

Programa Avançado

Inovação em Indústrias Criativas



tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Inovação 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-inovacao-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. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

Atualmente, a criatividade e a inovação se tornaram os principais propulsores do progresso econômico, juntamente com a tecnologia. As indústrias culturais e artísticas, principalmente, estão no foco deste setor, que exige cada vez mais profissionais com maior qualificação, proporcionando às empresas a qualidade necessária para se destacarem em um mercado cada vez mais competitivo. A procura por novos perfis profissionais, capazes de desenvolver de maneira eficaz e harmoniosa a gestão das chamadas Indústrias Criativas, é constante. Por esta razão, a TECH desenvolveu este programa completo, que permitirá aos designers melhorar suas qualificações e dar maior visibilidade aos seus currículos.





“

A inovação é a base das empresas criativas, portanto, os designers que aperfeiçoarem suas habilidades neste campo obterão um destaque em seu curriculum e em seu desenvolvimento profissional”

As empresas criativas baseiam sua produção na inovação, o que estabelece sua diferença em relação a outras organizações do setor. Aplicar as técnicas mais recentes, as estratégias mais criativas e utilizar as ferramentas tecnológicas mais avançadas é essencial para atingir a máxima qualidade exigida pelo mercado. Por esta razão, a TECH desenvolveu este Programa Avançado de Inovação em Indústrias Criativas para oferecer aos designers a capacitação necessária neste campo, o que lhes transformará em verdadeiros profissionais especializados na área.

O programa começará explicando o conceito de inovação empresarial, que envolve melhorar a atividade da organização através de mudanças nos modelos de negócios, processos, organização, produtos ou comercialização com o objetivo de tornar o negócio mais eficiente e alcançar uma melhor posição no mercado. Também abordará a metodologia *Future Thinking*, que envolve melhorar a atividade da organização através de mudanças nos modelos de negócios, processos, organização, produtos ou comercialização com o objetivo de tornar o negócio mais eficiente e alcançar uma melhor posição no mercado.

Sem dúvida, um programa que proporcionará aos designers as ferramentas para gerenciar com sucesso um setor fundamental nos dias de hoje, cada vez mais relevante no mercado e que inclui empresas de setores amplamente criativos, como cultura, artes, comunicação, etc; setores que exigem a maior capacitação de profissionais para alcançar o sucesso desejado.

Este Programa Avançado 100% online 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, equilibrando seu trabalho e vida pessoal com a sua vida acadêmica.

Este **Programa Avançado de Inovação 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
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras em gestão de 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



Desenvolva suas habilidades mais criativas para gerenciar com sucesso empresas culturais e artísticas"

“

Atualize seus conhecimentos em inovação em empresas criativas e introduza em seus negócios uma nova visão de trabalho mais dinâmica, mais atual, mais adaptada às necessidades do século XXI"

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, um ambiente simulado que proporciona um estudo imersivo, programado para capacitar diante de situações reais.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o aluno deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do programa acadêmico. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo, realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

Este programa conta com uma metodologia de ensino inovadora que permitirá aos estudantes estudar de forma contextual, como se estivessem enfrentando situações reais.

A TECH oferece aos alunos uma infinidade de estudos de casos com os quais eles podem facilmente complementar o conteúdo do programa.



02 Objetivos

O principal objetivo deste Programa Avançado de Inovação em Indústrias Criativas da TECH é assegurar que os designers adquiram as habilidades necessárias para colocar em prática todos os conceitos e estratégias oferecidas neste programa. Esta capacitação lhes proporcionará as ferramentas necessárias para alcançar o sucesso em um campo atualmente de grande demanda, o que será fundamental para seu crescimento pessoal e, sobretudo, profissional. Assim, ao finalizar o Programa Avançado, o estudante estará mais confiante para gerenciar empresas criativas.





“

*Um Programa Avançado de alto nível
que atualizará seus conhecimentos sobre
inovação nas Indústrias Criativas”*



Objetivos gerais

- ◆ Oferecer conhecimentos úteis para a capacitação 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 em matéria 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 gestionar 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 hoje
- ◆ 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





Objetivos Específicos

Módulo 1. *Futures Thinking*: Como transformar o Hoje em Amanhã?

- ◆ Conhecer detalhadamente a metodologia *Futures Thinking*
- ◆ Compreender os sinais que indicam que é necessária uma mudança na forma de trabalhar
- ◆ Entender como pode ser o futuro para antecipar e criar estratégias inovadoras para o crescimento da empresa
- ◆ Pensar na sustentabilidade como um objetivo a ser alcançado através de todas as ações propostas

Módulo 2. Liderança e Inovação nas Indústrias Criativas

- ◆ Aplicar recursos criativos no ambiente empresarial
- ◆ Entendendo a inovação como uma parte essencial de qualquer empresa criativa
- ◆ Conhecer os obstáculos de inovação na indústria criativa
- ◆ Liderar uma estratégia de inovação em empresa

Módulo 3. Transformação digital na indústria criativa

- ◆ Saber como realizar a transformação digital em negócios criativos
- ◆ Entendendo os impactos da quarta revolução industrial
- ◆ Aplicar os conceitos e estratégias de *Big Data* da empresa criativa
- ◆ Aplicar a tecnologia *Blockchain*



Saiba mais sobre as principais mudanças digitais que ocorreram nas Indústrias Criativas para aplicá-las ao seu negócio"

03

Direção do curso

Os professores deste Programa Avançado de Inovação em Indústrias Criativas da TECH são profissionais com ampla experiência no setor, assim como no ensino e na pesquisa, que dedicaram grande parte de suas carreiras à capacitação neste campo, levando em conta os avanços ocorridos nas últimas décadas. Sem dúvida, professores de alto nível que colocaram todos os seus esforços para criar o melhor programa do panorama acadêmico atual.



“

*Um programa elaborado por profissionais
com ampla experiência no setor”*

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 *Fashion Business School* e na Faculdade de Comunicação da Universidade de Navarra
- ♦ Doutora em Comunicação pela Universidade Carlos III de Madri
- ♦ Formada em Comunicação Audiovisual com habilitação 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 San Pablo CEU Business School
- ♦ Mestrado em Tecnologia Educacional pelo Bureau Veritas *Business School*



04

Estrutura e conteúdo

As Indústrias Criativas são baseadas na inovação de seus processos. Portanto, a qualificação dos profissionais deve estar focada neste campo, o que lhes permitirá ser mais eficazes em seu trabalho profissional. Este Programa Avançado da TECH é destinado a designers, e lhes oferece o conteúdo mais completo do cenário acadêmico atual, com uma multiplicidade de recursos teóricos e práticos que facilitarão seu aprendizado e lhes permitirão melhorar sua capacitação em um curto espaço de tempo.



“

Um programa muito bem estruturado para facilitar seu aprendizado e ajudá-lo a alcançar o sucesso profissional”

Módulo 1. *Futures Thinking*: Como transformar o Hoje em Amanhã?

- 1.1. Metodologia *Futures Thinking*
 - 1.1.1. O *Futures Thinking*
 - 1.1.2. Benefícios do uso desta metodologia
 - 1.1.3. O papel do "futurista" na empresa criativa
- 1.2. Sinais de mudança
 - 1.2.1. O sinal de mudança
 - 1.2.2. Identificação dos sinais de mudança
 - 1.2.3. A interpretação dos sinais
- 1.3. Tipos de futuros
 - 1.3.1. Viagem ao passado
 - 1.3.2. Os quatro tipos de futuro
 - 1.3.3. Aplicação da metodologia *Futures Thinking* no trabalho
- 1.4. *Previsão de futuro*
 - 1.4.1. À procura de *Drivers*
 - 1.4.2. Como criar uma previsão de futuro?
 - 1.4.3. Como escrever um cenário futuro?
- 1.5. Técnicas de estimulação mental
 - 1.5.1. Passado, futuro e empatia
 - 1.5.2. Fatos x experiência
 - 1.5.3. Caminhos alternativos
- 1.6. *Previsão colaborativa*
 - 1.6.1. O futuro como um jogo
 - 1.6.2. *Future Wheel*
 - 1.6.3. O futuro a partir de diferentes abordagens
- 1.7. Vitórias épicas
 - 1.7.1. Da descoberta à proposta de inovação
 - 1.7.2. A vitória épica
 - 1.7.3. A equidade no jogo do futuro
- 1.8. Futuros preferenciais
 - 1.8.1. O futuro preferencial
 - 1.8.2. Técnicas
 - 1.8.3. Trabalhar do futuro para trás

- 1.9. Da previsão à ação
 - 1.9.1. Imagens do futuro
 - 1.9.2. Artefatos do futuro
 - 1.9.3. Folha de rota
- 1.10. ODS Uma visão global e multidisciplinar do futuro
 - 1.10.1. Desenvolvimento sustentável como um objetivo mundial
 - 1.10.2. A gestão do homem na natureza
 - 1.10.3. Sustentabilidade social

Módulo 2. Liderança e Inovação nas Indústrias Criativas

- 2.1. Criatividade aplicada à indústria
 - 2.1.1. A expressão criativa
 - 2.1.2. Recursos criativos
 - 2.1.3. Técnicas criativas
- 2.2. A nova cultura inovadora
 - 2.2.1. O contexto da Inovação
 - 2.2.2. Por que a inovação falha?
 - 2.2.3. Teorias acadêmicas
- 2.3. Dimensões e alavancas da inovação
 - 2.3.1. Os planos ou dimensões da inovação
 - 2.3.2. Atitudes para a inovação
 - 2.3.3. Intraempreendedorismo e tecnologia
- 2.4. Restrições e obstáculos da inovação na indústria criativa
 - 2.4.1. Restrições pessoais e de grupo
 - 2.4.2. Restrições sociais e organizações
 - 2.4.3. Restrições industriais e tecnológicas
- 2.5. Inovação fechada e inovação aberta
 - 2.5.1. Da inovação fechada à inovação aberta
 - 2.5.2. Práticas para implementar a inovação aberta
 - 2.5.3. Experiências de inovação aberta nas empresas
- 2.6. Modelos de negócios inovadores nas IICC
 - 2.6.1. Tendências de negócios na economia criativa
 - 2.6.2. Estudos de caso
 - 2.6.3. Revolução do setor

- 2.7. Liderar e gerenciar uma estratégia de inovação
 - 2.7.1. Impulsionar a adoção
 - 2.7.2. Liderar o processo
 - 2.7.3. *Portfólio Maps*
 - 2.8. Financiando a inovação
 - 2.8.1. CFO: investidor de capital de risco
 - 2.8.2. Financiamento dinâmico
 - 2.8.3. Respondendo aos desafios
 - 2.9. Hibridização: inovando na economia criativa
 - 2.9.1. Intersecção de setores
 - 2.9.2. Gerando soluções disruptivas
 - 2.9.3. O efeito *Medici*
 - 2.10. Novos ecossistemas criativos e inovadores
 - 2.10.1. Gerando ambientes inovadores
 - 2.10.2. A criatividade como estilo de vida
 - 2.10.3. Ecossistemas
- Módulo 3. Transformação digital na indústria criativa**
- 3.1. *Digital Future* da indústria criativa
 - 3.1.1. Transformação digital
 - 3.1.2. Situação do setor e comparativo
 - 3.1.3. Desafios futuros
 - 3.2. Quarta revolução industrial
 - 3.2.1. Revolução industrial
 - 3.2.2. Aplicação
 - 3.2.3. Impactos
 - 3.3. Viabilizadores digitais para o crescimento
 - 3.3.1. Eficácia operacional, aceleração e melhoria
 - 3.3.2. Transformação digital contínua
 - 3.3.3. Soluções e serviços para as indústrias criativas
 - 3.4. A aplicação de *Big Data* na empresa
 - 3.4.1. Valor dos dados
 - 3.4.2. Os dados na tomada de decisões
 - 3.4.3. *Data Driven Company*
 - 3.5. Tecnologia cognitiva
 - 3.5.1. IA e *Digital Interaction*
 - 3.5.2. IoT e robótica
 - 3.5.3. Outras práticas digitais
 - 3.6. Usos e aplicações da tecnologia *Blockchain*
 - 3.6.1. *Blockchain*
 - 3.6.2. Valor para o setor de IICC
 - 3.6.3. Versatilidade das transações
 - 3.7. A Omnichannel e o desenvolvimento do transmídia
 - 3.7.1. Impactos no setor
 - 3.7.2. Análise do desafio
 - 3.7.3. Evolução
 - 3.8. Ecossistemas de empreendedorismo
 - 3.8.1. O papel da inovação e do *venture capital*
 - 3.8.2. O ecossistema *Startup* e os agentes que compõem
 - 3.8.3. Como maximizar a relação entre o agente criativo e as *startup*
 - 3.9. Novos modelos de negócio disruptivos
 - 3.9.1. Baseado na comercialização (plataformas e *Marketplaces*)
 - 3.9.2. Baseado na prestação de serviços (modelos *freemium*, *premium* ou assinatura)
 - 3.9.3. Baseado nas comunidades (a partir do *Crowdfunding*, redes sociais ou *blogs*)
 - 3.10. Metodologias para promover a cultura da inovação na indústria criativa
 - 3.10.1. Estratégia de inovação no oceano azul
 - 3.10.2. Estratégia de inovação de *Lean Startup*
 - 3.10.3. Estratégia de inovação *Agile*



O melhor panorama acadêmico do cenário atual para ser mais eficaz nos processos inovadores das empresas criativas"

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.



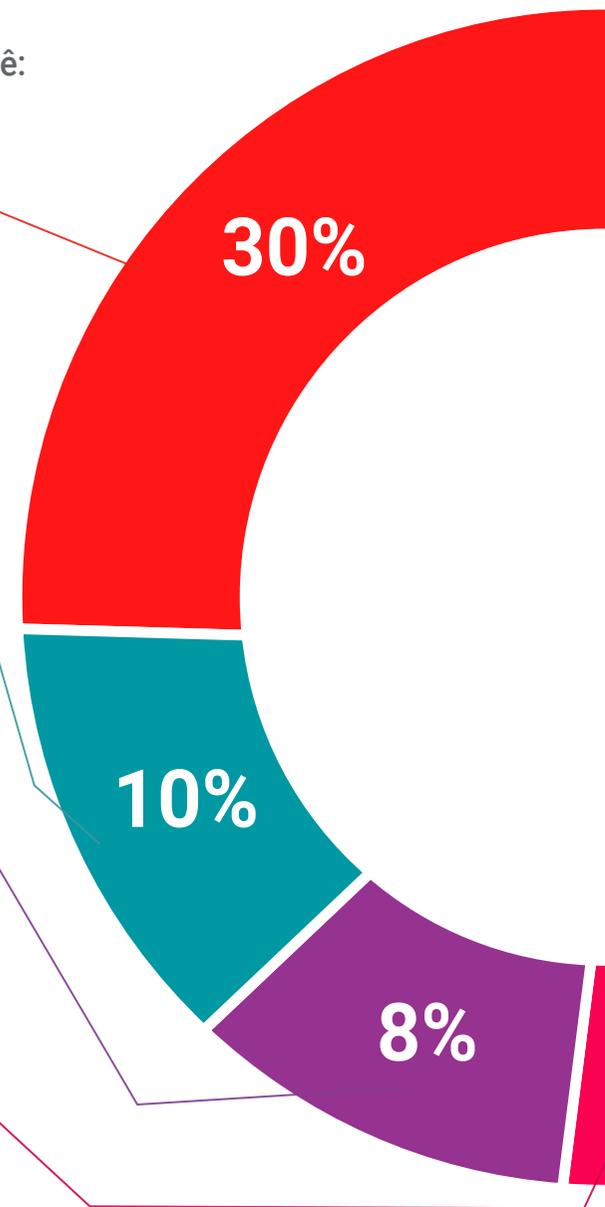
Práticas de habilidades e competências

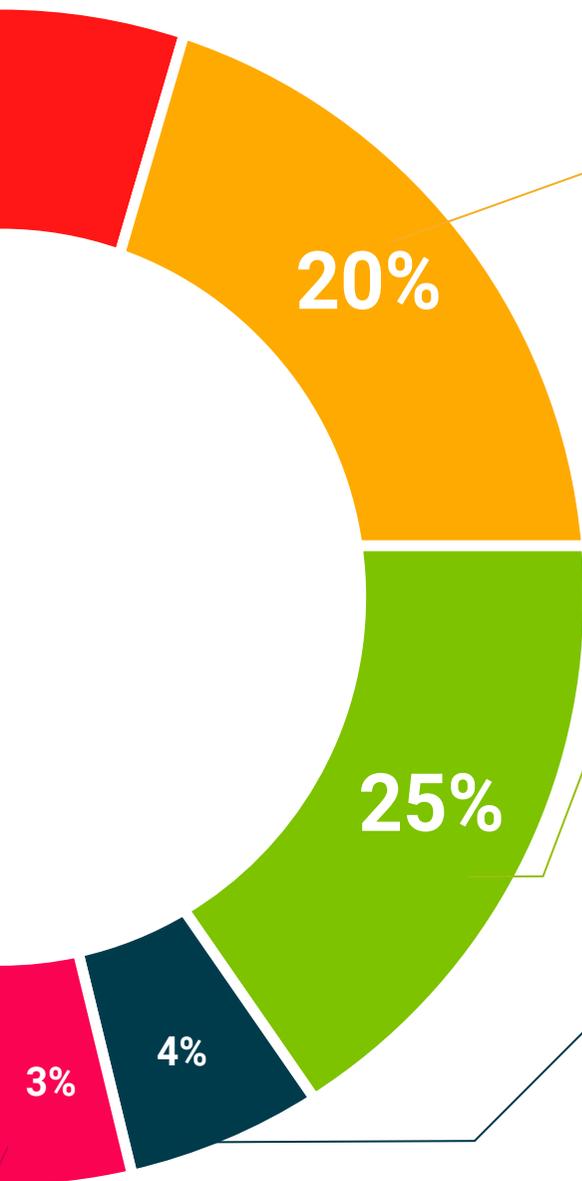
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



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 Inovação 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 Inovação 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 Inovação em Indústrias Criativas**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



*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 compreensão
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Inovação em Indústrias
Criativas

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

Programa Avançado

Inovação em Indústrias Criativas

