



Curso de Especialização Guião para séries de Televisão e Internet

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/jornalismo-comunicação/curso-especializacao/curso-especializacao-guiao-series-televisao-internet

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia de estudo

pág. 20

05

Certificação

pág. 28

01

Apresentação

O programa em Guião para Séries de Televisão e Internet destina-se a consolidar os conhecimentos e as técnicas do guionista profissional de séries. Aproveite a oportunidade e torne-se um guionista profissional de televisão e da Internet com uma base sólida através deste programa académico e da mais recente tecnologia educativa 100% online.



“

Este programa permitirá desenvolver todo o seu conhecimento sobre a criação de personagens e histórias e traduzi-lo em um guião para série de televisão e internet, de forma profissional”

A indústria do entretenimento está a evoluir rapidamente nos últimos tempos. As plataformas de *Streaming*, as novas empresas produtoras de conteúdos e as últimas tendências sociais estão a provocar grandes mudanças que afetam o setor e os profissionais. As séries de televisão e as plataformas da Internet surgem como uma oportunidade para guionistas, produtores, atores, diretores e outros profissionais do entretenimento.

Para criar um guião para uma série de televisão ou de Internet, é necessário adquirir diferentes competências que permitam pôr em prática a ideia e fazê-la funcionar, desde a ideia inicial e o seu processo histórico, até à realização do próprio guião. A atualização nesta área é necessária, mesmo que a formação básica do guionista seja sólida ou que possua ampla experiência. Além disso, não basta apenas conhecer os fundamentos dos processos que devem ser realizados para a criação do guião para séries, mas também é importante incorporar as informações necessárias para a pré-produção, produção e pós-produção, vendo o processo como um conjunto de forma integral.

O plano de estudos tem uma primeira parte que centra-se na construção da personagem e aprofunda o desenvolvimento da sua evolução e das suas diferentes técnicas. A segunda parte distingue-se claramente da primeira: nesta parte, aprofundamos a história do cinema e, sobretudo, da televisão. Finalmente, na terceira parte deste programa, encontramos os diferentes formatos de séries que existem, tanto para a televisão como para a Internet, e seus fundamentos.

Este programa é o mais completo e orientado para que os profissionais da criação de guiões de séries atinjam um nível superior de desempenho, com base nos fundamentos e nas últimas tendências no desenvolvimento de guiões audiovisuais para séries de televisão ou internet. Aproveite a oportunidade e faça esta formação num formato 100% online. Obtenha seu Curso de Especialização para continuar a crescer na sua carreira de guionista.

Este **Curso de Especialização em Guião para séries de Televisão e Internet** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Guião para Séries
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Novos desenvolvimentos na criação de personagens e histórias, tendo em conta as últimas tendências sociais e os avanços nos formatos multimédia
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ Sua ênfase especial nas metodologias de criação de guiões em formato de série
- ♦ O sistema de aprendizagem interativo baseado em algoritmos para a tomada de decisão sobre as situações levantadas na criação de guiões
- ♦ Aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e trabalho de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Este programa permitir-lhe-á desenvolver as suas competências e tornar-se um guionista profissional de séries bem-televisão e internet"

“

Este Curso de Especialização é perfeito para que saiba contar a história que quer contar”

Não perca a oportunidade de aumentar a sua competência na criação de guiões para séries em diferentes formatos.

Conheça as últimas tendências do setor do entretenimento e atualize seus conhecimentos em criação de guião para séries.

Integram o seu corpo docente, profissionais do mundo da produção de séries de televisão ou internet, que trazem para esta formação a experiência do seu trabalho, bem como especialistas reconhecidos de sociedades de renome e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão aos profissionais uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma aprendizagem imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção deste programa centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual os estudantes devem tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que se lhes apresentam. Para tal, terão a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo criado por especialistas de renome e experientes no domínio da escrita de guiões de séries.



02

Objetivos

Este programa destina-se a profissionais da área da escrita de guiões para Internet ou séries televisivas, para que possam adquirir as ferramentas necessárias para desenvolver-se neste campo específico, conhecendo as últimas tendências e aprofundar as questões que constituem a vanguarda desta área. Apenas com a preparação adequada, os guionistas serão capazes de plasmar aquilo que desejam em um suporte no formato de série.



“

o Curso de Especialização em Guião para séries de Televisão e Internet destina-se a profissionais, para que possam criar e adaptar guiões a um nível superior”



Objetivo geral

- ♦ Adquirir os conhecimentos necessários para escrever os diferentes tipos de guiões de séries de acordo com o formato final da produção, seja na televisão ou na Internet, tendo em conta a construção da personagem, e a história do meio audiovisual em particular desde as suas origens até à atualidade.



Desenvolva as suas competências para tornar-se um guionista de séries versátil que está na vanguarda das últimas tendências”



Objetivos específicos

Módulo 1. Construção do personagem

- ♦ Conhecer as perspetivas a partir das quais o personagem foi analisado, começando por Aristóteles, o formalismo russo, o estruturalismo, e aquelas que incidem no aspeto psicológico, e como tudo isso se relaciona com a narrativa e a profundidade de um personagem
- ♦ Elaborar a caracterização das personagens tendo em conta os temas, símbolos, universos narrativos, ações, interpretação da realidade, aparência física, e as etapas de construção dos personagens de Linda Seger
- ♦ Aprofundar a relação entre protagonista e antagonista, considerando as suas semelhanças, diferenças, vulnerabilidades, eventos externos, o clímax e a dupla autorrevelação
- ♦ Estudar o herói e as suas viagens através dos conceitos de anti-herói e de vítima
- ♦ Compreender como os tipos de conflitos de carácter são desenvolvidos através do estudo do enredo único ou múltiplo
- ♦ Examinar a psicologia das personagens através das diferenças entre o cinema e a literatura, e como é expressa através das emoções, pensamentos, diálogo, ações, e metáforas visuais ou sonoras
- ♦ Analisar a relação entre o diálogo e o personagem, explicando a finalidade do mesmo, e os matizes que pode assumir conforme as vozes que intervêm, os subtextos que contêm e se é ou não um diálogo explicativo
- ♦ Investigar o vínculo entre o personagem e a cena, sublinhando os precedentes e o papel que desempenham nesse sentido protagonistas e antagonistas, *Statu Quo*, desejo, motivações, estratégias, estado de espírito e as relações emocionais, sociais e espaciais
- ♦ Aprender a relevância do público como protagonista, dando a informação do personagem de forma estruturada e doseada, tendo em conta os parâmetros de suspense, surpresa, antecipações e pulsos
- ♦ Assimilar os conceitos expostos por Aristóteles em sua obra “A Poética”, compreendendo especialmente o sentido do mito e como mito e personagem se associam para criar de forma sólida um personagem mítico.



Módulo 2. História do cinema e da televisão

- ♦ Estudar as origens do cinema e os autores que marcaram o seu desenvolvimento inicial até à narração cinematográfica, bem como a sua evolução até tornar-se uma indústria, a irrupção do cinema sonoro, o estilo clássico, as novas perspectivas a partir dos anos 60 e a atualidade
- ♦ Analisar o cinema e a propaganda da Segunda Guerra Mundial e a forma como se desenvolveu a relação entre cinema e história e vice-versa, a partir de diferentes perspectivas
- ♦ Analisar a evolução histórica do género documental, desde as suas origens, passando pelas diferentes concepções, fundamentos estéticos e éticos, até às novas narrativas e ao boom vivido nas últimas décadas
- ♦ Classificar a produção de ficção televisiva e os seus diferentes géneros com base dos formatos norte-americanos e latino-americanos que influenciaram o resto do mundo
- ♦ Compreender o estado das narrativas no cinema atual e os seus elementos anacrónicos, intersectantes e gamificados

Módulo 3. Formatos de séries de TV e web

- ♦ Estudar os géneros televisivos, as fases da televisão, a evolução e características gerais da ficção televisiva em termos de formatos, serialidade e novas tendências
- ♦ Aprofundar o conceito das *Webseries*, a sua origem, particularidades, semelhanças e diferenças em relação à televisão, bem como as *Webseries* publicitárias e sua relação com o *Branded Content*
- ♦ Compreender a configuração da indústria audiovisual contemporânea, os projetos de baixo custo, a inovação e criatividade envolvidas, o conhecimento livre, as possibilidades da Internet, e os projetos transmedia
- ♦ Desenvolver um projeto audiovisual de baixo custo desde a produção até aos festivais passando pelo lançamento e divulgação
- ♦ Analisar e conhecer os diferentes tipos de séries audiovisuais em termos de enredo, personagens, indústria, recomendações e evolução. Em particular, procedimentos, dramas, seriados, sitcoms, a nova comédia e a animação

03

Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi concebida por uma equipa de profissionais na criação de guiões, tanto em formato de séries para televisão como para internet, conscientes da relevância da atualidade da formação para poderem aprofundar a área de conhecimento, de forma a criarem guiões de qualidade profissional utilizando as novas ferramentas disponíveis.



“

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

Módulo 1. Construção do personagem

- 1.1. Uma introdução do personagem
 - 1.1.1. Conceitos básicos
 - 1.1.1.1. Origem histórica
 - 1.1.1.2. Personagem e narratologia
 - 1.1.1.3. Concepções formalistas
 - 1.1.1.4. Concepções estruturalistas
 - 1.1.2. Psicologia do personagem
 - 1.1.2.1. Personagens planos
 - 1.1.2.2. Personagens esféricos
 - 1.1.2.3. Perfil do personagem
 - 1.1.2.4. Conflito
 - 1.1.2.5. Objetivo
 - 1.1.2.6. Motivação
 - 1.1.3. Ações
 - 1.1.3.1. Relação de causa e efeito
 - 1.1.3.2. Autorrevelação
 - 1.1.3.3. Novo equilíbrio
 - 1.1.4. Exemplo prático
- 1.2. Caraterização de personagens
 - 1.2.1. Personagens e trama
 - 1.2.1.1. Temas
 - 1.2.1.2. Símbolos
 - 1.2.1.3. Mundos
 - 1.2.1.4. Ações
 - 1.2.1.5. Interpretação do mundo do argumentista
 - 1.2.2. Caraterização do aspeto físico
 - 1.2.2.1. Personagem vs. persona
 - 1.2.2.2. Estereótipos



- 1.2.3. Primeiros passos na construção do personagem de acordo com Linda Seger
 - 1.2.3.1. Observação e experiência
 - 1.2.3.2. Físico
 - 1.2.3.3. Coerência
 - 1.2.3.4. Atitudes
 - 1.2.3.5. Individualizar
 - 1.2.3.6. Psicologia diversificada
 - 1.2.4. Exemplo prático
 - 1.3. Protagonista e antagonista
 - 1.3.1. Semelhanças
 - 1.3.2. Diferenças
 - 1.3.3. Vulnerabilidade
 - 1.3.4. Evento externo
 - 1.3.5. Clímax
 - 1.3.6. Dupla autorrevelação
 - 1.4. Herói e seus desvios
 - 1.4.1. Viagem do herói
 - 1.4.2. Anti-herói
 - 1.4.3. Vítima
 - 1.5. Conflitos do personagem
 - 1.5.1. Trama única
 - 1.5.2. Trama múltipla
 - 1.5.3. Tipos de conflitos
 - 1.6. Psicologia do personagem
 - 1.6.1. Diferenças entre cinema e literatura
 - 1.6.2. Emoções
 - 1.6.3. Pensamentos
 - 1.6.4. Diálogos e monólogos
 - 1.6.5. Ações
 - 1.6.6. Alegorias visuais e sonoras
 - 1.7. Diálogo e personagem
 - 1.7.1. O papel do diálogo
 - 1.7.2. Vozes
 - 1.7.3. Subtextos
 - 1.7.4. Diálogo explicativo
 - 1.8. Personagem e cena
 - 1.8.1. Precedentes
 - 1.8.2. Protagonista e antagonista
 - 1.8.2.1. Status quo
 - 1.8.2.2. Desejo
 - 1.8.2.3. Motivações
 - 1.8.2.4. Estratégias
 - 1.8.2.5. Estado de ânimo
 - 1.8.2.6. Relações
 - 1.8.2.6.1. Emocionais
 - 1.8.2.6.2. Sociais
 - 1.8.2.6.3. Espaço
 - 1.9. Personagens e informação
 - 1.9.1. Audiência protagonista
 - 1.9.2. Mundo história e mundo relato
 - 1.9.3. Suspense e surpresa
 - 1.9.4. Antecipações e pulsos
 - 1.10. O sucesso na forja de um personagem mítico
 - 1.10.1. Mito
 - 1.10.2. Sentido do mito
 - 1.10.3. A poética de Aristóteles
- Módulo 2. História do cinema e da televisão**
- 2.1. Origens do cinema
 - 2.1.1. Expôr
 - 2.1.1.1. Lumière, 1895
 - 2.1.1.2. Méliès

- 2.1.2. Relatar
 - 2.1.2.1. Alice Guy
 - 2.1.2.2. Edwin S. Porter
- 2.1.3. Compôr
 - 2.1.3.1. David W. Griffith
- 2.1.4. Da exposição do movimento ao relato narrativo
- 2.2. Indústria cinematográfica
 - 2.2.1. Irrupção do som
 - 2.2.2. Argumentistas e realizadores
 - 2.2.3. Mudo ou sonoro?
 - 2.2.3.1. 1929 a 1939
 - 2.2.4. Hollywood
 - 2.2.4.1. Estilo clássico de 1940 a 1960
 - 2.2.5. Anos 60
 - 2.2.5.1. Tradição
 - 2.2.5.2. Nova perspectiva
 - 2.2.6. Desde a década de 1980 até aos dias de hoje
 - 2.2.6.1. Consumo global
 - 2.2.6.2. Sétima arte
- 2.3. Cinema e propaganda durante a Segunda Guerra Mundial
 - 2.3.1. Propaganda nazi
 - 2.3.1.1. Leni Riefenstahl
 - 2.3.1.1.1. Estética do triunfo
 - 2.3.2. Propaganda norte-americana
 - 2.3.2.1. Propaganda didática do exército
 - 2.3.3. Cinema e História
 - 2.3.3.1. Cinema histórico
 - 2.3.3.1.1. Documentários
 - 2.3.3.1.2. Ficção
 - 2.3.3.2. História em televisão
 - 2.3.3.2.1. Imagens
 - 2.3.3.2.2. Palavras
- 2.4. Género documental
 - 2.4.1. Origem
 - 2.4.1.1. Documentário etnográfico
 - 2.4.1.1.1. Flaherty
 - 2.4.1.2. Documentário social
 - 2.4.1.2.1. Grierson
 - 2.4.1.2.2. Ivens
 - 2.4.1.3. Explorando o mundo
 - 2.4.1.3.1. Próximo
 - 2.4.1.3.2. Remoto
 - 2.4.1.4. Fundamentos
 - 2.4.1.4.1. Estéticos
 - 2.4.1.4.2. Éticos
- 2.5. Género documental II
 - 2.5.1. Cinema direto
 - 2.5.1.1. Inovação no caminho cinematográfico
 - 2.5.1.2. Narrando com a realidade
 - 2.5.1.2.1. Frederick Wiseman
 - 2.5.1.3. A ascensão do documentário
 - 2.5.1.3.1. Anos 70
 - 2.5.1.3.2. Novas estratégias narrativas
 - 2.5.1.3.2.1. Michael Moore
 - 2.5.1.3.3. Século XX
 - 2.5.1.3.4. Legado
 - 2.5.1.3.5. Avanço
- 2.6. Televisão
 - 2.6.1. Guião
 - 2.6.1.1. Televisivo
 - 2.6.1.2. Plataformas de vídeo em streaming
 - 2.6.1.3. Novelas visuais
 - 2.6.1.4. Fim da televisão tradicional
 - 2.6.1.5. Ascensão renovada da televisão
 - 2.6.1.5.1. América do Norte
 - 2.6.1.6. Séries no século XIX

- 2.7. Televisão II
 - 2.7.1. Ficção Americana
 - 2.7.1.1. Etapa fundacional
 - 2.7.1.1.1. Single Play
 - 2.7.1.1.2. Western
 - 2.7.1.1.3. Ação
 - 2.8. Televisão III
 - 2.8.1. Ficção Americana
 - 2.8.1.1. Evolução de géneros
 - 2.8.1.1.1. Policial
 - 2.8.1.1.2. Ficção científica
 - 2.8.1.1.3. Comédia
 - 2.8.1.1.4. Drama profissional
 - 2.9. Televisão IV
 - 2.9.1. Ficção Americana
 - 2.9.1.1. Evolução e ascensão
 - 2.9.1.1.1. Mini-séries
 - 2.9.1.1.2. Infantil e juvenil
 - 2.9.1.1.3. Animação adulta
 - 2.9.1.1.4. Soap operas
 - 2.9.2. Ficção Latino-Americana
 - 2.9.2.1. Predominância das novelas
 - 2.10. Narrativas no cinema contemporâneo
 - 2.10.1. Narrativas modulares
 - 2.10.1.1. Anacrónicas
 - 2.10.1.2. Entrecruzadas
 - 2.10.1.3. Gamificação
- 3.1. Géneros televisivos
 - 3.1.1. Fases da televisão
 - 3.1.2. Desenvolvimentos
 - 3.1.3. Características gerais da ficção televisiva
 - 3.1.3.1. Formatos
 - 3.1.3.1.1. Tipos
 - 3.1.3.2. Serialidade
 - 3.1.3.3. Tendências em formatos de ficção
 - 3.2. Webseries
 - 3.2.1. Conceito
 - 3.2.1.1. Génese
 - 3.2.1.2. Particularidades
 - 3.2.1.2.1. Semelhanças com a televisão
 - 3.2.1.2.2. Diferenças com a televisão
 - 3.2.2. Publicitárias
 - 3.2.3. Branded content
 - 3.3. Indústria audiovisual contemporânea
 - 3.3.1. Nova configuração
 - 3.3.2. Projetos de baixo custo
 - 3.3.2.1. Inovação e criatividade
 - 3.3.3. Conhecimento livre
 - 3.3.3.1. Licenças
 - 3.3.3.1.1. Creative Commons
 - 3.3.4. Internet
 - 3.3.4.1. Financiamento
 - 3.3.4.1.1. Crowdfunding e crowdlending
 - 3.3.5. Projetos transmedia
 - 3.3.5.1. Narrativas
 - 3.3.5.2. Novos formatos
 - 3.4. Criação de um projeto audiovisual de baixo custo
 - 3.4.1. Produção
 - 3.4.2. Lançamento e difusão
 - 3.4.2.1. Redes sociais
 - 3.4.2.2. Festivais

Módulo 3. Formatos de séries de TV e web

- 3.5. Procedimental
 - 3.5.1. Estrutura serial
 - 3.5.1.1. Tramas
 - 3.5.1.2. Personagens
 - 3.5.1.3. Indústrias
 - 3.5.1.4. Recomendações
- 3.6. Drama
 - 3.6.1. Estrutura serial
 - 3.6.1.1. Tramas
 - 3.6.1.2. Personagens
 - 3.6.1.3. Indústrias
 - 3.6.1.4. Recomendações
 - 3.6.1.5. Pluralidade
 - 3.6.1.5.1. Primeira idade de ouro
 - 3.6.1.5.2. Segunda idade de ouro
 - 3.6.1.5.3. Terceira idade de ouro
- 3.7. Seriais
 - 3.7.1. Estrutura serial
 - 3.7.1.1. Temáticas
 - 3.7.1.2. Tramas
 - 3.7.1.3. Personagens
 - 3.7.1.4. Indústrias
 - 3.7.1.5. Recomendações
- 3.8. Sitcom
 - 3.8.1. Estrutura serial
 - 3.8.1.1. Tramas
 - 3.8.1.2. Personagens
 - 3.8.1.3. Humor
 - 3.8.1.4. Indústrias
 - 3.8.1.5. Recomendações





- 3.9. A nova comédia
 - 3.9.1. Estrutura serial
 - 3.9.1.1. Temáticas
 - 3.9.1.2. Tramas
 - 3.9.1.3. Personagens
 - 3.9.1.4. Indústrias
 - 3.9.1.5. Saltos formais
 - 3.9.1.6. Recomendações
- 3.10. Animação
 - 3.10.1. Estrutura serial
 - 3.10.1.1. Singularidades
 - 3.10.1.2. Infantil
 - 3.10.1.3. Juvenil
 - 3.10.1.4. Adulta
 - 3.10.1.5. Anime

“ *Uma experiência única, fundamental e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional*”

04

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo (das quais poderá nunca participar)”.



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

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



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Testing & Retesting

Avaiamos e reavaiamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas. O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



05

Certificação

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



“

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

Este **Curso de Especialização em Guião para Séries de Televisão e Internet** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso de Especialização** 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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: Curso de Especialização em Guião para Séries de Televisão e Internet

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **18**



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



Curso de Especialização Guião para séries de Televisão e Internet

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 18 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização

Guião para Séries de Televisão
e Internet

