

# Curso

## Gestão e Promoção de Produtos Audiovisuais





## Curso

### Gestão e Promoção de Produtos Audiovisuais

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: a tua escolha
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/gestao-promocao-produtos-audiovisuais](http://www.techtitute.com/pt/videojogos/curso/gestao-promocao-produtos-audiovisuais)



# Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Certificação

pág. 30

01

# Apresentação

No mundo da arte e do cinema, o sucesso de uma obra é muitas vezes medido em termos de receitas na bilheteira. Por isso, foi implementada uma série de políticas de distribuição e promoção que permitem que as produções cheguem a um maior número de públicos. Grandes empresas como a Paramount ou a Universal Pictures estão à procura de profissionais que não só criem grandes histórias, mas também conheçam todos os aspectos relacionados com a Gestão e Promoção Audiovisual. Neste sentido, o curso a seguir ajudará os estudantes a aprender os conceitos fundamentais que regem a comercialização e a difusão de um produto audiovisual na sociedade contemporânea.





66

O cinema e a televisão têm as suas próprias regras e procedimentos para a produção, distribuição e exibição de qualquer obra audiovisual”

A Gestão e Promoção Audiovisual é um processo que se adaptou à inovação do cinema para responder às necessidades do consumidor. Fazer uma campanha de comunicação, de publicidade e Marketing ajuda a visualizar as produções, razão pela qual os filmes são projetados em diferentes países devido ao interesse do público. Por outro lado, plataformas digitais como a Netflix revolucionaram a forma de ver séries, documentários e filmes, tornando-se uma referência para outras empresas adoptarem o seu modelo de mercado e façam incursão neste meio.

Como resultado, a indústria tornou-se mais competitiva e exige profissionais integrais, capazes de produzir e gerir um projeto em todos os seus aspectos. Desta forma, os designers de videojogos interessados na indústria cinematográfica podem trazer uma nova perspetiva aos problemas constantes do setor. Neste sentido, com este Curso, o aluno poderá aprender as chaves para levar os filmes e as séries em que trabalha a competir entre os melhores do setor, obtendo altos índices de audiência e colocando-os entre os filmes mais vistos do mundo.

Adicionalmente, o plano de estudos aborda temas como a distribuição audiovisual, a estrutura das empresas de distribuição a investigação de mercado, e até a utilização das redes sociais como método de promoção. A tudo isto há que acrescentar o Marketing cinematográfico, que é indispensável desde o primeiro dia de rodagem de um filme e que, muitas vezes, não termina quando este é exibido numa sala de cinema. Uma empresa que utiliza este tipo de estratégia na perfeição é a Disney, que transforma as suas personagens numa marca e depois comercializa-as em vários objetos que atraem a atenção das crianças.

No final do programa, o estudante, enquanto desenvolvedor e designer de videojogos, conhecerá as estratégias de produção executiva no desenvolvimento e posterior distribuição de projetos audiovisuais. Representando, assim, um perfil profissional completo e integral.

Este **Curso de Gestão e Promoção de Produtos Audiovisuais** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em design
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu ênfase especial nas metodologias inovadoras na Gestão e Promoção de Produtos Audiovisuais
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, 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 conexão à Internet



*As novas necessidades dos consumidores centram-se no facto de terem sempre acesso às séries e filmes que querem ver"*

“

*As plataformas de subscrição online, como a Netflix ou a Amazon Prime, mudaram a forma como as pessoas accedem ao entretenimento”*

Inclui, no seu corpo docente, profissionais da área do design, que trazem a experiência do seu trabalho para este programa, bem como especialistas reconhecidos de empresas líderes e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que o profissional tenha acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma educação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta qualificação baseia-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do Advanced Master. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Realizar uma investigação sobre os hábitos de consumo dos utilizadores ajuda a determinar a melhor forma de distribuir um filme.

O Merchandising tornou-se uma ferramenta muito utilizada para gerar mais receitas com um filme.



02

# Objetivos

No Curso de Gestão e Promoção de Produtos Audiovisuais, os designers de videojogos aprenderão uma nova forma de compreender a indústria do entretenimento. Desta forma, adquirem os conhecimentos necessários para trabalhar com sucesso no domínio cinematográfico, analisando, gerindo e controlando os produtos em que colaboram. Decidirão também qual a estratégia de Marketing que melhor adapta-se às necessidades da produção e qual o canal de distribuição em que conseguirão maior visibilidade. Identificarão também as vantagens e desvantagens da utilização dos festivais de cinema como meio de marketing.





66

*Os festivais de cinema desempenham  
um papel indispensável na cadeia de  
distribuição e exibição de um filme”*



## Objetivos gerais

- ♦ Aprender os protocolos de trabalho na área da gestão no setor audiovisual
- ♦ Conhecer os diferentes canais e técnicas de promoção de uma produção audiovisual

“

*Com a chegada da Internet, o mundo da distribuição audiovisual mudou completamente”*





## Objetivos específicos

- ◆ Conhecer os conceitos fundamentais que regem a Distribuição, Marketing e Divulgação de um Produto Audiovisual na Sociedade Contemporânea
- ◆ Identificar as diferentes janelas de exposição audiovisual e monitorizar as amortizações
- ◆ Compreender as estratégias de produção executiva no desenvolvimento e subsequente distribuição de projetos audiovisuais
- ◆ Identificar a conceção de marketing de uma produção audiovisual através do seu impacto nos diferentes meios audiovisuais contemporâneos
- ◆ Conhecer a história e os problemas contemporâneos dos festivais de cinema
- ◆ Identificar as diferentes categorias e modalidades de festivais de cinema
- ◆ Analisar e interpretar as lógicas económicas, culturais e estéticas dos festivais de cinema a nível local, nacional e global

03

## Direção do curso

Este programa académico conta com o corpo docente mais especializado do mercado educativo atual. São especialistas seleccionados pela TECH para desenvolver todo o itinerário. Desta forma, com base na sua própria experiência e nas mais recentes evidências, conceberam os conteúdos mais actuais que oferecem uma garantia de qualidade numa matéria tão relevante.



66

A TECH oferece-lhe o corpo docente  
mais especializado na área de estudo.  
*Inscreva-se já e desfrute da qualidade  
que merece”.*

## Diretor Internacional Convidado

Premiada pela Women We Admire devido à sua liderança no setor informativo, Amírah Cissé é uma prestigiada especialista em **Comunicação Audiovisual**. De fato, dedicou a maior parte da sua trajetória profissional a dirigir projetos internacionais para marcas reconhecidas, baseados nas estratégias de **Marketing** mais inovadoras.

Neste sentido, as suas competências estratégicas e capacidade de integrar tecnologias emergentes nas narrativas dos conteúdos multimédia de forma vanguardista permitiram-lhe fazer parte de instituições de renome a nível global. Por exemplo, o **Google**, a **NBCUniversal** ou a **Frederator Networks** em Nova Iorque. Assim, o seu trabalho tem-se centrado na criação de campanhas de comunicação para várias empresas, gerando **conteúdos audiovisuais** altamente criativos que conectam emocionalmente com o público. Graças a isso, múltiplas empresas conseguiram fidelizar os consumidores durante longos períodos de tempo, enquanto as companhias fortaleceram a sua presença no mercado e garantiram a sua sustentabilidade a longo prazo.

Vale ressaltar que a sua vasta experiência profissional abrange desde a **produção de programas televisivos** e a criação de **técnicas de marketing** sofisticadas até à gestão de conteúdos visuais nas principais redes sociais. Ao mesmo tempo, é considerada uma verdadeira **estratega**, capaz de identificar oportunidades culturalmente relevantes para os clientes. Desta forma, desenvolveu táticas alinhadas com as expectativas e necessidades do público, o que permitiu às entidades implementar soluções rentáveis.

Firmemente comprometida com o avanço da indústria Audiovisual e com a excelência na sua prática diária, tem conciliado essas funções com o seu papel de **Investigadora**. Assim, elaborou vários artigos científicos especializados em áreas emergentes, entre as quais destacam-se as dinâmicas de **comportamento dos utilizadores** na internet, o impacto dos **eSports** no campo do entretenimento e até as últimas tendências para potenciar a **criatividade**.



## Sra. Cissé, Amirah

- Diretora de Estratégia Global de Clientes da NBCUniversal em Nova Iorque, Estados Unidos
- Especialista em Estratégia da Horizon Media, Nova Iorque
- Gestora de Compromisso no Google, Califórnia
- Estratégia Cultural da Spaks & honey, Nova Iorque
- Gestora de Contas na Reelio, Nova Iorque
- Coordenadora de Contas do Jun Group em Nova Iorque
- Especialista em Estratégia de Conteúdos na Frederator Networks, Nova Iorque
- Investigadora na Sociedade Genealógica e Biográfica de Nova Iorque
- Pós-graduação académica em Sociologia e Antropologia na Universidade Kanda Gaigo
- Licenciatura em Belas Artes com especialização em Sociologia pelo Williams College
- Certificação em: Formação de Liderança e Coaching Executivo, Investigação de Marketing

“

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

04

# Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste Curso foi concebido de acordo com as novas orientações que o setor exige dos seus profissionais. Desta forma, os programadores e especialistas em videojogos poderão aventurar-se no domínio audiovisual, sabendo gerir e promover os projetos em que colaboram. Assim, familiarizar-se-ão com aspectos básicos como o Marketing cinematográfico, os estudos de mercado, as plataformas digitais, entre outros.



“

*Elabora um calendário de promoção nas redes sociais para medir o entusiasmo do público por um filme ou série prestes a estrear”*

## Módulo 1. Gestão e promoção de Produtos Audiovisuais

- 1.1. Distribuição audiovisual
  - 1.1.1. Introdução
  - 1.1.2. Agentes de distribuição
  - 1.1.3. Comercialização de produtos
  - 1.1.4. Os campos da distribuição audiovisual
  - 1.1.5. Distribuição nacional
  - 1.1.6. Distribuição internacional
- 1.2. A empresa de distribuição
  - 1.2.1. Estruturas organizativas
  - 1.2.2. A negociação do contrato de distribuição
  - 1.2.3. Clientes internacionais
- 1.3. Janelas de exploração, contratos e vendas internacionais
  - 1.3.1. Janelas de trabalho
  - 1.3.2. Contratos de distribuição internacional
  - 1.3.3. Vendas internacionais
- 1.4. Marketing cinematográfico
  - 1.4.1. Marketing cinematográfico
  - 1.4.2. A cadeia de valor da produção do filme
  - 1.4.3. Os meios de publicidade ao serviço da promoção
  - 1.4.4. As ferramentas de lançamento
- 1.5. Pesquisa de mercado em filme
  - 1.5.1. Introdução
  - 1.5.2. Fase de pré-produção
  - 1.5.3. Fase de pós-produção
  - 1.5.4. Fase de comercialização





- 1.6. Redes sociais e promoção cinematográfica
  - 1.6.1. Introdução
  - 1.6.2. Promessas e limites das redes sociais
  - 1.6.3. Objetivos e sua medição
  - 1.6.4. Calendário e estratégias de advocacia
  - 1.6.5. Interpretar o que dizem as redes
- 1.7. A distribuição audiovisual na Internet I
  - 1.7.1. O novo mundo da distribuição audiovisual
  - 1.7.2. O processo de distribuição pela Internet
  - 1.7.3. Produtos e possibilidades no novo cenário
  - 1.7.4. Novos modos de distribuição
- 1.8. A distribuição audiovisual na Internet II
  - 1.8.1. Chaves para o novo cenário
  - 1.8.2. Perigos de distribuição pela Internet
  - 1.8.3. O Video on Demand (VOD) como nova janela de distribuição
- 1.9. Novos espaços para distribuição
  - 1.9.1. Introdução
  - 1.9.2. A revolução Netflix
- 1.10. Festivais de cinema
  - 1.10.1. Introdução
  - 1.10.2. O papel dos festivais de cinema na distribuição turística

“

*Na indústria do entretenimento existem diferentes estratégias para fazer com que os filmes ou séries tornem-se um sucesso mundial”*

05

# Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

## O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo  
(das quais poderá nunca participar)“*



## Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

*O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”*

## Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



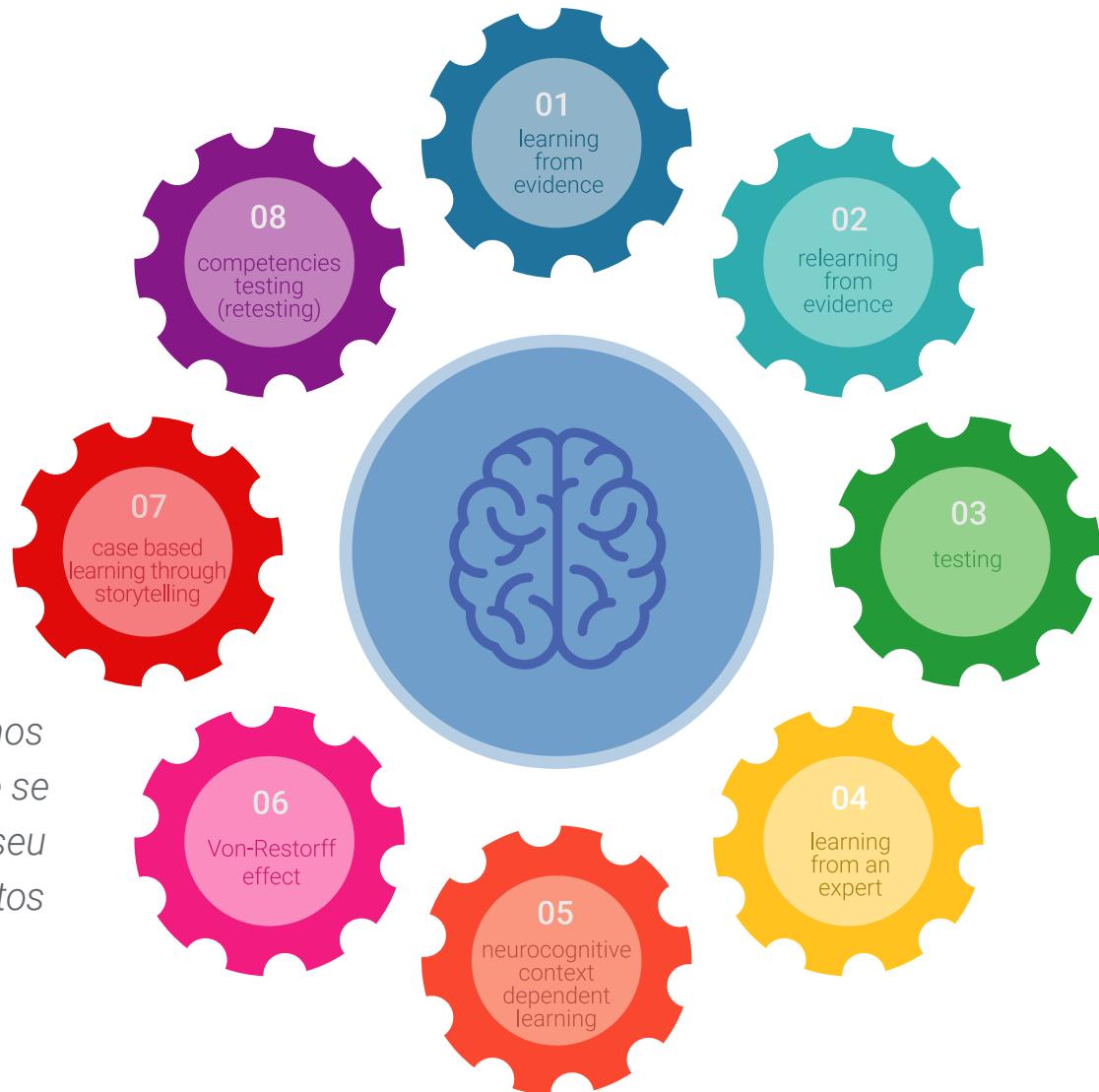
## Método Relearning

Na TECH os case studies são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

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



## Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



*O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”*

### A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



## A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

*Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.*

*Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.*

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



#### Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



#### Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



#### Resumos interativos

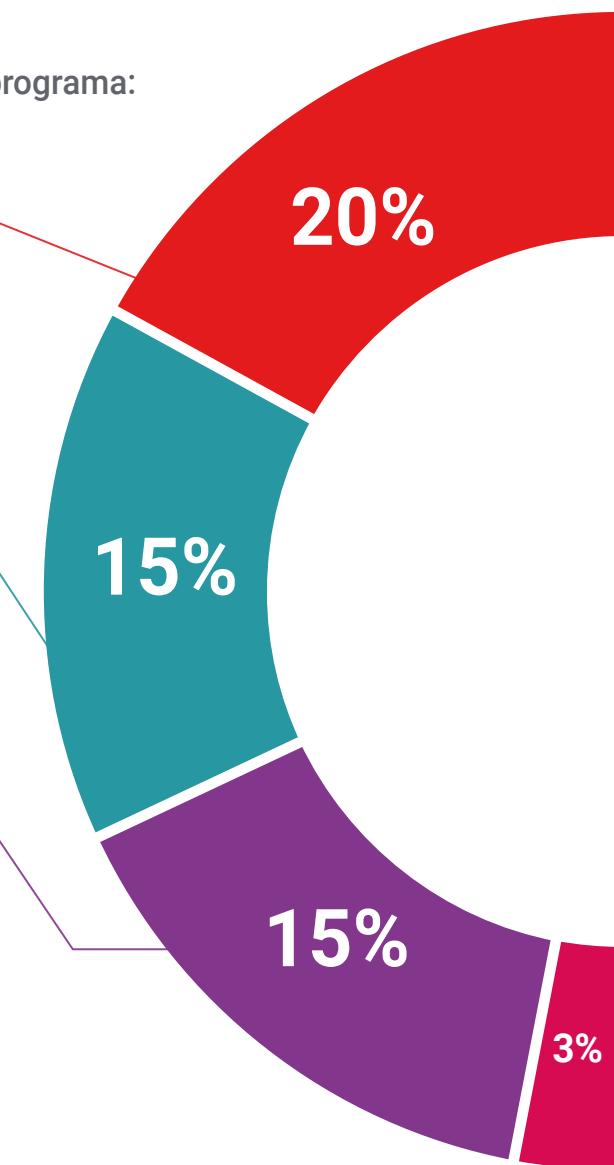
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

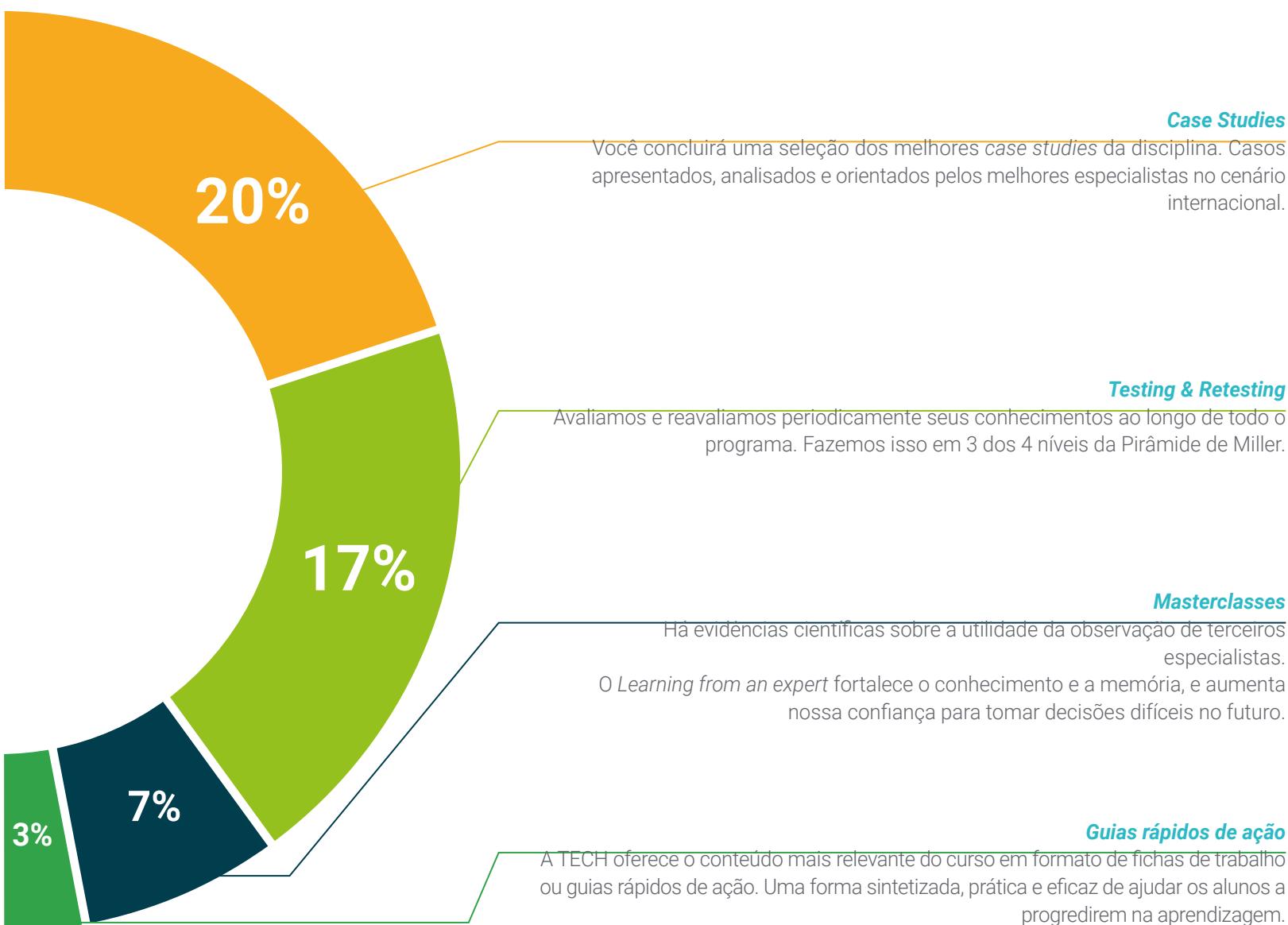
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





06

# Certificação

O Curso de Gestão e Promoção de Produtos Audiovisuais garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



66

*Conclua este programa de estudos  
com sucesso e receba seu certificado  
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de Gestão e Promoção de Produtos Audiovisuais** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Curso de Gestão e Promoção de Produtos Audiovisuais**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH Global University providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



**Curso**  
Gestão e Promoção de  
Produtos Audiovisuais

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: a tua escolha
- » Exames: online

# Curso

## Gestão e Promoção de Produtos Audiovisuais

