

Curso de Especialização

Empreendedorismo em Design Gráfico



Curso de Especialização Empreendedorismo em Design Gráfico

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 24 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-empreendedorismo-design-grafico

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

O trabalho por conta própria é uma das opções mais interessantes para os designers gráficos. Esta capacitação, criada especificamente para os profissionais do setor, dar-lhe-á as competências necessárias para desenvolver o seu próprio negócio com confiança e solvência. Para o efeito, oferecemos a oportunidade de adquirir as competências de um profissional especializado através de uma capacitação que assegura o seu crescimento profissional sem problemas de compatibilidade. Uma oportunidade única de desenvolvimento e promoção.





“

Um Curso de Especialização de alta intensidade que o capacitará para utilizar o Empreendedorismo em Design Gráfico e as imagens nos seus desenhos com a solvência dos melhores profissionais do setor”

Este Curso de Especialização em Empreendedorismo em Design Gráfico foi estruturado para oferecer um processo de capacitação interessante, interativo e, acima de tudo, altamente eficaz em tudo o que está relacionado com a criação do seu próprio projeto empresarial. Para o efeito, a TECH oferece um percurso de crescimento claro e contínuo, que é também 100% compatível com outras atividades profissionais.

Através de uma metodologia exclusiva, este Curso de Especialização levá-lo-á a conhecer todas as características de empreendedorismo que o profissional necessita para se manter na vanguarda e conhecer os fenómenos de mudança desta forma de comunicação.

Por conseguinte, esta capacitação abordará os aspetos que um designer deve conhecer para planear, desenvolver e finalizar projetos empresariais. Um percurso educativo que permite aumentar as competências do estudante para o ajudar a enfrentar os desafios de um profissional de topo.

O Curso de Especialização em Empreendedorismo em Design Gráfico apresenta-se como uma opção viável para um profissional que decida trabalhar de forma autónoma, mas também fazer parte de qualquer organização ou empresa. Uma via interessante para o desenvolvimento profissional que beneficiará dos conhecimentos específicos que esta capacitação coloca agora à sua disposição.

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

- ◆ Desenvolvimento de grande quantidade de casos práticos apresentados por especialistas
- ◆ Conteúdo gráfico, esquemático e essencialmente prático
- ◆ Novos e vanguardistas desenvolvimentos nesta área
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Metodologias inovadoras e altamente eficientes
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Esta especialização permitir-lhe-á melhorar as suas competências e atualizar os seus conhecimentos em Empreendedorismo em Design Gráfico"

“

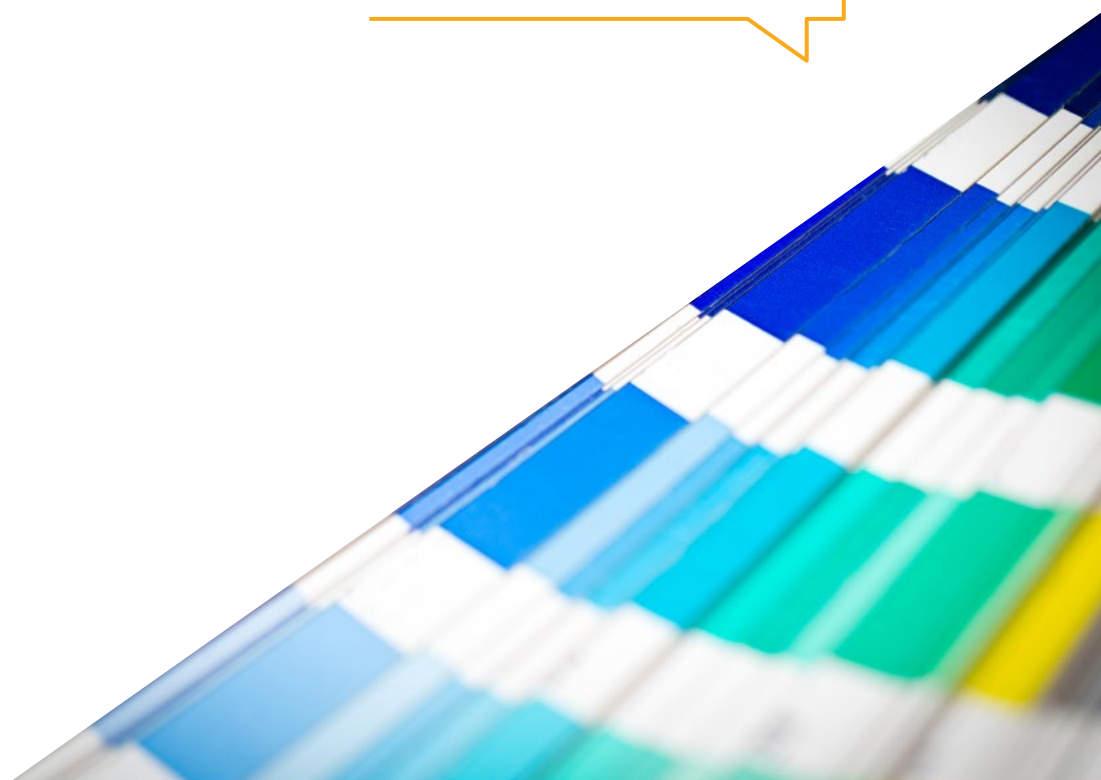
Todos os conhecimentos necessários para o profissional de design gráfico nesta área, compilados num Curso de Especialização altamente eficaz, que otimizará o seu esforço com os melhores resultados”

O desenvolvimento deste Curso de Especialização está centrado na prática das aprendizagens teóricas proposta. Através dos sistemas de ensino mais eficazes, métodos comprovados importados das universidades mais prestigiadas do mundo, poderá adquirir novos conhecimentos de uma forma essencialmente prática. Desta forma, esforçamo-nos por transformar os seus esforços em competências reais e imediatas.

O nosso sistema online é outro ponto forte da nossa proposta de capacitação. Com uma plataforma interativa que tira partido dos desenvolvimentos tecnológicos de última geração, oferecemos-lhe as ferramentas digitais mais interativas. Desta forma, podemos oferecer-lhe um modo de aprendizagem totalmente adaptável às suas necessidades, para que possa combinar perfeitamente esta capacitação com a sua vida pessoal ou profissional.

Uma aprendizagem prática e intensiva que lhe dará todas as ferramentas necessárias para trabalhar nesta área, num Curso de Especialização específico e concreto.

Uma capacitação concebida para lhe permitir aplicar, de forma quase imediata, os conhecimentos adquiridos na sua prática diária.



02

Objetivos

O objetivo deste Curso de Especialização em Empreendedorismo em Design Gráfico é oferecer aos profissionais uma forma completa de adquirir conhecimentos e competências para a prática profissional neste setor, com a certeza de aprender com os melhores, e uma forma de estudo baseada na prática, que lhes permitirá concluir a capacitação com os conhecimentos necessários para realizar o seu trabalho com total confiança e competência.



“

O nosso objetivo é simples: ajudá-lo a iniciar o seu projeto empresarial como designer gráfico com um Curso de Especialização totalmente compatível com as suas atividades profissionais e pessoais”



Objetivo geral

- ◆ Aprender todos os aspectos do trabalho com imagens e Empreendedorismo em Design Gráfico em todos os tipos de suportes em que podem ser utilizados

“

Uma oportunidade criada para os profissionais que procuram um Curso de Especialização intensivo e eficaz para progredir significativamente no exercício da sua profissão”





Objetivos específicos

Módulo 1. Metodologia do design

- ◆ Conhecer os processos básicos da metodologia científica na história do design: estados da questão, análise integral do trabalho de design, reconsideração de problemas, procura de informações inéditas, formulação de hipóteses, processos críticos de síntese e formulação ordenada de conclusões
- ◆ Compreender como funciona a inovação enquanto motor de design
- ◆ Identificar problemas relacionados com o design, recolher e analisar as informações necessárias para avaliar e fornecer soluções de acordo com critérios de eficiência: funcional, ambiental, estrutural, construtiva e expressiva no âmbito da profissão
- ◆ Justificar, através de uma argumentação coerente e crítica, o desenvolvimento de um projeto de design
- ◆ Conhecer em profundidade a dinâmica da gestão do design, que permite a aplicação de conhecimentos de marketing e de administração de empresas em projetos de design
- ◆ Compreender a prática do design como um método de investigação por si só, baseado na criatividade

Módulo 2. Imagem corporativa

- ◆ Compreender os conceitos básicos que fazem parte da política de comunicação de uma organização: a sua identidade, a sua cultura, a forma como comunica, a sua imagem, a sua marca, a sua reputação e a sua responsabilidade social
- ◆ Perceber quais as áreas estratégicas que um designer gráfico deve gerir no processo comunicativo da identidade gráfica e visual das marcas
- ◆ Conhecer as ferramentas e estratégias teórico-práticas que facilitam a gestão da comunicação empresarial e institucional em organizações de todo o tipo
- ◆ Saber selecionar corretamente um método de organização da informação e comunicação para o uso adequado de uma marca

- ◆ Investigar e identificar os elementos mais significativos da empresa-cliente, bem como as suas necessidades para a criação de estratégias e mensagens comunicativas
- ◆ Desenvolver um sistema regulamentado por normas gráficas básicas baseadas em elementos de identidade visual/marca

Módulo 3. Criação de portefólio

- ◆ Criar narrativas audiovisuais aplicando corretamente critérios de usabilidade e interatividade
- ◆ Identificar a figura do designer no mercado de trabalho
- ◆ Conhecer técnicas, métodos, ferramentas e redes para promover o trabalho pessoal
- ◆ Compreender o protocolo ético a ser seguido na prática profissional
- ◆ Ser capaz de identificar os próprios pontos fortes e fracos
- ◆ Saber valorizar economicamente o trabalho

Módulo 4. Ética, legislação e deontologia

- ◆ Adquirir a capacidade de recolher e interpretar dados pertinentes para formular juízos que incluam uma reflexão sobre questões éticas, ambientais e sociais
- ◆ Exercer a sua atividade profissional de forma ética, respeitando a lei e os direitos universais
- ◆ Desenvolver as competências de aprendizagem necessárias para prosseguir os estudos com um elevado grau de autonomia
- ◆ Compreender a relação profissional entre o designer e o cliente
- ◆ Adquirir competências que demonstrem a resolução de problemas através da argumentação e da crítica construtiva
- ◆ Desenvolver a capacidade de decidir antecipadamente o que tem de ser feito, quem tem de o fazer e como deverá ser feito

03

Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi concebida por uma equipa de profissionais conscientes da atual relevância da capacitação para avançar no mercado de trabalho com confiança e competitividade, e para exercer a sua profissão com a excelência que só a melhor especialização permite.



“

Este Curso de Especialização conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado”

Módulo 1. Metodologia do design

- 1.1. Sobre a metodologia e o design
 - 1.1.1. O que é a metodologia do design?
 - 1.1.2. Diferenças entre método, metodologia e técnica
 - 1.1.3. Tipos de técnicas metodológicas
 - 1.1.4. Dedução, indução e abdução
- 1.2. Introdução à investigação em design
 - 1.2.1. Herdar o método científico
 - 1.2.2. Conceitos gerais dos processos de investigação
 - 1.2.3. Fases principais do processo de investigação
 - 1.2.4. Cronograma
- 1.3. Algumas propostas metodológicas
 - 1.3.1. Propostas para uma nova metodologia por Burdek Bernhard
 - 1.3.2. Método Sistemático para Designers de Bruce Archer
 - 1.3.3. Function Complex de Víctor Papanek
 - 1.3.4. Metodologia projetual de Bruno Munari
 - 1.3.5. O processo criativo de solução de problemas de Bernd Löbach
 - 1.3.6. Outros autores e esquemas de outros métodos
- 1.4. Definição do problema
 - 1.4.1. Identificação e análise da necessidade
 - 1.4.2. O *Briefing*, o que é?
 - 1.4.3. O que deve conter um bom *briefing*?
 - 1.4.4. Conselhos para preparar um *briefing*
- 1.5. Investigação para o projeto
 - 1.5.1. Estudo de antecedentes
 - 1.5.2. Implicação do projeto
 - 1.5.3. Estudo do público-alvo ou target
 - 1.5.4. Ferramentas no estudo do target
- 1.6. O ambiente competitivo
 - 1.6.1. Em relação ao mercado
 - 1.6.2. Análise da concorrência
 - 1.6.3. Proposta de valor



- 1.7. Estudo de viabilidade
 - 1.7.1. Viabilidade social. Análise SWOT
 - 1.7.2. Viabilidade técnica
 - 1.7.3. Viabilidade económica
 - 1.8. Soluções possíveis para o *briefing*
 - 1.8.1. A emotividade nos processos criativos
 - 1.8.2. Divergência, transformação e convergência
 - 1.8.3. Discussão de ideias, *brainstorming*
 - 1.8.4. Comparação de ideias
 - 1.9. Definição de objetivos
 - 1.9.1. Objetivo geral
 - 1.9.2. Objetivos específicos
 - 1.9.3. Objetivos técnicos
 - 1.9.4. Objetivos estéticos e de comunicação
 - 1.9.5. Objetivos de mercado
 - 1.10. Desenvolvimento de ideias
 - 1.10.1. O *feedback* na fase de ideação
 - 1.10.2. Os esboços
 - 1.10.3. Apresentação de ideias
 - 1.10.4. Métodos de controlo e avaliação crítica
- ## Módulo 2. Imagem corporativa
- 2.1. A identidade
 - 2.1.1. Ideia de identidade
 - 2.1.2. Porque procuramos a identidade?
 - 2.1.3. Tipos de identidade
 - 2.1.4. Identidade digital
 - 2.2. Identidade corporativa
 - 2.2.1. Definição. Porquê ter uma identidade corporativa?
 - 2.2.2. Fatores que influenciam a identidade corporativa
 - 2.2.3. Componentes da identidade corporativa
 - 2.2.4. Comunicação da identidade
 - 2.2.5. Identidade corporativa, *branding*, imagem corporativa
 - 2.3. Imagem corporativa
 - 2.3.1. Características da imagem corporativa
 - 2.3.2. Para que serve a imagem corporativa?
 - 2.3.3. Tipos de imagem corporativa
 - 2.3.4. Exemplos
 - 2.4. Os sinais básicos de identificação
 - 2.4.1. Nome ou *naming*
 - 2.4.2. Logótipos
 - 2.4.3. Monogramas
 - 2.4.4. Os imagótipos
 - 2.5. Fatores de memorização da identidade
 - 2.5.1. A originalidade
 - 2.5.2. Valor simbólico
 - 2.5.3. A pregnância
 - 2.5.4. A repetição
 - 2.6. Metodologia para o processo de criação de uma marca
 - 2.6.1. Estudo do setor e da concorrência
 - 2.6.2. *Briefing*, modelo
 - 2.6.3. Definir estratégia e personalidade da marca. Os valores
 - 2.6.4. Público-alvo
 - 2.7. O cliente
 - 2.7.1. Intuir como é o cliente
 - 2.7.2. Tipologias de clientes
 - 2.7.3. O processo de reunião
 - 2.7.4. A importância de conhecer o cliente
 - 2.7.5. Estabelecer um orçamento
 - 2.8. Manual de identidade corporativa
 - 2.8.1. Normas de construção e aplicação da marca
 - 2.8.2. Tipografia corporativa
 - 2.8.3. Cores corporativas
 - 2.8.4. Outros elementos gráficos
 - 2.8.5. Exemplos de manuais empresariais

- 2.9. Redesign da identidade
 - 2.9.1. Razões para optar pelo redesign de uma identidade
 - 2.9.2. Gerir uma mudança na identidade corporativa
 - 2.9.3. Boas práticas. Referências visuais
 - 2.9.4. Más práticas. Referências visuais
- 2.10. Projeto de identidade da marca
 - 2.10.1. Apresentação e explicação do projeto. Referências
 - 2.10.2. *Brainstorming*. Análise de mercado
 - 2.10.3. Público-alvo, valor da marca
 - 2.10.4. Primeiras ideias e esboços. Técnicas criativas
 - 2.10.5. Implementação do projeto. Tipografias e cores
 - 2.10.6. Entrega e correção de projetos

Módulo 3. Criação de portefólio

- 3.1. O portefólio
 - 3.1.1. O portefólio como carta de apresentação
 - 3.1.2. A importância de um bom portefólio
 - 3.1.3. Orientação e motivação
 - 3.1.4. Conselhos práticos
- 3.2. Características e elementos
 - 3.2.1. O formato físico
 - 3.2.2. O formato digital
 - 3.2.3. A utilização de *mockups*
 - 3.2.4. Erros comuns
- 3.3. Plataformas digitais
 - 3.3.1. Comunidades de aprendizagem contínua
 - 3.3.2. Redes Sociais: *Twitter, Facebook, Instagram*
 - 3.3.3. Redes Profissionais: *LinkedIn, Infojobs*
 - 3.3.4. Portefólios na Cloud: *Behance*
- 3.4. O designer no esquema laboral
 - 3.4.1. Oportunidades de carreira para um designer
 - 3.4.2. As agências de design
 - 3.4.3. Design gráfico empresarial
 - 3.4.4. Casos de sucesso
- 3.5. Como apresentar-se profissionalmente?
 - 3.5.1. Manter-se atualizado, em constante reciclagem
 - 3.5.2. O Curriculum Vitae e a sua importância
 - 3.5.3. Erros comuns num Curriculum Vitae
 - 3.5.4. Como criar um bom Curriculum Vitae?
- 3.6. Os novos consumidores
 - 3.6.1. A perceção de valor
 - 3.6.2. Definir o seu público-alvo
 - 3.6.3. Mapa de empatia
 - 3.6.4. Relações pessoais
- 3.7. A minha marca pessoal
 - 3.7.1. Empreendedorismo: a procura de um sentido
 - 3.7.2. Transforme a sua paixão num trabalho
 - 3.7.3. O ecossistema em torno da sua atividade
 - 3.7.4. O modelo *Canvas*
- 3.8. A identidade visual
 - 3.8.1. O *naming*
 - 3.8.2. Os valores de uma marca
 - 3.8.3. Os grandes temas
 - 3.8.4. *Moodboard*. A utilização do *Pinterest*
 - 3.8.5. Análise de fatores visuais
 - 3.8.6. Análise de fatores temporais
- 3.9. A ética e responsabilidade
 - 3.9.1. Decálogo ético para a prática do design
 - 3.9.2. Direitos de autor
 - 3.9.3. Design e objeção de consciência
 - 3.9.4. O "bom" *design*

- 3.10. O preço do seu trabalho
 - 3.10.1. Precisa de dinheiro para viver?
 - 3.10.2. Contabilidade básica para empreendedores
 - 3.10.3. Tipos de despesas
 - 3.10.4. O seu preço/hora. Preço da venda ao público

Módulo 4. Ética, legislação e deontologia

- 4.1. A ética, a moral, o direito e a deontologia profissional
 - 4.1.1. Questões básicas sobre ética. Alguns dilemas morais
 - 4.1.2. Análise conceptual e origem etimológica
 - 4.1.3. Diferenças entre moral e ética
 - 4.1.4. A relação entre ética, moral, direito e deontologia
- 4.2. A propriedade intelectual
 - 4.2.1. O que é a propriedade intelectual?
 - 4.2.2. Tipos de propriedade intelectual
 - 4.2.3. O plágio e a violação dos direitos de autor
 - 4.2.4. *Anticopyright*
- 4.3. Aspectos práticos da ética atual
 - 4.3.1. Utilitarismo, consequencialismo e deontologia
 - 4.3.2. Agir de forma coerente versus agir com base em princípios
 - 4.3.3. Eficiência dinâmica da ação com base em princípios
- 4.4. A legislação e a moral
 - 4.4.1. Conceito de legislação
 - 4.4.2. Conceito de moral
 - 4.4.3. A relação entre direito e moral
 - 4.4.5. De justo a injusto, com base num raciocínio lógico
- 4.5. Conduta profissional
 - 4.5.1. Como lidar com o cliente
 - 4.5.2. A importância de acordar as condições
 - 4.5.3. Os clientes não compram design
 - 4.5.4. Conduta profissional
- 4.6. Responsabilidades para com outros designers
 - 4.6.1. A competitividade
 - 4.6.2. O prestígio da profissão
 - 4.6.3. O impacto noutras profissões
 - 4.6.4. A relação com os outros colegas de profissão. A crítica
- 4.7. Responsabilidades sociais
 - 4.7.1. O design inclusivo e a sua importância
 - 4.7.2. Características a ter em conta
 - 4.7.3. Uma mudança de mentalidade
 - 4.7.4. Exemplos e referências
- 4.8. Responsabilidades para com o ambiente
 - 4.8.1. Ecodesign. Por que razão é tão importante?
 - 4.8.2. Características do design sustentável
 - 4.8.3. Implicações ambientais
 - 4.8.4. Exemplos e referências
- 4.9. Conflitos éticos e tomada de decisões práticas
 - 4.9.1. Conduta e práticas responsáveis no local de trabalho
 - 4.9.2. Boas práticas do designer digital
 - 4.9.3. Como resolver os conflitos de interesses?
 - 4.9.4. Como lidar com as ofertas
- 4.10. O conhecimento livre: licenças *Creative Commons*
 - 4.10.1. O que são?
 - 4.10.2. Tipos de licenças
 - 4.10.3. Simbologia
 - 4.10.4. Utilizações específicas

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.



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 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

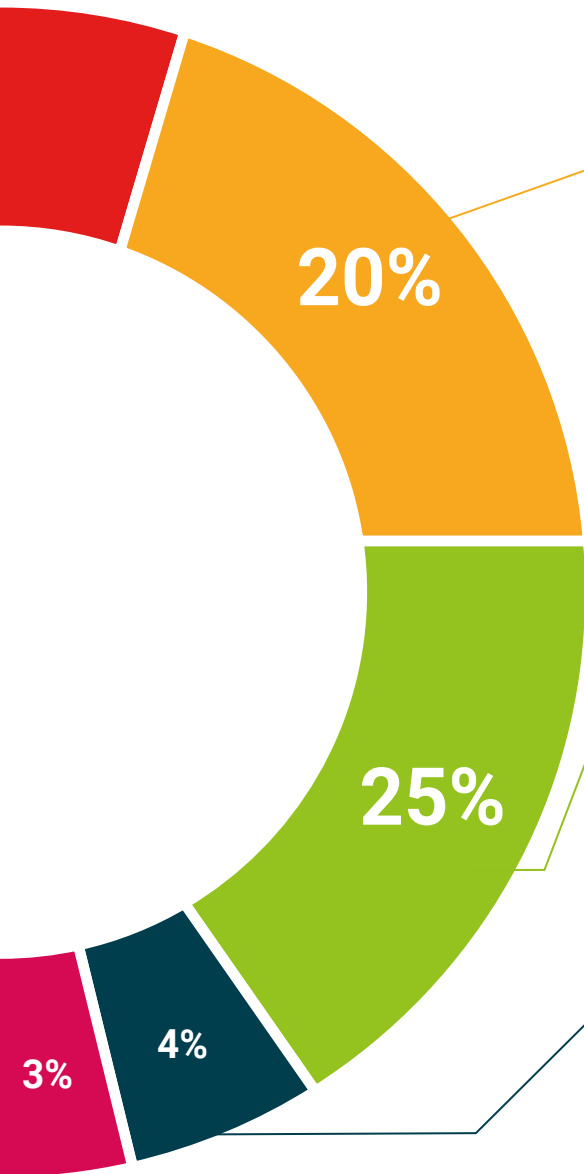
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 Empreendedorismo em Design Gráfico garante, para além de um 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 Empreendedorismo em Design Gráfico** 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 Empreendedorismo em Design Gráfico**

ECTS: **24**

Carga horária: **600 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 Empreendedorismo em Design Gráfico

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 24 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização

Empreendedorismo em Design Gráfico

