9.4. Métodos de perspetiva
    - 1.9.4.1. Plano inclinado
  - 1.9.5. Restaurações de perspetiva
    - 1.9.5.1. Reflexões
    - 1.9.5.2. Sombras
- 1.10. O esboço
  - 1.10.1. Objetivos do esboço
  - 1.10.2. A proporção
  - 1.10.3. Processo de esboçamento
  - 1.10.4. O ponto de vista
  - 1.10.5. Rotulagem e símbolos gráficos
  - 1.10.6. Medição

## Módulo 2. Técnicas de representação digital I

- 2.1. Introdução à modelação 3D
  - 2.1.1. Fundamentos informáticos da modelação
  - 2.1.2. Contexto de modelação
  - 2.1.3. Métodos de modelação
  - 2.1.4. Descrição de softwares de modelação
  - 2.1.5. Comparativo de softwares de modelação
- 2.2. Modelação poligonal clássica
  - 2.2.1. Ferramentas
  - 2.2.2. Criação de objetos
  - 2.2.3. Formas
  - 2.2.4. Operações
  - 2.2.5. Ferramentas
- 2.3. Escultura digital
  - 2.3.1. Fundamentos
  - 2.3.2. Ferramentas
  - 2.3.3. Operações
  - 2.3.4. Criação de esculturas
- 2.4. Materiais e texturas
  - 2.4.1. Fundamentos
  - 2.4.2. Materiais
  - 2.4.3. Texturas
  - 2.4.4. Unwrapping
- 2.5. Iluminação e câmaras
  - 2.5.1. Fundamentos
  - 2.5.2. Tipos de iluminação
  - 2.5.3. Definições da câmara
  - 2.5.4. Composição espacial
- 2.6. Renderização
  - 2.6.1. Introdução à renderização
  - 2.6.2. Aplicações da renderização
  - 2.6.3. Diretrizes de apresentação
  - 2.6.4. Motores de renderização
- 2.7. Animação tridimensional
  - 2.7.1. Fundamentos
  - 2.7.2. Cinemática
  - 2.7.3. Controladores
- 2.8. Edição de vídeos
  - 2.8.1. Introdução à composição
  - 2.8.2. Ferramentas de edição
  - 2.8.3. Pós-produção de vídeo

- 2.9. Representação virtual. Aplicações técnicas
  - 2.9.1. Simulação e visitas virtuais
  - 2.9.2. Representação técnica e virtual de projetos
  - 2.9.3. A representação virtual na indústria
- 2.10. Impressão 3D
  - 2.10.1. Introdução à impressão 3D
  - 2.10.2. Parâmetros de design para impressão 3D
  - 2.10.3. Preparação de arquivos para impressão 3D

### Módulo 3. Técnicas de representação digital II

- 3.1. Modelação complexa
  - 3.1.1. Esboços complexos
  - 3.1.2. Operações complexas
  - 3.1.3. Modelação com superfícies
  - 3.1.4. Chapa
- 3.2. Mecanismos e conjuntos
  - 3.2.1. Design de conjuntos
  - 3.2.2. Desenho de mecanismos
  - 3.2.3. Modelação de peças correlacionadas
  - 3.2.4. Sincronização de mecanismos
- 3.3. Designs conceituais
  - 3.3.1. Sketching para modelação
  - 3.3.2. Digitalização do sketch
  - 3.3.3. Ferramentas de apresentação
  - 3.3.4. Modelação de protótipos virtuais
- 3.4. Chapa
  - 3.4.1. Fundamentos da chapa metálica
  - 3.4.2. Comportamento dos materiais
  - 3.4.3. Desenvolvimento de chapa
  - 3.4.4. Modelação em chapa
- 3.5. Planos
  - 3.5.1. Normativa:
  - 3.5.2. Plano de desconstrução
  - 3.5.3. Plano de conjunto
  - 3.5.4. Explodido
- 3.6. Materiais e texturas digitais
  - 3.6.1. Aplicação de materiais e texturas
  - 3.6.2. Brilhos e sombras
  - 3.6.3. Reflexão e ambiente
- 3.7. Renderização
  - 3.7.1. Design e estratégia do render
  - 3.7.2. Preparação do modelo e o cenário
  - 3.7.3. Luzes
  - 3.7.4. Câmaras
  - 3.7.5. Motores de renderização
- 3.8. Tratamento de imagens fotorrealistas
  - 3.8.1. Edição de imagens
  - 3.8.2. Fotomontagens
  - 3.8.3. Realismo e representação concetual
- 3.9. Realidade aumentada e Realidade virtual
  - 3.9.1. Plataformas e aplicações
  - 3.9.2. Apresentação de produto em realidade virtual
  - 3.9.3. Apresentação de produto em realidade aumentada
- 3.10. Apresentação combinada
  - 3.10.1. Avaliação de recursos
  - 3.10.2. Seleção de técnicas e aplicações
  - 3.10.3. Proposta combinada



*O futuro do design reside em perfis profissionais como o do designer digital de produto. Não espere mais e avance na sua carreira”*

# 04

# 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.*



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

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 do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. 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, alcançámos 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 especializada.

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



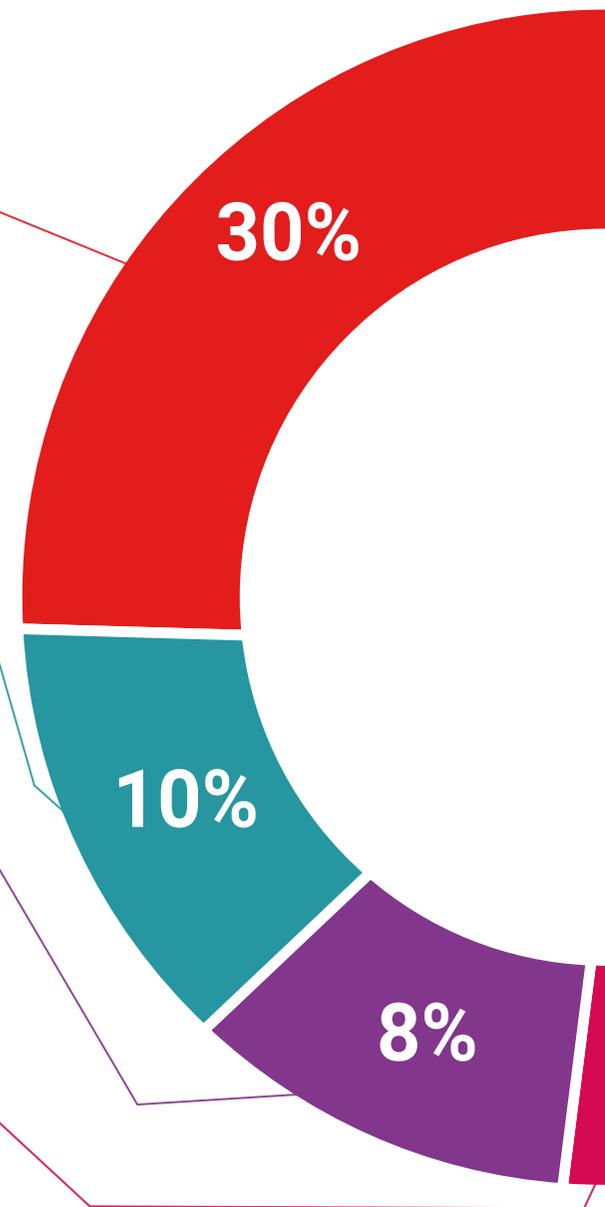
#### Práticas de aptidões e competências

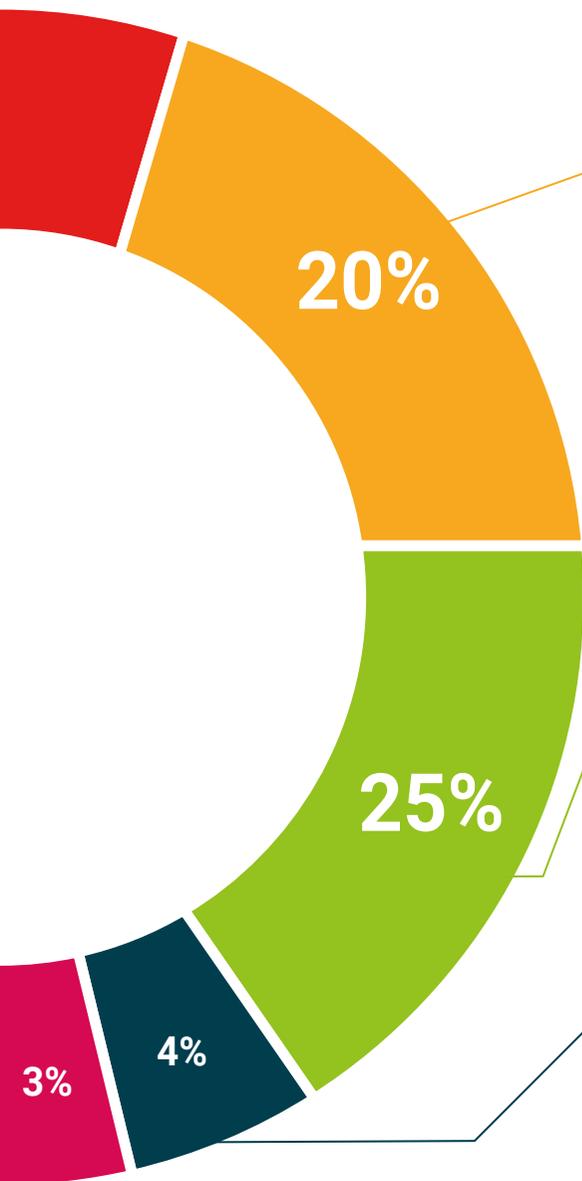
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### 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.



05

# Certificação

O Curso de Especialização em Designer Digital de Produtos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso de Especialização 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 **Curso de Especialização em Designer Digital de Produtos** conta com o conteúdo educacional 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**.

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

Certificação: **Curso de Especialização em Designer Digital de Produtos**

ECTS: **18**

Carga horária: **450 horas**



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



## Curso de Especialização Designer Digital de Produtos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

# Curso de Especialização

## Designer Digital de Produtos

