

# Programa Avançado

## Direção e Gestão Cultural





**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Direção e Gestão Cultural

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/ciencias-humanas/programa-avancado/programa-avancado-direcao-gestao-cultural](http://www.techtute.com/br/ciencias-humanas/programa-avancado/programa-avancado-direcao-gestao-cultural)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodologia

---

*pág. 20*

05

Certificado

---

*pág. 28*



# 01

# Apresentação

A cultura continua sendo um valor agregado para a sociedade e para os países que a promovem. Um exemplo claro são cidades como Paris, Roma, Nova York e Madri, onde seus museus e monumentos se destacam no cenário internacional, atraindo milhões de turistas e visitantes durante todo o ano. A direção e a gestão desses espaços e a criação de novos projetos culturais requerem conhecimentos multidisciplinares que estão em alta demanda em um setor altamente competitivo. Por esse motivo, a TECH criou este programa 100% online, que oferece aos alunos as informações mais avançadas e atualizadas sobre marketing cultural, produção, design e promoção de eventos, bem como a gestão do turismo cultural. Tudo isso através de um conteúdo multimídia elaborado por especialistas, que poderá ser acessado 24 horas por dia, a partir de qualquer dispositivo eletrônico com conexão à Internet.







“

*Com este Programa Avançado, você se tornará uma figura relevante na direção e na gestão de projetos artísticos no setor cultural”*

A sociedade está cada vez mais consciente da necessidade de preservar o patrimônio, promover a cultura entre os jovens e criar novos formatos que proporcionem não apenas lazer e entretenimento, mas também conhecimento. Dada a grande variedade de possibilidades oferecidas pelas disciplinas artísticas, surgiu a figura do gestor cultural, capaz de planejar, projetar, produzir e promover com eficácia todos os tipos de eventos nesse setor.

A natureza multidisciplinar desse perfil profissional deu um importante impulso ao trabalho artístico e cultural nos últimos anos. Assim, poucos projetos de grande escala são bem-sucedidos sem a figura de um diretor e gestor cultural. Dada a sua relevância e a necessidade de as entidades públicas e privadas contarem com esse tipo de especialista, a TECH oferece aos alunos o Programa Avançado de Direção e Gestão Cultural, que pode ser facilmente concluído em apenas 6 meses.

Assim, os alunos que cursarem esta especialização terão acesso às informações mais exaustivas e detalhadas sobre os setores culturais, as principais estratégias de marketing cultural, o uso de novas tecnologias de comunicação e informação para a promoção e o desenvolvimento da cultura em organizações do terceiro setor.

Tudo isso será possível graças aos recursos didáticos multimídia, que podem ser visualizados a qualquer hora do dia a partir de um dispositivo eletrônico (computador, *tablet* ou celular) com conexão à Internet. Dessa forma, o aluno também poderá estudar a gestão do turismo cultural, as políticas de conservação do patrimônio e as histórias de sucesso na gestão do patrimônio cultural no campo do turismo.

O profissional terá, portanto, uma excelente oportunidade de progredir em um setor altamente competitivo, por meio de uma formação universitária que está na vanguarda acadêmica. Sem presença em sala de aula ou horários fixos, os alunos também são livres para distribuir a carga letiva de acordo com suas necessidades. Uma opção acadêmica ideal para o aluno que deseja conciliar suas responsabilidades profissionais e/ou pessoais com um ensino de qualidade.

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

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Gestão Cultural
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do plano de estudos oferece informações técnicas e práticas sobre aquelas disciplinas que são essenciais para o exercício profissional
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Lições teóricas, perguntas a 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



*Destaque-se em um setor altamente competitivo por meio de um programa 100% online que se adapta às necessidades dos profissionais”*

“

*Em apenas 6 meses, você obterá os conhecimentos mais avançados sobre marketing, promoção e produção de ações culturais”*

*Graças ao sistema Relearning, utilizado pela TECH em suas qualificações, você reduzirá as horas de memorização e estudo.*

*Matricule-se agora e torne-se um especialista em gestão do turismo cultural.*

O corpo docente deste programa inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de 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 surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.





# 02

## Objetivos

O plano de estudos deste programa foi elaborado com o objetivo principal de oferecer aos estudantes o conhecimento mais avançado em Direção e Gestão Cultural. Isso permitirá que o aluno alcance altos cargos em organizações públicas ou privadas, bem como obter a capacidade de lançar suas próprias iniciativas. Esta aprendizagem será possível graças ao conteúdo atraente (resumos em vídeo, vídeos detalhados, diagramas etc.) preparado por uma equipe de professores especializados no setor cultural.





“

*A TECH oferece uma biblioteca de recursos multimídia 24 horas por dia, para que você possa acessá-la sempre que quiser a partir do seu computador com conexão à Internet”*





## Objetivos gerais

---

- ♦ Conhecer a cultura no mundo digital
- ♦ Saber difundir o patrimônio cultural
- ♦ Compreender e interpretar a realidade com base em habilidades e procedimentos culturais
- ♦ Identificar os desafios de gestão do espaço

“

*Com este programa universitário,  
você será capaz de gerenciar e criar  
festivais internacionais”*







## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Marketing no mercado cultural

- ♦ Estabelecer a pesquisa como ferramenta central de marketing
- ♦ Descobrir os produtos culturais com maior potencial de mercado
- ♦ Conhecer a cultura no mundo digital

### Módulo 2. Produção e Direção em Gestão Cultural

- ♦ Potenciar o desenvolvimento cultural em organizações do terceiro setor
- ♦ Criar e gerenciar projetos
- ♦ Saber difundir o patrimônio cultural

### Módulo 3. Tecnologia e projeto para promoção cultural

- ♦ Aprender dentro do contexto da cultura os conceitos básicos, princípios e teorias da comunicação cultural e das indústrias
- ♦ Aprender como elaborar e produzir campanhas ou produtos relacionados à cultura
- ♦ Compreender e interpretar a realidade de acordo com as habilidades e procedimentos culturais

### Módulo 4. Gestão do turismo cultural

- ♦ Dominar as estratégias para o desenvolvimento cultural e turístico do patrimônio local
- ♦ Planejar e gerir eventos culturais em uma Cidade Patrimônio da Humanidade
- ♦ Identificar os desafios de gestão do espaço

# 03

## Estrutura e conteúdo

A eficácia do método *Relearning*, fundamentado na reiteração do conteúdo, fez com que a TECH implementasse esta metodologia em todos os seus programas. Isso torna muito mais fácil para os alunos acompanharem o plano de estudos deste Programa Avançado. Dessa forma, o aluno aprenderá sobre as TICs usadas na produção e promoção cultural, as estratégias de marketing mais eficazes dependendo do evento a ser realizado, bem como o equilíbrio que deve existir na gestão do turismo cultural e na conservação do patrimônio. Tudo isso com um material didático inovador que o aluno poderá consultar 24 horas por dia durante as 600 horas letivas do curso.





“

*Um plano de estudos desenvolvido para oferecer a você o conhecimento mais avançado sobre a promoção e a gestão do mercado cultural. Matricule-se já”*



## Módulo 1. Marketing no mercado cultural

- 1.1. A cultura fora da indústria
  - 1.1.1. O Mercado de Arte
    - 1.1.1.1. Ambiente da indústria cultural e criativa: o lugar das organizações culturais na sociedade
    - 1.1.1.2. O impacto econômico global da indústria cultural e criativa
  - 1.1.2. O patrimônio cultural e as artes cênicas
    - 1.1.2.1. O patrimônio cultural e as artes cênicas na sociedade
    - 1.1.2.2. O patrimônio cultural e as artes cênicas nos meios de comunicação
- 1.2. Indústrias culturais
  - 1.2.1. O conceito de indústria cultural
    - 1.2.1.1. A indústria editorial
    - 1.2.1.2. A indústria musical
    - 1.2.1.3. A indústria do cinema
- 1.3. Jornalismo e arte
  - 1.3.1. Novas e antigas formas de comunicação
    - 1.3.1.1. Início e evolução da arte na mídia
    - 1.3.1.2. Novas formas de comunicação e escrita
- 1.4. A cultura no mundo digital
  - 1.4.1. A cultura no mundo digital
  - 1.4.2. A onipresença do visual. Controvérsias da era digital
  - 1.4.3. A transmissão de informações através de vídeo games
  - 1.4.4. Arte colaborativa
- 1.5. A estrutura da mídia
  - 1.5.1. O setor audiovisual e de imprensa
    - 1.5.1.1. O impacto na cultura dos grandes grupos de mídia
    - 1.5.1.2. Plataformas ao vivo, um desafio para a mídia convencional
  - 1.5.2. O setor do jornalismo cultural
    - 1.5.2.1. O mercado cultural em um mundo global. Em direção à homogeneização ou diversificação?
- 1.6. Introdução ao Marketing
  - 1.6.1. As 4 P
    - 1.6.1.1. Aspectos básicos do marketing
    - 1.6.1.2. O marketing *mix*
    - 1.6.1.3. A necessidade (ou não) do marketing no mercado cultural
  - 1.6.2. Marketing e consumo
    - 1.6.2.1. O consumo da cultura
    - 1.6.2.2. A qualidade como fator transversal em produtos de informação
- 1.7. Marketing e valor: arte em prol da arte, arte dentro dos programas ideológicos e arte como um produto de mercado
  - 1.7.1. Arte pela arte
    - 1.7.1.1. A arte de massas. A homogeneidade da arte e seu valor
    - 1.7.1.2. A arte é criada para a mídia ou a mídia transmite arte?
  - 1.7.2. A arte dentro de programas ideológicos
    - 1.7.2.1. Arte, política e ativismo
    - 1.7.2.2. Simbolismo básico na arte
  - 1.7.3. A arte como um produto de mercado
    - 1.7.3.1. Arte na publicidade
    - 1.7.3.2. Gestão cultural para um desenvolvimento bem-sucedido da obra
- 1.8. O marketing das principais indústrias culturais
  - 1.8.1. Tendências atuais das principais indústrias culturais
    - 1.8.1.1. As necessidades dos consumidores representadas nas empresas
    - 1.8.1.2. Produtos culturais de sucesso na mídia
- 1.9. A pesquisa como ferramenta central de marketing
  - 1.9.1. Coleta de dados do mercado e do consumidor/a
    - 1.9.1.1. Diferenciação em relação à da competência
    - 1.9.1.2. Outras estratégias de pesquisa
- 1.10. O futuro do marketing cultural
  - 1.10.1. O futuro do marketing cultural
    - 1.10.1.1. Tendências do marketing cultural
    - 1.10.1.2. Os produtos culturais com o maior potencial de mercado



## Módulo 2. Produção e Direção em Gestão Cultural

- 2.1. Instrumentos para a gestão de organizações culturais I
  - 2.1.1 Gestão Cultural
  - 2.1.2 Classificação dos produtos culturais
  - 2.1.3 Objetivos da gestão cultural
- 2.2. Instrumentos para a gestão de organizações culturais II
  - 2.2.1 Organizações culturais
  - 2.2.2 Tipologia
  - 2.2.3 UNESCO
- 2.3. O ato de colecionar e patrocinar
  - 2.3.1 A arte de colecionar
  - 2.3.2 Desenvolvedor do gosto por colecionar ao longo da história
  - 2.3.3 Tipos de coleções
- 2.4. O papel das fundações
  - 2.4.1 Em que consistem?
  - 2.4.2 Associações e fundações
    - 2.4.2.1. Diferenças
    - 2.4.2.2. Semelhanças
  - 2.4.3 Exemplos de fundações culturais em todo o mundo
- 2.5. Desenvolvimento cultural em organizações do terceiro setor
  - 2.5.1 Desenvolvimento cultural em organizações do terceiro setor?
  - 2.5.2 Papel das organizações do terceiro setor na sociedade
  - 2.5.3 Redes
- 2.6. Instituições e órgãos públicos
  - 2.6.1 Modelo de organização da política cultural na Europa
  - 2.6.2 Principais instituições públicas na Europa
  - 2.6.3 Ação cultural de organizações internacionais europeias
- 2.7. Patrimônio cultural
  - 2.7.1 Cultura como uma marca de país
  - 2.7.2 Políticas culturais
    - 2.7.2.1. Instituições
    - 2.7.2.2. Figuras
  - 2.7.3 A cultura como patrimônio da humanidade

- 2.8. Difusão do patrimônio cultural
  - 2.8.1 O que é patrimônio cultural?
  - 2.8.2 Gestão pública
  - 2.8.3 Gestão privada
  - 2.8.4 Gestão coordenada
- 2.9. Criação e gestão de projetos
  - 2.9.1 O que é gerenciamento de projetos?
  - 2.9.2 Produções
    - 2.9.2.1. Públicas
    - 2.9.2.2. Privadas
    - 2.9.2.3. Co-produções
    - 2.9.2.4. Outras
  - 2.9.3 Planejamento da gestão cultural
- 2.10. Arte, empresa e sociedade
  - 2.10.1 O terceiro setor como uma oportunidade social
  - 2.10.2 Compromisso social das empresas através dos diferentes tipos de arte
    - 2.10.2.1. Investimento
    - 2.10.2.2. Rentabilidade
    - 2.10.2.3. Promoção
    - 2.10.2.4. Lucro
  - 2.10.3 A arte como inclusão e transformação da sociedade
  - 2.10.4 O teatro como uma oportunidade social
  - 2.10.5 Festivais que envolvem o público

### Módulo 3. Tecnologia e projeto para promoção cultural

- 3.1. A importância da imagem atualmente
  - 3.1.1 MTV
    - 3.1.1.1. A ascensão da MTV
    - 3.1.1.2. Videoclipe
  - 3.1.2 De MTV a YouTube
  - 3.1.3 O marketing antigo x a era digital

- 3.2. Criação de Conteúdo
  - 3.2.1 Núcleo de convicção dramática
    - 3.2.1.1. Objetivo da encenação
    - 3.2.1.2. Estratégia estético-estilística
    - 3.2.1.3. A transição do teatro para o resto das artes
  - 3.2.2 *Target* do consumidor a nível mundial
  - 3.2.3 Criação de Conteúdo
    - 3.2.3.1. *Flyer*
    - 3.2.3.2. *Teaser*
    - 3.2.3.3. Redes sociais
  - 3.2.4 Suportes de difusão
- 3.3. Designer gráfico e *Community Manager*
  - 3.3.1 Fases das reuniões
  - 3.3.2 Por que é necessário contar com um designer gráfico?
  - 3.3.3 Papéis do *Community Manager*
- 3.4. Inclusão de criadores nos meios convencionais de exposição
  - 3.4.1 Inclusão das TICs
    - 3.4.1.1. Esfera pessoal
    - 3.4.1.2. Esfera profissional
  - 3.4.2 Adição de DJ e VJ
    - 3.4.2.1. Uso de DJ e VJ em espetáculos
    - 3.4.2.2. Uso de DJ e VJ em teatro
    - 3.4.2.3. Uso de DJ e VJ em dança
    - 3.4.2.4. Uso de DJ e VJ em eventos
    - 3.4.2.5. Uso de DJ e VJ em eventos esportivos
  - 3.4.3 Ilustradores em tempo real
    - 3.4.3.1. Areia
    - 3.4.3.2. Planejamento
    - 3.4.3.3. Transparente
    - 3.4.3.4. Narração visual



- 3.5. TICs para o palco e a criação I
    - 3.5.1 Videoprojeção, *Videowall*, *Videosplitting*,
      - 3.5.1.1. Diferenças
      - 3.5.1.2. Evolução
      - 3.5.1.3. Da incandescência aos fósforos a laser
    - 3.5.2 O uso de software em espetáculos
      - 3.5.2.1. O que se utiliza?
      - 3.5.2.2. Por que eles são utilizados?
      - 3.5.2.3. Como ajudam a criatividade e a exposição?
    - 3.5.3 Pessoal técnico e artístico
      - 3.5.3.1. Papéis
      - 3.5.3.2. Gestão
  - 3.6. TICs para o palco e a criação II
    - 3.6.1 Tecnologias interativas
      - 3.6.1.1. Por que eles são utilizados?
      - 3.6.1.2. Vantagens
      - 3.6.1.3. Desvantagens
    - 3.6.2 AR
    - 3.6.3 VR
    - 3.6.4 360°
  - 3.7. TICs para o palco e a criação III
    - 3.7.1 Formas de compartilhar informações
      - 3.7.1.1. Dropbox
      - 3.7.1.2. Drive
      - 3.7.1.3. iCloud
      - 3.7.1.4. WeTransfer
    - 3.7.2 Redes sociais e divulgação
    - 3.7.3 Uso das TICs em apresentações ao vivo
  - 3.8. Suportes de amostras
    - 3.8.1 Suportes convencionais
      - 3.8.1.1. O que são?
      - 3.8.1.2. Quais são os conhecidos?
      - 3.8.1.3. Pequeno formato
      - 3.8.1.4. Grande formato
    - 3.8.2 Suportes convencionais
      - 3.8.2.1. O que são?
      - 3.8.2.2. Quais são?
      - 3.8.2.3. Onde e como eles podem ser usados?
    - 3.8.3 Exemplos
  - 3.9. Eventos corporativos
    - 3.9.1 Eventos corporativos
      - 3.9.1.1. O que são?
      - 3.9.1.2. O que estamos buscando?
    - 3.9.2 A revisão concreta 5W+1H aplicada ao setor empresarial
    - 3.9.3 Suportes mais comumente utilizados
  - 3.10. Produção audiovisual
    - 3.10.1 Recursos audiovisuais
      - 3.10.1.1. Recursos nos museus
      - 3.10.1.2. Recursos em cena
      - 3.10.1.3. Recursos nos eventos
    - 3.10.2 Tipos de planos
    - 3.10.3 Aparecimento dos projetos
    - 3.10.4 Fases do processo
- Módulo 4. Gestão do turismo cultural**
- 4.1. Introdução ao patrimônio cultural
    - 4.1.1 Turismo cultural
    - 4.1.2 Patrimônio cultural
    - 4.1.3 Recursos turísticos culturais

- 4.2. A sustentabilidade como referência em turismo e patrimônio cultural
  - 4.2.1 Conceito de sustentabilidade urbana
  - 4.2.2 Sustentabilidade turística
  - 4.2.3 Sustentabilidade cultural
- 4.3. Capacidade de acolhimento e sua aplicação em destinos turísticos
  - 4.3.1 Conceptualização
  - 4.3.2 Dimensões da capacidade de acolhimento turístico
  - 4.3.3 Estudo de caso
  - 4.3.4 Abordagens e propostas para o estudo da capacidade de acolhimento turístico
- 4.4. Utilização turística do espaço
  - 4.4.1 Fluxos de visitantes e lugares turísticos patrimoniais
  - 4.4.2 Diretrizes gerais para a mobilidade turística e uso do espaço
  - 4.4.3 Turismo e locais patrimoniais: efeitos e problemas decorrentes dos fluxos turísticos
- 4.5. Os desafios de gestão do espaço
  - 4.5.1 Estratégias para a diversificação do uso turístico do espaço
  - 4.5.2 Medidas de gestão da demanda turística
  - 4.5.3 Valorização do patrimônio e controle de acessibilidade
  - 4.5.4 Gestão de visitantes em áreas patrimoniais com modelos de visita complexos. Estudos de caso
- 4.6. Produtos turísticos culturais
  - 4.6.1 O turismo urbano e cultural
  - 4.6.2 Cultura e turismo
  - 4.6.3 Transformação no mercado das viagens culturais
- 4.7. Políticas de conservação do patrimônio
  - 4.7.1 Conservação x Exploração do patrimônio
  - 4.7.2 Normas internacionais
  - 4.7.3 Políticas de conservação
- 4.8. Gestão de recursos culturais na área turística
  - 4.8.1 Promoção e gestão do turismo urbano
  - 4.8.2 Gestão turística do patrimônio
  - 4.8.3 Gestão pública e privada





- 4.9. Empregabilidade no turismo cultural
  - 4.9.1 As características da empregabilidade no turismo cultural
  - 4.9.2 Estudo e perfis no turismo cultural
  - 4.9.3 O guia turístico e a interpretação do patrimônio
- 4.10. Estudos de casos bem-sucedidos na gestão do patrimônio cultural no setor do turismo
  - 4.10.1 Estratégias para o desenvolvimento cultural e turístico do patrimônio local
  - 4.10.2 A gestão associativa de um projeto público
  - 4.10.3 Análise dos visitantes como ferramenta para a Gestão Cultural
  - 4.10.4 Políticas locais para impulsionar o turismo e as principais atrações culturais
  - 4.10.5 Planejamento e gestão do turismo local em uma Cidade Patrimônio da Humanidade

“

*Um programa 100% online que aproxima você das últimas tendências no uso de novas tecnologias e promoção cultural”*





04

# 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 nas principais escolas de Ciências Humanas do mundo, desde que elas existem. 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 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.*

Na TECH você aprenderá através de 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 de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, 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 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, 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.



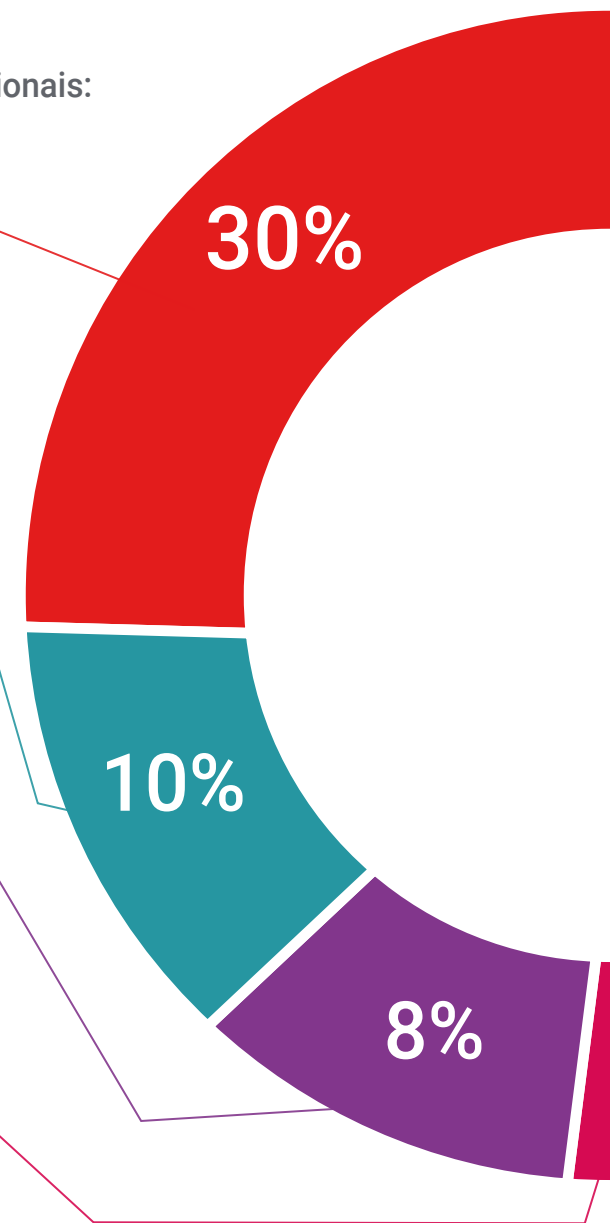
#### Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências 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.

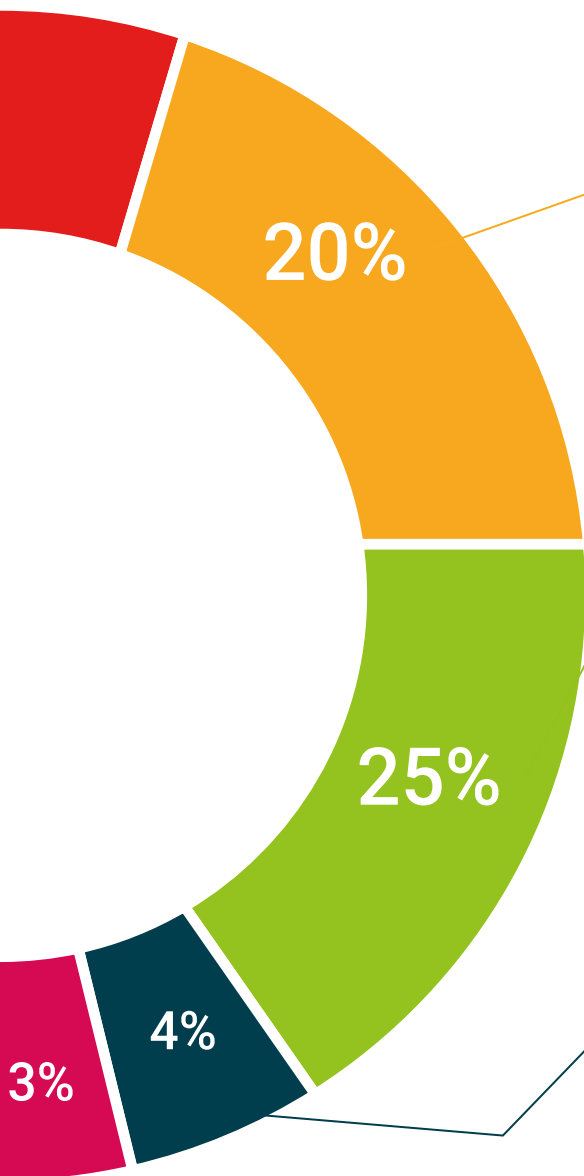


#### Leituras complementares

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.



05

# Certificado

O Programa Avançado de Direção e Gestão Cultural 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 Direção e Gestão Cultural** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* do **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 Direção e Gestão Cultural**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**





futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento  
presente  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Direção e Gestão Cultural

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

# Programa Avançado

## Direção e Gestão Cultural

