

Programa Avançado Imagem Gráfica





Programa Avançado Imagem Gráfica

- » 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-imagem-grafica

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 Programa Avançado de Imagem Gráfica é uma capacitação elaborada especificamente para profissionais de design gráfico, proporcionando conhecimentos significativos no desenvolvimento desta atividade específica. 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 desenvolver uma Imagem Gráfica com a excelência dos melhores profissionais da área"

Este Programa Avançado de Imagem Gráfica 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 atividades.

Através de uma metodologia exclusiva, este Programa Avançado permitirá que o aluno conheça todas as formas de trabalho que o profissional da área precisa para manter-se na vanguarda, conhecendo também a evolução da comunicação multimídia e especificamente o trabalho em Imagem Gráfica.

Portanto, esta capacitação abordará os aspectos que um designer precisará conhecer a fim de planejar, desenvolver e finalizar uma Imagem Gráfica completa. 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 Imagem Gráfica 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 Imagem Gráfica** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. As principais características do programa 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 Imagem Gráfica"

“

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. Desta forma, 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 destinada a que você possa implementar os conhecimentos adquiridos quase imediatamente em sua prática diária.



02

Objetivos

O objetivo deste Programa Avançado de Imagem Gráfica 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”

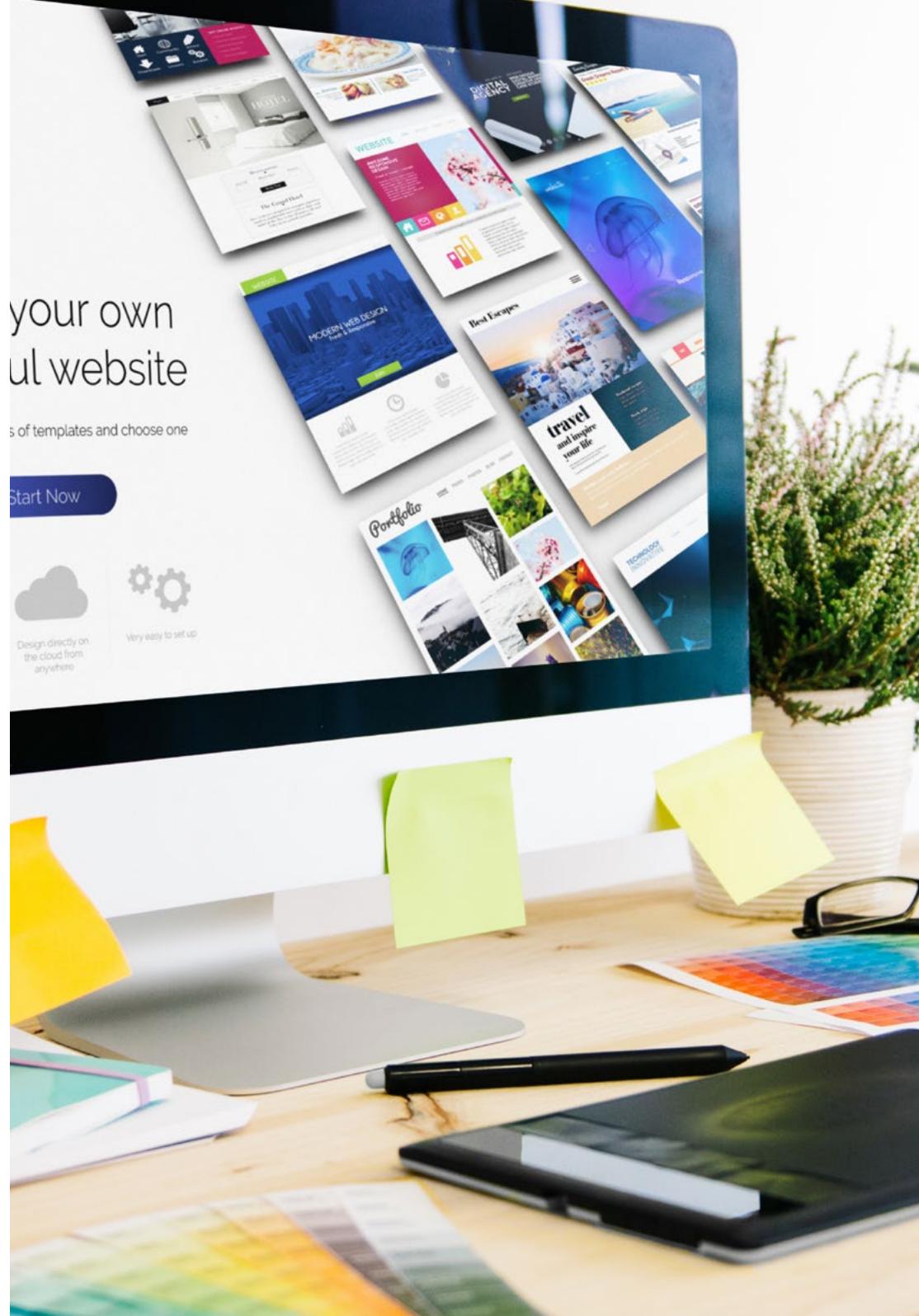


Objetivos gerais

- ◆ Conhecer todos os aspectos da criação e desenvolvimento da Imagem Gráfica
- ◆ Descobrir a metodologia adequada para sua realização
- ◆ Aprender a controlar todos os processos de produção internos e externos

“

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





Objetivos específicos

Módulo 1. Imagem

- ◆ Conhecer a importância das imagens ao longo da história e na atualidade, assim como a diferença entre imagens analógicas e digitais
- ◆ Valorizar e respeitar o legado fotográfico como uma contribuição para a linguagem da imagem contemporânea
- ◆ Representar artisticamente (imagem) e tecnicamente (gráfico) objetos e ideias
- ◆ Conhecer de forma básica a ferramenta Adobe Photoshop
- ◆ Capturar, manipular e preparar texto e imagem para uso em diferentes mídias
- ◆ Dominar os recursos gráficos-plásticos de representação bidimensional

Módulo 2. 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 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 3. Design de Novas Mídias

- ◆ Adaptar-se às mudanças e à evolução tecnológica
- ◆ Conhecer as ferramentas de TI adequadas para o desenvolvimento e execução de projetos de design
- ◆ Solucionar problemas de design digital aplicando o critério de otimização
- ◆ Compreender a importância, as funções e o papel atual da direção de arte
- ◆ Combinar as técnicas analógicas e digitais para obter melhores resultados gráficos
- ◆ Dominar a metodologia de pesquisa na geração de projetos, ideias e soluções viáveis

Módulo 4. 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
- ◆ Correlacionar linguagens formais e simbólicas com funcionalidades específicas
- ◆ Manipular os equipamentos básicos de iluminação e medição em fotografia
- ◆ Compreender o comportamento e as características da luz, apreciar suas qualidades expressivas

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. Imagem

- 1.1. A imagem ao longo da história
 - 1.1.1. Breve história da imagem
 - 1.1.2. A imagem, a sociedade e a comunicação
 - 1.1.3. Natureza de uma imagem
 - 1.1.4. Referências Bibliográficas
- 1.2. Introdução à imagem
 - 1.2.1. Imagens analógicas
 - 1.2.2. Imagens digitais
 - 1.2.3. Fontes e criação de imagens
 - 1.2.4. A importância da imagem no design
- 1.3. Imagens
 - 1.3.1. Imagens vetoriais
 - 1.3.2. Bitmap
 - 1.3.3. Características
 - 1.3.4. Onde encontrá-las?
- 1.4. Imagem fotográfica
 - 1.4.1. Configurações de câmeras analógicas e digitais
 - 1.4.2. Profundidade do campo ou distância hiperfocal
 - 1.4.3. Foco da câmera
 - 1.4.4. Distância focal
- 1.5. Componentes da imagem digital
 - 1.5.1. A imagem digital e sua importância atualmente
 - 1.5.2. Resolução
 - 1.5.3. Dimensões
 - 1.5.4. Profundidade de bits
- 1.6. Introdução ao Photoshop I: conceitos básicos
 - 1.6.1. Criar ou abrir imagens
 - 1.6.2. A interface do Photoshop
 - 1.6.3. Ferramentas: zoom e panorâmica
 - 1.6.4. Desfazer um comando
 - 1.6.5. Salvar imagens

- 1.7. Introdução ao Photoshop II: redimensionamento
 - 1.7.1. Mudança do tamanho
 - 1.7.2. Resolução
 - 1.7.4. Corte e ajuste
 - 1.7.5. Ampliar a tela
- 1.8. Camadas no Photoshop
 - 1.8.1. O que são as camadas?
 - 1.8.2. Conceitos básicos
 - 1.8.3. Redimensionar uma camada
 - 1.8.4. Adicionar imagens a uma camada
 - 1.8.5. Desbloquear uma camada
- 1.9. Melhorar a qualidade de uma imagem no Photoshop
 - 1.9.1. Brilho e contraste
 - 1.9.2. Intensidade da cor
 - 1.9.3. Tonalidade e saturação
 - 1.9.4. Camadas de ajuste
 - 1.9.5. Níveis e curvas
 - 1.9.6. Exposição
 - 1.9.7. Luzes e sombras
- 1.10. Retoque em Photoshop
 - 1.10.1. Ferramentas de reparação
 - 1.10.2. Buffer de clonagem
 - 1.10.3. Prática 1: retocar a qualidade de uma imagem
 - 1.10.4. Prática 2: corrigir uma imagem antiga

Módulo 2. Projetos de Imagem

- 2.1. Terapia de Arte
 - 2.1.1. O que é a arteterapia?
 - 2.1.2. Origens da arteterapia
 - 2.1.3. Função e benefícios
 - 2.1.4. Referências visuais



- 2.2. Auto-consciencialização
 - 2.2.1. Atividade I: Quem eu fui?
 - 2.2.2. Atividade II: Quem sou eu?
 - 2.2.3. Atividade III: eu comigo
 - 2.2.4. Reflexões
- 2.3. Transições de identidade
 - 2.3.1. Atividade: minha identidade transita
 - 2.3.2. Referências
 - 2.3.3. Desenvolvimento da atividade
 - 2.3.4. Análise de resultados
- 2.4. O corpo, lugar onde o sentido está inscrito e reconstruído
 - 2.4.1. Apresentação: O corpo ideal?
 - 2.4.2. Os estereótipos sociais, homens e mulheres
 - 2.4.3. Abordagem reflexiva: o corpo como um terreno significativo
 - 2.4.4. Atividade: representação do ideal corporal social e pessoal
 - 2.4.5. Conclusões
- 2.5. A imagem abstrata
 - 2.5.1. A imagem representativa
 - 2.5.2. A imagem abstrata
 - 2.5.3. A imagem simbólica
 - 2.5.4. Atividade: rota da abstração
- 2.6. Imagens identificáveis I: as texturas
 - 2.6.1. Arte háptica: do visual ao tátil
 - 2.6.2. A importância das texturas
 - 2.6.3. Texturas táteis
 - 2.6.4. Texturas ópticas
 - 2.6.5. Texturas fictícias
 - 2.6.6. Texturas orgânicas e geométricas
- 2.7. Imagens identificáveis II: projeto de texturas
 - 2.7.1. Atividade: história infantil com texturas
 - 2.7.2. Temática, cores e materiais
 - 2.7.3. Organização
 - 2.7.4. Referências visuais

- 2.8. A experiência da cor
 - 2.8.1. O uso da cor. Mandalas
 - 2.8.2. Artistas de referência
 - 2.8.3. Atividade: Instalação experimental com cores
 - 2.8.4. Análise e conclusões
- 2.9. Experimentando a imagem digital
 - 2.9.1. Apresentação da atividade
 - 2.9.2. Busca de imagens de referência
 - 2.9.3. Processo de esboço
 - 2.9.4. Tinta e coloração no Photoshop
 - 2.9.5. Retoques finais e apresentação
- 2.10. Além da imagem: metadados
 - 2.10.1. Design digital e metadados
 - 2.10.2. Incorporação de metadados
 - 2.10.3. Estruturas metainformativas
 - 2.10.4. Referências

Módulo 3. Design de Novas Mídias

- 3.1. A Direção de Arte
 - 3.1.1. O que é a direção de arte?
 - 3.1.2. Funções
 - 3.1.3. O diretor de arte em seu trabalho diário
 - 3.1.4. Referências
- 3.2. Projeto de aquarela digital
 - 3.2.1. A aquarela como tendência atual
 - 3.2.2. Explicação do projeto
 - 3.2.3. Referências visuais
 - 3.2.4. Busca de referências
- 3.3. Ferramentas de cores no Photoshop
 - 3.3.1. Quais ferramentas de cores temos à nossa disposição?
 - 3.3.2. O pincel digital, como utilizá-lo?
 - 3.3.3. Texturas de aquarela: processo analógico
 - 3.3.4. Texturas de aquarela: processo digital

- 3.4. Processo criativo e de esboço
 - 3.4.1. Realização de *Moodboard*
 - 3.4.2. Criar a composição
 - 3.4.3. Desenhando a composição
 - 3.4.4. Finalizando os detalhes do esboço
- 3.5. Processo de cores
 - 3.5.1. Cor de base
 - 3.5.2. Colorindo elementos secundários
 - 3.5.3. Sombreados
 - 3.5.4. Finalizando os detalhes
- 3.6. Texturas, filtros e exportação do projeto
 - 3.6.1. Aplicação de texturas
 - 3.6.2. Aplicação de filtros e efeitos
 - 3.6.3. Exportação eficiente
 - 3.6.4. Apresentação e análise do projeto
- 3.7. O viral e a publicidade
 - 3.7.1. Marketing viral
 - 3.7.2. Marketing de *Influencers*
 - 3.7.3. Referências
 - 3.7.4. Prática: busca de referências e argumentação
- 3.8. Criação da realidade aumentada
 - 3.8.1. Testes de aplicações
 - 3.8.2. Projeto: crie seu próprio filtro de realidade aumentada
 - 3.8.3. O que são filtros no Instagram?
 - 3.8.4. *Moodboard* do projeto
- 3.9. Desenvolvimento do projeto
 - 3.9.1. Materiais necessários
 - 3.9.2. Esboços
 - 3.9.3. Adicionando cores
 - 3.9.4. Digitalização
- 3.10. Spark AR
 - 3.10.1. Interface
 - 3.10.2. Elementos da interface I
 - 3.10.3. Elementos da interface II
 - 3.10.4. Exportar e publicar o filtro

Módulo 4. Fotografia Digital

- 4.1. Introdução ao meio fotográfico contemporâneo
 - 4.1.1. Origens da fotografia: a câmera obscura
 - 4.1.2. A fixação da imagem. Marcos: o daguerreótipo e o calótipo
 - 4.1.3. A câmera pinhole
 - 4.1.4. A fotografia instantânea. Kodak e a popularização do meio
- 4.2. Princípios da fotografia digital
 - 4.2.1. *Street Photography*: a fotografia como um espelho social
 - 4.2.2. Fundamentos da imagem digital
 - 4.2.3. JPG e RAW
 - 4.2.4. Laboratório digital
- 4.3. Conceitos, equipamentos e técnicas fotográficas
 - 4.3.1. A câmera: ângulo visual e lentes
 - 4.3.2. Medidor de exposição. Ajuste de exposição
 - 4.3.3. Elementos de controle de imagem
 - 4.3.4. Prática I: Controlando a câmera
- 4.4. Iluminação
 - 4.4.1. A luz natural e sua importância
 - 4.4.2. Propriedades da luz
 - 4.4.3. A luz contínua e a luz de modelagem
 - 4.4.4. Esquemas de iluminação
 - 4.4.5. Acessórios para manipular a luz
 - 4.4.6. Os fundos. Ferramentas comerciais
- 4.5. Flash
 - 4.5.1. Principais funções de um flash
 - 4.5.2. Tipos de flash
 - 4.5.3. Flash de tocha
 - 4.5.4. Vantagens e desvantagens
- 4.6. Fotografia com câmera profissional
 - 4.6.1. Fotografia *Lifestyle*. Em busca de cantos
 - 4.6.2. Prática II: jogos de luzes
 - 4.6.3. Prática III: espaços negativos
 - 4.6.4. Prática IV: capturar a emoção
- 4.7. Fotografia móvel: introdução
 - 4.7.1. Nossa câmera de bolso e outros materiais
 - 4.7.2. Conseguir a melhor qualidade
 - 4.7.3. Truques de composição
 - 4.7.4. Criando o ambiente
- 4.8. Fotografia móvel: projeto
 - 4.8.1. Os *flatlay*
 - 4.8.2. Fotografia de interiores
 - 4.8.3. Ideias criativas: Por onde começar?
 - 4.8.4. Prática VI: primeiras fotografias
- 4.9. Fotografia móvel: edição
 - 4.9.1. Edição de fotos com Snapseed
 - 4.9.2. Edição de fotos com VSCO
 - 4.9.3. Edição de fotos com Instagram
 - 4.9.4. Edição de fotos com VSCO
- 4.10. O projeto fotográfico criativo
 - 4.10.1. Autores de referência na criação fotográfica contemporânea
 - 4.10.2. O portfólio fotográfico
 - 4.10.3. Referências visuais do portfólio
 - 4.10.4. Construa seu portfólio de resultados



Aproveite a oportunidade de aprender sobre os últimos avanços nesta área e aplicá-los à sua prática 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.



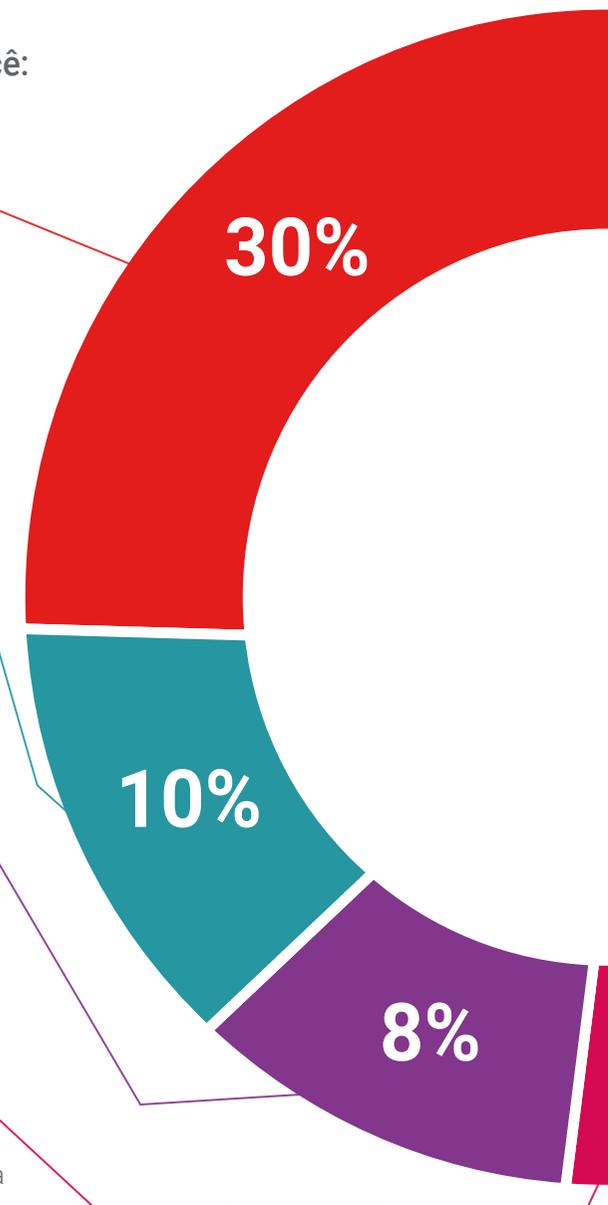
Práticas de habilidades e competências

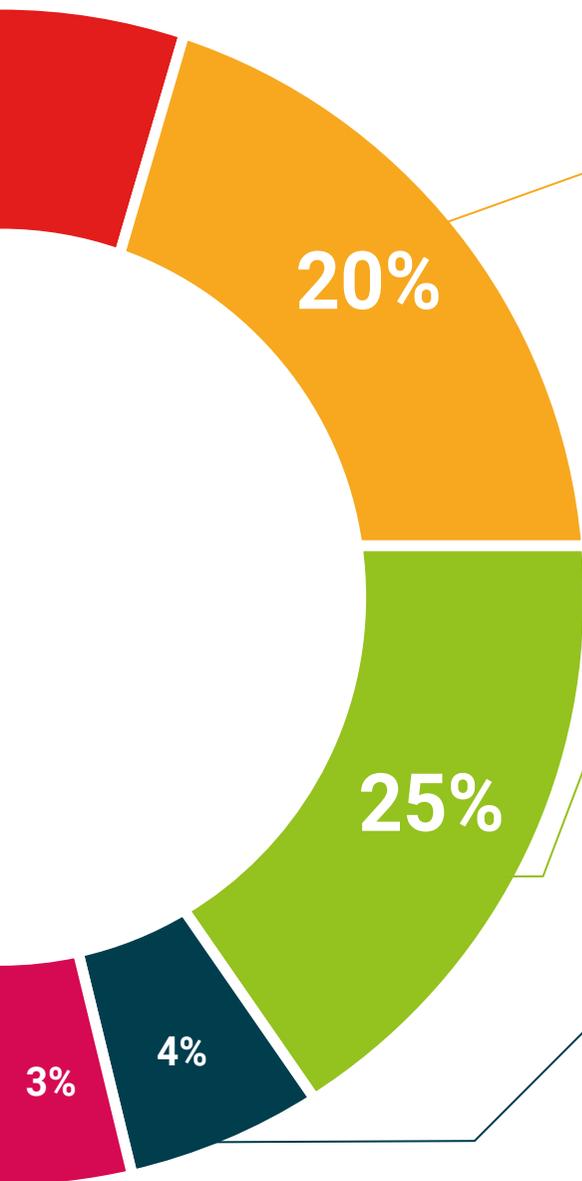
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



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 Imagem Gráfica 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 Imagem Gráfica** 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 Imagem Gráfica**

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.

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

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Imagem Gráfica

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

Programa Avançado Imagem Gráfica

