

Curso

Projetos Transmídia
em Animação





Curso

Projetos Transmídia em Animação

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/curso/projetos-transmidia-animacao

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

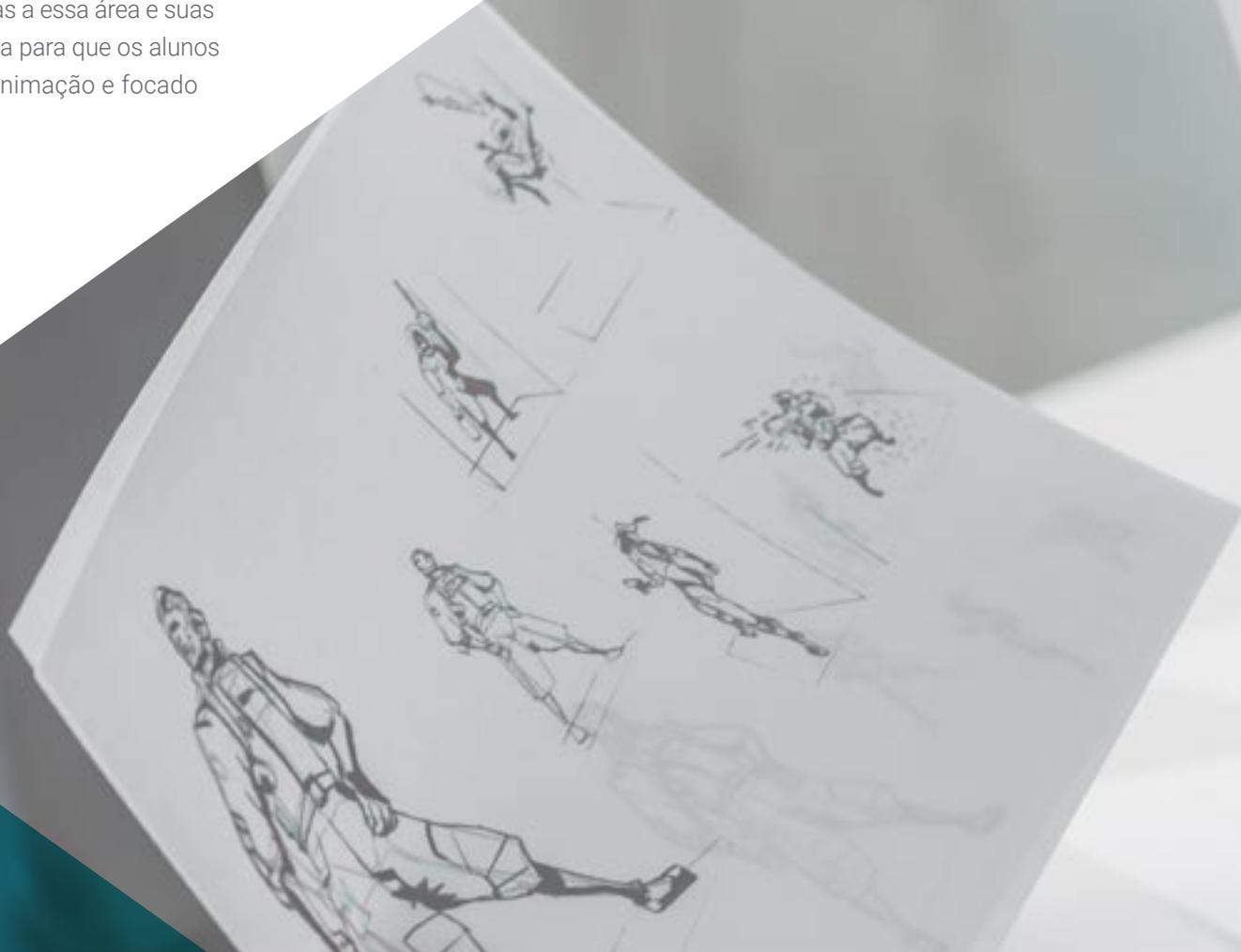
Certificado

pág. 28

01

Apresentação

A animação, assim como outras indústrias, se beneficiou muito com o desenvolvimento da tecnologia, especialmente em relação aos produtos digitais e ao abandono dos produtos tradicionais. Como resultado, agora é possível ver aspectos da narrativa *Transmídia* aplicados a diferentes formatos audiovisuais, incluindo cinema e videogame. Com base nisso, a TECH decidiu criar este curso multidisciplinar que reúne, em um formato prático e flexível totalmente online, as últimas novidades relacionadas a essa área e suas possíveis aplicações no futuro. Uma oportunidade acadêmica única para que os alunos se especializem em um programa criado por especialistas em animação e focado exclusivamente em seu desenvolvimento profissional.



“

A TECH projetou essa qualificação para que você possa focar sua carreira profissional em um setor em expansão, como a indústria de Transmídia, concluindo-a em apenas 150 horas”

O desenvolvimento da narrativa *Transmídia* e seu envolvimento em diferentes formatos audiovisuais permitiram que os consumidores assumissem um papel ativo em diferentes histórias apresentadas por meio de videogames, séries interativas, livros digitais etc. O avanço da tecnologia teve uma influência notável na evolução de técnicas como a realidade aumentada ou virtual, que permitem que o espectador se envolva cada vez mais realisticamente na história que está sendo contada.

No entanto, esse é um setor em expansão que, de acordo com especialistas, ainda não atingiu seu pico e, à medida que a era digital continua avançando, cada vez mais técnicas e estratégias novas e sofisticadas serão implementadas. Por esse motivo, a TECH considerou necessário desenvolver este curso muito completo de Projetos Transmídia em Animação, um programa que fornecerá aos alunos todos os desenvolvimentos mais recentes do setor.

Através de 150 horas da melhor capacitação, o curso engloba os aspectos mais importantes relacionados às tecnologias envolvidas na criação de projetos, bem como os meios utilizados para sua construção. Em seguida, se aprofunda na inteligência artificial como facilitadora dos processos de automação, dando ênfase especial à importância da realidade virtual e aumentada nesse setor. Também explora a aplicação de técnicas *transmídia* em videogames, deixando em aberto um horizonte de possibilidades para o futuro.

E, embora tudo isso possa ser suficiente para que o aluno obtenha um conhecimento amplo e atualizado, esse programa 100% online também inclui horas de material adicional de alta qualidade, graças ao qual ele pode contextualizar as informações desenvolvidas ao longo do programa de estudos e se aprofundar nos aspectos do conteúdo que mais lhe interessam. Uma oportunidade única de crescer profissionalmente com especialistas no setor de Animação e com o apoio da maior universidade online do mundo.

Este **Curso de Projetos Transmídia em Animação** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Animação e desenvolvimento de videogames. O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações teóricas e práticas sobre as disciplinas fundamentais para o exercício da profissão
- ♦ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser usado para aprimorar a aprendizagem
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Uma oportunidade única e inigualável de obter uma capacitação altamente qualificada que lhe dará tudo o que você precisa saber para dominar a tecnologia transmídia”

“

Graças ao rigor com que o plano curricular foi elaborado, você poderá se aprofundar na aplicação de técnicas transmídia em mídias digitais, analógicas e híbridas”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você poderá se aprofundar nas especificidades da inteligência artificial, obtendo uma visão futurista de sua aplicação no futuro da tecnologia Transmídia.

Sem horários nem aulas presenciais, mas com a garantia de ter o melhor plano de estudos do mercado relacionado a Projetos Transmídia em Animação.



02

Objetivos

O ritmo acelerado do progresso das novas tecnologias e o desenvolvimento de técnicas cada vez mais sofisticadas às vezes dificultam que muitos alunos se mantenham atualizados com os últimos desenvolvimentos em narrativa *transmídia* e sua aplicação a projetos audiovisuais. Por essa mesma razão, o objetivo deste Curso é fornecer aos criativos um plano curricular mais inovador e dinâmico, por meio do qual eles possam não apenas ampliar e atualizar seus conhecimentos de forma completa, mas também aperfeiçoar suas habilidades profissionais em apenas 150 horas.



“

Um curso abrangente que inclui o plano de estudos mais recente e dinâmico para você atingir todos os seus objetivos no menor tempo possível”



Objetivos gerais

- ♦ Desenvolver um conhecimento amplo e completo sobre a produção de projetos *transmídia* e as ferramentas usadas em cada caso
- ♦ Conhecer detalhadamente as diferentes aplicações dessa técnica em videogame e publicidade, suas complexidades, vantagens e desvantagens

“

A maneira como esse curso foi projetado permitirá que você aproveite ao máximo o programa, adquirindo um conhecimento amplo e especializado em Projetos Transmídia”





Objetivos específicos

- Conhecer projetos atuais e inovadores, que destacam a produção de novos conteúdos
- Conhecer detalhadamente as tecnologias usadas nestes projetos e a inclusão de outras em desenvolvimento
- Ter uma noção de usos futuros na Animação para a humanização de inteligências artificiais
- Gerenciar a Produção de Animação no Setor de Videogame
- Conhecer o uso de animação em publicidade e programas de televisão



03

Direção do curso

Tanto a direção quanto o ensino desse Curso de Projetos Transmídia em Animação são, obviamente, responsabilidade de uma equipe de especialistas cujos currículos incluem uma ampla e extensa experiência de trabalho nessa área do setor audiovisual. É, portanto, uma equipe que, apesar da juventude, provou estar no nível dos melhores profissionais do setor, um aspecto que se refletirá na qualidade do curso.





“

Uma oportunidade única de crescer profissionalmente com a ajuda de especialistas em animação, com suas estratégias bem-sucedidas, mas também com seus erros profissionais”

Direção



Dr. Manuel Cristóbal Rodríguez

- Produtor Audiovisual e Consultor
- Doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade Rey Juan Carlos
- Mestrado Próprio em Entretenimento de TV pelo Erich Pommer Institut de Berlim
- Graduação em Direção de Cinema e Teatro na ARTTS International UK
- Membro de: Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos, Academia de TV e Diretoria da CARTOON



Professores

Sr. José Antonio Álvaro Garrido

- ♦ Escritor, Promotor e Consultor Cultural
- ♦ Organizador e Diretor de eventos culturais
- ♦ Diretor de revistas literárias (Solaris - Galaxia)
- ♦ Colaborador de vários programas de rádio e televisão.
- ♦ Gerente de Eventos de Recreação Histórica da Universidade de Burgos
- ♦ Graduação em Navegação Marítima pela Universidade de la Coruña

Sr. Marcial Quiñones Angulo

- ♦ Diretor e Produtor
- ♦ Sócio fundador da Planet 141
- ♦ Diretor e Produtor de vídeos musicais
- ♦ Produtor de longas-metragens
- ♦ Graduado em Engenharia Eletrônica pela Pontificia Universidad Javeriana.

Dra. Pilar Yébenes

- ♦ Especialista em Comunicação, Boom Tecnológico e Renovação Sociocultural
- ♦ Doutorado em Comunicação, Boom Tecnológico e Renovação Sociocultural pela Universidade Europeia de Madri
- ♦ Mestrado Próprio em Gestão de Negócios
- ♦ Formada em Imagem e Som pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Membro da Academia Espanhola de Artes e Ciências Cinematográficas

04

Estrutura e conteúdo

Para a elaboração do conteúdo deste Curso, a TECH utilizou a inovadora e eficiente metodologia *Relearning*, que consiste principalmente na reiteração dos conceitos mais importantes ao longo do conteúdo programático, de modo que ocorra um processo de aprendizagem natural e gradual, sem a necessidade de investir horas extras na memorização. Isso, juntamente com o dinamismo do programa de estudos e a qualidade do material adicional que o aluno encontrará na Sala de Aula Virtual, permite que essa universidade ofereça cursos nos quais a carga de ensino foi consideravelmente reduzida sem renunciar à abrangência da melhor capacitação.





“

Você aprenderá sobre as futuras aplicações da realidade virtual no metaverso, investigando as possibilidades que surgem com a tecnologia transmídia relacionada à interação entre usuários”

Módulo 1. Projeto *transmídia*

- 1.1. Tecnologias
 - 1.1.1. Capturas
 - 1.1.2. Movimentos
 - 1.1.3. Bibliotecas
- 1.2. Mídias
 - 1.2.1. Digitais
 - 1.2.2. Analógicas
 - 1.2.3. Híbridas
- 1.3. Inteligência Artificial
 - 1.3.1. IA com aparência
 - 1.3.2. UX/UI
 - 1.3.3. Futuro
- 1.4. *Vitubers*
 - 1.4.1. Novas formas de mídia
 - 1.4.2. Futuro do anonimato
 - 1.4.3. Desenvolvimento
- 1.5. Videogames
 - 1.5.1. Tecnologias utilizadas
 - 1.5.2. Desenvolvimento
- 1.6. Videogames e processos
 - 1.6.1. Pipeline
 - 1.6.2. Processos
 - 1.6.3. Hierarquia
- 1.7. Propaganda
 - 1.7.1. A animação em anúncios
 - 1.7.2. *Motion graphics*
 - 1.7.3. Impacto visual





- 1.8. Introduções
 - 1.8.1. Introduções
 - 1.8.2. Outros tipos de animação
 - 1.8.3. Produção
- 1.9. Realidade aumentada
 - 1.9.1. RA
 - 1.9.2. Usos
 - 1.9.3. Atualidade
- 1.10. Realidade virtual
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. Usos
 - 1.10.3. Metaverso

“*Você poderá se aprofundar nas especificidades do Pipeline e sua aplicação no setor de videogame para otimizar os fluxos de trabalho*”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las.

Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação.

Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



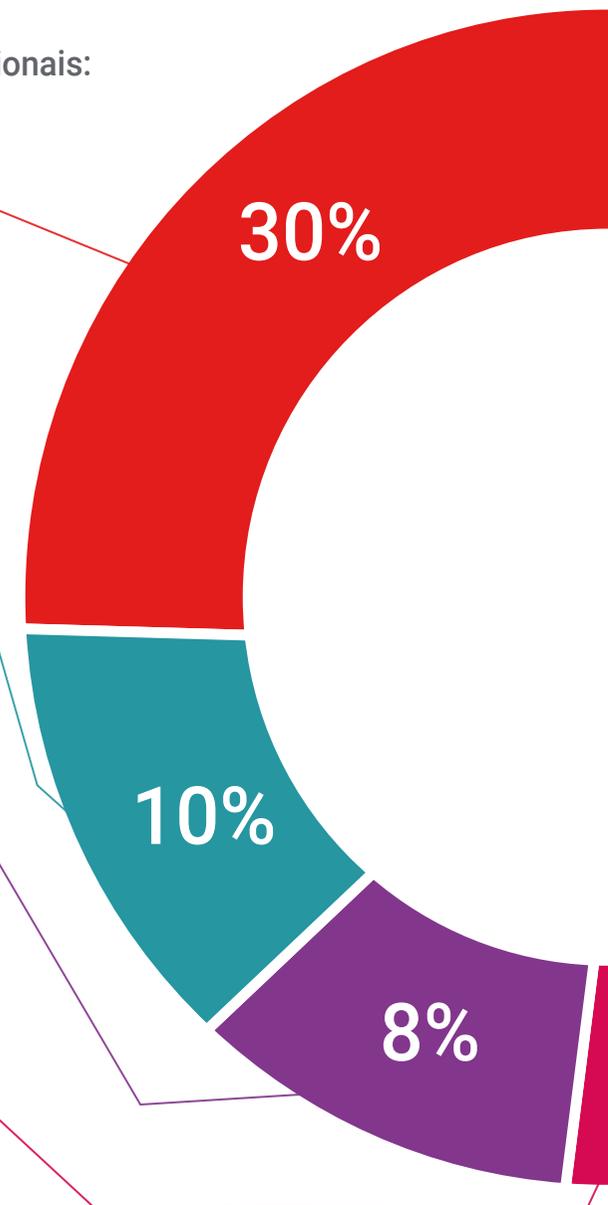
Práticas de habilidades e competências

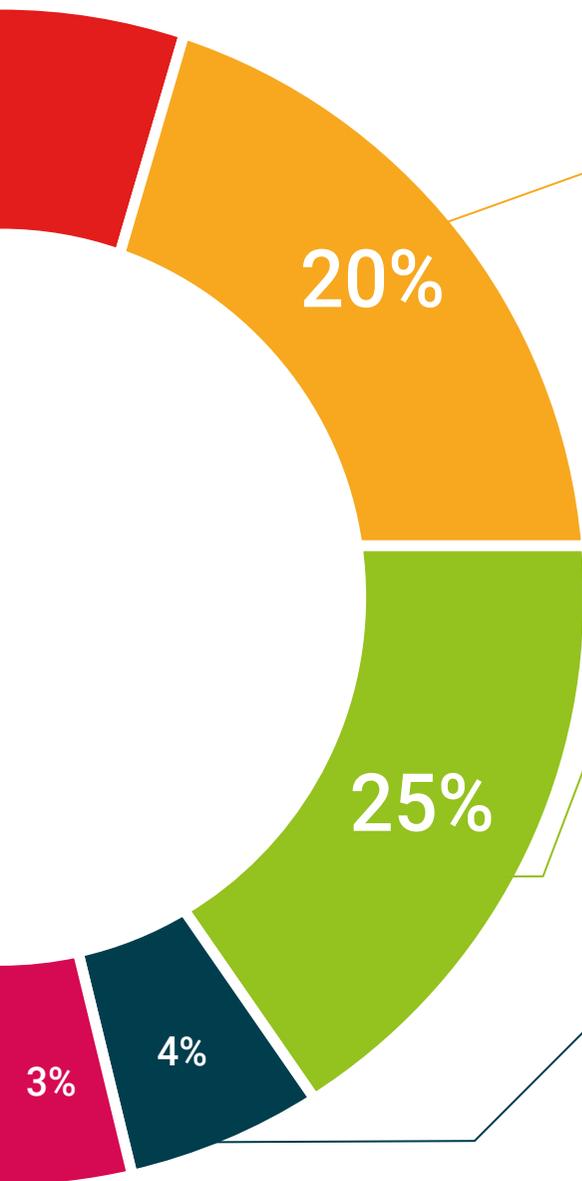
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Projetos Transmídia em Animação garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”.

Este **Curso de Projetos Transmídia de Animação** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

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

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Projetos Transmídia de Animação**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



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

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento site

tech universidade
tecnológica

Curso
Projetos Transmídia
em Animação

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Projetos Transmídia
em Animação

