



tech 科学技术大学

专科文凭

电视和网络剧的剧本创作

方式:在线

时长:6个月

学位:TECH科技大学

学时:450小时

网络入口: www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-guion-series-television-internet

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

20

05

学位

28

01

介绍

电视和网络系列剧的剧本创作课程旨在巩固专业系列剧编剧的知识和技术。抓住机会,通过这个学术课程和最新的100%在线教育技术,打下坚实的基础,成为一名专业的电视和互联网系列编剧。



“

这个课程将使你发展关于创造人物和故事的所有知识和故事,并将其翻译成电视和互联网的剧本。电视和互联网系列,以专业的方式”

近来,娱乐业正在迅速发展。流媒体平台,新的内容制作公司和最新的社会趋势正在带来影响该行业和专业人士的重要变化。电视剧和互联网平台的出现为编剧,制片人,演员,导演和其他娱乐专业人士提供了机会。

为了创作电视或网络系列剧的剧本,有必要掌握不同的技能,以便将想法付诸实践,并使其发挥作用,从最初的想法及其历史过程,到剧本本身的实现。即使编剧的基本训练很深入或经验很丰富,在这方面进行更新也是必要的。此外,不仅要了解系列剧本创作过程中的基础知识,还必须纳入制作前,制作和后期的必要信息,把整个过程看成一个整体。

该教学大纲有一个第一部分,重点是人物的构建,并深入研究其演变的发展和不同的技术。第二部分与第一部分有明显的区别:在这一部分,我们深入研究了电影的历史,更重要的是电视的历史。最后,在本大纲的第三部分,我们发现存在不同的系列格式,无论是电视还是互联网,以及它们的基本原理。

该课程是最完整的,旨在让专业人员在创作系列剧本时达到更高的水平,基于电视或互联网系列视听剧本发展的基本原理和最新趋势。抓住机会,以100%在线的形式参加这一培训。获得你的大学专家,在你的编剧生涯中继续成长。

这《大学电视和互联网系列剧本创作专家》包含了大学现场最完整和最新的方案。主要特点是:

- ◆ 由系列编剧专家介绍案例研究的发展
- ◆ 其图形化,示意图和突出的实用性内容,以其为构思,为看重专业实践的学科提供科学并贴近实践的信息
- ◆ 考虑到最新的社会趋势和多媒体形式的进步,关于人物和故事创作的新闻
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 其特别强调系列形式的剧本创作方法
- ◆ 基于算法的互动学习系统,用于对情况作出决定对剧本创作中出现的情况进行决策
- ◆ 理论课,向专家提问,关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

该课程将使你发展你的技能,并成为一个专业的电视和互联网公司。专业的电视剧和网络编剧”

“

这位大学专家非常适合你知道如何讲述你想说的故事”

它的教学人员中包括属于世界该领域的专业人员电视或网络连续剧的制作,这些都投入到本次培训中他们的工作经验,以及公司公认的专家参考和著名大学。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将使专业人员是一种情境式的学习,也就是说,模拟环境将提供一个沉浸式的学习程序,在真实情况下进行训练。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,学生必须尝试解决他们所面临的不同专业实践情况。为此,他们将得到一个创新的互动视频系统的帮助,该系统由系列脚本领域的著名和经验丰富的专家创建。

不要错过这个机会,以提高你在不同格式的系列脚本创作方面的能力。

了解娱乐业的最新趋势,更新你对系列剧本的知识。



02 目标

该课程针对互联网或电视剧剧本创作领域的专业人士,使他们能够获得在这一特定领域发展的必要工具,了解最新趋势并深入研究这一领域的前沿问题。只有在正确的准备下,编剧才能够捕捉他们想要的东西,以系列形式提供支持。



“

大学的电视和网络系列剧本创作专家是针对专业人士的, 这样他/她可以在更高的水平上进行剧本的创作和改编”



总体目标

- ◆ 获得必要的知识, 根据制作的最终形式, 无论是电视还是互联网, 考虑到角色的构建, 特别是视听媒体从起源到现在的历史, 撰写不同类型的系列脚本

“

培养你的技能, 成为一个站在最新趋势前沿的全能系列作家。处于最新趋势的最前沿”





具体目标

模块1.角色构建

- ◆ 了解分析人物的角度,从亚里士多德,俄罗斯形式主义,结构主义,以及那些影响心理方面的角度,以及所有这些都与叙述和人物深度的关系
- ◆ 在考虑到主题,象征,叙事宇宙,行动,对现实的解释,外貌以及琳达-西格的角色构建步骤的情况下,阐述角色的特征
- ◆ 深入研究主人公和反面人物之间的关系,考虑他们的相似性,差异性,脆弱性,外部事件,高潮和双重自我揭示
- ◆ 通过反英雄和受害者的概念研究英雄和他的旅程
- ◆ 通过对单一情节的研究,了解人物的冲突类型如何发展,或单个和多个地块的研究
- ◆ 通过电影和文学的差异来研究人物心理,以及如何通过情感,思想,对话,行动和视觉或声音隐喻来表达
- ◆ 分析对话和人物之间的关系,解释对话的目的。以及根据所涉及的声音和它们所包含的潜台词而产生的细微差别
- ◆ 调查角色和场景之间的联系,强调先例和它们在其中发挥的作用以及主角和反面人物的作用,现状,欲望,动机,策略,情绪,情感,社会和空间关系
- ◆ 学习观众作为主角的相关性,以结构化和剂量的方式给予角色信息,同时考虑到悬念,惊喜,预期和脉动等参数
- ◆ 吸收亚里士多德在其作品《诗学》中所揭示的概念,特别是理解神话的含义,以及神话和人物是如何联系在一起的,以创造一个有偿的神话人物

模块2.电影和电视的历史

- ◆ 研究电影的起源和标志着其最初发展的里程碑的作者,直到电影叙事,以及它的演变,直到它成为一个产业,有声电影的中断,古典风格,自1960年代和今天的新观点
- ◆ 分析第二次世界大战的电影和宣传,以及电影和历史之间的关系以及反之亦然的关系如何从不同的角度发展
- ◆ 通过不同的概念,美学和伦理基础,研究纪录片体裁的历史演变,从其起源开始
- ◆ 从美国和拉丁美洲开始,对电视小说制作及其不同类型进行分类
- ◆ 了解当代电影中的叙事状态及其不合时宜的,交织的和游戏化的元素

模块3.电视和互联网系列格式

- ◆ 研究电视流派,电视的阶段,电视小说在格式,系列性和新趋势方面的演变和一般特点
- ◆ 深入研究网络剧的概念,其起源,特点,与电视的异同,以及网络剧广告及其与品牌内容的关系
- ◆ 了解当代视听产业的配置。低成本项目,所涉及的创新和创意。自由知识,互联网的可能性,以及跨媒体项目
- ◆ 个低成本的视听项目,从制作到节庆,一直到完成。节日,启动和传播
- ◆ 从情节,人物等方面分析和学习不同类型的视听系列。程序片,电视剧,连续剧,情景喜剧,新喜剧和动画

03

结构和内容

内容的结构是由一个在电视和互联网系列格式脚本网站的专业团队设计的, 意识到当前培训的相关性, 以深化知识领域, 通过现有的新工具使脚本具有专业质量。



“

这个大学专家包含了学术界最完整和最新的学习方案”

模块1.角色构建

- 1.1. 对人物的介绍
 - 1.1.1. 基本概念
 - 1.1.1.1. 历史渊源
 - 1.1.1.2. 性格和叙事学
 - 1.1.1.3. 形式主义的概念
 - 1.1.1.4. 结构主义的概念
 - 1.1.2. 性格心理学
 - 1.1.2.1. 扁平的字符
 - 1.1.2.2. 球形字符
 - 1.1.2.3. 角色文件
 - 1.1.2.4. 冲突
 - 1.1.2.5. 目标
 - 1.1.2.6. 激励
 - 1.1.3. 行动
 - 1.1.3.1. 因果关系
 - 1.1.3.2. 自我揭发
 - 1.1.3.3. 重新平衡
 - 1.1.4. 实际例子
- 1.2. 人物性格的塑造
 - 1.2.1. 人物和情节
 - 1.2.1.1. 主题
 - 1.2.1.2. 符号
 - 1.2.1.3. 世界
 - 1.2.1.4. 行动
 - 1.2.1.5. 解读编剧的世界
 - 1.2.2. 外貌特征的描述
 - 1.2.2.1. 角色与人
 - 1.2.2.2. 陈规定型观念
 - 1.2.3. 琳达-西格认为品格建设的第一个步骤
 - 1.2.3.1. 观察和经验
 - 1.2.3.2. 实体
 - 1.2.3.3. 连贯性



- 1.2.3.4. 态度
- 1.2.3.5. 个人化
- 1.2.3.6. 多样化的心理学
- 1.2.4. 实际例子
- 1.3. 主角和反角
 - 1.3.1. 相似性
 - 1.3.2. 差异
 - 1.3.3. 脆弱性
 - 1.3.4. 外部事件
 - 1.3.5. 高潮
 - 1.3.6. 双重自我揭示
- 1.4. 英雄和他的偏离
 - 1.4.1. 英雄之旅
 - 1.4.2. 反英雄
 - 1.4.3. 受害者
- 1.5. 角色冲突
 - 1.5.1. 单一地块
 - 1.5.2. 多种情节
 - 1.5.3. 冲突的类型
- 1.6. 性格心理学
 - 1.6.1. 电影和文学之间的差异
 - 1.6.2. 情绪
 - 1.6.3. 思考
 - 1.6.4. 对话和独白
 - 1.6.5. 行动
 - 1.6.6. 视觉和声音的寓言
- 1.7. 对话和性格
 - 1.7.1. 对话的作用
 - 1.7.2. 声音
 - 1.7.3. 次要内容
 - 1.7.4. 解释性的对话
- 1.8. 角色和场景
 - 1.8.1. 先例

- 1.8.2. 主角和反角
 - 1.8.2.1. 现状
 - 1.8.2.2. 欲望
 - 1.8.2.3. 动机
 - 1.8.2.4. 策略
 - 1.8.2.5. 心灵状态
 - 1.8.2.6. 关系
 - 1.8.2.6.1. 情感的
 - 1.8.2.6.2. 社会
 - 1.8.2.6.3. 空间
- 1.9. 人物和信息
 - 1.9.1. 主要受众
 - 1.9.2. 故事世界和故事世界
 - 1.9.3. 悬念和惊喜
 - 1.9.4. 预测和脉动
- 1.10. 锻造神话人物的成功
 - 1.10.1. 神话
 - 1.10.2. 神话的含义
 - 1.10.3. 亚里士多德的诗学

模块2. 电影和电视的历史

- 2.1. 电影的起源
 - 2.1.1. 展览
 - 2.1.1.1. 卢米埃尔, 1895
 - 2.1.1.2. Méliès
 - 2.1.2. 说故事
 - 2.1.2.1. Alice Guy
 - 2.1.2.2. Edwin S. Porter
 - 2.1.3. 作曲
 - 2.1.3.1. David W. Griffith
 - 2.1.4. 从运动的阐述到论证的叙述

- 2.2. 电影业
 - 2.2.1. 音的出现
 - 2.2.2. 编剧和导演
 - 2.2.3. 静音还是发声?
 - 2.2.3.1. 从1929年到1939年
 - 2.2.4. 好莱坞
 - 2.2.4.1. 1940年至1960年的经典风格
 - 2.2.5. 20世纪60年代
 - 2.2.5.1. 传统
 - 2.2.5.2. 新视角
 - 2.2.6. 从1980年代到今天
 - 2.2.6.1. 全球消费
 - 2.2.6.2. 第七艺术
- 2.3. 第二次世界大战期间的电影和宣传
 - 2.3.1. 纳粹宣传
 - 2.3.1.1. 莱尼-里芬斯塔尔
 - 2.3.1.1.1. 胜利的美学
 - 2.3.2. 美国的宣传
 - 2.3.2.1. 军队教育宣传
 - 2.3.3. 电影和历史
 - 2.3.3.1. 历史电影
 - 2.3.3.1.1. 纪录片
 - 2.3.3.1.2. 小说
 - 2.3.3.2. 电视上的历史
 - 2.3.3.2.1. 图片
 - 2.3.3.2.2. 词条
- 2.4. 纪录片类型
 - 2.4.1. 源头
 - 2.4.1.1. 人种学记录片
 - 2.4.1.1.1. Flaherty
 - 2.4.1.2. 社会记录片
 - 2.4.1.2.1. Grierson
 - 2.4.1.2.2. Ivens
 - 2.4.1.3. 探索世界
 - 2.4.1.3.1. 下一个
 - 2.4.1.3.2. 遥控
 - 2.4.1.4. 基础知识
 - 2.4.1.4.1. 美学
 - 2.4.1.4.2. 伦理的
- 2.5. 纪录片类型二
 - 2.5.1. 直接电影院
 - 2.5.1.1. 电影道路上的创新
 - 2.5.1.2. 用现实进行叙述
 - 2.5.1.2.1. Frederick Wiseman
 - 2.5.1.3. 纪录片的崛起
 - 2.5.1.3.1. 20世纪70年代
 - 2.5.1.3.2. 新的叙事策略
 - 2.5.1.3.2.1. Michael Moore
 - 2.5.1.3.3. 20世纪
 - 2.5.1.3.4. 遗产
 - 2.5.1.3.5. 进展
- 2.6. 电视
 - 2.6.1. 脚本
 - 2.6.1.1. 电视的
 - 2.6.1.2. 流媒体视频平台
 - 2.6.1.3. 视觉小说
 - 2.6.1.4. 传统的电视术语
 - 2.6.1.5. 重现电视热潮
 - 2.6.1.5.1. 北美洲
 - 2.6.1.6. 19世纪的系列
- 2.7. 电视II
 - 2.7.1. 美国小说
 - 2.7.1.1. 基础阶段
 - 2.7.1.1.1. 单人游戏
 - 2.7.1.1.2. 西方
 - 2.7.1.1.3. 行动

- 2.8. 电视III
 - 2.8.1. 美国小说
 - 2.8.1.1. 体裁的演变
 - 2.8.1.1.1. 警察部门
 - 2.8.1.1.2. 科幻小说
 - 2.8.1.1.3. 喜剧
 - 2.8.1.1.4. 专业戏剧
 - 2.9. 电视IV
 - 2.9.1. 美国小说
 - 2.9.1.1. 演变与崛起
 - 2.9.1.1.1. 迷你系列
 - 2.9.1.1.2. 儿童和青年
 - 2.9.1.1.3. 成人动画
 - 2.9.1.1.4. 肥皂剧
 - 2.9.2. 拉美小说
 - 2.9.2.1. 电视剧的主导地位
 - 2.10. 当代电影中的叙事
 - 2.10.1. 模块化叙事
 - 2.10.1.1. 不合时宜
 - 2.10.1.2. 交联的
 - 2.10.1.3. 游戏化
- 模块3.电视和互联网系列格式**
- 3.1. 电视类型
 - 3.1.1. 电视的各个阶段
 - 3.1.2. 发展情况
 - 3.1.3. 电视小说的一般特点
 - 3.1.3.1. 格式
 - 3.1.3.1.1. 类型
 - 3.1.3.2. 串行性
 - 3.1.3.3. 小说格式的趋势
 - 3.2. 网络剧
 - 3.2.1. 概念
 - 3.2.1.1. 网络剧
 - 3.2.1.2. 特殊性
 - 3.2.1.2.1. 与电视的相似之处
 - 3.2.1.2.2. 与电视的不同之处
 - 3.2.2. 广告
 - 3.2.3. 品牌内容
 - 3.3. 当代视听产业
 - 3.3.1. 新配置
 - 3.3.2. 低成本项目
 - 3.3.2.1. 创新和创造
 - 3.3.3. 低成本项目
 - 3.3.3.1. 许可证
 - 3.3.3.1.1. 创意共享
 - 3.3.4. 互联网
 - 3.3.4.1. 融资
 - 3.3.4.1.1. 众筹和众筹贷款
 - 3.3.5. 跨媒体项目
 - 3.3.5.1. 叙事
 - 3.3.5.2. 新的格式
 - 3.4. 创建一个低成本的视听项目
 - 3.4.1. 生产
 - 3.4.2. 启动和传播
 - 3.4.2.1. 社交网络
 - 3.4.2.2. 节日

3.5. 程序性的

3.5.1. 串行结构

3.5.1.1. 框架

3.5.1.2. 角色

3.5.1.3. 行业

3.5.1.4. 建议

3.6. 戏剧

3.6.1. 串行结构

3.6.1.1. 框架

3.6.1.2. 角色

3.6.1.3. 行业

3.6.1.4. 建议

3.6.1.5. 多元化

3.6.1.5.1. 第一个黄金时代

3.6.1.5.2. 第二个黄金时代

3.6.1.5.3. 第三个黄金时代

3.7. 连环画

3.7.1. 串行结构

3.7.1.1. 主题

3.7.1.2. 框架

3.7.1.3. 角色

3.7.1.4. 行业

3.7.1.5. 建议





- 3.8. 情景剧
 - 3.8.1. 串行结构
 - 3.8.1.1. 框架
 - 3.8.1.2. 角色
 - 3.8.1.3. 幽默
 - 3.8.1.4. 行业
 - 3.8.1.5. 建议
- 3.9. 新的喜剧
 - 3.9.1. 串行结构
 - 3.9.1.1. 主题
 - 3.9.1.2. 框架
 - 3.9.1.3. 角色
 - 3.9.1.4. 行业
 - 3.9.1.5. 正规跳槽
 - 3.9.1.6. 建议
- 3.10. 动画
 - 3.10.1. 串行结构
 - 3.10.1.1. 单一性
 - 3.10.1.2. 婴幼儿
 - 3.10.1.3. 青少年
 - 3.10.1.4. 成人
 - 3.10.1.5. 动画片

“

一个独特, 关键和决定性的
经验, 以促进你的职业发展”

04

方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：循环学习。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被新英格兰医学杂志等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现循环学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

循环学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:循环学习。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。



在TECH,你将采用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为循环学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

循环学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料, 为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的, 因此, 教学的发展是具体的。

然后, 这些内容被应用于视听格式, 创造了TECH在线工作方法。所有这些, 都是用最新的技术, 提供最高质量的材料, 供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆, 并为未来的困难决策建立信心。



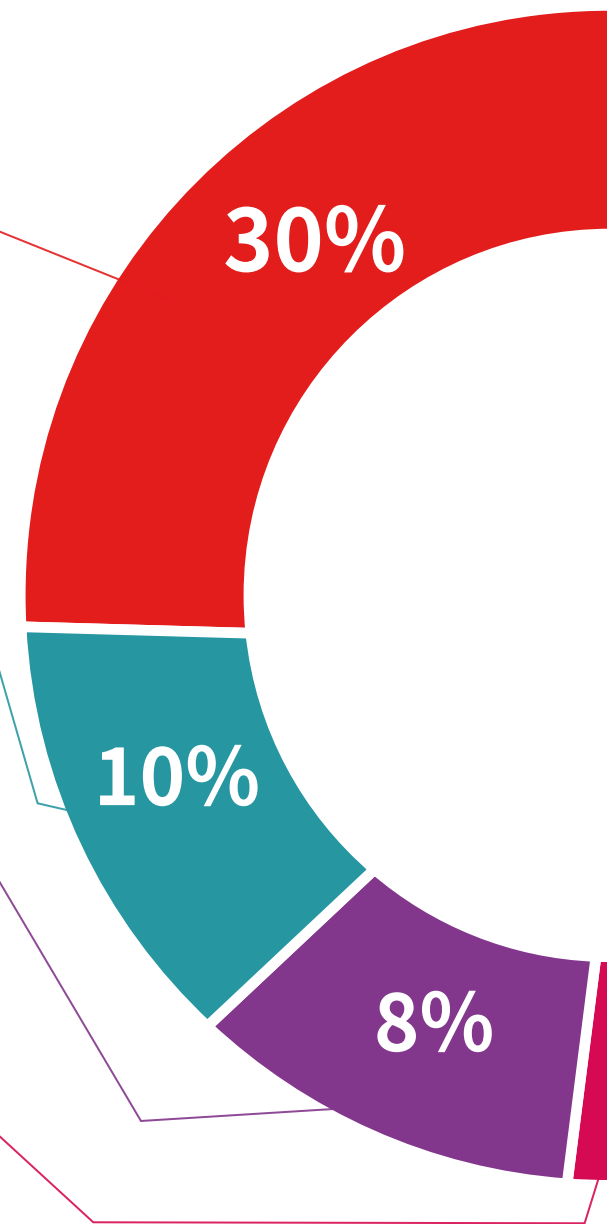
技能和能力的实践

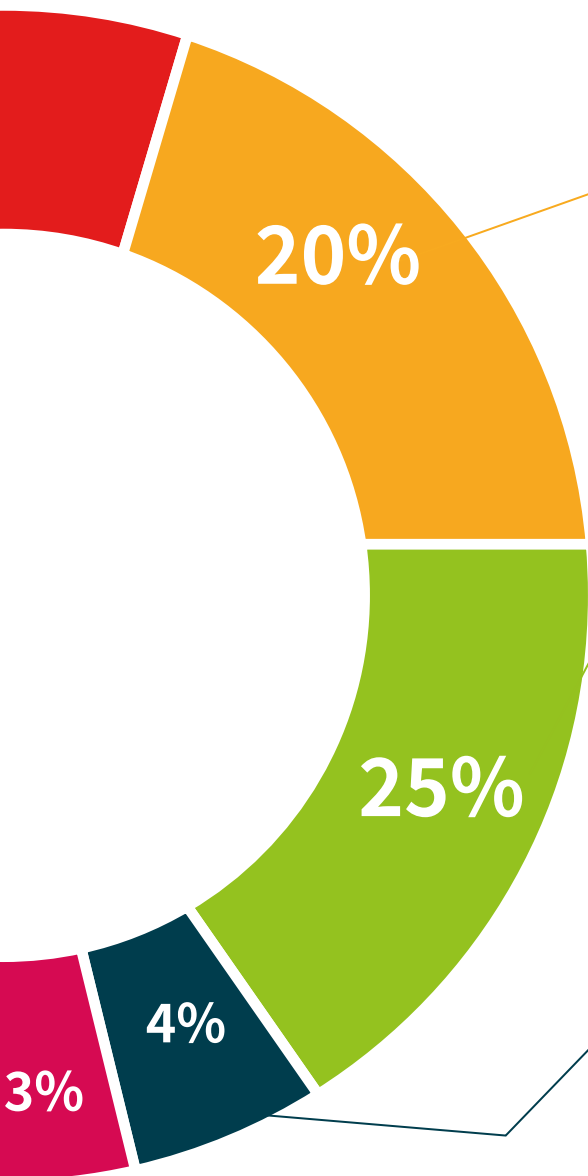
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内, 我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章, 共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里, 学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

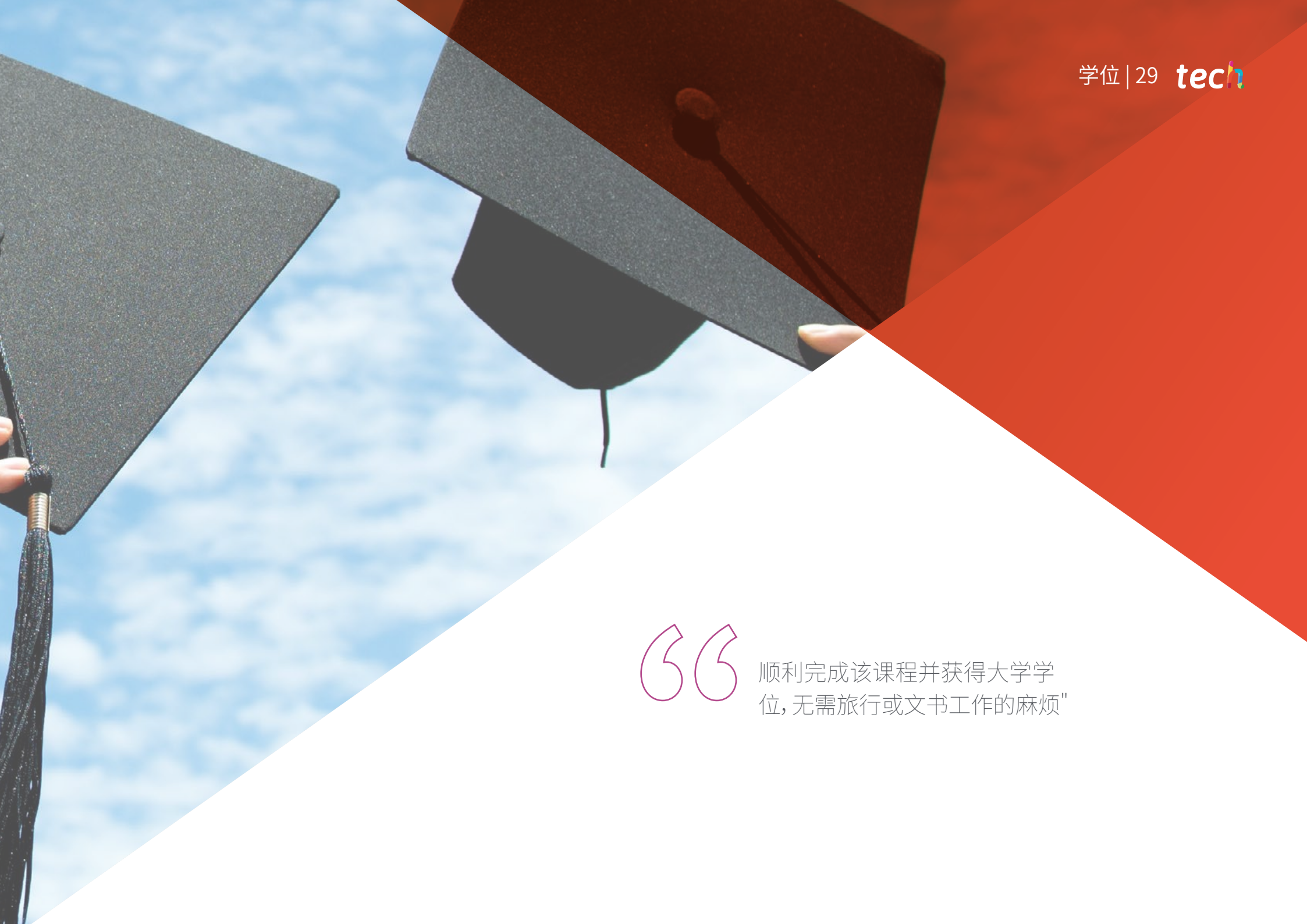
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



05 学位

电视剧和网络剧编剧大学专家保证,除了最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH技术大学颁发的大学专家学位。





“

顺利完成该课程并获得大学学位, 无需旅行或文书工作的麻烦”

这本《大学电视和互联网系列剧本创作专家》包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后,学生将通过邮寄*收到由TECH大学颁发的相应的大学专家证书,并确认收到。

TECH技术大学颁发的头衔将表达在大学专家获得的资格,并将满足工作交流,竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:大学的电视和网络系列剧本创作专家

官方学时:450小时



*海牙认证。如果学生要求他或她的纸质学位进行海牙认证, TECH EDUCATION将作出必要的安排, 并收取额外的费用。

健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺 创新
个性化的关注 现在
知识 网页 培训 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

专科文凭

电视和网络剧的剧本创作

方式:在线

时长:12个月

学位:TECH科技大学

学时:450小时

专科文凭

电视和网络剧的剧本创作

