



iMasters e JumpEducation oferecem Training Program para formar profissionais na área de Negócios Digitais

Mais informações www.jumpeducation.com.br

A iMartes e a JumpEducation –Digital Media Academy – uniram-se para montar o Training Program, um programa de treinamento que vai levar ao mercado formação em áreas de conhecimento inexploradas pelos cursos acadêmicos. Os cursos terão 16 horas de duração, distribuídas em dois dias, e serão realizados em São Paulo (Av. Dr. Cardoso de Melo, 1491 - Vila Olímpia), em março, abril e maio. Acompanhe a programação:

Arquitetura de Informação em Projetos Web – 14 e 15/03/08

Como Transformar Criação em Negócios – 28 e 29 /03/08

Usabilidade em Projetos Web –A Experiência do Usuário -25 e 26/04/08

Gerenciamento de Projetos com Ênfase em Internet – 16 e 17/05/08

Todos eles ministrados por profissionais que atuam no mercado e dividem suas experiências recentes com os participantes.

Arquitetura de Informação em Projetos Web – 14 e 15 de março de 2008, das 8 às 18 horas. Aulas de Guilherme Reis e Dante Calligaris.

A preocupação com a experiência do usuário durante a navegação faz com que a Usabilidade seja um diferencial competitivo. Pesquisas do NIELSEN NORMAN GROUP apontam que 27% das causas de insucesso das vendas de um website de comércio eletrônico são porque o usuário simplesmente não consegue encontrar o item que procurava.

Este treinamento oferece a exclusiva para que profissionais envolvidos na construção de portais corporativos e outras aplicações para a web possam aperfeiçoar seus conhecimentos sobre Arquitetura da Informação e Usabilidade e assim contribuir para que estes projetos proporcionem uma experiência positiva aos usuários, ao mesmo tempo em que cumprem seus objetivos de negócios.

Guilherme Reis -Especialista em Arquitetura da Informação e Usabilidade há mais de 10 anos, atualmente trabalha na ABN AMRO Bank, onde é responsável pela especificação e gerenciamento dos projetos de implementação de novos produtos e serviços no website da organização.Coordenou projetos de intranet, internet e CRM na Gessy Lever e Sensormatic.

É Graduado em Engenharia Elétrica com ênfase em Computação pela Poli/USP, Pós-graduado em Marketing pela ESPM, e Mestre em Ciência da Informação pela ECA/USP, onde realizou pesquisa sobre a metodologia de projetos de Arquitetura de Informação.



Dante Calligaris -Associado ao Information Architecture Institute e ao UPA (Usability Professionals Association), trabalha há 7 anos com planejamento e arquitetura de informação, com projetos realizados na Tesla, Alure e MPP Solutions. Sócio da Gauge, é responsável pela área de Planejamento e Estratégia. Recentemente participou de projetos para Renault, Mercado Eletrônico, Whirlpool, Alpagartas e Sebrae, além de prestar serviços de consultoria e produção de interface para as principais agências de publicidade do Brasil.

Como Transformar Criação em Negócios – 28 e 29 de março de 2008, das 8 às 18 horas. Aulas de Michel Lent e Luli Radfaher.

O curso, com orientação prática, propõe aos alunos a realização de uma atividade em grupo, que ajudará na fixação de conceitos. Trata-se do lançamento de um produto sofisticado para um público de alto poder aquisitivo, através de uma estratégia de ALTERNATIVA (sem o uso de formatos ou meios tradicionais). A campanha deverá contar OBRIGATORIAMENTE com o apoio de uma ‘casa da propaganda’ (destination site) e mais ações que usem a Internet. Cada grupo deverá desenvolver o conceito da campanha e apresentar para a classe.

Michel Lent Schwartzman -CEO da 10'Minutos, Designer Gráfico e Mestre em Telecomunicações Interativas pela New York University. Um dos primeiros brasileiros a trabalhar com internet, Michel começou sua carreira em 94 em Nova York, na Agency.com e, em seguida, na MVBMS EURO/RSCG, desenvolvendo projetos para International Paper, American Express, Volvo e Philips.

Luli Radfaher - *Professor Doutor da ECA/USP*, Ph.D. em comunicação digital pela ECA-USP, onde dá aulas há mais de dez anos. Trabalha com Internet desde 1994, quando fundou a HiperMídia, uma das primeiras agências de comunicação digital do país, hoje parte do grupo Ogilvy. Administra uma comunidade para a divulgação de conhecimento digital e desenvolve, projetos para empresas no Brasil, Canadá, Estados Unidos e Oriente Médio.

Usabilidade em Projetos Web – A Experiência do Usuário -25 e 26 de abril de 2008, das 8 às 18horas. Aulas de Mercedes Sanchez e Karyn Nassif.

Dá ao aluno um apanhado geral das técnicas, desafios e características pessoais de um profissional de Usabilidade. Ao final do curso, o aluno terá a oportunidade de desenvolver um exercício prático, que ajudará a fixar os conceitos vistos em aula.

Mercedes Sanchez - Fez cursos nos Estados Unidos em Usabilidade na Web com Jakob Nielsen, e em Arquitetura da Informação com Louis Rosenfeld. Associada à UPA, Usability Professionals' Association, nos EUA, trabalha na instalação desta entidade no Brasil, onde ocupará o cargo de Diretora de Afiliação.Especialista em Usabilidade, dirige sua própria empresa, aproveitando a experiência de sete anos em gerenciamento de projetos Web.

Karyn Nassif -Especialista em Usabilidade e Arquitetura da Informação, trabalha há mais de 10 anos com Internet, focada na integração entre as áreas de humanas e exatas.

Gerenciamento de Projetos com Ênfase em Internet – 16 e 17 de maio de 2008, das 8 às 18 horas. Aulas de Alexandre Bessa, Daniel Diniz, Humberto Guimarães, Luís Mendes e Marcelo Perrone.



Gerenciar recursos nos projetos web é uma tarefa que envolve o controle, gestão e mensuração de recursos das mais diversas origens. O papel do gestor de projetos é altamente estratégico, e é parte preponderante do sucesso de um projeto.

O curso vai abordar temas como controle de tempo, administração de recursos, relacionamento com cliente, negociação com clientes internos e externos, sempre ilustrados com experiências práticas de profissionais que estão à frente destes projetos em corporações de alta relevância no mercado. Exercícios práticos, networking de alto nível e os principais profissionais do mercado como instrutores.

Alexandre Bessa -Responsável pela Gerência de Projetos de Coca-Cola, na Gringo.nu, é profissional de comunicação especializado em gerência de projetos e atendimento para mídia interativa. Formado em Editoração pela ECA-USP, já coordenou projetos de sites e campanhas online para DaimlerChrysler, Banco ABN, Ambev e Claro. Foi gerente de projetos senior da área de Adversiting da F/Nazca Saatchi & Saatchi, trabalhando com Claro, Skol e Electrolux.

Daniel Diniz -Atua em Projetos Web e em soluções de canais eletrônicos há 10 anos. No Banco ABN Amro Real, na área de TI, trabalhou em projetos de Internet Banking, soluções de Transferência de Arquivos (EDI) e reformulação visual de site com ênfase em navegação e usabilidade. Atualmente, é Gerente de Projetos Internet na TATA Consultancy Services do Brasil.

Humberto Guimarães - Gerente Geral da BPI do Brasil, tem MBA em negócios internacionais pela Thunderbird e extensão em Negociações Estratégicas pela Harvard Business School. Atuou em grandes empresas nacionais e internacionais como o BankBoston, MetLife, Volkswagen, Grupo Hoechst, Anixter, Grupo Macisa, Câmara Americana e Datamidia,FCBi.

Luís Mendes -Iniciou sua carreira em 1991 no Bradesco, onde permaneceu por 10 anos. Entre 2004 e 2006, na Tribo Interactive, conduziu grandes projetos e campanhas para clientes como Pfizer, Roche, TV Cultura e HBO AdSales. Com 17 anos de experiência, principalmente no mercado financeiro, ocupa hoje cargo de Project Manager na TATA Consultancy Services do Brasil.

Marcelo Perrone -Diretor de Projetos e Inovações Digitais GIOVANNI+DRAFTFCB. Antes, foi Diretor de Produção da Euro RSCG 4D e trabalhou também em empresas como iG, Tribo Interactive e a Organic. Atuando há mais de 9 anos no planejamento e na gestão de projetos de marketing e tecnologia da informação, Perrone é graduado em Propaganda e Marketing pela ESPM e pós-graduado em Administração de Empresas pela FGV-EAESP.

Acumula experiência do desenvolvimento de projetos internacionais de grande porte em comércio eletrônico (e-commerce), conteúdo para celulares, ensino a distância, gerenciamento de conteúdo, jogos multiplayer, business intelligence e programas de incentivo on-line para clientes como: Ambev, Kaiser, Unibanco, Banco Real, DaimlerChrysler, GM, Peugeot, Johnson&Johnson, Nestlé, Tim, Intel, Nokia, Motorola e Microsoft, entre outros.



Sobre a JumpEducation

A JumpEducation –Digital Media Academy - (www.jumpeducation.com.br.) é uma empresa de educação e capacitação de profissionais em Novas Mídias e Negócios Digitais que oferece uma grade completa de cursos, oficinas executivas, treinamentos in company e seminários.

A JumpEducation já treinou mais de 3.000 profissionais no Brasil.
Edita o portal WWW.jumpexec.com.br.

Em agosto de 2007, promoveu a Digital Age 2.0, que reuniu autoridades mundiais em Internet e branding, como John Battelle, chairman da Federated Media Publishing e organizador da conferência Web 2.0, nos Estados Unidos. Battelle foi um dos fundadores das revistas Wired e Industry Standard, colunista da revista Business 2.0 e autor do livro “The Search” (A Busca); Martin Lindstrom, colunista da Advertising Age e guru mundial de branding; e Darin Brown, CSO da Avenue A/ Razorfish.

Informações e Inscrições (11) 5012-5939 ou amagalhães@jumpeducation.com.br.

Mais informações para a Imprensa

Fernanda Domingues
fernanda@fdcomunicacao.com.br
(11) 2155-1868 / 9963-4966