

# Mestrado Próprio Semipresencial

## Design Multimídia





## Mestrado Próprio Semipresencial Design Multimídia

Modalidade: Semipresencial (Online + Estágio)

Duração: 7 meses

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/design/mestrado-proprio-semipresencial/mestrado-proprio-semipresencial-design-multimedia](http://www.techtute.com/br/design/mestrado-proprio-semipresencial/mestrado-proprio-semipresencial-design-multimedia)

# Índice

01	02	03	04
Apresentação	Por que fazer este Mestrado Próprio Semipresencial?	Objetivos	Competências
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
pág. 4	pág. 8	pág. 12	pág. 18
	05	06	07
	Conteúdo programático	Estágio	Onde posso realizar o Estágio?
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
	pág. 22	pág. 34	pág. 40
		08	09
		Metodologia	Certificado
		<hr/>	<hr/>
		pág. 44	pág. 52

# 01

# Apresentação

Uma das poucas disciplinas que combinam com maestria tecnologia e arte é o design multimídia. Graças à sua grande interdisciplinaridade, pode exercer uma influência notória na competitividade de diferentes setores produtivos e na comercialização de produtos. Fazer a diferença por meio da imagem audiovisual ou da modelagem tridimensional tem valorizado os profissionais que possuem ampla capacidade técnica e criativa. Por isso, a TECH elaborou este programa que oferece os conhecimentos mais atualizados sobre animação, fotografia e linguagem audiovisual, através de recursos didáticos multimídia inovadores. Tudo isso em um formato teórico 100% online, complementado por um estágio prático em uma empresa líder do setor, onde os alunos serão orientados por especialistas em design multimídia.





“

*Avance na área de Design Multimídia e faça parte das agências de publicidade mais importantes graças a este Mestrado Próprio Semipresencial”*

As novas tecnologias permitiram que os profissionais dedicados ao Design Multimídia causassem, através de seus projetos, um maior impacto visual nas marcas ou nos produtos que as empresas comercializam. Podemos observar isso principalmente nas campanhas publicitárias de grandes empresas, que usam a mídia social para causar uma grande impressão no público-alvo em apenas alguns segundos.

Assim, nos últimos anos, a linguagem audiovisual demonstrou ter grande poder no ramo da comunicação, e sua combinação com a animação em 3D de textos e imagens provocou uma verdadeira revolução nessa área. Nesse cenário, uma peça fundamental e muito requisitada pelas agências de publicidade é o designer multimídia, que deve estar atualizado com as últimas tendências artísticas e técnicas do seu setor. É por isso que a TECH oferece este Mestrado Próprio Semipresencial, que permite ao aluno obter os conhecimentos mais avançados nessa área e desenvolver eles na prática mediante um estágio de 3 semanas em uma empresa líder no mercado.

Portanto, o profissional cursará uma etapa teórica, 100% online, onde vai adquirir as informações mais recentes sobre as técnicas mais modernas usadas no desenvolvimento de gráficos em movimento, fotografia digital, modelagem, animação digital ou os principais softwares usados no design multimídia. Também, os estudos casos, fornecidos pelos especialistas deste programa, vão aproximá-lo de técnicas e metodologias que ele poderá aplicar depois em sua prática diária.

Além disso, este Mestrado Próprio Semipresencial inclui uma fase de prática profissional, onde o aluno poderá colocar em prática todos os conceitos adquiridos na fase teórica. Nessa experiência, os alunos serão orientados por um especialista da empresa e, também, contarão com o apoio da equipe de professores da TECH. Dessa forma, ele poderá atingir com sucesso seus objetivos de crescimento na área de Design Multimídia.

Uma excelente oportunidade para que os estudantes alcancem suas metas de desenvolvimento profissional mediante uma capacitação de qualidade, cujo plano de estudos pode ser acessado a qualquer hora do dia a partir de um dispositivo eletrônico com conexão à internet (computador, tablet ou celular). Um ensino de qualidade, alinhado com os tempos acadêmicos atuais.

Este **Mestrado Próprio Semipresencial em Design Multimídia** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ Desenvolvimento de mais de 100 estudos de caso apresentados por profissionais de design
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente prático, fornece informações científicas e assistenciais sobre as disciplinas médicas essenciais para a prática profissional
- ◆ Novidades e avanços nesta área.
- ◆ Exercícios práticos onde é realizado o processo de autoavaliação para melhorar a aprendizagem
- ◆ Metodologias inovadoras e altamente eficientes.
- ◆ Aulas teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet
- ◆ Além disso, será possível realizar um estágio em uma das melhores empresas da área de design multimídia



*Com este Mestrado Próprio Semipresencial, você poderá desenvolver todo o seu potencial criativo em modelagem de imagens e 3D”*

“

*Um estágio prático de três semanas em uma empresa líder de mercado no setor de multimídia, que vai permitir que você aprimore sua técnica de design em um ambiente profissional real”*

Esta proposta de Mestrado Próprio, de natureza profissionalizante e modalidade semipresencial, destina-se a atualizar os profissionais de Design que trabalham em empresas do setor audiovisual e que exigem um alto nível de capacitação. O conteúdo é baseado nas mais recentes evidências científicas e orientado de forma didática para integrar o conhecimento teórico à prática do design, esses recursos teóricos e práticos vão facilitar a atualização dos conhecimentos e possibilitar desenvolver criações inovadoras.

Graças ao seu conteúdo multimídia elaborado com a mais recente tecnologia educacional, o profissional de design contará com um conteúdo situado e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma aprendizagem imersiva programada para capacitar em situações reais. A concepção deste programa se concentra na aprendizagem baseada em problemas, por meio do qual os estudantes devem tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do programa. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Este programa de estudos lhe permitirá coordenar projetos de design digital no campo da arte, ciência e tecnologia. Matricule-se agora mesmo.*

*Através desta capacitação você vai atualizar seus conhecimentos sobre as diferentes técnicas usadas na modelagem 3D.*



# 02

## Por que fazer este Mestrado Próprio Semipresencial?

O design multimídia tornou-se uma ferramenta valiosa que permite a comunicação entre o criador e os espectadores por meio das várias potencialidades da linguagem audiovisual. A introdução de novas tecnologias digitais nesse setor levou a uma evolução contínua de suas técnicas e métodos de trabalho. A TECH quer que seus alunos estejam atualizados em todos esses aspectos e se destaquem no seu local de trabalho, através de seus excelentes conhecimentos teóricos e habilidades práticas. Para isso, desenvolveu um excelente Mestrado Próprio Semipresencial que combina a aprendizagem convencional, mediante uma plataforma interativa inovadora, com um estágio intensivo de três semanas de duração.





“

*As habilidades adquiridas durante esta capacitação permitirão que você desenvolva excelentes projetos para o cinema, a televisão ou a internet”*

### 1. Atualizar-se através da mais recente tecnologia disponível

Os alunos deste programa de estudos vão adquirir diversas competências para o manuseio de ferramentas complexas do design e animação. Durante esse Mestrado Próprio Semipresencial, o estudante também aprender como integrar várias delas para dar aos seus projetos um acabamento profissional de excelência.

### 2. Aprofundar-se através da experiência dos melhores especialistas

Através desta modalidade de aprendizagem, a TECH oferece orientação personalizada a todos os seus alunos. Em primeiro lugar, durante o estudo teórico, os alunos serão assistidos por professores com um histórico de destaque na área de Design Multimídia. Em seguida, durante o período prático, eles serão acompanhados por um orientador assistente que os guiará no processo de assimilação da dinâmica produtiva das empresas de criação.

### 3. Participar de ambientes de excelência dedicados a área de Design Multimídia

Como parte de sua estratégia para que os alunos adquiram habilidades práticas de primeira classe, a TECH organizou estágios profissionais em renomadas empresas. Esses centros criativos contam com profissionais especializados em Design Multimídia e na gestão abrangente de suas ferramentas de trabalho. Uma experiência educacional que, sem dúvida, estimulará os alunos a atingir seu potencial máximo.





#### 4. Combinar a melhor teoria com a prática mais avançada

Embora muitas instituições de ensino busquem combinar o ensino teórico e prático de seus alunos, poucas alcançam uma qualidade semelhante à da TECH. Por esse motivo, este Mestrado Próprio Semipresencial em Design Multimídia é uma oportunidade inovadora que facilita a assimilação adequada do conhecimento e a inserção do aluno em ambientes produtivos desde o primeiro momento.

#### 5. Ampliar as fronteiras do conhecimento

Para ampliar os limites da carreira profissional de seus alunos, esse curso integrou empresas de design de diferentes partes do mundo. Dessa forma, e graças à visão globalizada da TECH, cada aluno poderá escolher a instituição que melhor corresponda aos seus interesses acadêmicos e fora de sua geografia local.

“

*Você realizará uma imersão prática e completa no centro de sua escolha”*

# 03

## Objetivos

A TECH, em sua missão de oferecer aos seus alunos um ensino de qualidade, utiliza as ferramentas pedagógicas mais inovadoras. Graças a elas, o estudante que cursar esta capacitação acessará de forma muito mais visual, dinâmica e atraente os conceitos teóricos e práticos do Design Multimídia. Dessa forma, ele vai adquirir os conhecimentos necessários para poder avançar em sua carreira profissional em um setor altamente competitivo.



“

*Graças a essa opção acadêmica, você poderá desenvolver com sucesso qualquer projeto de Design Multimídia do início ao fim”*



## Objetivo geral

---

- O objetivo geral deste Mestrado Próprio Semipresencial em Design Multimídia é capacitar os alunos para que sejam capazes de desenvolver plenamente qualquer projeto nessa área. Ao finalizar esta capacitação, os alunos serão capazes de determinar os materiais mais adequados para cada ação, as técnicas precisas nas diferentes situações de comunicação gráfica e realizar todo o processo de criação de peças com suas adaptações a diferentes formatos





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Cultura audiovisual

- ♦ Adquirir a capacidade de integrar conceitos e produzir novos conhecimentos
- ♦ Reunir e interpretar dados relevantes para fazer análise sobre questões sociais, científicas ou éticas relevantes
- ♦ Levar informações, ideias, problemas e soluções para públicos especializados e não especializados
- ♦ Empregar o pensamento convergente e divergente nos processos de observação, investigação, especulação, visualização e desempenho
- ♦ Reconhecer a diversidade cultural no contexto das sociedades contemporâneas
- ♦ Desenvolver a sensibilidade visual e cultivar a faculdade de apreciação estética

### Módulo 2. Introdução às cores

- ♦ Compreender a importância da cor no ambiente visual
- ♦ Adquirir a capacidade de observar, organizar, discriminar e administrar cores
- ♦ Aplicar as bases psicológicas e semióticas da cor no design
- ♦ Capturar, manipular e preparar a cor para uso em meios físicos e virtuais
- ♦ Adquirir a capacidade de fazer julgamentos independentes por meio de argumentos
- ♦ Saber como documentar, analisar e interpretar fontes documentais e literárias com seus próprios critérios

### Módulo 3. Linguagem audiovisual

- ♦ Utilizar as tecnologias de informação e comunicação (TIC) em diferentes contextos e a partir de uma perspectiva crítica, criativa e inovadora
- ♦ Compreender a linguagem audiovisual e sua importância
- ♦ Conhecer os parâmetros básicos de uma câmera
- ♦ Conhecer os elementos de uma narração audiovisual, seu uso e importância
- ♦ Criar narrativas audiovisuais através da aplicação correta de critérios de usabilidade e interatividade
- ♦ Compreender a relação entre a tecnologia e outros campos do conhecimento humano

### Módulo 4. Gráficos de movimento

- ♦ Criar animações com sua própria personalidade e estilo
- ♦ Realizar a primeira animação de um personagem
- ♦ Aprender noções de tempo e espaço para aplicar em pequenos projetos gráficos e visuais
- ♦ Explorar e compreender os princípios básicos da animação
- ♦ Desenvolver um estilo visual e gráfico com sua própria identidade
- ♦ Entender o que é *cartooning* e analisar seu desenvolvimento ao longo da história gráfica

### Módulo 5. Design para televisão

- ♦ Elaborar, desenvolver, produzir e coordenar projetos de design digital no campo da arte, ciência e tecnologia
- ♦ Compreender o alcance da televisão ao longo da história e hoje, levando em conta as novas plataformas que rompem com o modelo tradicional de televisão
- ♦ Compreender a importância da identidade gráfica de um canal de televisão
- ♦ Ser crítico e analítico dos *mass media*, avaliar suas vantagens e desvantagens
- ♦ Introduzir-se no mundo da composição gráfica para televisão utilizando After Effects
- ♦ Integrar o design After Effects em projetos gráficos diversificados

### Módulo 6. Animação em 2D

- ♦ Entender que a animação é um meio que proporciona liberdade temática
- ♦ Conhecer os meios disponíveis para o desenvolvimento de animação 2D
- ♦ Interligar ambientes de trabalho 2D e 3D para projetos específicos
- ♦ Otimizar o uso de recursos para atingir novos objetivos planejados
- ♦ Conhecer e aplicar os princípios de proporção na representação artística animada
- ♦ Reconhecer a linguagem visual e compositiva no desenvolvimento de uma animação

### Módulo 7. Projetos de animação

- ♦ Saber o que é o *stop motion* e sua importância no mundo da arte e do cinema
- ♦ Aprender a realizar uma produção audiovisual utilizando a técnica de *stop motion*
- ♦ Entender a importância da boa narrativa como um primeiro passo para criar projetos inovadores que atraiam a atenção e o trabalho
- ♦ Construir histórias definindo personagens, cenários e eventos através do planejamento de um roteiro de animação e o que deve ser desenvolvido
- ♦ Utilizar técnicas e estratégias que incentivem a criatividade dos participantes na criação de suas histórias
- ♦ Compreender a metodologia de aprendizagem baseada em projetos: geração de ideias, planejamento, objetivos, estratégias, recursos, testes e correção de erros

### Módulo 8. Modelagem 3D

- ♦ Conhecer as características básicas dos sistemas de representação 3D
- ♦ Modelagem, iluminação e texturização de objetos e ambientes 3D
- ♦ Aplicar os fundamentos sobre os quais os diferentes tipos de projeção são baseados na modelagem de objetos tridimensionais
- ♦ Conhecer e saber aplicar conceitos relacionados à representação plana e tridimensional em objetos e cenas
- ♦ Saber aplicar as diferentes técnicas existentes para a modelagem de objetos e utilizá-las de acordo às suas funções geométricas
- ♦ Conhecer programas de software de modelagem 3D, especificamente Blender

### Módulo 9. Fotografia digital

- ♦ Capturar, manipular e preparar texto e imagem para uso em diferentes mídias
- ♦ Conhecer as noções básicas da tecnologia fotográfica e audiovisual
- ♦ Conhecer a linguagem e os recursos expressivos da fotografia e do audiovisual
- ♦ Conhecer obras fotográficas e audiovisuais relevantes
- ♦ Interrelacionar idiomas formais e simbólicos com funcionalidades específicas
- ♦ Manusear equipamentos básicos de iluminação e medição em fotografia
- ♦ Compreender o comportamento e as características da luz, apreciar suas qualidades expressivas

### Módulo 10. Tipografia

- ♦ Conhecer os princípios sintáticos da linguagem gráfica e aplicar suas regras para descrever objetos e ideias de forma clara e precisa
- ♦ Conhecer a origem das cartas e sua importância histórica
- ♦ Reconhecer, estudar e aplicar consistentemente a tipografia aos processos gráficos
- ♦ Conhecer e aplicar os fundamentos estéticos da tipografia
- ♦ Saber como analisar a disposição dos textos no objeto do design
- ♦ Ser capaz de produzir trabalho profissional baseado na composição tipográfica



*Este programa de estudos, em apenas 12 meses, vai atualizar seus conhecimentos sobre a linguagem gráfica e os programas usados para seu desenvolvimento"*

# 04

## Competências

Graças a esta capacitação, os estudantes vão ampliar suas competências na área de Design Multimídia. Ademais, ele poderá aprimorar suas habilidades técnicas para realizar com eficiência qualquer projeto de animação 2D, modelagem 3D ou usar com sucesso as técnicas mais recentes aplicadas à fotografia digital e à criação de tipografias. Os estudos de caso desenvolvidos pela equipe de professores especializados, bem como o estágio prático, serão de grande ajuda para atingir esses objetivos.



“

*Graças a esta capacitação, você vai obter as habilidades exigidas por todos os profissionais de Design Multimídia para ter sucesso nesse mercado”*



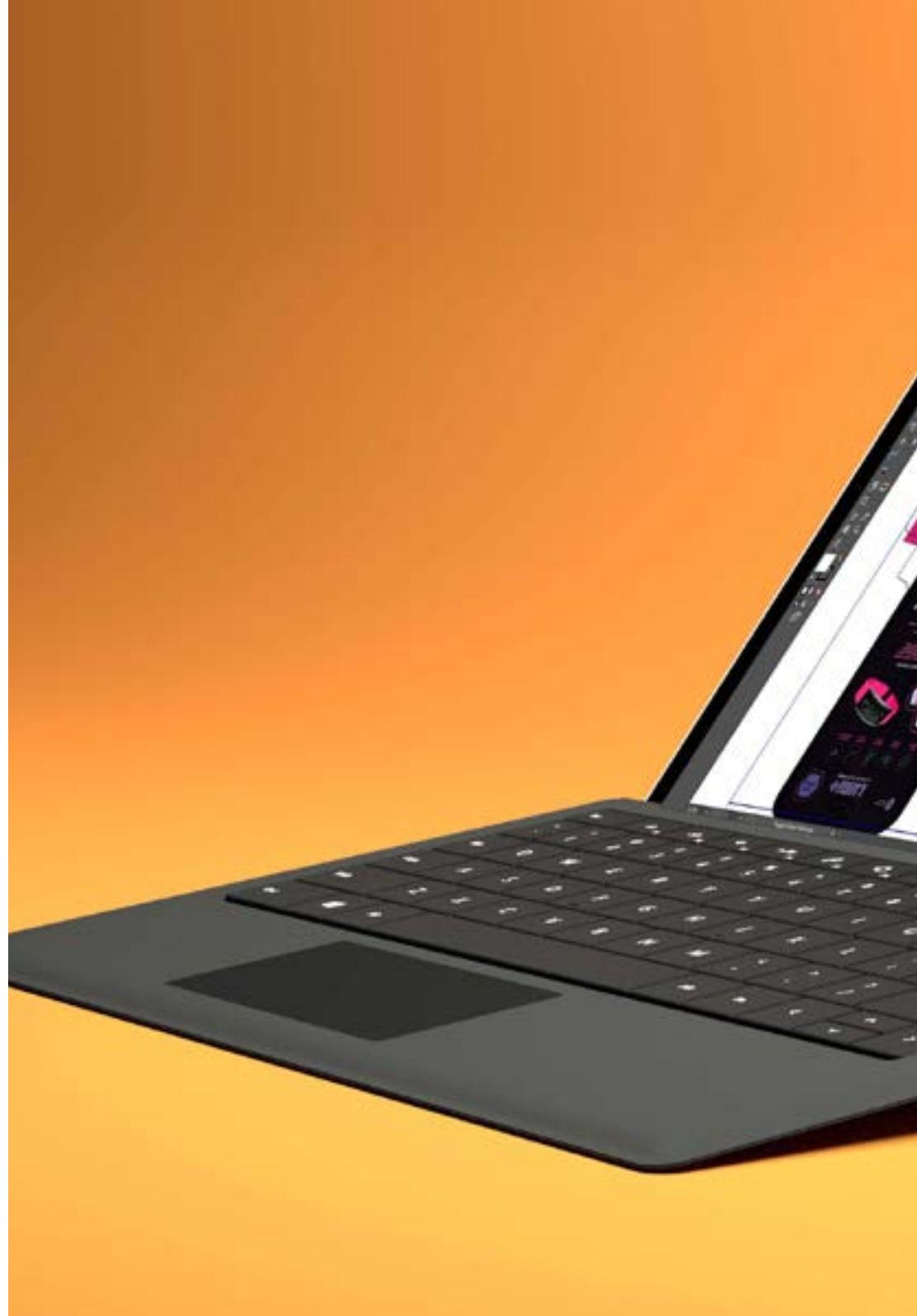
## Competências gerais

---

- Criar projetos multimídia em qualquer contexto comunicativo
- Analisando a adequação de diferentes abordagens
- Impacto sobre o público-alvo de forma eficiente
- Controlar os processos internos e externos de produção das peças produzidas

“

*Dominar todos os métodos mais avançados de avaliação do rendimento esportivo”*





## Competências específicas

---

- ◆ Descrever as características e influências da cultura audiovisual
- ◆ Manuseio de cores em sua aplicação gráfica
- ◆ Utilizar linguagens audiovisuais
- ◆ Fazer animações gráficas
- ◆ Realizar animações 2D
- ◆ Desenvolver um projeto de Animação
- ◆ Fazer uma modelagem 3D
- ◆ Trabalhar com fotografia digital em todos os seus aspectos
- ◆ Uso eficiente de diferentes fontes

# 06

## Conteúdo programático

O plano de estudos desse Mestrado Próprio Semipresencial foi elaborado para oferecer aos alunos os conhecimentos teóricos e práticos necessários para avançar com sucesso na área de Design Multimídia. É por isso que, mediante recursos multimídia (vídeo-resumos, vídeos detalhados, diagramas) ou leituras complementares, você poderá acessar as informações mais importantes e essenciais sobre a cultura audiovisual, o desenvolvimento da linguagem audiovisual, bem como os programas fundamentais para poder realizar projetos de animação. Na fase teórica, o sistema *Relearning* vai permitir que o aluno reduza as longas horas de estudo que são tão frequentes em outros métodos de ensino.



“

*Esta capacitação vai apresentá-lo aos programas mais essenciais no mundo do design multimídia como o Adobe After Effects ou o Blender”*

## Módulo 1. Cultura audiovisual

- 1.1. Pós-modernidade no campo audiovisual
  - 1.1.1. O que é pós-modernismo?
  - 1.1.2. A cultura de massa na era pós-moderna
  - 1.1.3. A irrupção dos discursos argumentativos
  - 1.1.4. A cultura do simulacro
- 1.2. Semiótica: símbolos na cultura audiovisual
  - 1.2.1. O que é semiótica?
  - 1.2.2. Semiótica ou semiologia?
  - 1.2.3. Códigos semióticos
  - 1.2.4. Os motivos visuais
- 1.3. Aprendendo a olhar
  - 1.3.1. Imagem e contexto
  - 1.3.2. A visão etnográfica
  - 1.3.3. A fotografia como uma encruzilhada de olhares
  - 1.3.4. Antropologia visual
- 1.4. Composição da imagem
  - 1.4.1. Observações
  - 1.4.2. O equilíbrio dinâmico
  - 1.4.3. Peso e direção visual
  - 1.4.4. Regras básicas
- 1.5. A estética no audiovisual
  - 1.5.1. O que é a estética?
  - 1.5.2. Categorias estéticas
  - 1.5.3. O grotesco e o abjeto
  - 1.5.4. O *kitsch* e o *camp*
- 1.6. Novas e renovadas formas do audiovisual
  - 1.6.1. Vídeoarte viral
  - 1.6.2. O *big data* como prática artística
  - 1.6.3. O *video mapping*
  - 1.6.4. Os *Vjs*

- 1.7. Intertextualidade como estratégia criativa
  - 1.7.1. O que é intertextualidade?
  - 1.7.2. A indicação
  - 1.7.3. A ilusão
  - 1.7.4. O plágio
  - 1.7.5. A apropriação
  - 1.7.6. A autorreferencialidade
  - 1.7.7. A paródia
- 1.8. O diálogo das artes
  - 1.8.1. A intermediação
  - 1.8.2. Artes híbridas
  - 1.8.3. Classicismo e a separação das artes
  - 1.8.4. O romantismo e a união definitiva das artes
  - 1.8.5. Arte total das vanguardas
  - 1.8.6. Narrativas transmidiáticas
- 1.9. O novo cinema
  - 1.9.1. A relação entre filme, cultura e história
  - 1.9.2. Uma evolução tecnológica (im)previsível
  - 1.9.3. O cinema está morto!
  - 1.9.4. O cinema expandido
- 1.10. O auge do documentário
  - 1.10.1. O documentário
  - 1.10.2. Estratégias da objetividade
  - 1.10.3. O auge do falso documentário
  - 1.10.4. O *found footage*

## Módulo 2. Introdução às cores

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

- 2.2. As cores no círculo cromático
  - 2.2.1. O círculo cromático
  - 2.2.2. Cores frias e quentes
  - 2.2.3. Cores primárias e derivados
  - 2.2.4. Relações de cor: harmonia e contraste
- 2.3. Psicologia das cores
  - 2.3.1. Construção do significado de uma cor
  - 2.3.2. A carga emocional
  - 2.3.3. Valor denotativo e conotativo
  - 2.3.4. Marketing emocional O peso da cor
- 2.4. Teoria da cor
  - 2.4.1. Uma teoria científica Isaac Newton
  - 2.4.2. A teoria das cores de Goethe
  - 2.4.3. Juntando-se à teoria da cor de Goethe
  - 2.4.4. Psicologia das cores de acordo com Eva Heller
- 2.5. Insistindo na classificação por cores
  - 2.5.1. O cone duplo de Guillermo Ostwald
  - 2.5.2. Albert Munsell é sólido
  - 2.5.3. O cubo de Alfred Hicethier
  - 2.5.4. O triângulo CIE (Commission Internationale de l'Éclairage)
- 2.6. O estudo individual das cores
  - 2.6.1. Preto e Branco
  - 2.6.2. Cores neutras A escala de cinzas
  - 2.6.3. Monocromático, bicromático, policromado
  - 2.6.4. Aspectos simbólicos e psicológicos das cores
- 2.7. Modelos coloridos
  - 2.7.1. Modelo subtrativo Modo CMYK
  - 2.7.2. Modelo aditivo Modo RGB
  - 2.7.3. Modelo HSB
  - 2.7.4. Sistema Pantone Escala Pantone

- 2.8. De la Bauhaus a Murakami
  - 2.8.1. A Bauhaus e seus artistas
  - 2.8.2. A teoria Gestalt a serviço da cor
  - 2.8.3. Josef Albers A interação das cores
  - 2.8.4. Murakami, as conotações da ausência de cor
- 2.9. Cor no projeto de design
  - 2.9.1. O *Pop Art*. A cor das culturas
  - 2.9.2. Criatividade e cor
  - 2.9.3. Artistas contemporâneos
  - 2.9.4. Análise a partir de diferentes pontos de vista e perspectivas
- 2.10. Gestão das cores no ambiente digital
  - 2.10.1. Espaços de cor
  - 2.10.2. Perfis de cor
  - 2.10.3. Calibração de monitores
  - 2.10.4. O que temos que ter em mente

### Módulo 3. Linguagem audiovisual

- 3.1. Linguagem audiovisual
  - 3.1.1. Definição e estrutura
  - 3.1.2. As funções da linguagem audiovisual
  - 3.1.3. Símbolos em linguagem audiovisual
  - 3.1.4. História, seqüência, cena, toma e filmagem
- 3.2. A câmera e o som
  - 3.2.1. Conceitos básicos
  - 3.2.2. Os objetivos da câmera
  - 3.2.3. A importância dos sons
  - 3.2.4. Material suplementar
- 3.3. Composição do Enquadre
  - 3.3.1. Percepção do Enquadre
  - 3.3.2. Teoria da Gestalt
  - 3.3.3. Princípios de composição
  - 3.3.4. Iluminação
  - 3.3.5. Avaliação das tonalidades

- 3.4. Espaço
  - 3.4.1. O espaço fílmico
  - 3.4.2. O dentro e fora de campo
  - 3.4.3. Tipologia dos espaços
  - 3.4.4. Os não lugares
- 3.5. O tempo
  - 3.5.1. O tempo fílmico
  - 3.5.2. A sensação de continuidade
  - 3.5.3. As alterações temporais: o *flashback* e o *flashforward*
- 3.6. Impressão dinâmica
  - 3.6.1. O ritmo
  - 3.6.2. A montagem como um marcador de ritmo
  - 3.6.3. As origens da montagem e sua relação com a vida moderna
- 3.7. O movimento
  - 3.7.1. Tipos de movimento
  - 3.7.2. Movimentos da câmera
  - 3.7.3. Acessórios
- 3.8. A Gramática do cinema
  - 3.8.1. O processo audiovisual A escala
  - 3.8.2. O plano
  - 3.8.3. Tipologia dos planos
  - 3.8.4. Tipologia de planos de acordo com o ângulo
- 3.9. A dramatização do argumento
  - 3.9.1. A estrutura do roteiro
  - 3.9.2. História, argumento e estilo
  - 3.9.3. O paradigma de Syd Field
  - 3.9.4. Tipos de narradores
- 3.10. A construção de personagens
  - 3.10.1. A personagem da narrativa de hoje
  - 3.10.2. O herói, segundo Joseph Campbell
  - 3.10.3. O herói pós-clássico
  - 3.10.4. Os 10 Mandamentos de Robert McKee
  - 3.10.5. A Transformação de personagens
  - 3.10.6. Anagnorisis

## Módulo 4. Gráficos de movimento

- 4.1. Introdução aos gráficos em movimento
  - 4.1.1. O que é um gráfico de movimento ou *motion graphic*?
  - 4.1.2. Função
  - 4.1.3. Características
  - 4.1.4. Técnicas de *motion graphic*
- 4.2. O *cartooning*
  - 4.2.1. O que é?
  - 4.2.2. Princípios básicos do *Cartooning*
  - 4.2.3. Design volumétrico vs. Gráfico
  - 4.2.4. Referências
- 4.3. O Design de personagens ao longo da história
  - 4.3.1. Anos 20: *rubber hose*
  - 4.3.2. Anos 40: Preston Blair
  - 4.3.3. Anos 50 e 60: *cubism cartoon*
  - 4.3.4. Personagens complementários
- 4.4. Introdução à animação de personagens em After Effects
  - 4.4.1. Método de animação
  - 4.4.2. Movimento de vetores
  - 4.4.3. Princípios animados
  - 4.4.4. *Timing*
- 4.5. Projeto: animação de personagens
  - 4.5.1. Geração de ideias
  - 4.5.2. *Storyboard*
  - 4.5.3. Primeira fases de projeto de personagens
  - 4.5.4. Segunda fase de projeto de personagens
- 4.6. Projeto: desenvolvimento de layouts
  - 4.6.1. O que entendemos por *layout*?
  - 4.6.2. Primeiros passos no desenvolvimento de *layout*
  - 4.6.3. Consolidando os layouts
  - 4.6.4. Criando o *animatic*

- 4.7. Projeto: desenvolvendo a visualidade da personagem
  - 4.7.1. Desenvolvendo a visualidade da personagem
  - 4.7.2. Desenvolvendo a visualidade do pano de fundo
  - 4.7.3. Desenvolvimento visual de elementos extras
  - 4.7.4. Correções e ajustes
- 4.8. Projeto: desenvolvimento de cena
  - 4.8.1. Concretização de esboços
  - 4.8.2. *Styleframes*
  - 4.8.3. *Preparar desenhos para animação*
  - 4.8.4. *Correções*
- 4.9. Projeto: animação I
  - 4.9.1. Preparando a cena
  - 4.9.2. Os primeiros movimentos
  - 4.9.3. A fluidez de movimentos
  - 4.9.4. Correções visuais
- 4.10. Projeto: animação II
  - 4.10.1. Animar o rosto da personagem
  - 4.10.2. Considerando as expressões faciais
  - 4.10.3. Animar as ações
  - 4.10.4. Ação caminhar
  - 4.10.5. Apresentação de propostas

## Módulo 5. Design para televisão

- 5.1. O mundo da televisão
  - 5.1.1. Como a televisão influencia nosso estilo de vida?
  - 5.1.2. Alguns dados científicos
  - 5.1.3. Design gráfico em televisão
  - 5.1.4. Diretrizes de design para televisão
- 5.2. Efeitos da televisão
  - 5.2.1. Efeitos na aprendizagem
  - 5.2.2. Efeitos emocionais
  - 5.2.3. Efeitos na resposta
  - 5.2.4. Efeitos no comportamento

- 5.3. Televisão e consumo
  - 5.3.1. Consumo de publicidade na televisão
  - 5.3.2. Medidas para consumo crítico
  - 5.3.3. A associação de telespectadores
  - 5.3.4. Novas plataformas no consumo televisivo
- 5.4. Identidade televisiva
  - 5.4.1. Falar sobre identidade televisiva
  - 5.4.2. Funções de identidade em um meio televisivo
  - 5.4.3. *TV branding*
  - 5.4.4. Exemplos gráficos
- 5.5. Especificações de design para tela
  - 5.5.1. Especificações gerais
  - 5.5.2. Áreas de segurança
  - 5.5.3. Otimização
  - 5.5.4. Considerações nos textos
  - 5.5.5. Imagem e gráficos
- 5.6. Adobe After Effects: conhecendo a interface
  - 5.6.1. Para que serve este programa?
  - 5.6.2. A interface e o espaço de trabalho
  - 5.6.3. Ferramentas principais
  - 5.6.4. Criar composições, salvar arquivos e renderizar
- 5.7. Adobe After Effects: primeiras animações
  - 5.7.1. Camadas ou *layers*
  - 5.7.2. *Principais fotogramas: keyframes*
  - 5.7.3. *Exemplos de animação*
  - 5.7.4. *Curva de velocidade*
- 5.8. Adobe After Effects: animações de textos e fundos
  - 5.8.1. Criação de telas para animação
  - 5.8.2. Animação na tela: primeiros passos
  - 5.8.3. Animação em tela: aprofundando as ferramentas
  - 5.8.4. Edição e renderização

- 5.9. O som na produção audiovisual
  - 5.9.1. O áudio sim, importa
  - 5.9.2. Princípios básicos da captação de som
  - 5.9.3. Trabalhar com som em Adobe After Effects
  - 5.9.4. Exportar som em Adobe After Effects
- 5.10. Criação de um projeto em Adobe After Effects
  - 5.10.1. Referências visuais
  - 5.10.2. Características do projeto
  - 5.10.3. Ideias, o que eu quero fazer?
  - 5.10.4. Realização do meu produto audiovisual

## Módulo 6. Animação em 2D

- 6.1. Introdução à animação 2D
  - 6.1.1. O que é animação 2D?
  - 6.1.2. Origem e evolução do 2D
  - 6.1.3. Animação tradicional
  - 6.1.4. Projetos realizados em 2D
- 6.2. Princípios da animação I
  - 6.2.1. Contexto
  - 6.2.2. *Squash and stretch*
  - 6.2.3. *Antecipação*
  - 6.2.4. *Staging*
- 6.3. Princípios da animação II
  - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
  - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
  - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
  - 6.3.4. *Arcs*
  - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Princípios da animação III
  - 6.4.1. *Timing*
  - 6.4.2. *Exaggeration*
  - 6.4.3. *Solid Drawing*
  - 6.4.4. *Appeal*





- 6.5. Animação digital
  - 6.5.1. Animação e interpolação de chaves digitais
  - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Personagens virtuais
  - 6.5.3. Animação digital com encaixe e lógica
  - 6.5.4. Surgimento de novas técnicas de animação
- 6.6. Animação em equipe papéis
  - 6.6.1. Diretor de animação
  - 6.6.2. O supervisor de animação
  - 6.6.3. O animador
  - 6.6.4. O assistente e o interpositor
- 6.7. Curtas animados 2D Referências
  - 6.7.1. Paperman
  - 6.7.2. *Morning cowboy*
  - 6.7.3. *My moon*
  - 6.7.4. *Prática I: em busca de curtas-metragens*
- 6.8. Projeto de animação: construa sua cidade
  - 6.8.1. Iniciação: Ferramenta 3D no Illustrator
  - 6.8.2. Escolha tipográfica
  - 6.8.3. Desenvolvimento da cidade
  - 6.8.4. Construção de elementos secundários
  - 6.8.5. Os carros
- 6.9. Projeto de animação: animar os elementos
  - 6.9.1. Exportar a Adobe After Effects
  - 6.9.2. Animando elementos principais
  - 6.9.3. Animando elementos secundários
  - 6.9.4. Animação final
- 6.10. Adaptação a novas telas Finalização do projeto
  - 6.10.1. Novidades em tipos de telas
  - 6.10.2. Renderização
  - 6.10.3. *Handbrake*
  - 6.10.4. Apresentação

## Módulo 7. Projetos de animação

- 7.1. Introdução ao *stop motion*
  - 7.1.1. Definição de conceitos
  - 7.1.2. Diferenças entre *stop motion* e desenho animado
  - 7.1.3. Usos do *stop motion* e princípios
  - 7.1.4. Tipos de *stop motion*
- 7.2. Contexto histórico
  - 7.2.1. Os inícios do *stop motion*
  - 7.2.2. *Stop motion* como técnica de efeitos visuais
  - 7.2.3. A evolução do *stop motion*
  - 7.2.4. Referências Bibliográficas
- 7.3. Pensando na animação
  - 7.3.1. Noções básicas de animação
  - 7.3.2. Materiais e ferramentas
  - 7.3.3. Software de animação *stop motion*
  - 7.3.4. *Stop motion* estudo para celular
- 7.4. Aspectos técnicos do *stop motion*
  - 7.4.1. A câmara
  - 7.4.2. Iluminação
  - 7.4.3. A edição
  - 7.4.4. Programas de edição
- 7.5. Criação de histórias
  - 7.5.1. Como criar uma história?
  - 7.5.2. Elementos dentro da narração
  - 7.5.3. A figura do narrador
  - 7.5.4. Dicas para criar histórias curtas
- 7.6. Criando personagens
  - 7.6.1. O processo criativo
  - 7.6.2. Tipos de personagens
  - 7.6.3. Características de personagens
  - 7.6.4. Prática I: criar uma ficha com as características das personagens

- 7.7. A criação de fantoches de *stop motion*
  - 7.7.1. Contar histórias com fantoches
  - 7.7.2. Outorgar características
  - 7.7.3. Materiais
  - 7.7.4. Referências visuais
- 7.8. Criando cenários
  - 7.8.1. A cenografia
  - 7.8.2. A importância de um bom cenário
  - 7.8.3. Delimitação de orçamento
  - 7.8.4. Referências visuais
- 7.9. Animação em *stop motion*
  - 7.9.1. A animação de objetos
  - 7.9.2. Animação de recortes
  - 7.9.3. As silhuetas
  - 7.9.4. Teatro de sombras
- 7.10. Projeto em *stop motion*
  - 7.10.1. Apresentação e explicação do projeto
  - 7.10.2. Busca de ideias e referências
  - 7.10.3. Preparando nosso projeto
  - 7.10.4. Análise de resultados

## Módulo 8. Modelagem 3D

- 8.1. Introdução
  - 8.1.1. O volume
  - 8.1.2. O volume e a capacidade
  - 8.1.3. Tipos de software de modelagem 3D
  - 8.1.4. Projetos de modelagem Referências
- 8.2. Infografia 3D
  - 8.2.1. O que é um infográfico 3D?
  - 8.2.2. Tipos. Referências visuais
  - 8.2.3. Computação gráfica 3D em arquitetura
  - 8.2.4. Tipos de infografias 3D

- 8.3. Introdução a Blender
  - 8.3.1. Conhecendo a interface
  - 8.3.2. Paineis e perspectivas
  - 8.3.3. A renderização
  - 8.3.4. Prática I: criando um render
- 8.4. Elementos de um Blender
  - 8.4.1. Texto 3D
  - 8.4.2. Cor e texturas
  - 8.4.3. Animação em 3D
  - 8.4.4. Modelando para impressão 3D
- 8.5. Iluminação em Blender
  - 8.5.1. Iluminação ambiental
  - 8.5.2. Prática II: montar uma cena com luz ambiente
  - 8.5.3. Iluminação indireta
  - 8.5.4. Prática III: montar uma cena com luz indireta
- 8.6. Realização guiada de objetos no Blender
  - 8.6.1. Exercício 1: composição livre
  - 8.6.2. Exercício 2: modelagem de um copo
  - 8.6.3. Exercício 3: modelagem de uma caneca
  - 8.6.4. Exercício 4: modelagem de cadeira
- 8.7. Realização de modelagem a partir de determinadas características
  - 8.7.1. Modelo 1: copiar o elemento de acordo com os pontos de vista
  - 8.7.2. Modelo 2: modelagem de elemento orgânico
  - 8.7.3. Modelo 3: objeto com superfície de vidro
  - 8.7.4. Modelo 4: objeto de transmissão de luz
- 8.8. Projeto: sala de exposição de arte
  - 8.8.1. Apresentação e explicação do projeto
  - 8.8.2. Qual é o tema da minha sala? Justificativa
  - 8.8.3. Objetivos do projeto
  - 8.8.4. *Naming* Concepção e design 3D

- 8.9. Sala de exposição de arte: design em planta
  - 8.9.1. Esboços da sala artística em plano
  - 8.9.2. Consideração das medidas
  - 8.9.3. Elevação do plano do Blender
  - 8.9.4. Aplicação de cor, texturas, correção de detalhes
- 8.10. Sala de exposição de arte: colocação de elementos
  - 8.10.1. Projeto de elementos extras Renders
  - 8.10.2. Localização de elementos Planos
  - 8.10.3. Localização de luz Planos
  - 8.10.4. Apresentação final Renders

## Módulo 9. Fotografia digital

- 9.1. Introdução ao meio fotográfico contemporâneo
  - 9.1.1. Origens da fotografia: a câmera escura
  - 9.1.2. A fixação da imagem Marcos: o daguerreótipo e o calótipo
  - 9.1.3. A câmera pinhole
  - 9.1.4. Polaroid Kodak e a popularização do meio
- 9.2. Princípios de fotografia digital
  - 9.2.1. *Street photography*: a fotografia como espelho social
  - 9.2.2. Fundamentos da imagem digital
  - 9.2.3. JPG e RAW
  - 9.2.4. Laboratório digital
- 9.3. Conceitos fotográficos, equipamentos e técnicas
  - 9.3.1. A câmera: ângulo visual e lentes
  - 9.3.2. Fotômetro Ajuste à exposição
  - 9.3.3. Elementos de controle da imagem
  - 9.3.4. Prática I: controlando a câmera
- 9.4. Iluminação
  - 9.4.1. A luz natural e sua importância
  - 9.4.2. Propriedades da luz
  - 9.4.3. A luz contínua e a luz modelada
  - 9.4.4. Esquemas de iluminação
  - 9.4.5. Acessórios para manipular a luz
  - 9.4.6. Os fundos Ferramentas comerciais

- 9.5. Flash
  - 9.5.1. Principais funções do flash
  - 9.5.2. Tipos de flash
  - 9.5.3. Flash de antorcha
  - 9.5.4. Vantagens e Desvantagens
- 9.6. Fotografia com câmera profissional
  - 9.6.1. Fotografia *Lifestyle*. Em busca de lugares
  - 9.6.2. Prática II: jogos de luz
  - 9.6.3. Prática III: espaços negativos
  - 9.6.4. Prática IV: capturar a emoção
- 9.7. Fotografia móvel: uma introdução
  - 9.7.1. Nossa câmera de bolso e outros materiais
  - 9.7.2. Alcançar a melhor qualidade
  - 9.7.3. Truques de composição
  - 9.7.4. Criação de ambiente
- 9.8. Fotografia móvel: um projeto
  - 9.8.1. Os *flatlay*
  - 9.8.2. Fotografia de interiores
  - 9.8.3. Ideias criativas: por onde começar?
  - 9.8.4. Prática VI: primeiras fotografias
- 9.9. Fotografia móvel: edição
  - 9.9.1. Edição de fotos com Snapseed
  - 9.9.2. Edição de fotos com VSCO
  - 9.9.3. Edição de fotos com Instagram
  - 9.9.4. Prática IV: editar suas fotografias
- 9.10. O projeto fotográfico criativo
  - 9.10.1. Autores de referência na criação fotográfica contemporânea
  - 9.10.2. O portfólio fotográfico
  - 9.10.3. Referências visuais do portfólio
  - 9.10.4. Construa seu portfólio de resultados



## Módulo 10. Tipografia

- 10.1. Introdução à Tipografia
  - 10.1.1. O que é tipografia?
  - 10.1.2. O papel da tipografia no design gráfico
  - 10.1.3. Sequência, contraste, forma e contraforma
  - 10.1.4. Relação e diferenças entre tipografia, caligrafia e *lettering*
- 10.2. As múltiplas origens da escrita
  - 10.2.1. Escrita ideográfica
  - 10.2.2. O alfabeto fenício
  - 10.2.3. O alfabeto romano
  - 10.2.4. A Reforma Carolíngia
  - 10.2.5. O alfabeto latino moderno
- 10.3. Início da tipografia
  - 10.3.1. A imprensa gráfica, uma nova era Os primeiros tipógrafos
  - 10.3.2. A Revolução Industrial: a litografia
  - 10.3.3. Modernismo: os primórdios da tipografia comercial
  - 10.3.4. A vanguarda
  - 10.3.5. Período entre guerras
- 10.4. O papel das escolas de design na tipografia
  - 10.4.1. La Bauhaus
  - 10.4.2. Herbert Bayer
  - 10.4.3. Psicologia da Gestalt
  - 10.4.4. A Escola Suíça
- 10.5. Tipografia atual
  - 10.5.1. 1960-1970, precursores da revolta
  - 10.5.2. Pós-modernismo, desconstrutivismo e tecnologia
  - 10.5.3. Qual é o rumo que a tipografia está tomando?
  - 10.5.4. Tipos de interface que definem as tendências
- 10.6. Forma tipográfica I
  - 10.6.1. Anatomia da caligrafia
  - 10.6.2. Medidas e atributos do tipo
  - 10.6.3. As famílias tipográficas
  - 10.6.4. Maiúsculas, minúsculas e pequenos títulos
  - 10.6.5. Diferença entre tipografia, fonte e família de tipos de letra
  - 10.6.6. Filetes, linhas e elementos geométricos
- 10.7. Forma tipográfica II
  - 10.7.1. A combinação tipográfica
  - 10.7.2. Formatos de fonte (PostScript-TrueType-OpenType)
  - 10.7.3. Licenças tipográficas
  - 10.7.4. Quem deve comprar a licença, cliente ou designer?
- 10.8. Revisão de textos Composição de textos
  - 10.8.1. O espaçamento entre as letras. *Tracking* e *Kerning*
  - 10.8.2. O espaço entre as palavras O quadratín
  - 10.8.3. Espaçamento entre linhas
  - 10.8.4. O corpo do texto
  - 10.8.5. Atributos de texto
- 10.9. O desenho das letras
  - 10.9.1. O processo criativo
  - 10.9.2. Materiais tradicionais e digitais
  - 10.9.3. O uso do tablet gráfico e do ipad
  - 10.9.4. Tipografia digital: contornos e bitmaps
  - 10.10. Cartazes tipográficos
    - 10.10.1. A caligrafia como base para o desenho de cartas
    - 10.10.2. Como fazer uma composição tipográfica impactante?
    - 10.10.3. Referências visuais
    - 10.10.4. A fase de esboço
    - 10.10.5. Projeto

# 06

## Estágio

Após a conclusão da fase teórica online, os alunos que cursarem este Mestrado Próprio Semipresencial participarão de uma experiência prática, onde poderão se desenvolver profissionalmente ao lado de especialistas na área de Design Multimídia. Uma fase realmente produtiva, visto que eles poderão transferir toda a aprendizagem adquirida na teoria para situações reais, em uma empresa líder do setor.



“

*Faça seu estágio profissional em uma empresa que lhe permita aprender sobre a execução mais eficiente de um projeto multimídia”*

No período de estágio desta Capacitação Prática em Design Multimídia o aluno será inserido em uma agência líder do setor, com profissionais experientes e bem informados, que vão transmitir seus conhecimentos. Assim, durante 3 semanas, o estudante terá a oportunidade de aplicar sua criatividade e os conhecimentos adquiridos na fase teórica em um ambiente profissional real.

Nesta proposta de capacitação totalmente prática, as atividades visam desenvolver e aperfeiçoar as habilidades necessárias para o trabalho na área de Design Multimídia. Para isso, os alunos devem dominar as técnicas e as ferramentas tecnológicas mais atuais que lhes permitam criar designs gráficos, animados ou tipográficos inovadores e atraentes. Nesse processo, o estudante não estará sozinho, pois não só será acompanhado por um especialista da empresa, como também terá o apoio da equipe de professores que compõe esta capacitação.

Dessa forma, a TECH pretende que os alunos recebam uma capacitação completa e cumpram os objetivos de aprendizagem e progresso nesse âmbito profissional, especialmente em áreas como a de design multimídia, onde há maior competitividade.

O ensino prático será realizado com a participação ativa do aluno executando as atividades e procedimentos de cada área de competência (aprender a aprender e aprender a fazer), com o acompanhamento e orientação de professores e outros colegas de capacitação para facilitar o trabalho em equipe e a integração multidisciplinar como competências transversais para a prática de design multimídia (aprender a ser e aprender a conviver).

Os procedimentos descritos abaixo constituirão a base da parte prática da capacitação, e sua implementação estará sujeita à disponibilidade e carga de trabalho do próprio centro, sendo as atividades propostas as seguintes:



*Capacite-se em uma empresa líder no setor de Design Multimídia e ao lado dos melhores especialistas da área”*



Módulo	Atividade Prática
<b>Tendências atuais em cultura e linguagem audiovisual</b>	Criar narrativas audiovisuais, aplicando corretamente os critérios de usabilidade e interatividade
	Utilizar as tecnologias de informação e comunicação (TIC) em diferentes contextos e a partir de uma perspectiva crítica, criativa e inovadora
	Desenvolver a sensibilidade visual e cultivar a faculdade de apreciação estética
	Elaborar, desenvolver, produzir e coordenar projetos de design digital no campo da arte, ciência e tecnologia
<b>Técnicas de animação ligadas ao design multimídia</b>	Realizar uma produção audiovisual usando a técnica de <i>stop motion</i>
	Construir histórias definindo os personagens, cenários e eventos através do planejamento de um roteiro de animação e o que deve ser desenvolvido
	Manejar a metodologia de uma aprendizagem baseada em projetos: geração de ideias, planejamento, objetivos, estratégias, recursos, provas, correção de erros
	Interligar ambientes de trabalho 2D e 3D para projetos específicos
	Reconhecer a linguagem visual e compositiva no desenvolvimento de uma animação
<b>Ferramentas tecnológicas de aplicação inovadora em design multimídia</b>	Integrar o design After Effects em projetos gráficos diversificados
	Manipular programas de software de modelagem 3D, especificamente Blender
	Modelar, iluminar e texturizar objetos e ambientes 3D
<b>Estratégias atuais para a escolha de cores e fontes no design multimídia</b>	Capturar, manipular e preparar a cor para uso em meios físicos e virtuais
	Aplicar as bases psicológicas e semióticas da cor no design
	Implementar consistentemente a tipografia nos processos gráficos
	Manejar os princípios sintáticos da linguagem gráfica e aplicar suas regras para descrever objetos e ideias de forma clara e precisa
<b>Fotografia digital no design multimídia</b>	Capturar, manipular e preparar texto e imagem para uso em diferentes mídias
	Criar fotografias para ambientes multimídia a partir dos fundamentos da tecnologia fotográfica e audiovisual
	Aplicar a linguagem e os recursos expressivos da fotografia e dos audiovisuais

## Seguro de responsabilidade civil

A principal preocupação desta instituição é garantir a segurança dos profissionais que realizam o estágio e dos demais colaboradores necessários para o processo de capacitação prática na empresa. Entre as medidas adotadas para alcançar este objetivo, está a resposta a qualquer incidente que possa ocorrer ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Para isso, esta entidade educacional se compromete a fazer um seguro de responsabilidade civil que cubra qualquer eventualidade que possa surgir durante o período de estágio no centro onde se realiza a capacitação prática.

Esta apólice de responsabilidade civil terá uma cobertura ampla e deverá ser aceita antes do início da capacitação prática. Desta forma, o profissional não terá que se preocupar com situações inesperadas, estando amparado até a conclusão do programa prático no centro.



## Condições da Capacitação Prática

As condições gerais do contrato de estágio para o programa são as seguintes:

**1. ORIENTAÇÃO:** durante o Mestrado Próprio Semipresencial o aluno contará com dois orientadores que irão acompanhá-lo durante todo o processo, esclarecendo as dúvidas e respondendo perguntas que possam surgir. Por um lado, contará com um orientador profissional, pertencente ao centro onde é realizado o estágio, que terá o objetivo de orientar e dar suporte ao aluno a todo momento. E por outro, contará com um orientador acadêmico cuja missão será coordenar e ajudar o aluno durante todo o processo, esclarecendo dúvidas e viabilizando o que for necessário. Assim, o aluno estará sempre acompanhado e poderá resolver as dúvidas que possam surgir, tanto de natureza prática quanto acadêmica.

**2. DURAÇÃO:** o programa de estágio terá uma duração de três semanas contínuas de capacitação prática, distribuídas em jornadas de 8 horas, cinco dias por semana. Os dias e horários do programa serão de responsabilidade do centro e o profissional será informado com antecedência suficiente para que possa se organizar.

**3. NÃO COMPARECIMENTO:** em caso de não comparecimento no dia de início do Mestrado Próprio Semipresencial, o aluno perderá o direito de realizá-lo sem que haja a possibilidade de reembolso ou mudança das datas estabelecidas. A ausência por mais de dois dias sem causa justificada/médica resultará na renúncia ao estágio e, conseqüentemente, em seu cancelamento automático. Qualquer problema que possa surgir durante a realização do estágio, deverá ser devidamente comunicado ao orientador acadêmico com caráter de urgência.

**4. CERTIFICAÇÃO:** ao passar nas provas do Mestrado Próprio Semipresencial, o aluno receberá um certificado que comprovará o período de estágio no centro em questão.

**5. RELAÇÃO DE EMPREGO:** o Mestrado Próprio Semipresencial não constitui relação de emprego de nenhum tipo.

**6. ESTUDOS PRÉVIOS:** alguns centros podem exigir um certificado de estudos prévios para a realização do Mestrado Próprio Semipresencial. Nesses casos, será necessário apresentá-lo ao departamento de estágio da TECH para que seja confirmada a atribuição do centro escolhido.

**7. NÃO INCLUÍDO:** o Mestrado Próprio Semipresencial não incluirá nenhum elemento não descrito nas presentes condições. Portanto, não inclui acomodação, transporte para a cidade onde o estágio será realizado, vistos ou qualquer outro serviço não mencionado anteriormente.

Entretanto, em caso de dúvidas ou recomendações a respeito, o aluno poderá consultar seu orientador acadêmico. Este lhe proporcionará as informações necessárias para facilitar os procedimentos.

# 08

## Onde posso realizar o Estágio?

A TECH oferece a oportunidade de realizar este estágio prático em empresas que possuem experiência e equipes de trabalho especializadas em Design Multimídia. Com essa combinação, esta instituição acadêmica busca proporcionar aos alunos uma experiência profissional enriquecedora que vai impulsionar suas carreiras.



“

*Você está mais perto de obter o incentivo que tanto procura em sua carreira profissional. Matricule-se agora mesmo neste Mestrado Próprio Semipresencial em Design Multimídia”*

## tech 42 | Onde posso realizar o Estágio?



Os alunos poderão realizar a parte prática deste Mestrado Próprio Semipresencial nos seguintes centros:



Desenho

**Marallavi Films**

País	Cidade
Espanha	Alicante

Endereço: **Calle Poeta Campos Vasallo, n 38, 03004, Alicante**

Empresa de produção audiovisual em Alicante, que oferece vídeos corporativos, promocionais, institucionais e spots publicitários.

---

**Capacitações práticas relacionadas:**

- Design Gráfico
- Design Multimídia





Desenho

### Grupo Fórmula

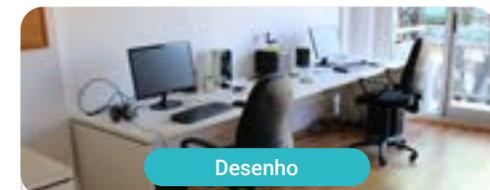
País Cidade  
México Cidade do México

Endereço: Cda. San Isidro 44, Reforma Soc, Miguel Hidalgo, 11650 Ciudad de México, CDMX

Empresa líder em comunicação multimídia e criação de conteúdo

**Capacitações práticas relacionadas:**

- Design Gráfico
- Gestão de Pessoas



Desenho

### Buppa

País Cidade  
Argentina Cidade Autónoma de Buenos Aires

Endereço: Palpa 3088, piso 1 Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Estúdio de marketing e comunicação digital

**Capacitações práticas relacionadas:**

- Design Gráfico
- Design Multimídia

08

# Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. 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 é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, como o **New England Journal of Medicine**.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que tem provado sua enorme eficácia, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do mundo”*



*Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.*



### Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

*Nosso programa lhe prepara 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, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias e decisões.

## Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

*Em 2019, entre todas as universidades online em espanhol do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.*

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda projetada para capacitar os gerentes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



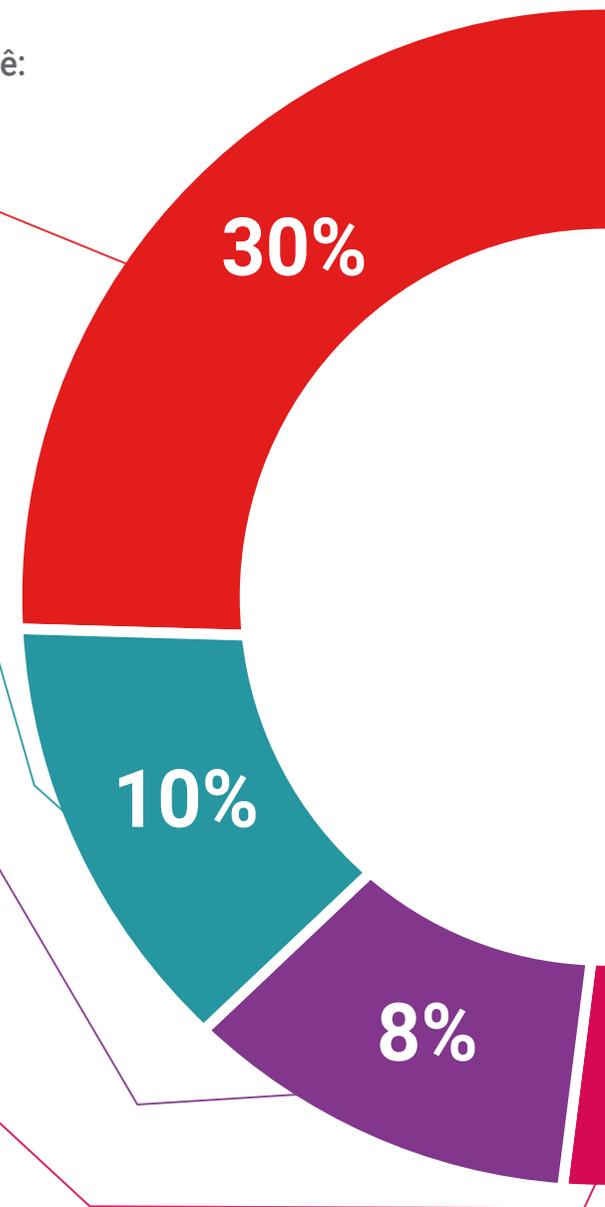
#### Práticas de habilidades e competências

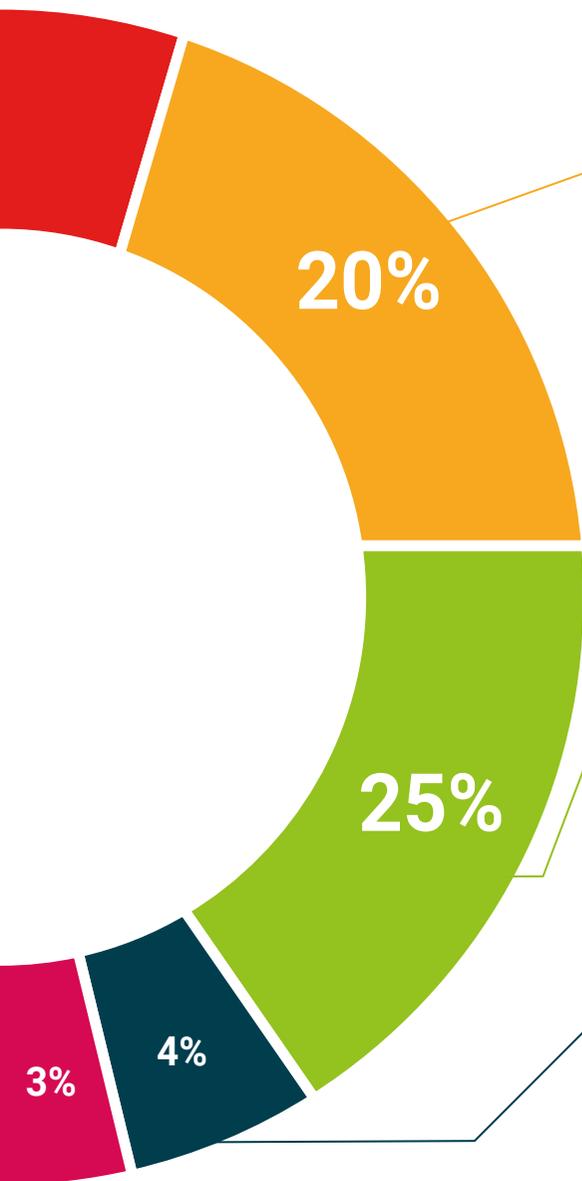
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



#### Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, 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".



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



09

# Certificado

Esse Mestrado Próprio Semipresencial em Design Multimídia garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado Próprio Semipresencial emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Mestrado Próprio Semipresencial em Design Multimídia** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

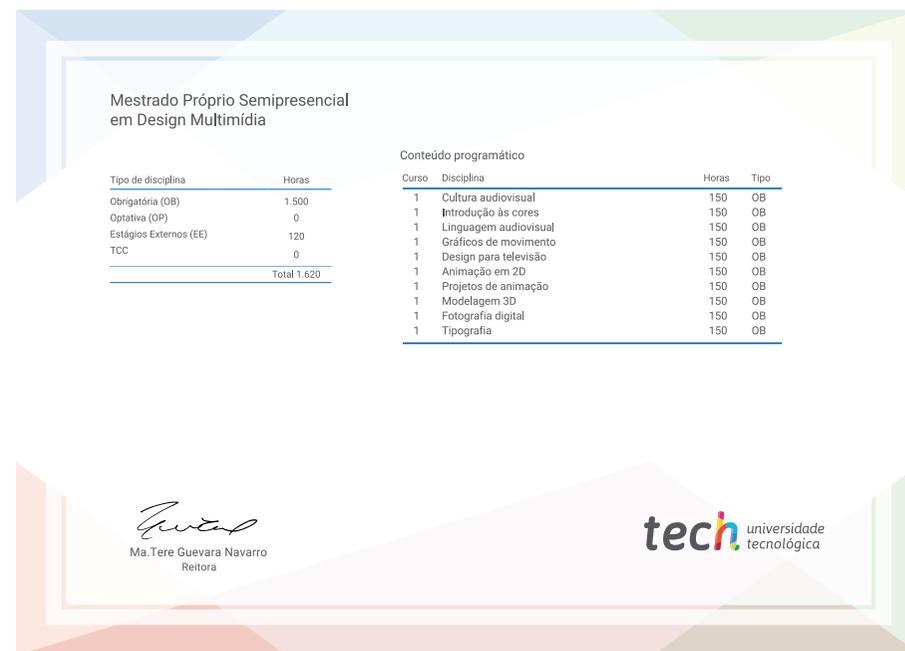
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao título de **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Mestrado Próprio Semipresencial em Design Multimídia**

Modalidade: **Semipresencial (Online + Estágio)**

Duração: **7 meses**



\*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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

Mestrado Próprio Semipresencial  
Design Multimídia

Modalidade: Semipresencial (Online + Estágio)

Duração: 7 meses

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

# Mestrado Próprio Semipresencial

## Design Multimídia

