

Curso

# Transmedia Storytelling na Indústria dos Videojogos



## Curso

# Transmedia Storytelling na Indústria dos Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtitute.com/pt/jornalismo-comunicacao/curso/transmedia-storytelling-industria-videojogos](http://www.techtitute.com/pt/jornalismo-comunicacao/curso/transmedia-storytelling-industria-videojogos)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

05

Metodologia

---

*pág. 22*

06

Certificação

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

O mundo dos videojogos está a adaptar-se rapidamente aos desenvolvimentos tecnológicos que permitem aos utilizadores obter uma experiência mais enriquecedora. Por este motivo, nos últimos tempos tem-se apostado no *Transmedia Storytelling* para criar histórias que tenham realmente impacto no público e das quais este se sinta parte integrante. Com este Curso, o aluno estará a um passo de se tornar num criador de videojogos capaz de criar emoções e interesse no público para consumir todos os produtos relacionados com a história ou as personagens de um determinado videojogo.







“

*Graças às técnicas de Transmedia Storytelling, o utilizador pode ser uma parte ativa do desenvolvimento dos videojogos”*

Os consumidores de videojogos estão a tornar-se cada vez mais exigentes. Longe vão os tempos em que os fãs compravam títulos de grande sucesso para passar longas horas em frente ao computador ou ao ecrã. Agora, os utilizadores querem algo mais, querem viver histórias mais completas através de conteúdos complementares de maior qualidade. Por conseguinte, a indústria dos videojogos entrou plenamente no mundo da transmedialidade, oferecendo experiências adicionais.

Desde o acesso a *podcasts*, *webinars* ou websites complementares até à venda de *merchandising* ou de vestuário para encontros de cosplay, etc., há toda uma série de possibilidades que a indústria dos videojogos tem de aproveitar para criar novas opções comerciais e obter um maior rendimento. Mas para que tudo isto seja possível, é necessário contar com profissionais altamente qualificados, capazes de adaptar as técnicas de *Transmedia Storytelling* à criação dos seus projetos.

Neste novo cenário de narração de histórias atrativas, o perfil dos jornalistas e comunicadores assume um papel importante. Por conseguinte, este Curso destina-se a todos os profissionais que pretendam adquirir qualificações superiores neste campo e entrar num mercado de trabalho em constante crescimento. Para isso, propomos que conclua este Curso de *Transmedia Storytelling* na Indústria dos Videojogos, graças ao qual obterá as qualidades e as qualificações que as principais empresas do setor exigem nos perfis que desejam incorporar nos seus quadros.

Este **Curso de Transmedia Storytelling na Indústria dos Videojogos** 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 Comunicação
- ♦ Os seus conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ♦ As novidades sobre *Transmedia Storytelling* na Indústria dos Videojogos
- ♦ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras em *Transmedia Storytelling* na Indústria dos Videojogos
- ♦ O sistema de aprendizagem interativo baseado em algoritmos para a tomada de decisões sobre as situações propostas
- ♦ As lições teóricas, perguntas a especialistas, 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 ligação à internet



*Os jogadores procuram experiências completas que transcendam o ecrã e se tornem parte da sua vida quotidiana. Pode ser uma parte importante da sua criação"*

“

*Os videojogos dependem cada vez mais da transmedialidade para oferecer uma melhor experiência ao utilizador. Graças à sua capacitação neste campo, poderá ter acesso às principais empresas do setor”*

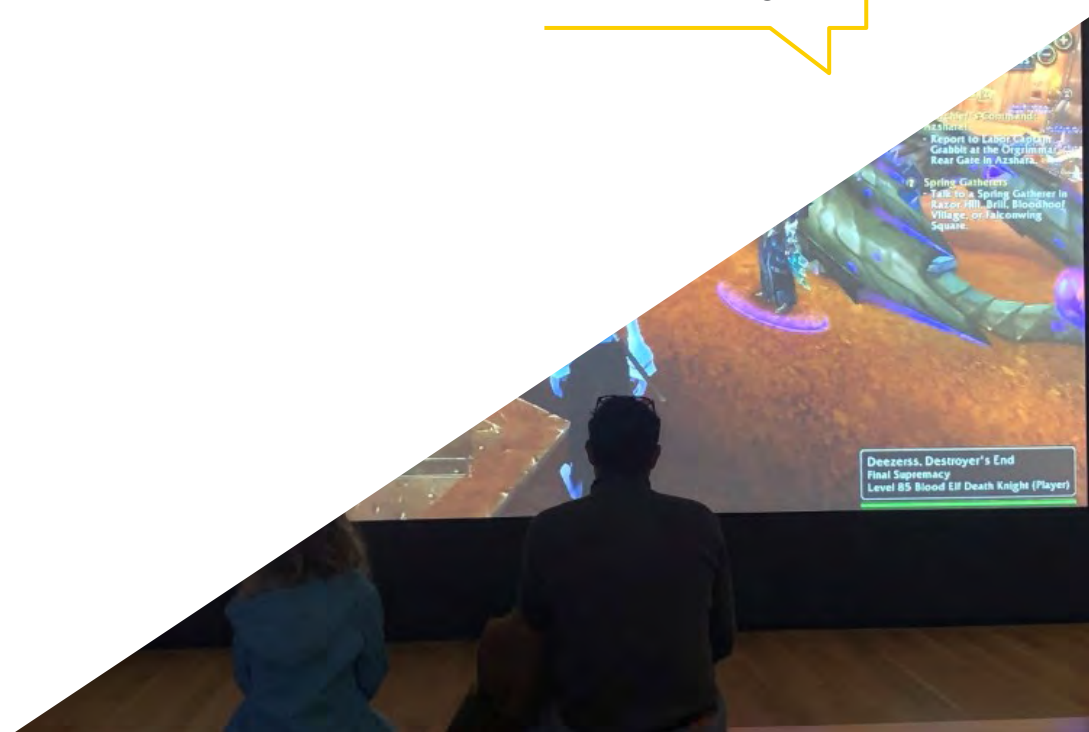
O corpo docente do Curso inclui profissionais do setor da Comunicação que contribuem com a experiência do seu trabalho, bem como especialistas reconhecidos de empresas de referência e universidades de prestígio.

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 aprendizagem imersiva programada para praticar em situações reais.

A estrutura deste Curso centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

*Aprenda as principais técnicas de Transmedia Storytelling e aplique-as com confiança na conceção dos seus videojogos.*

*Quer trabalhar no setor dos videojogos, mas não tem estudos específicos? Matricule-se neste Curso e dê o primeiro passo para o conseguir.*





# 02

## Objetivos

O setor dos videojogos está a ganhar cada vez mais força graças à melhoria das novas tecnologias. Mas, também graças à utilização de técnicas de *Transmedia Storytelling*, existe uma grande diferença de qualidade em relação aos produtos de há décadas atrás. Atualmente, o utilizador tem à sua disposição mais conteúdos para usufruir de uma experiência mais completa e adaptada às suas necessidades. O principal objetivo deste Curso é dar aos alunos as qualificações necessárias para poderem criar conteúdos complementares para os seus próprios videojogos.







“

*Graças ao Transmedia Storytelling, poderá criar histórias para os seus videojogos que serão aceites pelo público”*



### Objetivo geral

---

- ♦ Aprofundar conhecimentos sobre os desenvolvimentos mais recentes da *Transmedia Storytelling* em domínios tecnológicos como a realidade virtual ou os videojogos.

“

*No universo transmedia, o fã de videojogos procura muito mais do que apenas horas em frente a um ecrã. Será responsável por proporcionar uma experiência muito mais completa e satisfatória”*





## Objetivos específicos

---

- Aprofundar conhecimentos sobre a relação entre *Transmedia Storytelling* e a indústria dos videojogos
- Compreender o papel dos videojogos como pioneiro da experiência do utilizador no universo transmedia





03

# Direção do curso

A TECH Universidade Tecnológica reuniu uma equipa de professores de topo para este Curso. Professores com vasta experiência na criação de conteúdos transmedia que compilaram a informação mais completa e relevante sobre este tema de grande interesse para a indústria dos videojogos. Sem dúvida, uma oportunidade única para aprender com os melhores especialistas do setor.







“

*Os professores deste Curso ensinar-lhe-ão os segredos da Transmedia Storytelling centrada na indústria dos videojogos”*

## Diretora Convidada Internacional

O nome de Magda Romanska é inconfundível no campo das Artes Cênicas e dos Meios de Comunicação Social a uma escala internacional. A par de outros projetos, esta especialista foi Investigadora Principal do metaLAB da Universidade de Harvard e preside ao Seminário de Artes Transmídia do reconhecido Mahindra Humanities Center. Desenvolveu também numerosos estudos ligados a instituições como o Centro de Estudos Europeus e o Centro Davis de Estudos Russos e Eurasiáticos.

As suas linhas de trabalho centram-se na interseção da arte, das humanidades, da tecnologia e da narrativa transmídia. Este quadro abrangente inclui também a dramaturgia multiplataforma e metaverso, e a interação entre humanos e Inteligência Artificial na performance. A partir dos seus estudos aprofundados nestes domínios, criou a Drametrics, uma análise quantitativa e computacional de textos dramáticos.

É também fundadora, diretora-geral e editora-chefe do TheTheatreTimes.com, o maior portal digital de teatro do mundo. Lançou também o Performap.org, um mapa digital interativo de festivais de teatro, financiado pelo Laboratório de Humanidades Digitais de Yale e por uma bolsa de inovação da LMDA. Foi também responsável pelo desenvolvimento do International Online Theatre Festival (IOTF), um festival anual de teatro em **streaming** a nível mundial, que até à data atingiu mais de um milhão de participantes. Além disso, esta iniciativa foi galardoada com o Segundo Prémio Internacional Cultura Online para “Melhor Projeto Online”, escolhido entre 452 outras propostas de 20 países.

A Sra. Romanska foi também galardoada com as bolsas MacDowell, Apothetae e Lark Theatre Playwriting Fellowships da Fundação Time Warner. Recebeu também o PAHA Creative Award e o Elliott Hayes Award para Excelência em Dramaturgia. Recebeu também prémios da Associação Americana de Investigação Teatral e da Associação de Estudos Polacos.



## Sra. Romanska, Magda

---

- Investigadora Principal no metaLAB de Harvard, Boston, EUA
- Diretora Executiva e Editora-Chefe do TheTheatreTimes.com
- Investigadora Associada no Centro Minda de Estudos Europeus, Gunzburg, Alemanha
- Investigadora Associada no Centro Davis de Estudos Russos e Eurasiáticos
- Professora Catedrática de Artes Cénicas no Emerson College
- Professora Catedrática Associada do Centro Berkman para a Internet e a Sociedade
- Doutoramento em Teatro, Cinema e Dança pela Universidade de Cornell
- Mestrado em Pensamento Moderno e Literatura pela Universidade de Stanford
- Licenciada pela Yale School of Drama e pelo Departamento de Literatura Comparada
- Presidente do Seminário de Artes Transmedia do Mahindra Humanities Center
- Membro de: Conselho Consultivo do Digital Theatre+

“

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

## Direção



### Doutor Javier Regueira

- VP e cofundador da Asociación Española de Branded Content
- Diretor-geral da Agência Especializada em Branded Content ZOND (parte do MIO Group)
- Professor na Universidade Pontificia Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- Antigo Diretor de Marketing na BDF Nivea e na Imperial Tobacco
- Autor, blogger e orador na TEDx
- Doutoramento em Branded Content
- Diplomado em Ciências Económicas Europeas ICADE E4
- Mestrado em Marketing

## Professores

### Dra. Nieves Rosendo

- Professora na Universidade de Granada
- Aluna de doutoramento em Comunicação Transmedia





# 04

## Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste Curso de Transmedia Storytelling na Indústria dos Videojogos foi concebido para que os profissionais sejam capazes de criar histórias cativantes que transcendam e provoquem o interesse do público. O Curso aborda os primórdios do setor transmedia, a sua importância nos conglomerados de meios de comunicação, a narrativa neste tipo de produto e a criação de personagens que ultrapassam o mero jogo. Desta forma, o aluno terá uma visão geral de um novo domínio para o qual poderá orientar o seu futuro profissional.







“

*Um excelente plano de estudos para aprender as técnicas de Transmedia Storytelling que poderá aplicar no design de videojogos”*

## Módulo 1. *Transmedia Storytelling* na indústria dos videogames

- 1.1. Uma relação histórica: os videogames no início das teorias de *transmedia storytelling*
  - 1.1.1. Contexto
  - 1.1.2. Marsha Kinder e as Tartarugas Ninja
  - 1.1.3. Do Pokémon ao Matrix: Henry Jenkins
- 1.2. Importância da indústria dos videogames nos conglomerados de meios de comunicação
  - 1.2.1. Os videogames como geradores de conteúdos
  - 1.2.2. Alguns números
  - 1.2.3. O salto para os novos e velhos meios de comunicação
- 1.3. Relevância e evolução dos videogames como objeto cultural e de estudo acadêmico
  - 1.3.1. Videogames e cultura popular
  - 1.3.2. Consideração como um objeto cultural
  - 1.3.3. Os videogames na universidade
- 1.4. *Storytelling* e transmedialidade em narrativas emergentes
  - 1.4.1. *Transmedia Storytelling* no parque de diversões
  - 1.4.2. Novas considerações sobre a narrativa
  - 1.4.3. Narrativas emergentes
- 1.5. Sobre a narratividade dos videogames e o seu peso numa narrativa transmedia
  - 1.5.1. Primeiras discussões sobre narratividade e videogames
  - 1.5.2. O valor da narrativa nos videogames
  - 1.5.3. Ontologia dos videogames
- 1.6. Os videogames como criadores de mundos transmedia
  - 1.6.1. As regras do mundo
  - 1.6.2. Universos jogáveis
  - 1.6.3. Mundos e personagens sem fim





- 1.7. Crossmedialidade e transmedialidade: a estratégia de adaptação da indústria às novas exigências do público
  - 1.7.1. Produtos derivados
  - 1.7.2. Um novo público
  - 1.7.3. O salto para a transmedialidade
- 1.8. Adaptações e expansões transmediais de videojogos
  - 1.8.1. Estratégia industrial
  - 1.8.2. Adaptações falhadas
  - 1.8.3. Expansões transmediais
- 1.9. Os videojogos e as personagens transmediais
  - 1.9.1. Personagens viajantes
  - 1.9.2. Do meio narrativo ao videojogo
  - 1.9.3. Fora do nosso controlo: o salto para outros meios de comunicação
- 1.10. Videojogos e *fandom*: teorias afetivas e seguidores
  - 1.10.1. *Cosplaying* Mario
  - 1.10.2. Somos o que jogamos
  - 1.10.3. Os fãs tomam conta da situação

“

*Obtenha uma experiência académica única para o ajudar a conceber conteúdos transmedia de qualidade para videojogos*

05

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A 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 tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*



## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“ *O nosso programa prepara-o 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, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

*Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.*

Na TECH aprende-se com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.





No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



#### Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.





06

# Certificação

O Curso de Transmedia Storytelling na Indústria dos Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso 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 Transmedia Storytelling na Indústria dos Videojogos** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, o certificado\* correspondente ao título de **Curso** 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 Transmedia Storytelling na Indústria dos Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



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





## Curso

### Transmedia Storytelling na Indústria dos Videojogos

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

# Transmedia Storytelling na Indústria dos Videojogos

