

Curso de Especialização

Design Gráfico para Videojogos





Curso de Especialização Design Gráfico para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-design-grafico-videojogos

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 18

05

Certificação

pág. 26

01

Apresentação

Quando se fala de um videojogo que causou um grande impacto, um dos elementos mais frequentemente destacados é o seu aspeto visual. Os jogadores e os adeptos em geral resumem-no numa palavra: gráficos. Os gráficos são um aspeto fundamental dos videojogos. É por isso que as grandes empresas fazem todos os esforços para ter os melhores especialistas no seu design. Mas para se tornar num especialista é preciso ter a preparação adequada, que não se obtém em qualquer lado. Esta especialização oferece aos seus alunos todos os conhecimentos em gráficos de videojogos para se tornarem profissionais procurados pelas melhores empresas do mundo.



“

*Desenhe gráficos ao nível dos melhores
videojogos do futuro”*

O design gráfico é uma das tarefas mais essenciais no processo de criação de um videogame. Os gráficos determinarão, em grande medida, a qualidade visual do trabalho em questão, razão pela qual as empresas têm o maior cuidado com eles e, para isso, procuram contar com os melhores profissionais do mundo.

No entanto, o design gráfico é uma disciplina muito complexa e não é fácil encontrar especialistas na área, pelo que este Curso de Especialização em Design Gráfico para Videogames é a solução perfeita para todos aqueles que desejam tornar-se em especialistas com grande procura na indústria.

Os conteúdos e a abordagem desta especialização fazem dela a melhor forma de aceder a uma grande empresa do setor dos videogames graças à atenção dada ao desenho preliminar, para depois fazer a sua conversão em 2D e 3D, compreender os princípios da animação e criar gráficos em movimentos que se adaptam a qualquer tipo de projeto.

Este **Curso de Especialização em Design Gráfico para Videogames** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design de Videogames
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ A sua ênfase especial nas metodologias inovadoras
- ◆ As lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Graças a este Curso de Especialização, poderá conceber gráficos de alta qualidade”

“

*Pense nos seus videojogos favoritos:
poderá criar gráficos como esses”*

O corpo docente do Curso de Especialização inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta especialização, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A estrutura desta especialização centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o Curso de Especialização. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

*A indústria precisa de pessoas
talentosas como você.*

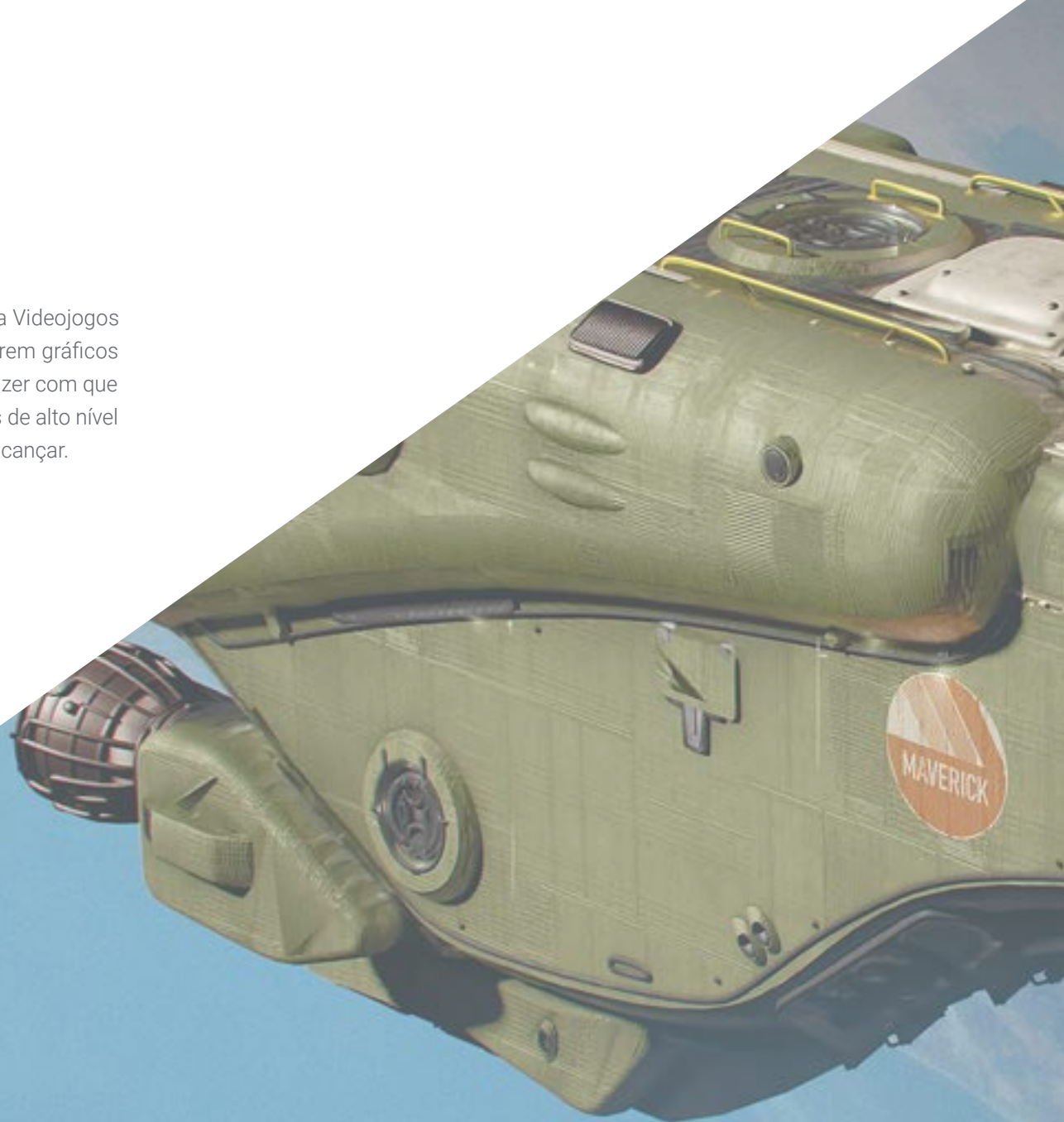
*As suas empresas preferidas
vão querer contar consigo.*



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Especialização em Design Gráfico para Videojogos é fornecer aos alunos as melhores competências e ferramentas para criarem gráficos ao nível das melhores empresas do mundo. Assim, o objetivo da TECH é fazer com que os seus alunos tenham as mais altas aspirações e, por isso, oferece cursos de alto nível que os ajudam a atingir os seus objetivos, por mais difíceis que sejam de alcançar.





“

*Alcance todos os seus objetivos profissionais
com este Curso de Especialização”*



Objetivos gerais

- ◆ Estudar a perspectiva do desenho e os diferentes métodos de enquadramento das figuras humanas e animais
- ◆ Analisar a forma como a luz, a cor, as texturas e o movimento afetam a qualidade do trabalho gráfico
- ◆ Aprender a compor corretamente ambientes realistas e visualmente apelativos
- ◆ Explorar os diferentes recursos gráficos digitais, bem como os suportes digitais mais utilizados
- ◆ Aprofundar conhecimentos sobre o design de personagens e cenários para videojogos
- ◆ Construir um portfólio profissional que capte e mostre todas as capacidades do aluno
- ◆ Obter um domínio geral do programa After Effects
- ◆ Compreender os elementos que compõem os gráficos em movimento
- ◆ Adquirir competências na utilização das diferentes ferramentas utilizadas no design de gráficos em movimento
- ◆ Saber como importar e exportar ficheiros corretamente



Não espere mais: este Curso de Especialização é o que estava à procura"





Objetivos específicos

Módulo 1. Expressão gráfica e artística

- ◆ Conhecer a teoria e a harmonia da cor para saber como é percebida
- ◆ Desvendar todos os elementos que compõem um bom cenário para videogames
- ◆ Compreender a utilização de diferentes ferramentas de software para criar e retocar imagens e estruturas volumétricas, com especial ênfase no Adobe Photoshop
- ◆ Diferenciar entre o design de uma personagem e cenário de cartoon e o de uma personagem e cenário realistas

Módulo 2. Animação 2D

- ◆ Aplicar os meios disponíveis para o desenvolvimento da animação 2D
- ◆ Compreender os princípios de proporção na representação artística animada de modo a compreender que a animação é um meio que proporciona liberdade temática
- ◆ Otimizar a utilização dos recursos para atingir os novos objetivos planeados

Módulo 3. Gráficos em movimento

- ◆ Efetuar tarefas de pós-produção digital com software de composição digital multicamada e de edição de vídeo digital
- ◆ Traduzir uma ideia desde a sua conceção inicial através de desenhos preparatórios e utilizar ferramentas, filtros e efeitos na produção de originais gráficos
- ◆ Atuar eficazmente como membro de uma equipa criativa, cumprindo os objetivos de tarefas complexas
- ◆ Desenvolver uma vasta gama de ideias para contribuir para a equipa criativa

03

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Especialização em Design Gráfico para Videojogos foi criado para transmitir os melhores conhecimentos sobre esta matéria, ajudando os alunos a atingir os seus objetivos profissionais. Assim, este Curso de Especialização oferece aos seus alunos conteúdos especializados em expressão gráfica e artística, animação 2D e gráficos em movimento para que possam realizar um processo de aprendizagem completo e abrangente que os levará a trabalhar nas melhores empresas do mundo.





“

Estes conteúdos farão de si um grande especialista”

Módulo 1. Expressão gráfica e artística

- 1.1. Desenho e perspetiva
 - 1.1.1. Desenho à mão livre ou esboço. Importância do esboço
 - 1.1.2. Perspetiva e métodos de representação espacial
 - 1.1.3. Proporções e métodos de ajuste: a figura humana
 - 1.1.4. Proporções e métodos de ajuste: a figura animal
- 1.2. Luzes e cor
 - 1.2.1. Claro-escuro: luz e sombra
 - 1.2.2. Teoria da cor e pintura. Como é que a cor é percebida?
 - 1.2.3. Ferramentas plásticas para criar contrastes
 - 1.2.4. Harmonia de cores. Tipos de harmonia de cores
- 1.3. Texturas e movimento
 - 1.3.1. Texturas e métodos de representação de materiais
 - 1.3.2. Análise de obras texturadas
 - 1.3.3. Representação de ações e movimentos
 - 1.3.4. Análise de obras em movimento
- 1.4. Composição
 - 1.4.1. Aspectos estruturais da imagem: o ponto, a linha e o plano
 - 1.4.2. Leis da Gestalt
 - 1.4.3. Operações formais: desenvolvimento da forma a partir de conceitos
 - 1.4.4. Ritmo, estrutura, escala, simetria, equilíbrio, tensão, atração e agrupamento
 - 1.4.5. Padrões
- 1.5. Abordagem do ambiente iconográfico digital
 - 1.5.1. Introdução
 - 1.5.2. Verificação do campo gerador da iconografia digital
 - 1.5.3. Adoção de novos arquétipos iconográficos digitais
 - 1.5.4. A estética e a função como conceitos derivados da utilização da máquina
- 1.6. Análise de recursos gráficos digitais. Imagem de síntese
 - 1.6.1. Tipologias iconográficas digitais: imagens recicladas e imagens sintéticas
 - 1.6.2. Formatos de ficheiros gráficos digitais
 - 1.6.3. Formas bidimensionais. Análise de software de criação e retoque de imagens
 - 1.6.4. Formas tridimensionais. Análise de software para a criação de estruturas volumétricas
 - 1.6.5. Estruturas gráficas 3D. Introdução. Estruturas de arame
 - 1.6.6. Dispositivos para visualização e interação com aplicações multimédia
 - 1.6.7. Terminologia atribuída ao setor onde a imagem digital é enquadrada
- 1.7. Expressão artística em suporte digital: gráficos em Adobe Photoshop
 - 1.7.1. Instalação e introdução ao Adobe Photoshop
 - 1.7.2. Ferramentas básicas do Adobe Photoshop
 - 1.7.3. Análise e aprendizagem do Adobe Photoshop
 - 1.7.4. Utilização de ferramentas digitais no trabalho gráfico para a criação de videojogos
- 1.8. Cenários e ambientes para videojogos
 - 1.8.1. Cenas e ambientes cartoon
 - 1.8.2. Análise da composição
 - 1.8.3. Cenários e ambientes realistas
 - 1.8.4. Análise da composição
- 1.9. Personagens para videojogos
 - 1.9.1. Personagens *cartoon*
 - 1.9.2. Análise da composição
 - 1.9.3. Personagens realistas
 - 1.9.4. Análise da composição
- 1.10. Apresentação de um portfólio profissional
 - 1.10.1. Abordagem
 - 1.10.2. Metodologia
 - 1.10.3. Software para criação de documentos
 - 1.10.4. Estudo analítico de portfólios profissionais

Módulo 2. Animação 2D

- 2.1. O que é a animação?
 - 2.1.1. História da animação
 - 2.1.2. Pioneiros da animação
 - 2.1.3. Animação 2D e 3D
 - 2.1.4. É necessário saber desenhar?
- 2.2. O animador e o seu papel na produção
 - 2.2.1. Lugares no departamento: Júnior, Médio, Sênior
 - 2.2.2. Animador principal, supervisor e diretor
 - 2.2.3. Etapas de supervisão numa produção
 - 2.2.4. Critérios de qualidade
- 2.3. Leis físicas
 - 2.3.1. Ímpeto
 - 2.3.2. Fricção
 - 2.3.3. Gravidade
 - 2.3.4. Inércia
- 2.4. Ferramentas de animação
 - 2.4.1. *Timeline*
 - 2.4.2. *Dopesheet*
 - 2.4.3. *Curve Editor*
 - 2.4.4. Utilização dos rigs
- 2.5. Metodologia de animação
 - 2.5.1. *Graph Editor*: curvas e tipos de curvas
 - 2.5.2. *Timing e Spacing*
 - 2.5.3. *Overshoots*
 - 2.5.4. *Stepped e Spline*
 - 2.5.5. *Parents e Constraints*
 - 2.5.6. Gráficos e *Inbetweens*
 - 2.5.7. Poses extremas e *Breakdowns*
- 2.6. Os 12 princípios da animação
 - 2.6.1. *Timing*
 - 2.6.2. *Squash e Stretch*
 - 2.6.3. *Slow In e Slow Out*
 - 2.6.4. *Antecipação*
 - 2.6.5. *Overlap*
 - 2.6.6. Arcos
 - 2.6.7. *Pose to Pose e Straight Ahead*
 - 2.6.8. Pose
 - 2.6.9. Ação secundária
 - 2.6.10. *Staging*
 - 2.6.11. Exagero
 - 2.6.12. *Appeal*
- 2.7. Conhecimentos anatómicos e o seu funcionamento
 - 2.7.1. Anatomia humana
 - 2.7.2. Anatomia animal
 - 2.7.3. Anatomia de personagens cartoon
 - 2.7.4. Quebrar as regras
- 2.8. Poses e silhuetas
 - 2.8.1. Importância da localização
 - 2.8.2. Importância da pose
 - 2.8.3. Importância da silhueta
 - 2.8.4. Resultado final. Análise da composição
- 2.9. Exercício: bola
 - 2.9.1. Forma
 - 2.9.2. *Timing*
 - 2.9.3. *Spacing*
 - 2.9.4. Peso
- 2.10. Exercício: ciclos básicos e dinâmica corporal
 - 2.10.1. Ciclo de marcha
 - 2.10.2. Ciclo de marcha com personalidade
 - 2.10.3. Ciclo de corrida
 - 2.10.4. Parkour
 - 2.10.5. Pantomima

Módulo 3. Gráficos em movimento

- 3.1. Introdução ao After Effects
 - 3.1.1. O que é o After Effects e para que serve? Exemplos ilustrativos
 - 3.1.2. Definições de projeto e interface
 - 3.1.3. Definições de composição, pincéis e janelas
 - 3.1.4. Definir o fluxo de trabalho: criar um projeto básico
 - 3.1.5. Questões prévias de vídeo
 - 3.1.6. Profundidade de cor, formatos de ecrã, compressão de áudio e vídeo
- 3.2. Noções básicas do After Effects
 - 3.2.1. Importação
 - 3.2.2. Ferramentas básicas. Tipos e opções de camadas
 - 3.2.3. Propriedades de transformação e origem das coordenadas
 - 3.2.4. Exportação básica H264
- 3.3. Pincéis e espaço 3D
 - 3.3.1. Painéis de pincel e efeito de pintura
 - 3.3.2. Borracha, pincel de clonagem, pincel de rotoscopia
 - 3.3.3. Ativar o espaço 3D. Vistas para trabalhar em 3D
 - 3.3.4. Propriedades do material e de transformação
 - 3.3.5. Luzes e câmaras. Controlo da câmara
 - 3.3.6. Ferramenta de câmara unificada. Visualização personalizada
 - 3.3.7. Texto 3D: extrusão de texto. *Raytracing*
 - 3.3.8. Ponto de fuga e projeção da câmara
- 3.4. Texto e transparências
 - 3.4.1. Ferramenta de texto
 - 3.4.2. Estilos de camadas
 - 3.4.3. Animadores, intervalos e seletores
 - 3.4.4. Predefinições de animação de texto
 - 3.4.5. Canal alfa: matrizes alfa e preservação de transparências
 - 3.4.6. Painel de controlo da transferência: *Track Mate*, modos de fusão, manter a transparência subjacente
 - 3.4.7. Incrustações por luminosidade
- 3.5. Máscaras e camadas de forma
 - 3.5.1. Ferramentas de criação e edição de máscaras
 - 3.5.2. Camadas de forma
 - 3.5.3. Converter texto e gráficos em camadas de forma ou máscaras
 - 3.5.4. Máscaras como trajetórias
 - 3.5.5. Efeitos que funcionam com máscaras: traço, rabisco
- 3.6. Animação
 - 3.6.1. *Keyframes*. Tipos
 - 3.6.2. Trajetórias
 - 3.6.3. Gráfico de curvas
 - 3.6.4. Converter áudio em *keyframes*
 - 3.6.5. Parentalidade e pré-composições
 - 3.6.6. Técnicas de animação alternativas: *Loops*, sequenciação de camadas, ferramenta de transformação livre, esboço de movimento, deslizador
 - 3.6.7. Remapeamento do tempo
- 3.7. Efeitos e croma
 - 3.7.1. Aplicação de efeitos
 - 3.7.2. Exemplos de efeitos
 - 3.7.3. Correção de cor
 - 3.7.4. *Croma Key: Keylight*
- 3.8. Estabilizador
 - 3.8.1. Estabilizador clássico
 - 3.8.2. Estabilizador de deformação
 - 3.8.3. Opções de rastreio
 - 3.8.4. Estabilizadores de posição, rotação e escala

- 3.9. *Tracking* e expressões
 - 3.9.1. Rastreio de posição e rotação. Perspetiva
 - 3.9.2. Rastreio com sólidos, camadas de ajuste e objetos nulos
 - 3.9.3. Track 3D. Incorporação de logótipos, texto ou imagens no espaço 3D
 - 3.9.4. Mocha AE
 - 3.9.5. Expressões: *Time*
 - 3.9.6. Expressões: *Loop out*
 - 3.9.7. Expressões: *Wiggle*
- 3.10. Exportação
 - 3.10.1. Definições de exportação: formatos e codecs mais comuns para edição e visualização I
 - 3.10.2. Definições de exportação: formatos e codecs mais comuns para edição e visualização II
 - 3.10.3. Definições de exportação: formatos e codecs mais comuns para edição e visualização III
 - 3.10.4. Guardar projetos completos: recolher ficheiros e cópias de segurança

“

Não encontrará um Curso de Especialização melhor para se especializar em design gráfico para videojogos”



04

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A 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 tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“ *O nosso programa prepara-o 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, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação.

Ao longo de 4 anos, será confrontado com múltiplos casos reais. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



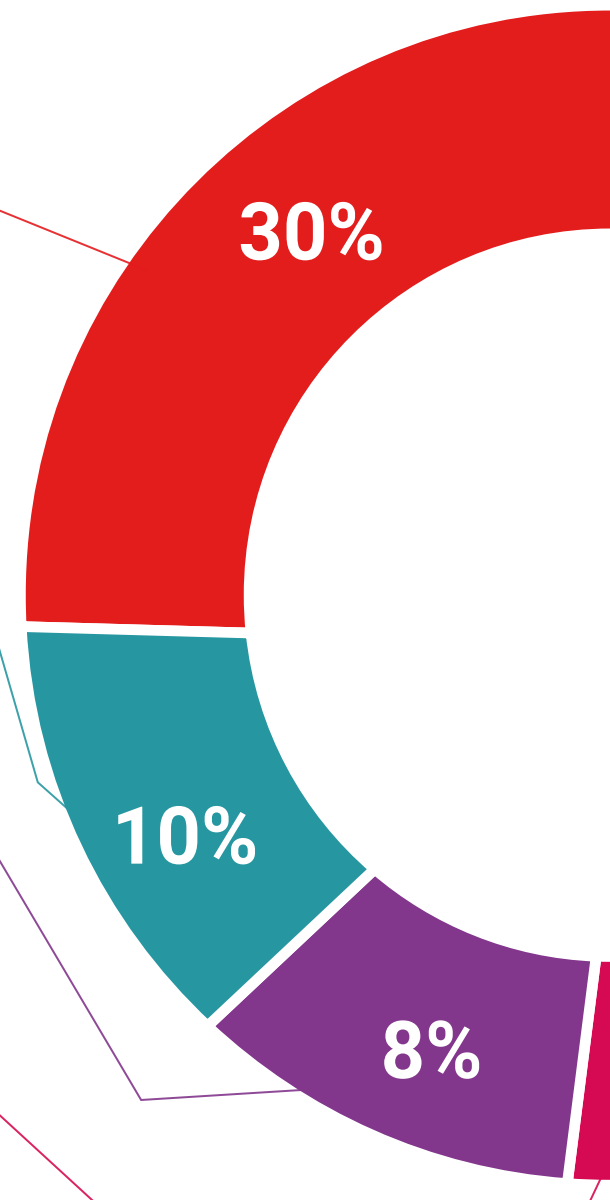
Práticas de aptidões e competências

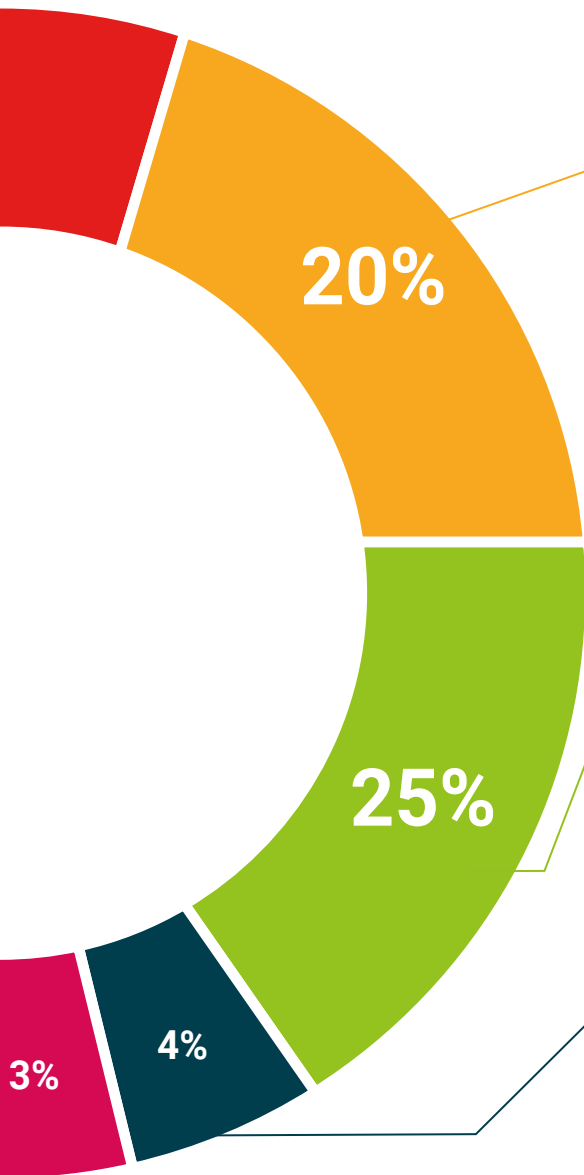
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



05

Certificação

O Curso de Especialização em Design Gráfico para Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso de Especialização emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Especialização em Design Gráfico para Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Design Gráfico para Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **18**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH Universidade Tecnológica 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 sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso de Especialização Design Gráfico para Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização

Design Gráfico para Videojogos

