

WEB & MOTION DESIGN

UI/UX, FRONT END E MOTION GRAPHICS

DURAÇÃO	DATAS	HORÁRIO	PARTICIPANTES
280h (270h c/ formador) + Estágio 160 a 480h	outubro 2024 a julho 2025	3ª e 5ª 19h00-23h00	14 (mínimo 8)

NOTA | Aulas de reposição às seg, qua e sex no mesmo horário; masterclasses pontuais em dias e horas diferentes

CURSOS
2024
2025

Porquê o curso de WEB & MOTION DESIGN da WORLD ACADEMY?
Porque, além de formadores do mercado e estágio incluído com 100% de colocação, este curso inclui projetos reais em interação com outros cursos e áreas complementares.

| A QUEM SE DESTINA

A todos os interessados, que já tenham tido algum contacto com computação gráfica e programação.

| OBJETIVOS

Formar Web Designers, com competências em UI/UX, Front End Development e Motion Graphics.

| SAÍDAS PROFISSIONAIS

Web Designers, Motion Designers, UI/UX Designers e Front End Developers para: agências digitais, agências de comunicação e publicidade, empresas e marcas online ou com forte presença digital, e ainda, como freelancer. **Excelentes saídas profissionais.**

| CONTEÚDOS

MOTION (32h)

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.. Criação e utilização de máscaras. Aplicação de efeitos. Utilizar composições dentro de composições.

Projeto individual de criação de vídeo em Motion Graphics, com briefing real e para portfolio.

USER INTERFACE E USER EXPERIENCE (28h)

Funções em Front-End: designer front-end; designer UX (UserExperience); designer UI (Interação); Motion Graphics designer; estratégia de conteúdos; programador back-end; especialista CMS (Wordpress, Drupal, Joomla, entre outros). 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 submenus. Ferramentas de pesquisa na página.

UI e UX: Prototipagem rápida. Prototipagem em papel e softwares para prototipagem. Prática de UI e UX com Figma.

criação com HTML5 e CSS (32h)

HTML: Evolução do HTML, Roadmap Backend/Frontend, Estrutura HTML, Elementos e atributos, Elementos de texto, Listas, Hiperligações, Imagens, Tabelas, Formulários, Elementos multimédia, Elementos semânticos, Acessibilidade, Boas práticas. CSS: Evolução CSS, Utilizar CSS, Sintaxe e boas práticas Selectores, Unidades, Cores, Tipografia, Links e botões, Backgrounds e Gradients, Borders e Shadows, Box mode, Display, Elementos de navegação, Position, Transform, Transition, Animation, Máscaras, Novos Métodos de layout, Flex, Novos Métodos de layout, Grid, Pré-processadores de CSS, O futuro do CSS e passos seguintes.

RESPONSIVE WEB DESIGN: HTML5, CSS E BOOTSTRAP (40h)

- Evolução do design web
- Conceito Adaptive design e Mobile First
- Imagens responsivas
- @Media Queries
- Funções lógicas
- Macro e micro Layouts
- Tipografia Responsiva
- SVG e iconografia
- User preferences

- Frameworks CSS
- Colocar um site online
- Introdução aos conceitos fundamentais de tecnologias web, modelo cliente-servidor
- Hosting, domínios, DNS, FTP, directórios em server

SISTEMAS DE GESTÃO DE CONTEÚDOS: WORDPRESS (28h)

Os principais CMS do mercado: Wordpress; Drupal; Joomla.
Domain e hosting. A diferença entre Wordpress.com e a plataforma CMS Wordpress.
O que é PHP e MySQL? Breve introdução teórica.
Criação de Site a partir de um tema Wordpress, em interação com outro curso.

PROGRAMAÇÃO WEB COM JAVASCRIPT (40h)

História e evolução dos vários standards da linguagem. Tipos de dados.
Estruturas de decisão e repetição em javascript.
Estruturas de dados complexas; criação de propriedades e métodos.
Conceito e manipulação do DOM numa aplicação web. Trabalhar com Eventos em Javascript.
Comunicação com API's do servidor através de chamadas assíncronas em AJAX e manipulação de dados em formato JSON; utilização de "Promises".
Gerir erros em Javascript, debug de aplicações.
Filtrar, ordenar e pesquisar numa estrutura de dados em JS; utilização de métodos de Arrays e Objectos em ES5 e ES6.
Utilização de algumas Bibliotecas e API's de HTML5.
Utilização de utilitários de gestão de projetos como "Git" e "npm" ou "yarn".

WEB APPS FRAMEWORKS: REACT.JS (30h)

Bibliotecas Javascript
Estabelecer o workflow de criação React.
A sintaxe de React.
Introdução ao framework React. JSX. Componentes e propriedades.
Criação de projectos React.
Props, states e eventos.
Utilização de Apis.

Exercício prático de criação de uma Aplicação Web.

APLICAÇÕES MOBILE: REACT NATIVE (34h)

As diferentes abordagens e linguagens utilizadas na criação de aplicações mobile. A framework React Native.
De React.js para React Native.
Instalação e workflow React Native.

Criação de UI com React Native.
React Native com iOS e com Android.
Componentes, elementos, e APIs.
Planificação de uma aplicação mobile.
Exercício de criação de uma Aplicação Mobile, em interação com outro curso.

MASTERCLASSES (6h)

O curso inclui ainda, no mínimo, 2 Masterclasses com Profissionais de referência no mercado e na área do Curso.
Adicionalmente, a escola disponibiliza anualmente a cada aluno a possibilidade de participar em mais de 20 Masterclasses nas mais diversas áreas.

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

Alguns módulos de outros cursos (noutros horários e calendários) estão acessíveis aos alunos de Web & Motion para participarem em carácter demonstrativo, sem avaliação. Em Web & Motion, estes módulos são:

TECNOLOGIAS DIGITAIS (16h) (MOTION & VFX)

Tipologias de imagem: Imagens Raster (pixels) e Imagens vectoriais. A compressão de Imagem: imagens comprimidas e não comprimidas. Espaços de cor, canais de cor e canal alpha. O digital e os bits por canal. Ficheiros com outras capacidades (layers, etc). Tipologias de vídeo: Vídeo SD, HD, 2K, 4K entre outros. Vídeo interlaçado e vídeo progressivo, frame rates, A compressão em vídeo. Compressão do frame, Color Sampling, e Long GOP. A importância da data rate e da compressão no trabalho de Motion Graphics. Formatos sem compressão. Codecs mais indicados para Motion Graphics. Tecnologia HDR. As ferramentas principais do mercado de Motion Graphics. Tipos de Software e interação entre softwares. Produção e tecnologias em estúdio de gravação com integração de motion graphics e animação.

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.

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 Maio e Dezembro de 2025. Todos os estágios incluem orientador na entidade acolhedora.

ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL

Adicionalmente, a World Academy recebe regularmente Ofertas de Emprego que envia a ex alunos e dá Orientação Profissional em relação a criação de currículos e portfólios, orientações para responder a candidaturas, regras e procedimentos em estágio, entre outras necessidades dos nossos alunos.



| FORMADORES (podem variar consoante turma)

COORDENADOR PEDAGÓGICO: leonardo António
André Pires Calvário, Marketing Digital | Consultoria IT
Rui Miranda, Motion Designer
Júlio Rodrigues, UI/UX Designer
João Gonçalves, Web Designer e Programador

Paulo Figueiredo, Web Designer, UI/UX Designer
+ convidados e formadores de outros cursos em interação

| ESPAÇO E EQUIPAMENTOS

Sala de aula com 14 computadores, tv e internet.
Software: Adobe Creative Cloud, incluindo After Effects,
Photoshop, Illustrator e Figma, entre outros. Editores de
código *opensource*.

| UTILIZAÇÃO DE MEIOS

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

| PARCEIROS PRINCIPAIS

5002	Fullsix	Others	Uzina
Adsales	Gerador	Post United	Wonder/Why
APPM	Havas Group	RTP	Wy Group
Altice Arena	Hi-Interactive	Shifthinkers	Young Network Group
Angry Ventures	JWT	SIC	+ outros no site
Clube de Criativos	Lisbon Labs	Social Animals	
Excentric Grey	Mindshaker	Syone	
Expresso	Observador	TVI	

| 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.

| ENTIDADE DE CERTIFICAÇÃO

Dgert

| ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO

Presencial – Aulas com Formador e exercícios autónomos.

| INSCRIÇÃO

75€ de 2 de Maio a 31 Agosto de 2024
150€ a partir de 1 de Setembro de 2024

| PREÇOS

2.750€
Pronto Pagamento 2475€ (10% desconto)
9 meses x 305,56€
12 meses x 229,17€

| 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

1ª Etapa: Marcação de entrevista para orientação e seleção.

2ª Etapa: Envio de currículo, ficha de candidatura.

Conhecimentos mínimos de computação gráfica (em qualquer software) e de programação (html, css), até ao início do curso.

3ª Etapa: Entrevista

NOTA: Mínimo de 17 anos à data da candidatura.

12º ano de escolaridade ou percurso académico/profissional relevante para o curso.

| INSCRIÇÃO

Depois de aprovação em entrevista é necessário:

- Leitura e aceitação escrita do Regulamento e do Contrato.



- Cópia do certificado de habilitações, apresentação do cartão de cidadão, fotografia “tipo passe” e comprovativo de morada.

- Pagamento de Inscrição.

| 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

DESIGN GRÁFICO

