

Curso

Projetos de Animação





Curso

Projetos de Animação

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/informatica/curso/projetos-animacao

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 16

05

Certificação

pág. 24

01

Apresentação

Trabalhar em design para animação é uma das carreiras mais interessantes neste setor. Para trabalhar nesta área, o profissional deve conhecer todas as ferramentas e metodologias necessárias, o que por vezes não é compatível com outras profissões. Para facilitar a sua realização, este Curso oferece-lhe a oportunidade de adquirir as competências de um profissional especializado através de uma capacitação que lhe garantirá uma progressão profissional sem problemas de conciliação. Uma oportunidade única de desenvolvimento e promoção.



“

*Uma capacitação de alta intensidade que
lhe permitirá trabalhar com a solvência dos
melhores profissionais do setor”*

Este Curso de Projetos de Animação foi criado para oferecer um processo de capacitação interessante, interativo e, sobretudo, muito eficaz em todos os aspetos da matéria. Para tal, é oferecido um percurso de crescimento claro e contínuo, que é também 100% compatível com outras ocupações.

Através de uma metodologia exclusiva, este Curso levá-lo-á a conhecer todas as características que o profissional necessita para se manter na vanguarda e a conhecer os fenómenos de mudança desta forma de comunicação.

Por conseguinte, esta capacitação abordará os aspetos que um designer deve conhecer para desempenhar as suas funções com segurança. Um percurso de capacitação que permite aumentar as competências do aluno para o ajudar a enfrentar os desafios de um profissional de topo.

O Curso de Projetos de Animação apresenta-se como uma opção viável para um profissional que decida trabalhar de forma autónoma, mas também fazer parte de qualquer organização ou empresa. Uma via interessante de desenvolvimento profissional que beneficiará dos conhecimentos específicos que lhe são agora disponibilizados nesta capacitação.

Este **Curso de Projetos de Animação** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas
- ♦ Conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos
- ♦ Desenvolvimentos e novidades de vanguarda nesta área
- ♦ Os exercícios práticos de autoavaliação para melhorar a aprendizagem
- ♦ Metodologias inovadoras de grande eficácia
- ♦ Lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Todos os conhecimentos necessários para o profissional de design gráfico nesta área compilados num Curso de elevada eficiência capacitativa que otimizará o seu esforço com os melhores resultados"

“

Uma aprendizagem prática e intensiva que lhe dará todas as ferramentas necessárias para trabalhar nesta área, num Curso específico e concreto”

Tome a iniciativa de se atualizar com as últimas novidades em Projetos de Animação.

Uma capacitação concebida para lhe permitir aplicar os conhecimentos adquiridos quase imediatamente na sua prática quotidiana.

O desenvolvimento deste Curso está centrado na prática das aprendizagens teóricas propostas. Através dos sistemas de ensino mais eficazes, métodos comprovados importados das universidades mais prestigiadas do mundo, poderá adquirir novos conhecimentos de uma forma eminentemente prática. Desta forma, a TECH esforça-se por transformar os seus esforços em competências reais e imediatas.

O sistema online é outro ponto forte da proposta de capacitação. Com uma plataforma interativa que tira partido dos últimos desenvolvimentos tecnológicos, colocamos à sua disposição as ferramentas digitais mais interativas. Desta forma, podemos oferecer uma forma de aprendizagem totalmente adaptável às suas necessidades para que possa combinar perfeitamente esta capacitação com a sua vida pessoal ou profissional.



02

Objetivos

O objetivo deste Curso de Projetos de Animação é oferecer aos profissionais uma forma completa de adquirir conhecimentos e competências para o exercício profissional neste setor com a segurança de aprender com os melhores e uma forma de aprendizagem baseada na prática que lhe permitirá terminar a capacitação com os conhecimentos necessários para realizar o seu trabalho com total segurança e competência.



“

Uma oportunidade criada para os profissionais que procuram um Curso intensivo e eficaz com o qual podem dar um passo em frente significativo no exercício da sua profissão"



Objetivo geral

- ♦ Aprender o que é necessário para desenvolver um projeto de animação

“

Este Curso conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado”





Objetivos específicos

- ◆ Saber o que é o *Stop Motion* e a sua importância no mundo da arte e do cinema
- ◆ Aprender a realizar uma produção audiovisual utilizando a técnica *Stop Motion*
- ◆ Compreender a importância de uma boa narrativa como primeiro passo para a criação de projetos inovadores, apelativos e bem sucedidos
- ◆ Construir histórias definindo personagens, cenários e acontecimentos através do planeamento de um guião de animação e do que vai ser desenvolvido
- ◆ Utilizar técnicas e estratégias que incentivem a criatividade dos participantes para criarem as suas histórias
- ◆ Compreender a metodologia da aprendizagem baseada em projetos: geração de ideias, planeamento, objetivos, estratégias, recursos, testes, correção de erros, etc.

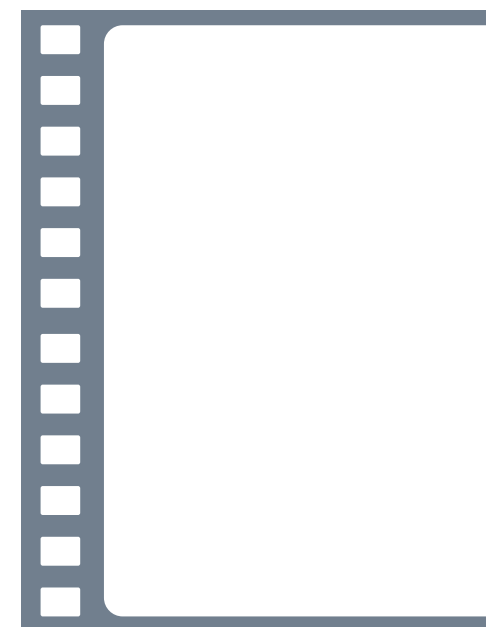


03

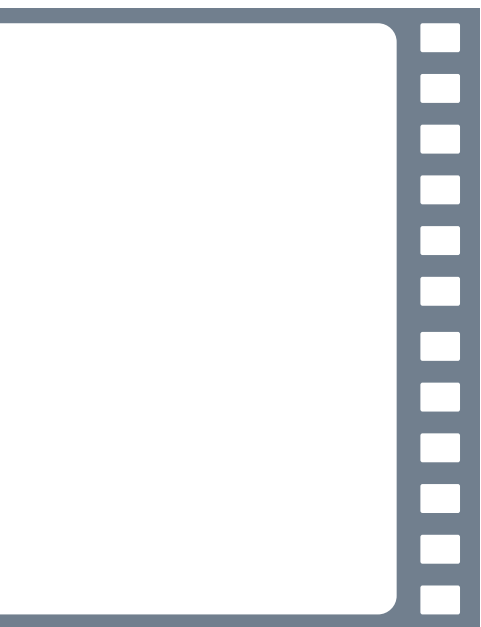
Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi concebida por uma equipa de profissionais conscientes da relevância da capacitação para progredir no mercado de trabalho com segurança e competitividade e para exercer a sua profissão com a excelência que só a melhor capacitação permite.

Scene duration



on:



Scene duration:



“

Uma experiência de capacitação única, fundamental e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional”

Módulo 1. Projetos de animação

- 1.1. Introdução ao *Stop Motion*
 - 1.1.1. Definição do conceito
 - 1.1.2. Diferenças entre *Stop Motion* e desenho animado
 - 1.1.3. Usos do *Stop Motion* e princípios
 - 1.1.4. Tipos de *Stop Motion*
- 1.2. Contexto histórico
 - 1.2.1. Os primórdios do *Stop Motion*
 - 1.2.2. *Stop Motion* como técnica de efeitos visuais
 - 1.2.3. A evolução do *Stop Motion*
 - 1.2.4. Referências bibliográficas
- 1.3. Pensar em animação
 - 1.3.1. Conceitos básicos de animação
 - 1.3.2. Materiais e ferramentas
 - 1.3.3. Software de animação *Stop Motion*
 - 1.3.4. *Stop Motion Studio* para telemóvel
- 1.4. Aspetos técnicos do *Stop Motion*
 - 1.4.1. A câmara
 - 1.4.2. A iluminação
 - 1.4.3. A edição
 - 1.4.4. Programas de edição
- 1.5. Criação de histórias
 - 1.5.1. Como criar uma história?
 - 1.5.2. Elementos da narrativa
 - 1.5.3. O papel do narrador
 - 1.5.4. Conselhos para a criação de pequenas histórias
- 1.6. A criação de personagens
 - 1.6.1. O processo criativo
 - 1.6.2. Tipos de personagens
 - 1.6.3. Ficha de personagens
 - 1.6.4. Prática I: criar uma ficha de personagem



- 1.7. A criação de marionetas em *Stop Motion*
 - 1.7.1. Contar histórias com marionetas
 - 1.7.2. Conferir características
 - 1.7.3. Materiais
 - 1.7.4. Referências visuais
- 1.8. A criação de cenários
 - 1.8.1. A cenografia
 - 1.8.2. A importância de um bom cenário
 - 1.8.3. Delimitação orçamental
 - 1.8.4. Referências visuais
- 1.9. Animação em *Stop Motion*
 - 1.9.1. A animação de objetos
 - 1.9.2. A animação de bonecas de papel
 - 1.9.3. As silhuetas
 - 1.9.4. Teatro de sombras
- 1.10. Projeto em *Stop Motion*
 - 1.10.1. Apresentação e explicação do projeto
 - 1.10.2. Pesquisa de ideias e referências
 - 1.10.3. Preparar o nosso projeto
 - 1.10.4. Análise dos resultados

“Aproveite esta oportunidade para adquirir conhecimentos sobre os últimos desenvolvimentos na área e aplicá-los na sua atividade diária”

04 Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.



O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado nas principais escolas de informática do mundo desde que existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

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

Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



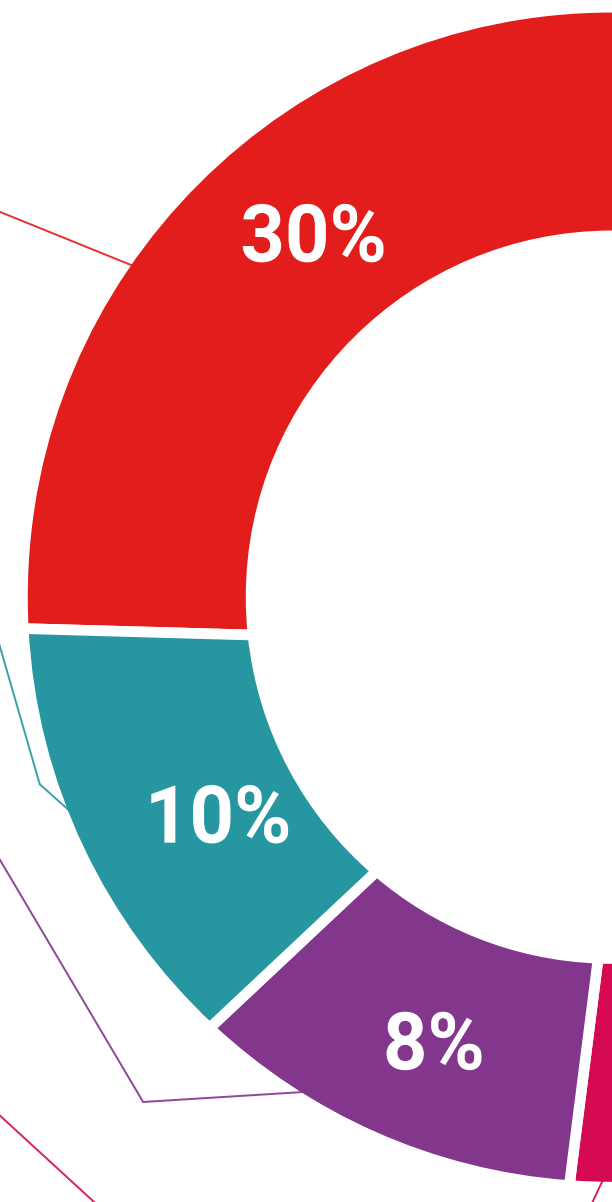
Práticas de aptidões e competências

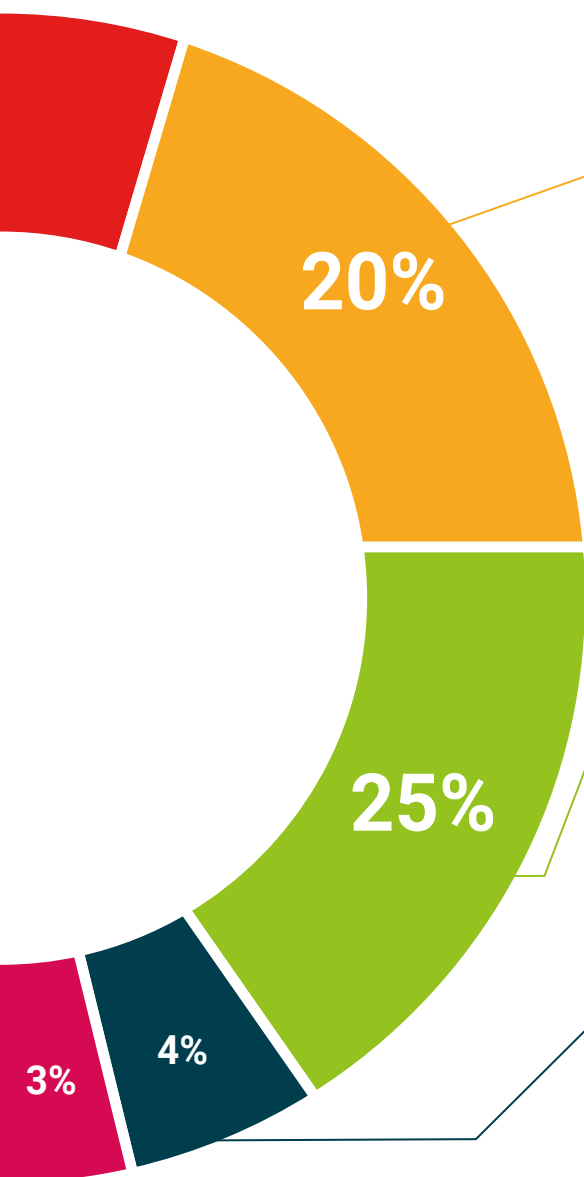
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



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 necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



05 Certificação

O Curso de Projetos de Animação garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Curso de Projetos de Animação** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([*bollettino ufficiale*](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Curso de Projetos de Animação**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

Acreditação: **6 ECTS**



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



Curso

Projetos de Animação

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Projetos de Animação

