

Programa Avançado

Desenho Ilustrado





Programa Avançado Desenho Ilustrado

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-desenho-ilustrado

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 18

05

Certificado

pág. 26

01

Apresentação

O Desenho Ilustrado é uma das opções de trabalho que os designers gráficos podem escolher em seu desenvolvimento profissional, permitindo-lhes atuar em diferentes setores ou incluir em seu portfólio os trabalhos realizados, proporcionando uma vantagem altamente competitiva. Para isso, proporcionamos a possibilidade de adquirir as habilidades de um profissional qualificado, através de uma capacitação que garantirá seu crescimento e um equilíbrio entre o trabalho e a vida pessoal. Uma oportunidade única tanto para o seu desenvolvimento como para a difusão do seu trabalho.



“

Um programa de estudos de alta intensidade que lhe capacitará para utilizar o Desenho Ilustrado com a excelência dos melhores profissionais da área"

Este Programa Avançado de Desenho Ilustrado foi estruturado para oferecer um processo atrativo, interativo e, sobretudo, altamente eficaz em todos os aspectos relacionados ao tema. Para isso, é oferecido um plano de crescimento claro e contínuo que, além disso, é 100% compatível com outras ocupações.

Através de uma metodologia exclusiva, este Programa Avançado permitirá que o aluno conheça todas características que o profissional precisa para manter-se na vanguarda, conhecendo a evolução da comunicação.

Portanto, esta capacitação abordará os aspectos que um designer precisa conhecer para realizar desenhos ilustrados. Uma jornada acadêmica que ampliará as competências do aluno, visando ajudá-lo a superar os desafios de um profissional de alto nível.

O Programa Avançado de Desenho Ilustrado é apresentado como uma opção viável para um profissional que decida trabalhar de forma independente, podendo também fazer parte de qualquer organização ou empresa. Um método inovador para o desenvolvimento profissional, com informações específicas que colocaremos à sua disposição nesta capacitação.

Este **Programa Avançado de Desenho Ilustrado** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. As principais características do programa são:

- ◆ Conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático
- ◆ Novidades e avanços nesta área
- ◆ Exercícios práticos onde é realizado o processo de autoavaliação para melhorar a aprendizagem
- ◆ Metodologias inovadoras e altamente eficientes
- ◆ Lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre questões controversas e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à internet



Este programa lhe permitirá aprimorar suas competências e atualizar seus conhecimentos em Desenho Ilustrado"

“

Todos os conhecimentos necessários para o designer gráfico estarão compilados neste Programa Avançado, otimizando seu esforço com os melhores resultados”

O desenvolvimento deste programa está orientado à prática do aprendizado teórico proposto. Através dos sistemas de ensino mais eficazes, métodos comprovados e utilizados nas universidades mais prestigiadas do mundo, você poderá adquirir novos conhecimentos de uma maneira extremamente prática. Desta forma, nos comprometemos a transformar seus esforços em competências reais e imediatas.

Nosso sistema online é outro ponto forte da nossa metodologia de capacitação. Com uma plataforma interativa que se beneficia dos últimos avanços tecnológicos, lhe apresentamos as ferramentas digitais mais interativas. Assim, podemos lhe oferecer uma forma de aprendizagem totalmente adaptável às suas necessidades, para que você possa combinar perfeitamente esta capacitação com sua vida pessoal ou profissional.

Uma aprendizagem fácil e intensiva que lhe proporcionará todas as ferramentas necessárias para atuar nesta área, através de um Programa Avançado específico e prático.

Uma capacitação para que você possa implementar os conhecimentos adquiridos em sua prática diária.



02

Objetivos

O objetivo deste Programa Avançado de Desenho Ilustrado é proporcionar ao aluno os conhecimentos e habilidades necessárias à prática profissional nesta área, com a garantia de aprender com os melhores profissionais baseando-se em práticas e possibilitando a conclusão desta capacitação com os conhecimentos essenciais para o desempenho de suas atividades com total segurança e competência.



“

Nosso objetivo é simples: ajudá-lo a manter-se atualizado, através deste Programa Avançado totalmente compatível com suas atividades profissionais e pessoais”



Objetivo geral

- ◆ Conhecer todos os aspectos do trabalho com imagens e Desenho Ilustrado em todos os tipos de mídia em que possam ser utilizadas

“

Matricule-se no melhor Programa Avançado de Desenho Ilustrado do cenário acadêmico atual"





Objetivos específicos

Módulo 1. Desenho para o Design

- ◆ Conhecer os fundamentos do desenho artístico e técnico e sua relação com a visualização no contexto do design digital
- ◆ Aprender de forma autônoma os novos conhecimentos, técnicas, ferramentas e linguagens no desenvolvimento do processo de design
- ◆ Adquirir competências e habilidade em diferentes técnicas para a criação de obras de arte e produtos visuais e culturais
- ◆ Sistematizar os processos de observação, descrição, análise e visualização para aplicá-los no processo de croquis
- ◆ Perder o medo de desenhar através do conhecimento de técnicas e materiais
- ◆ Analisar e avaliar o próprio trabalho a fim de identificar pontos fortes, dificuldades, ameaças e oportunidades, adaptando-se adequadamente.

Módulo 2. Fundamentos da Criatividade

- ◆ Compreender o processo criativo, analítico e de estudo para ser utilizado em qualquer projeto
- ◆ Saber sintetizar os próprios interesses através da observação e do pensamento crítico, traduzindo-os em criações artísticas
- ◆ Aprender Planejar, desenvolver e apresentar adequadamente as produções artísticas, utilizando estratégias eficazes de elaboração e contribuições criativas próprias
- ◆ Perder o medo do bloqueio artístico e usar técnicas para combatê-lo
- ◆ Conhecer e utilizar os diferentes materiais e meios de comunicação
- ◆ Indagar a si mesmo, sobre o seu espaço emocional e sobre o que está ao seu redor, o que permitirá uma análise destes elementos para utilizá-los em prol da sua própria criatividade

Módulo 3. Projetos de Imagem

- ◆ Explorar os sentimentos próprios através de imagens e diferentes técnicas criativas
- ◆ Ser capaz de um autoconhecimento, de compreender-se a si mesmo, desativando a exploração visual e emocional a fim de alcançar progressivamente a auto-aceitação, a autoconfiança e o desenvolvimento da livre expressão
- ◆ Propor uma mudança na valorização cultural do sujeito, compreendendo o impacto do contexto na criação da própria identidade e a dos demais
- ◆ Adquirir a capacidade para utilizar as tecnologias da informação e comunicação (TIC) em diferentes contextos E sob uma perspectiva crítica, criativa e inovadora
- ◆ Desenvolver a capacidade crítica e de sensibilidade estética na captação, criação e utilização da imagem
- ◆ Desenvolver o equilíbrio emocional e psicológico, estimulando o espírito criativo e incentivando a liberdade individual sem repelir nenhum tipo de tema ou técnica para conceder maior liberdade criativa

Módulo 4. Ilustração

- ◆ Conhecer e valorizar as obras e trajetórias profissionais dos ilustradores mais destacados
- ◆ Utilizar os elementos gráficos fundamentais, linha e mancha, assim como os mais complexos e com várias técnicas e ferramentas
- ◆ Compreender a importância da ilustração em desenvolvimentos gráficos de diferentes tipos
- ◆ Iniciar na ilustração infantil, compreendendo sua importância, escopo e tendências
- ◆ Iniciar no mundo da criação de comics, compreendendo o processo composicional em nível narrativo e gráfico
- ◆ Introduzir-se ao design de moda digital através da criação de *Patterns*

03

Estrutura e conteúdo

Este conteúdo foi desenvolvido por uma equipe de profissionais conscientes da relevância de uma atualizada capacitação para avançar com segurança e competitividade dentro desta área, exercendo a profissão com excelentes resultados.





“

Este Programa Avançado conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado”

Módulo 1. Desenho para o Design

- 1.1. Introdução ao desenho
 - 1.1.1. Definição do conceito
 - 1.1.2. Possibilidades técnicas
 - 1.1.3. A importância do desenho analógico
 - 1.1.4. O desenho ao longo da história
- 1.2. Materiais I: técnicas secas
 - 1.2.1. Papéis adequados
 - 1.2.2. Carvão vegetal
 - 1.2.3. Sanguínea e Conté
 - 1.2.4. Grafite
 - 1.2.5. Lápis coloridos
 - 1.2.6. Marcadores e canetas
 - 1.2.7. Pastel
- 1.3. Materiais II: técnicas úmidas
 - 1.3.1. Papéis adequados
 - 1.3.2. Têmpera (pintura)
 - 1.3.3. Tinta chinesa
 - 1.3.4. Aquarela
- 1.4. Análise natural
 - 1.4.1. O Desenho à mão livre
 - 1.4.2. A linha e o ponto
 - 1.4.3. A mancha
 - 1.4.4. Caso prático: soltar a mãos
 - 1.4.5. Ajuste: proporção e escala
- 1.5. Técnicas de desenho manual
 - 1.5.1. *Cross hatching*
 - 1.5.2. Técnica de sombreamento
 - 1.5.3. Relação com formas geométricas
 - 1.5.4. O uso da fantasia
- 1.6. O desenho técnico
 - 1.6.1. Padronização
 - 1.6.2. Sistema diédrico
 - 1.6.3. Perspectiva isométrica
 - 1.6.4. Perspectiva cavaleira
 - 1.6.5. Perspectiva cônica
- 1.7. A luz como modulador de volume
 - 1.7.1. Direção da luz e projeção de sombras
 - 1.7.2. O claro-escuro
 - 1.7.3. Tons de cinza. A intensidade do traço
 - 1.7.4. Exercícios de aplicação
- 1.8. O desenho em mídia digital
 - 1.8.1. Do analógico ao digital
 - 1.8.2. A mesa digitalizadora
 - 1.8.3. O ipad: Procreate
 - 1.8.4. Desenho 3D: Sketchup
- 1.9. Tipos de desenho de acordo com seu temática
 - 1.9.1. Os grandes temas: natureza morta, retrato, nudez, paisagens e cenas de gênero
 - 1.9.2. Formas artificiais
 - 1.9.3. Formas naturais
 - 1.9.4. O ser humano
- 1.10. Da ideia ao papel
 - 1.10.1. Caso prático I: O que eu vejo?
 - 1.10.2. Caso prático II: Como eu me sinto?
 - 1.10.3. Caso prático III: desenho técnico em SketchUp
 - 1.10.4. Caso prático IV: escolha temática

Módulo 2. Fundamentos da Criatividade

- 2.1. Introdução criativa
 - 2.1.1. O estilo na arte
 - 2.1.2. Aprimore o seu olhar
 - 2.1.3. Qualquer pessoa pode ser criativa?
 - 2.1.4. As linguagens pictóricas
 - 2.1.5. O que eu preciso? Materiais
- 2.2. A percepção como o primeiro ato criativo
 - 2.2.1. O que você vê? O que você ouve? O que você sente?
 - 2.2.2. Perceba, observa, examina atentamente
 - 2.2.3. O retrato e o auto-retrato: Cristina Núñez
 - 2.2.4. Caso prático: fotodiálogo Mergulhando em si



- 2.3. Diante do bloqueio criativo
 - 2.3.1. Desenhar sem medo
 - 2.3.2. O caderno como ferramenta
 - 2.3.3. O que é o Livro do Artista?
 - 2.3.4. Referências
- 2.4. Criando o Livro do Artista
 - 2.4.1. Análise e jogo: lápis e marcadores
 - 2.4.2. Truques para soltar a mão
 - 2.4.3. Primeiras linhas
 - 2.4.4. Caneta bico de pena
- 2.5. Criando o Livro do Artista II
 - 2.5.1. A mancha
 - 2.5.2. As ceras Experimentação
 - 2.5.3. Pigmentos naturais
- 2.6. Criando o Livro do Artista III
 - 2.6.1. Collage e fotomontagem
 - 2.6.2. Ferramentas tradicionais
 - 2.6.3. Ferramentas online: Pinterest
 - 2.6.4. Experimentação com a composição de imagens
- 2.7. Fazer sem pensar
 - 2.7.1. O que ganhamos fazendo sem pensar?
 - 2.7.2. Improvisar: Henri Michaux
 - 2.7.3. *Action painting*
- 2.8. O crítico como artista
 - 2.8.1. A crítica construtiva
 - 2.8.2. Manifesto sobre uma crítica criativa
- 2.9. O bloqueio criativo
 - 2.9.1. O que é bloqueio?
 - 2.9.2. Ampliando os limites
 - 2.9.3. Caso prático: sujando as mãos
- 2.10. Estudo do nosso Livro de Artista
 - 2.10.1. As emoções e sua gestão no campo criativo
 - 2.10.2. Seu próprio mundo em um caderno
 - 2.10.3. O que eu senti? Autoanálise
 - 2.10.4. Caso prático: autocrítica

Módulo 3. Projetos de Imagem

- 3.1. Terapia de Arte
 - 3.1.1. O que é a arteterapia?
 - 3.1.2. Origens da arteterapia
 - 3.1.3. Função e benefícios
 - 3.1.4. Referências visuais
- 3.2. Auto-consciencialização
 - 3.2.1. Atividade I: Quem eu fui?
 - 3.2.2. Atividade II: Quem sou eu?
 - 3.2.3. Atividade III: Eu comigo
 - 3.2.4. Reflexões
- 3.3. Transições de identidade
 - 3.3.1. Atividade: minha identidade transita
 - 3.3.2. Referências
 - 3.3.3. Desenvolvimento da atividade
 - 3.3.4. Análise de resultados
- 3.4. O corpo, lugar onde o sentido está inscrito e reconstruído
 - 3.4.1. Apresentação: O corpo ideal?
 - 3.4.2. Os estereótipos sociais, homens e mulheres
 - 3.4.3. Abordagem reflexiva: o corpo como um terreno significativo
 - 3.4.4. Atividade: representação do ideal corporal social e pessoal
 - 3.4.5. Conclusões
- 3.5. A imagem abstrata
 - 3.5.1. A imagem representativa
 - 3.5.2. A imagem abstrata
 - 3.5.3. A imagem simbólica
 - 3.5.4. Atividade: rota da abstração
- 3.6. Imagens identificáveis I: as texturas
 - 3.6.1. Arte háptica: do visual ao tátil
 - 3.6.2. A importância das texturas
 - 3.6.3. Texturas táteis
 - 3.6.4. Texturas ópticas
 - 3.6.5. Texturas fictícias
 - 3.6.6. Texturas orgânicas e geométricas

- 3.7. Imagens identificáveis II: projeto de texturas
 - 3.7.1. Atividade: história infantil com texturas
 - 3.7.2. Temática, cores e materiais
 - 3.7.3. Organização
 - 3.7.4. Referências visuais
- 3.8. A experiência da cor
 - 3.8.1. O uso da cor. Mandalas
 - 3.8.2. Artistas de referência
 - 3.8.3. Atividade: Instalação experimental com cores
 - 3.8.4. Análise e conclusões
- 3.9. Experimentando a imagem digital
 - 3.9.1. Apresentação da atividade
 - 3.9.2. Busca de imagens de referência
 - 3.9.3. Processo de esboço
 - 3.9.4. Tinta e coloração no Photoshop
 - 3.9.5. Retoques finais e apresentação
- 3.10. Além da imagem: metadados
 - 3.10.1. Design digital e metadados
 - 3.10.2. Incorporação de metadados
 - 3.10.3. Estruturas metainformativas
 - 3.10.4. Referências

Módulo 4. Ilustração

- 4.1. Introdução à Ilustração
 - 4.1.1. Diferença entre ilustração e desenho
 - 4.1.2. Diferença entre ilustração e pintura
 - 4.1.3. A ilustração como disciplina
 - 4.1.4. A cadeia ilustrativa
- 4.2. Introdução à Ilustração Infantil
 - 4.2.1. O fascinante mundo da ilustração infantil
 - 4.2.2. O público
 - 4.2.3. As imagens contam uma história
 - 4.2.4. Referências

- 4.3. Projeto: ilustrar a partir de uma história
 - 4.3.1. Apresentação e explicação do projeto
 - 4.3.2. Desenvolvimento gráfico
 - 4.3.3. Apresentação do projeto
 - 4.3.4. Análise de propostas
- 4.4. Introdução aos comics
 - 4.4.1. Definição do conceito
 - 4.4.2. História do comics
 - 4.4.3. Características do comics
 - 4.4.4. Componentes do comics
- 4.5. Projeto comics: iniciação do processo
 - 4.5.1. Comics, histórias em quadrinhos ou graphic novel?
 - 4.5.2. Apresentação do projeto
 - 4.5.3. Debate de ideias: o argumento
 - 4.5.4. Debate de ideias: personagens, espaço e o tempo
 - 4.5.5. Estabelecendo a história e o número de vinhetas
- 4.6. Projeto comics: definindo o estilo e a técnica gráfica
 - 4.6.1. Busca de referências no mundo do comics
 - 4.6.2. Esboços e primeiras ideias
 - 4.6.3. Desenvolvimento gráfico
 - 4.6.4. Conclusão e entrega do projeto
- 4.7. *Matte painting*
 - 4.7.1. Em que consiste?
 - 4.7.2. Quais habilidades deverá possuir um artista de *matte painting*?
 - 4.7.3. Aplicações do *matte painting*
 - 4.7.4. Referências visuais
- 4.8. Ilustração de moda
 - 4.8.1. Em que consiste?
 - 4.8.2. Breve revisão histórica
 - 4.8.3. Aplicativos móveis em destaque
 - 4.8.4. Bibliografia recomendada
- 4.9. Projeto de moda: início
 - 4.9.1. Construir uma imagem a partir de um conceito
 - 4.9.2. Explicação do projeto: Ilustrar 2 estampas
 - 4.9.3. O conceito de *Rapport*. Criação manual de um *pattern*
 - 4.9.4. Criação de moldes no Illustrator
- 4.10. Projeto de Moda: desenvolvimento
 - 4.10.1. Projeto de *pattern* em Illustrator a partir do motivo criado
 - 4.10.2. Desenvolvimento de 2 *pattern*
 - 4.10.3. Montagem de um *mockup*
 - 4.10.4. Apresentação e análise de projetos



Uma capacitação exclusiva,
fundamental e decisiva
para impulsionar sua
trajetória profissional”

04

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.



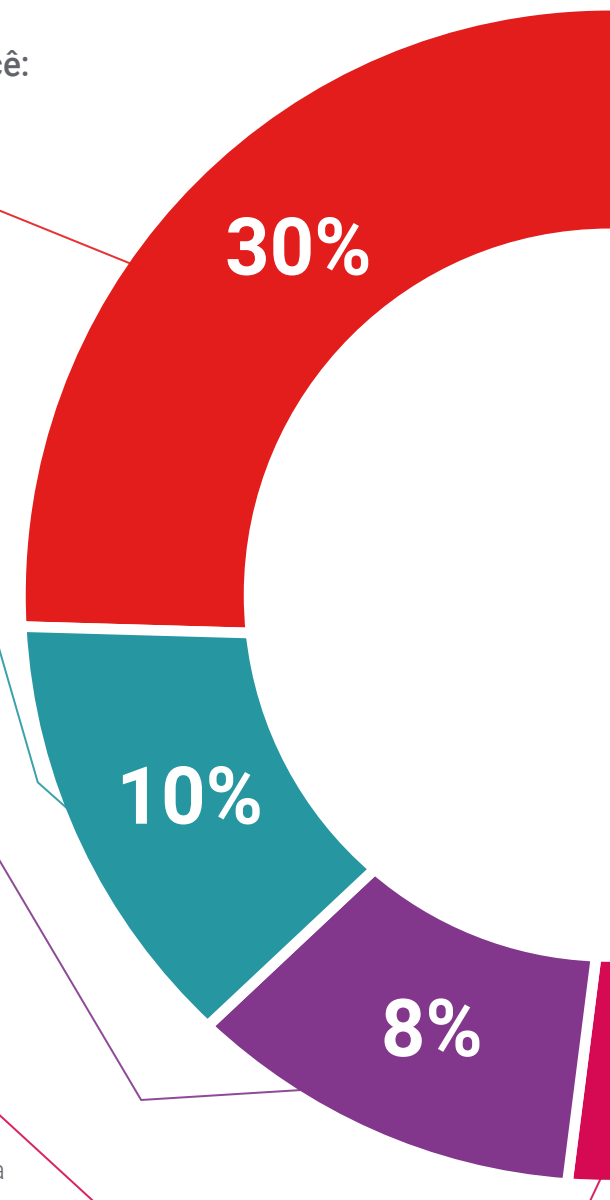
Práticas de habilidades e competências

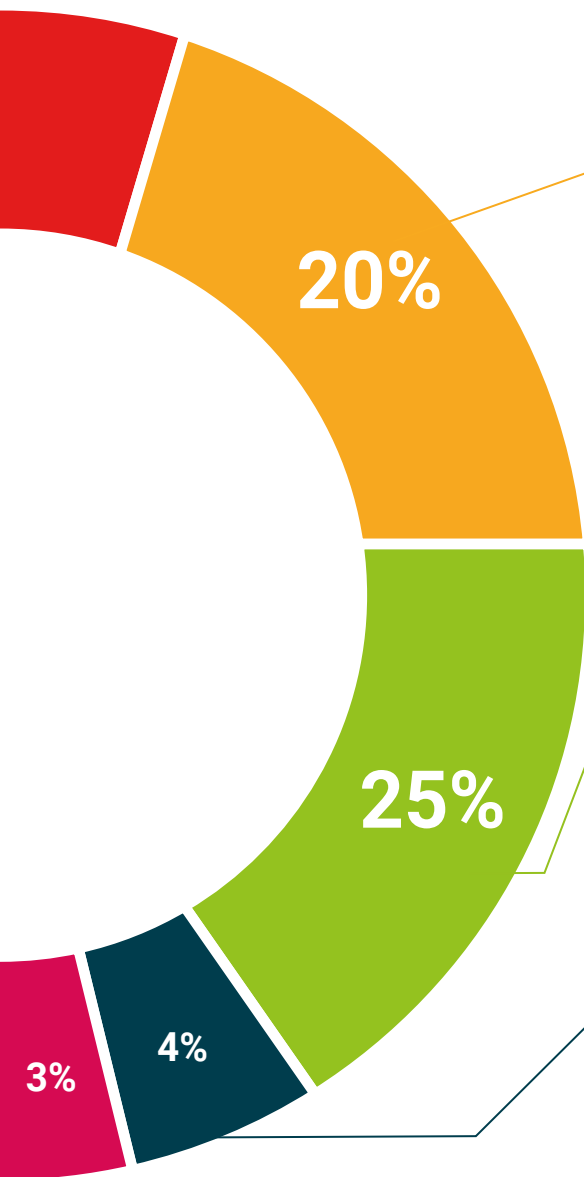
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



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.



05

Certificado

O Programa Avançado de Desenho Ilustrado garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Desenho Ilustrado** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

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

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

Título: **Programa Avançado de Desenho Ilustrado**

N.º de Horas Oficiais: **600 h.**



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



Programa Avançado Desenho Ilustrado

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Desenho Ilustrado

