

Curso

Indústrias Criativas



Curso

Indústrias Criativas

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/curso/industrias-criativas

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

As Indústrias Criativas estão a ganhar um grande peso no mercado e na economia. Por isso, cada vez são mais os profissionais que procuram especializar-se neste campo, oferecendo uma visão mais inovadora e criativa ao seu trabalho. Os *designers* contam com um papel fundamental no sector, já que o seu estilo e forma de trabalhar são especialmente necessários nos diferentes ramos que este sector abrange. Este programa da TECH é dirigido a este perfil profissional, para que os alunos adquiram a capacitação necessária que os ajudará a triunfar num sector em alta.





“

Torne-se um designer de êxito especializado em Indústrias Criativas e ofereça projetos de grande valor a um mercado laboral em alta”

O poder das Indústrias Criativas está em constante crescimento na sociedade atual. Apesar de abranger basicamente dois grandes sectores, a cultura e a tecnologia, a sua importância é tal no mercado e na economia que está a ganhar grandes adeptos e são cada vez mais os que desejam desenvolver-se neste campo profissional. Por isso, a TECH criou este Curso específico para os *designers*, no qual lhes apresenta as chaves sobre as principais empresas do sector.

Desta forma, no decorrer deste programa, o estudante alcançará o domínio profundo de todas as matérias necessárias para a gestão de empresas e organizações no novo contexto das Indústrias Criativas. O programa não se concentra apenas na gestão das artes, visa também fornecer os instrumentos para analisar as realidades económicas, sociais e culturais nas quais se desenvolvem e transformam as Indústrias Criativas de vários tipos, como o cinema, a televisão ou as artes plásticas. Este programa foi concebido para ser estudado com uma metodologia que promove a aquisição de competências no campo da pesquisa de mercado, visão estratégica, ferramentas digitais e co-criação.

Um Curso 100% *online* que permitirá ao aluno distribuir ele mesmo o seu tempo de estudo, dado que não está condicionado por horários fixos nem pela necessidade de se deslocar a outro lugar físico, tendo a opção de aceder a todos os conteúdos em qualquer momento do dia, equilibrando a sua vida laboral e pessoal com a académica.

Este **Curso de Indústrias Criativas** 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 direção e gestão de empresas criativas
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do curso fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos, onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial nas metodologias inovadoras no trabalho em empresa criativas
- ◆ Palestras 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



Os designers que desejem especializar-se em Indústrias Criativas encontrarão neste Curso o melhor programa do panorama académico atual”

“ *Se procura uma oportunidade académica com a qual aceder ao mercado de trabalho em empresas criativas, inscreva-se neste Curso*”

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.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional aprender de uma forma contextual e situada. Por outras palavras, um ambiente simulado 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 profissional deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, o profissional contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Inscreva-se na TECH e tenha acesso ilimitado a todos os conteúdos deste Curso.

Um completíssimo programa em Indústrias Criativas, desenhado para favorecer o seu crescimento pessoal e profissional.



02 Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Indústrias Criativas da TECH é conseguir que os *designers* adquiram as habilidades necessárias para se desenvolverem neste campo profissional inovador, que carece de especialistas com larga experiência e conhecimentos profundos para inovar e sobressair num sector que conta com cada vez mais adeptos. Sem dúvida, um programa dará aos alunos as bases do conhecimento nesta área, ajudando-os a triunfarem num sector em alta.





“

A realização deste Curso irá permitir-lhe sobressair num sector altamente competitivo”



Objetivos gerais

- ◆ Oferecer conhecimentos úteis para a especialização dos estudantes, proporcionando-lhes competências para o desenvolvimento e aplicação de ideias originais no seu trabalho pessoal e profissional
- ◆ Compreender como a criatividade e a inovação se tornaram as forças motrizes da economia
- ◆ Resolver problemas em cenários inovadores e em contextos interdisciplinares no âmbito da gestão da criatividade
- ◆ Integrar os próprios conhecimentos com os dos outros, fazendo julgamentos e raciocínios informados com base nas informações disponíveis em cada caso
- ◆ Saber como gerir o processo de criação e implementação de ideias inovadoras sobre um determinado tema.
- ◆ Adquirir conhecimentos específicos para a gestão das empresas e organizações no novo contexto das Indústrias Criativas
- ◆ Possuir ferramentas para analisar as realidades económicas, sociais e culturais em que se desenvolvem e transformam as Indústrias Criativas atualmente
- ◆ Adquirir as competências necessárias para desenvolver e fazer evoluir o seu perfil profissional, tanto em ambientes empresariais como de empreendedorismo
- ◆ Obter conhecimentos para levar a cabo uma gestão das empresas e organizações no novo contexto das Indústrias Criativas
- ◆ Organizar e planificar tarefas, aproveitando os recursos disponíveis para lidar com as mesmas dentro de prazos precisos
- ◆ Utilizar novas tecnologias de informação e comunicação como instrumentos de formação e troca de experiências na área de estudo
- ◆ Desenvolver capacidades comunicativas, tanto escritas como orais, bem como a capacidade de fazer apresentações profissionais eficazes na prática diária
- ◆ Adquirir competências de pesquisa de mercado, visão estratégica, metodologias digitais e de co-criação





Objetivos específicos

- ◆ Aprofundar o conhecimento das novas Indústrias Criativas
- ◆ Conhecer profundamente o peso das Indústrias Criativas a nível económico
- ◆ Dedicar-se às artes visuais e performativas
- ◆ Obter um conhecimento profundo do património histórico, natural e cultural

“

Um programa de primeiro nível para desenvolver as suas habilidades no âmbito das Indústrias Criativas”

03

Direção do curso

A TECH selecionou para a realização deste Curso de Indústrias Criativas uma equipa de professores de primeiro nível. Profissionais com vasta experiência docente e de investigação que dedicaram grande parte da sua vida laboral a aprender sobre este campo e que contam com a habilitação necessária para ensinar aos alunos tudo o que é necessário para se desenvolverem com êxito num sector tão competitivo como este. Além disso, conhecem a fundo as novas tecnologias educativas e aplicam-nas no seu processo de ensino.





“

*Especialize-se em Indústrias Criativas
com a ajuda do melhor quadro docente
do momento”*

Diretor Convidado Internacional

S. Mark Young é um especialista de renome internacional que tem centrado a sua investigação na **indústria do entretenimento**. As suas descobertas receberam inúmeros prémios, incluindo o **Prémio pela Trajetória em Contabilidade e Gestão** de 2020, atribuído pela Associação Americana de Contabilidade (American Accounting Association). Recebeu também três prémios pelas suas **contribuições para a literatura académica** nestes domínios.

Um dos marcos mais notáveis da sua carreira foi a publicação do estudo *Narcisismo e Celebidades*, juntamente com o Dr. Drew Pinsky. Este texto compilou **dados diretos sobre personalidades famosas** do cinema e da televisão. Além disso, no artigo, que mais tarde se tornaria num livro best-seller, o especialista analisou os **comportamentos narcisistas** das estrelas de celuloide e a forma como estes se normalizaram nos meios de comunicação modernos. Ao mesmo tempo, abordou o **impacto destes comportamentos na juventude contemporânea**.

Ao longo da sua vida profissional, Young também se debruçou sobre a **organização** e o **foco da indústria cinematográfica**. Mais concretamente, investigou modelos de **previsão do êxito de bilheteira** dos grandes filmes. Contribuiu igualmente para a contabilidade baseada em atividades e para o design de sistemas de controlo. Em particular, é bem conhecida a sua influência na implementação de uma **gestão eficaz baseada no *Balanced Scorecard***.

O trabalho académico também marcou a sua vida profissional, tendo sido eleito para **liderar a Cátedra de Investigação George Bozanic e Holman G. Hurt em Negócios de Desportos de Entretenimento**. Também lecionou e participou em programas de estudo relacionados com a **Contabilidade**, o **Jornalismo** e a **Comunicação**. Paralelamente, os seus estudos de licenciatura e pós-graduação ligaram-no a prestigiadas universidades americanas, como a de Pittsburgh e do Ohio.



Doutor Young, S. Mark

- Diretor da Cátedra George Bozanic e Holman G. Hurt na USC Marshall, Los Angeles, EUA
- Historiador Oficial da Equipa Masculina de Ténis da Universidade do Sul da Califórnia
- Investigador académico especializado no desenvolvimento de modelos de previsão para a indústria cinematográfica
- Coautor do livro Narcisismo e Celebidades
- Doutoramento em Ciências da Contabilidade pela Universidade de Pittsburgh
- Mestrado em Contabilidade pela Ohio State University
- Licenciado em Ciências Económicas pelo Oberlin College
- Membro de: Centro para a Excelência de Ensino

“

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

Direção



Dra. Marga Velar

- ♦ Gerente de *Marketing* Corporativo no SGN Group (Nova Iorque)
- ♦ Gestão no Forefashion Lab
- ♦ Professora no Centro Universitário Villanueva, na ISEM *Fashion Business School* e na Faculdade de Comunicação da Universidade de Navarra
- ♦ Doutora em Comunicação pela Universidade Carlos III de Madrid
- ♦ Licenciatura em Comunicação Audiovisual com diploma em Comunicação e Gestão da Moda pelo Centro Universitario Villanueva, Universidade Complutense, Madrid
- ♦ MBA em Gestão de Empresas de Moda pela ISEM *Fashion Business School*

Professores

Sra. Cristina Arroyo Villoria

- ♦ Sócia e Diretora de Projetos e Empreendedorismo na Fábrica de Indústrias Criativas
- ♦ Planeamento Estratégico, Desenvolvimento Empresarial e Estratégia de Comunicação e Comercialização
- ♦ Licenciatura em Ciências do Trabalho pela Universidade de Valladolid
- ♦ Mestrado em Gestão e Gestão de Recursos Humanos pela Escola de Negócios de San Pablo CEU
- ♦ Mestrado em Tecnologia Educativa pela Bureau Veritas *Business School*



“*Aproveite esta oportunidade para adquirir conhecimentos sobre os últimos desenvolvimentos na área e aplicá-los na sua atividade diária*”

04

Estrutura e conteúdo

O programa deste Curso de Indústrias Criativas da TECH foi elaborado para que os *designers* sejam capazes de compreender, de forma clara e concisa, como é o novo mercado que se está a abrir neste sector e adquiram as habilidades necessárias para se desenvolverem profissionalmente numa área que requer a criatividade e inovação dos seus profissionais. Para isso, o programa inclui a informação mais atualizada e relevante sobre a matéria, o que será fundamental para o futuro laboral dos alunos.

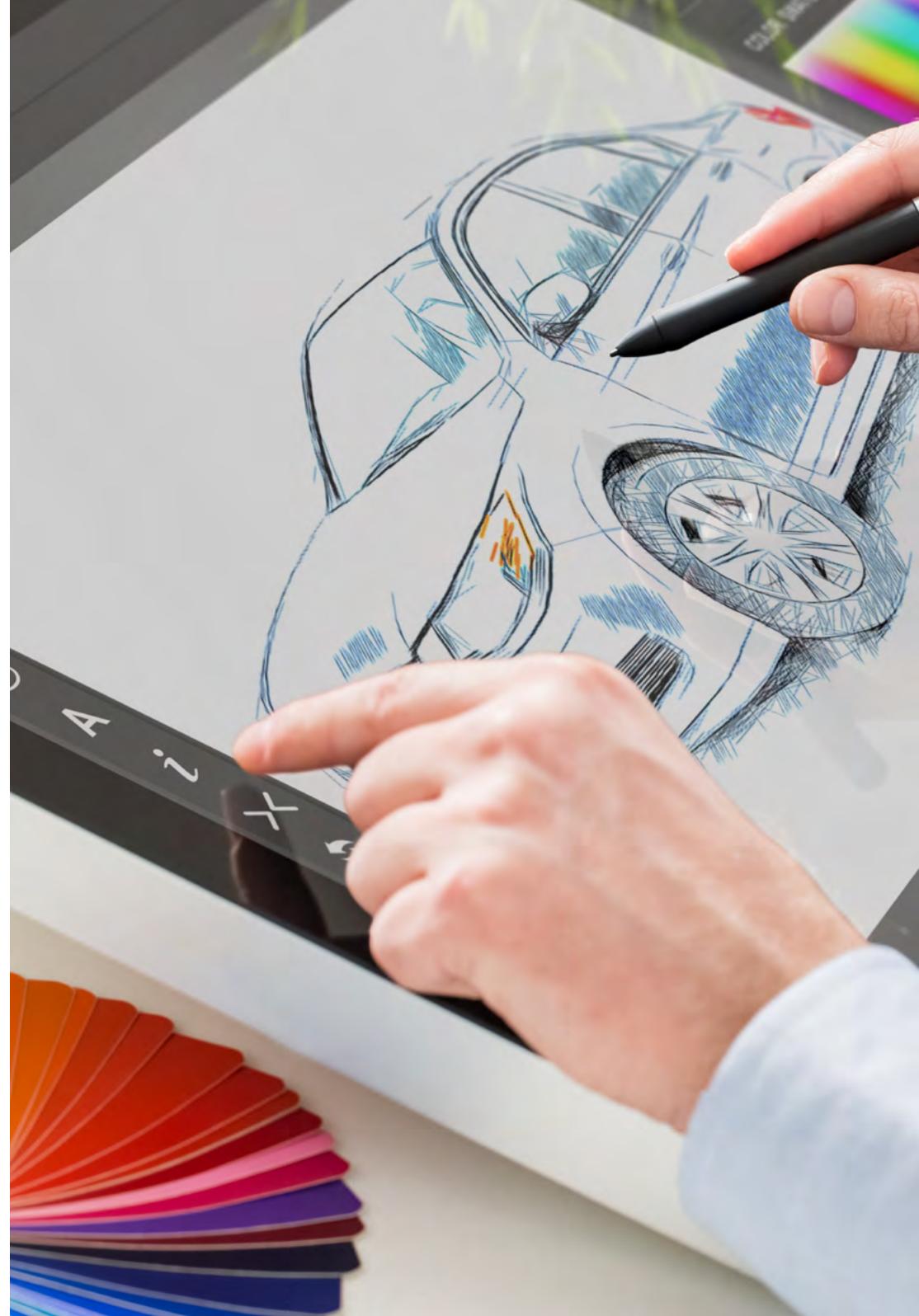




“ Um percurso académico pelos aspectos mais relevantes das Indústrias Criativas”

Módulo 1. Novas Indústrias Criativas

- 1.1. Novas Indústrias Criativas
 - 1.1.1. Da indústria cultural à indústria criativa
 - 1.1.2. As Indústrias Criativas de hoje
 - 1.1.3. Atividades e sectores que compõem as Indústrias Criativas
- 1.2. Peso económico das Indústrias Criativas nos dias de hoje
 - 1.2.1. Contribuição
 - 1.2.2. Impulsionadores de crescimento e mudança
 - 1.2.3. Panorama laboral nas Indústrias Criativas
- 1.3. Novo contexto global das Indústrias Criativas
 - 1.3.1. Radiografia das Indústrias Criativas no mundo
 - 1.3.2. Fontes de financiamento das Indústrias Criativas em cada país
 - 1.3.3. Estudos de caso: modelos de gestão e políticas públicas
- 1.4. O património natural e cultural
 - 1.4.1. Património histórico e cultural
 - 1.4.2. Subprodutos e serviços de museus, sítios arqueológicos, históricos e paisagens culturais
 - 1.4.3. Património cultural intangível
- 1.5. Artes visuais
 - 1.5.1. Artes plásticas
 - 1.5.2. Fotografia
 - 1.5.3. Artesanato
- 1.6. Artes performativas
 - 1.6.1. Teatro e dança
 - 1.6.2. Música e festivais
 - 1.6.3. Feiras e circos
- 1.7. Meios audiovisuais
 - 1.7.1. Filmes, televisão e conteúdo audiovisual
 - 1.7.2. Rádio, Podcasts e conteúdo de áudio
 - 1.7.3. Videojogos



- 1.8. Publicações atuais
 - 1.8.1. Literatura, ensaios e poesia
 - 1.8.2. Editoras
 - 1.8.3. Imprensa
- 1.9. Serviços criativos
 - 1.9.1. *Design* e moda
 - 1.9.2. Arquitetura e paisagismo
 - 1.9.3. Publicidade
- 1.10. Ligações da Economia Criativa ou Economia Laranja
 - 1.10.1. Modelo Cascata – círculos concêntricos
 - 1.10.2. *Spillovers* Criatividade, produção e difusão do conhecimento
 - 1.10.3. Cultura ao serviço da economia criativa



Conheça em primeira mão as novas Indústrias Criativas e prepara-se para sobressair no sector”

05

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

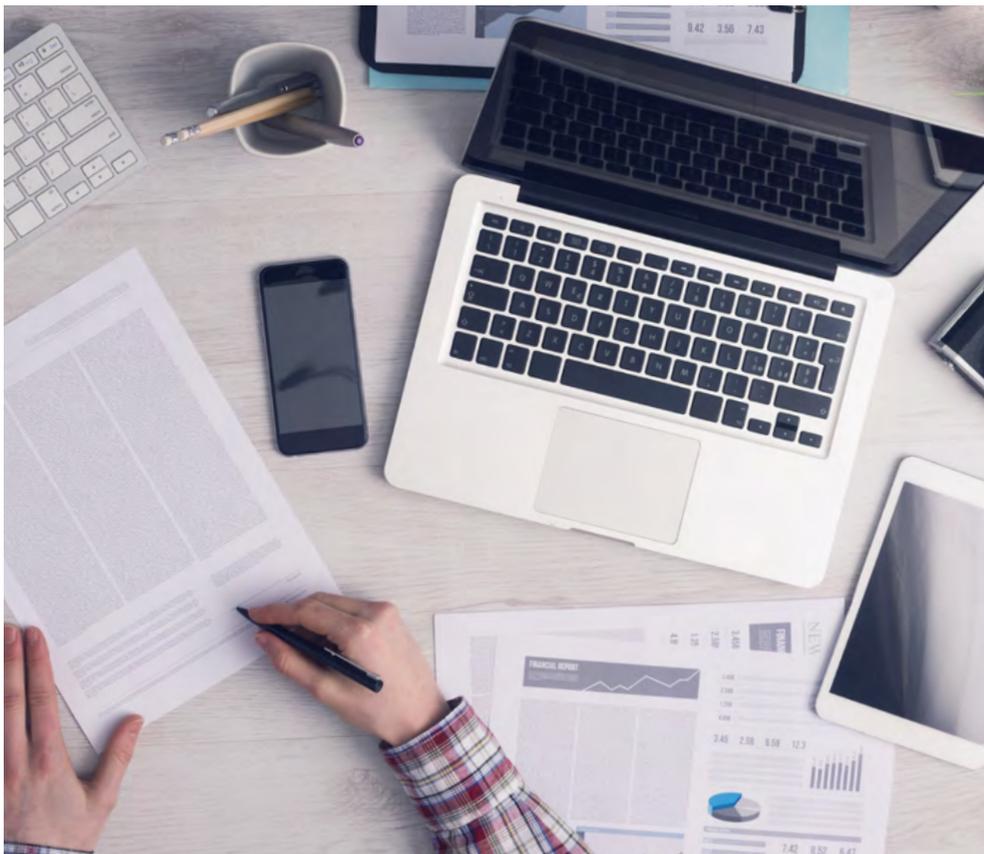
O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.



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.



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

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 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.



06

Certificação

O Curso de Indústrias Criativas garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso 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 Indústrias Criativas** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao **Curso** 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 Indústrias Criativas**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



*Apostila da Haia Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo com um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso

Indústrias Criativas

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Indústrias Criativas

