

Curso de Especialização

Gestão de Indústrias Criativas





Curso de Especialização Gestão de Indústrias Criativas

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-gestao-industrias-criativas

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 32

05

Metodologia de estudo

pág. 38

06

Certificação

pág. 48

01

Apresentação

Gerir a criatividade na imensa tarefa envolvida no desenvolvimento de um videojogo pode ser uma tarefa desafiadora. Dado que estão envolvidos tantos departamentos artísticos, é comum que haja uma retroalimentação constante entre eles, por isso, torna-se cada vez mais importante na indústria que o gestor da empresa não possua apenas competências na vertente econômica, mas que também tenha conhecimentos complementares nas áreas legal, de gestão de clientes e de coordenação da criatividade. A TECH criou este curso com o objetivo de formar os seus estudantes em todas estas áreas do conhecimento.



“

As empresas de Videojogos precisam de líderes eficazes e capazes. Torne-se um deles graças a este Curso de Especialização"

Os jogos de vídeo são produtos de entretenimento que maravilham os jogadores de todo o mundo. Devido à rápida evolução tecnológica deste setor, em parte também graças ao seu sucesso económico, os títulos estão a tornar-se mais exigentes e complexos de produzir, exigindo figuras de liderança capazes e eficazes.

Isto porque o campo dos videojogos tem de contemplar aspetos como a propriedade intelectual, uma vez que é comum na indústria patentear certos tipos de dispositivos ou mesmo códigos de programas. Igualmente importante é a sustentabilidade financeira da empresa e o conhecimento do cliente e dos seus gostos potenciais.

Para responder a esta procura potencial, a TECH desenvolveu o seguinte Curso de Especialização em Gestão das Indústrias Criativas, que fornece aos estudantes todos os conhecimentos necessários para assumir a gestão de uma empresa no mundo dos videojogos, tanto do ponto de vista económico como do jurídico e comercial.

Um curso superior com a participação de um Diretor Internacional Convidado com 10 *Masterclasses* e com a vantagem de ser ministrado 100% online, o que facilita o estudo dos alunos, dando-lhes a liberdade de adaptar todo o programa e material ao seu próprio ritmo e necessidades.

Este **Curso de Especialização em Gestão de Indústrias Criativas** conta com o conteúdo educativo 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
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu especial ênfase em metodologias inovadoras na gestão de empresas criativas
- ◆ Aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e trabalho de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



O avanço dos videojogos é imparável. Acompanhe o ritmo da indústria com esta Curso de Especialização da TECH e as 10 Masterclasses ministradas por um especialista internacional”

“

Este Curso de Especialização oferece-lhe uma oportunidade única de aprender sobre a Gestão de Indústrias Criativas no domínio dos Videojogos”

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem sua experiência profissional para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

A estrutura deste programa centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do ano letivo. Será apoiado por um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por reputados especialistas.

Saberá como proteger a propriedade intelectual dos seus videojogos para reforçar as sagas e as personagens que a sua empresa criar.

Analizará o mercado de clientes do setor para se adaptar às suas exigências e necessidades.



02

Objetivos

O objetivo deste Curso de Especialização em Gestão de Indústrias Criativas da TECH é ensinar aos alunos todos os conhecimentos necessários para encarregar-se de uma indústria criativa no domínio dos videojogos e saber lidar sem problemas com as dificuldades jurídicas, económicas ou de mercado. Isto é conseguido através de uma formação abrangente que proporciona ao estudante, uma visão geral do mercado, da indústria e dos avanços tecnológicos que a moldam.



“

Precisa de competências muito específicas para ser um líder na indústria dos videogames. Com este Curso de Especialização da TECH, estará muito próximo desse objetivo”



Objetivos gerais

- ◆ Oferecer conhecimentos úteis para a especialização dos estudantes, dotando-os de 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 seus próprios conhecimentos com os dos outros, fazendo juízos 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 de empresas e organizações no novo contexto das indústrias criativas
- ◆ Possuir os instrumentos para analisar as realidades económicas, sociais e culturais em que as indústrias criativas se estão a desenvolver e a transformar atualmente
- ◆ Adquirir as competências necessárias para desenvolver e evoluir o seu perfil profissional, tanto em ambientes empresariais como de empreendedorismo
- ◆ Obter conhecimentos para realizar uma gestão de empresas e organizações no novo contexto das indústrias criativas
- ◆ Organizar e planear tarefas, tirando o máximo partido dos recursos disponíveis para lidar com as mesmas dentro de prazos precisos
- ◆ Utilizar novas tecnologias de informação e comunicação como instrumentos de formação e e intercâmbio de experiências na área do estudo
- ◆ Desenvolver competências de comunicação, tanto escrita como oral, bem como a capacidade de realização de apresentações profissionais eficazes na prática quotidiana
- ◆ Adquirir competências de pesquisa de mercado, visão estratégica, metodologias digitais e de co-criação



Será um profissional de alto nível na indústria dos videojogos graças aos conhecimentos que TECH lhe proporciona”



Objetivos específicos

Módulo 1. Proteção de produtos criativos e intangíveis no mercado atual

- ◆ Conhecer os regulamentos que afetam os produtos criativos e intangíveis, tais como a propriedade intelectual e industrial ou o direito da publicidade
- ◆ Aplicar as normas estudadas ao trabalho quotidiano como gestor de empresas criativas

Módulo 2. Gestão económica e financeira de empresas criativas

- ◆ Conhecer a estrutura financeira de uma empresa criativa
- ◆ Ter conhecimentos suficientes para efetuar a gestão contabilística e financeira de uma empresa criativa
- ◆ Compreender como devem ser feitos os investimentos neste setor
- ◆ Saber determinar os preços dos produtos na indústria criativa

Módulo 3. Gestão do consumidor ou utilizador em empresas criativas

- ◆ Conhecer as novas tendências nos métodos de compra dos consumidores.
- ◆ Entender que o cliente deve estar no centro de todas as estratégias da empresa
- ◆ Aplicar técnicas e ferramentas de *design thinking*
- ◆ Aplicar diferentes recursos e técnicas de investigação



03

Direção do curso

Para a realização deste Curso de Especialização em Gestão de Indústrias Criativas, a TECH reuniu um grupo de profissionais com uma vasta experiência na gestão de diversas indústrias criativas. A própria qualidade do material didático, apoiado por um vasto conteúdo audiovisual, é um testemunho da qualidade profissional e do saber-fazer dos professores. O aluno será sempre apoiado por uma equipa de professores que ajudá-lo-á a adquirir todos os conhecimentos necessários para a conclusão deste curso.





“

Esta é a melhor forma de afirmar-se como um líder no setor dos videojogos, estudando com os melhores profissionais”

Diretora Internacional Convidada

Com mais de 20 anos de experiência na concepção e gestão de equipes globais de **aquisição de talento**, Jennifer Dove é especialista em **contratação** e **estratégia tecnológica**. Ao longo da sua experiência profissional, ocupou cargos de direção em várias organizações tecnológicas dentro de empresas da lista *Fortune 50*, como **NBCUniversal** e **Comcast**. Sua trajetória permitiu-lhe destacar-se em ambientes competitivos e de alto crescimento.

Como **Vice-presidenta de Aquisição de Talento** em **Mastercard**, é responsável pela supervisão da estratégia e execução da integração de talentos, trabalhando com os líderes empresariais e responsáveis de **Recursos Humanos** para atingir os objetivos operacionais e estratégicos de contratação. Em particular, o seu objetivo é **criar equipes diversificadas, inclusivas e de alto desempenho** que promovam a inovação e o crescimento dos produtos e serviços da empresa. É também uma especialista na utilização de ferramentas para atrair e reter os melhores profissionais de todo o mundo. Também é responsável por **amplificar a marca de empregador** e a proposta de valor de **Mastercard** através de publicações, eventos e redes sociais.

Jennifer Dove tem demonstrado o seu empenho no desenvolvimento profissional contínuo, participando ativamente em redes de profissionais de **Recursos Humanos** e contribuindo para a incorporação de numerosos trabalhadores em diferentes empresas. Depois de obter a sua licenciatura em **Comunicação Organizacional** pela Universidade de Miami, ocupou cargos de direção no recrutamento de empresas em diversas áreas.

Por outro lado, foi reconhecida pela sua capacidade de liderar transformações organizacionais, **integrar tecnologias** nos **processos de recrutamento** e desenvolver programas de liderança que preparem as instituições para os desafios futuros. Também implementou com sucesso programas de **bem-estar no trabalho** que aumentaram significativamente a satisfação e a retenção dos empregados.



Sra. Jennifer Dove

- Vice-Presidenta de Aquisição de Talentos em Mastercard, Nova Iorque, EUA
- Diretora de Aquisição de Talentos na NBCUniversal Media, Nova Iorque, EUA
- Responsável de Recrutamento e Seleção Comcast
- Diretora de Recrutamento e Seleção na Rite Hire Advisory
- Vice-Presidenta Executiva da Divisão de Vendas na Ardor NY Real Estate
- Diretora de Recrutamento e Seleção na Valerie August & Associates
- Executiva de contas na BNC
- Executiva de contas na Vault
- Licenciatura em Comunicação Organizacional pela Universidade de Miami

“

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

Diretor Internacional Convidado

Líder tecnológico com décadas de experiência nas principais multinacionais tecnológicas, Rick Gauthier desenvolveu-se de forma proeminente no domínio dos serviços na nuvem e melhora de processos de extremo a extremo. Foi reconhecido como um líder e gestor de equipas altamente eficiente, demonstrando um talento natural para assegurar um elevado nível de empenho entre os seus colaboradores.

Tem um dom inato para a estratégia e inovação executiva, desenvolvendo novas ideias e apoiando o seu sucesso com dados de qualidade. A sua trajetória em Amazon permitiu-lhe gerir e integrar os serviços informáticos da empresa nos Estados Unidos. Na Microsoft liderou uma equipa de 104 pessoas, responsáveis por fornecer infraestrutura informática a nível corporativo e apoiar os departamentos de engenharia de produtos em toda a empresa.

Esta experiência permitiu-lhe destacar-se como um gestor de alto impacto com capacidades notáveis para aumentar a eficiência, a produtividade e a satisfação geral do cliente.



Sr. Rick Gauthier

- Diretor regional de TI na Amazon, Seattle, EUA
- Chefe de programas sénior na Amazon
- Vice-presidente da Wimmer Solutions
- Diretor sénior de serviços de engenharia produtiva na Microsoft
- Licenciatura em Cibersegurança pela Western Governors University
- Certificação Técnica em *Commercial Diving* pelo Divers Institute of Technology
- Licenciatura em Estudos Ambientais pelo The Evergreen State College

“

Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos desenvolvimentos neste domínio e aplicá-los à sua prática quotidiana”

Diretor Internacional Convidado

Romi Arman é uma especialista de renome internacional com mais de duas décadas de experiência em **Transformação Digital, Marketing, Estratégia e Consultoria**. Ao longo da sua longa trajetória, assumiu diferentes riscos e é um permanente **defensor da inovação** e a **mudança** no ambiente empresarial. Com essa experiência, trabalhou com CEOs e organizações empresariais em todo o mundo, levando-os a afastarem-se dos modelos de negócio tradicionais. Assim, tem contribuído para que empresas como a energética Shell se tornem em **verdadeiros líderes do mercado**, concentrados nos seus **clientes** e o **mundo digital**.

As estratégias concebidas por Arman têm um impacto latente, já que permitiram a várias corporações **melhorar as experiências dos consumidores, o pessoal e os acionistas** da mesma forma. O sucesso deste especialista é quantificável através de métricas tangíveis, tais como **CSAT**, o **compromisso dos trabalhadores** nas instituições onde prestou serviço e o crescimento do **indicador financeiro EBITDA** em cada uma delas.

Também na sua carreira profissional, cultivou e **liderou equipas com elevado desempenho** que, inclusive, receberam prémios pelo seu **potencial transformador**. Especificamente no caso da Shell, o executivo sempre se propôs a superar três desafios: satisfazer as complexas **exigências de descarbonização** dos clientes, **apoiar uma “descarbonização rentável”** e **rever um panorama fragmentado de dados, digital e tecnológico**. Assim, os seus esforços demonstraram que, para alcançar um sucesso sustentável, é essencial partir das necessidades dos consumidores e lançar as bases para a transformação de processos, os dados, tecnologia e cultura.

Por outro lado, o diretor destaca-se pelo seu domínio das **aplicações empresariais da Inteligência Artificial**, área em que possui uma pós-graduação da Escola de Negócios de Londres. Ao mesmo tempo, acumulou experiência em **IoT** e o **Salesforce**.



Sr. Romi Arman

- Diretor de Transformação Digital (CDO) na Corporação Energética Shell, Londres, Reino Unido
- Diretor Global de Comércio Electrónico e Atendimento ao Cliente na Corporação Energética Shell
- Gestor Nacional de Contas Chave (fabricantes de equipamentos originais e retalhistas de automóvel) para a Shell em Kuala Lumpur, Malásia.
- Consultor sénior de Gestão (Setor dos Serviços Financeiros) para a Accenture de Singapura
- Licenciatura pela Universidade de Leeds
- Pós-Graduação em Aplicações Empresariais de IA para Altos Executivos da Escola de Negócios de Londres
- Certificação Profissional da Experiência do Cliente CCXP
- Curso de Transformação Digital do IMD

“

Deseja atualizar seus conhecimentos com a mais elevada qualidade educativa? A TECH oferece-lhe o conteúdo mais atualizado do mercado académico, concebido por especialistas de prestígio internacional”

Diretor Internacional Convidado

Manuel Arens é um profissional com experiência em gestão de dados e líder de uma equipa altamente qualificada. De fato, Arens ocupa o cargo de **gestor global de compras** na divisão de Infra-estrutura Técnica e Centros de Dados da Google, empresa onde passou a maior parte da sua carreira profissional. Com sede em Mountain View, Califórnia, forneceu soluções para os desafios operacionais para o gigante da tecnologia, como a **integridade dos dados mestres**, as **atualizações dos dados dos fornecedores** e a **priorização** deles. Liderou o planeamento da cadeia de abastecimento de centros de dados e a **avaliação de riscos** dos fornecedores, gerando melhorias no processo e na gestão dos fluxos de trabalho, o que resultou em poupanças significativas de custos.

Com mais de uma década de trabalho no oferecimento de soluções digitais e liderança para empresas em diversos setores, tem uma vasta experiência em todos os aspetos da entrega de soluções estratégicas, incluindo **Marketing**, **análise de media**, **medição** e **atribuição**. De fato, recebeu vários prémios pelo seu trabalho, incluindo o **Prémio de Liderança BIM**, o **Prémio de Liderança de Search**, **Prémio ao Programa de Geração de Leads de Exportação** e o **Prémio de Melhor Modelo de Vendas da EMEA**.

Do mesmo modo, Arens desempenhou a função de **Gestor de Vendas** em Dublin, Irlanda. Nesta função, construiu uma equipa de 4 à 14 membros em três anos e levou a equipa de vendas a alcançar resultados e a colaborar bem entre si e com equipas interfuncionais. Também trabalhou como **Analista Sénior** da Indústria, em Hamburgo, Alemanha, criando storylines para mais de 150 clientes, utilizando ferramentas internas e de terceiros para apoiar a análise. Desenvolveu e escreveu relatórios aprofundados para demonstrar o seu domínio do domínio, incluindo a compreensão dos **fatores macroeconómicos e políticos/regulamentares** que afectam a adoção e difusão da tecnologia.

Também liderou equipas em empresas como **Eaton**, **Airbus** e **Siemens**, onde adquiriu uma experiência valiosa na gestão de contas e da cadeia de abastecimento. Destaca, especialmente seu trabalho para exceder continuamente as expectativas através da **construir relações valiosas com os clientes** e **trabalhar de forma fluida com pessoas a todos os níveis de uma organização**, incluindo stakeholders, a direcção, os membros da equipa e os clientes. O seu enfoque orientado pelos dados e a sua capacidade de desenvolver soluções inovadoras e escaláveis para os desafios da indústria tornaram-no num líder de destaque na sua área.



Sr. Manuel Arens

- Gestor Global de Compras na Google, Mountain View, EUA
- Responsável principal de Análise e Tecnologia B2B em Google, EUA
- Diretor de vendas no Google, Irlanda
- Analista Industrial Sénior no Google, Alemanha
- Gestor de cuentas no Google, Irlanda
- Accounts Payable em Eaton, Reino Unido
- Gestor da Cadeia de Abastecimento na Airbus, Alemanha

“

Aposte pela TECH! Poderá aceder aos melhores materiais didáticos, na vanguarda da tecnologia e educativa, implementados por especialistas de renome internacional na área”

Diretor Internacional Convidado

Andrea La Sala é um executivo experiente do Marketing cujos projetos tiveram um **impacto significativo** no ambiente da moda. Ao longo da sua carreira de sucesso, desempenhou uma série de tarefas relacionadas com **Produtos, Merchandising e Comunicação**. Tudo isto, ligado a a marcas de prestígio como **Giorgio Armani, Dolce&Gabbana, Calvin Klein**, entre outras.

Os resultados deste diretivo de **elevado perfil internacional** foram associados à sua capacidade comprovada de **synetizar informação** em quadros claros e executar **acções concretas** alinhada a objetivos **empresariaes específicos**. É também reconhecida pela sua **proatividade e adaptação** aos ritmos **acelerados** de trabalho. A tudo isto, este especialista acrescenta uma **forte consciência comercial, visão de mercado** e uma **verdadeira paixão** peos **produtos**.

Como **Diretor Global de Marca e Merchandising** em **Giorgio Armani**, supervisionou diversas **estratégias de Marketing** para roupas e **acessórios**. Adicionalmente, suas táticas foram focadas no **âmbito minorista** e as **necessidades** e o **comportamento do consumidor**. A partir desta posição, La Sala foi também responsável pela configuração da **comercialização** de produtos em diferentes mercados, atuando como **chefe de equipa** nos **departamentos de design, Comunicação e Vendas**.

Por outro lado, em empresas como **Calvin Klein** ou o **Gruppo Coin**, empreendeu projetos para promover a **estrutura**, o **desenvolvimento** e a **comercialização** de **diferentes colecções**. Ao mesmo tempo, foi responsável pela criação de **calendários efetivos** para as **campanhas** de compra e venda. Também teve sob a sua direção os **termos, custos, processos** e **prazos de entrega** de diferentes operações.

Estas experiências fizeram de Andrea La Sala um dos principais e mais qualificadas **líderes corporativos** da **Moda** e o **Luxo**. Uma elevada capacidade de gestão que permitiu-lhe implementar eficazmente o **posicionamento positivo** de **diferentes marcas** e redefinir seus indicadores-chave de desempenho (KPI).



Sr. Andrea La Sala

- Diretor Global de Marca e Merchandising Armani Exchange em Giorgio Armani, Milão, Itália
- Diretor de Merchandising em Calvin Klein
- Responsável de Marca em Gruppo Coin
- Brand Manager em Dolce&Gabbana
- Brand Manager em Sergio Tacchini S.p.A.
- Analista de Mercado na Fastweb
- Licenciado de Business and Economics em la Università degli Studi do Piemonte Oriental

“

Os profissionais mais qualificados e experientes a nível internacional estão à sua espera na TECH para oferecer-lhe uma formação de topo, atualizada e baseada na mais recente evidência científica. A que está à espera para matricular-se?”

Diretor Internacional Convidado

Mick Gram é sinónimo de inovação e excelência no domínio da **Inteligência Empresarial** a nível internacional. A sua carreira de sucesso está ligada a posições de liderança em multinacionais como **Walmart** e **Red Bull**. Do mesmo modo, este especialista destaca-se pela sua visão para **identificar tecnologias emergentes** que, a longo prazo, têm um impacto duradouro no ambiente empresarial.

Por outro lado, o executivo é considerado um **pioneiro na utilização de técnicas de visualização de dados** que simplificaram conjuntos complexos, tornando-os acessíveis e facilitadores da tomada de decisões. Esta competência tornou-se a pedra angular do seu perfil profissional, tornando-o um ativo procurado por muitas organizações que apostavam por **recolher informações** e **gerar acções** concretas a partir delas.

Um dos seus projetos mais proeminentes nos últimos anos foi a **Plataforma Walmart Data Cafe**, a maior do seu género no mundo, ancorada na nuvem, destinada ao **análises de Big Data**. Além disso, desempenhou o cargo de **Diretor de Business Intelligence** em **Red Bull**, abrangendo áreas como **Vendas, Distribuição, Marketing e Operações da Cadeia de Abastecimento**. A sua equipa foi recentemente reconhecida pela sua constante inovação na utilização da nova API de Walmart Luminare para obter insights de Compradores e Canais.

No que respeita à sua formação, o gestor possui vários estudos de Mestrado e de pós-graduação em centros de prestígio como a **Universidade de Berkeley**, nos Estados Unidos, e a **Universidade de Copenhaga**, na Dinamarca. Através desta atualização contínua, o especialista alcançou as competências de vanguarda. Assim, passou a ser considerado um **líder nato da nova economia mundial**, centrada no impulso dos dados e nas suas possibilidades infinitas.



Sr. Mick Gram

- Diretor de *Business Intelligence* e Análise em Red Bull, Los Angeles, EUA
- Arquiteto de soluções de *Business Intelligence* para Walmart Data Cafe
- Consultor independente de *Business Intelligence* e *Data Science*
- Diretor de *Business Intelligence* em Capgemini
- Analista Principal na Nordea
- Consultor Chefe de *Business Intelligence* para SAS
- Executive Education em IA e Machine Learning em UC Berkeley College of Engineering
- MBA Executive em comércio eletrónico na Universidade de Copenhaga
- Licenciatura e Mestrado em Matemáticas e Estatística na Universidade de Copenhaga.



Estude na melhor universidade online do mundo segundo a Forbes! Neste MBA, terá acesso a uma extensa biblioteca de recursos multimédia, desenvolvida por professores de renome internacional”

Diretor Internacional Convidado

Scott Stevenson é um especialista de renome na área do **Marketing Digital** que, durante mais de 19 anos, esteve ligado a uma das empresas mais poderosas da indústria do espetáculo, **Warner Bros. Discovery**. Nesta função, desempenhou um papel fundamental na **supervisão logística e fluxos de trabalho criativos** em várias plataformas digitais incluindo redes sociais, pesquisa, display e meios lineares.

A liderança deste executivo tem sido crucial para impulsionar **estratégias de produção em meios pagos**, que se traduziu numa notável **melhoria nas taxas de conversão** da sua empresa. Simultaneamente, assumiu outras funções, tais como Diretor de Serviços de Marketing e Diretor de Tráfego na mesma multinacional durante a sua anterior gestão.

Por sua vez, Stevenson tem estado ligado à distribuição global de videojogos e **campanhas de propriedade digital**. Foi também responsável pela introdução de estratégias operativas relacionadas com a formação, finalização e entrega de conteúdos de som e imagem para **anúncios de televisão etrailers**.

Além disso, o especialista possui uma Licenciatura em Telecomunicações pela Universidade da Florida e um Mestrado em Escrita Criativa pela Universidade da Califórnia o que demonstra a sua proficiência em **comunicação e narração**. Além disso, participou na Escola de Desenvolvimento Profissional da Universidade de Harvard em programas de vanguarda sobre a utilização de **Inteligência Artificial nos negócios**. Assim, o seu perfil profissional é um dos mais relevantes no domínio atual do **Marketing** e os **Meios digitais**.



Sr. Scott Stevenson

- Diretor de Marketing Digital em Warner Bros. Discovery, Burbank, EUA
- Gestor de Tráfego em Warner Bros. Entertainment
- Mestrado em Escrita Criativa pela Universidade de Califórnia
- Licenciatura em Telecomunicações pela Universidade de Florida

“

Alcance os seus objetivos acadêmicos e profissionais com os especialistas mais qualificados do mundo! Os professores deste MBA guiá-lo-ão ao longo de todo o processo de aprendizagem”

Diretora Internacional Convidada

Galardoeira com o "International Content Marketing Awards" pelo seu trabalho criativo, liderança e qualidade dos seus conteúdos informativos, Wendy Thole-Muir é uma reconhecida **Diretora de Comunicação** altamente especializada no domínio da **Gestão da Reputação**.

Neste sentido, tem desenvolvido uma sólida carreira profissional de mais de duas décadas neste domínio, o que levou-la a fazer parte de prestigiadas entidades de referência internacional, tais como **Coca-Cola**. Esta função implica a supervisão e a gestão da comunicação empresarial, bem como o controlo da imagem da organização. Entre as suas principais contribuições, destaca-se a liderança da implementação do projeto da **plataforma de interação interna Yammer**. Como resultado, os empregados aumentaram o seu compromisso com a marca e criaram uma comunidade que melhorou significativamente a transmissão de informações.

Por outro lado, encarregou-se de gerir a comunicação dos **investimentos estratégicos** de las empresas em diferentes países africanos. Uma amostra disso é que tem gerido diálogos em torno de investimentos significativos no Quênia, demonstrando o compromisso das entidades com o desenvolvimento tanto económico como social do país. Por sua vez, alcançou numerosos **reconhecimentos** pela sua capacidade de gerir as percepções das empresas em todos os mercados em que opera. Desta forma, assegurou que as empresas mantenham um perfil de destaque e que os consumidores as associem a uma elevada qualidade.

Além disso, no seu firme compromisso com a excelência, tem participado ativamente em reputados **Congressos e Simpósios** à escala mundial, com o objetivo de ajudar os profissionais da informação a manterem-se na vanguarda das técnicas mais sofisticadas para **desenvolver planos estratégicos de comunicação** de sucesso. Assim, tem ajudado numerosos especialistas a antecipar situações de crises institucionais e a gerir eficazmente os acontecimentos adversos.



Sra. Wendy Thole-Muir

- ♦ Diretora de Comunicação Estratégica e Reputação Corporativa na Coca-Cola, África do Sul
- ♦ Responsável pela Reputação Corporativa e Comunicações da ABI na SABMiller de Lovania, Bélgica
- ♦ Consultora de Comunicações na ABI, Bélgica
- ♦ Consultora de Reputação e Comunicação da Third Door em Gauteng, África do Sul
- ♦ Mestrado em Estudos de Comportamento Social pela Universidade da África do Sul
- ♦ Mestrado em Artes com especialização em Sociologia e Psicologia pela Universidade da África do Sul
- ♦ Licenciatura em Ciências Políticas e Sociologia Industrial pela Universidade de KwaZulu-Natal
- ♦ Licenciatura em Psicologia pela Universidade da África do Sul



Uma experiência de aprendizagem única, fundamental e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional”

Direção



Dra. Margarita Velar Lera

- ♦ Consultora de Comunicação Especialista em Moda
- ♦ CEO da Forefashion Lab
- ♦ Diretora de Marketing Corporativo no SGN Group
- ♦ Consultora de Comunicação Corporativa na LLYC
- ♦ Consultora de Comunicação e Marca Freelance
- ♦ Responsável de Comunicação na Universidade Villanueva
- ♦ Docente em estudos universitários ligados ao Marketing
- ♦ Doutoramento em Comunicação pela Universidade Carlos III de Madrid
- ♦ Licenciatura em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid
- ♦ MBA em Gestão de Empresas de Moda pela ISEM Fashion Business School



Professores

Sra. Carolina Eyzaguirre Vilanova

- ◆ Assessora Jurídica e Designer Especialista em Indústria Criativa
- ◆ Assessora Jurídica na Associação para a Autorregulação da Comunicação Comercial
- ◆ Assessora Legal para a Direção da empresa Eley Hawk
- ◆ Designer no National Geographic e El Mueble
- ◆ Docente em estudos de pós-graduação universitária
- ◆ Licenciatura em Direito pela Universidade Pompeu Fabra
- ◆ Licenciatura em Design pela Universidade Pompeu Fabra
- ◆ Mestrado Oficial em Propriedade Intelectual pela Universidade Pontifícia Comillas
- ◆ Curso de Direito da Publicidade pela Associação para a Autorregulação da Comunicação Comercial

Dra. Sandra Bravo Durán

- ◆ CEO da UX na Myme
- ◆ CEO e Fundadora da Ch2 Abroad & Events
- ◆ Socióloga do Observatório de Turismo de Salamanca
- ◆ Consultora Digital na Everis
- ◆ Investigadora na Runroom
- ◆ Professora do Mestrado em Gestão de Marketing de Moda e Luxo e do Mestrado em Luxury Business Brand Management na MSMK na Madrid School of Marketing
- ◆ Doutoramento em Criatividade Aplicada, Universidade de Navarra
- ◆ Licenciatura em Sociologia pela Universidade de Salamanca
- ◆ Licenciatura em Economia pela Universidade de Salamanca
- ◆ Mestrado Executivo em Direção de Empresas de Moda, Universidade de Navarra

04

Estrutura e conteúdo

A TECH dá uma grande liberdade aos seus alunos para poderem adaptar todos os conteúdos didáticos às suas próprias necessidades. Além disso, está disponível para ser descarregado a qualquer momento a partir do início do Curso de Especialização, para que os alunos possam rever o programa de estudos no conforto de qualquer dispositivo com conexão à Internet. O aluno aprenderá durante este curso, os aspetos relacionados com a legalidade, estabilidade financeira e consumo das empresas criativas.





“

Um programa que levá-lo-á para o topo de uma multiplicidade de empresas que precisam de alguém com todas as competências que aprenderá aqui”

Módulo 1. Proteção de produtos criativos e intangíveis

- 1.1. Proteção jurídica dos ativos intangíveis
 - 1.1.1. Propriedade intelectual
 - 1.1.2. Propriedade industrial
 - 1.1.3. Direito da Publicidade
- 1.2. Propriedade intelectual I
 - 1.2.1. Regulamentos aplicáveis
 - 1.2.2. Aspetos e questões relevantes
 - 1.2.3. Casos práticos
- 1.3. Propriedade intelectual II
 - 1.3.1. Registo de propriedade intelectual
 - 1.3.2. Símbolos de reserva de direitos e outros meios de proteção
 - 1.3.2. Licenças para a divulgação de conteúdos
- 1.4. Propriedade intelectual III
 - 1.4.1. Entidades de gestão
 - 1.4.2. A Comissão da Propriedade Intelectual
 - 1.4.3. Organismos relevantes
- 1.5. Propriedade Industrial I: Marcas
 - 1.5.1. Regulamentos aplicáveis
 - 1.5.2. Aspetos e questões relevantes
 - 1.5.3. Aplicações reais
- 1.6. Propriedade industrial II: desenhos industriais
 - 1.6.1. Regulamentos aplicáveis
 - 1.6.2. Aspetos e questões relevantes
 - 1.6.3. Prática legal
- 1.7. Propriedade industrial III: patentes e modelos de utilidade
 - 1.7.1. Regulamentos aplicáveis
 - 1.7.2. Aspetos e questões relevantes
 - 1.7.3. Casos de Estudo

- 1.8. Propriedade intelectual e Industrial: prática
 - 1.8.1. Propriedade intelectual vs. Propriedade industrial (Direito Comparado)
 - 1.8.2. Questões práticas de resolução de conflitos
 - 1.8.3. Estudo de caso: passos a seguir
- 1.9. Direito da publicidade I
 - 1.9.1. Regulamentos aplicáveis
 - 1.9.2. Aspetos e questões relevantes
 - 1.9.3. Jurisprudência em matéria de publicidade
- 1.10. Direito da publicidade II
 - 1.10.1. Autorregulação da publicidade
 - 1.10.2. Autocontrolo
 - 1.10.3. Júri da publicidade

Módulo 2. Gestão económica e financeira de empresas criativas

- 2.1. A necessária sustentabilidade económica
 - 2.1.1. A estrutura financeira de uma empresa criativa
 - 2.1.2. A contabilidade numa empresa criativa
 - 2.1.3. Triple balance
- 2.2. As receitas e despesas de uma empresa criativa atual
 - 2.2.1. Contabilidade de custos
 - 2.2.2. Tipo de custos
 - 2.2.3. Afetação de custos
- 2.3. Taxas de lucro na empresa
 - 2.3.1. Margem de contribuição
 - 2.3.2. Ponto de equilíbrio
 - 2.3.3. Avaliar propostas alternativas
- 2.4. Investimento no setor criativo
 - 2.4.1. O investimento na indústria criativa
 - 2.4.2. Avaliação de um investimento
 - 2.4.3. Método VPL: Valor Presente Líquido

- 2.5. A rentabilidade na indústria criativa
 - 2.5.1. Rentabilidade económica
 - 2.5.2. Relação custo-eficácia do tempo
 - 2.5.3. Contabilidade financeira
- 2.6. A tesouraria: Liquidez e solvência
 - 2.6.1. Fluxo de caixa
 - 2.6.2. Balanço e demonstração de resultados
 - 2.6.3. Liquidação e alavancagem
- 2.7. Fórmulas de financiamento atualmente no mercado criativo
 - 2.7.1. Fundos de capital de risco
 - 2.7.2. *Business Angels*
 - 2.7.3. Convites à apresentação de propostas e subvenções
- 2.8. O preço do produto na indústria criativa
 - 2.8.1. Fixação de preços
 - 2.8.2. Lucro vs. Concorrência
 - 2.8.3. Estratégia de Preços
- 2.9. Estratégia de preços no setor criativo
 - 2.9.1. Tipos de estratégias de preços
 - 2.9.2. Vantagens
 - 2.9.3. Desvantagens
- 2.10. Orçamentos operacionais
 - 2.10.1. Ferramentas de planeamento estratégico
 - 2.10.2. Elementos incluídos no orçamento operacional
 - 2.10.3. Desenvolvimento e execução do orçamento operacional

Módulo 3. Gestão do consumidor ou utilizador em empresas criativas

- 3.1. O utilizador no contexto atual
 - 3.1.1. A mudança do consumidor em tempos recentes
 - 3.1.2. A importância da Investigação
 - 3.1.3. Análise de tendências
- 3.2. Estratégia centrada nas pessoas
 - 3.2.1. A estratégia Human Centric
 - 3.2.2. Chaves e benefícios de ser Human Centric
 - 3.2.3. Casos de sucesso
- 3.3. O dado na estratégia Human Centric
 - 3.3.1. O dados na estratégia Human Centric
 - 3.3.2. O valor dos dados
 - 3.3.3. Vista 360° do cliente
- 3.4. Implementar a estratégia Human Centric na indústria criativa
 - 3.4.1. Transformar a informação dispersa em conhecimento do cliente
 - 3.4.2. Análise da oportunidade
 - 3.4.3. Estratégias e iniciativas de maximização
- 3.5. Metodologia Human Centric
 - 3.5.1. Da investigação à prototipagem
 - 3.5.2. Modelo de diamante duplo: processo e fases
 - 3.5.3. Ferramentas
- 3.6. *Design Thinking*
 - 3.6.1. O *Design Thinking*
 - 3.6.2. Metodologia
 - 3.6.3. Técnicas e ferramentas de *Design Thinking*
- 3.7. Posicionamento da marca na mente do utilizador
 - 3.7.1. A análise do Posicionamento
 - 3.7.2. Tipologia
 - 3.7.3. Metodologia e ferramentas

- 3.8. *Insights do utilizador* nas empresas criativas
 - 3.8.1. Os *User Insights* e a sua importância
 - 3.8.2. *Customer journey* e a relevância do journey map
 - 3.8.3. Técnicas de investigação
- 3.9. Perfil dos utilizadores (arquétipos e *persona do comprador*)
 - 3.9.1. Arquétipos
 - 3.9.2. *Persona do comprador*
 - 3.9.3. Metodologia de análise
- 3.10. Recursos e técnicas de investigação
 - 3.10.1. Técnicas em contexto
 - 3.10.2. Técnicas de visualização e criação
 - 3.10.3. Técnicas de contraste de voz





“

Será o melhor líder possível para as empresas de videojogos que escolher liderar”

05

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

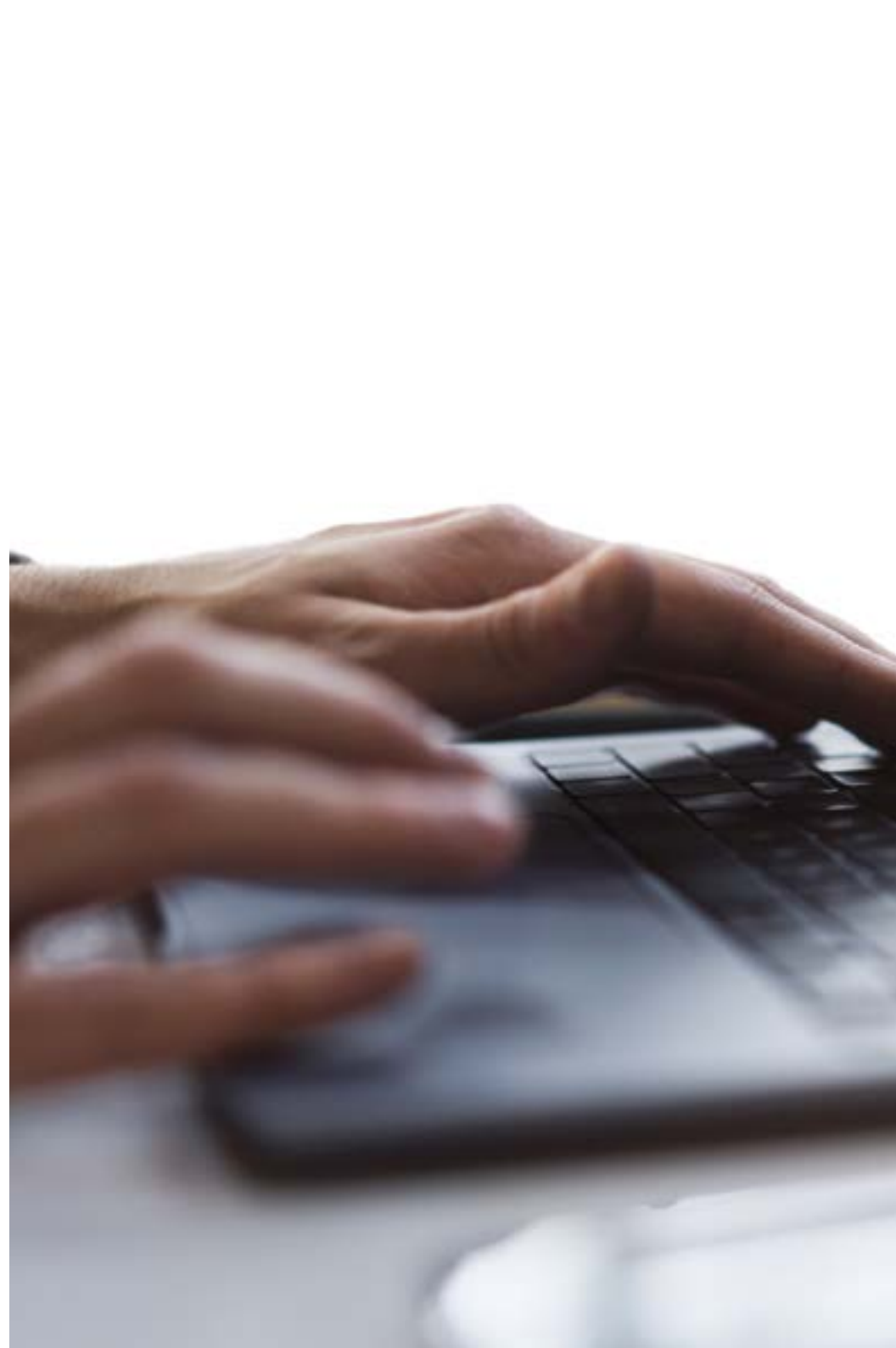
O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo (das quais poderá nunca participar)”.



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



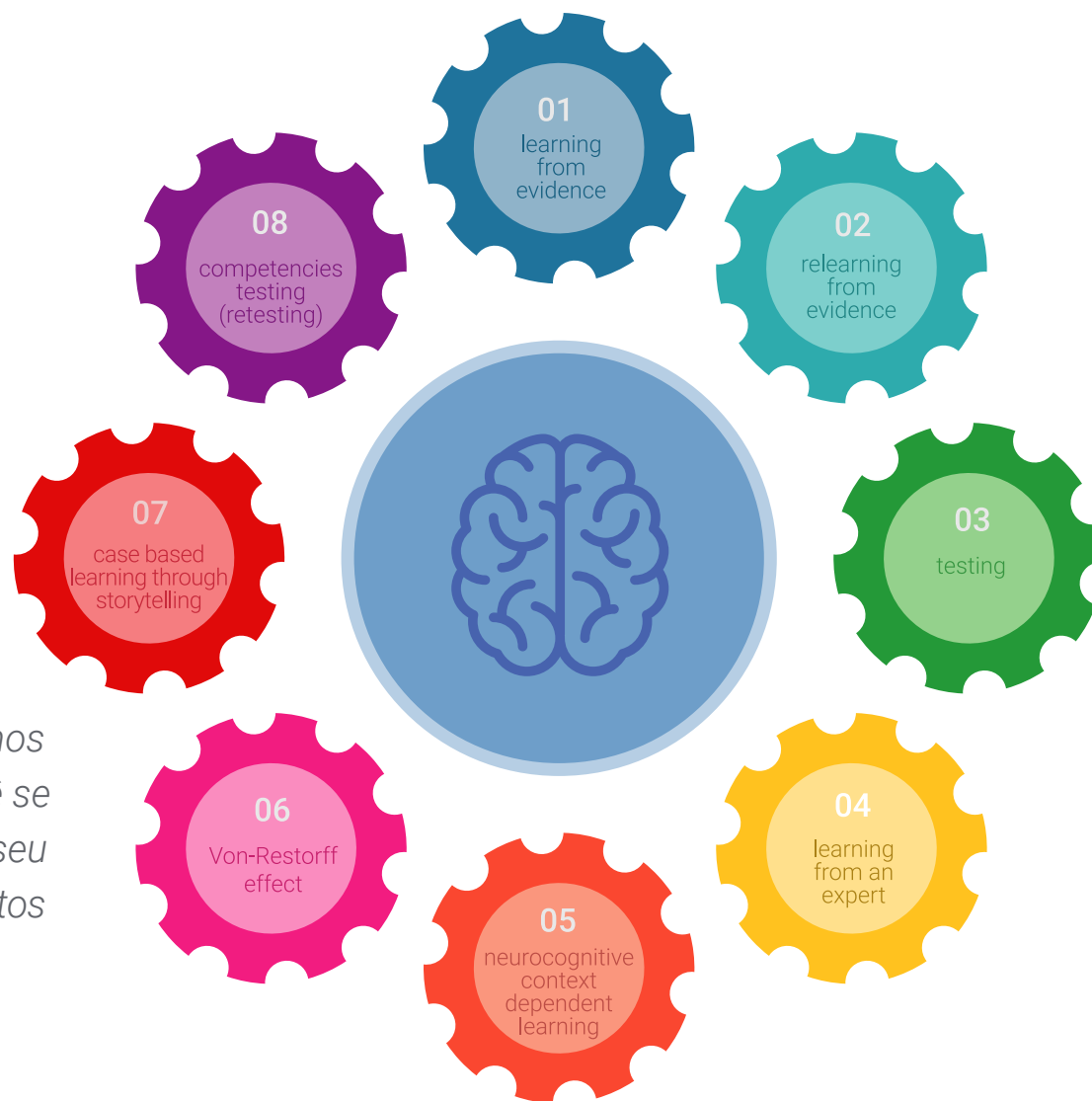
Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

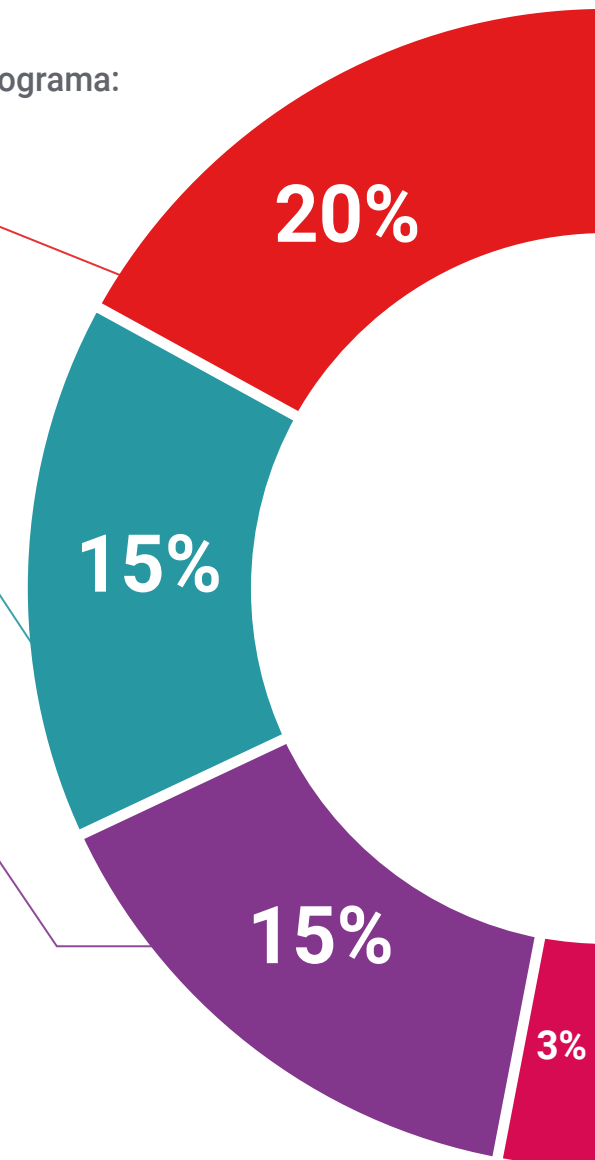
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas. O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



06

Certificação

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do 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 Indústrias Criativas** 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 **(ESTUDIO)** 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.

Certificação: **Curso de Especialização em Gestão de Indústrias Criativas**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **18**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH Universidade Tecnológica 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 inovação
presente qualidade
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso de Especialização Gestão de Indústrias Criativas

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização

Gestão de Indústrias Criativas

