

# Curso de Especialização

## Gestão de Produtos Audiovisuais



## Curso de Especialização Gestão de Produtos Audiovisuais

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-gestao-produtos-audiovisuais](http://www.techtute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-gestao-produtos-audiovisuais)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 12*

04

Metodologia

---

*pág. 18*

05

Certificação

---

*pág. 26*

# 01

# Apresentação

O cinema e a televisão são consumidos em praticamente todas as casas, o que levou muitas pessoas a sonharem em criar as suas próprias produções. Além disso, a proliferação de empresas audiovisuais que procuram criadores altamente qualificados para a gestão destes produtos, abre as portas a um mercado cada vez mais competitivo. Depois de concluírem este programa, os alunos terão adquirido um conhecimento aprofundado do setor, o que lhes permitirá tornarem-se futuras estrelas na área. A Paramount, Universal ou a Columbia Pictures são apenas algumas das empresas que procuram empregados com as qualificações e o perfil profissional dos estudantes deste programa.





“

*Este programa irá mostrar-lhe os principais problemas da Produção Audiovisual para que possa aplicar soluções criativas que transformem o seu trabalho num produto de sucesso”*

A gestão dos Produtos Audiovisuais está a tornar-se cada vez mais complexa, devido ao aumento da concorrência e aos novos modelos de consumo e plataformas de difusão que surgiram nos últimos anos. Por isso, os designers do setor devem ampliar a sua capacitação neste domínio através de programas como este, onde encontrarão as informações mais relevantes e necessárias para agir com segurança. Trata-se, sem dúvida, de uma oportunidade única para aceder a cargos de grande relevância, que permitirão aplicar as estratégias comerciais necessárias para colocar as produções entre as mais bem-sucedidas do momento.

Especificamente, este Curso de Especialização mostrará aos alunos como se estruturam as empresas audiovisuais, quais são os novos modelos de negócio no domínio da comunicação, ou as principais estratégias promocionais das empresas audiovisuais, entre outros aspetos. Estes são conceitos fundamentais para os designers que procuram uma oportunidade de emprego nesta área, conseguindo um perfil profissional muito procurado pelas empresas do setor. Desta forma, a conclusão deste programa abre as portas a um mercado de trabalho altamente competitivo que exige um perfil profissional com qualificações e experiência alargadas. A Pixar, a Disney, a Sony Pictures, etc., são apenas algumas das empresas de animação mais importantes do mundo, onde são procurados designers com estudos em Gestão Audiovisual. Por este motivo, este programa marcará um antes e um depois na qualificação dos alunos, abrindo as portas para um mundo de trabalho marcado pela criatividade e inovação.

Uma Curso de Especialização 100% online que permitirá ao aluno distribuir o seu tempo de estudo, não estando condicionado a horários fixos ou tendo a necessidade de se deslocar para outro local físico, podendo aceder a todos os conteúdos a qualquer hora do dia, conciliando a sua vida profissional e pessoal com a vida académica.

Este **Curso de Especialização em Gestão de Produtos Audiovisuais** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As características que mais se destacam são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Design
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu ênfase especial nas metodologias inovadoras na gestão das Produtos Audiovisuais
- ◆ Lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



*Saiba como gerir os recursos das Indústrias Culturais e colocar a sua empresa entre as melhores do setor”*

“

*A TECH é uma universidade com uma visão internacional e, por esta razão, oferece aos seus alunos um programa de primeira classe com o qual podem competir num ambiente globalizado”*

O seu corpo docente inclui profissionais da área do *design* que trazem a sua experiência profissional para este programa, bem como especialistas reconhecidos de empresas líderes e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um estudo imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o instrutor deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Um programa totalmente online que será essencial para conjugar os seus estudos com o resto das suas obrigações diárias.*

*A conclusão deste programa académico irá melhorar as suas competências e abrir portas a um mundo de oportunidades de carreira.*



# 02

## Objetivos

A Indústria Audiovisual está em constante crescimento, favorecido pelos avanços da tecnologia. As novas ferramentas e aplicações permitem que os designers melhorem as suas técnicas para criar produções de Animação ou Videojogos que compitam em mercados altamente exigentes. Este Curso de Especialização da TECH foi concebido para oferecer aos alunos as chaves para a gestão de Produtos Audiovisuais e para adquirir um perfil profissional com o qual possam dirigir as suas próprias produções ou aceder a posições relevantes em empresas importantes do setor como a Pixar, a Disney ou a Dream Works.







“

*Um programa de alto nível que lhe dará os conhecimentos necessários para compreender cada etapa dos Produtos Audiovisuais”*



## 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

“

*Após a conclusão deste programa, estará mais apto a realizar produções audiovisuais de sucesso”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Estrutura do sistema Audiovisual

- ◆ Conhecer as bases do funcionamento do sistema Audiovisual: fixar conteúdos fundamentais, conhecer autores e textos trabalhados em cada tópico
- ◆ Adquirir a capacidade de análise teórica e crítica das estruturas organizacionais da comunicação Audiovisual: compreensão das principais ideias, conceitos e elementos relacionados
- ◆ Explorar o quadro histórico, político-económico, social e tecnológico em que os Produtos Audiovisuais são produzidos, distribuídos e consumidos
- ◆ Conhecer a natureza e as inter-relações entre os temas da comunicação Audiovisual: autores, instituições, empresas, meios de comunicação, apoios e recetores
- ◆ Identificar os problemas e debates atuais relativos ao sistema Audiovisual

### Módulo 2. Indústrias culturais e novos modelos empresariais de comunicação

- ◆ Estudar as transformações que tiveram lugar nas Indústrias Culturais na oferta e no consumo em redes digitais, nos seus aspetos económicos, políticos e socioculturais
- ◆ Aprofundar os desafios que o ambiente digital tem colocado aos modelos empresariais das empresas de jornalismo e outras indústrias culturais tradicionais
- ◆ Analisar e projetar estratégias inovadoras que contribuam para a melhoria da gestão e dos processos de tomada de decisão, bem como para o desenvolvimento de produtos de informação em linha com as necessidades do público e dos anunciantes
- ◆ Compreender as mudanças nos processos de organização e gestão dos recursos estratégicos, humanos, materiais e técnicos das novas empresas no ambiente digital

### Módulo 3. Gestão e promoção de Produtos Audiovisuais

- ◆ Conhecer os conceitos fundamentais que regem a distribuição, a comercialização 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 comercialização 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

## Estrutura e conteúdo

A estrutura deste programa abrirá um novo campo de conhecimento para os designers, uma vez que estes poderão especializar-se confortavelmente em Gestão de Produtos Audiovisuais. Para tal, o programa oferece um grande complemento à qualificação dos alunos, que vai desde a estrutura do Sistema Audiovisual até às Indústrias Culturais ou à promoção de Produtos Audiovisuais. Um plano de estudos abrangente que guiará os estudantes através de um percurso académico de primeira classe.





“

*O melhor plano de estudos disponível no momento para o ajudar a desenvolver as competências necessárias para se posicionar como um especialista do setor”*

25  
MOS

## Módulo 1. Estrutura do sistema audiovisual

- 1.1. Uma introdução às Indústrias Culturais (C.I.)
  - 1.1.1. Conceitos de cultura Cultura-Comunicação
  - 1.1.2. Teoria e evolução da C.I.: tipologia e modelos
- 1.2. Indústria cinematográfica I
  - 1.2.1. Características e principais atores
  - 1.2.2. Estrutura do sistema cinematográfica
- 1.3. Indústria cinematográfica II
  - 1.3.1. A indústria cinematográfica americana
  - 1.3.2. As produtoras independentes
  - 1.3.3. Problemas e debates na indústria cinematográfica
- 1.4. Indústria cinematográfica III
  - 1.4.1. Regulamento do cinema: Estado e Cultura Políticas de Proteção e Promoção da Cinematografia
  - 1.4.2. Casos de Estudo
- 1.5. Indústria televisiva I
  - 1.5.1. Televisão económica
  - 1.5.2. Modelos fundadores
  - 1.5.3. Transformação
- 1.6. Indústria televisiva II
  - 1.6.1. A indústria televisiva norte-americana
  - 1.6.2. Características principais
  - 1.6.3. Regulamentação do Estado
- 1.7. Indústria televisiva III
  - 1.7.1. Televisão de Serviço Público na Europa
  - 1.7.2. Crises e debates
- 1.8. Os eixos de mudança
  - 1.8.1. Novos processos no setor audiovisual
  - 1.8.2. Debates regulamentares
- 1.9. Televisão Digital Terrestre (TDT)
  - 1.9.1. O papel do Estado e as experiências
  - 1.9.2. As novas características do sistema de televisão



# CINEMA

## NIGHT FILM FESTIVAL

ALWAYS  
TOP MOVIES

ESTD  
2008

Lorem ips am dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolor.

POPCORN

- 1.10 Novos operadores na Paisagem Audiovisual
  - 1.10.1. Plataformas de serviços *over-the-top* (OTT)
  - 1.10.2. Consequências do seu surgimento

### Módulo 2. Indústrias Culturais e novos modelos empresariais de comunicação

- 2.1. Os conceitos de cultura, economia, comunicação, tecnologia, IC
  - 2.1.1. Cultura, Economia, Comunicação
  - 2.1.2. Indústrias Culturais
- 2.2. Tecnologia, comunicação e cultura
  - 2.2.1. Cultura artesanal mercantilizada
  - 2.2.2. Do espetáculo ao vivo às artes visuais
  - 2.2.3. Museus e património
- 2.3. Os principais setores das Indústrias Culturais
  - 2.3.1. Produtos editoriais
  - 2.3.2. Os C.I.'s de fluxo
  - 2.3.3. Modelos híbridos
- 2.4. A Era Digital nas Indústrias Culturais
  - 2.4.1. Indústrias Culturais Digitais
  - 2.4.2. Novos modelos na Era Digital
- 2.5. Os meios digitais e os meios de comunicação na era digital
  - 2.5.1. O negócio da Imprensa online
  - 2.5.2. A rádio no ambiente digital
  - 2.5.3. Especificidades dos meios de comunicação na era digital
- 2.6. Globalização e diversidade na Cultura
  - 2.6.1. Concentração, internacionalização e globalização das Indústrias Culturais
  - 2.6.2. A luta pela diversidade cultural
- 2.7. Políticas culturais e de cooperação
  - 2.7.1. Políticas culturais
  - 2.7.2. O papel dos Estados e regiões dos países
- 2.8. A diversidade musical na nuvem
  - 2.8.1. O setor da música hoje
  - 2.8.2. A nuvem
  - 2.8.3. Iniciativas latinas/ ibero-americanas

- 2.9. Diversidade na indústria audiovisual
  - 2.9.1. Do pluralismo à diversidade
  - 2.9.2. Diversidade, cultura e comunicação
  - 2.9.3. Conclusões e propostas
- 2.10. Diversidade Audiovisual na internet
  - 2.10.1. O sistema audiovisual na era da internet
  - 2.10.2. Ofertas televisivas e diversidade
  - 2.10.3. Conclusões

### Módulo 3. Gestão e promoção de produtos audiovisuais

- 3.1. Distribuição Audiovisual
  - 3.1.1. Introdução
  - 3.1.2. Agentes de distribuição
  - 3.1.3. Comercialização de produtos
  - 3.1.4. Os campos da distribuição Audiovisual
  - 3.1.5. Distribuição nacional
  - 3.1.6. Distribuição internacional
- 3.2. A empresa de distribuição
  - 3.2.1. Estruturas organizativas
  - 3.2.2. A negociação do contrato de distribuição
  - 3.2.3. Clientes internacionais
- 3.3. Janelas de exploração, contratos e vendas internacionais
  - 3.3.1. Janelas de trabalho
  - 3.3.2. Contratos de distribuição internacional
  - 3.3.3. Vendas internacionais
- 3.4. Marketing cinematográfico
  - 3.4.1. Marketing no cinema
  - 3.4.2. A cadeia de valor da produção do filme
  - 3.4.3. Os meios de publicidade ao serviço da promoção
  - 3.4.4. As ferramentas de lançamento
- 3.5. Pesquisa de mercado em filme
  - 3.5.1. Introdução
  - 3.5.2. Fase de pré-produção
  - 3.5.3. Fase de pós-produção
  - 3.5.4. Fase de comercialização
- 3.6. Redes sociais e promoção cinematográfica
  - 3.6.1. Introdução
  - 3.6.2. Promessas e limites das redes sociais
  - 3.6.3. Objetivos e sua medição
  - 3.6.4. Calendário e estratégias de advocacia
  - 3.6.5. Interpretar o que dizem as redes
- 3.7. Distribuição Audiovisual na internet I
  - 3.7.1. O novo mundo da distribuição Audiovisual
  - 3.7.2. O processo de distribuição pela Internet
  - 3.7.3. Produtos e possibilidades no novo cenário
  - 3.7.4. Novos modos de distribuição
- 3.8. Distribuição Audiovisual na internet II
  - 3.8.1. Chaves para o novo cenário
  - 3.8.2. Perigos de distribuição pela internet
  - 3.8.3. O *Video on Demand* (VOD) como nova janela de distribuição
- 3.9. Novos espaços para distribuição
  - 3.9.1. Introdução
  - 3.9.2. A revolução Netflix
- 3.10. Festivais de cinema
  - 3.10.1. Introdução
  - 3.10.2. O papel dos festivais de cinema na distribuição turística



*Um programa que o impulsionará  
para a excelência na Gestão  
de Produtos Audiovisuais”*





GRAND AUDITORIUM LOUIS LUMIERE



# 04

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine***.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“

*O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

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

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



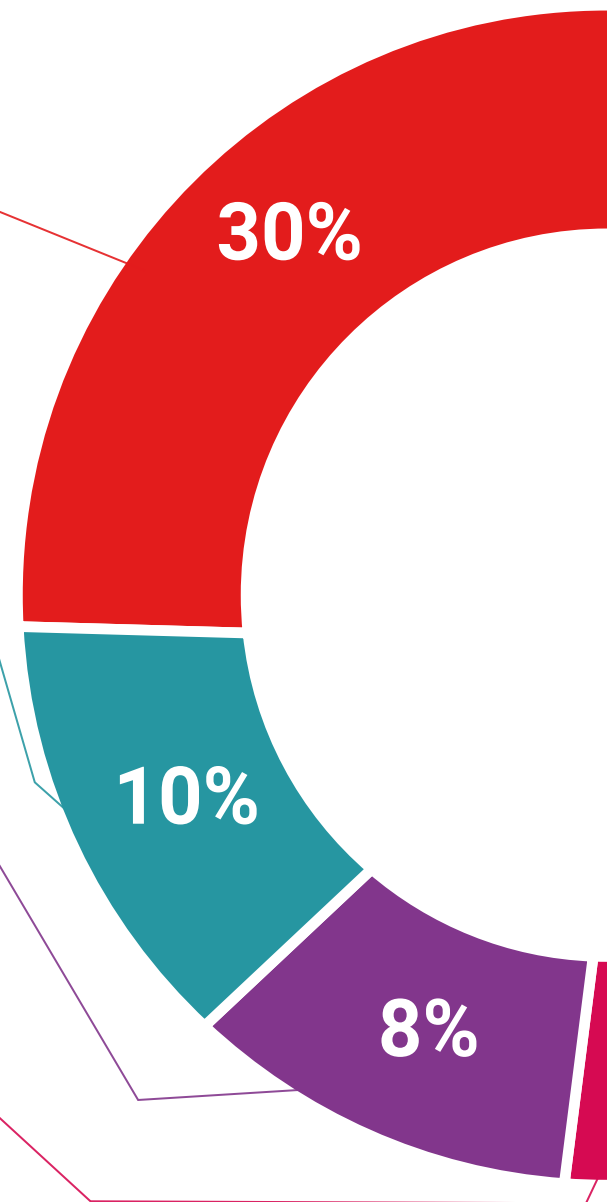
#### Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.

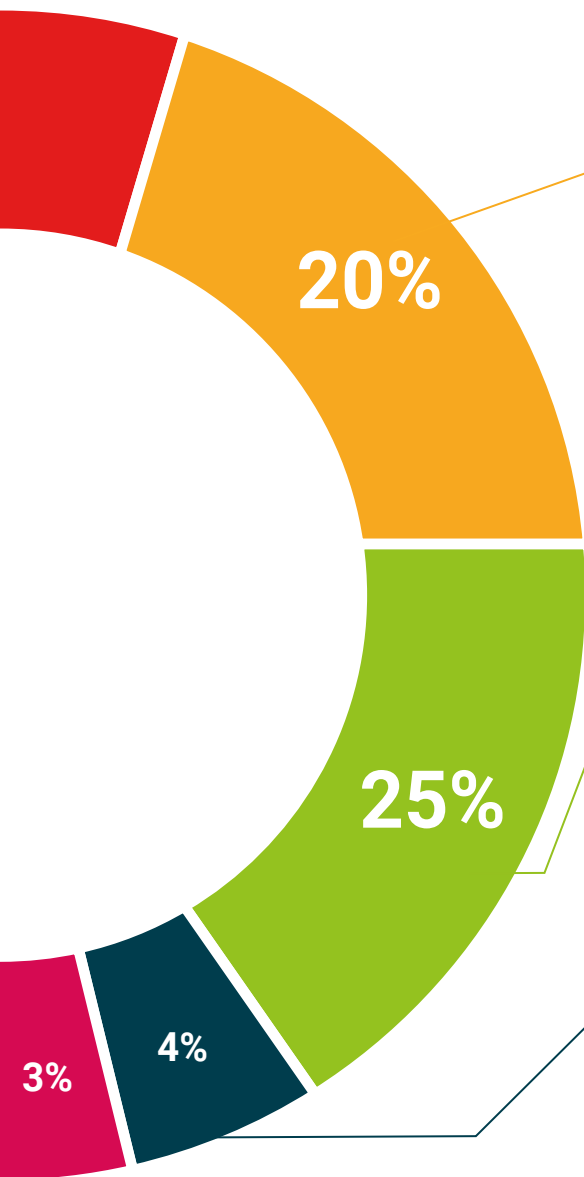


#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.







#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



05

# Certificação

O Curso de Especialização de Gestão de Produtos Audiovisuais garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso de Especialização emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Gestão de Produtos Audiovisuais** 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 Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificado: **Curso de Especialização em Gestão de Produtos Audiovisuais**

ECTS: **18**

Carga horária: **450 horas**



\*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 compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento  
presente  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

## Curso de Especialização Gestão de Produtos Audiovisuais

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

# Curso de Especialização

## Gestão de Produtos Audiovisuais