

Curso

Projetos de Design





tech universidade
tecnológica

Curso Projetos de Design

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 12 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/design/curso/projetos-design

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 26

06

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

O desafio atual no setor da moda é ter designers versáteis que conheçam os fundamentos do desenho e as ferramentas que lhes permitam melhorar a forma como colocam as suas ideias no papel. É por isso que este programa foi concebido para formar os estudantes nestes aspetos, permitindo-lhes compreender os elementos básicos do desenho, como a linha e o ponto, de modo a criar um esboço o mais próximo possível do resultado final. Poderão também conhecer os diferentes estilos e movimentos que inspiraram os grandes designers da atualidade.





“

Inspire-se na arquitetura da Escola de Chicago para criar uma coleção atemporal”

No mundo da moda, estão constantemente a surgir novos *designers*, a definir tendências e a inovar no seu trabalho. Embora muitos procurem o sucesso, o fundamental é apresentar um projeto perfeitamente executado, ou seja, planeado, organizado e realizado segundo uma metodologia adequada que respeite a linguagem do *design*.

É por isso que este Curso é uma excelente oportunidade para conhecer a evolução histórica da moda, que lançou as bases para as passarelas atuais. Desta forma, iniciaremos um percurso pelos estilos e movimentos do *design*, partindo da proposta modernista e da *Art Decó*, passando pelas mudanças após a Segunda Guerra Mundial. Proporcionará também uma análise das diferentes metodologias de design que ajudaram os grandes expoentes do setor a obter o máximo de resultados com o mínimo de esforço.

É por isso que, com a conclusão desta certificação, o estudante será capaz de planear e criar os seus próprios projetos, compreendendo as diferentes metodologias aplicadas ao setor. Assim, tornar-se-á um designer versátil, organizado, criativo e, acima de tudo, capaz de criar peças únicas para diferentes públicos.

Este **Curso de Projetos de Design** 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* de Moda
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações teóricas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu ênfase especial nas metodologias inovadoras na realização de Projetos de *Design*
- ◆ 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



Planeie e crie coleções novas que o apaixonem, dominando os elementos gráficos do esboço"

“

*A arquitetura do século XX pode tornar-se a sua melhor fonte de inspiração para o seu próximo projeto de **design**”*

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.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-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.

Aprenda as técnicas e as estratégias de observação para representar as suas ideias no papel.

A moda pode ajudá-lo a exprimir-se e a atingir o auge do sucesso.



02 Objetivos

O Curso de Projetos de Design visa facilitar o desempenho do estudante para que ele possa adquirir e aprender sobre as principais novidades neste domínio, o que lhe permitirá realizar o seu trabalho quotidiano com a máxima qualidade e profissionalismo. Por este motivo, no programa aprenderá a relacionar diferentes áreas do *design* e ramos profissionais, tornando-se uma referência para as novas gerações. Para além disso, serão transmitidos conhecimentos técnicos de desenho artístico, de modo a criar esboços limpos e harmoniosos.





“

*Conceba novas propostas de design
segundo a metodologia proposta
por Guillermo González Ruiz”*



Objetivos gerais

- ◆ Obter um conhecimento detalhado sobre o *design* de moda e sua evolução, que será relevante para o trabalho dos profissionais que desejem evoluir neste setor
- ◆ Produzir desenhos em papel e técnicas digitais que reflitam o desenho idealizado
- ◆ Utilizar técnicas de padronização e confecção para criar peças de vestuário e acessórios
- ◆ Obter um conhecimento detalhado sobre a história de moda, que será relevante para o trabalho dos profissionais que desejem evoluir neste setor no presente
- ◆ Conceber projetos de moda de sucesso
- ◆ Aprender sobre fotografia de moda para tirar o máximo partido das coleções criadas

“

A cor e a textura desempenham um papel fundamental na elaboração da sua proposta de design”





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos do design

- ◆ Conhecer as noções básicas do *design*, bem como as referências, os estilos e os movimentos que as moldaram desde o seu início até aos dias de hoje
- ◆ Conectar e correlacionar as diferentes áreas do *design*, os campos de aplicação e os ramos profissionais
- ◆ Escolher as metodologias de projeto adequadas a cada caso
- ◆ Conhecer os processos de ideação, criatividade e experimentação e saber aplicá-los a projetos
- ◆ Integrar a linguagem e a semântica nos processos de idealização de um projeto, relacionando-os com os seus objetivos e valores de utilização

Módulo 2. Desenho Artístico

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

03

Direção do curso

Este programa académico conta com o corpo docente mais especializado do mercado educativo atual. São especialistas seleccionados pela TECH para desenvolver todo o itinerário. Desta forma, com base na sua própria experiência e nas mais recentes evidências, conceberam os conteúdos mais actuais que oferecem uma garantia de qualidade numa matéria tão relevante.



“

A TECH oferece-lhe o corpo docente mais especializado na área de estudo. Inscreva-se já e desfrute da qualidade que merece”.

Diretor Convidado Internacional

Com uma longa trajetória na indústria da **moda feminina e masculina**, Susanna Moyer trabalhou para marcas de luxo como **Christian Dior Paris**, **Liz Claiborne** e **Hickey Freeman**. Além disso, gerenciou e desenvolveu estratégias empresariais, impulsionando os resultados das equipes de design. Criou sua própria marca e, durante 10 anos, desenhou, financiou e supervisionou todas as operações de sua coleção homônima, que é vendida na Neiman Marcus, Nordstrom e em mais de 250 lojas especializadas.

Uma de suas áreas de interesse é a **educação em design**, pelo que dedicou grande parte de sua carreira profissional a transmitir seus conhecimentos neste âmbito da moda. Colabora com instituições de renome global, como a Parsons School of Design e o Fashion Institute of Technology. Também ministrou cursos em diferentes países, incluindo a Universidade Americana de Paris, onde criou módulos sobre sustentabilidade e ética no setor. Seu objetivo é ensinar sua visão pessoal e promover projetos cada vez mais especializados.

Por outro lado, atua como **Diretora Criativa do Conselho de Designers Asiáticos da América**, onde assessora profissionais da moda. Nesse contexto, também é membro do **Fashion Consort**, uma agência de especialistas que cria e dissemina conteúdos que inspiram e educam empresas, estudantes e consumidores, com foco em temas atuais e inovações.

Ao longo de sua trajetória, ofereceu inúmeras conferências em centros de moda, abordando temas como **empreendedorismo**, **teoria do design** e **desenvolvimento profissional**. Além disso, por sua atuação nesta disciplina, recebeu o prêmio **IAF World Designer** e seu trabalho foi destacado em meios como **Vogue Itália**, **Vogue França**, **Men's Health**, **Forbes** e **GQ**.



Sra. Moyer, Susanna

- Diretora Criativa do Conselho de Designers Asiáticos da América, Nova Iorque, Estados Unidos
- Professora na Parsons The New School of Design
- Acadêmica Adjunta no Fashion Institute of Technology
- Diretora Criativa do Centro Issachar de Estudos Empresariais
- Diretora Criativa da Career Gear
- Mestrado em Negócios e Moda pelo Fashion Institute of Technology
- Graduada em Belas Artes pela Parsons The New School of Design

“

Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo”

03

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste Curso abrange de forma estruturada todas as áreas do conhecimento que o profissional da moda precisa de conhecer em profundidade, incluindo as notícias e atualizações mais interessantes do setor. Por isso, inicia o seu percurso com a Revolução Industrial, que permitiu que a moda se desenvolvesse muito rapidamente. O estudante também aprenderá sobre diferentes tendências, como a *Art Decó*, e os fundamentos técnicos do desenho para criar um esboço perfeito.





“

Ao aprenderem sobre o movimento e a dança, serão capazes de dar vida aos seus esboços”

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. Arquitetura
 - 1.1.4. A Escola de Chicago
- 1.2. Estilos e movimentos do *design*
 - 1.2.1. *Design* decorativo
 - 1.2.2. Movimento modernista
 - 1.2.3. *Art Deco*
 - 1.2.4. *Design* industrial
 - 1.2.5. *A Bauhaus*
 - 1.2.6. II 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 projetiva 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 Chaves





- 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* icônico
 - 1.7.4. *Design* canônico
 - 1.7.5. Principais autores e a sua metodologia

- 1.8. *Design* e semântica
 - 1.8.1. Semântica
 - 1.8.2. Significado
 - 1.8.3. Significado denotativo e significado conotativo
 - 1.8.4. O léxico
 - 1.8.5. Campo lexical e família lexical
 - 1.8.6. Relações semânticas
 - 1.8.7. Mudança semântica
 - 1.8.8. Causas da mudança semântica
- 1.9. *Design* e pragmática
 - 1.9.1. Consequências 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. Questões atuais do *design*
 - 1.10.3. Contribuições sobre a metodologia

Módulo 2. Desenho Artístico

- 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. A 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 próprios de desenho
 - 2.2.4. Materiais industriais
 - 2.2.5. Materiais alternativos
 - 2.2.6. Suportes de desenho
- 2.3. Relação entre arte e desenho
 - 2.3.1. Pintura
 - 2.3.2. Escultura
 - 2.3.4. Música
 - 2.3.5. 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. Ajuste, proporção, claro-escuro, composição e cor
 - 2.6.1. Ajuste
 - 2.6.2. Proporção
 - 2.6.3. Claro-escuro
 - 2.6.4. Composição
 - 2.6.5. Cor
- 2.7. Análise da forma I: visão plana
 - 2.7.1. A perspectiva
 - 2.7.2. Perspetiva hierárquica
 - 2.7.3. Perspetiva militar
 - 2.7.4. Perspetiva cavalheiresca
 - 2.7.5. Perspetiva axonométrica
 - 2.7.6. Perspetiva cônica
- 2.8. Análise da forma II: visão em três dimensões
 - 2.8.1. A tridimensionalidade monocular: a imagem plana
 - 2.8.2. Eficácia da visão monocular
 - 2.8.3. Estereopsia
 - 2.8.4. Simulação e medição da estereopsia
- 2.9. Técnicas de expressão e representação no processo de *design*
 - 2.9.1. Mapa mental
 - 2.9.2. Relatórios gráficos
 - 2.9.3. Ilustração
 - 2.9.4. Banda desenhada
 - 2.9.5. 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



Uma experiência de capacitação única, fundamental e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional”

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

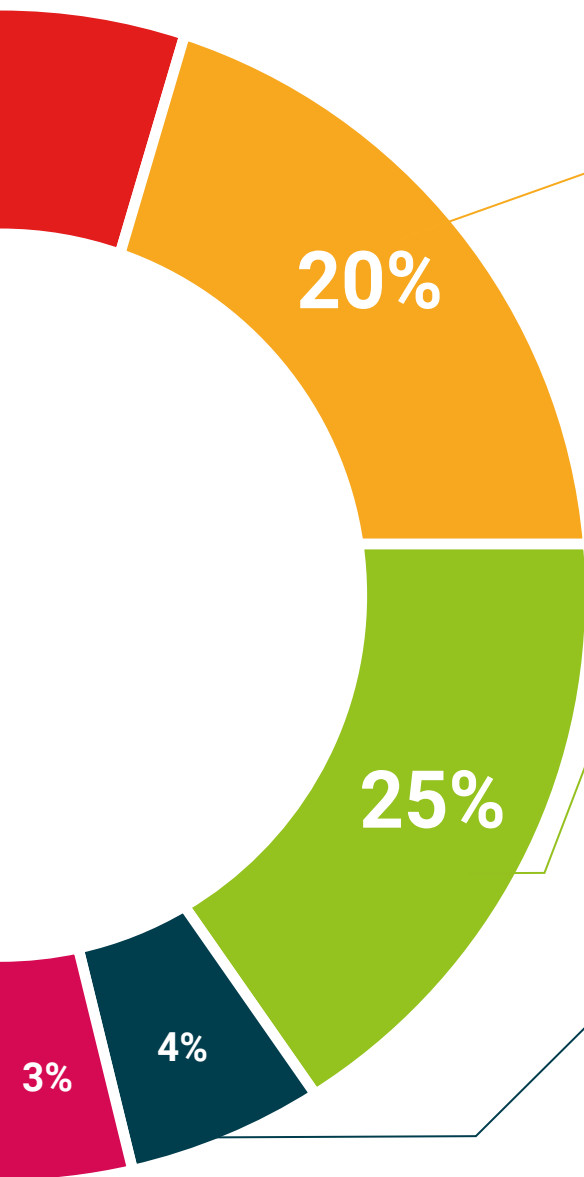
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 Projetos de *Design* garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso 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 Projetos de Design** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

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

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

Certificado: **Curso de Projetos de Design**

ECTS: **12**

Carga horária: **300 horas**



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

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compr
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qual
desenvolvimento si

tech universidade
tecnológica

Curso Projetos de Design

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 12 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Projetos de Design

