

# Curso de Especialização Criação e Gestão em Televisão





## Curso de Especialização Criação e Gestão em Televisão

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 24 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-criacao-gestao-televisao](http://www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-criacao-gestao-televisao)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia de estudo

---

*pág. 22*

06

Certificação

---

*pág. 32*

# 01

# Apresentação

Trabalhar na televisão é um desafio que muitos designers de jogos estão dispostos a aceitar. Para isso, devem saber como funciona uma equipa de trabalho de produção, os meios tecnológicos utilizados e até o processo criativo por detrás da ideia. Por isso, este curso centra-se na teoria e na técnica por trás da realização de um programa de televisão, bem como nos géneros e formatos mais utilizados neste meio. Será também uma excelente oportunidade para conhecer as necessidades do público e as diferentes formas de abordar o estudo da receção audiovisual.





“Aceda a inúmeras oportunidades de emprego compreendendo o processo criativo da indústria audiovisual”

Graças a este Curso de Especialização em Criação e Gestão de Televisão, o designer de videojogos ficará a conhecer o ambiente de trabalho da equipa de produção, que reúne o corpo profissional responsável pelo desenvolvimento e distribuição de um produto audiovisual. Desta forma, e de um ponto de vista artístico, aprenderão os fundamentos básicos da encenação, analisando os meios necessários para garantir a sequência correta.

Por outro lado, serão discutidos os diferentes géneros e formatos utilizados na televisão. Para tal, motivará o aluno a analisar o ambiente cultural, social e económico dos géneros audiovisuais como elemento estruturante das suas práticas de criação e consumo. Isto permitirá-lhes compreender os processos de oferta televisiva, a sua evolução e realidade atual, em relação ao fenómeno da receção e aos contextos sociais e culturais nos quais é produzida.

Prosseguindo com o programa, irá aprender sobre as necessidades do público audiovisual a nível teórico, compreendendo o impacto das redes sociais neste meio. Por último, compreenderá o processo criativo subjacente ao desenvolvimento de um guião, a coluna vertebral de qualquer história e programa.

Graças a todos os conteúdos incluídos neste curso, os estudantes especializados em design e criação de videojogos serão capazes de compreender as necessidades da indústria e competir por um emprego numa das empresas mais importantes, como a Netflix ou a HBO.

Este **Curso de Especialização em Criação e Gestão em Televisão** 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
- ♦ A sua ênfase especial nas metodologias inovadoras na Criação e Gestão em Televisão
- ♦ 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



*Se ouvires o que o público precisa,  
serás capaz de criar uma história  
que atinja o sucesso”*

“

*O mercado televisivo precisa de profissionais com seu talento para criar novos programas”*

*Conheça as principais ferramentas para o trabalho televisivo.*

*Fazer este programa ajudá-lo-á a completar o seu perfil profissional para trabalhar em empresas internacionais.*

O seu corpo docente inclui profissionais da área do design, que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, 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.



# 02 Objetivos

Os objetivos deste Curso de Especialização centram-se em fornecer uma formação completa aos designers de videojogos sobre o funcionamento do mundo da televisão. Poderão demonstrar a suas capacidades de planear sequências narrativas numa ordem lógica, ao mesmo tempo que compreendem as necessidades do público em termos de histórias novas e cativantes. Por tudo isto, serão capazes de escolher o formato e o género que melhor se adequem ao guião e levá-lo com sucesso para o estúdio.





“

*Especialize-se no mundo da televisão e explore novos formatos e géneros que atraiam qualquer público”*



## Objetivos gerais

- ◆ Conhecer a estrutura do sistema audiovisual
- ◆ Aprender como são geridos e configurados os novos negócios no panorama audiovisual contemporâneo
- ◆ Saber como são geridos e produzidos os conteúdos audiovisuais
- ◆ Aprender todas as fases da criação de conteúdos audiovisuais em televisão



## Objetivos específicos

### Módulo 1. Teoria e técnica da realização

- ◆ Conhecer o ambiente de trabalho da equipa de produção: meios tecnológicos, rotinas técnicas e recursos humanos, bem como a figura do realizador em contextos profissionais: competências e responsabilidades
- ◆ Conhecer a viagem criativa da ideia, desde o guião até ao produto no ecrã
- ◆ Aprender o básico dos elementos da colocação em cena
- ◆ Ser capaz de analisar e prever os meios necessários com base numa sequência
- ◆ Adquirir a capacidade de planear sequências narrativas e documentais de acordo com os meios disponíveis
- ◆ Conhecer as técnicas básicas de realização
- ◆ Identificar e utilizar de forma adequada as ferramentas tecnológicas nas diferentes fases do processo audiovisual
- ◆ Aprender a pôr em prática os elementos e processos fundamentais da narração histórias audiovisuais



- ♦ Conhecer as características, usos e necessidades de projetos audiovisuais multi-câmaras
- ♦ Ser capaz de transferir programas de televisão do aparelho para o ecrã
- ♦ Compreender as necessidades e vantagens do trabalho de equipa em projetos audiovisuais multicâmaras

## **Módulo 2. Géneros, formatos e programação televisiva**

- ♦ Conhecer o conceito de género como aplicado à produção de ficção e entretenimento televisivo
- ♦ Distinguir e interpretar os vários géneros de produção de ficção e entretenimento televisivo e a sua evolução ao longo do tempo
- ♦ Ter a capacidade de análise cultural, social e económica dos géneros televisivos como espinha dorsal da criação audiovisual e das práticas de consumo
- ♦ Conhecer as modificações e hibridizações que ocorrem nos géneros de televisão no contexto da televisão contemporânea
- ♦ Reconhecer os diferentes formatos no contexto da paisagem televisiva atual
- ♦ Identificar as principais características de um formato, a sua estrutura, funcionamento e fatores de impacto
- ♦ Saber interpretar, analisar e comentar um formato de televisão a partir de uma perspetiva profissional, estética e cultural
- ♦ Conhecer as chaves teóricas e o contexto profissional, social e cultural da programação televisiva, com especial atenção à programação televisiva no modelo televisivo espanhol
- ♦ Conhecer as principais técnicas e processos da programação televisiva generalista
- ♦ Compreender e analisar criticamente os processos da oferta televisiva, a sua evolução e a realidade atual, em relação ao fenómeno da receção e aos contextos sociais e culturais em que esta é produzida

## **Módulo 3. Publicidade audiovisual**

- ♦ Conhecer, a um nível teórico, as correntes de estudos dedicados à receção audiovisual
- ♦ Identificar as diferenças entre as diferentes formas de abordar o estudo da receção audiovisual e o atual estado da arte
- ♦ Compreender o funcionamento das redes sociais como uma parte fundamental do ambiente audiovisual atual
- ♦ Compreender as ligações entre o público e o conteúdo
- ♦ Compreender as transformações provocadas pela digitalização

## **Módulo 4. Escrita de guiões para televisão: programas e ficção**

- ♦ Compreender o processo criativo e industrial na criação de um guião de ficção para televisão
- ♦ Identificar os diferentes géneros de programas de televisão a fim de determinar as técnicas de scripting de que necessitam
- ♦ Conhecer as diferentes ferramentas disponíveis para um argumentista de televisão
- ♦ Saiba como um formato de programa de televisão se relaciona com as suas técnicas de escrita
- ♦ Compreender as noções básicas da dinâmica de um formato de programa de televisão
- ♦ Obter uma visão global das franquias em formato de programas de televisão internacionais
- ♦ Utilizar um ponto de vista crítico ao analisar os vários géneros e formatos de programas de televisão com base nos seus guiões
- ♦ Saber como apresentar um rascunho de guião para uma série de televisão

# 04

## 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.



“

*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, Amirah 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 multimídia 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”*

# 05

## Estrutura e conteúdo

A estrutura deste programa foi concebida para fornecer aos estudantes todas as competências e conhecimentos necessários para a sua especialização no mundo da televisão. Desta forma, aprenderão a realizar, gerir e coordenar a equipa de trabalho para a produção de um programa ou de uma série. Da mesma forma, atenderão aos processos da oferta televisiva em relação com o fenómeno da receção e aos contextos sociais e culturais nos quais esta se produz





“

*Se deseja trabalhar no mundo da televisão,  
contribuindo com ideias inovadoras, este  
programa é a sua escolha”*

## Módulo 1. Teoria e técnica da realização

- 1.1. Realização como a construção da obra audiovisual A equipa de trabalho
  - 1.1.1. Desde o guião literário até ao guião técnico ou ao esquema
  - 1.1.2. A equipa de trabalho
- 1.2. Os elementos da configuração do ecrã Materiais de construção
  - 1.2.1. Pré-adaptação espacial Direção artística
  - 1.2.2. Os elementos da configuração do ecrã
- 1.3. Pré-produção Os documentos de implementação
  - 1.3.1. Guião técnico
  - 1.3.2. O plano do palco
  - 1.3.3. O *storyboard*
  - 1.3.4. Planificar
  - 1.3.5. O plano de filmagem
- 1.4. O valor expressivo do som
  - 1.4.1. Tipologia dos elementos sonoros
  - 1.4.2. Construção do espaço sonoro
- 1.5. O valor expressivo da luz
  - 1.5.1. Valor expressivo da luz
  - 1.5.2. Técnicas básicas de iluminação
- 1.6. Técnicas básicas de filmagem com uma única câmara
  - 1.6.1. Usos e técnicas de filmagem por uma única câmara
  - 1.6.2. O subgénero do *found footage*. Cinema de ficção e documentários
  - 1.6.3. A realização com uma câmara na televisão
- 1.7. A montagem
  - 1.7.1. Montagem como montagem A reconstrução do espaço-tempo
  - 1.7.2. Técnicas de montagem não-linear
- 1.8. Pós-produção e correção de cores
  - 1.8.1. Pós-produção
  - 1.8.2. Conceito de montagem vertical
  - 1.8.3. Correção de cores





- 1.9. Os formatos e a equipa de implementação
  - 1.9.1. Formatos multi-câmaras
  - 1.9.2. O estúdio e a equipa
- 1.10. Chaves, técnicas e rotinas em filmagens multi-câmaras
  - 1.10.1. Técnicas multi-câmaras
  - 1.10.2. Alguns formatos comuns

## Módulo 2. Géneros, formatos e programação televisiva

- 2.1. O género na televisão
  - 2.1.1. Introdução
  - 2.1.2. Géneros de televisão
- 2.2. O formato na televisão
  - 2.2.1. Abordagem do conceito de formatos
  - 2.2.2. Formatos de televisão
- 2.3. Criar televisão
  - 2.3.1. O processo criativo no entretenimento
  - 2.3.2. O processo criativo na ficção
- 2.4. Evolução dos formatos no mercado internacional de hoje I
  - 2.4.1. Consolidação do formato
  - 2.4.2. O formato reality TV
  - 2.4.3. Novidades na Reality TV
  - 2.4.4. A Televisão Digital Terrestre e a crise financeira
- 2.5. Evolução dos formatos no mercado internacional de hoje II
  - 2.5.1. Mercados emergentes
  - 2.5.2. Marcas globais
  - 2.5.3. A televisão reinventa-se
  - 2.5.4. A era da globalização
- 2.6. Vender o formato O *pitching*
  - 2.6.1. Venda de um formato de televisão
  - 2.6.2. O *pitching*
- 2.7. Introdução à programação televisiva
  - 2.7.1. O papel da programação
  - 2.7.2. Fatores que afetam a programação

- 2.8. Modelos de programação televisiva
  - 2.8.1. Estados Unidos e Reino Unido
  - 2.8.2. Espanha
- 2.9. A prática profissional da programação televisiva
  - 2.9.1. O departamento de programação
  - 2.9.2. Programação para televisão
- 2.10. Pesquisa de audiências
  - 2.10.1. Pesquisa do público em televisão
  - 2.10.2. Conceitos de audiência e classificações

### Módulo 3. Publicidade audiovisual

- 3.1. Audiências nos meios audiovisuais
  - 3.1.1. Introdução
  - 3.1.2. A constituição das audiências
- 3.2. Investigação do público: as tradições I
  - 3.2.1. Teoria dos efeitos
  - 3.2.2. Teoria dos usos e gratificações
  - 3.2.3. Estudos culturais
- 3.3. Investigação das audiências: as tradições II
  - 3.3.1. Estudos de receção
  - 3.3.2. Audiências para estudos humanistas
- 3.4. Audições de uma perspetiva económica
  - 3.4.1. Introdução
  - 3.4.2. A medição das audiências
- 3.5. Teorias de receção
  - 3.5.1. Introdução às teorias de receção
  - 3.5.2. Uma abordagem histórica aos estudos de acolhimento

- 3.6. As audiências no mundo digital
  - 3.6.1. Ambiente digital
  - 3.6.2. Comunicação e cultura da convergência
  - 3.6.3. A natureza ativa das audiências
  - 3.6.4. Interatividade e participação
  - 3.6.5. A transnacionalidade das audiências
  - 3.6.6. Audiências fragmentadas
  - 3.6.7. A autonomia das audiências
- 3.7. Audiências: as questões essenciais I
  - 3.7.1. Introdução
  - 3.7.2. Quem são?
  - 3.7.3. Porque é que consomem?
- 3.8. Audiências: as questões essenciais II
  - 3.8.1. O que é que consomem?
  - 3.8.2. Como é que consomem?
  - 3.8.3. Com que objetivo?
- 3.9. O modelo do *engagement* I
  - 3.9.1. O *engagement* como metadimensão do comportamento do público
  - 3.9.2. A complexa avaliação do *engagement*
- 3.10. O Modelo de *engagement* II
  - 3.10.1. Introdução. As dimensões do *engagement*
  - 3.10.2. O *engagement* e as experiências do utilizador
  - 3.10.3. O *engagement* como uma resposta emocional às audiências
  - 3.10.4. O *engagement* como resultado da cognição humana
  - 3.10.5. Os comportamentos observáveis das audiências como expressão do *engagement*

## Módulo 4. Escrita de guiões para televisão: programas e ficção

- 4.1. Narrativa televisiva
  - 4.1.1. Conceitos e limites
  - 4.1.2. Códigos e estruturas
- 4.2. Categorias narrativas na televisão
  - 4.2.1. A enunciação
  - 4.2.2. Personagens
  - 4.2.3. Ações e transformações
  - 4.2.4. O espaço
  - 4.2.5. O tempo
- 4.3. Géneros e formatos televisivos
  - 4.3.1. Unidades narrativas
  - 4.3.2. Géneros e formatos televisivos
- 4.4. Formatos de ficção
  - 4.4.1. Ficção televisiva
  - 4.4.2. Sitcom
  - 4.4.3. A série dramática
  - 4.4.4. A telenovela
  - 4.4.5. Outros formatos
- 4.5. O guião de ficção na televisão
  - 4.5.1. Introdução
  - 4.5.2. A técnica
- 4.6. O drama na televisão
  - 4.6.1. A série dramática
  - 4.6.2. A telenovela
- 4.7. Série de comédia
  - 4.7.1. Introdução
  - 4.7.2. A sitcom
- 4.8. O guião de entretenimento
  - 4.8.1. O guião passo a passo
  - 4.8.2. Escrever para dizer
- 4.9. Escrita de guiões de entretenimento
  - 4.9.1. Reunião do guião
  - 4.9.2. O guião técnico
  - 4.9.3. A separação de produção
  - 4.9.4. O resumo
- 4.10. Conceção de guiões de entretenimento
  - 4.10.1. Magazim
  - 4.10.2. Programa de humor
  - 4.10.3. *Talent Show*
  - 4.10.4. Documental
  - 4.10.5. Outros formatos



*Completa o seu percurso profissional e explora novas oportunidades na televisão graças a este Curso de Especialização”*

06

# 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.





#### Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



#### Testing & Retesting

Avaiamos e reavaiamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas. O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



#### Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



07

# Certificação

O Curso de Especialização em Criação e Gestão em Televisão garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Criação e Gestão em Televisão** 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 Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Criação e Gestão em Televisão**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **24**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o 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 competências  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualificação  
desenvolvimento sustentabilidade

**tech** universidade  
tecnológica

## Curso de Especialização Criação e Gestão em Televisão

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 24 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

# Curso de Especialização

## Criação e Gestão em Televisão

