

# Programa Avançado Comunicação e Branding em Indústrias Criativas





**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Comunicação e Branding em Indústrias Criativas

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-comunicacao-branding-industrias-criativas](http://www.techtute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-comunicacao-branding-industrias-criativas)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia

---

*pág. 22*

06

Certificado

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

As Indústrias Criativas estão crescendo cada vez mais e, portanto, a competitividade está aumentando. Sua diferenciação deve se concentrar na qualidade de seus produtos porém, para o público, criar uma marca que seja representativa e reconhecida pelos consumidores é essencial. Portanto, os designers que desejam ter cargos de responsabilidade neste tipo de empresa devem estar cientes de que a comunicação e o *Branding* devem constituir uma parte essencial de sua capacitação. É por isso que a TECH desenvolveu este programa, que será fundamental para sua carreira futura e seu desenvolvimento neste campo.



“

*Atualize seus conhecimentos em comunicação e branding em empresas criativas e torne-se um profissional capaz de desenvolver uma marca que atraia o público"*



O *Branding* e a estratégia de comunicação são fundamentais para qualquer empresa e ainda mais quando se fala de indústrias do setor criativo. Neste sentido, o *Branding* pode ser definido como o processo de construção de uma marca, enquanto que a estratégia de comunicação é entendida como a escolha de uma mensagem ou mensagens para atingir um objetivo específico. Sua importância é tamanha que proporcionar uma qualificação aos profissionais neste campo é extremamente relevante. Por esta razão, a TECH elaborou este programa acadêmico, que se concentra na capacitação de designers para liderar e gerenciar estes processos, incentivando a criatividade, a gestão de ideias e a implementação das melhores opções de acordo com os objetivos da empresa.

O programa analisa intensivamente o conceito de *Branding* e suas principais estratégias. Isto irá definir o processo e todas as etapas que fazem de uma marca o que ela é. O objetivo é dar ênfase e mostrar todas as qualidades que a própria marca tem, para que o cliente possa conhecer os valores e a visão que a empresa possui e que servem para diferenciá-la de seus concorrentes. Além disso, a comunicação neste setor será abordada de uma perspectiva global, incluindo o processo estratégico, a escolha do público, o planejamento estratégico e os canais de *Marketing* mais adequados para colocá-lo em prática, entre outros aspectos de grande relevância neste campo.

Um Programa Avançado 100% online que permitirá aos estudantes organizar seu tempo de estudo, sem horários fixos e sem a necessidade de se deslocar para outro local físico, tendo a opção de acessar todos os conteúdos a qualquer hora do dia, conciliando seu trabalho e vida pessoal com a sua vida acadêmica.

Este **Programa Avançado de Comunicação e Branding em Indústrias Criativas** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em gestão de empresas criativas
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser usado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial nas metodologias inovadoras em comunicação e *Branding* em empresas criativas
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*A criação de campanhas de comunicação bem-sucedidas aumentará a consciência de sua marca e construirá uma reputação de acordo com os objetivos de sua empresa"*

“

*O futuro de qualquer empresa depende, em grande parte, de suas campanhas de comunicação e branding, portanto, sua capacitação neste campo representará um valor agregado ao seu curriculum profissional"*

O corpo docente deste programa inclui profissionais da área de design, que trazem a experiência de seu trabalho para esta capacitação, assim como especialistas reconhecidos de empresas líderes e universidades de prestígio.

Você poderá acessar o conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o que permitirá uma aprendizagem situada e contextual. Ou seja, em um ambiente simulado que proporciona um estudo imersivo, programado para capacitar diante de situações reais.

O desenho deste programa se baseia no Aprendizado Baseado em Problemas, pelo qual o aluno deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do programa. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo, realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

*Este Programa Avançado conta com uma metodologia de ensino inovadora, que permitirá aos alunos estudar de forma contextual, como se estivessem enfrentando situações reais.*

*O programa mais completo em Comunicação e Branding em Indústrias Criativas, desenvolvido para fomentar seu crescimento pessoal e profissional.*



# 02 Objetivos

O principal objetivo deste Programa Avançado de Comunicação e Branding em Indústrias Criativas da TECH é garantir que os designers adquiram as habilidades necessárias para colocar em prática todos os conceitos e estratégias que lhes permitirão tornar sua marca conhecida, criando uma sinergia com o público que ajudará sua empresa a alcançar o sucesso no mercado. Este objetivo será, sem dúvida, alcançado com muito trabalho e dedicação, e marcará o início para a futura carreira profissional dos estudantes.







“

*A construção de uma marca de sucesso requer muito esforço e dedicação, mas também é necessário desenvolver as habilidades corretas. A TECH Ihe oferece este Programa Avançado para ajudar você a alcançar todos os seus objetivos”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Oferecer conhecimentos úteis para a especialização dos estudantes, lhes proporcionando habilidades para o desenvolvimento e aplicação de ideias originais em seu trabalho pessoal e profissional
- ◆ Compreender como a criatividade e a inovação se tornaram as forças motrizes da economia
- ◆ Resolver problemas em ambientes novos e em contextos interdisciplinares na área de gestão da criatividade
- ◆ Integrar o próprio conhecimento com o conhecimento dos demais, formulando opiniões e reflexões fundamentadas a partir das informações disponíveis em cada caso
- ◆ Saber gerenciar o processo de criação e implementação de ideias inovadoras em um determinado assunto
- ◆ Adquirir conhecimentos específicos de gestão de empresas e organizações no novo contexto das indústrias criativas
- ◆ Possuir as ferramentas para analisar as realidades econômicas, sociais e culturais em que as indústrias criativas estão se desenvolvendo e se transformando atualmente
- ◆ Adquirir as habilidades necessárias para se desenvolver e evoluir seu perfil profissional, tanto no ambiente empresarial quanto no de empreendedorismo
- ◆ Adquirir conhecimentos para gerenciar empresas e organizações no novo contexto das indústrias criativas
- ◆ Organizar e planejar tarefas utilizando os recursos disponíveis para executá-las em prazos determinados
- ◆ Utilizar novas tecnologias de informação e comunicação como ferramentas para capacitação e troca de experiências na área de estudo
- ◆ Desenvolver habilidades de comunicação, tanto escritas quanto orais, assim como habilidades de apresentação profissional eficaz na prática diária
- ◆ Adquirir habilidades em pesquisa de mercado, visão estratégica, metodologias digitais e cocriação



*Adquira as habilidades necessárias para administrar a comunicação empresarial de sua empresa"*



## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Novas indústrias criativas

- ◆ Conhecer as novas indústrias criativas
- ◆ Aprofundar o conhecimento sobre o peso das indústrias criativas na economia
- ◆ Ampliar o conhecimento sobre as artes visuais e performáticas
- ◆ Adquirir um conhecimento aprofundado sobre o patrimônio histórico, natural e cultural

### Módulo 2. *Creative Branding*: Comunicação e gestão de marcas criativas

- ◆ Compreender o processo de criação e evolução da marca
- ◆ Saber como a identidade gráfica da marca deve ser criada
- ◆ Conhecer as principais técnicas e ferramentas da comunicação
- ◆ Ser capaz de realizar O *Briefing* da companhia

### Módulo 3. Novas estratégias de *Marketing Digital*

- ◆ Aplicar ferramentas de *marketing* digital, levando em conta o público ao qual as mensagens estão destinadas
- ◆ Realizar análises da web que forneçam à empresa informações para direcionar a estratégia publicitária
- ◆ Utilizar as redes sociais como ferramentas de *marketing* e publicidade
- ◆ Aplicar ferramentas de *Inbound Marketing*



# 03

## Direção do curso

O corpo docente deste Programa Avançado de Comunicação e Branding em Indústrias Criativas da TECH é formado por profissionais com ampla experiência no setor, que compreendem a importância de programas de alta qualidade para melhorar a qualificação dos designers nesta área. Desta forma, eles colocaram todos os seus esforços para criar o plano de estudos mais completo do mercado atualmente, que será de grande utilidade para aqueles que desejam desenvolver-se profissionalmente no campo das empresas criativas.



“

*Professores de alto nível lhe ensinarão as principais características da Comunicação e Branding em Indústrias Criativas”*



## Diretor da George Bozanic e Holman G. Hurt na USC Marshall

S. Mark Young é um especialista de renome internacional que concentrou sua pesquisa no setor de entretenimento. Suas descobertas receberam vários prêmios, incluindo o Prêmio de Trajetória em Contabilidade e Gestão de 2020 da Associação Americana de Contabilidade (American Accounting Association). Ele também recebeu três prêmios por suas contribuições à literatura acadêmica nessas áreas.

Um dos marcos mais notáveis de sua carreira foi a publicação do estudo Narcisismo e Celebidades, juntamente com o Dr. Drew Pinsky. Esse texto compilou dados diretos sobre personalidades famosas do cinema e da televisão. Além disso, no artigo, que mais tarde se tornaria um livro best-seller, o especialista analisou os comportamentos narcisistas das estrelas do cinema e como eles se tornaram normalizados na mídia moderna. Ao mesmo tempo, ele abordou o impacto desses comportamentos na juventude contemporânea.

Ao longo de sua vida profissional, Young também se aprofundou na organização e no foco da indústria cinematográfica. Especificamente, ele investigou modelos para prever o sucesso de bilheteria de grandes filmes. Ele também contribuiu para a contabilidade baseada em atividades e o projeto de sistemas de controle. Em particular, sua influência na implementação de um gerenciamento eficaz baseado no Balanced Scorecard é bem conhecida.

O trabalho acadêmico também marcou sua vida profissional, e ele foi eleito para a Cátedra de Pesquisa George Bozanic e Holman G. Hurt em Negócios de Esportes e Entretenimento. Ele também lecionou e participou de programas de estudo relacionados a Contabilidade, Jornalismo e Comunicações. Ao mesmo tempo, seus estudos de graduação e pós-graduação o levaram a universidades americanas de prestígio, como Pittsburgh e Ohio.



## Sr. Mark Young

---

- Diretor da George Bozanic e Holman G. Hurt na USC Marshall, Los Angeles, EUA.
- Historiador oficial da equipe masculina de tênis da University of Southern California.
- Pesquisador acadêmico especializado no desenvolvimento de modelos preditivos para a indústria cinematográfica
- Coautor do livro Narcissism and Celebrities (Narcisismo e celebridades).
- Doutor em Ciências Contábeis pela Universidade de Pittsburgh
- Mestrado em Contabilidade pela Universidade Estadual de Ohio
- Formado em Economia pela Faculdade de Oberlin
- Membro:  
Centro de Excelência em Ensino

“

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

## Direção



### Dra. Marga Velar

- ◆ Gerente de *Marketing* Corporativa no SGN Group (Nova York)
- ◆ Direção no Forefashion Lab
- ◆ Professora no Centro Universitário Villanueva, no ISEM *Business School* e na Faculdade de Comunicação da Universidade de Navarra
- ◆ Doutora em Comunicação pela Universidade Carlos III de Madri
- ◆ Formada em Comunicação Audiovisual em Comunicação e Gestão da Moda pelo Centro Universitário Villanueva, Universidade Complutense, Madri
- ◆ MBA em Gestão de Negócios de Moda pelo ISEM *Fashion Business School*

## Professores

### Sra. Cristina Arroyo Villoria

- ◆ Sócia e diretora de projetos e empreendedorismo na fábrica das indústrias criativas
- ◆ Planejamento estratégico, desenvolvimento de negócios, comunicação e estratégia de marketing
- ◆ Formada em Ciências do Trabalho pela Universidade de Valladolid
- ◆ Mestrado em Gestão de Recursos Humanos pela Escola de Negócios San Pablo CEU
- ◆ Mestrado em Tecnologia Educacional pelo Bureau Veritas *Business School*

# ONLINE SHOPPING



View my items

Checkout

Table 1: Estimated Monthly Sales

Month	Q1	Q2	Q3	Q4	Total
Jan	100	120	150	180	550
Feb	110	130	160	190	590
Mar	120	140	170	200	630
Apr	130	150	180	210	670
May	140	160	190	220	710
Jun	150	170	200	230	750
Jul	160	180	210	240	790
Aug	170	190	220	250	830
Sep	180	200	230	260	870
Oct	190	210	240	270	910
Nov	200	220	250	280	950
Dec	210	230	260	290	990
Total	1800	2100	2400	2700	9000



# 04

## Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste Programa Avançado de Comunicação e Branding em Indústrias Criativas da TECH inclui todas as informações específicas que os designers precisam conhecer para se desenvolverem com sucesso neste setor. Desta forma, o conteúdo do do programa apresenta uma perspectiva sobre as novas Indústrias Criativas, comunicação criativa da marca e *Marketing* digital. Um programa completo que será indispensável para a carreira do estudante.







“

Um programa de alta qualidade que determinará um avanço em sua capacitação”

## 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 atuais
  - 1.1.3. Atividades e setores que compõem as indústrias criativas
- 1.2. O peso econômico das indústrias criativas na atualidade
  - 1.2.1. Contribuição
  - 1.2.2. Fatores que impulsionam o crescimento e a mudança
  - 1.2.3. Perspectiva profissional 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 para as indústrias criativas em cada país
  - 1.3.3. Casos práticos: modelos de gestão e políticas públicas
- 1.4. O patrimônio natural e cultural
  - 1.4.1. Patrimônio histórico e cultural
  - 1.4.2. Produtos derivados e serviços de museus, sítios arqueológicos, históricos e paisagens culturais
  - 1.4.3. Patrimônio cultural intangível
- 1.5. Artes visuais
  - 1.5.1. Artes plásticas
  - 1.5.2. Fotografia
  - 1.5.3. Artesanato
- 1.6. Artes cênicas
  - 1.6.1. Teatro e dança
  - 1.6.2. Música e festivais
  - 1.6.3. Feiras e circo
- 1.7. Meios audiovisuais
  - 1.7.1. Filmes, TV e conteúdo audiovisual
  - 1.7.2. Radio, *Podcasts* e conteúdo de áudio
  - 1.7.3. Videogames

- 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. Propaganda
- 1.10. Conexões da Economia Criativa ou Economia Laranja
  - 1.10.1. Modelo cascata - círculos concêntricos
  - 1.10.2. *Spillovers* criativos, de produção e de conhecimento
  - 1.10.3. A cultura a serviço da Economia Criativa

## Módulo 2. *Creative Branding*: Comunicação e gestão de marcas criativas

- 2.1. *Brands and Branding*
  - 2.1.1. As marcas
  - 2.1.2. Evolução do *Branding*
  - 2.1.3. Posicionamento, personalidade da marca, notoriedade
- 2.2. Construção da marca
  - 2.2.1. *Mix de marketing*
  - 2.2.2. Arquitetura da marca
  - 2.2.3. A identidade marca
- 2.3. Expressão da marca
  - 2.3.1. Identidade gráfica
  - 2.3.2. Expressão visual
  - 2.3.3. Outros elementos que refletem a marca
- 2.4. Comunicação
  - 2.4.1. Focos
  - 2.4.2. *Brand Touchpoints*
  - 2.4.3. Técnicas e ferramentas de comunicação



- 2.5. *Brand Content*
  - 2.5.1. De marcas a plataformas de entretenimento
  - 2.5.2. O auge do conteúdo de marca
  - 2.5.3. Conectar com o público através de relatos únicos
- 2.6. *Visual Storytelling*
  - 2.6.1. A análise da marca
  - 2.6.2. Conceitos publicitários criativos
  - 2.6.3. Venda criativa
- 2.7. *Customer Experience*
  - 2.7.1. *Customer Experience* (CX)
  - 2.7.2. *Customer Journey*
  - 2.7.3. Alinhamento da marca e CX
- 2.8. Planejamento estratégico
  - 2.8.1. Objetivos
  - 2.8.2. Identificação do público e *insights*
  - 2.8.3. Projeto da estratégia
- 2.9. *Performance*
  - 2.9.1. *O Briefing*
  - 2.9.2. Táticas
  - 2.9.3. Plano de produção
- 2.10. Avaliação
  - 2.10.1. O que avaliar
  - 2.10.2. Como avaliar (ferramentas de medição)
  - 2.10.3. Relatórios de resultados

### Módulo 3. Novas estratégias de *Marketing Digital*

- 3.1. Tecnologia e públicos
  - 3.1.1. Estratégia digital e diferenças entre os tipos de usuários
  - 3.1.2. Público-alvo, fatores de exclusão e gerações
  - 3.1.3. O *Ideal Customer Profile* (ICP) e a *Buyer* pessoal
- 3.2. Análise digital para diagnóstico
  - 3.2.1. Análise prévia à estratégia digital
  - 3.2.2. Momento 0
  - 3.2.3. KPIs e métricas, tipologias, classificação de acordo com metodologias
- 3.3. *E-entertainment*: o impacto do *e-commerce* na indústria do entretenimento
  - 3.3.1. *E-commerce*, tipologias e plataformas
  - 3.3.2. A importância do *web design*: UX e UI
  - 3.3.3. Otimização do espaço online: requisitos mínimos
- 3.4. *Social media* e *Influencer Marketing*
  - 3.4.1. Impacto e evolução do *Marketing* nas redes
  - 3.4.2. Persuasão, elementos-chave para o conteúdo e ações virais
  - 3.4.3. Planejamento de campanhas de *Social Marketing* e *Influencer Marketing*
- 3.5. *Mobile Marketing*
  - 3.5.1. Usuário *Mobile*
  - 3.5.2. *Web Mobile* e Apps
  - 3.5.3. Ações *Mobile Marketing*
- 3.6. Publicidade em ambientes online
  - 3.6.1. Publicidade nas mídias sociais e objetivos dos *Social Ads*
  - 3.6.2. O funil de conversão ou *Purchase Funnel*: categorias
  - 3.6.3. Plataformas de *Social Ads*





- 3.7. A metodologia *Inbound Marketing*
  - 3.7.1. *Social Selling*, pilares fundamentais e estratégia
  - 3.7.2. A plataforma CRM em uma estratégia digital
  - 3.7.3. O *Inbound Marketing* ou *Marketing* de atração: ações e SEO
- 3.8. Automação do *Marketing*
  - 3.8.1. *E-mail Marketing* e tipologia de *E-mails*
  - 3.8.2. A automação do *Email Marketing*, aplicações, plataformas e vantagens
  - 3.8.3. O surgimento do *Bot & Chatbot Marketing*: tipologia e plataformas
- 3.9. Ferramentas de gerenciamento de dados
  - 3.9.1. CRM em estratégia digital, tipologias e aplicativos, plataformas e tendências
  - 3.9.2. *Big Data*: *Big Data*, *Business Analytics* e *Business Intelligence*
  - 3.9.3. *Big Data*, Inteligência Artificial e *Data Science*
- 3.10. Medição da rentabilidade
  - 3.10.1. ROI: a definição de retorno do investimento e ROI X ROAS
  - 3.10.2. Otimização do ROI
  - 3.10.3. Principais métricas

“Aprofunde seus conhecimentos no campo da comunicação e branding e seja mais eficiente em seu trabalho profissional”





# 05

# 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 escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, 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 tem provado sua enorme eficácia, 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 habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do 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 programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta 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 lhe prepara 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, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um 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 vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias e decisões.

## Metodologia Relearning

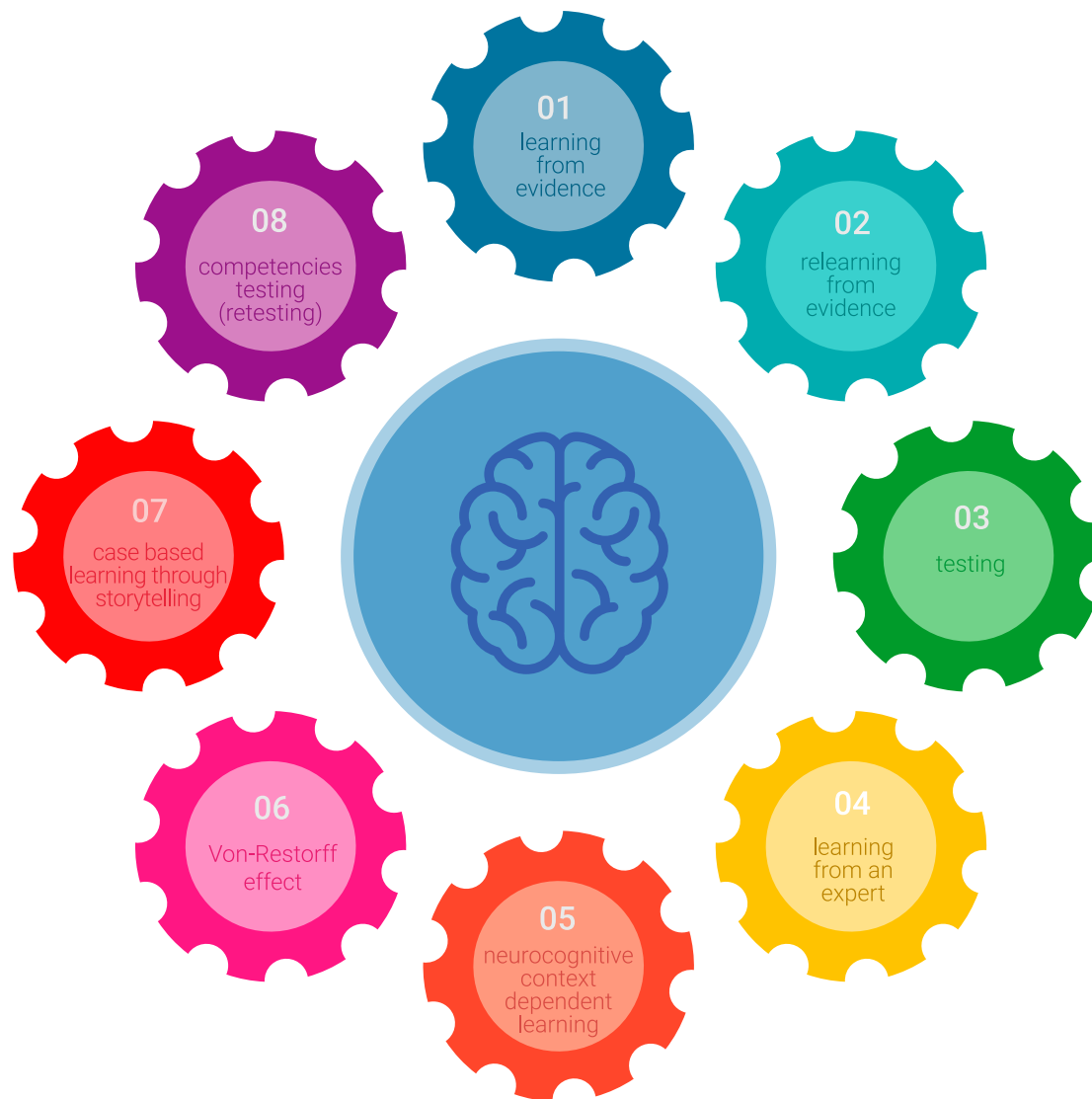
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

*Em 2019, entre todas as universidades online em espanhol do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.*

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda projetada para capacitar os gerentes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar 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 em espanhol.





No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 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 grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, 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 de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo 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 avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados 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.



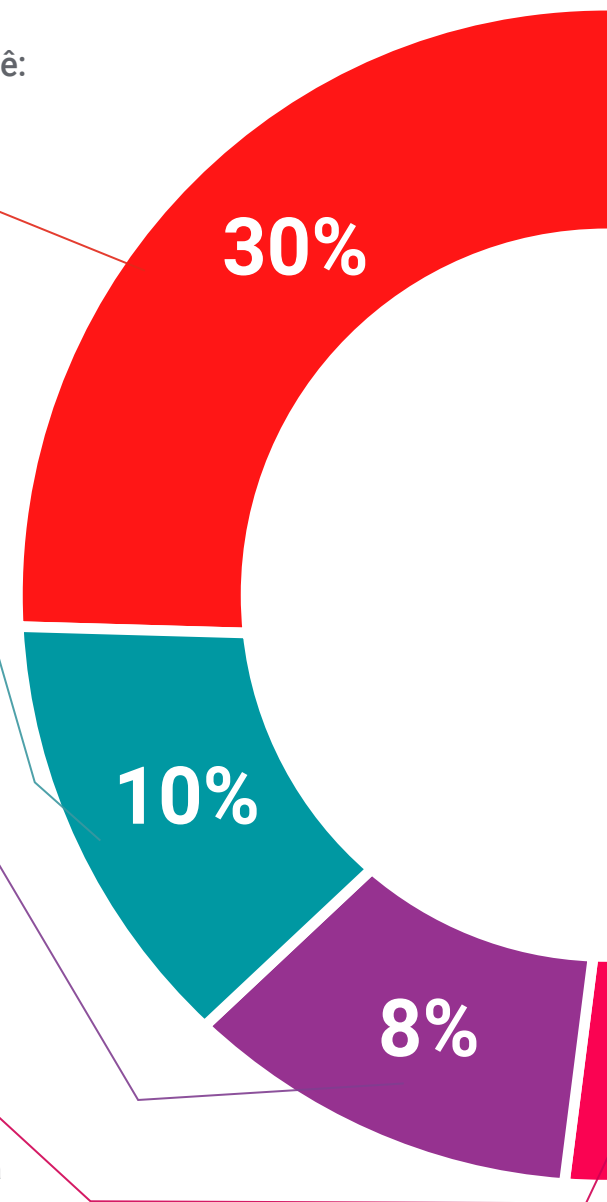
#### Práticas de habilidades e competências

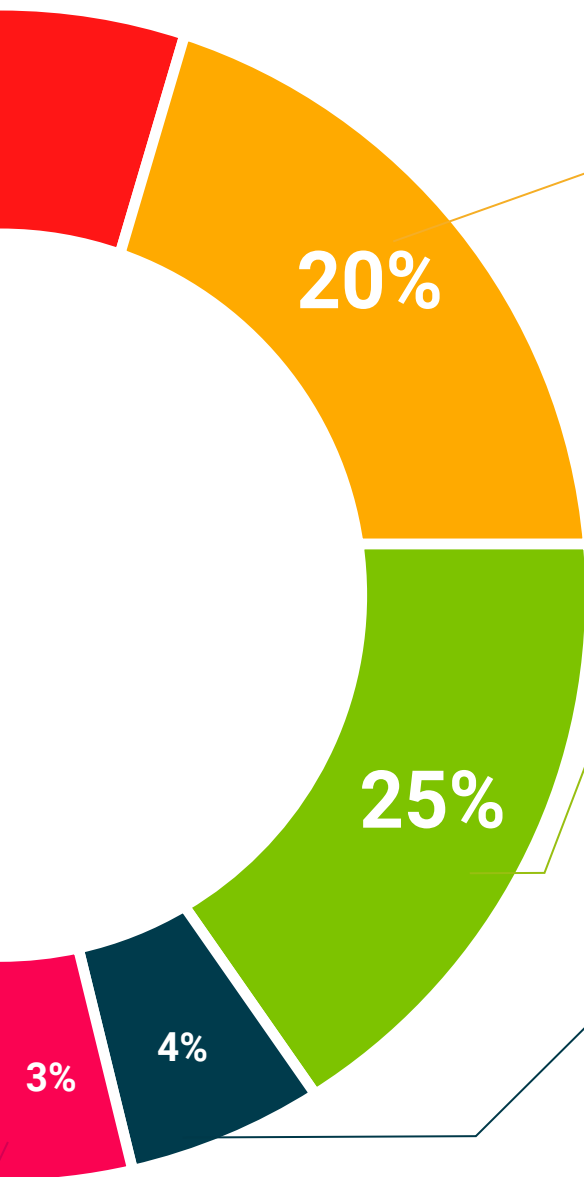
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



#### Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias 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

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. 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, 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".



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Programa Avançado de Comunicação e Branding de Indústrias Criativas 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 seu certificado  
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Programa Avançado de Comunicação e Branding em Indústrias Criativas** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao título de **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 Comunicação e Branding em Indústrias Criativas**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que 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 comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento  
presente  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

Programa Avançado  
Comunicação e Branding  
em Indústrias Criativas

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

# Programa Avançado Comunicação e Branding em Indústrias Criativas