

# Programa Avançado

## Gestão de Indústrias Criativas



**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Gestão de Indústrias Criativas

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-gestao-industrias-criativas](http://www.techtitute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-gestao-industrias-criativas)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia

---

*pág. 20*

06

Certificado

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

A criatividade e a gestão empresarial parecem ser assuntos totalmente opostos. No entanto, no setor do design e das Indústrias Criativas, estas duas áreas estão mais estreitamente ligadas do que nunca. Como resultado, os designers procuram aumentar suas habilidades com programas que lhes permitam adquirir o conhecimento necessário para administrar suas próprias empresas ou ter acesso a cargos relevantes em empresas criativas onde eles também possam desenvolver seu lado mais inovador. Levando esta premissa em consideração, a TECH oferece um programa acadêmico completo com o qual você poderá acessar as informações mais atualizadas neste campo, o que será fundamental para seu crescimento profissional.





“

*As empresas criativas precisam de designers com amplo conhecimento de gestão empresarial que sejam capazes de levá-los aos mais altos níveis de qualidade”*

Atualmente, a criatividade e a inovação se tornaram os principais motores do progresso econômico, juntamente com a tecnologia. Desta forma, o surgimento de empresas criativas está aumentando, de modo que a demanda por novos perfis profissionais capazes de desenvolver harmoniosa e eficientemente estas ferramentas na gestão das chamadas Indústrias Criativas é constante.

Isto levou os profissionais de design a se especializarem em novas áreas que, embora aparentemente não sejam muito relevantes para suas competências, são totalmente pertinentes, especialmente quando decidem entrar neste campo criando seus próprios negócios, ou mesmo devido à necessidade de ter cargos de gestão e com profissionais com conhecimento completo em um nível criativo, proporcionando uma combinação única que fará a diferença na empresa e no mercado.

Portanto, a fim de atender à demanda por uma maior qualificação dos profissionais do setor, a TECH oferece este programa altamente especializado e adaptado às necessidades das empresas criativas. Assim, através deste programa completo, os estudantes terão a oportunidade de dominar todas as disciplinas necessárias para a gestão de empresas e organizações no novo contexto das Indústrias Criativas. O programa não se concentra apenas na gestão artística, mas visa fornecer as ferramentas para analisar as realidades econômicas, sociais e culturais em que as Indústrias Criativas estão se desenvolvendo e se transformando atualmente.

Um Programa Avançado 100% online que permitirá aos estudantes administrar seu tempo de estudo, pois não serão condicionados por horários fixos ou pela necessidade de se deslocarem para outro local físico, tendo a opção de acessar todos os conteúdos a qualquer hora do dia, equilibrando seu trabalho e vida pessoal com sua vida acadêmica.

Este **Programa Avançado de Gestão de Indústrias Criativas** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em gestão de empresas criativas
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras em gestão de empresas criativas
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*As novas tecnologias favoreceram o surgimento de empresas criativas que exigem profissionais com fortes habilidades digitais"*

“

*Saber administrar empresas criativas lhe ajudará a impulsionar sua carreira e a enfrentar o futuro de seu trabalho com garantias de sucesso”*

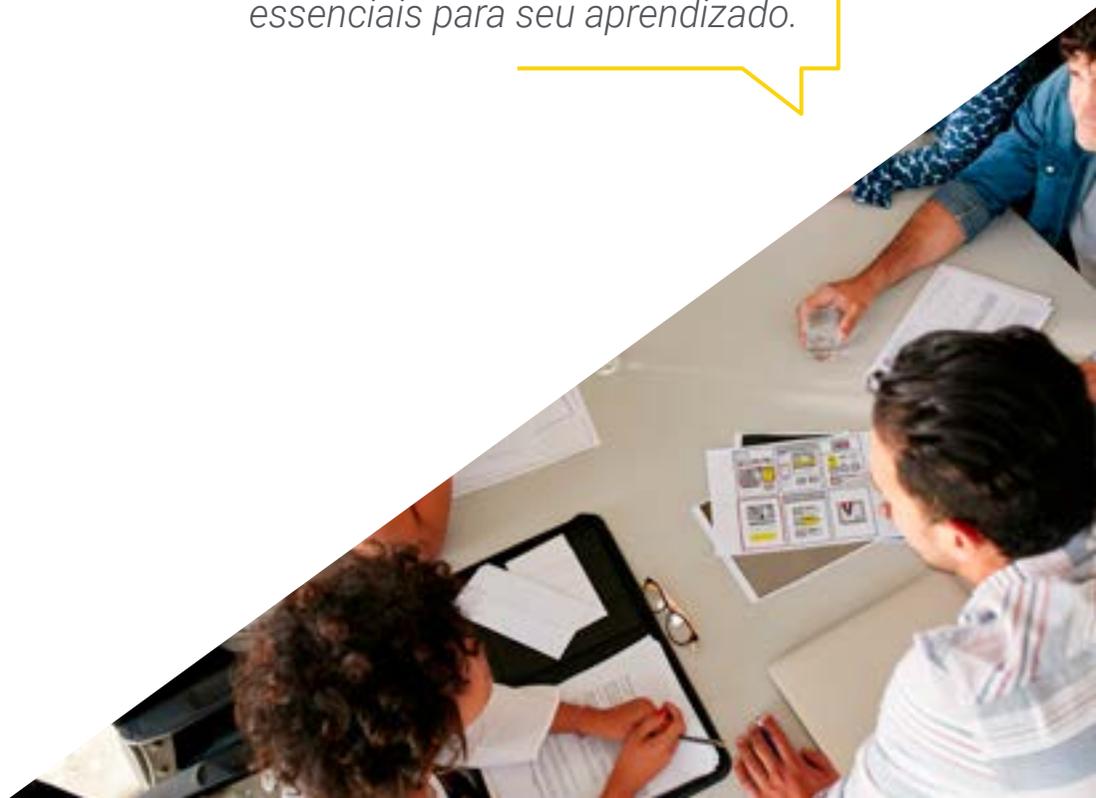
O corpo docente deste programa inclui profissionais da área de design, que trazem a experiência de seu trabalho para este programa, assim como especialistas reconhecidos de empresas líderes e universidades de prestígio.

Você poderá acessar o conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o que permitirá uma aprendizagem situada e contextual. Ou seja, um ambiente simulado que proporcionará um aprendizado imersivo programado para capacitar em situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do curso acadêmico. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo, desenvolvido por especialistas reconhecidos nesta área.

*As Indústrias Criativas estão em constante crescimento, portanto, a capacitação neste campo é essencial para alcançar cargos relevantes.*

*Ao se matricular neste Programa Avançado, você terá acesso direto a uma infinidade de recursos teóricos e práticos que serão essenciais para seu aprendizado.*



# 02

## Objetivos

O Programa Avançado de Gestão de Indústrias Criativas da TECH é um projeto destinado a designers, com o objetivo principal de proporcionar-lhes conhecimento prático do que é trabalhar neste tipo de empresa, e adquirir as habilidades específicas que lhes permitirão administrá-las com sucesso. Assim, ao final do programa, os estudantes terão uma visão geral dos ramos empresariais mais artísticos e culturais que estão incluídos neste campo, a fim de poderem se desenvolver profissionalmente neles.





“

*Trabalhar em empresas criativas requer um alto nível de capacitação, portanto este Programa Avançado lhe ajudará a adquirir as habilidades específicas”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Oferecer conhecimentos úteis para a especialização dos estudantes, lhes proporcionando habilidades para o desenvolvimento e aplicação de ideias originais em seu trabalho pessoal e profissional
- ◆ Compreender como a criatividade e a inovação se tornaram as forças motrizes da economia
- ◆ Resolver problemas em ambientes novos e em contextos interdisciplinares em gestão da criatividade
- ◆ Integrar o próprio conhecimento com o conhecimento dos demais, formulando opiniões e reflexões fundamentadas a partir das informações disponíveis em cada caso.
- ◆ Saber gestionar o processo de criação e implementação de ideias inovadoras em um determinado assunto
- ◆ Adquirir conhecimentos específicos de gestão de empresas e organizações no novo contexto das indústrias criativas
- ◆ Possuir as ferramentas para analisar as realidades econômicas, sociais e culturais em que as indústrias criativas estão se desenvolvendo e se transformando hoje
- ◆ Adquirir as habilidades necessárias para se desenvolver e evoluir seu perfil profissional, tanto no ambiente empresarial quanto no de empreendedorismo
- ◆ Adquirir conhecimentos para dirigir empresas e organizações no novo contexto das indústrias criativas
- ◆ Organizar e planejar tarefas utilizando os recursos disponíveis para executá-las em prazos determinados
- ◆ Utilizar novas tecnologias de informação e comunicação como ferramentas para capacitação e troca de experiências na área de estudo
- ◆ Desenvolver habilidades de comunicação, tanto escritas quanto orais, assim como habilidades de apresentação profissional eficaz na prática diária.
- ◆ Adquirir habilidades em pesquisa de mercado, visão estratégica, metodologias digitais e cocriação





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Proteção de produtos criativos e intangíveis no mercado atual

- ◆ Conhecer os regulamentos que afetam os produtos criativos e intangíveis, tais como a propriedade intelectual e industrial ou direito publicitário
- ◆ Aplicar as normas estudadas ao trabalho diário como gestor de empresas criativas

### Módulo 2. Gestão econômica e financeira de empresas criativas

- ◆ Entender a estrutura financeira de uma empresa criativa
- ◆ Ter conhecimentos suficientes para realizar a gestão contábil e financeira de uma empresa criativa
- ◆ Compreender como devem ser feitos os investimentos neste setor
- ◆ Saber como fixar o preço de produtos na indústria criativa

### Módulo 3. Gestão do consumidor ou usuário em empresas criativas

- ◆ Entender as novas tendências nos métodos de compra dos consumidores
- ◆ Compreender que o cliente tem que estar no centro de todas as estratégias da empresa
- ◆ Aplicar técnicas e ferramentas do *Design Thinking*
- ◆ Aplicar diferentes recursos e técnicas de pesquisa



*Alcance as qualificações necessárias para ser um diretor criativo de alto nível"*

# 03

## Direção do curso

A TECH selecionou para este Programa Avançado de Gestão de Indústrias Criativas um grande corpo docente com ampla experiência no setor, que reuniu as informações mais completas e atualizadas sobre o assunto. Professores conscientes da importância do ensino superior para melhorar suas qualificações e que dedicaram grande parte de suas vidas à pesquisa e à especialização, e que, portanto, são capazes de oferecer o melhor programa didático do mercado.





“

*O corpo docente deste Programa Avançado selecionou as informações mais completas sobre o assunto”*

## Diretor da George Bozanic e Holman G. Hurt na USC Marshall

S. Mark Young é um especialista de renome internacional que concentrou sua pesquisa no setor de entretenimento. Suas descobertas receberam vários prêmios, incluindo o Prêmio de Trajetória em Contabilidade e Gestão de 2020 da Associação Americana de Contabilidade (American Accounting Association). Ele também recebeu três prêmios por suas contribuições à literatura acadêmica nessas áreas.

Um dos marcos mais notáveis de sua carreira foi a publicação do estudo Narcisismo e Celebidades, juntamente com o Dr. Drew Pinsky. Esse texto compilou dados diretos sobre personalidades famosas do cinema e da televisão. Além disso, no artigo, que mais tarde se tornaria um livro best-seller, o especialista analisou os comportamentos narcisistas das estrelas do cinema e como eles se tornaram normalizados na mídia moderna. Ao mesmo tempo, ele abordou o impacto desses comportamentos na juventude contemporânea.

Ao longo de sua vida profissional, Young também se aprofundou na organização e no foco da indústria cinematográfica. Especificamente, ele investigou modelos para prever o sucesso de bilheteria de grandes filmes. Ele também contribuiu para a contabilidade baseada em atividades e o projeto de sistemas de controle. Em particular, sua influência na implementação de um gerenciamento eficaz baseado no Balanced Scorecard é bem conhecida.

O trabalho acadêmico também marcou sua vida profissional, e ele foi eleito para a Cátedra de Pesquisa George Bozanic e Holman G. Hurt em Negócios de Esportes e Entretenimento. Ele também lecionou e participou de programas de estudo relacionados a Contabilidade, Jornalismo e Comunicações. Ao mesmo tempo, seus estudos de graduação e pós-graduação o levaram a universidades americanas de prestígio, como Pittsburgh e Ohio.



## Sr. Mark Young

---

- Diretor da George Bozanic e Holman G. Hurt na USC Marshall, Los Angeles, EUA.
- Historiador oficial da equipe masculina de tênis da University of Southern California.
- Pesquisador acadêmico especializado no desenvolvimento de modelos preditivos para a indústria cinematográfica
- Coautor do livro Narcissism and Celebrities (Narcisismo e celebridades).
- Doutor em Ciências Contábeis pela Universidade de Pittsburgh
- Mestrado em Contabilidade pela Universidade Estadual de Ohio
- Formado em Economia pela Faculdade de Oberlin
- Membro:  
Centro de Excelência em Ensino

“

*Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo”*

## Direção



### Dra. Marga Velar

- ♦ Consultora de comunicação com especialização em moda
- ♦ CEO da *Forefashion Lab*
- ♦ Diretora de Marketing Corporativo em *SGN Group*
- ♦ Consultora de Comunicação Corporativa na *LLYC*
- ♦ Consultora de comunicação e marca *freelance*
- ♦ Responsável de Comunicação da Universidade Villanueva
- ♦ Professora em estudos universitários relacionados com Marketing
- ♦ Doutora em Comunicação pela Universidade Carlos III de Madri
- ♦ Formada em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ MBA em Gestão de Negócios de Moda pelo *ISEM Fashion Business School*



## Professores

### Sra. Carolina Eyzaguirre Vilanova

- ◆ Consultora jurídica e designer especialista em indústria criativa
- ◆ Assessora jurídica da Associação para a Autorregulamentação da Comunicação Comercial
- ◆ Assessora Jurídica para a Gestão da empresa *Eley Hawk*
- ◆ Designer para *National Geographic* e *El Mueble*
- ◆ Professora de cursos de pós-graduação universitária
- ◆ Formada em Direito, pela Universidade Pompeu Fabra de Barcelona
- ◆ Formada em Design, pela Universidade Pompeu Fabra de Barcelona
- ◆ Mestrado Oficial em Propriedade Intelectual da Universidad Pontificia Comillas
- ◆ Curso de Direito Publicitário pela Associação para a Autorregulamentação da Comunicação Comercial

### Dra. Sandra Bravo Durán

- ◆ CEO da UX na Myme
- ◆ CEO e fundadora da Ch2 Abroad & Events
- ◆ Socióloga do Observatório Turístico de Salamanca
- ◆ Consultora Digital na Everis
- ◆ Pesquisadora na Runroom
- ◆ Professora do Mestrado em Gestão de Marketing de Moda e Luxo e da Master Luxury Business Brand Management na MSMK - Madrid School of Marketing
- ◆ Doutora em Criatividade Aplicada pela Universidade de Navarra
- ◆ Formada em Sociologia pela Universidade de Salamanca
- ◆ Formada em Economia pela Universidade de Salamanca
- ◆ Mestrado Executivo em Gestão de Negócios de Moda pela Universidade de Navarra

# 04

## Estrutura e conteúdo

A TECH oferece a seus alunos, com este Programa Avançado, um conteúdo completo que foi estruturado pensando nas necessidades acadêmicas dos designers que também devem ter uma maior capacitação no campo da gestão empresarial, o que lhes permitirá ter mais sucesso em seus negócios, proporcionando uma visão estratégica para seu trabalho e melhorando sua empregabilidade futura. Com este objetivo, o programa foi estruturado visando a autoaprendizagem dos alunos.





“

*Um programa completo que lhe  
permitirá aprimorar suas habilidades  
na Gestão de Indústrias Criativas”*

## Módulo 1. Proteção de produtos criativos e intangíveis

- 1.1. Proteção legal de bens intangíveis
- 1.2. Propriedade Intelectual I
- 1.3. Propriedade intelectual II
- 1.4. Propriedade intelectual III
- 1.5. Propriedade Industrial I: Marcas
- 1.6. Propriedade Industrial II: Desenhos Industriais
- 1.7. Propriedade Industrial III: Patentes e Modelos de Utilidades
- 1.8. Propriedade intelectual e industrial: Prática
- 1.9. Direito Publicitário I
- 1.10. Direito Publicitário II

## Módulo 2. Gestão econômica e financeira de empresas criativas

- 2.1. A necessária sustentabilidade econômica
  - 2.1.1. A estrutura financeira de uma empresa criativa
  - 2.1.2. A contabilidade em uma empresa criativa
  - 2.1.3. Triplo resultado final
- 2.2. Receitas e despesas de uma empresa criativa atual
  - 2.2.1. Contabilidade de custos
  - 2.2.2. Tipo de custos
  - 2.2.3. Alocação dos custos
- 2.3. Os tipos de lucro na empresa
  - 2.3.1. Margem de contribuição
  - 2.3.2. Ponto de equilíbrio
  - 2.3.3. Avaliação de alternativas
- 2.4. O investimento no setor criativo
  - 2.4.1. O investimento na indústria criativa
  - 2.4.2. Avaliação de um investimento
  - 2.4.3. O método do VPL: valor presente líquido

- 2.5. A rentabilidade na indústria criativa
  - 2.5.1. Rentabilidade econômica
  - 2.5.2. Rentabilidade do tempo
  - 2.5.3. Rentabilidade financeira
- 2.6. A tesouraria: liquidez e solvência
  - 2.6.1. Fluxo de caixa
  - 2.6.2. Balanço e conta de resultados
  - 2.6.3. Liquidação e alavancagem
- 2.7. Fórmulas atuais de financiamento no mercado criativo
  - 2.7.1. Fundos de capital de risco
  - 2.7.2. *Business angels*
  - 2.7.3. Editais e subvenções
- 2.8. O preço dos produtos na indústria criativa
  - 2.8.1. Fixação de preços
  - 2.8.2. Lucros X Concorrência
  - 2.8.3. A estratégia de preços
- 2.9. Estratégias de preços no setor criativo
  - 2.9.1. Tipos de estratégias de preço
  - 2.9.2. Vantagens
  - 2.9.3. Desvantagens
- 2.10. Orçamentos operacionais
  - 2.10.1. Ferramenta do planejamento estratégico
  - 2.10.2. Elementos incluídos no orçamento operacional
  - 2.10.3. Desenvolvimento e execução do orçamento operacional

**Módulo 3.** Gestão do consumidor ou usuário em empresas criativas

- 3.1. O usuário no contexto atual
  - 3.1.1. A mudança do consumidor nos últimos tempos
  - 3.1.2. A importância da pesquisa
  - 3.1.3. Análise de tendências
- 3.2. Estratégia centrada nas pessoas
  - 3.2.1. A estratégia *Human Centric*
  - 3.2.2. Pontos-chave e benefícios de ser *Human Centric*
  - 3.2.3. Casos de sucesso
- 3.3. Os dados na estratégia *Human Centric*
  - 3.3.1. Os dados na estratégia *Human Centric*
  - 3.3.2. O valor dos dados
  - 3.3.3. Visão 360° do cliente
- 3.4. Implantação de estratégia *Human Centric* na indústria criativa
  - 3.4.1. Transformação de informação dispersa em conhecimento do cliente
  - 3.4.2. Análise da oportunidade
  - 3.4.3. Estratégias e iniciativas de maximização
- 3.5. Metodologia *Human Centric*
  - 3.5.1. Da pesquisa à prototipagem
  - 3.5.2. Modelo de diamante duplo: processo e fases
  - 3.5.3. Ferramentas
- 3.6. *Design Thinking*
  - 3.6.1. O *Design Thinking*
  - 3.6.2. Metodologia
  - 3.6.3. Técnicas e ferramentas de *Design Thinking*
- 3.7. Posicionamento da marca na mente do usuário
  - 3.7.1. A análise do posicionamento
  - 3.7.2. Tipologia
  - 3.7.3. Metodologia e ferramentas

- 3.8. *User Insights* nas empresas criativas
  - 3.8.1. Os *Insights* e sua importância
  - 3.8.2. *Customer Journey* e a relevância do *Journey Map*
  - 3.8.3. Técnicas de pesquisa
- 3.9. O perfil dos usuários (arquétipos e *Buyer personas*)
  - 3.9.1. Arquétipos
  - 3.9.2. O *Buyer Persona*
  - 3.9.3. Metodologia de análise
- 3.10. Recursos e técnicas de pesquisa
  - 3.10.1. Técnicas em contexto
  - 3.10.2. Técnicas de visualização e de criação
  - 3.10.3. Técnicas de contraste de voz



*Torne-se um profissional especializado em Indústrias Criativas e administre com sucesso estes tipos de empresas"*

# 05

# 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 faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, 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 se mostrou extremamente eficaz, 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 competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o 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 curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta 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 prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais e complexas para que os alunos tomassem decisões e justificassem como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o 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 irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

*Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.*

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, 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 do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz 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 inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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



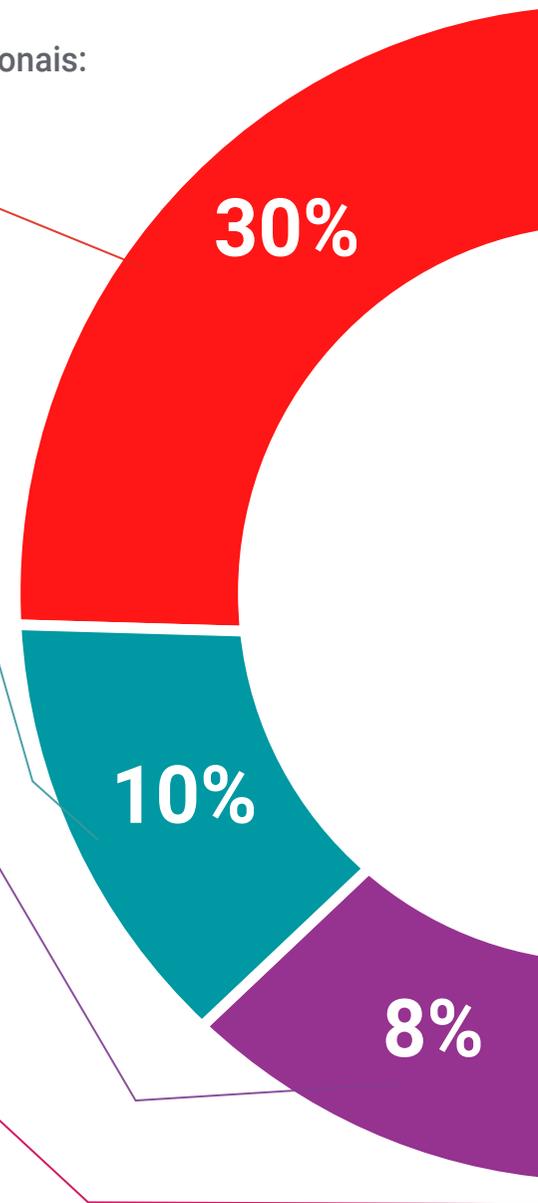
#### Práticas de habilidades e competências

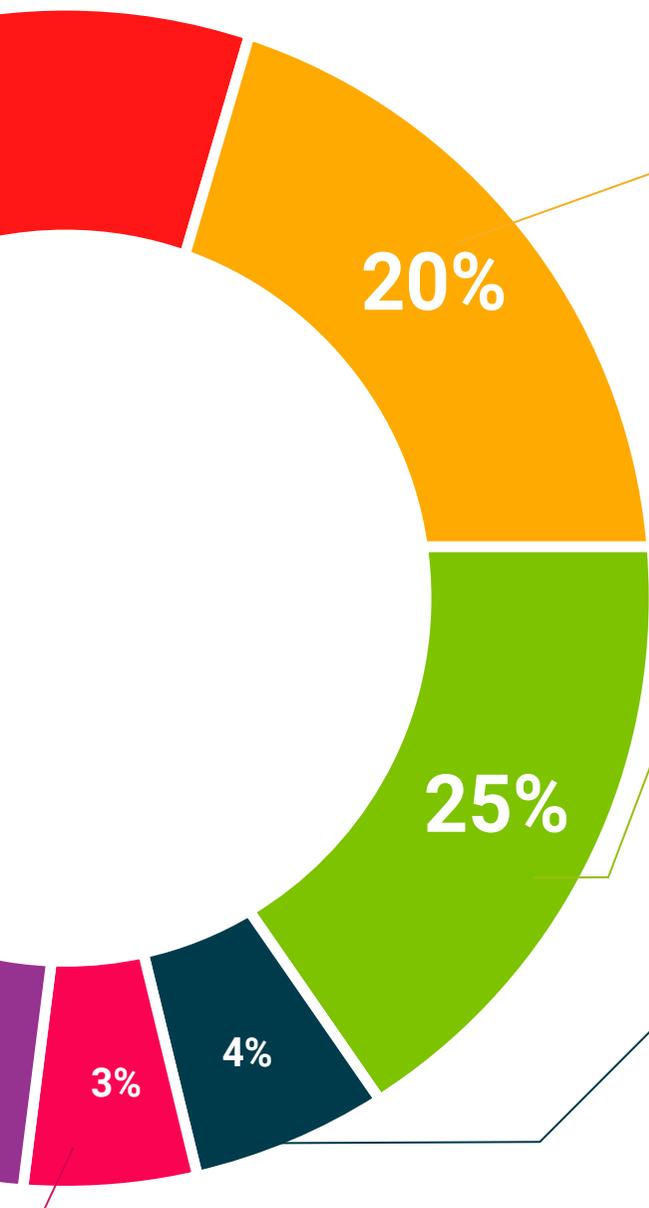
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### 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 for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. 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, gráficos e mapas conceituais para consolidar 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 conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Programa Avançado de Gestão de Indústrias Criativas 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 o seu certificado  
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Programa Avançado de Gestão de Indústrias Criativas** 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 Gestão de Indústrias Criativas**

Horas letivas: **450h**



\*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 site

**tech** universidade  
tecnológica

Programa Avançado  
Gestão de Indústrias  
Criativas

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

# Programa Avançado

## Gestão de Indústrias Criativas