

Курс профессиональной подготовки Трансмедийные сценарии





tech технологический
университет

Курс профессиональной подготовки Трансмедийные сценарии

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/journalism-communication/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-transmedia-screenwriting

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Структура и содержание

стр. 14

04

Методология

стр. 22

05

Квалификация

стр. 32

01

Презентация

Программа в области трансмедийных сценариев направлена на закрепление знаний и техник профессиональных сценаристов в проектах, ориентированных на различные мультимедийные средства, такие как телевизионные и интернет-сериалы, видеоигры, документальные фильмы, короткометражные фильмы и т.д. Воспользуйтесь возможностью и станьте профессиональным сценаристом с прочной базой знаний благодаря этой академической программе и новейшим образовательным технологиям на 100% онлайн.





“

Данный Курс профессиональной подготовки в области трансмедийных сценариев онлайн позволит вам развить все свои знания в области создания персонажей и историй и профессионально воплотить их в аудиовизуальной среде”

Для того чтобы создать сценарий любого типа, необходимо приобрести ряд навыков, которые позволят воплотить идею в жизнь и добиться ее реализации. От первоначальной идеи и ее исторического процесса до соответствующих юридических и правовых элементов. Повышение квалификации в этой области необходимо, даже если сценарист имеет глубокую базовую подготовку или большой опыт. Важно не только знать основы процессов для создания сценария, но и включить необходимую информацию для его предпроизводства, производства и постпроизводства, рассматривая процесс как единое целое.

Учебная программа в основном сосредоточена на изучении каждого типа медиа, которые могут послужить поддержкой для сценариев, созданных и адаптированных сценаристом. Первая часть посвящена документальному фильму, его различным стилям, формам и жанрам, в которых он может быть адаптирован. Следующий раздел связан с условиями работы сценариста над сценарием; в нем рассматриваются правовые и законодательные рамки, в которых находится сценарист: это очень важное содержание и информация, которую сценаристы должны знать. Последние два раздела посвящены различным способам адаптации сценария, в частности, двум: сценарию короткометражных фильмов и сценарию видеоигр.

Данная программа является наиболее полной и узкоспециализированной программой для профессионалов в области написания трансмедийных сценариев, которая позволяет выйти на более высокий уровень работы, основана на фундаментальных основах и последних тенденциях в развитии аудиовизуального сценарного мастерства во всех его форматах. Воспользуйтесь возможностью и пройдите это обучение в 100% онлайн-формате.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области трансмедийных сценариев** содержит самую полную и современную программу на рынке.

Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в области сценариев для различных медиа
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет строгую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Новые разработки в области создания сценариев в соответствии с последними социальными тенденциями и развитием различных мультимедийных форматов
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание курс уделяет методологии создания трансмедийных сценариев
- ♦ Интерактивная обучающая система, основанная на алгоритмах принятия решений в ситуациях, которые возникают при создании сценариев
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы программы доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Работайте с лучшими сценаристами и профессионалами в области обучения в рамках данного Курса профессиональной подготовки с первоклассным учебным планом”

“

Данная программа идеально подходит для того, чтобы повысить свой уровень мастерства в рассказывании истории, которую вы хотите создать”

Преподавательский состав включает профессионалов, которые работают в области создания сценариев во всех существующих средствах массовой информации, которые привносят в обучение свой опыт работы, а также признанных специалистов, которые входят в ведущие сообщества и передовые университеты.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

В центре внимания этой программы — проблемно-ориентированное обучение, с помощью которого студент должен попытаться решить различные ситуации профессиональной практики, возникающие в течение учебного года. В этом специалисту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами в области трансмедийных сценариев, которые имеют большой опыт преподавания.

Не упустите возможность расширить свои компетенции в создании аудиовизуальных сценариев в различных форматах.

Узнайте о последних тенденциях в сфере развлечений и обновите свои знания в области трансмедийных сценариев.



02

Цели

Данная программа предназначена для профессионалов в области написания сценариев, чтобы они могли получить необходимые инструменты для развития в этой специфической области, узнать о последних тенденциях и углубиться в те вопросы, которые составляют основу этой области. Только с надлежащей подготовкой сценаристы смогут воплотить свои идеи на всех возможных платформах.



“

Программа в области трансмедийных сценариев ориентирована на профессионалов, чтобы они могли создавать и адаптировать сценарии на более высоком уровне”

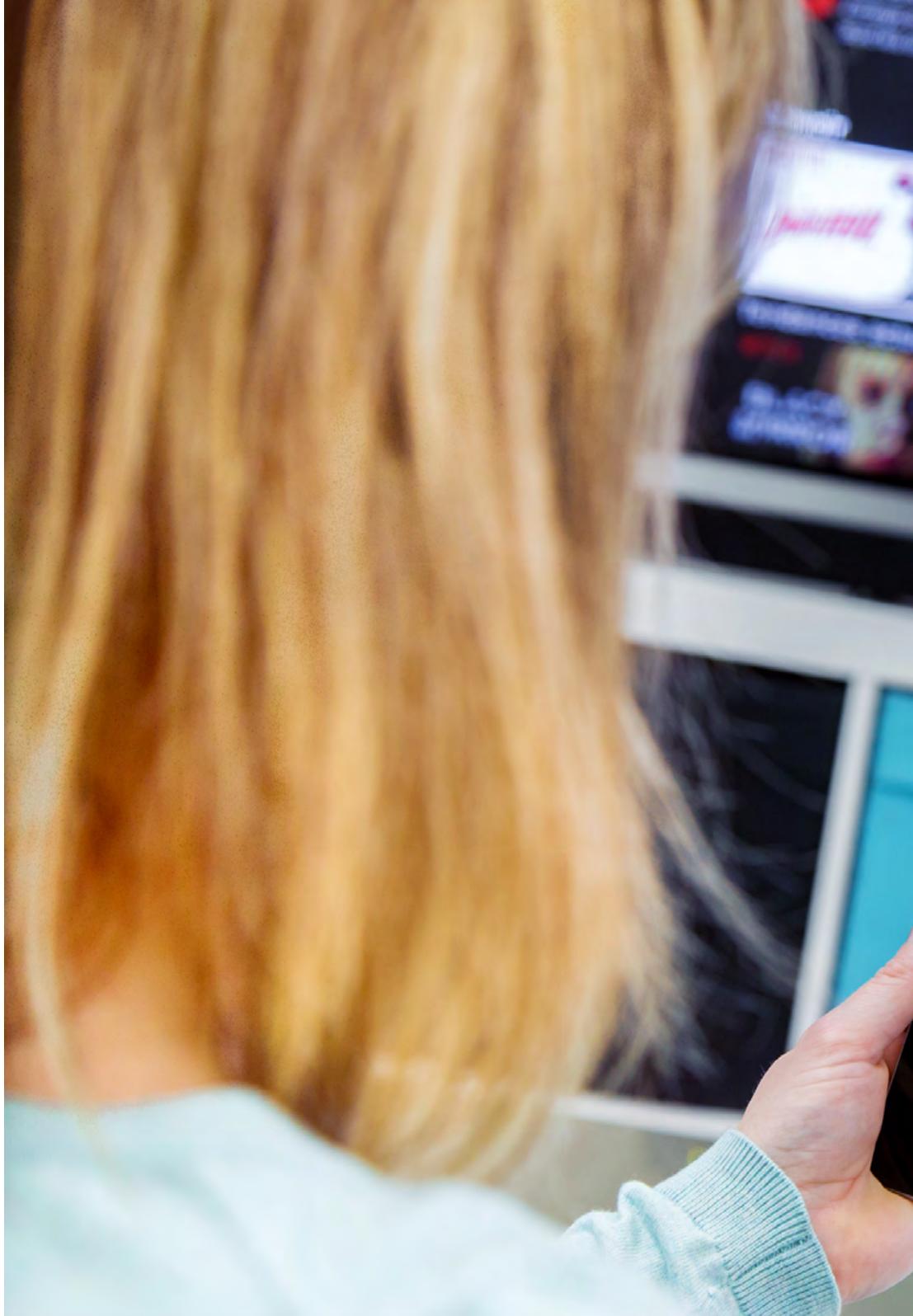


Общая цель

- Получить необходимые знания для написания различных типов сценариев в соответствии с форматом производства, принимая во внимание различные существующие методы адаптации к различным аудиовизуальным форматам, таким как документальные фильмы, видеоигры, телевизионные и интернет-сериалы и т.д.

“

*Развивайте свои навыки,
чтобы стать универсальным
сценаристом, который находится
в центре последних тенденций”*





Конкретные цели

Модуль 1. Документальный фильм

- ♦ Знать основные понятия, связанные с типами документальных фильмов, их отличия от вымышленных произведений и их историческое развитие
- ♦ Проанализировать трансформацию документальных фильмов и их гибридизацию сегодня
- ♦ Изучить язык документального фильма и его историческое развитие
- ♦ Поразмышлять над стратегиями повествования в документальных фильмах, принимая во внимание формат и содержание сценария, визуальный и звуковой тритмент, а также выбор и аннотации к проекту
- ♦ Распланировать типы стратегии повествования, характер, направление, явное или неявное присутствие, исследование, реконструкция, устный или визуальный дискурс
- ♦ Научиться использовать инструменты документального фильма, такие как изображения, аудиовизуальные документы и звуки
- ♦ Разработать сценарий документального фильма, определив начало, середину и конец с необходимой гибкостью, а также вводя интервью, пока не будет готов окончательный вариант сценария
- ♦ Систематизировать интервью для документального фильма, принимая во внимание документы, повествование, эмоции, интервьюируемых и взаимодействие

Модуль 2. Введение в правовые и трудовые рамки для сценаристов

- ♦ Разобраться в понятиях авторства, интеллектуальной собственности, промышленной собственности, заключения контрактов и передачи прав, контрактов на производство аудиовизуальной продукции, лицензий, *Creative Commons*, и как они связаны со сценарием, сценаристом и авторством произведения
- ♦ Организовать этапы создания аудиовизуального проекта: предпроизводство, подготовка отчета и аргументации для продаж, разработка трансмедийных и мультиплатформенных проектов, а также ключевые аспекты успешного *питчинга*
- ♦ Рассмотреть этапы маркетинговой структуры фильма: существование, убеждение, запоминание, размещение, мерчандайзинг и репрезентативность
- ♦ Проследить и проанализировать важность аудиовизуальных фестивалей, рынков и премий в разных частях мира
- ♦ Понять виды государственного, частного и специального финансирования развития аудиовизуальных проектов, доступных как сценаристам, так и продюсерам

Модуль 3. Сценарий короткометражного фильма

- ♦ Поразмышлять о концепции короткометражного фильма, его происхождении, эволюции, современных тенденциях и его позиционировании в аудиовизуальной индустрии
- ♦ Описать и создать литературный сценарий из идеи, синопсиса, заголовка, описания, диалога и перехода
- ♦ Разработать технический сценарий, понимая его функции и элементы: аннотации, декорации, кадры, последовательности, движения камеры, музыка, звуковые эффекты, имена персонажей и декораций, поэтажный план
- ♦ Создать графический сценарий или *Storyboard*, понимая их происхождение, функцию, характеристики и элементы
- ♦ Создать звуковой сценарий, принимая во внимание его цель, генезис, характеристики и элементы
- ♦ Изучить другие виды короткометражных фильмов в виде видеоклипов, рекламных роликов и трейлеров
- ♦ Наблюдать за существующими производными от короткометражных фильмов, таких как микрометражные и нанометражные фильмы
- ♦ Знать различные типы фестивалей короткометражных фильмов, их определение и награды



Модуль 4. Сценарий в видеоиграх

- ♦ Знать концепцию и происхождение видеоигр в индустрии развлечений и в эпоху интернета
- ♦ Изучить историческую эволюцию видеоигр в аудиовизуальной индустрии, их коммерциализацию, лидерство и корпорации
- ♦ Изучить нарративную структуру видеоигр, их теорию, интертекстуальность, гипертекст и людологию
- ♦ Проанализировать различные типы жанров видеоигр, их происхождение и гибридизацию
- ♦ Научиться разрабатывать мир, персонажей и цели видеоигр
- ♦ Разрабатывать и понимать части документа о дизайне видеоигры
- ♦ Создать и построить технический сценарий с учетом особенностей видеоигр как аудиовизуального продукта
- ♦ Систематизировать и разработать анализ видеоигры с учетом семиологии, эстетики коммуникации, людологии, кинематографического анализа и психологии

03

Структура и содержание

Структура содержания была разработана командой профессионалов в области создания сценариев для различных медиа, которые осознают актуальность современного обучения с целью углубления области знаний, создания сценариев профессионального качества с использованием новых доступных инструментов.



“

Данный Курс профессиональной подготовки в области трансмедийных сценариев содержит самую полную и современную программу обучения на рынке”

Модуль 1. Документальный фильм

- 1.1. Введение в документальный жанр
 - 1.1.1. Основные понятия
 - 1.1.1.1. Документальный фильм и вымысел
 - 1.1.2. Историческое развитие документального жанра
 - 1.1.2.2. Виды документальных фильмов
- 1.2. Преобразование документальных фильмов
 - 1.2.1. Современные тренды
 - 1.2.2. Гибридизация
 - 1.2.3. Примеры
- 1.3. Преобразование документальных фильмов II
 - 1.3.1. Документальный язык
 - 1.3.1.1. Историческое развитие документального языка
 - 1.3.2. Примеры
- 1.4. Нарративы и документальные фильмы
 - 1.4.1. Стратегия нарратива
 - 1.4.2. Формат и содержание документального сценария
 - 1.4.3. Тритмент
 - 1.4.3.1. Визуальный
 - 1.4.3.2. Звуковой
 - 1.4.4. Выбор и разграничение документального проекта
- 1.5. Нарративы и документальные фильмы II
 - 1.5.1. Типы нарративных стратегий
 - 1.5.1.1. Персонаж и сюжет
 - 1.5.1.2. Режиссура
 - 1.5.1.2.1. Явное или неявное присутствие
 - 1.5.1.3. Исследования
 - 1.5.1.4. Реконструкции
 - 1.5.1.5. Дискурсы
 - 1.5.1.5.1. Устные
 - 1.5.1.5.2. Визуальные
 - 1.5.1.6. Другие нарративные стратегии



- 1.6. Инструменты для создания документальных фильмов
 - 1.6.1. Изображения
 - 1.6.1.1. Типы
 - 1.6.1.2. Применение
 - 1.6.2. Аудиовизуальные документы
 - 1.6.2.1. Типы
 - 1.6.2.2. Применение
- 1.7. Инструменты для создания документальных фильмов II
 - 1.7.1. Звуки
 - 1.7.1.1. Типы
 - 1.7.1.2. Применение
- 1.8. Сценарий документального фильма
 - 1.8.1. Введение в сценарий документального фильма
 - 1.8.2. Постановка задачи
 - 1.8.3. Завязка или развитие
 - 1.8.4. Развязка или финал
- 1.9. Сценарий документального фильма II
 - 1.9.1. Единое правило
 - 1.9.2. Интервью в сценарии
 - 1.9.3. Финальный сценарий
- 1.10. Интервью
 - 1.10.1. Документ
 - 1.10.2. Нарратив
 - 1.10.3. Эмоции
 - 1.10.4. Лица, прошедшие интервью
 - 1.10.4.1. Типы
 - 1.10.4.2. Взаимодействие
 - 1.10.5. Заключение

Модуль 2. Введение в правовые и трудовые рамки для сценаристов

- 2.1. Введение в интеллектуальную собственность
 - 2.1.1. Сценарист
 - 2.1.1.1. Интеллектуальная собственность
 - 2.1.1.2. Авторство
 - 2.1.2. Сценарий
 - 2.1.2.1. Интеллектуальная собственность
 - 2.1.2.2. Производство
- 2.2. Права интеллектуальной собственности
 - 2.2.1. Авторские права
 - 2.2.1.1. Содержание
 - 2.2.1.2. Срок действия
 - 2.2.1.3. Профессии в аудиовизуальных произведениях
 - 2.2.1.4. Защита
 - 2.2.1.5. Промышленная собственность
- 2.3. Заключение договора и передача прав
 - 2.3.1. Общий режим
 - 2.3.1.1. Передача прав
 - 2.3.2. Издательский контракт
 - 2.3.3. Контракты на производство аудиовизуальных произведений
 - 2.3.4. Лицензии
 - 2.3.4.1. Creative Commons
- 2.4. Первые шаги к созданию аудиовизуального произведения
 - 2.4.1. Предпроизводство
 - 2.4.1.1. Сценарист и производство
 - 2.4.2. Отчет о продажах
 - 2.4.3. *Питч* или аргумент продажи
- 2.5. Введение в *питчинг* для трансмедийных и мультимедийных проектов
 - 2.5.1. *Питчинг*
 - 2.5.1.1. Типы
 - 2.5.1.2. Другие рекомендации
 - 2.5.1.3. Структура
 - 2.5.1.4. Целевая аудитория

- 2.5.2. Трансмедийный проект
 - 2.5.2.1. Состав
 - 2.5.2.2. Платформы
 - 2.5.2.3. Идеи
 - 2.5.2.4. Презентация
- 2.6. Введение в *питчинг* для трансмедийных и мультимедийных проектов II
 - 2.6.1. Ключевые аспекты успешного *питчинга*
 - 2.6.1.1. Аудитория
 - 2.6.1.2. Визуальные элементы
 - 2.6.1.3. Организация
 - 2.6.1.4. *Обратная связь*
- 2.7. Этапы в структуре коммерциализации фильма
 - 2.7.1. Существование
 - 2.7.2. Убеждение
 - 2.7.3. Напоминание
 - 2.7.4. Размещение
 - 2.7.5. Коммерциализация
 - 2.7.6. Представительность
- 2.8. Фестивали, рынки и премии
 - 2.8.1. Фестивали
 - 2.8.2. Рынки
 - 2.8.3. Премии
- 2.9. Фестивали, рынки и премии II
 - 2.9.1. Европа
 - 2.9.2. Америка
 - 2.9.3. Африка
 - 2.9.4. Азия
- 2.10. Финансирование аудиовизуальной продукции
 - 2.10.1. Фонды разработки
 - 2.10.1.1. Сценаристы
 - 2.10.2. Фонды государственного финансирования
 - 2.10.2.1. Производство
 - 2.10.3. Фонды частного финансирования
 - 2.10.3.1. Производство

Модуль 3. Сценарий короткометражного фильма

- 3.1. Введение в короткометражные фильмы
 - 3.1.1. Понятие
 - 3.1.2. Происхождение
 - 3.1.3. Развитие
- 3.2. Короткометражные фильмы в аудиовизуальной индустрии
 - 3.2.1. Историческое развитие
 - 3.2.2. Тенденции
- 3.3. От идеи к литературному сценарию
 - 3.3.1. Идея
 - 3.3.2. Синописис
 - 3.3.3. Литературный сценарий
 - 3.3.3.1. Заголовок
 - 3.3.3.2. Описание
 - 3.3.3.3. Диалог
 - 3.3.3.4. Переход
- 3.4. Технический сценарий
 - 3.4.1. Примечания
 - 3.4.2. Сцена
 - 3.4.3. Нумерованный план
 - 3.4.4. Нумерованная последовательность
 - 3.4.5. Движение камеры
 - 3.4.6. Музыка
 - 3.4.7. Звуковые эффекты
 - 3.4.8. Имя персонажа
 - 3.4.9. Название декорации
 - 3.4.9.1. Интерьер/экстерьер
 - 3.4.9.2. День/ночь
 - 3.4.10. План помещения
- 3.5. Графический сценарий или *Storyboard*
 - 3.5.1. Происхождение
 - 3.5.2. Функция

- 3.5.3. Характеристики
 - 3.5.3.1. Последовательность изображений
 - 3.5.3.2. Тексты
- 3.5.4. Элементы
 - 3.5.4.1. Планы
 - 3.5.4.2. Персонажи
 - 3.5.4.3. Действия в кадре
 - 3.5.4.4. Продолжительность съемок
- 3.6. Звуковой сценарий
 - 3.6.1. Происхождение
 - 3.6.2. Функция
 - 3.6.3. Характеристики
- 3.7. Звуковой сценарий II
 - 3.7.1. Элементы
 - 3.7.1.1. Саундтрек
 - 3.7.1.2. Прямой звук
 - 3.7.1.3. Диалоги
 - 3.7.1.4. Фоли
 - 3.7.1.5. Эффекты
 - 3.7.1.6. Атмосфера
 - 3.7.1.7. Музыка
 - 3.7.1.8. Тишина
- 3.8. Видеоклипы, рекламные ролики и трейлеры
 - 3.8.1. Видеоклипы
 - 3.8.2. Рекламные ролики
 - 3.8.3. Трейлеры
- 3.9. От короткометражных фильмов до микрометражных и нанометражных фильмов
 - 3.9.1. Короткометражные фильмы
 - 3.9.2. Микрометражные фильмы
 - 3.9.3. Нанометражные фильмы
- 3.10. Фестивали
 - 3.10.1. Определение
 - 3.10.2. Типы
 - 3.10.3. Премии

Модуль 4. Сценарий в видеоиграх

- 4.1. Введение в видеоигры
 - 4.1.1. Концепция
 - 4.1.2. Происхождение
 - 4.1.3. Индустрия развлечений
 - 4.1.4. Эпоха Интернета
- 4.2. Видеоигры в аудиовизуальной индустрии
 - 4.2.1. Историческое развитие
 - 4.2.2. Лидерство
 - 4.2.2.1. Коммерциализация
 - 4.2.2.2. Корпорации
- 4.3. Нарративная структура видеоигр
 - 4.3.1. Теория
 - 4.3.1.1. Литературная
 - 4.3.1.2. Видеоигры
 - 4.3.1.3. Нарратив видеоигры
 - 4.3.1.3.1. Персонажи и игроки
 - 4.3.1.3.2. Определенная и неопределенная
 - 4.3.2. Интертекстуальность
 - 4.3.3. Гипертекст
 - 4.3.4. Людология
- 4.4. Жанры видеоигр
 - 4.4.1. Происхождение
 - 4.4.1.1. Виды согласно Крису Кроуфорду
 - 4.4.1.1.1. Навыки и действия
 - 4.4.1.2. Стратегия и когнитивные аспекты

- 4.4.2. Сегодняшние типы видеоигр
 - 4.4.2.1. Действие
 - 4.4.2.2. Шутеры
 - 4.4.2.3. Стратегия
 - 4.4.2.4. Симуляция
 - 4.4.2.5. Спортивные игры
 - 4.4.2.6. Гонки
 - 4.4.2.7. Приключения
 - 4.4.2.8. Ролевые
 - 4.4.2.9. Другие
 - 4.4.2.9.1. *Sandbox*
 - 4.4.2.9.2. Музыкальные
 - 4.4.2.9.3. Puzzle
 - 4.4.2.9.4. *Party Games*
 - 4.4.2.9.5. Обучающие
- 4.4.3. Гибридные
- 4.5. Разработка мира, персонажей и целей
 - 4.6.1. Мир
 - 4.6.2. Персонажи
 - 4.6.3. Цели
- 4.6. Дизайн-документ
 - 4.6.1. *Game Design Document (GDD)*
 - 4.6.1.1. Основное содержание
 - 4.6.1.2. Сюжет или *Storyline*
 - 4.6.1.3. Описание
 - 4.6.1.4. Технология
 - 4.6.1.5. Игровые режимы
 - 4.6.1.6. Игровая механика
 - 4.6.1.7. Опции
 - 4.6.1.8. Среды
 - 4.6.1.9. Элементы





- 4.7. Технический сценарий
 - 4.7.1. От литературного сценария к техническому
 - 4.7.2. Элементы технического сценария
 - 4.7.2.1. Длительность уровней
 - 4.7.2.2. Видеокамеры
 - 4.7.2.3. *Storyboard*
 - 4.7.2.4. Описание каждого элемента
 - 4.7.2.4.1. Визуализация
 - 4.7.2.4.2. Планировка
 - 4.7.2.5. Команды
 - 4.7.2.6. Определение целей по уровням
 - 4.7.2.7. Дизайн-документ
- 4.8. Анализ видеоигр
 - 4.8.1. Семиология
 - 4.8.2. Эстетика коммуникации
 - 4.8.3. Людология
 - 4.8.4. Кинематографический анализ
 - 4.8.5. Психология
 - 4.8.6. Практический пример

“

Уникальный, важный и значимый курс обучения для развития вашей карьеры”

04

Методика обучения

TECH – первый в мире университет, объединивший метод *кейс-стади* с *Relearning*, системой 100% онлайн-обучения, основанной на направленном повторении.

Эта инновационная педагогическая стратегия была разработана для того, чтобы предложить профессионалам возможность обновлять свои знания и развивать навыки интенсивным и эффективным способом. Модель обучения, которая ставит студента в центр учебного процесса и отводит ему ведущую роль, адаптируясь к его потребностям и оставляя в стороне более традиционные методологии.



“

TECH подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”



Самые обширные учебные планы на международном уровне

TECH характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в TECH, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

Модель TECH является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”

Case studies или метод кейсов

Метод кейсов является наиболее распространенной системой обучения в лучших бизнес-школах мира. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты юридических факультетов не просто изучали законы на основе теоретических материалов, он также имел цель представить им реальные сложные ситуации. Таким образом, они могли принимать взвешенные решения и выносить обоснованные суждения о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

При такой модели обучения студент сам формирует свою профессиональную компетенцию с помощью таких стратегий, как *обучение действием* (learning by doing) или *дизайн-мышление* (design thinking), используемых такими известными учебными заведениями, как Йель или Стэнфорд.

Этот метод, ориентированный на действия, будет применяться на протяжении всего академического курса, который студент проходит в TECH. Таким образом, они будут сталкиваться с множеством реальных ситуаций и должны будут интегрировать знания, проводить исследования, аргументировать и защищать свои идеи и решения. Все это делается для того, чтобы ответить на вопрос, как бы они поступили, столкнувшись с конкретными сложными событиями в своей повседневной работе.



Метод *Relearning*

В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

Этот метод отличается от традиционных методик обучения, ставя студента в центр обучения и предоставляя ему лучшее содержание в различных форматах. Таким образом, студент может пересматривать и повторять ключевые концепции каждого предмета и учиться применять их в реальной среде.

Кроме того, согласно многочисленным научным исследованиям, повторение является лучшим способом усвоения знаний. Поэтому в ТЕСН каждое ключевое понятие повторяется от 8 до 16 раз в рамках одного занятия, представленного в разных форматах, чтобы гарантировать полное закрепление знаний в процессе обучения.

Метод Relearning позволит тебе учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, глубже вовлекаясь в свою специализацию, развивая критическое мышление, умение аргументировать и сопоставлять мнения – прямой путь к успеху.



Виртуальный кампус на 100% в онлайн-формате с лучшими учебными ресурсами

Для эффективного применения своей методики ТЕСН предоставляет студентам учебные материалы в различных форматах: тексты, интерактивные видео, иллюстрации, карты знаний и др. Все они разработаны квалифицированными преподавателями, которые в своей работе уделяют особое внимание сочетанию реальных случаев с решением сложных ситуаций с помощью симуляции, изучению контекстов, применимых к каждой профессиональной сфере, и обучению на основе повторения, с помощью аудио, презентаций, анимации, изображений и т.д.

Последние научные данные в области нейронаук указывают на важность учета места и контекста, в котором происходит доступ к материалам, перед началом нового процесса обучения. Возможность индивидуальной настройки этих параметров помогает людям лучше запоминать и сохранять знания в гиппокампе для долгосрочного хранения. Речь идет о модели, называемой *нейрокогнитивным контекстно-зависимым электронным обучением*, которая сознательно применяется в данной университетской программе.

Кроме того, для максимального содействия взаимодействию между наставником и студентом предоставляется широкий спектр возможностей для общения как в реальном времени, так и в отложенном (внутренняя система обмена сообщениями, форумы для обсуждений, служба телефонной поддержки, электронная почта для связи с техническим отделом, чат и видеоконференции).

Этот полноценный Виртуальный кампус также позволит студентам ТЕСН организовывать свое учебное расписание в соответствии с личной доступностью или рабочими обязательствами. Таким образом, студенты смогут полностью контролировать академические материалы и учебные инструменты, необходимые для быстрого профессионального развития.



Онлайн-режим обучения на этой программе позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптировав его к своему расписанию”

Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Студенты, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет студенту лучше интегрироваться в реальный мир.
3. Усвоение идей и концепций становится проще и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальности.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.

Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

Результаты этой инновационной академической модели подтверждаются высокими уровнями общей удовлетворенности выпускников ТЕСН.

Студенты оценивают качество преподавания, качество материалов, структуру и цели курса на отлично. Неудивительно, что учебное заведение стало лучшим университетом по оценке студентов на платформе отзывов Trustpilot, получив 4,9 балла из 5.

Благодаря тому, что ТЕСН идет в ногу с передовыми технологиями и педагогикой, вы можете получить доступ к учебным материалам с любого устройства с подключением к Интернету (компьютера, планшета или смартфона).

Вы сможете учиться, пользуясь преимуществами доступа к симулированным образовательным средам и модели обучения через наблюдение, то есть учиться у эксперта (learning from an expert).



Таким образом, в этой программе будут доступны лучшие учебные материалы, подготовленные с большой тщательностью:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными. Затем эти материалы переносятся в аудиовизуальный формат, на основе которого строится наш способ работы в интернете, с использованием новейших технологий, позволяющих нам предложить вам отличное качество каждого из источников, предоставленных к вашим услугам.



Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



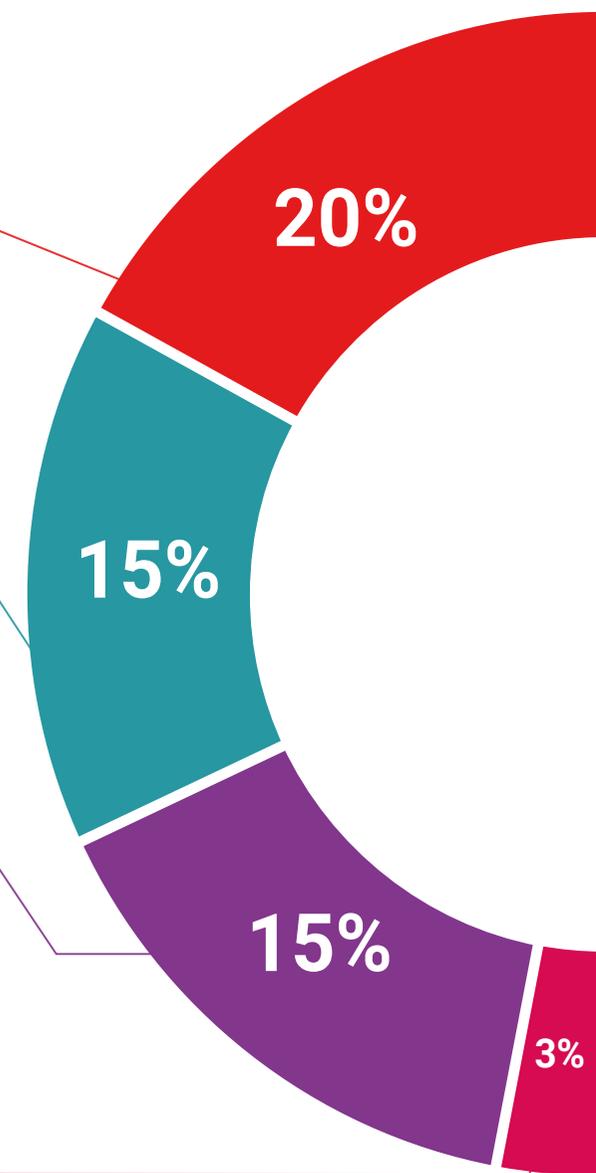
Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была награждена Microsoft как "Кейс успеха в Европе".



Дополнительная литература

Последние статьи, консенсусные документы, международные рекомендации... В нашей виртуальной библиотеке вы получите доступ ко всему, что необходимо для прохождения обучения.





Кейс-стади

Студенты завершат выборку лучших кейс-стади по предмету. Кейсы представлены, проанализированы и преподаются ведущими специалистами на международной арене.



Тестирование и повторное тестирование

Мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания на протяжении всей программы. Мы делаем это на 3 из 4 уровней пирамиды Миллера.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны. Так называемый метод обучения у эксперта (learning from an expert) укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в ваших будущих сложных решениях.



Краткие справочные руководства

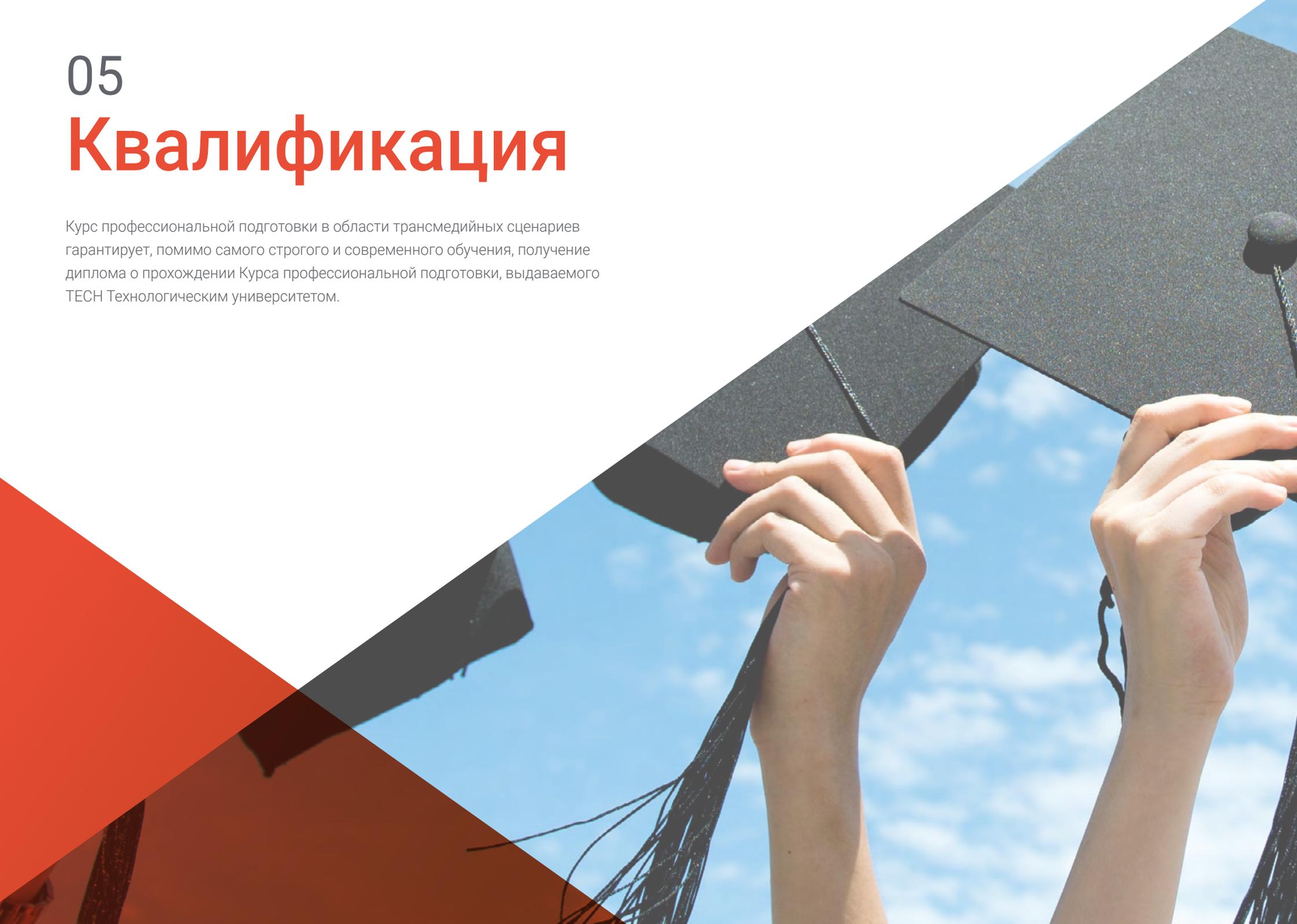
TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



05

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области трансмедийных сценариев гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



““

Успешно пройдите данную программу и получите диплом без хлопот, связанных с поездками и бумажной волокитой”

Данный **Курс профессиональной подготовки в области трансмедийных сценариев** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области трансмедийных сценариев**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Технологии

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
ПОДГОТОВКИ

Трансмедийные сценарии

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Курс профессиональной подготовки

Трансмедийные сценарии