

Programa Avançado

Design Conceitual de Produto



Programa Avançado Design Conceitual de Produto

- » 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-design-conceitual-produto

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 20

05

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

Para planejar e realizar o design de um produto, é necessário efetuar uma adequada conceitualização, tanto no sentido criativo como técnico. Por esta razão, este programa analisa este processo e aproxima o profissional das melhores técnicas de Design Conceitual, uma vez que seu conteúdo abrange questões como o volume e o espaço, os fundamentos do design, a elaboração de mapas e *storyboards*. Todos estes aspectos são baseados em uma metodologia de ensino 100% online, permitindo que o aluno estude no seu ritmo e de acordo com suas necessidades pessoais.



“

Através deste programa, você conhecerá os fundamentos essenciais da conceitualização do produto, o que aperfeiçoará imediatamente suas perspectivas profissionais"

O ponto de partida de um produto é sua conceitualização. Este processo abrange elementos técnicos, desde a escolha da forma e funcionalidade até o material do qual é elaborado, bem como elementos criativos, especialmente em termos de aparência. É por isso que projetar uma ferramenta, objeto ou dispositivo envolve um planejamento minucioso que orienta toda a fabricação do produto, desde a ideia original até o resultado final.

Este Programa Avançado de Design Conceitual de Produto analisará detalhadamente este processo e fornecerá ao profissional os conhecimentos mais recentes e completos desta área, visto que sua jornada acadêmica abrangerá aspectos como a semiótica dos objetos, os materiais e suportes no design, as propriedades e dimensões da cor e os elementos fundamentais da linguagem tridimensional.

Trata-se de uma capacitação desenvolvida através de um sistema de aprendizagem online, especialmente planejado para permitir ao aluno conciliar seu estudo com as atividades profissionais e pessoais. Além disso, o aluno poderá estudar a qualquer momento, visto que os recursos didáticos estarão disponíveis 24 horas por dia para consulta através de um dispositivo com conexão à internet.

Este **Programa Avançado de Design Conceitual de Produto** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em conceitualização de design
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil fornece informações científicas e práticas sobre aquelas disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Você poderá planejar de forma precisa e completa o design de seus produtos, graças ao conteúdo apresentado neste Programa Avançado"

“

A metodologia online da TECH é exclusiva e visa que o aluno possa conciliar suas atividades profissionais com seus estudos, sem horários fixos ou deslocamentos desnecessários”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

A melhor tecnologia educacional está à sua disposição, este Programa Avançado disponibiliza vídeos, atividades teóricas e práticas e resumos interativos.

Este programa lhe proporcionará o melhor conteúdo multimídia, permitindo aprofundar conhecimentos sobre na conceitualização de seus projetos.





“

Este programa lhe ensinará como aprimorar o planejamento e a eficiência de seus projetos de design”

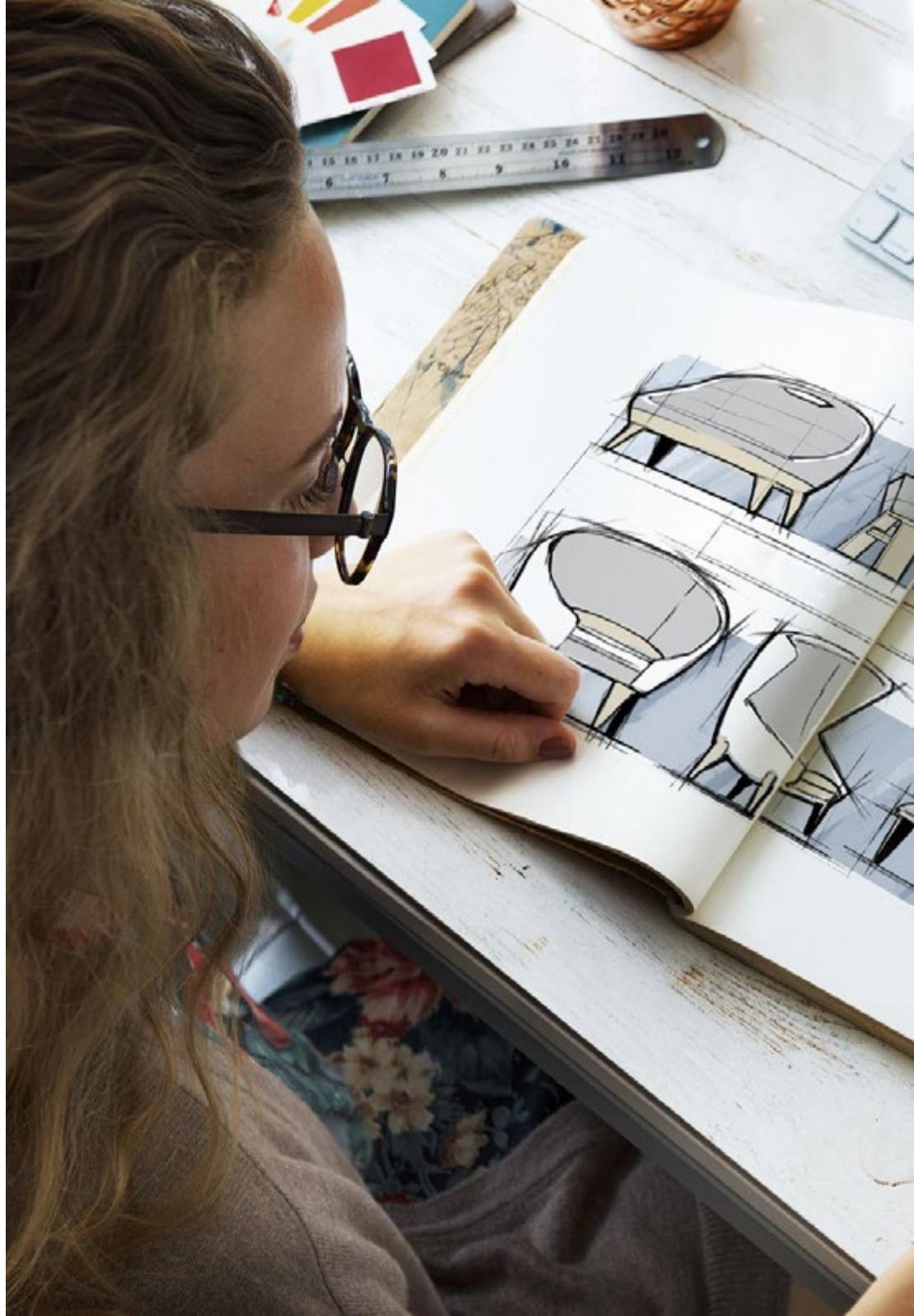


Objetivos gerais

- ◆ Conhecer os fundamentos do Design, assim como as referências, estilos e movimentos que lhe deram forma desde o início até a atualidade
- ◆ Compreender o processo criativo, analítico e de estudo para ser utilizado em qualquer projeto
- ◆ Analisar e diferenciar as principais leis de percepção visual utilizando a nomenclatura e a linguagem da especialidade
- ◆ Aprender a construir estruturas usando elementos previamente moldados e compreender os fatores que determinam sua configuração espacial

“

Este é o programa que você estava procurando. Matricule-se e obtenha o crescimento profissional desejado”





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos do Design

- ◆ Conectar e correlacionar as diferentes áreas do design, campos de aplicação e ramos profissionais
- ◆ Conhecer os processos de ideação, criatividade e experimentação e saber como aplicá-los aos projetos
- ◆ Integrar a linguagem e a semântica nos processos de ideação de um projeto, relacionando-os com seus objetivos e valores de uso

Módulo 2. Desenho e Técnicas Gráficas

- ◆ Conhecer estratégias de observação e de representação da forma
- ◆ Compreender a visão plana e tridimensional
- ◆ Aprender várias técnicas e ferramentas gráficas de acordo com critérios de análise e síntese
- ◆ Diferenciar e identificar os suportes, materiais e ferramentas que distinguem cada uma dessas técnicas e o vocabulário básico envolvido
- ◆ Conhecer e dominar os elementos gráficos do desenho, assim como os meios mais adequados para a expressão gráfica

Módulo 3. A Cor e a Forma

- ◆ Conhecer as diferentes ferramentas e recursos atualizados para o uso da cor no design e administrar os diferentes meios de aplicação da cor tanto manualmente quanto digitalmente no processo de design
- ◆ Compreender a aplicação das cores aproveitando os recursos cromáticos e as dimensões de padrões internacionais para alcançar objetivos específicos em projetos de design

Módulo 4. Volume e Espaço

- ◆ Conhecer os fundamentos dos processos de moldagem
- ◆ Conceber e desenvolver a linguagem visual em seu contexto físico e tridimensional
- ◆ Experimentar e investigar com técnicas e materiais

03

Estrutura e conteúdo

Este Programa Avançado de Design Conceitual de Produto é um plano de estudos que aborda a questão do planejamento e execução do design de um determinado produto. Desta forma, o conteúdo está orientado para alcançar este objetivo, embora os 4 módulos que compõem este programa estejam baseados em diferentes perspectivas. O profissional abordará primeiramente a importante questão do domínio dos fundamentos essenciais do design e, posteriormente, analisará as técnicas gráficas, as cores, o volume e o espaço. Com estes conhecimentos, o aluno terá aperfeiçoado seu perfil como designer de produto.



“

*O mais completo conteúdo sobre o Design
Conceitual de Produto está ao seu alcance.
Não perca esta oportunidade”*

Módulo 1. Fundamentos do Design

- 1.1. História do Design
 - 1.1.1. Revolução industrial
 - 1.1.2. As etapas 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 Déco*
 - 1.2.4. Desenho Industrial
 - 1.2.5. La 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 produtos
 - 1.3.4. Designers de moda
- 1.4. Metodologia do 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 Cháves
- 1.5. A linguagem no Design
 - 1.5.1. Os objetos e o sujeito
 - 1.5.2. Semiótica dos objetos
 - 1.5.3. O layout do objeto e a sua conotação
 - 1.5.4. A globalização dos sinais
 - 1.5.5. Proposta
- 1.6. O design e 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 de relação
 - 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. Marco 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 sua metodologia
- 1.8. Design e semântica
 - 1.8.1. A semântica
 - 1.8.2. O significado
 - 1.8.3. Significado denotativo e significado conotativo
 - 1.8.4. O Léxico
 - 1.8.5. Campo Léxico e família Léxica
 - 1.8.6. Relações semânticas
 - 1.8.7. Mudança semântica
 - 1.8.8. Causas das mudanças semânticas

- 1.9. Design e o pragmatismo
 - 1.9.1. Consequências práticas, abdução e semiótica
 - 1.9.2. Mediação, corpo e emoções
 - 1.9.3. Aprendizagem, vivência e conclusão
 - 1.9.4. Identidade, relações sociais e objetos
- 1.10. Contexto atual do Design
 - 1.10.1. Problemas atuais do Design
 - 1.10.2. Os temas atuais do Design
 - 1.10.3. Contribuições metodológicas

Módulo 2. Desenho e Técnicas Gráficas

- 2.1. História do desenho
 - 2.1.1. A 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. O cubismo
 - 2.1.7.3. Expressionismo
 - 2.1.7.4. Surrealismo
 - 2.1.8. A arte digital
- 2.2. Materiais e suportes
 - 2.2.1. Materiais tradicionais
 - 2.2.2. Materiais não-tradicionais
 - 2.2.3. Materiais do desenho
 - 2.2.4. Materiais industriais
 - 2.2.5. Materiais alternativos
 - 2.2.6. Suportes para o desenho
- 2.3. Relação da Arte e do Desenho
 - 2.3.1. A pintura
 - 2.3.2. Escultura
 - 2.3.3. Música
 - 2.3.4. 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: A visão plana
 - 2.7.1. A perspectiva
 - 2.7.2. Perspectiva hierárquica
 - 2.7.3. Perspectiva militar

- 2.7.4. Perspectiva cavaleira
- 2.7.5. Perspectiva axonométrica
- 2.7.6. Perspectiva cônica
- 2.8. Análise da forma II: A visão em três dimensões
 - 2.8.1. Tridimensionalidade monocular: a imagem plana
 - 2.8.2. Eficácia da monocularidade
 - 2.8.3. A estereopsia
 - 2.8.4. Simulação e medição de estereopsia
- 2.9. Técnicas de expressão e representação no processo do desenho
 - 2.9.1. Mapas mentais
 - 2.9.2. Relatórios gráficos
 - 2.9.3. Ilustração
 - 2.9.4. Os quadrinhos
 - 2.9.5. Os *storyboards*
- 2.10. A importância do desenho para o ser humano
 - 2.10.1. Liberdade de pensamento e expressão
 - 2.10.2. Habilidades de comunicação
 - 2.10.3. A sensibilidade artística
 - 2.10.4. Invenção, imaginação e criatividade

Módulo 3. A Cor e a Forma

- 3.1. Teoria da cor
 - 3.1.1. Percepção da forma e do espaço
 - 3.1.2. A cor. Definição
 - 3.1.3. Percepção da cor
 - 3.1.4. Propriedades ou dimensões das cores
 - 3.1.5. Classificação das cores
- 3.2. Percepção da cor
 - 3.2.1. O olho humano
 - 3.2.2. Visão das cores
 - 3.2.3. Variáveis na percepção das cores
 - 3.2.4. Percepção não-visual das cores
- 3.3. Modelos e padronização de cores
 - 3.3.1. História das cores
 - 3.3.1.1. Primeiras teorias
 - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 3.3.1.3. Isaac Newton
 - 3.3.1.4. Moses Harris
 - 3.3.1.5. Goethe
 - 3.3.1.6. Runge
 - 3.3.1.7. Chevreul
 - 3.3.1.8. Rood
 - 3.3.1.9. Munsell
 - 3.3.1.10. Ostwald
 - 3.3.2. Percepção visual
 - 3.3.2.1. Absorção e reflexão
 - 3.3.2.2. As moléculas de pigmento
 - 3.3.3. Atributos de cor
 - 3.3.3.1. O tom
 - 3.3.3.2. Luminância
 - 3.3.3.3. Saturação
 - 3.3.4. Cores quentes e frias
 - 3.3.5. A harmonia das cores
 - 3.3.6. O contraste
 - 3.3.7. Efeitos das cores
 - 3.3.7.1. O tamanho
 - 3.3.7.2. Transparência, peso e massa
- 3.4. Semiótica e semântica das cores
 - 3.4.1. Semiótica das cores
 - 3.4.2. Descrição das cores
 - 3.4.3. Cores: material, luzes, percepções, sensações
 - 3.4.4. Cor e matéria
 - 3.4.5. A verdade de uma cor
 - 3.4.6. Percepção da cor
 - 3.4.7. O peso de uma cor
 - 3.4.8. O dicionário das cores

- 3.5. As cores no design
 - 3.5.1. Tendências cromáticas
 - 3.5.2. Design Gráfico
 - 3.5.3. Design de interiores
 - 3.5.4. Arquitetura
 - 3.5.5. Design paisagístico
 - 3.5.6. Design de moda
- 3.6. Composição
 - 3.6.1. Generalidades
 - 3.6.1.1. Códigos utilizados
 - 3.6.1.2. Grau de originalidade e banalidade
 - 3.6.1.3. Grau de iconicidade e abstração
 - 3.6.2. Organização configuracional da imagem: relação fundo e figura
 - 3.6.3. Organização configuracional da imagem: leis Gestalt
 - 3.6.4. Organização configuracional da imagem: sistemas de organização espacial
 - 3.6.4.1. Equilíbrio: estático ou dinâmico. Sistema focal ou ortogonal
 - 3.6.4.2. Proporção
 - 3.6.4.3. Simetria
 - 3.6.4.4. Movimento e ritmo
 - 3.6.5. Estudo de campo
- 3.7. As funções da imagem
 - 3.7.1. Representativa
 - 3.7.1.1. Cartográfica
 - 3.7.1.2. Científica
 - 3.7.1.3. Arquitetônica
 - 3.7.1.4. Projetual
 - 3.7.2. Persuasiva
 - 3.7.3. Artística
- 3.8. Psicologia das cores
 - 3.8.1. Cores quentes e cores frias
 - 3.8.2. Efeitos fisiológicos
 - 3.8.3. Simbolismo das cores
 - 3.8.4. Preferências pessoais em termos de cores
 - 3.8.5. Efeitos emocionais
 - 3.8.6. Cores locais e expressivas

- 3.9. O significado das cores
 - 3.9.1. Azul
 - 3.9.2. Vermelho
 - 3.9.3. Amarelo
 - 3.9.4. Verde
 - 3.9.5. Negro
 - 3.9.6. Branco
 - 3.9.7. Laranja
 - 3.9.8. Violeta
 - 3.9.9. Rosa
 - 3.9.10. Ouro
 - 3.9.11. Prata
 - 3.9.12. Marrom
 - 3.9.13. Cinza
- 3.10. Utilização de cores
 - 3.10.1. Fontes de tintas e pigmentos
 - 3.10.2. Iluminação
 - 3.10.3. Mistura de óleos e acrílicos
 - 3.10.4. Cerâmica vidrada
 - 3.10.5. Vidro colorido
 - 3.10.6. Impressão colorida
 - 3.10.7. Fotografia colorida

Módulo 4. Volume e Espaço

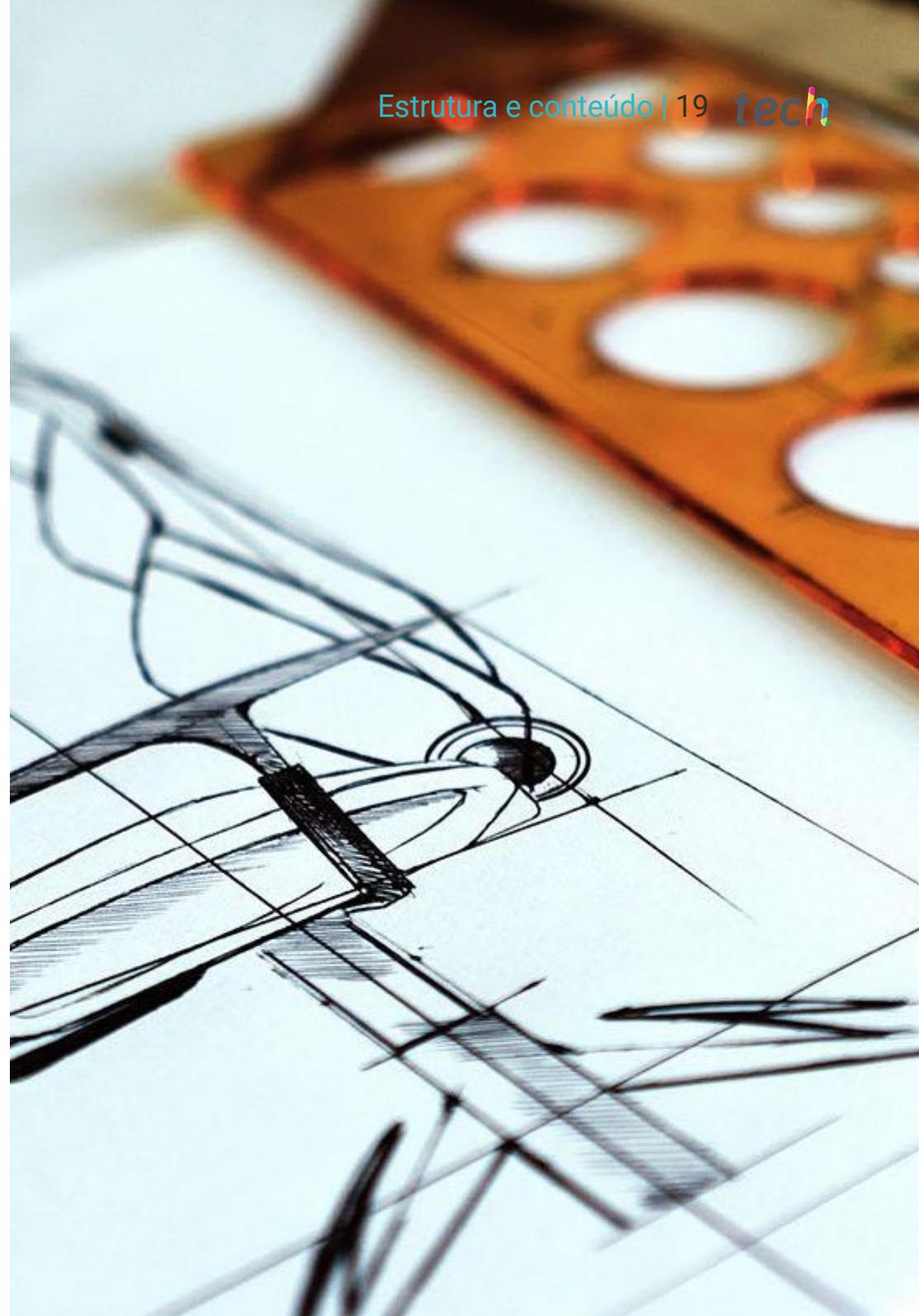
- 4.1. Elementos básicos da linguagem tridimensional
 - 4.1.1. Origem e cronologia do design tridimensional
 - 4.1.2. Definição do design tridimensional
 - 4.1.3. Elementos de design tridimensional
 - 4.1.4. Metodologia do design tridimensional
 - 4.1.5. A operação nos fundamentos do design
 - 4.1.6. Modelos, maquetes e protótipos

- 4.2. Materiais e processos
 - 4.2.1. Materiais
 - 4.2.1.1. A pedra
 - 4.2.1.2. O metal
 - 4.2.1.3. A madeira
 - 4.2.1.4. O barro
 - 4.2.1.5. A argila
 - 4.2.2. Processos
 - 4.2.2.1. Fabricando um ferro de passar
 - 4.2.2.2. Método churro
 - 4.2.2.3. O cubo
 - 4.2.3. O workshop
- 4.3. Transformação e criação do espaço
 - 4.3.1. Do plano ao volume
 - 4.3.2. A escultura a partir do plano
 - 4.3.2.1. O relevo
 - 4.3.2.1.1. Relevo vazio
 - 4.3.2.1.2. Baixo relevo
 - 4.3.2.1.3. Médio relevo
 - 4.3.2.1.4. Alto relevo
 - 4.3.2.1.5. Meio saco
 - 4.3.2.2. A colagem e montagem
 - 4.3.2.3. Criação de uma escultura
 - 4.3.3. Bidimensionalidade e tridimensionalidade
 - 4.3.3.1. O trompe l'oeil
 - 4.3.4. Artistas matéricos
 - 4.3.5. Pintura como escultura
- 4.4. Sistemas de configuração tridimensional
 - 4.4.1. A estrutura
 - 4.4.2. A estrutura como suporte
 - 4.4.2.1. Estruturas projetadas para resistir
 - 4.4.2.2. Estruturas e equilíbrio
 - 4.4.3. A estrutura como base composicional
 - 4.4.3.1. A geometria como estrutura ou base composicional
 - 4.4.3.2. Estruturas por zonas hierárquicas
 - 4.4.3.3. Estruturas hierárquicas por tamanho e proporção
 - 4.4.3.4. Estruturas gestuais e matéricas determinadas pela sensibilidade
 - 4.4.3.5. A estrutura do conjunto
 - 4.4.4. Visualização mental das estruturas
 - 4.4.5. A forma e a função
 - 4.4.5.1. Predominância da forma ou função
 - 4.4.5.1.1. O luxo e a aparência
 - 4.4.5.2. Formas na natureza
 - 4.4.5.2.1. Formas biomórficas
 - 4.4.5.2.2. Formas geométricas
 - 4.4.5.2.3. Formas naturais
 - 4.4.5.3. Formas industriais
 - 4.4.5.3.1. A forma revisável
 - 4.4.5.3.2. Antiguidades
 - 4.4.5.4. Relação do ser humano com a forma e a função
- 4.5. Técnicas aditivas
 - 4.5.1. Modelagem
 - 4.5.2. Tipologias de modelagem
 - 4.5.3. Criação do molde
- 4.6. Técnicas subtrativas
 - 4.6.1. A escultura
 - 4.6.2. Materiais e ferramentas
 - 4.6.3. Processo de escultura
 - 4.6.4. Artistas destacados
- 4.7. Técnicas construtivas
 - 4.7.1. Montagem e configurações espaciais
 - 4.7.2. Materiais
 - 4.7.3. Tipologia
 - 4.7.4. Características
 - 4.7.5. Artistas destacados

- 4.8. Técnicas de moldura
 - 4.8.1. Moldagem e fundição
 - 4.8.2. Técnica
 - 4.8.3. Procedimento
 - 4.8.4. Tipologia
 - 4.8.5. Materiais
 - 4.8.6. Ferramentas
 - 4.8.7. Partes e elementos
 - 4.8.8. A rota de saída e os engates
 - 4.8.9. Tipos de sistemas de moldes
- 4.9. Novas Tecnologias
 - 4.9.1. Evolução da forma tridimensional
 - 4.9.2. Novas técnicas e materiais
 - 4.9.2.1. O plástico
 - 4.9.2.2. O concreto
 - 4.9.2.3. Esculturas de luz
 - 4.9.2.4. Bioarte
 - 4.9.2.5. O vídeo e o espaço virtual
 - 4.9.3. Impressão em 3D
- 4.10. Comunicação do projeto
 - 4.10.1. Grandes espaços. *Land art*
 - 4.10.2. Instalações
 - 4.10.3. *Happenings* e *Performances*
 - 4.10.4. O movimento. Esculturas cinéticas

“

Este programa melhorará rapidamente suas perspectivas profissionais e salariais através do conhecimento inovador e da abordagem completa”



05

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 faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, 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 se mostrou extremamente eficaz, 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 competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o 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.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta 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 prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o 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 irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

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

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, 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 do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz 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 inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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



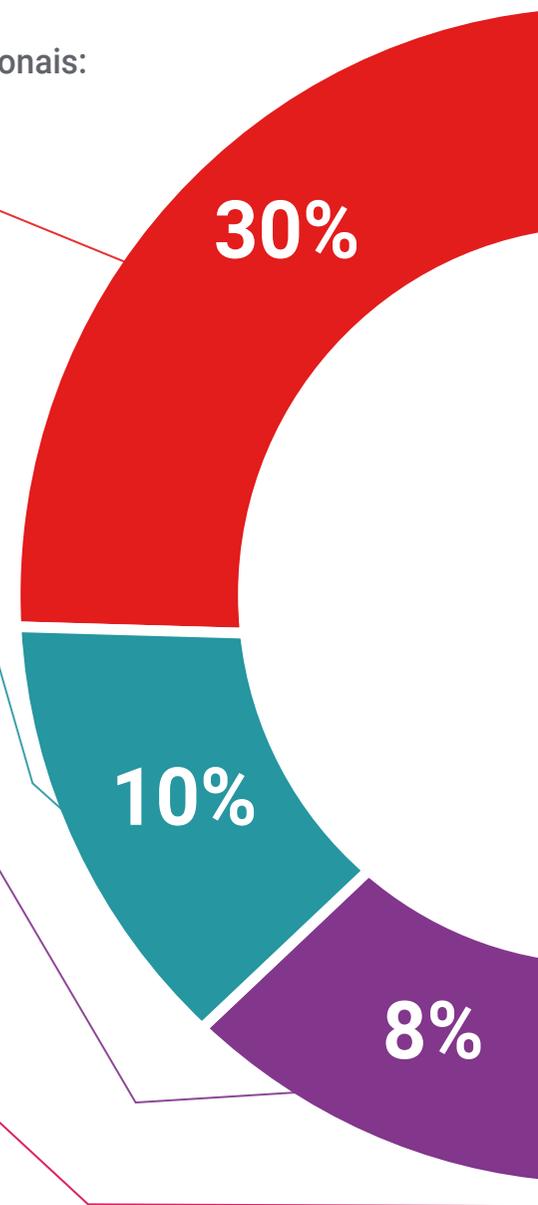
Práticas de habilidades e competências

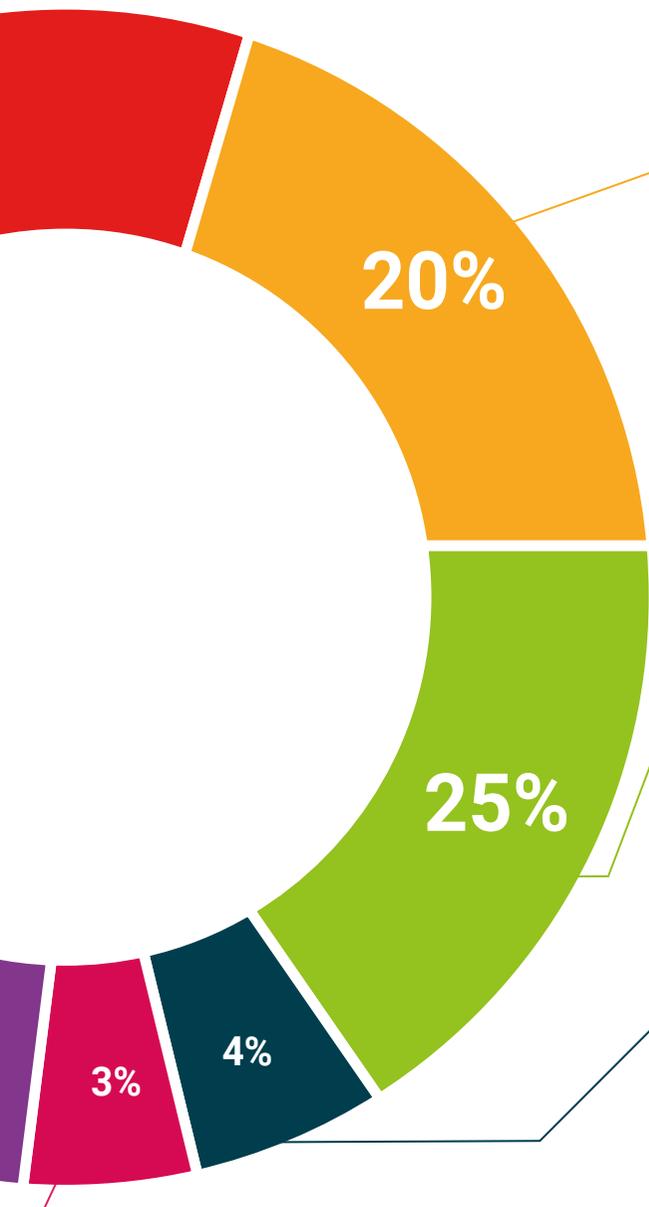
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. 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, gráficos e mapas conceituais para consolidar 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 conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



05

Certificado

O Programa Avançado de Design Conceitual de Produto 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 o seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Programa Avançado de Design Conceitual de Produto** 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 Design Conceitual de Produto**

N.º de Horas Oficiais: **600h**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que 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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento site

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Design Conceitual de Produto

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

Programa Avançado

Design Conceitual de Produto

