

# Programa Avançado Web Design





## Programa Avançado Web Design

- » 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/informatica/programa-avancado/programa-avancado-web-design](http://www.techtute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-web-design)

# 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 Web Design tornou-se uma das áreas de trabalho mais demandadas do momento. Uma atividade que requer uma permanente e constante atualização do profissional. O Programa Avançado de Web Design é uma capacitação elaborada especificamente para profissionais de design gráfico, proporcionando conhecimentos significativos no desenvolvimento desta atividade específica. Para isso, oferecemos a oportunidade de adquirir as habilidades de um profissional qualificado, através de uma capacitação que garantirá o seu crescimento e assegurando um equilíbrio entre trabalho e vida pessoal. Uma oportunidade exclusiva tanto para o seu desenvolvimento como para a difusão do seu trabalho.





“

*Uma jornada acadêmica de alta intensidade que lhe capacitará no desenvolvimento de um Design Web com a solvência dos melhores profissionais da área"*

Este Programa Avançado de Web Design foi desenvolvido para oferecer um processo atraente, 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 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 Web Design.

Portanto, esta capacitação abordará os aspectos que um designer precisará conhecer a fim de planejar, desenvolver e finalizar um projeto web completo. 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 Web Design 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 Web Design** conta com o programa educacional 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 melhorar suas competências e atualizar seus conhecimentos em Web Design"*

“

*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 importados das universidades mais prestigiadas do mundo, o aluno poderá adquirir novos conhecimentos de uma forma extremamente prática. Desta forma, a TECH se compromete em transformar seus esforços em competências reais e imediatas.

Nosso sistema online é outro ponto forte desta capacitação. Com uma plataforma interativa que se beneficia dos últimos avanços tecnológicos, disponibilizamos as ferramentas digitais mais interativas. Assim podemos garantir uma aprendizagem totalmente adaptável às suas necessidades, podendo conciliar perfeitamente esta capacitação com sua vida pessoal ou profissional.

*Uma aprendizagem prática e intensiva que lhe proporcionará todas as ferramentas necessárias para atuar nesta área, através de um programa específico e prático.*

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



# 02 Objetivos

O objetivo deste Programa Avançado de Web Design 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.





WEBSITE BLOG ADVERTISING SEO COMMUNITY VIRAL  
LIKE ONLINE VIRAL FORUM LIKE WEB  
MUNICATION NETWORK ONLINE  
INTERNET MA  
COMMUNITY SEO COM  
WEBSITE CO  
ADVERTISING NETW

“

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

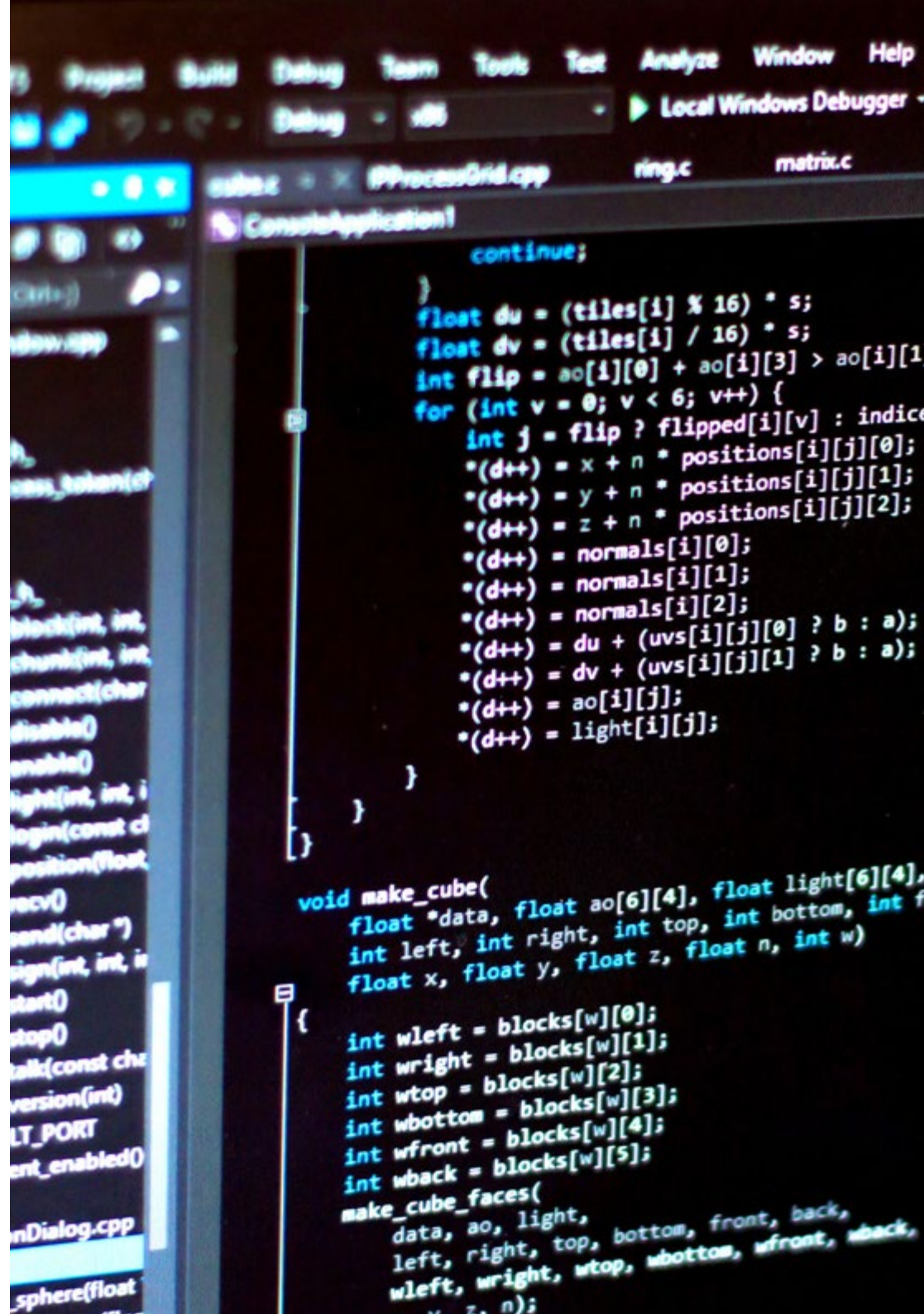


## Objetivos gerais

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



*Uma oportunidade para os profissionais à procura de um programa intensivo e eficaz, impulsionando significativamente o desempenho em sua profissão"*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Fundamentos de Programação

- ◆ Compreender a estrutura básica de um computador, software, assim como linguagens de programação de propósito geral
- ◆ Aprender a projetar e interpretar algoritmos, que são a base necessária para o desenvolvimento de um software
- ◆ Entender os elementos essenciais de um programa informático, tais como os diferentes tipos de dados, operadores, expressões, sentenças, E/S e sentenças de controle
- ◆ Compreender as diferentes estruturas de dados disponíveis em linguagens de programação de propósito geral, tanto estáticas como dinâmicas, adquirindo competências essenciais para a manipulação de arquivos
- ◆ Conhecer as diferentes técnicas de provas de programas informáticos e a importância de gerar uma boa documentação aliada a um adequado código fonte
- ◆ Aprender os fundamentos básicos da linguagem de programação C++, sendo considerada a mais utilizada mundialmente

### Módulo 2. Usabilidade em Sistemas de Informação e Interfaces

- ◆ Identificar os problemas relacionados ao design digital, coletando e analisando as informações necessárias para avaliá-los e solucioná-los
- ◆ Dominar os recursos tecnológicos da comunicação visual
- ◆ Conhecer os fatores condicionantes dos processos de interação com a informação, a estrutura da informação e a acessibilidade
- ◆ Estabelecer estruturas organizacionais de informações
- ◆ Idealizar, planejar e desenvolver projetos de design de acordo com as exigências e condições técnicas, funcionais, estéticas e comunicativas
- ◆ Conhecer os erros de usabilidade a fim de evitá-los

### Módulo 3. Web Design

- ◆ Conhecer detalhadamente as diferentes ferramentas de edição e publicação web
- ◆ Conhecer os princípios básicos da web dinâmica através de linguagens orientadas ao ambiente web
- ◆ Compreender a importância do comércio eletrônico e a estrutura de informação deste tipo de páginas, a fim de criar designs coerentes e adaptados
- ◆ Ponderar sobre a importância da internet, valorizando seu impacto na melhoria da qualidade de vida e do meio ambiente, além de sua capacidade de gerar identidade, inovação e qualidade na produção
- ◆ Idealizar, planejar e desenvolver projetos de design de acordo com as exigências e condições técnicas, funcionais, estéticas e comunicativas
- ◆ Conhecer os fatores condicionantes dos processos de interação com a informação, a estrutura da informação e a acessibilidade



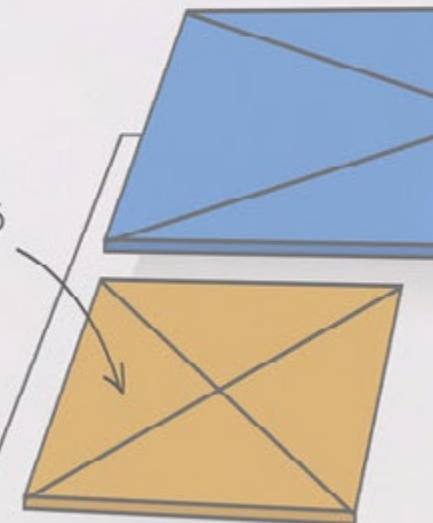
# 03

## 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.

# USER EX

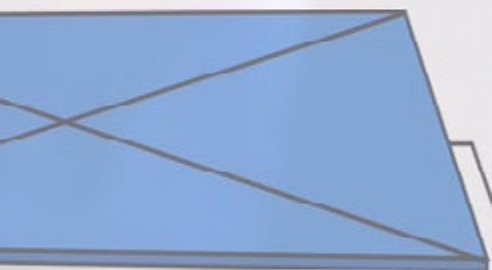
News





# KPERIENCE

image banner



concept

“

*Este Programa Avançado de Web Design conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado”*

## Módulo 1. Fundamentos de Programação

- 1.1. Introdução à programação
  - 1.1.1. Estrutura básica de um computador
  - 1.1.2. Software
  - 1.1.3. Linguagens de programação
  - 1.1.4. Ciclo de vida de uma aplicação informática
- 1.2. Projeto de algoritmos
  - 1.2.1. Solução de problemas
  - 1.2.2. Técnicas descritivas
  - 1.2.3. Elementos e estrutura de um algoritmo
- 1.3. Elementos de um programa
  - 1.3.1. Origem e características da linguagem C++
  - 1.3.2. O ambiente de desenvolvimento
  - 1.3.3. Conceito de programa
  - 1.3.4. Tipos de dados fundamentais
  - 1.3.5. Operadores
  - 1.3.6. Expressões
  - 1.3.7. Sentenças
  - 1.3.8. Entrada e saída de dados
- 1.4. Sentenças de controle
  - 1.4.1. Sentenças
  - 1.4.2. Bifurcações
  - 1.4.3. Loops
- 1.5. Abstração e modularidade: funções
  - 1.5.1. Design modular
  - 1.5.2. Conceito de função e utilidade
  - 1.5.3. Definição de uma função
  - 1.5.4. Fluxo de execução em uma chamada de função
  - 1.5.5. Protótipo de uma função
  - 1.5.6. Retorno dos resultados
  - 1.5.7. Chamada de função: parâmetros
  - 1.5.8. Passagem de parâmetro por referência e por valor
  - 1.5.9. Escopo do identificador
- 1.6. Estruturas de dados estáticas
  - 1.6.1. Arrays
  - 1.6.2. Matrizes Poliedros
  - 1.6.3. Busca e classificação
  - 1.6.4. Encadeada Funções de E/S para encadeadas
  - 1.6.5. Estruturas Uniões
  - 1.6.6. Novos tipos de dados
- 1.7. Estruturas de dados dinâmicas: ponteiros
  - 1.7.1. Conceito Definição de ponteiro
  - 1.7.2. Operadores e operações com ponteiros
  - 1.7.3. Arrays de ponteiros
  - 1.7.4. Ponteiros e Arrays
  - 1.7.5. Ponteiros para encadeadas
  - 1.7.6. Ponteiros para estruturas
  - 1.7.7. Indireção múltipla
  - 1.7.8. Ponteiros para funções
  - 1.7.9. Passagem de funções, estruturas e Arrays como parâmetros de funções
- 1.8. Arquivos
  - 1.8.1. Conceitos básicos
  - 1.8.2. Operações com arquivos
  - 1.8.3. Tipos de arquivo
  - 1.8.4. Organização dos arquivos
  - 1.8.5. Introdução aos arquivos C++
  - 1.8.6. Manipulação de arquivos
- 1.9. Recursividade
  - 1.9.1. Definição de recursividade
  - 1.9.2. Tipos de recursividade
  - 1.9.3. Vantagens e Desvantagens
  - 1.9.4. Considerações
  - 1.9.5. Conversão recursiva-iterativa
  - 1.9.6. A pilha de recursão
- 1.10. Testes e documentação
  - 1.10.1. Testes de programas
  - 1.10.2. Teste de caixa branca
  - 1.10.3. Teste de caixa preta
  - 1.10.4. Ferramentas para realizar testes
  - 1.10.5. Documentação de programas



## Módulo 2. Usabilidade em Sistemas de Informação e Interfaces

- 2.1. Abordagem da usabilidade
  - 2.1.1. Conceito de usabilidade
  - 2.1.2. A usabilidade nas últimas décadas
  - 2.1.3. O contexto de uso
  - 2.1.4. Eficiência e facilidade de uso. O dilema Engelbart
- 2.2. Objetivos e princípios da usabilidade
  - 2.2.1. A importância da usabilidade
  - 2.2.2. Objetivos
  - 2.2.3. Princípios
  - 2.2.4. Diretrizes de legibilidade
- 2.3. Perspectivas e normas de usabilidade
  - 2.3.1. Normas de usabilidade de acordo com o Jakob Nielsen
  - 2.3.2. Normas de usabilidade de acordo com o Steve Krug
  - 2.3.3. Tabela de resumo comparativa
  - 2.3.4. Prática I: em busca de boas referências visuais
- 2.4. Análise dos erros de usabilidade mais comuns I
  - 2.4.1. Erro é humano
  - 2.4.2. Erros de coerência e consistência
  - 2.4.3. Não ter um design responsivo
  - 2.4.4. Deficiente organização em estrutura e conteúdo
  - 2.4.5. Informação não legível ou mal estruturada
- 2.5. Análise dos erros de usabilidade mais comuns II
  - 2.5.1. Gestão inadequada e controle de links internos
  - 2.5.2. Erros de formulário e de contato
  - 2.5.3. Falta de mecanismos de busca ou ineficiência
  - 2.5.4. Nomes de páginas e favicon
  - 2.5.5. Outros erros comuns de usabilidade

- 2.6. Avaliação da Usabilidade
  - 2.6.1. Métricas de usabilidade
  - 2.6.2. Retorno do investimento
  - 2.6.3. Fases e métodos de avaliação da usabilidade
  - 2.6.4. Prática II: avaliando a usabilidade
- 2.7. Design orientado ao usuário
  - 2.7.1. Definição
  - 2.7.2. Design orientado ao usuário e a usabilidade
  - 2.7.3. Avaliação da Usabilidade
  - 2.7.4. Reflexões
- 2.8. Design de interface orientada às crianças
  - 2.8.1. Considerações sobre estes usuários
  - 2.8.2. Usabilidade
  - 2.8.3. Diferenças de gênero
  - 2.8.4. Design de conteúdos
  - 2.8.5. Design visual
  - 2.8.6. Avaliação de usabilidade
- 2.9. Design de interface orientada ao adolescente
  - 2.9.1. Características gerais
  - 2.9.2. Considerações sobre estes usuários
  - 2.9.3. Diferenças de gênero
  - 2.9.4. Referências visuais
- 2.10. Design de interface orientada ao público sênior
  - 2.10.1. Design visual
  - 2.10.2. Design de conteúdos
  - 2.10.3. Design de opções
  - 2.10.4. Usabilidade

## Módulo 3. Web Design

- 3.1. Introdução ao Ambiente Digital
  - 3.1.1. O que é a Internet?
  - 3.1.2. Breve história da internet
  - 3.1.3. Infraestrutura física da rede
  - 3.1.4. Navegadores web mais utilizados
- 3.2. Intranet
  - 3.2.1. O que é uma intranet?
  - 3.2.2. Design da Intranet
  - 3.2.3. Usabilidade da Intranet
  - 3.2.4. Design da Extranet
- 3.3. Sites
  - 3.3.1. O que é uma página web?
  - 3.3.2. Diferenças entre uma página web e um website
  - 3.3.3. Elementos que compõem uma página web
  - 3.3.4. Tipos de páginas web de acordo com sua construção
  - 3.3.5. Tipos de páginas web de acordo com a tecnologia utilizada
- 3.4. Outros tipos de websites
  - 3.4.1. Lojas online
  - 3.4.2. Blogs
  - 3.4.3. Websites institucionais e corporativos
  - 3.4.4. Websites de notícias e revistas
  - 3.4.5. Multimídia e Streaming
  - 3.4.6. Wikis
  - 3.4.7. Foros
  - 3.4.8. Portfólios
  - 3.4.9. Landing Pages



- 3.4.10. Foros
- 3.4.11. Sites para download
- 3.4.12. Aplicativos web
- 3.4.13. Bancos de imagens
- 3.4.14. Jogos online
- 3.4.15. Motores de busca
- 3.4.16. Sites educacionais
- 3.4.17. Comparadores
- 3.5. Outros produtos digitais
  - 3.5.1. E-mail transacional e Mailing
  - 3.5.2. Redes sociais
  - 3.5.3. Banners
  - 3.5.4. Aplicativos para celulares
- 3.6. Design orientado ao usuário e na experiência do usuário
  - 3.6.1. Usabilidade e usuário
  - 3.6.2. Interação Pessoa/Computador (IPO-HCI)
  - 3.6.3. Processo de design orientado ao usuário
  - 3.6.4. Por que implementar um design orientado ao usuário?
- 3.7. Comércio eletrônico
  - 3.7.1. A importância do comércio eletrônico
  - 3.7.2. A confiança no comércio eletrônico
  - 3.7.3. Design de uma página web de comércio eletrônico
  - 3.7.4. Estrutura de uma página web de comércio eletrônico
- 3.8. Design Responsivo e adaptável
  - 3.8.1. O que é design Responsivo?
  - 3.8.2. Diferenças entre Responsive Web Design e Mobile First Web
  - 3.8.3. Vantagens do design Responsivo
  - 3.8.4. Elementos a considerar para um website responsivo
- 3.9. Design de experiências
  - 3.9.1. Para onde se dirigirá o web design?
  - 3.9.2. Tipos de experiências
  - 3.9.3. Fases de uma experiência
  - 3.9.4. Design de emoções
  - 3.9.5. Design de experiências em imagem corporativa
- 3.10. Projeto do web design
  - 3.10.1. Apresentação e explicação do projeto
  - 3.10.2. Em busca de ideias: pessoas, cenários, histórias, etc.
  - 3.10.3. Arquitetura da informação
  - 3.10.4. Prototipagem e avaliação
  - 3.10.5. Apresentação de projetos



*Matricule-se neste programa e torne-se um excelente profissional, proporcionando um trabalho de qualidade à sua empresa"*

# 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 aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. 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 curso, 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 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online de língua espanhola do mundo.*

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.



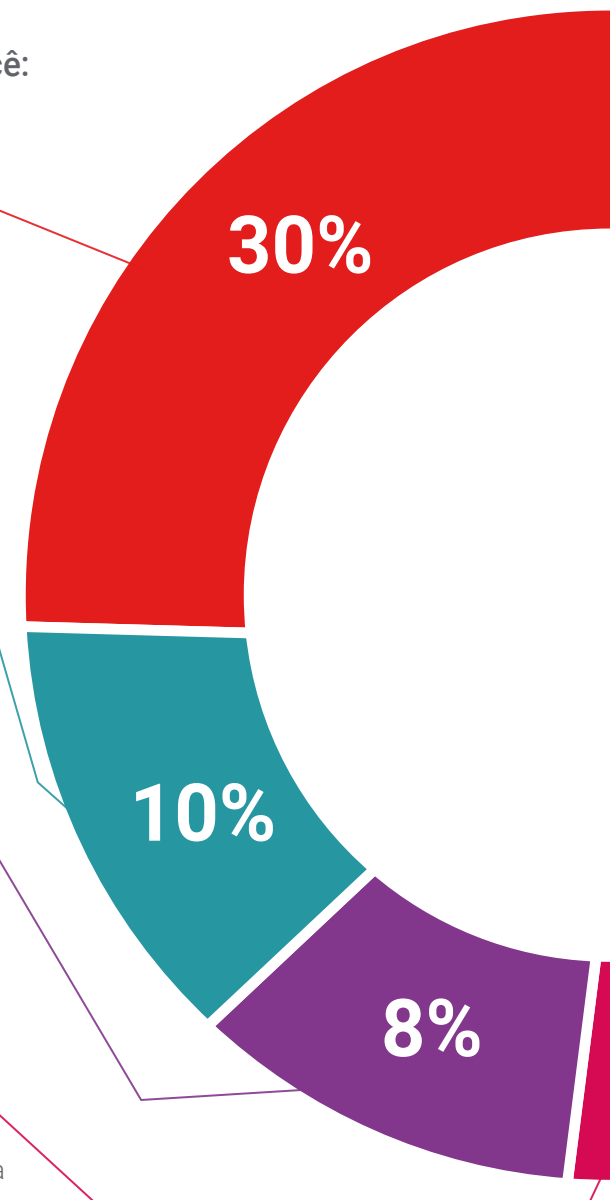
#### Práticas de habilidades e competências

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 Web Design garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado Próprio 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 Web Design** 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 Web Design**

N.º de Horas Oficiais: **450 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 compreensão  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sustentabilidade

**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Web Design

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

# Programa Avançado Web Design

