

Curso de Especialização

Gestão de Produtos Audiovisuais





Curso de Especialização Gestão de Produtos Audiovisuais

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/videojogos/curso-especializacao/curso-especializacao-gestao-productos-audiovisuais

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia de estudo

pág. 22

06

Certificação

pág. 32

01

Apresentação

O impacto do cinema e da televisão na atualidade fez com que as pessoas desejem criar os seus próprios trabalhos audiovisuais. Por isso, as empresas do setor estão à procura de novos talentos para inovar em técnicas de produção e histórias. Neste curso, os designers e programadores de videojogos terão a oportunidade de aventurar-se na área, aprendendo as bases que ajudam a criar conteúdos adaptados a diferentes formatos. Também adquirirão uma variedade de competências para gerir uma equipa de trabalho em qualquer empresa como a Paramount, Universal, etc.





“

*Sua criatividade ajudá-lo-á a entrar
neste novo campo de trabalho”*

Gerir de forma ótima um produto audiovisual é uma tarefa que exige um conhecimento especializado nos modelos de plataformas de transmissão que surgiram nos últimos anos. Assim, os designers de videogames podem adaptar as suas competências tecnológicas em benefício do setor.

Desta forma, o Curso de Especialização em Gestão de Produtos Audiovisuais proporcionará aos estudantes uma formação centrada na estruturação das empresas audiovisuais, nos novos modelos de negócio no domínio da comunicação e nas principais estratégias promocionais da indústria. Todos eles são conceitos essenciais para enfrentar um novo desafio laboral, conseguindo um perfil mais atrativo e adaptado às exigências do setor.

Por tudo isto, a conclusão do curso abre as portas a um mercado profissional altamente competitivo, que exige designers com uma perspetiva inovadora e uma criatividade excepcional. Além disso, os seus conhecimentos de animação permitir-lhes-ão trabalhar em empresas como a Pixar, a Disney e a Sony Pictures, as quais têm-se especializado nos últimos anos na criação de produtos de animação.

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

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em *design*
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu ênfase especial nas metodologias inovadoras na gestão das Produtos Audiovisuais
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Seu talento e as suas competências
são necessários no mundo da
produção audiovisual”*

“

Acesse a um novo mercado de trabalho, explorando ao máximo seu talento para criar histórias”

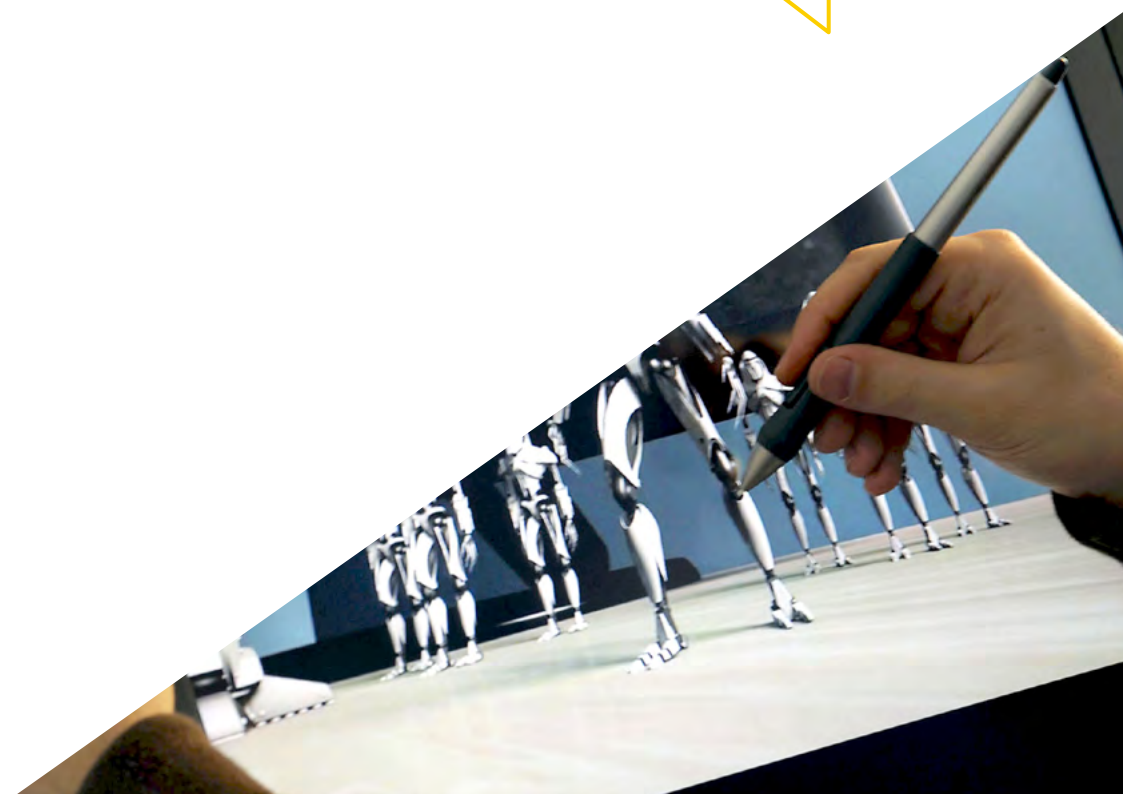
O seu corpo docente inclui profissionais da área do design, que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, bem como especialistas reconhecidos de empresas líderes e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que o profissional tenha acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma educação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta qualificação baseia-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do Advanced Master. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Aprofunda os desafios do ambiente digital nos modelos de negócio das empresas jornalísticas.

Gere os recursos estratégicos, humanos, materiais e técnicos de uma empresa audiovisual.



02 Objetivos

Este programa foi concebido para programadores de videojogos que pretendam iniciar um novo percurso profissional. Dessa forma, melhorarão suas técnicas e criarão produções de animação que competirão em mercados altamente exigentes. Assim, estarão preparados para gerir uma equipa de trabalho audiovisual, administrando os diferentes recursos disponíveis para a realização de um excelente trabalho. Desta forma, poderão aceder a novos empregos e testar as suas competências.



“

Cumpra os seus novos objetivos profissionais, estude as mudanças que as redes digitais impuseram ao setor”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer a estrutura do sistema audiovisual
- ◆ Aprender como são geridos e configurados os novos negócios no panorama audiovisual contemporâneo
- ◆ Saber como são geridos e produzidos os conteúdos audiovisuais

“

Empresas como a Disney procuram designers especializados e integrais, capazes de liderar uma equipa e criar uma nova história”





Objetivos específicos

Módulo 1. Estrutura do sistema audiovisual

- ◆ Conhecer as bases do funcionamento do sistema audiovisual: fixar conteúdos fundamentais, conhecer autores e textos trabalhados em cada tópico
- ◆ Adquirir a capacidade de análise teórica e crítica das estruturas organizacionais da comunicação audiovisual: compreensão das principais ideias, conceitos e elementos relacionados)
- ◆ Mergulhar no quadro histórico, político-económico, social e tecnológico em que os produtos audiovisuais são produzidos, distribuídos e consumidos
- ◆ Conhecer a natureza e as inter-relações entre os temas da comunicação audiovisual: autores, instituições, empresas, meios de comunicação, apoios e recetores
- ◆ Identificar as questões e debates atuais relativos ao sistema audiovisual

Módulo 2. Indústrias culturais e novos modelos empresariais de comunicação

- ◆ Estudar as Transformações que tiveram lugar nas Indústrias Culturais na oferta e no consumo em Redes Digitais, nos seus Aspetos Económicos, Políticos e Socioculturais
- ◆ Para aprofundar os desafios que o ambiente digital tem colocado aos modelos empresariais das empresas de jornalismo e outras indústrias culturais tradicionais
- ◆ Analisar e conceber estratégias inovadoras que contribuam para a melhoria da gestão e dos processos de tomada de decisão, bem como para o desenvolvimento de produtos de informação em linha com as necessidades do público e dos anunciantes
- ◆ Compreender as mudanças nos processos de organização e gestão dos recursos estratégicos, humanos, materiais e técnicos das novas empresas no ambiente digital

Módulo 3. Gestão e promoção de produtos audiovisuais

- ◆ Conhecer os conceitos fundamentais que regem a Distribuição, Marketing e Divulgação de um Produto Audiovisual na Sociedade Contemporânea
- ◆ Identificar as diferentes janelas de exposição audiovisual e monitorizar as amortizações
- ◆ Compreender as estratégias de produção executiva no desenvolvimento e subsequente distribuição de projetos audiovisuais
- ◆ Identificar a conceção de marketing de uma produção audiovisual através do seu impacto nos diferentes meios audiovisuais contemporâneos
- ◆ Conhecer a história e os problemas contemporâneos dos festivais de cinema
- ◆ Identificar as diferentes categorias e modalidades de festivais de cinema
- ◆ Analisar e interpretar as lógicas económicas, culturais e estéticas dos festivais de cinema a nível local, nacional e global

03

Direção do curso

Este programa académico conta com o corpo docente mais especializado do mercado educativo atual. São especialistas seleccionados pela TECH para desenvolver todo o itinerário. Desta forma, com base na sua própria experiência e nas mais recentes evidências, conceberam os conteúdos mais actuais que oferecem uma garantia de qualidade numa matéria tão relevante.



“

A TECH oferece-lhe o corpo docente mais especializado na área de estudo. Inscreva-se já e desfrute da qualidade que merece”.

Diretor Internacional Convidado

Premiada pela Women We Admire devido à sua liderança no setor informativo, Amirah Cissé é uma prestigiada especialista em **Comunicação Audiovisual**. De fato, dedicou a maior parte da sua trajetória profissional a dirigir projetos internacionais para marcas reconhecidas, baseados nas estratégias de **Marketing** mais inovadoras.

Neste sentido, as suas competências estratégicas e capacidade de integrar tecnologias emergentes nas narrativas dos conteúdos multimídia de forma vanguardista permitiram-lhe fazer parte de instituições de renome a nível global. Por exemplo, o **Google**, a **NBCUniversal** ou a **Frederator Networks** em Nova Iorque. Assim, o seu trabalho tem-se centrado na criação de campanhas de comunicação para várias empresas, gerando **conteúdos audiovisuais** altamente criativos que conectam emocionalmente com o público. Graças a isso, múltiplas empresas conseguiram fidelizar os consumidores durante longos períodos de tempo, enquanto as companhias fortaleceram a sua presença no mercado e garantiram a sua sustentabilidade a longo prazo.

Vale ressaltar que a sua vasta experiência profissional abrange desde a **produção de programas televisivos** e a criação de **técnicas de marketing** sofisticadas até à gestão de conteúdos visuais nas principais redes sociais. Ao mesmo tempo, é considerada uma verdadeira **estratega**, capaz de identificar oportunidades culturalmente relevantes para os clientes. Desta forma, desenvolveu táticas alinhadas com as expectativas e necessidades do público, o que permitiu às entidades implementar soluções rentáveis.

Firmemente comprometida com o avanço da indústria Audiovisual e com a excelência na sua prática diária, tem conciliado essas funções com o seu papel de **Investigadora**. Assim, elaborou vários artigos científicos especializados em áreas emergentes, entre as quais destacam-se as dinâmicas de **comportamento dos utilizadores** na internet, o impacto dos **eSports** no campo do entretenimento e até as últimas tendências para potenciar a **criatividade**.



Sra. Cissé, Amirah

- Diretora de Estratégia Global de Clientes da NBCUniversal em Nova Iorque, Estados Unidos
- Especialista em Estratégia da Horizon Media, Nova Iorque
- Gestora de Compromisso no Google, Califórnia
- Estratégia Cultural da Spaks & honey, Nova Iorque
- Gestora de Contas na Reelio, Nova Iorque
- Coordenadora de Contas do Jun Group em Nova Iorque
- Especialista em Estratégia de Conteúdos na Frederator Networks, Nova Iorque
- Investigadora na Sociedade Genealógica e Biográfica de Nova Iorque
- Pós-graduação académica em Sociologia e Antropologia na Universidade Kanda Gaigo
- Licenciatura em Belas Artes com especialização em Sociologia pelo Williams College
- Certificação em: Formação de Liderança e Coaching Executivo, Investigação de Marketing



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

04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste curso inclui todos os conhecimentos indispensáveis para que o estudante possa aceder a um novo posto de trabalho no setor audiovisual. Deste modo, analisará as transformações ocorridas no setor cultural na oferta e no consumo de redes digitais nos seus aspetos económicos, políticos e socioculturais. Além disso, irá conhecer os conceitos fundamentais que regem a distribuição, a comercialização e a difusão de um produto audiovisual na sociedade contemporânea.





“

Este programa dar-lhe-á os conhecimentos necessários para se tornar um profissional valioso no setor”

Módulo 1. Estrutura do sistema audiovisual

- 1.1. Uma introdução às Indústrias Culturais (C.I.)
 - 1.1.1. Conceitos de cultura Cultura-Comunicação
 - 1.1.2. Teoria e evolução da C.I.: tipologia e modelos
- 1.2. Indústria cinematográfica I
 - 1.2.1. Características e principais atores
 - 1.2.2. Estrutura do sistema cinematográfica
- 1.3. Indústria cinematográfica II
 - 1.3.1. A indústria cinematográfica americana
 - 1.3.2. As produtoras independentes
 - 1.3.3. Problemas e debates na indústria cinematográfica
- 1.4. Indústria cinematográfica III
 - 1.4.1. Regulamento do cinema: Estado e Cultura Políticas para a proteção e promoção da cinematografia
 - 1.4.2. Casos de Estudo
- 1.5. Indústria televisiva I
 - 1.5.1. Televisão económica
 - 1.5.2. Modelos fundadores
 - 1.5.3. Transformação
- 1.6. Indústria televisiva II
 - 1.6.1. A indústria televisiva dos EUA
 - 1.6.2. Características principais
 - 1.6.3. Regulamentação do Estado
- 1.7. Indústria televisiva III
 - 1.7.1. Televisão de Serviço Público na Europa
 - 1.7.2. Crises e debates





- 1.8. Os eixos de mudança
 - 1.8.1. Novos processos no sector audiovisual
 - 1.8.2. Debates regulamentares
- 1.9. Televisão Digital Terrestre (TDT)
 - 1.9.1. O papel do Estado e as experiências
 - 1.9.2. As novas características do sistema de televisão
- 1.10. Novos operadores na paisagem audiovisual
 - 1.10.1. Plataformas de serviços *over-the-top* (OTT)
 - 1.10.2. Consequências do seu surgimento

Módulo 2. Indústrias Culturais e novos modelos empresariais de comunicação

- 2.1. Os conceitos de cultura, economia, comunicação, tecnologia, I.C.
 - 2.1.1. Cultura, Economia, Comunicação
 - 2.1.2. Indústrias Culturais
- 2.2. Tecnologia, comunicação e cultura
 - 2.2.1. Cultura artesanal mercantilizada
 - 2.2.2. Do espetáculo ao vivo às artes visuais
 - 2.2.3. Museus e património
- 2.3. Os principais sectores das Indústrias Culturais
 - 2.3.1. Produtos editoriais
 - 2.3.2. A C.I. De fluxo
 - 2.3.3. Modelos híbridos
- 2.4. A Era Digital nas Indústrias Culturais
 - 2.4.1. Indústrias Culturais Digitais
 - 2.4.2. Novos modelos na Era Digital
- 2.5. Os meios digitais e os meios de comunicação na era digital
 - 2.5.1. O negócio da Imprensa online
 - 2.5.2. A rádio no ambiente digital
 - 2.5.3. Especificidades dos meios de comunicação na era digital

- 2.6. Globalização e diversidade na Cultura
 - 2.6.1. Concentração, internacionalização e globalização das Indústrias Culturais
 - 2.6.2. A luta pela diversidade cultural
- 2.7. As políticas culturais e de cooperação
 - 2.7.1. Políticas culturais
 - 2.7.2. O papel dos Estados e regiões dos países
- 2.8. A diversidade musical na nuvem
 - 2.8.1. O sector da música hoje
 - 2.8.2. A nuvem
 - 2.8.3. Iniciativas latinas/ iberoamericanas
- 2.9. Diversidade na indústria audiovisual
 - 2.9.1. Do pluralismo à diversidade
 - 2.9.2. Diversidade, cultura e comunicação
 - 2.9.3. Conclusões e propostas
- 2.10. Diversidade audiovisual na Internet
 - 2.10.1. O sistema audiovisual na era da Internet
 - 2.10.2. Ofertas televisivas e diversidade
 - 2.10.3. Conclusões

Módulo 3. Gestão e promoção de produtos audiovisuais

- 3.1. Distribuição audiovisual
 - 3.1.1. Introdução
 - 3.1.2. Agentes de distribuição
 - 3.1.3. Comercialização de produtos
 - 3.1.4. Os campos da distribuição audiovisual
 - 3.1.5. Distribuição nacional
 - 3.1.6. Distribuição internacional
- 3.2. A empresa de distribuição
 - 3.2.1. Estruturas organizativas
 - 3.2.2. A negociação do contrato de distribuição
 - 3.2.3. Clientes internacionais
- 3.3. Janelas de exploração, contratos e vendas internacionais
 - 3.3.1. Janelas de trabalho
 - 3.3.2. Contratos de distribuição internacional
 - 3.3.3. Vendas internacionais
- 3.4. Marketing cinematográfico
 - 3.4.1. Marketing cinematográfico
 - 3.4.2. A cadeia de valor da produção do filme
 - 3.4.3. Os meios de publicidade ao serviço da promoção
 - 3.4.4. As ferramentas de lançamento
- 3.5. Pesquisa de mercado em filme
 - 3.5.1. Introdução
 - 3.5.2. Fase de pré-produção
 - 3.5.3. Fase de pós-produção
 - 3.5.4. Fase de comercialização



- 3.6. Redes sociais e promoção cinematográfica
 - 3.6.1. Introdução
 - 3.6.2. Promessas e limites das redes sociais
 - 3.6.3. Objetivos e sua medição
 - 3.6.4. Calendário e estratégias de advocacia
 - 3.6.5. Interpretar o que dizem as redes
- 3.7. A distribuição audiovisual na Internet I
 - 3.7.1. O novo mundo da distribuição audiovisual
 - 3.7.2. O processo de distribuição pela Internet
 - 3.7.3. Produtos e possibilidades no novo cenário
 - 3.7.4. Novos modos de distribuição
- 3.8. A distribuição audiovisual na Internet II
 - 3.8.1. Chaves para o novo cenário
 - 3.8.2. Perigos de distribuição pela Internet
 - 3.8.3. O *Video on Demand* (VOD) como nova janela de distribuição
- 3.9. Novos espaços para distribuição
 - 3.9.1. Introdução
 - 3.9.2. A revolução Netflix
- 3.10. Festivais de cinema
 - 3.10.1. Introdução
 - 3.10.2. O papel dos festivais de cinema na distribuição turística



*Gerir corretamente os
Produtos Audiovisuais abrirá
as portas para a criação de
novas animações e videogames”*

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.



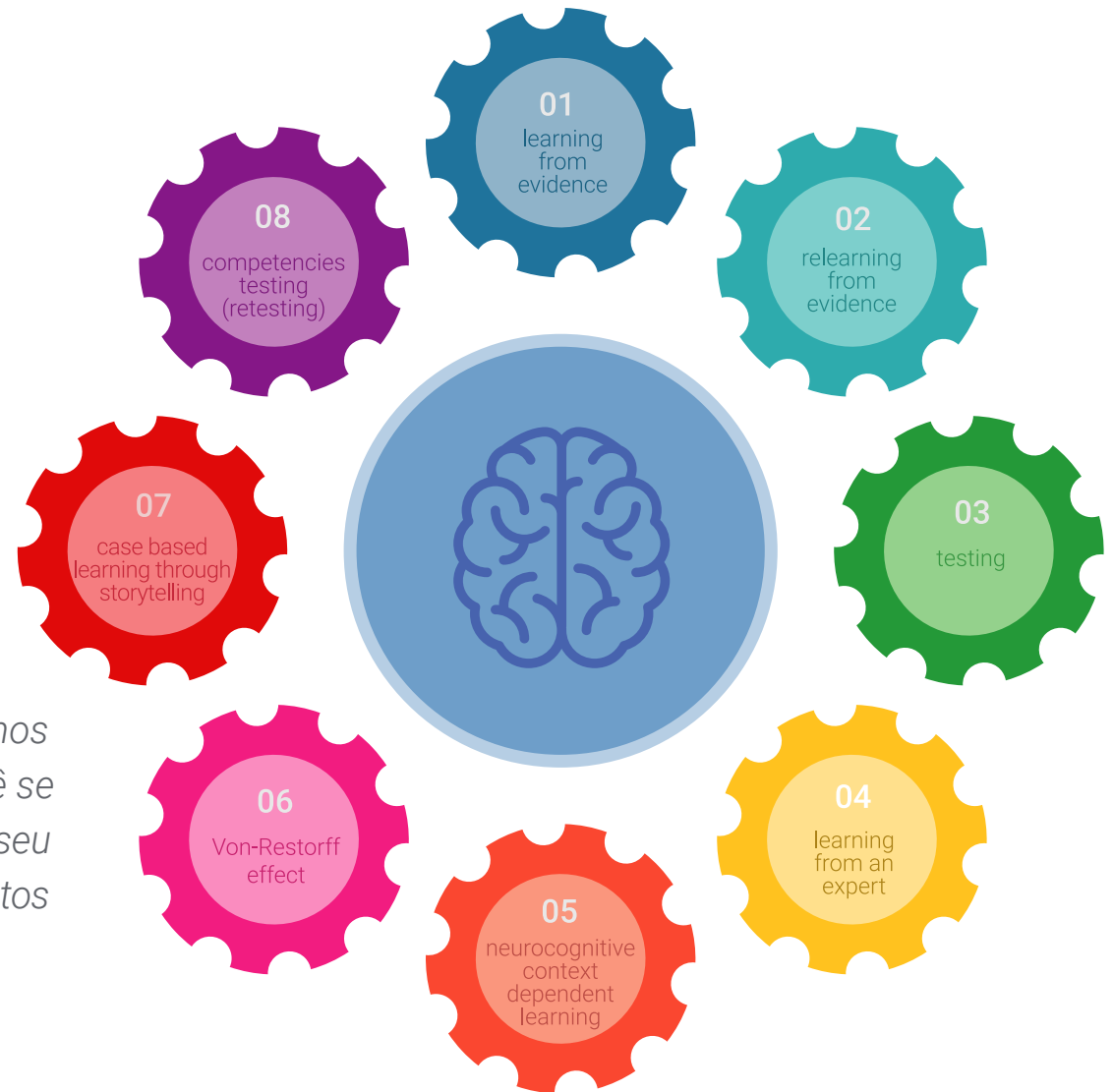
Método Relearning

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

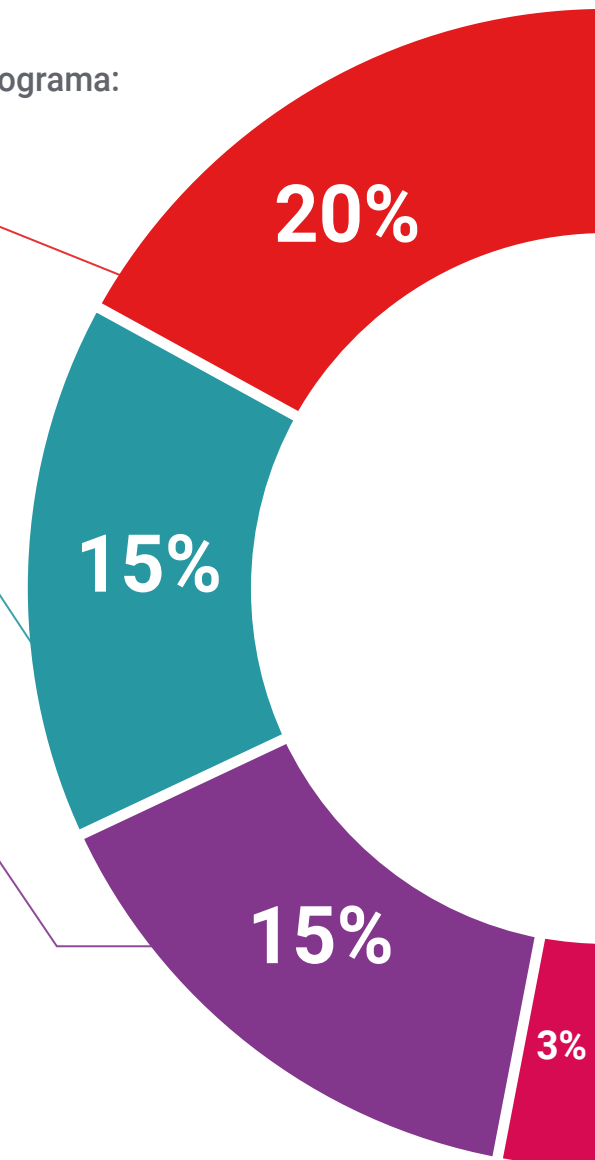
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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

Availamos 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

O Curso de Especialização em Gestão de Produtos Audiovisuais garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Curso de Especialização em Gestão de Produtos Audiovisuais** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

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

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **18**



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



Curso de Especialização Gestão de Produtos Audiovisuais

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: a tua scelta
- » Exames: online

Curso de Especialização

Gestão de Produtos Audiovisuais

