

# Programa Avançado

## Produção de Animação em Stop motion e Animação 3D





## Programa Avançado Produção de Animação em Stop motion e Animação 3D

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

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-producao-animacao-stopmotion-animacao-3d](http://www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-producao-animacao-stopmotion-animacao-3d)

# 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 3D é o estilo mais aceito e difundido atualmente no que diz respeito à distribuição de projetos em diferentes formatos audiovisuais, assim como em sua aplicação no setor de videogames. No entanto, as técnicas de *Stop motion*, embora sejam mais antigas, elas também continuam a fazer parte do cotidiano de milhões de profissionais que, graças ao desenvolvimento da tecnologia, puderam adaptar suas tarefas de acordo com as demandas do setor. Conhecer as duas técnicas detalhadamente e tornar-se um especialista em seu uso em projetos de pequena e grande escala agora é possível graças a este Programa Avançado completo. Por meio de seu conteúdo curricular 100% online, o aluno será capaz de aprender em detalhes os fundamentos desses dois tipos de animação, permitindo-lhe implementar em sua prática as estratégias e habilidades profissionais de criação de personagens e sua adaptação a diferentes formatos de mercado.



“

*A TECH apresenta este programa 100% online como uma oportunidade única de dar um salto decisivoem sua carreira profissional, tornando-se um especialista em Produção de Animação Stop motion e 3D”*

As possibilidades que surgiram com o desenvolvimento da Animação 3D no setor audiovisual, incluindo não apenas o cinema, mas também os videogames, foram enormes, dando aos produtores a possibilidade de criar personagens e cenários cada vez mais realistas. No entanto, o desenvolvimento dessa técnica não teria sido possível sem o *Stop motion*, que, apesar de ser considerado mais tradicional, ainda hoje é usado em milhares de projetos justamente por causa de seu caráter continuísta.

Por esse motivo, qualquer profissional que queira se destacar nesse setor deve ter um conhecimento detalhado das ferramentas de ambas as técnicas, para poder adaptar seu perfil à demanda de trabalho mais exigente da indústria, permitindo que ele se destaque dos demais colegas de profissão. Para que eles adquiram um alto grau de especialização nesse assunto, a TECH apresenta o Programa Avançado de Produção de Animação em *Stop motion* e Animação 3D.

Essa é uma qualificação planejada para 6 meses e distribuída em 450 horas, na qual o aluno terá acesso aos melhores assuntos relacionados à criação de projetos de pequena e grande escala usando ambas as técnicas, bem como nas diferentes medidas a serem tomadas pelo profissional durante sua participação no trabalho de produção.

Graças à abrangência com que este programa foi elaborado, você adquirirá um conhecimento amplo e detalhado do setor. Além disso, com seu formato 100% online, você poderá organizar seu calendário acadêmico de forma totalmente personalizada, decidindo não apenas quando acessar a Sala de Aula Virtual, mas também de qual dispositivo, graças à sua otimização para qualquer dispositivo com conexão à Internet.

Este **Programa Avançado de Produção de Animação em Stop motion e Animação 3D** 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
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis, fornecem informações atuais 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



*Esta universidade lhe fornecerá todas as ferramentas acadêmicas para adquirir um alto grau de especialização em Animação Stop motion e 3D”*

“

*Você irá adquirir as habilidades profissionais necessárias para enfrentar com sucesso os processos de seleção de empresas do porte de gigantes do setor da animação, como a Mackinnon & Saunders”*

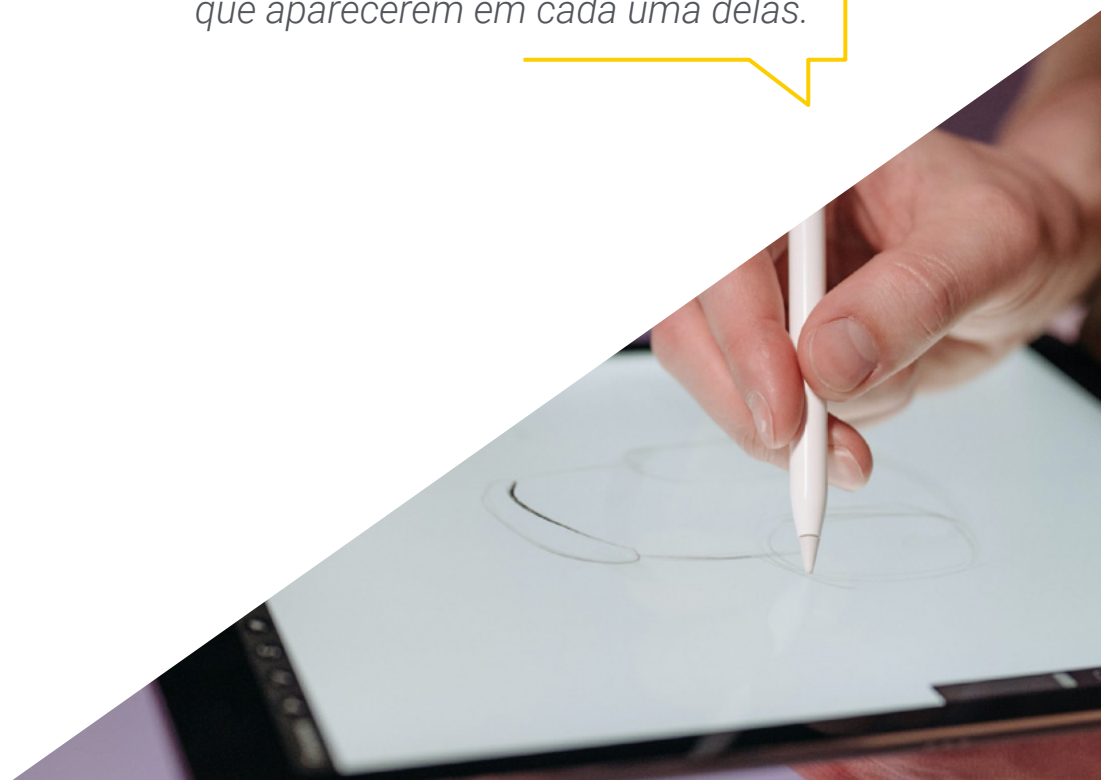
O corpo docente do programa de estudos inclui profissionais do setor que trazem a experiência de seu trabalho para esse curso, assim como especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

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.

*Ingressando neste Programa Avançado, você irá obter o conhecimento necessário para conhecer a fundo os equipamentos necessários para realizar Projetos 3D completos.*

*Você se aprofundará nas diferentes fases do projeto de Produção de Animação, para que possa solucionar os eventuais problemas que aparecerem em cada uma delas.*



# 02

## Objetivos

Devido à demanda do setor da Animação por profissionais que dominem as técnicas de produção em 3D e por meio do *Stop motion*, a TECH projetou este Programa Avançado com o objetivo de que o aluno possa obter um alto grau de especialização no gerenciamento desses projetos aplicados aos diferentes formatos existentes atualmente. Dessa forma, você poderá ampliar e aperfeiçoar suas habilidades e competências profissionais, tornando-se um especialista no setor em menos de 6 meses, graças às ferramentas de ensino mais inovadoras da área acadêmica.





“

*Quaisquer que sejam os seus objetivos, a TECH  
lhe fornecerá as ferramentas necessárias para  
superá-los gradualmente e obter como resultado  
uma experiência acadêmica única e altamente  
enriquecedora e capacitadora”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Conhecer detalhadamente as funções necessárias do profissional, dependendo do tipo de produção a ser realizada, bem como o gerenciamento das diferentes equipes nas fases do projeto.
- ◆ Você vai conseguir um domínio profissional dos software para o gerenciamento de tempo da equipe
- ◆ Adquirir um conhecimento amplo, atualizado e abrangente dos recursos que um produtor deve saber administrar

“

*Você vai poder aplicar os conhecimentos adquiridos neste programa em qualquer formato: desde curtas e longas-metragens até arepresentação gráfica em videogames”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Projetos de Animação *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 2. 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 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 3. 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



# 03

## Direção do curso

A equipe de professores desse Programa Avançado de Produção de Animação em *Stop motion* e Animação 3D é definida com base em três características principais: seu perfil acadêmico especializado no setor, sua ampla experiência de trabalho na indústria e suas qualidades humanas. É por isso que os alunos que se inscreverem neste programa de graduação encontrarão em sua equipe de professores, um grupo de profissionais comprometidos com seu crescimento e desenvolvimento, que colocarão à disposição seu tempo e experiência no gerenciamento de Projetos de Animação para que você possa extrair deles um conhecimento amplo e especializado que o capacitará a se tornar um especialista na área.





“

*A experiência da equipe de professores influenciará positivamente a contextualização do conteúdo, dando-lhe uma visão prática e adaptando o conteúdo curricular à demanda profissional do mercado”*

## 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.



# 04

## Estrutura e conteúdo

Esta capacitação foi projetado seguindo os padrões de qualidade que diferenciam a TECH de outras universidades: atualizado, abrangente, dinâmico e versátil em seu formato. É por isso que os alunos que optarem por esse programa totalmente online estarão optando por uma experiência acadêmica adaptada às suas necessidades e às do setor de Produção de Animação. Assim, graças ao uso da metodologia de ensino mais inovadora e eficaz do setor e às dezenas de horas de material adicional que você encontrará na Sala de Aula Virtual, você poderá aproveitar ao máximo esse Programa Avançado, até se tornar um especialista em *Stop motion* e 3D.







“

*Entre as habilidades que você poderá implementar em seu perfil profissional com esta capacitação do Programa Avançado, destaca-se a gestão de recursos e pessoal em projetos de pequena e grande escala”*

## Módulo 1. Projetos de Animação *Stop motion*

- 1.1. Objetivos de um projeto de *Stop motion*
  - 1.1.1. Início do projeto
  - 1.1.2. Interlúdio
  - 1.1.3. Acesso ao projeto
- 1.2. Fases do projeto
  - 1.2.1. Distinções
  - 1.2.2. Fases
  - 1.2.3. Duração
- 1.3. Fases de desenvolvimento
  - 1.3.1. Departamentos
  - 1.3.1. papéis
  - 1.3.3. Trabalho
- 1.4. Fase de pré-produção
  - 1.4.1. Departamentos
  - 1.4.2. papéis
  - 1.4.3. Trabalho
- 1.5. Fases de produção
  - 1.5.1. Departamentos
  - 1.5.2. papéis
  - 1.5.3. Trabalho
- 1.6. Fase de pós-produção
  - 1.6.1. Departamentos
  - 1.6.2. papéis
  - 1.6.3. Trabalho
- 1.7. Equipamento necessário
  - 1.7.1. Software
  - 1.7.2. Hardware
  - 1.7.3. Outros
- 1.8. Longa-metragem
  - 1.8.1. Tempos
  - 1.8.2. Gestão da equipe
  - 1.8.3. Gestão de recursos

- 1.9. Curta-metragem
  - 1.9.1. Tempos
  - 1.9.2. Gestão da equipe
  - 1.9.3. Gestão de recursos
- 1.10. Séries
  - 1.10.1. Tempos
  - 1.10.2. Gestão da equipe
  - 1.10.3. Gestão de recursos

## Módulo 2. Projetos de Animação 3D

- 2.1. Objetivos de um Projetos de Animação 3D
  - 2.1.1. Início do projeto
  - 2.1.2. Interlúdio
  - 2.1.3. Acesso ao projeto
- 2.2. Fases do projeto
  - 2.2.1. Distinções
  - 2.2.2. Fases
  - 2.2.3. Duração de cada fase
- 2.3. Fases de desenvolvimento
  - 2.3.1. Departamentos
  - 2.3.2. Cargos
  - 2.3.3. Trabalho
- 2.4. Fase de pré-produção
  - 2.4.1. Departamentos
  - 2.4.2. Cargos
  - 2.4.3. Trabalho
- 2.5. Fases de produção
  - 2.5.1. Departamentos
  - 2.5.2. Cargos
  - 2.5.3. Trabalho

- 2.6. Fase de pós-produção
  - 2.6.1. Departamentos
  - 2.6.2. Cargos
  - 2.6.3. Trabalho
- 2.7. Equipamento necessário
  - 2.7.1. Software
  - 2.7.2. Hardware
  - 2.7.3. Outros
- 2.8. Longa-metragem
  - 2.8.1. Tempos
  - 2.8.2. Gestão da equipe
  - 2.8.3. Gestão de recursos
- 2.9. Curta-metragem
  - 2.9.1. Tempos
  - 2.9.2. Gestão da equipe
  - 2.9.3. Gestão de recursos
- 2.10. Séries
  - 2.10.1. Tempos
  - 2.10.2. Gestão da equipe
  - 2.10.3. Gestão de recursos

### Módulo 3. Programas e gestão

- 3.1. Recursos
  - 3.1.1. Tempo
  - 3.1.2. Comunicação
  - 3.1.3. Outros recursos:
- 3.2. Tempos
  - 3.2.1. Monetização
  - 3.2.2. Otimização
  - 3.2.3. Contratos

- 3.3. Fluxo de trabalho
  - 3.3.1. *Pipeline*
  - 3.3.2. Sobreposição
  - 3.3.3. Atividades
- 3.4. Trabalhar com diferentes equipamentos
  - 3.4.1. Comunicação
  - 3.4.2. Localizações
  - 3.4.3. Gestão em diferentes locais
- 3.5. Hierárquias
  - 3.5.1. Produtor
  - 3.5.2. Relacionamento com outros departamentos
  - 3.5.3. Delegado
- 3.6. Programas
  - 3.6.1. Programas
  - 3.6.2. Atualizações
  - 3.6.3. Interação
- 3.7. A bíblia de Produção
  - 3.7.1. Conteúdos.
  - 3.7.2. Necessidades
  - 3.7.3. Usos
- 3.8. *Postmortem*
  - 3.8.1. Utilidade
  - 3.8.2. *Postmortems*
  - 3.8.3. Projetos futuros
- 3.9. Projeto
  - 3.9.1. Possibilidades
  - 3.9.2. Desenvolvimentos
  - 3.9.3. Perda do objetivo
- 3.10. Publicação de projetos
  - 3.10.1. Tempos
  - 3.10.2. Publicações
  - 3.10.3. Difusão

# 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.*



## 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.

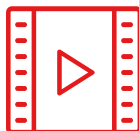
*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

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.



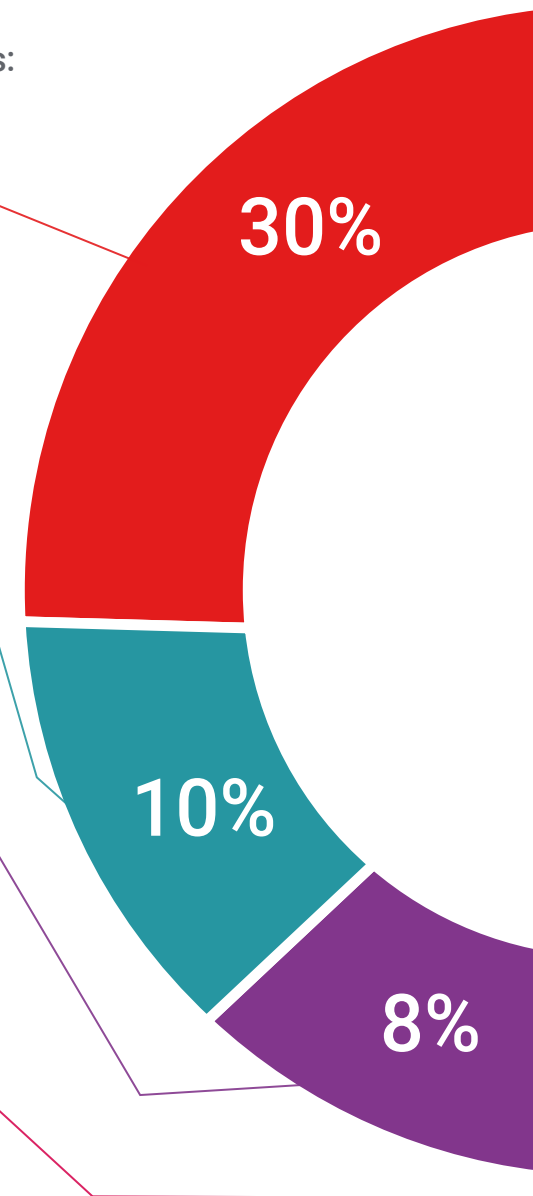
#### Práticas de habilidades e competências

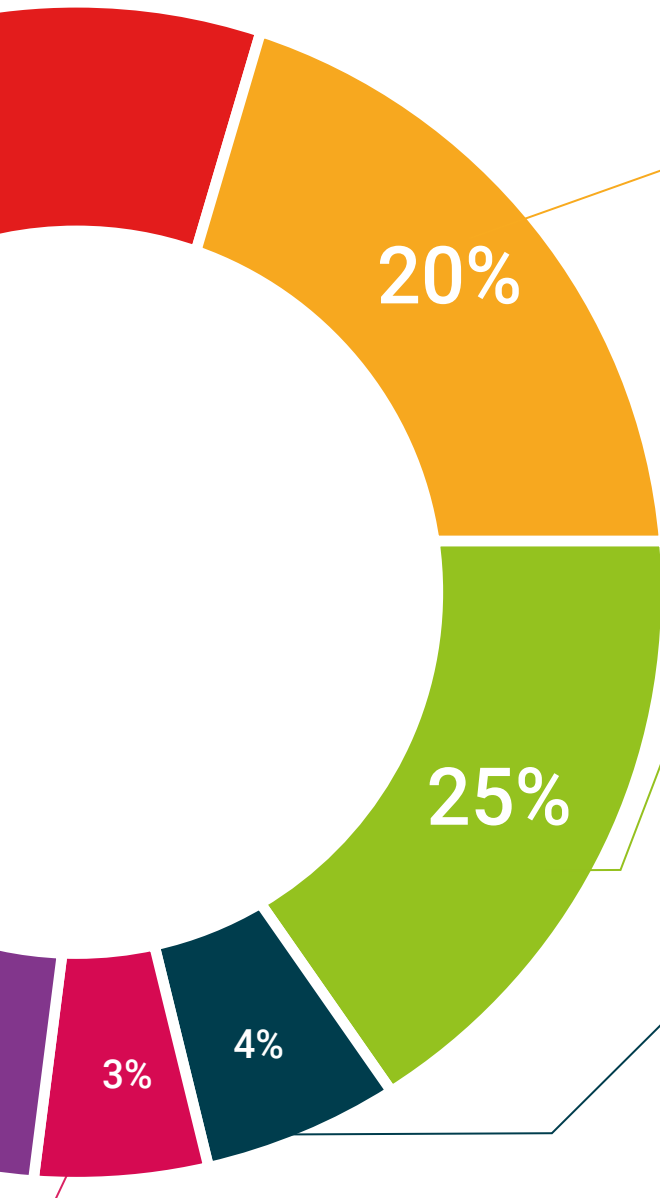
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### 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.



06

# Certificado

O Programa Avançado de Produção de Animação em Stop motion e Animação 3D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Produção de Animação em Stop motion e Animação 3D** 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 **Programa Avançado** 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: **Programa Avançado de Produção de Animação em Stop motion e Animação 3D**

Modalidade: **online**

Duração: **6 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 inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento situação

**tech** universidade  
tecnológica

Programa Avançado  
Produção de Animação  
em Stop motion  
e Animação 3D

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

# Programa Avançado

Produção de Animação  
em Stop motion e Animação 3D

