

Programa Avançado Empreendedorismo em Design Gráfico



Programa Avançado Empreendedorismo em Design Gráfico

- » 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-empreendedorismo-design-grafico

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 trabalho autônomo é uma das opções mais interessantes para o designer gráfico. Nesta capacitação desenvolvida especificamente para os profissionais desta área, o aluno adquirirá as habilidades necessárias para trabalhar de forma segura e eficiente. 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 empreender em Design Gráfico e para utilizar as imagens em seus projetos com a excelência dos melhores profissionais da área"

Este Programa Avançado de Empreendedorismo em Design Gráfico foi estruturado para oferecer um processo atrativo, interativo e, sobretudo, altamente eficaz em todos os aspectos relacionados ao início do seu próprio projeto empresarial. 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 as características do empreendedorismo que um profissional da área precisa para manter-se na vanguarda, conhecendo a evolução da comunicação.

Portanto, esta capacitação abordará os aspectos que um designer precisará conhecer a fim de planejar, desenvolver e finalizar projetos empresariais. 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 Empreendedorismo em Design Gráfico 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 Empreendedorismo em Design Gráfico** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ Desenvolvimento de inúmeros estudos de caso apresentados por especialistas
- ◆ 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 Empreendedorismo em Design Gráfico"



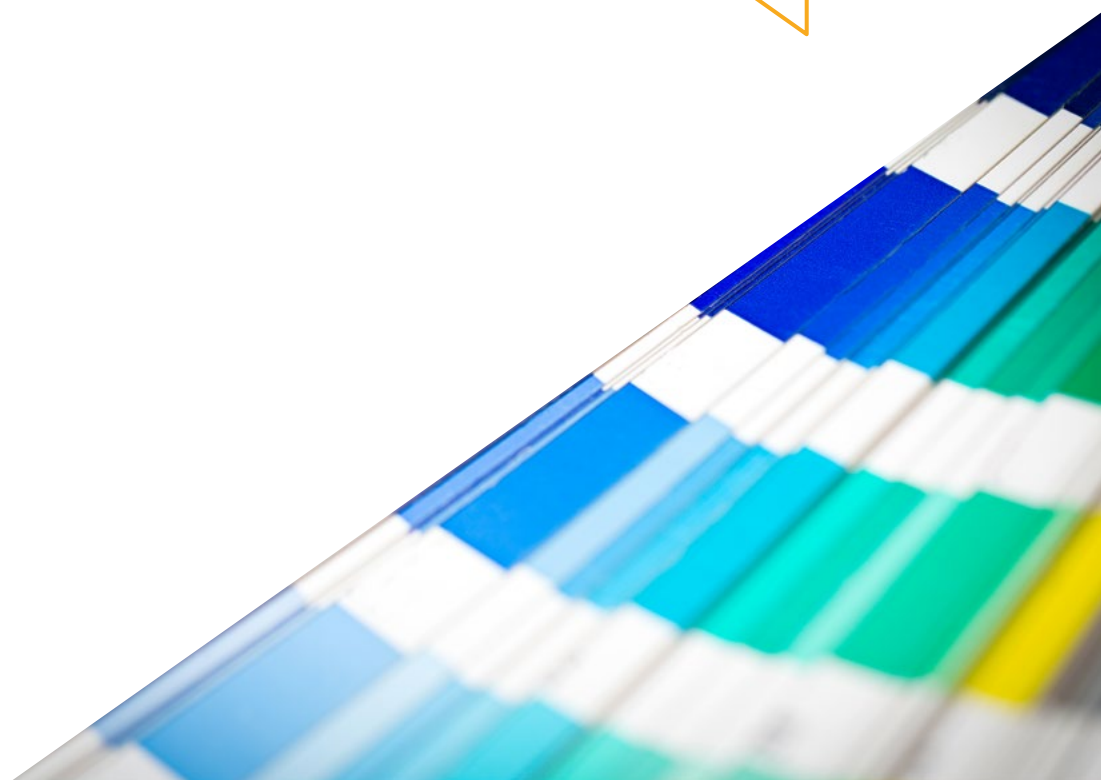
Todos os conhecimentos necessários para o designer gráfico estarão compilados neste Programa Avançado, otimizando seu esforço com os melhores resultados"

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 que permitirá implementar rapidamente os conhecimentos adquiridos em sua prática diária.



02

Objetivos

O objetivo deste Programa Avançado de Empreendedorismo em Design Gráfico 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 empreendedorismo em Design Gráfico em todos os tipos de mídia em que possam ser utilizadas

“

Uma oportunidade oferecida aos profissionais que buscam um programa intensivo e eficaz, impulsionando significativamente o desempenho em sua profissão”





Objetivos específicos

Módulo 1. Metodologia de Design

- ◆ Conhecer os processos básicos da metodologia científica na história do design: estados da questão, análise integral do trabalho de design, reconsideração de problemas, busca de informações inéditas, formulação de hipóteses, processos críticos de síntese e formulação ordenada de conclusões
- ◆ Entender como a inovação funciona como um motor de projeto
- ◆ Identificar problemas relacionados ao projeto, coletar e analisar as informações necessárias para avaliar e fornecer soluções de acordo com critérios de eficiência: funcionais, ambientais, estruturais, construtivos e expressivos no campo da profissão
- ◆ Justificar por meio de uma argumentação coerente e crítica o desenvolvimento de um projeto de design
- ◆ Conhecer a fundo a dinâmica da gestão de projetos, o que permite a aplicação de conhecimentos de marketing e administração de empresas para a elaboração de projetos
- ◆ Entender a prática do design como um método de pesquisa em si mesmo, baseado na criatividade

Módulo 2. Imagem Corporativa

- ◆ Compreender os conceitos básicos que fazem parte da política de comunicação de uma organização: sua identidade, sua cultura, como se comunica, sua imagem, sua marca, sua reputação e responsabilidade social
- ◆ Entender quais são as áreas estratégicas que um responsável gráfico deverá gerenciar no processo comunicativo da identidade gráfica e visual das marcas
- ◆ Conhecer as ferramentas e estratégias teóricas e práticas que facilitam a gestão da comunicação corporativa e institucional em organizações de qualquer natureza
- ◆ Saber selecionar corretamente um método de organização de informação e comunicação para o bom uso de uma marca

- ◆ Pesquisar e identificar os elementos mais significativos da empresa-cliente, bem como suas necessidades para a criação de estratégias e mensagens de comunicação
- ◆ Desenvolver um sistema regulado de padrões gráficos básicos baseado em elementos de identidade visual/marca

Módulo 3. Criação de Portfólio

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

Módulo 4. Ética, Legislação e Deontologia

- ◆ Adquirir a capacidade de reunir e interpretar dados relevantes a fim de fazer julgamentos que incluam a reflexão sobre questões éticas, ambientais e sociais
- ◆ Conduzir a prática profissional de forma ética, respeitando a lei e de acordo com os direitos universais
- ◆ Desenvolver habilidades de aprendizagem necessárias para empreender mais estudos com um alto grau de autonomia
- ◆ Entender a relação profissional entre designer e cliente
- ◆ Adquirir habilidades que demonstrem resolução de problemas através de argumentação e crítica construtiva
- ◆ Desenvolver a capacidade de decidir antecipadamente o que precisa ser feito, quem precisa fazer e como deve ser feito

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. Metodologia de Design

- 1.1. Sobre metodologia e design
 - 1.1.1. O que é metodologia de design?
 - 1.1.2. Diferenças entre método, metodologia e técnica
 - 1.1.3. Tipos de técnicas metodológicas
 - 1.1.4. Dedução, indução e abdução
- 1.2. Introdução à pesquisa de design
 - 1.2.1. Herdando o método científico
 - 1.2.2. Conceitos gerais de processos de pesquisa
 - 1.2.3. Principais fases do processo de pesquisa
 - 1.2.4. Cronograma
- 1.3. Algumas propostas metodológicas
 - 1.3.1. Propostas para uma nova metodologia por Bürdek Bernhard
 - 1.3.2. Método sistemático para designers de Bruce Archer
 - 1.3.3. Design generalizante integrado por Victor Papanek
 - 1.3.4. O método de projeto de Bruno Munari
 - 1.3.5. O processo criativo de solução de problemas de Bernd Löbach
 - 1.3.6. Outros autores e esboços de outros métodos
- 1.4. Definição do problema
 - 1.4.1. Identificação e análise da necessidade
 - 1.4.2. O que é o *briefing*?
 - 1.4.3. O que deve conter um bom *briefing*?
 - 1.4.4. Dicas para preparar um *briefing*
- 1.5. Pesquisa para o projeto
 - 1.5.1. Estudo de base
 - 1.5.2. Envolvimento do projeto
 - 1.5.3. Estudo do público-alvo
 - 1.5.4. Ferramentas em pesquisa de destino
- 1.6. O ambiente competitivo
 - 1.6.1. Em relação ao mercado
 - 1.6.2. Análise da concorrência
 - 1.6.3. Proposta de valor



- 1.7. Estudo de viabilidade
 - 1.7.1. Viabilidade social. Análise DAFO
 - 1.7.2. Viabilidade técnica
 - 1.7.3. Via econômica
 - 1.8. Possíveis soluções para o *briefing*
 - 1.8.1. Emocionalidade nos processos criativos
 - 1.8.2. Divergência, transformação e convergência
 - 1.8.3. Chuva de ideias, *brainstorming*
 - 1.8.4. Comparação de ideias
 - 1.9. Definição de metas
 - 1.9.1. Objetivo geral
 - 1.9.2. Objetivos específicos
 - 1.9.3. Objetivos técnicos
 - 1.9.4. Objetivos estéticos e comunicacionais
 - 1.9.5. Objetivos de mercado
 - 1.10. Desenvolvimento de ideias
 - 1.10.1. O *Feedback* na fase de ideação
 - 1.10.2. Os esboços
 - 1.10.3. Apresentação de ideias
 - 1.10.4. Métodos de controle e avaliação crítica
- ## Módulo 2. Imagem Corporativa
- 2.1. A identidade
 - 2.1.1. Ideia de identidade
 - 2.1.2. Por que a identidade é procurada?
 - 2.1.3. Tipos de identidade
 - 2.1.4. Identidade digital
 - 2.2. Identidade corporativa
 - 2.2.1. Definição Por que ter uma identidade corporativa?
 - 2.2.2. Fatores que influenciam a identidade corporativa
 - 2.2.3. Componentes da identidade corporativa
 - 2.2.4. Comunicação da identidade
 - 2.2.5. Identidade corporativa, *branding*, imagem corporativa
 - 2.3. Imagem corporativa
 - 2.3.1. Característica da imagem corporativa
 - 2.3.2. Qual é a finalidade da imagem corporativa?
 - 2.3.3. Tipos de imagem corporativa
 - 2.3.4. Exemplos
 - 2.4. Os sinais básicos de identificação
 - 2.4.1. O nome ou *naming*
 - 2.4.2. Os logotipos
 - 2.4.3. Os monogramas
 - 2.4.4. Os imagótipos
 - 2.5. Fatores de memorização de identidade
 - 2.5.1. Originalidade
 - 2.5.2. O valor simbólico
 - 2.5.3. A pregnância
 - 2.5.4. A repetição
 - 2.6. Metodologia para o processo de criação de uma marca
 - 2.6.1. Estudo do setor e da concorrência
 - 2.6.2. *Brief*, modelo
 - 2.6.3. Definir a estratégia e a personalidade da marca Os valores
 - 2.6.4. Público alvo
 - 2.7. O cliente
 - 2.7.1. Intuir como é o cliente
 - 2.7.2. Tipologias de clientes
 - 2.7.3. O processo de reunião
 - 2.7.4. A importância de conhecer o cliente
 - 2.7.5. Estabelecendo um orçamento
 - 2.8. Manual de identidade corporativa
 - 2.8.1. Normas de construção e aplicação da marca
 - 2.8.2. Tipografia corporativa
 - 2.8.3. Cores corporativas
 - 2.8.4. Outros elementos gráficos
 - 2.8.5. Exemplos de manuais corporativos

- 2.9. Redesenho de identidade
 - 2.9.1. Razões para optar por um redesenho de identidade
 - 2.9.2. Gerenciando uma mudança na identidade corporativa
 - 2.9.3. Boas práticas Referências visuais
 - 2.9.4. Práticas indevidas Referências visuais
- 2.10. Projeto de identidade da marca
 - 2.10.1. Apresentação e explicação do projeto Referências
 - 2.10.2. *Brainstorming*. Análise de mercado
 - 2.10.3. Público-alvo, valor da marca
 - 2.10.4. Primeiras ideias e esboços Técnicas criativas
 - 2.10.5. Estabelecimento do projeto Fontes e cores
 - 2.10.6. Entrega e correção de projetos

Módulo 3. Criação de Portfólio

- 3.1. O portfólio
 - 3.1.1. O portfólio como sua carta de apresentação
 - 3.1.2. A importância de um bom portfólio
 - 3.1.3. Orientação e motivação
 - 3.1.4. Conselhos práticos
- 3.2. Características e elementos
 - 3.2.1. O formato físico
 - 3.2.2. O formato digital
 - 3.2.3. O uso de *mockups*
 - 3.2.4. Erros mais comuns
- 3.3. Plataformas digitais
 - 3.3.1. Comunidades de aprendizagem contínua
 - 3.3.2. Redes sociais *Twitter, Facebook, Instagram*
 - 3.3.3. Redes Profissionais: *LinkedIn, Infojobs*
 - 3.3.4. Portfólios na nuvem: *Behance*
- 3.4. O designer no esquema de trabalho
 - 3.4.1. Perspectivas de trabalho para um designer
 - 3.4.2. Agências de design
 - 3.4.3. Design gráfico empresarial
 - 3.4.4. Casos de sucesso
- 3.5. Como me apresento profissionalmente?
 - 3.5.1. Manter-se atualizado, em constante reciclagem
 - 3.5.2. O curriculum vitae e sua importância
 - 3.5.3. Erros comuns em um curriculum vitae
 - 3.5.4. Como criar um bom curriculum vitae?
- 3.6. O novo consumidor
 - 3.6.1. A percepção de valor
 - 3.6.2. Definição do Público-Alvo
 - 3.6.3. Mapa de empatia
 - 3.6.4. Relações pessoais
- 3.7. Minha marca pessoal
 - 3.7.1. Empreendedorismo: a busca de sentido
 - 3.7.2. Transforme sua paixão em um trabalho
 - 3.7.3. O ecossistema em torno de sua atividade
 - 3.7.4. O modelo *Canvas*
- 3.8. A identidade visual
 - 3.8.1. O *naming*
 - 3.8.2. Os valores de uma marca
 - 3.8.3. As grandes questões
 - 3.8.4. *Moodboard*. O uso de *Pinterest*
 - 3.8.5. Análise de fatores visuais
 - 3.8.6. Análise de fatores temporais
- 3.9. Ética e responsabilidade
 - 3.9.1. Decálogo ético para a prática do design
 - 3.9.2. Direitos autorais
 - 3.9.3. Design e objeção de consciência
 - 3.9.4. O "bom" design

- 3.10. O preço do meu trabalho
 - 3.10.1. Você precisa de dinheiro para viver?
 - 3.10.2. Contabilidade básica para empresários
 - 3.10.3. Tipos de despesas
 - 3.10.4. Seu preço/hora Preço de varejo

Módulo 4. Ética, Legislação e Deontologia

- 4.1. Ética, moral, direito e deontologia profissional
 - 4.1.1. Questões básicas sobre ética Alguns dilemas morais
 - 4.1.2. Análise conceitual e origem etimológica
 - 4.1.3. Diferenças entre moral e ética
 - 4.1.4. A conexão entre ética, moral, direito e deontologia
- 4.2. Propriedade intelectual
 - 4.2.1. O que é propriedade intelectual?
 - 4.2.2. Tipos de propriedade intelectual
 - 4.2.3. Plágio e violação de direitos autorais
 - 4.2.4. *Anticopyright*
- 4.3. Aspectos práticos da ética atual
 - 4.3.1. Utilitarismo, consequencialismo e deontologia
 - 4.3.2. Atuar de forma consistente x atuar por princípios
 - 4.3.3. Eficiência dinâmica de atuar em base a princípios
- 4.4. A legislação e a moral
 - 4.4.1. Conceito de legislação
 - 4.4.2. Conceito de moralidade
 - 4.4.3. Conexão entre direito e moral
 - 4.4.5. Do justo ao injusto, baseando-se no raciocínio lógico
- 4.5. A conduta profissional
 - 4.5.1. O trato com o cliente
 - 4.5.2. A importância de acordar os termos e condições
 - 4.5.3. Os clientes não compram o design
 - 4.5.4. A conduta profissional
- 4.6. Responsabilidades com outros designers
 - 4.6.1. A competitividade
 - 4.6.2. O prestígio da profissão
 - 4.6.3. O impacto sobre outras profissões
 - 4.6.4. O relacionamento com os outros colegas de profissão. A crítica
- 4.7. Responsabilidades sociais
 - 4.7.1. Design inclusivo e sua importância
 - 4.7.2. Características a serem levadas em conta
 - 4.7.3. Uma mudança de mentalidade
 - 4.7.4. Exemplos e referências
- 4.8. Responsabilidades com o meio ambiente
 - 4.8.1. Concepção ecológica. Por que isso é tão importante?
 - 4.8.2. Características de projeto sustentável
 - 4.8.3. Implicações ambientais
 - 4.8.4. Exemplos e referências
- 4.9. Conflitos éticos e tomada de decisões práticas
 - 4.9.1. Conduta e práticas responsáveis no local de trabalho
 - 4.9.2. Boas práticas para o designer digital
 - 4.9.3. Como resolver conflitos de interesse?
 - 4.9.4. Como lidar com presentes
- 4.10. O conhecimento livre: licenças *Creative Commons*
 - 4.10.1. O que são?
 - 4.10.2. Tipos de licença
 - 4.10.3. Simbologia
 - 4.10.4. Usos específicos

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.



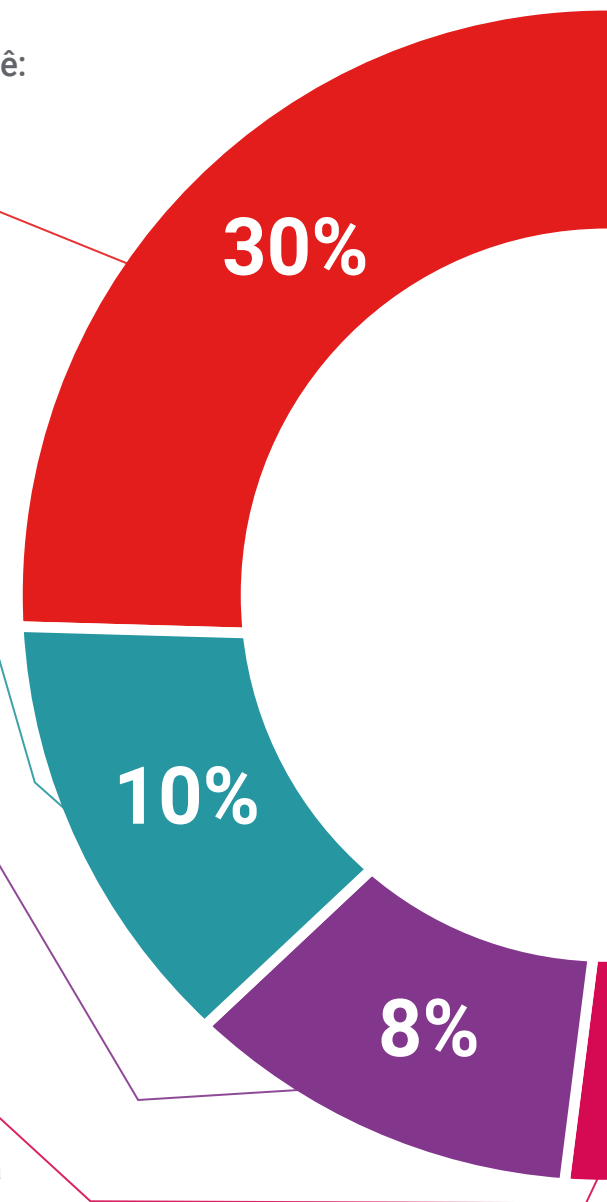
Práticas de habilidades e competências

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 Empreendedorismo em Design Gráfico 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 Empreendedorismo em Design Gráfico** 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 Empreendedorismo em Design Gráfico**

Nº 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.

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

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Empreendedorismo em Design Gráfico

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

Programa Avançado Empreendedorismo em Design Gráfico

