

DESIGN GRÁFICO

DURAÇÃO	DATAS	HORÁRIO	PARTICIPANTES
290h + Estágio	outubro 2021 a julho 2022	T1: 2ª, 4ª e 6ª 13h30 - 16h30 T2: 2ª, 4ª e 6ª 16h45 - 19h45 (reposições de aulas às 3ª e 5ª no mesmo horário)	14 (mínimo 8)

CURSOS

A necessidade de competências em design gráfico e de comunicação tem vindo a alargar-se dos designers profissionais para outros profissionais que precisam de alargar as suas valências, nomeadamente estudantes e profissionais de arquitetura, artes visuais, design de equipamento e interiores, marketing e comunicação, artes gráficas, etc. Esta formação é intensiva, prática e atualizada em relação às principais áreas de necessidade do mercado.

| A QUEM SE DESTINA

A todos os estudantes e profissionais com vocação criativa visual que queiram trabalhar em design gráfico e de comunicação.

| OBJETIVOS

Desenvolver competências criativas e técnicas em design gráfico.
Saber conceber, executar e apresentar projetos de design gráfico para o mercado.

| SAÍDAS PROFISSIONAIS

Empresas e *ateliers* de design, empresas de artes gráficas, agências de publicidade, comunicação e relações públicas, agências e empresas de conteúdos e digitais, departamentos de comunicação e marketing de empresas, autarquias e outras organizações. Designer gráfico freelancer. Muito boas saídas profissionais.

| CONTEÚDOS DO CURSO

FUNDAMENTOS DE DESIGN E TIPOGRAFIA (30h)

O que é Design Gráfico. Princípios de *layout*: elementos do *layout*. Princípios de composição: balanço, tensão, hierarquia, harmonia, repetição. Proporção: simetria e assimetria. Grelhas. Entender a cor. Evolução histórica da tipografia. Comunicação e simologia através da tipografia. Anatomia e desenho tipográfico. Tipos, famílias e classificações. Aplicações e especificidades em trabalhos gráficos. Direitos de autor. Dimensões, proporcionalidade e espaçamentos. Diferenças da tipografia para impressão e para ecrã. Exercícios práticos de aplicação e utilização de tipografia.

ILUSTRAÇÃO E PÓS PRODUÇÃO FOTOGRÁFICA (33h)

Imagens vectoriais. Ilustração, infographics e design. Ilustração digital. Adobe Illustrator CC: documentos; *artboards*; *layers*; desenho de objectos; transformação de objectos; cor; tipos de linhas e enchementos; *pentool*; trabalho com texto; painéis; imagens *raster* e Illustrator. Exportação e entrega de ilustração vetorial. Impressão. Exercícios práticos de criação de imagens vectoriais e de ilustração.
Imagens rasterizadas, modelos de cor, dimensão da imagem, resolução e profundidade de pixel, formatos de ficheiros. Tecnologias base da fotografia digital. Pós-produção fotográfica e tratamento de imagens: ficheiros e preparação da imagem, correção cromática e tonal, *layers*, recortes, efeitos e retoques/reconstituição. Exercício prático de pós-produção fotográfica com Photoshop.

PRODUÇÃO GRÁFICA (21h)

Pré-impressão: circuito convencional e digital, quadricomia e pantones, provas de cor.
Processos de impressão: impressão convencional, a flexografia, a litografia offset, a rotogravura, a serigrafia e a impressão digital. Materiais de impressão e acabamentos: o papel, as tintas, o cortante, as dobras e vincos, as encadernações, vernizes e plastificações, o cunho ou relevo e estampagem a quente, etc.. Planeamento, custos e orçamento. Preparação dos documentos para a gráfica. Visita a empresa de artes gráficas.

BRAND IDENTITY (54h)

Branding (identidade e marca): significado, funções e valor da identidade das organizações e marcas, percepção e simbologia na relação com o consumidor. Pensar visualmente a marca. Estratégia e posicionamento da identidade gráfica. Design de logótipo: relação com o cliente; processo de exploração; processo de design; apresentações e *redesigns*. Desenvolvimento criativo de imagem a partir de logotipo e identidade: escrita figurativa e alfabética, anatomia da letra, famílias e tipos, expressividade, espaçamento, símbolos, signos e sinais, utilização da cor, exploração de conceitos gráficos, logótipo e símbolo, manual de normas gráficas e aplicações diversas. Design gráfico nas embalagens: normas, planificação e layouts e preparação para gráfica
Exercício prático de criação e reformulação de logótipos, incluindo manual de normas e aplicações.

EDITORIAL (45h)

O mercado editorial e os diversos formatos e meios. Relação do Design com o conceito e estilo editorial. Elementos de paginação: grelhas, legibilidade, layout, hierarquia, articulação do texto com a imagem, livros de estilo (conceito, normas, aplicações e infracções).

Adobe InDesign CC: documentos; páginas; texto; elementos gráficos e imagens; objectos; *frames*; *paths*; cor; tabelas; *styles*; estilos de formatação. Exportação de documentos. Impressão. Adicionar interactividade a documentos. Exercícios práticos de paginação para revista física.

PUBLICIDADE (36h)

O mercado publicitário: principais profissionais e relações. Os criativos: diretor criativo, copywriter, art director e designer. Desenvolvimento criativo: pesquisa, brainstorming, métodos e técnicas criativas, exploração de conceitos gráficos. Elementos gráficos: fotografia, ilustração, *packshot*, assinaturas e textos. Exercício de criação de uma pequena campanha publicitária como Art Director, em diversos formatos (incluindo digitais). Pequeno exercício de descritivo criativo para curso de fotografia (módulo de publicidade).

MOTION (39h)

Motion Graphics: design em movimento. *Case Studies*. Compreender os conceitos fundamentais: *layers* e *keyframes*. Criação e configuração de composições. Importação de vários tipos de elementos gráficos. Introdução à animação de elementos. Trabalhar os *keyframes* no *graph editor*. Animar elementos e *layers* no espaço 3D. Animação com relações de parentesco entre objetos. Animar com recurso ao áudio. Edição de linhas de animação. Animação de texto. Utilização de ficheiros Photoshop como projetos. Criação de elementos: *shapes*, texto, sólidos. Criação e utilização de máscaras. Aplicação de efeitos. Utilizar composições dentro de composições: o pre-compose. *Rendering*. Exercício de criação de peça de Motion Graphics, em interação com alunos de cursos de produção (festival world academy ou talkshow).

ESTÁGIO CURRICULAR

Estágio em contexto real de trabalho, com período mínimo de 160h e máximo de 480h (1 a 3 meses). Sujeito a avaliação prévia positiva (10 em escala 0-20) na componente académica do curso. Datas dos estágios a marcar entre Julho e Dezembro de 2022. Todos os estágios incluem orientador na entidade acolhedora.

| FORMADORES

Bruno Sousa, Motion Designer
Conceição Barbosa, Produtora Gráfica
João Gonçalves, Digital and Interactive Developer
Jorge Coelho, Diretor Criativo
Patrícia Sobral, Designer
Paulo Arraiano, Designer e artista visual
Paulo Silva, Designer
Susana Antão, Designer e Ilustradora
+ convidados do mercado

WEB (42h)

O funcionamento da Web: clientes e servidores. Tecnologias *front-end* e tecnologias *back-end*.

Os standards Web: W3C e ECMA International.

User Experience: entender o utilizador; interação homem-máquina. Design consistente; standard design; estruturas de navegação; estruturas de organização de conteúdo; arquitetura de informação; navegação progressiva. Boas práticas de utilização de menus e sub-menus. Ferramentas de pesquisa. Prototipagem rápida. Prototipagem em papel e softwares para prototipagem.

Editores de código. Brackets, Sublime, Atom, entre outros.

Entender a função do HTML: a estrutura da página. Análise da estrutura de documento HTML. HTML: sintaxe básica e elementos principais. *Headings*; parágrafos; quebras de linha; texto; imagens. Elementos de estruturação: *nav*; *article*; *section*; *aside*; *div*. Ligações para elementos na página e para elementos exteriores. Criação e configuração de listas.

Entender a função do CSS: o controlo visual de uma página e função dos *selectors*. Prática de utilização dos vários seletores CSS: texto; *floats*; cor; margens; posição de elementos; *layout*, entre outros. Exercícios práticos de web design.

MASTERCLASS

O curso inclui ainda uma Masterclass com um Profissional de referência no mercado.

FORMAÇÃO EXTRA

Os alunos deste curso são pontualmente convidados a participar em um ou mais eventos da escola ou de parceiros.

FORMAÇÃO INTERCURSOS

Todos os alunos e cursos da escola interagem, pelo menos uma vez, com outro curso. Estimulando assim o trabalho em equipa e dando uma experiência ainda mais real de mercado.

| ESPAÇO E EQUIPAMENTOS

Sala com um computador por aluno, LCD e Internet. Software Illustrator, Photoshop, Indesign e After Effects. Pads gráficos, impressora, scanner e pantones. Acesso para exercícios do curso ao estúdio de fotografia e vídeo com câmaras DSLR.

| PARCEIROS PRINCIPAIS

5002

Active Media

Altice Arena

Angry Ventures

Blue Ticket	Freemantle	Oskar& Gaspar	SP Televisão
Canal 11	Fullsix	Others	Sporting TV
Canal Q	Hi-Interactive	Panavideo	The Hotel
Clube Criativos de Portugal	IF Comunicação	Plural	TVI
Cofina Media	Impresa Publishing	Post United	Toxiin
Coral	JWT	Productized	Waynext
Europalco	LisbonLabs	RTP	Wy Group
Excentric Grey	Mindshaker	Shift Thinkers	+ outros no site
Expresso	Moda Lisboa	Shine Iberia	
Fashion Studio	Música no Coração	SIC	
	Observador	Social Animals	

| PRÉMIOS

Os melhores alunos são premiados no final de cada ano com ações de formação ou disponibilidade de meios de produção.

| BOLSAS

Todos os anos a World Academy abre vagas para estágios internos, na modalidade de troca por curso, para alunos com bom perfil, mas que comprovem dificuldades financeiras sérias.

| MODALIDADE DA FORMAÇÃO

Inicial

| UTILIZAÇÃO DE MEIOS

Os alunos poderão solicitar espaços e meios extra-aulas mediante disponibilidade e capacidade de uso.

| INSCRIÇÃO

75€ de 3 de maio a 30 de junho de 2021
150€ a partir de 1 de julho de 2021

| PREÇOS

3.100€
Pronto Pagamento 2.790€ (10% desconto)
6 meses x 506,33€ (2% desconto)
12 meses x 258,33€

| DESCONTOS

EX ALUNOS, FORMADORES WA, PARCEIROS OU 2 CURSOS, CONSULTAR SECRETARIA.

NOTA: As modalidades de pagamento apresentadas são válidas para cidadãos da União Europeia, os cidadãos de fora da UE deverão contactar a secretaria para receber mais informações.

| CANDIDATURA

Marcação de entrevista para orientação e seleção.
Apresentação de currículo, ficha de candidatura e portfolio criativo (fotografia, ilustração, desenho ou outro).
Conhecimentos mínimos de Photoshop e Illustrator.
Mínimo de 17 anos à data da candidatura.
Mínimo 12º ano de escolaridade ou percurso académico/profissional relevante para o curso.

| PROCESSO DE INSCRIÇÃO

Depois de aprovação em entrevista é necessário:
- Leitura e aceitação escrita do Regulamento e do Contrato.
- Entrega de cópia do certificado de habilitações, apresentação do cartão de cidadão, fotografia "tipo passe" e comprovativo de morada.

| CONDIÇÕES GERAIS

As condições de funcionamento e organização da formação, deveres e direitos do aluno, entre outras regras e procedimentos, devem ser consultados no Regulamento da World Academy. A leitura e aceitação dos termos do mesmo são obrigatórias antes do ato de inscrição.

CURSOS RELACIONADOS

[FRONT END DEVELOPMENT](#) | [MOTION GRAPHICS](#) | [FASHION DESIGN](#) | [FOTOGRAFIA](#) | [DIGITAL MARKETING](#) | [CENOGRAFIA PARA IMAGEM E ESPETÁCULO](#)