

# Mestrado Próprio

## Produção em Animação





**tech** universidade  
tecnológica

## Mestrado Próprio Produção em Animação

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/videogame/mestrado-proprio/mestrado-proprio-producao-animacao](http://www.techtute.com/br/videogame/mestrado-proprio/mestrado-proprio-producao-animacao)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competências

---

*pág. 14*

04

Direção do curso

---

*pág. 18*

05

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 22*

06

Metodologia

---

*pág. 32*

07

Certificado

---

*pág. 40*

# 01

# Apresentação

O desenvolvimento tecnológico e a evolução das ferramentas audiovisuais criaram inúmeras oportunidades no setor da Animação. Trata-se de um setor em constante crescimento, no qual é cada vez mais acessível administrar projetos hiperrealistas, dando vida a diversas personagens através de diferentes técnicas como a modelagem 3D, a encenação Stopmotion ou as fórmulas transmídia. Por esse motivo, a TECH considerou necessário criar um curso que ofereça aos alunos o conhecimento que lhes permita assumir qualquer tipo de Produção de Animação em nível mundial, desde pequenos trabalhos até projetos de videogames, curtas-metragens e longas-metragens de grande escala em diferentes formatos multimídia. É, portanto, uma oportunidade única de aceder a um programa 100% online que marcará um antes e um depois na sua carreira profissional.





“

*A TECH apresenta o melhor programa 100% online para se especializar em Produção em Animação através de uma experiência acadêmica fundamental para ter sucesso neste setor”*

Já passou mais de um século desde que o primeiro filme de animação da história foi publicado. Desde então e até hoje, esta técnica audiovisual de representação de personagens tem tido um crescimento exponencial, graças ao desenvolvimento da tecnologia e à utilização de ferramentas cada vez mais sofisticadas na sua produção. Desta forma, representações como Humorous Phases of Funny Faces, mostrando o simples movimento de uma personagem desenhada com giz, hoje totalmente obsoletas, mas consideradas naquela época como as mais avançadas. Evoluíram para o que é conhecido atualmente, com projetos internacionais como Soul, Coco ou o live action do Rei Leão.

Mas o crescimento deste mercado não se refletiu apenas no cinema, pois o setor de videogames também se beneficiou muito, possibilitando a criação de produtos hiperrealistas com uma qualidade gráfica impensável há alguns anos. Por esse motivo, a TECH e sua equipe de especialistas consideraram necessário criar um curso que abrangesse todas essas informações, capacitando o aluno a administrar uma variedade de projetos em nível internacional. Com base nisso, nasce o Mestrado Próprio em Produção em Animação, um programa totalmente online fundamental para se especializar nesse setor e, assim, dar um salto quantitativo e qualitativo em sua carreira.

Por meio de um conhecimento detalhado da profissão, o conteúdo do curso se aprofunda nos programas e nas ferramentas de gerenciamento da produção, com ênfase especial nas especificações de Animação Tradicional, Stop Motion, 3D e transmídia. Além disso, aborda as questões de financiamento de projetos de pequena e grande escala e os requisitos de coprodução, concentrando-se também na legislação em vigor nesse setor e nos aspectos que devem ser levados em conta na execução das tarefas de distribuição.

Portanto, é uma oportunidade única de acessar um programa altamente capacitador que ampliará seu conhecimento para um nível de especialização que vai fazer você se destacar no setor de Animação. Além disso, graças ao seu formato prático, você pode ter acesso à sala de Aula Virtual 24 horas por dia, onde poderá encontrar dezenas de horas de material adicional de alta qualidade para se aprofundar nos conceitos mais interessantes de acordo com seus interesses. Em menos de 12 meses, você terá alcançado suas metas profissionais mais ambiciosas e será capaz de assumir o comando das produções internacionais de animação de sua preferência a partir de então.

Este **Mestrado Próprio em Produção 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 produções audiovisuais e animação
- ♦ 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



*Um curso que lhe permitirá desenvolver as habilidades necessárias para ter sucesso na produção de projetos de Stop Motion, 3D, tradicionais e transmídia”*



“

*Tornar-se um produtor especializado em Animação em menos de 12 meses e mediante um calendário acadêmico totalmente personalizado, agora é possível graças a este Mestrado Próprio”*

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 um aprendizado contextualizado, 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 nos principais aspectos do financiamento de um Projeto de Animação, para que seus resultados financeiros sejam sempre positivos.*

*Você aprenderá em detalhes as bases para uma boa distribuição de produtos, incluindo gerenciamento de merchandising e acordos com marcas.*



# 02

## Objetivos

O crescimento da indústria de animação e sua relação com setores em expansão, como o de videogames e cinema, foi o que motivou a TECH a criar esse curso. Por esse motivo, o objetivo desta universidade é oferecer aos alunos todas as ferramentas acadêmicas necessárias para que obtenham um alto e excelente grau de especialização nesse tipo de produção e em seus diferentes gêneros. Isso proporcionará o conhecimento mais completo e atualizado das técnicas de modelagem e renderização, permitindo assumir grandes projetos com sucesso garantido.





“

*Se sua meta é aperfeiçoar suas habilidades em animação até chegar ao nível dos grandes videogames, como Ghost of Tsushima, este programa é para você”*



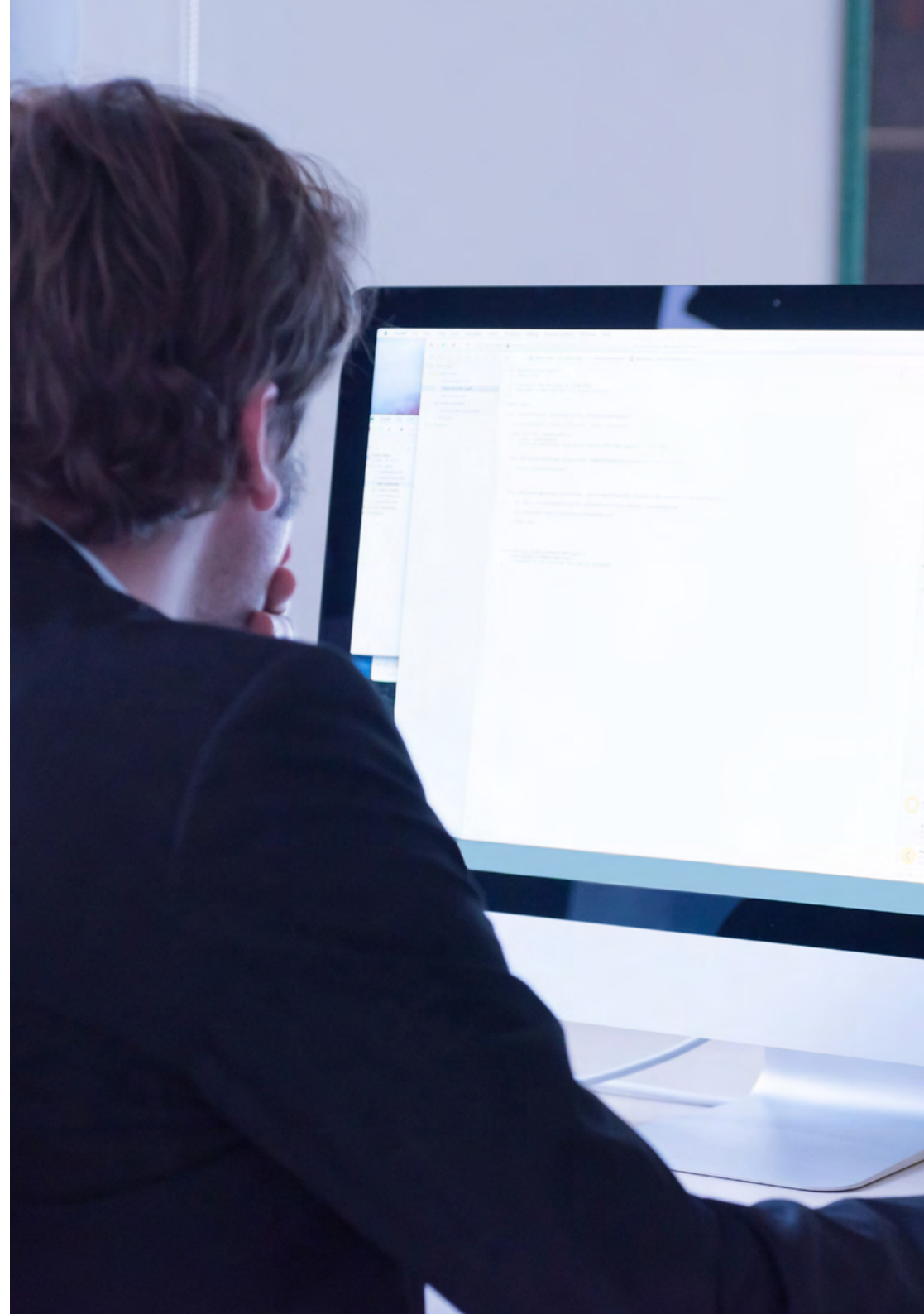
## Objetivos gerais

---

- ♦ Conhecer detalhadamente e a fundo as características técnicas da produção em animação em seus diferentes formatos
- ♦ Obter um conhecimento amplo e especializado da profissão de animador audiovisual por meio de uma abordagem detalhada das tarefas, dos objetivos de produção e das ferramentas utilizadas
- ♦ Adquirir uma visão bem fundamentada dos métodos de financiamento em qualquer projeto de Produção em Animação
- ♦ Atualizar seus conhecimentos sobre a legislação atual, as negociações e a indústria em nível internacional deste setor



*Em menos tempo do que você espera, já terá dominado cada uma das especificações das fases do Projeto em Animação”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. O produtor de animação

- ♦ Obter habilidades de comunicação para o desempenho da equipe e a compreensão das funções
- ♦ Entender a evolução da indústria de Animação e como ela afetou o papel do produtor
- ♦ Administrar as capacidades de produção em outros setores
- ♦ Entender a situação da indústria de Animação, números, estudos e desenvolvimentos
- ♦ Distinguir as empresas e os diferentes projetos que podem realizar, dependendo de sua estrutura
- ♦ Distribuir as pequenas peças de animação nas redes sociais

### Módulo 2. Programas e gestão

- ♦ Preparar o aluno para gerenciar o tempo do produtor nas diferentes tarefas a serem realizadas durante o dia
- ♦ Gerenciar o tempo da equipe envolvida na produção
- ♦ Conhecer as orientações a serem seguidas na contratação de pessoal em diferentes ocasiões, dependendo das necessidades e do momento
- ♦ Compreender os padrões de comunicação entre os diferentes departamentos
- ♦ Elaborar documentos de suma importância em uma produção

### Módulo 3. Produtor em Projetos de Animação Tradicional

- ♦ Aprender cada uma das funções envolvidas em uma Produção de Animação Tradicional, dependendo do estilo e do equipamento artístico usado e da duração da peça final
- ♦ Distinguir as fases a serem realizadas nessas produções e a duração dessas fases, dependendo do projeto
- ♦ Calcular o custo econômico por tempo trabalhado de acordo com o trabalhador
- ♦ Calcular o custo do equipamento e software necessários

### Módulo 4. Projetos de Animação de *Stop Motion*

- ♦ Aprender sobre cada uma das funções envolvidas em uma produção de animação *Stop Motion*, dependendo do equipamento artístico a ser usado e da duração da obra final
- ♦ Distinguir as fases a serem realizadas nessas produções e a duração dessas fases, dependendo do projeto
- ♦ Calcular o custo econômico por tempo trabalhado de acordo com o trabalhador
- ♦ Calcular o custo do equipamento e software necessários

### Módulo 5. Projetos de Animação 3D

- ♦ Aprender em profundidade cada uma das funções envolvidas em uma Produção de Animação 3D, dependendo do estilo e do equipamento artístico usado e da duração da peça final
- ♦ Distinguir as fases a serem realizadas nessas produções e a duração dessas fases, dependendo do projeto
- ♦ Calcular o custo econômico por tempo trabalhado de acordo com o trabalhador
- ♦ Calcular o custo do equipamento e software necessários

### Módulo 6. Projeto transmídia

- ♦ 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 Videogames
- ♦ Conhecer o uso de animação em publicidade e programas de televisão

### Módulo 7. Financiamento

- ♦ Diferenciar as melhores maneiras de obter financiamento para um projeto, conforme o resultado final do projeto
- ♦ Conhecer a documentação necessária a ser enviada às diferentes entidades
- ♦ Conhecer detalhadamente as informações e a apresentação necessárias para obter subsídios por meio do programa Ibermedia
- ♦ Saber os métodos de financiamento por meio de NFTs

### Módulo 8. Distribuição

- ♦ Gerenciar o caminho pós-conclusão do projeto
- ♦ Documentar o material audiovisual que deve existir para a distribuição de um projeto em festivais
- ♦ Escolher uma distribuidora com base no preço e no relacionamento que tenha com os festivais
- ♦ Conhecer os melhores festivais internacionais, em função do projeto a ser realizado e da documentação e requisitos para inscrição
- ♦ Administrar a venda de direitos no final da turnê e o lucro obtido com isso
- ♦ Planejar a venda de possíveis *merchandising*





### Módulo 9. Co-produções

- ◆ Conhecer a fundo como funcionam coprodução
- ◆ Compreender os benefícios de uma coprodução
- ◆ Distinguir a documentação a ser preenchida ao assinar uma coprodução e os requisitos para modificá-la
- ◆ Distinguir os requisitos para financiamento via Subprograma Mídia e a documentação necessária
- ◆ Conhecer os requisitos para financiamento via Euroimages e a documentação necessária
- ◆ Investigar os programas de coprodução na América Latina
- ◆ Aprofundar outros programas de coprodução em diferentes países que são fundamentais para o setor

### Módulo 10. Produção de animação: legislação, negociação e indústria

- ◆ Conciliar o trabalho e a vida pessoal dos funcionários, de acordo com as circunstâncias sazonais, e o desempenho das tarefas
- ◆ Saber como realizar várias tarefas fora de suas funções diante da falta de funcionários em pequenas empresas
- ◆ Administrar o acesso aos arquivos para diferentes departamentos e o cumprimento dos prazos de entrega



# 03

## Competências

Com este Mestrado Próprio, os alunos poderão desenvolver as habilidades exigidas dos melhores profissionais especializados no setor de Produção em Animação Além disso, por meio de um conhecimento aprofundado das diferentes áreas que compõem este setor, você será capaz de atuar em situações diversas e complexas, desde a preparação de projetos até questões de financiamento ou coprodução, permitindo que você aplique as estratégias mais adequadas para cada caso e dependendo das características do contexto.



“

*Um curso altamente profissionalizante  
que transformará você em um  
profissional qualificado e diferenciado  
na área da Produção de Animação”*





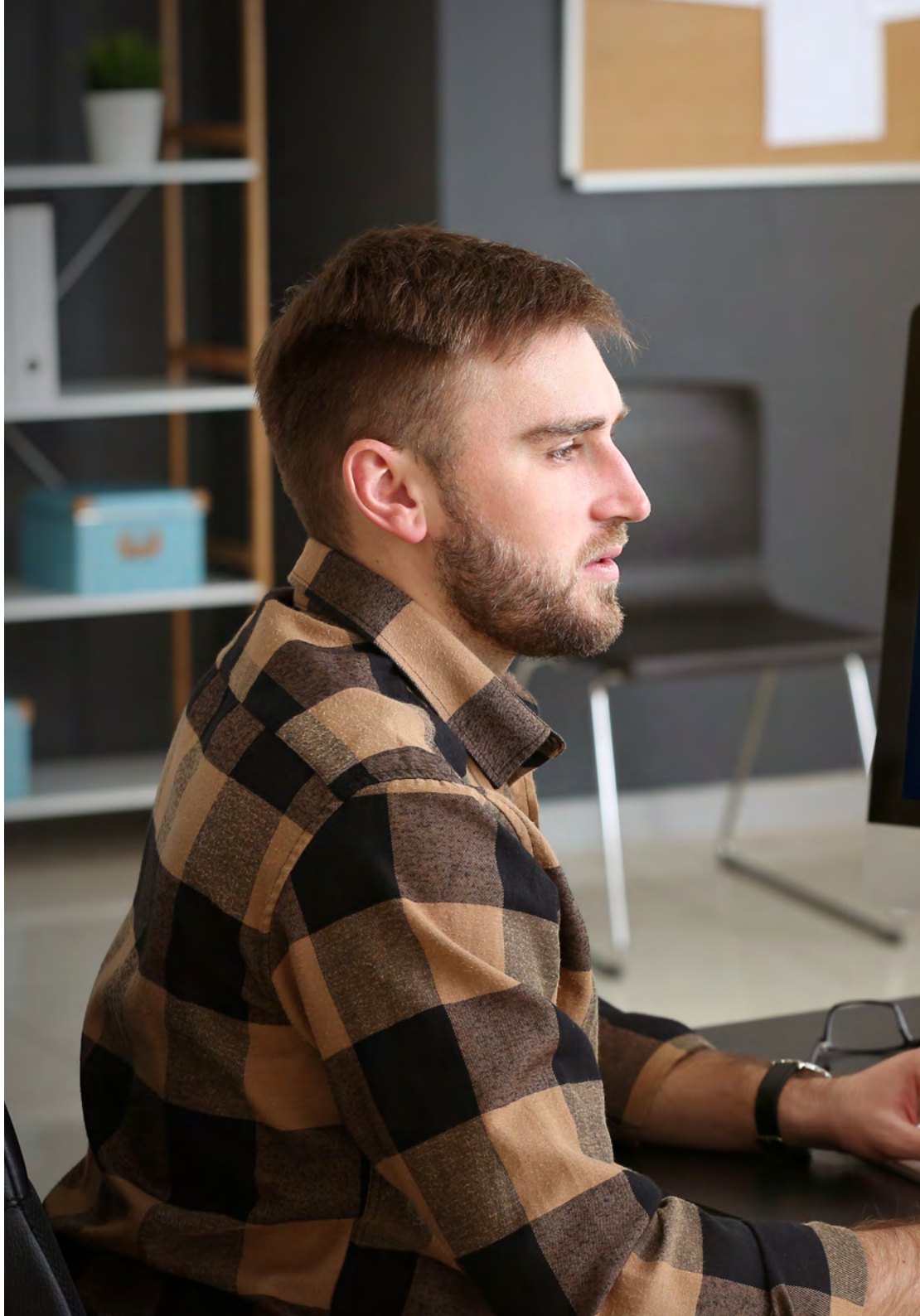
## Competências gerais

---

- ♦ Dominar as ferramentas necessárias para realizar um projeto de Produção em Animação de pequena e grande escala
- ♦ Saber como aplicar o conhecimento adquirido na resolução de problemas decorrentes durante as diferentes fases da produção
- ♦ Ser capaz de gerenciar uma coprodução, tanto do ponto de vista financeiro quanto audiovisual
- ♦ Conhecer detalhadamente o manuseio de projetos de Animação Tradicional, Stop Motion, 3D e transmídia, bem como as ferramentas específicas a serem usadas em cada caso para obter resultados ideais garantidos

“

*Você vai adquirir as habilidades técnicas necessárias para dominar os programas de gerenciamento de projetos, bem como os recursos mais modernos aplicáveis à Animação”*





## Competências específicas

---

- ♦ Ter um conhecimento específico das diferentes empresas que existem quando se trabalha como produtor, bem como de sua formalização
- ♦ Dominar a linguagem inerente ao mundo da animação em seus diferentes setores
- ♦ Conhecer a figura do produto em diferentes mídias audiovisuais para entender como ele funciona
- ♦ Controlar os recursos que um produtor precisa administrar
- ♦ Proficiência profissional no uso de software de gerenciamento de tempo para a equipe
- ♦ Controlar os tempos de desenvolvimento de acordo com a duração e o tipo de projetos
- ♦ Conhecer as funções necessárias de acordo com o tipo de produção
- ♦ Gerenciar as diferentes equipes nas fases do projeto
- ♦ Distinguir as necessidades da equipe no trabalho
- ♦ Conhecer detalhadamente as funções necessárias de acordo com o tipo de produção
- ♦ Saber como administrar as diferentes equipes necessárias nas fases de um Projeto de Animação 3D
- ♦ Lidar com problemas que possam surgir inesperadamente e ter as habilidades necessárias para resolvê-los



# 04 Direção do curso

Seguindo as diretrizes de qualidade que definem esta universidade, a TECH selecionou para a gestão e o ensino deste Mestrado Próprio, um corpo docente especializado na Produção em Animação com uma extensa carreira profissional. É um grupo de profissionais ativos, que proporcionarão a este curso uma visão atualizada, real e crítica do setor. Uma característica distinta, da qual o aluno poderá tirar proveito e aprenderá detalhadamente os segredos da profissão colocando em prática as técnicas e estratégias mais eficientes na criação de conteúdo digital.







“

*Ter uma equipe de especialistas do setor lhe proporcionará uma visão realista e crítica sobre como gerenciar projetos bem-sucedidos atualmente”*

## 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. 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.







# 05

## Estrutura e conteúdo

A elaboração, tanto da estrutura quanto do conteúdo deste Mestrado Próprio foi realizada pela equipe de professores. Por isso, o aluno que acessar esse programa 100% online irá encontrar o mais moderno e dinâmico programa teórico e prático de Produção em Animação, desenvolvido com base na inovadora metodologia pedagógica do Relearning. Além disso, contará com dezenas de horas de material adicional em diferentes formatos, que, juntamente com o programa de estudos, podem ser baixados em qualquer dispositivo com conexão à Internet desde o início do Mestrado Próprio, para que seja possível personalizar o calendário pessoal e combiná-lo com qualquer outra atividade acadêmica ou profissional.



“

*A equipe de professores selecionou simulações de situações reais no setor de animação, para que você possa colocar suas habilidades em prática e desenvolver uma estratégia bem-sucedida desde o início do Mestrado Próprio”*



## Módulo 1. O produtor de animação

- 1.1. Funções
  - 1.1.1. A produção
  - 1.1.2. Linguagem especializada
  - 1.1.3. Dados
- 1.2. Tipos de empresas
  - 1.2.1. Tipos
  - 1.2.2. Empresas especializadas
  - 1.2.3. Formulários de projeto
- 1.3. Tipos de empreendedores e empresas
  - 1.3.1. Sociedades
  - 1.3.2. *Freelances* e autônomos
  - 1.3.3. Outras fórmulas legais
- 1.4. Desenvolvimento de mídia
  - 1.4.1. O cinema
  - 1.4.2. A televisão
- 1.5. Desenvolvimento multimídia
  - 1.5.1. Web
  - 1.5.2. O videogame
  - 1.5.3. Aplicações
- 1.6. A indústria da animação
  - 1.6.1. Indústrias
  - 1.6.2. Momento atual
  - 1.6.3. Especificidade
- 1.7. Futuro da Animação
  - 1.7.1. Tecnologias
  - 1.7.2. Vagas futuras
  - 1.7.3. Desafios
- 1.8. Animação e outras mídias
  - 1.8.1. Redes sociais
  - 1.8.2. YouTube
  - 1.8.3. Twitch

- 1.9. Diferenciação de produção
  - 1.9.1. Fim
  - 1.9.2. Interlúdio
  - 1.9.3. Iniciação
- 1.10. Longa e curta-metragem
  - 1.10.1. Longa-metragem
  - 1.10.2. Curta-metragens
  - 1.10.3. Outras fórmulas

## Módulo 2. Programas e gestão

- 2.1. Recursos
  - 2.1.1. Tempo
  - 2.1.2. Comunicação
  - 2.1.3. Outros recursos:
- 2.2. Tempos
  - 2.2.1. Monetização
  - 2.2.2. Otimização
  - 2.2.3. Contratos
- 2.3. Fluxo de trabalho
  - 2.3.1. *Pipeline*
  - 2.3.2. Sobreposição
  - 2.3.3. Atividades
- 2.4. Trabalhar com diferentes equipamentos
  - 2.4.1. Comunicação
  - 2.4.2. Localizações
  - 2.4.3. Gestão em diferentes locais
- 2.5. Hierarquia
  - 2.5.1. Produtor
  - 2.5.2. Relacionamento com outros departamentos
  - 2.5.3. Delegado
- 2.6. Programas
  - 2.6.1. Programas
  - 2.6.2. Atualizações
  - 2.6.3. Interação



- 2.7. A bíblia da produção
  - 2.7.1. Conteúdos
  - 2.7.2. Necessidades
  - 2.7.3. Usos
- 2.8. *Postmortem*
  - 2.8.1. Utilidade
  - 2.8.2. *Postmortems*
  - 2.8.3. Projetos futuros
- 2.9. Projeto
  - 2.9.1. Possibilidades
  - 2.9.2. Desenvolvimentos
  - 2.9.3. Perda do objetivo
- 2.10. Publicação de projetos
  - 2.10.1. Tempos
  - 2.10.2. Publicações
  - 2.10.3. Difusão

### Módulo 3. Produtor em Projetos de Animação Tradicional

- 3.1. Objetivos de um Projetos de Animação Tradicional
  - 3.1.1. *Start*
  - 3.1.2. Acesso ao projeto
  - 3.1.3. Cumprimento dos objetivos
- 3.2. Fases do projeto
  - 3.2.1. Distinções
  - 3.2.2. Fases
  - 3.2.3. Duração
- 3.3. Fases de desenvolvimento
  - 3.3.1. Departamentos
  - 3.3.2. Funções
  - 3.3.3. Trabalho

- 3.4. Fase de pré-produção
  - 3.4.1. Departamentos
  - 3.4.2. Funções
  - 3.4.3. Trabalho
- 3.5. Fases de produção
  - 3.5.1. Departamentos
  - 3.5.2. Funções
  - 3.5.3. Trabalho
- 3.6. Fase de pós-produção
  - 3.6.1. Departamentos
  - 3.6.2. Funções
  - 3.6.3. Trabalho
- 3.7. Equipamento necessário
  - 3.7.1. Software
  - 3.7.2. Hardware
  - 3.7.3. Outros
- 3.8. Longa-metragem
  - 3.8.1. Tempos
  - 3.8.2. Gestão da equipe
  - 3.8.3. Gestão de recursos
- 3.9. Curta-metragens
  - 3.9.1. Tempos
  - 3.9.2. Gestão da equipe
  - 3.9.3. Gestão de recursos
- 3.10. Séries
  - 3.10.1. Tempos
  - 3.10.2. Gestão da equipe
  - 3.10.3. Gestão de recursos

## Módulo 4. Projetos de Animação de *Stop Motion*

- 4.1. Objetivos de um projeto *Stop Motion*
  - 4.1.1. Início do projeto
  - 4.1.2. Interlúdio
  - 4.1.3. Acesso ao projeto
- 4.2. Fases do projeto
  - 4.2.1. Distinções
  - 4.2.2. Fases
  - 4.2.3. Duração
- 4.3. Fases de desenvolvimento
  - 4.3.1. Departamentos
  - 4.3.1. Funções
  - 4.3.3. Trabalho
- 4.4. Fase de pré-produção
  - 4.4.1. Departamentos
  - 4.4.2. Funções
  - 4.4.3. Trabalho
- 4.5. Fases de produção
  - 4.5.1. Departamentos
  - 4.5.2. Funções
  - 4.5.3. Trabalho
- 4.6. Fase de pós-produção
  - 4.6.1. Departamentos
  - 4.6.2. Funções
  - 4.6.3. Trabalho
- 4.7. Equipamento necessário
  - 4.7.1. Software
  - 4.7.2. Hardware
  - 4.7.3. Outros
- 4.8. Longa-metragem
  - 4.8.1. Tempos
  - 4.8.2. Gestão da equipe
  - 4.8.3. Gestão de recursos

- 4.9. Curta-metragens
  - 4.9.1. Tempos
  - 4.9.2. Gestão da equipe
  - 4.9.3. Gestão de recursos
- 4.10. Séries
  - 4.10.1. Tempos
  - 4.10.2. Gestão da equipe
  - 4.10.3. Gestão de recursos

## Módulo 5. Projetos de Animação 3D

- 5.1. Objetivos de um Projetos de Animação 3D
  - 5.1.1. Início do projeto
  - 5.1.2. Interlúdio
  - 5.1.3. Acesso ao projeto
- 5.2. Fases do projeto
  - 5.2.1. Distinções
  - 5.2.2. Fases
  - 5.2.3. Duração de cada fase
- 5.3. Fases de desenvolvimento
  - 5.3.1. Departamentos
  - 5.3.2. Funções
  - 5.3.3. Trabalho
- 5.4. Fase de pré-produção
  - 5.4.1. Departamentos
  - 5.4.2. Funções
  - 5.4.3. Trabalho
- 5.5. Fases de produção
  - 5.5.1. Departamentos
  - 5.5.2. Funções
  - 5.5.3. Trabalho
- 5.6. Fase de pós-produção
  - 5.6.1. Departamentos
  - 5.6.2. Funções
  - 5.6.3. Trabalho

- 5.7. Equipamento necessário
  - 5.7.1. Software
  - 5.7.2. Hardware
  - 5.7.3. Outros
- 5.8. Longa-metragem
  - 5.8.1. Tempos
  - 5.8.2. Gestão da equipe
  - 5.8.3. Gestão de recursos
- 5.9. Curta-metragens
  - 5.9.1. Tempos
  - 5.9.2. Gestão da equipe
  - 5.9.3. Gestão de recursos
- 5.10. Séries
  - 5.10.1. Tempos
  - 5.10.2. Gestão da equipe
  - 5.10.3. Gestão de recursos

## Módulo 6. Projeto *transmídia*

- 6.1. Tecnologias
  - 6.1.1. Capturas
  - 6.1.2. Movimentos
  - 6.1.3. Bibliotecas
- 6.2. Mídias
  - 6.2.1. Digitais
  - 6.2.2. Analógicas
  - 6.2.3. Híbridas
- 6.3. Inteligência Artificial
  - 6.3.1. IA com aparência
  - 6.3.2. UX/UI
  - 6.3.3. Futuro
- 6.4. *Vitubers*
  - 6.4.1. Novas formas de mídia
  - 6.4.2. Futuro do anonimato
  - 6.4.3. Desenvolvimento



- 6.5. Videogames
  - 6.5.1. Tecnologias utilizadas
  - 6.5.2. Desenvolvimento
- 6.6. Videogames e processos
  - 6.6.1. Pipeline
  - 6.6.2. Processos
  - 6.6.3. Hierarquia
- 6.7. Propaganda
  - 6.7.1. A animação em anúncios
  - 6.7.2. Motion graphics
  - 6.7.3. Impacto visual
- 6.8. Entradas
  - 6.8.1. Entradas
  - 6.8.2. Outros tipos de animação
  - 6.8.3. Produção
- 6.9. Realidade aumentada
  - 6.9.1. RA
  - 6.9.2. Usos
  - 6.9.3. Atualidade
- 6.10. Realidade virtual
  - 6.10.1. VR
  - 6.10.2. Usos
  - 6.10.3. Metaverso

## Módulo 7. Financiamento

- 7.1. O orçamento
  - 7.1.1. Margens
  - 7.1.2. Gerenciamento de recursos
  - 7.1.3. Imprevistos
- 7.2. Fundos próprios e subsídios
  - 7.2.1. Poupança
  - 7.2.2. Crowdfunding
  - 7.2.3. Subsídios







- 7.4. Vendas e pré-vendas
  - 7.4.1. Distribuidor
  - 7.4.2. Televisão
  - 7.4.3. Outros meios de comunicação
- 7.5. Veículos de investimento
  - 7.5.1. Contas de sociedade
  - 7.5.2. *Crowdfunding*
- 7.6. Programa Ibermedia
  - 7.6.1. Ibermedia
  - 7.6.2. Processo
  - 7.6.3. Documentação
- 7.7. Programa Ibermedia y economía
  - 7.7.1. Ajuda
  - 7.7.2. Continuidade após a obtenção
  - 7.7.3. Justificativas
- 7.9. Incentivos fiscais
  - 7.9.1. Atração de negócios
  - 7.9.2. Requisitos
  - 7.9.3. Aspectos legais
- 7.10. NFT
  - 7.10.1. NFT
  - 7.10.2. Utilidade
  - 7.10.3. Financiamento indireto

## Módulo 8. Distribuição

- 8.1. A vida do produto
  - 8.1.1. Iniciação
  - 8.1.2. Duração
  - 8.2.3. Finalização
- 8.2. Campanha de rede
  - 8.2.1. Visibilidade
  - 8.2.2. *Influencers*
  - 8.2.3. Custos

- 8.3. Cartaz
  - 8.3.1. Cartaz
  - 8.3.2. Processo
  - 8.3.3. Fim
- 8.4. Documentação
  - 8.4.1. Apresentações
  - 8.4.2. Trailer
  - 8.4.3. Outras necessidades
- 8.5. Distribuidor
  - 8.5.1. Grandes entidades
  - 8.5.2. Entidades de médio porte
  - 8.5.3. Entidades de pequeno porte
- 8.7. Concursos internacionais
  - 8.7.1. Pequenos festivais
  - 8.7.2. Grandes festivais
  - 8.7.3. Impacto econômico
- 8.8. Acordos com marcas
  - 8.8.1. Colaboradores
  - 8.8.2. Patrocínios
  - 8.8.3. Outras formas de colaboração
- 8.9. Venda do produto
  - 8.9.1. Plataformas digitais
  - 8.9.2. Tipos de contratos
  - 8.9.3. Nova vida do produto
- 8.10. *Merchandising*
  - 8.10.1. Licenças de vendas
  - 8.10.2. Contratos de fabricação
  - 8.10.3. Receitas

## Módulo 9. Co-produções

- 9.1. Co-produções
  - 9.1.1. A coprodução
  - 9.1.2. Requisitos estaduais
  - 9.1.3. Requisitos regionais
- 9.2. Contribuições e taxas
  - 9.2.1. Contribuições
  - 9.2.2. Partes
  - 9.2.3. Direito à obra
- 9.3. Contratos de coprodução
  - 9.3.1. Documentação
  - 9.3.2. Acordos
  - 9.3.3. Tipos de colaboração
- 9.4. Agenda de contrato
  - 9.4.1. Agenda
  - 9.4.2. Afetação ao contrato
  - 9.4.3. Formalização
- 9.5. Financiamento Subprograma Media
  - 9.5.1. Subprogramação
  - 9.5.2. Financiamento
  - 9.5.3. Ajuda ao desenvolvimento
- 9.6. Subprograma e valores de financiamento
  - 9.6.1. Tipos
  - 9.6.2. Projeto
  - 9.6.3. Valor do auxílio
- 9.7. Financiamento *Eurimages*
  - 9.7.1. Instituição responsável
  - 9.7.2. Requisitos
  - 9.7.3. Documentação

- 9.8. Financiamento *Eurimages* e sua Produção
  - 9.8.1. Distribuição
  - 9.8.2. Auxílios
  - 9.8.3. Reembolso
- 9.10. Outras coproduções internacionais
  - 9.10.1. Outros países com acordos
  - 9.10.2. Internalização
  - 9.10.3. Documentação

## Módulo 10. Produção de animação: legislação, negociação e indústria

- 10.1. Lei
  - 10.1.1. Documentação de suporte
  - 10.1.2. Convênios interprofissionais
  - 10.1.3. Jurisprudência
- 10.2. Férias e doenças
  - 10.2.1. Evolução anual
  - 10.2.2. Imprevisto
  - 10.2.3. Soluções em produção
- 10.3. Negociação
  - 10.3.1. Partes em conflito
  - 10.3.2. Formas de contrato
  - 10.3.3. Resoluções
- 10.4. Múltiplas funções
  - 10.4.1. Ausência de Recursos Humanos
  - 10.4.2. Trabalhos em outros departamentos
  - 10.4.3. Interdepartamentalidade
- 10.5. Gerenciamento de arquivos
  - 10.5.1. Plataformas de recursos
  - 10.5.2. Cópias de segurança
  - 10.5.3. Acesso

- 10.6. *Crunch*
  - 10.6.1. Momento atual
  - 10.6.2. Problema ou solução
  - 10.6.3. Repercussões
- 10.7. Representação quantitativa e qualitativa
  - 10.7.1. Representação feminina
  - 10.7.2. Representação LGTBI
  - 10.7.3. Representação internacional
- 10.8. Situação pós-pandemia
  - 10.8.1. Profissionalização
  - 10.8.2. Produções internacionais
- 10.9. Consumo de Animação
  - 10.9.1. Incentivos
  - 10.9.2. Exportações
  - 10.9.3. Importações



*“Não pense duas vezes e matricule-se agora nesse Mestrado Próprio que irá elevar sua carreira profissional ao nível dos requisitos exigidos pela Sony, Ubisoft, Blizzard ou qualquer outra empresa líder no setor de videogames”*



06

# 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.*





## 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”*

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

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.



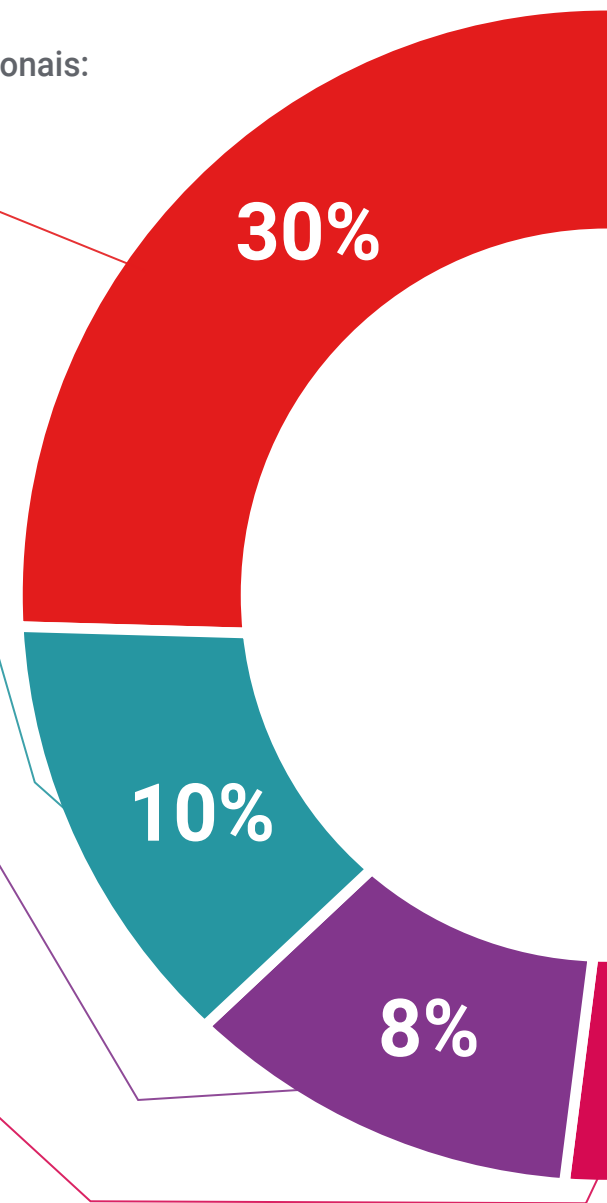
#### Práticas de habilidades e competências

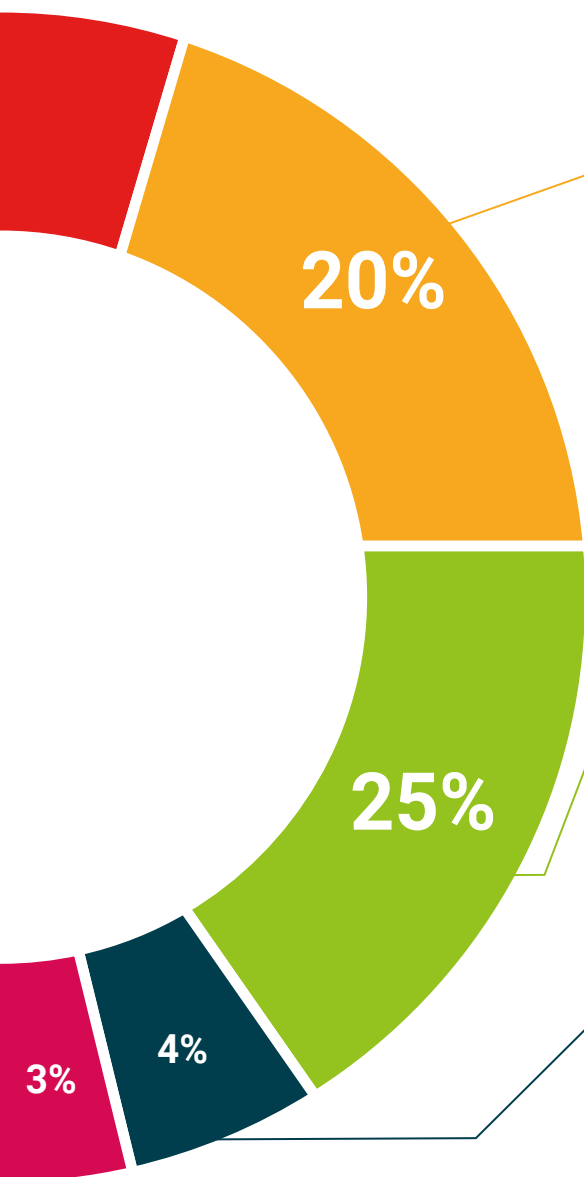
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### 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.



07

# Certificado

O Mestrado Próprio em Produção em Animação garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado Próprio emitido pela TECH Universidade Tecnológica.





“

*Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Mestrado Próprio em Produção em Animação** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

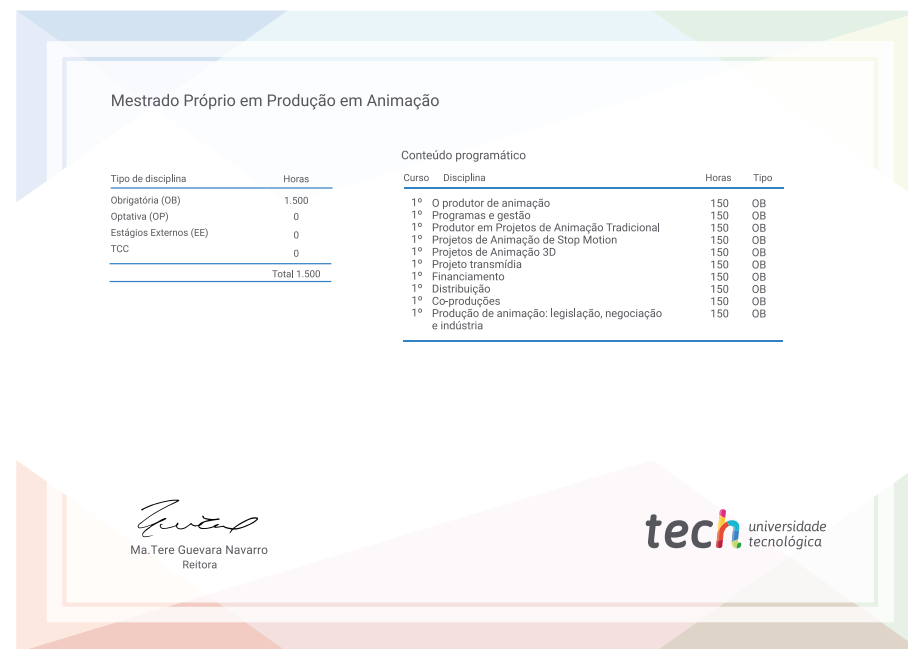
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* do **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

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

Título: **Mestrado Próprio em Produção em Animação**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**



\*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  
presente  
desenvolvimento

**tech** universidade  
tecnológica

## Mestrado Próprio Produção em Animação

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online



# Mestrado Próprio

## Produção em Animação

