

Curso de Especialização

Guiões Transmídia





Curso de Especialização Guiões Transmídia

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 24 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/jornalismo-comunicacao/curso-especializacao/curso-especializacao-guioes-transmedia

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 14

04

Metodologia

pág. 22

05

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

O programa de Guiões Transmídia destina-se a consolidar os conhecimentos e as técnicas dos guionistas profissionais em projetos destinados a diferentes suportes multimédia, tais como séries de televisão e internet, jogos de vídeo, documentários, curtas-metragens, etc. Aproveite a oportunidade e torne-se um guionista profissional com bases sólidas através deste programa académico e da mais recente tecnologia educativa 100% online.





“

Este Curso de Especialização online em Guiões Transmédia permitir-lhe-á desenvolver todos os seus conhecimentos sobre a criação de personagens e histórias e traduzi-los para um meio audiovisual de forma profissional”

A fim de realizar a criação de qualquer tipo de guião é necessário adquirir uma série de competências que permitam pôr a ideia em prática e fazê-lo funcionar. Desde a ideia inicial e o seu processo histórico, até aos elementos jurídicos e legais envolvidos. A atualização nesta área é necessária, mesmo que a formação básica do guionista seja sólida ou que possua ampla experiência. Além disso, não só é suficiente conhecer os fundamentos dos processos que devem ser realizados para a criação do guião, mas também é importante incorporar a informação necessária para a sua pré-produção, produção e pós-produção, visualizando o processo como um todo de uma forma integral.

O programa centra-se, em grande medida, no aprofundamento de cada tipo de suporte que pode servir de apoio aos guiões produzidos e adaptados pelo guionista. A primeira parte baseia-se no documentário, nos seus diferentes estilos, formas e géneros em que pode ser adaptado. A secção seguinte está relacionada com o ambiente do guião e do guionista; trata do quadro jurídico e legislativo em que o autor do guião se situa: trata-se de um conteúdo e de uma informação muito importantes que os guionistas devem conhecer. As duas últimas secções tratam dos diferentes meios através dos quais um guião pode ser adaptado, concentrando-se em dois em particular: o guião das curtas-metragens e o guião dos jogos de vídeo.

Este programa é o mais completo e orientado para que os profissionais de escrita de guiões transmédia atinjam um nível superior de desempenho, com base nos fundamentos e nas últimas tendências no desenvolvimento da escrita de guiões audiovisuais em todos os seus formatos. Aproveite a oportunidade e faça esta formação num formato 100% online.

Este **Curso de Especialização em Guiões Transmédia** 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 diferentes meios
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações rigor e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Novos desenvolvimentos na criação de guiões em sintonia com as últimas tendências sociais e desenvolvimentos em diferentes formatos multimédia
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ Com especial ênfase nas metodologias de criação de guião de transmédia
- ♦ 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



Trabalhe com os melhores guionistas e profissionais do ensino neste Curso de Especialização com valor curricular de excelência”

“

Este programa é perfeito para elevar o seu nível de desempenho ao contar a história que quer contar”

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

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

O seu corpo docente inclui profissionais pertencentes ao mundo da produção de guiões em todos os meios e suportes existentes, que trazem a sua experiência profissional para esta formação, bem como especialistas reconhecidos pertencentes a empresas líderes e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, irá permitir que os profissionais tenham acesso a uma aprendizagem situada e contextual, isto é, um ambiente de simulação que proporcionará uma educação imersiva, programada para praticar em situações reais.

A conceção desta qualificação baseia-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do programa. Para tal, o profissional será assistido por um sistema inovador de vídeo interativo criado por especialistas reconhecidos no domínio da escrita de guiões de projetos transmédia e com uma vasta experiência pedagógica.



02 Objetivos

Este programa destina-se a profissionais da escrita, para que possam adquirir as ferramentas necessárias para o seu desenvolvimento neste domínio específico, conhecendo as últimas tendências e aprofundando as questões que constituem a vanguarda desta área. Só com uma preparação adequada é que os argumentistas poderão captar o que pretendem em todos os suportes possíveis.



“

O programa de Guiões Transmédia está orientado ao profissional, para que este possa levar a cabo a criação e adaptação de guiões a um nível superior”



Objetivo geral

- Adquirir os conhecimentos necessários para escrever os diferentes tipos de guiões de acordo com o formato da produção, tendo em conta os diferentes métodos existentes de adaptação a diferentes formatos audiovisuais, tais como documentários, jogos de vídeo, séries de televisão e Internet, etc.



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





Objetivos específicos

Módulo 1. O documentário

- Conhecer os conceitos básicos relacionados com os tipos de documentários, as suas diferenças com obras de ficção e a sua evolução histórica
- Analisar a transformação dos documentários e as suas hibridações na atualidade
- Estudar a linguagem documental e o seu desenvolvimento histórico
- Refletir sobre as estratégias narrativas dos documentários, tendo em conta o formato e conteúdo do guião e o tratamento visual e auditivo, bem como as escolhas e anotações do projeto
- Planear os tipos de estratégia de narração, de personagem, direção, presença explícita ou implícita, investigação, reconstruções, e discursos orais ou visuais
- Aprender a utilizar ferramentas de realização de documentários, tais como imagens, documentos audiovisuais, e sons
- Elaborar um guião documental, localizando o início, o meio e o desenlace, com a flexibilidade necessária, e introduzindo as entrevistas, até ao guião final.
- Sistematizar entrevistas para um documentário tendo em consideração documentos, narrativa, emoção, entrevistados e interação

Módulo 2. Introdução ao quadro jurídico e laboral dos argumentistas

- Compreender os conceitos de autoria, propriedade intelectual, propriedade industrial, contratação e cessão de direitos, contratos de produção audiovisual, licenciamento, etc., *Creative Commons*, e como se relacionam com o guião, com o guionista e à autoria da obra
- Organizar as etapas da criação audiovisual: pré-produção, briefing e argumento de venda, projetos transmédia e multiplataformas, e os elementos-chave de um *Pitching* sólido

- ♦ Examinar as fases na estrutura de comercialização de um filme: existência, persuasão, recordação, colocação, comercialização e representatividade
- ♦ Observar e analisar a importância dos festivais, mercados e prémios do setor audiovisual em diferentes partes do mundo
- ♦ Compreender os tipos de financiamento público, privado e de desenvolvimento audiovisual disponíveis para guionistas e produtores

Módulo 3. Guião na curta-metragem

- ♦ Refletir sobre o conceito de curta-metragem, a sua origem, evolução, tendências atuais, e o seu posicionamento na indústria audiovisual
- ♦ Descrever e produzir um guião literário a partir da ideia, sinopse, cabeçalho, descrição, diálogo e transição
- ♦ Desenvolver um guião técnico, compreendendo a sua função e os seus elementos: anotações, cenários, planos, sequências, movimentos de câmara, música, efeitos sonoros, nomes de personagens e cenários, e plano de planta
- ♦ Elabore um guião gráfico ou *Storyboard*, compreendendo a sua origem, função, características e elementos
- ♦ Criar um guião sonoro tendo em conta a sua finalidade, génese, características e elementos
- ♦ Examinar outros tipos de curtas-metragens sob a forma de videoclips, spots publicitários, e trailers
- ♦ Observar a existência de atuais spin-offs de curtas-metragens sob a forma de micro e nano-filmes
- ♦ Conhecer os diferentes tipos de festivais de curtas-metragens, a sua definição e prémios





Módulo 4. Guião nos videojogos

- ♦ Conhecer o conceito e a origem dos videojogos na indústria do entretenimento e na era da internet
- ♦ Examinar a evolução histórica dos videojogos na indústria audiovisual, a sua comercialização, liderança e corporações
- ♦ Estudar a estrutura narrativa dos videojogos, a sua teoria, intertextualidade, hipertexto e ludologia
- ♦ Analisar os diferentes tipos de géneros de videojogos, as suas origens e hibridação
- ♦ Aprender a desenvolver o mundo, as personagens e os objetivos dos videojogos
- ♦ Desenvolver e compreender as partes de um documento de conceção de videojogos
- ♦ Criar e construir um guião técnico aplicado às particularidades dos videojogos como um produto audiovisual
- ♦ Sistematizar e elaborar uma análise videolúdica tendo em conta a semiologia, a estética da comunicação, a ludologia, a análise de filmes e a psicologia

03

Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi concebida por uma equipa de profissionais na criação de guiões para diferentes meios de comunicação, conscientes da relevância da atualidade da formação para aprofundar a área do conhecimento, para produzir guiões de qualidade profissional utilizando as novas ferramentas disponíveis



“

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

Módulo 1. O documentário

- 1.1. Uma introdução ao gênero documental
 - 1.1.1. Conceitos básicos
 - 1.1.1.1. Documentário e ficção
 - 1.1.2. Desenvolvimento histórico do gênero documental
 - 1.1.2.2. Tipos de documentários
- 1.2. Transformação de documentários
 - 1.2.1. Tendências na atualidade
 - 1.2.2. Híbridações
 - 1.2.3. Exemplos
- 1.3. Transformação dos documentários II
 - 1.3.1. Linguagem documental
 - 1.3.1.1. Desenvolvimento histórico da linguagem documental
 - 1.3.2. Exemplos
- 1.4. Narrativas e documentários
 - 1.4.1. Estratégia narrativa
 - 1.4.2. Formato e conteúdo do guião documental
 - 1.4.3. Tratamento
 - 1.4.3.1. Visual
 - 1.4.3.2. Auditivo
 - 1.4.4. Escolhas e delimitações do projeto documental
- 1.5. Narrativas e documentários II
 - 1.5.1. Tipos de estratégias de narração
 - 1.5.1.1. Personagem e trama
 - 1.5.1.2. Direção
 - 1.5.1.2.1. Presença explícita ou implícita
 - 1.5.1.3. Investigação
 - 1.5.1.4. Reconstruções
 - 1.5.1.5. Discursos
 - 1.5.1.5.1. Oraís
 - 1.5.1.5.2. Visuais
 - 1.5.1.6. Outras estratégias narrativas



- 1.6. Ferramentas de criação de documentários
 - 1.6.1. Imagens
 - 1.6.1.1. Tipos
 - 1.6.1.2. Usos
 - 1.6.2. Documentos audiovisuais
 - 1.6.2.1. Tipos
 - 1.6.2.2. Usos
- 1.7. Ferramentas de criação de documentários II
 - 1.7.1. Sons
 - 1.7.1.1. Tipos
 - 1.7.1.2. Usos
- 1.8. Guião para um documentário
 - 1.8.1. Introdução ao guião documental
 - 1.8.2. Abordagem
 - 1.8.3. Nó ou desenvolvimento
 - 1.8.4. Desenlace ou final
- 1.9. Guião para um documentário II
 - 1.9.1. Única regra
 - 1.9.2. Entrevistas no guião
 - 1.9.3. Guião final
- 1.10. Entrevistas
 - 1.10.1. Documento
 - 1.10.2. Narrativa
 - 1.10.3. Emoção
 - 1.10.4. Pessoas entrevistas
 - 1.10.4.1. Tipos
 - 1.10.4.2. Interação
 - 1.10.5. Fecho

Módulo 2. Introdução ao quadro jurídico e laboral do guionista

- 2.1. Uma introdução à propriedade intelectual
 - 2.1.1. Guionista
 - 2.1.1.1. Propriedade intelectual
 - 2.1.1.2. Autoria
 - 2.1.2. Guião
 - 2.1.2.1. Propriedade intelectual
 - 2.1.2.2. Obra
- 2.2. Direitos de propriedade intelectual
 - 2.2.1. Direitos de autor
 - 2.2.1.1. Conteúdo
 - 2.2.1.2. Duração
 - 2.2.1.3. Ocupações nas obras audiovisuais
 - 2.2.1.4. Proteção
 - 2.2.1.5. Propriedade industrial
- 2.3. Contratação e transferência de direitos
 - 2.3.1. Regime geral
 - 2.3.1.1. Transferência de direitos autorais
 - 2.3.2. Contrato de edição
 - 2.3.3. Contratos de produção de obras audiovisuais
 - 2.3.4. Licenças
 - 2.3.4.1. Creative Commons
- 2.4. Primeiros passos para a criação audiovisual
 - 2.4.1. Pré-produção
 - 2.4.1.1. Argumentista e produção
 - 2.4.2. Relatório de vendas
 - 2.4.3. *Pitch* ou argumento de vendas
- 2.5. Introdução ao *pitching* em projetos transmedia e multiplataformas
 - 2.5.1. *Pitching*
 - 2.5.1.1. Tipos
 - 2.5.1.2. Outras pautas
 - 2.5.1.3. Estrutura
 - 2.5.1.4. Público

- 2.5.2. Projeto transmedia
 - 2.5.2.1. Composição
 - 2.5.2.2. Plataformas
 - 2.5.2.3. Ideias
 - 2.5.2.4. Apresentação
- 2.6. Introdução ao *pitching* em projetos transmedia e multiplataformas II
 - 2.6.1. Chaves para um bom *Pitching*
 - 2.6.1.1. Audiência
 - 2.6.1.2. Elementos visuais
 - 2.6.1.3. Organização
 - 2.6.1.4. *Feedback* ou retroalimentação
- 2.7. Fases na estrutura de comercialização de um filme
 - 2.7.1. Existência
 - 2.7.2. Persuasão
 - 2.7.3. Lembrete
 - 2.7.4. Colocação
 - 2.7.5. Comercialização
 - 2.7.6. Representatividade
- 2.8. Festivais, mercados e prêmios
 - 2.8.1. Festivais
 - 2.8.2. Mercados
 - 2.8.3. Prêmios
- 2.9. Festivais, mercados e prêmios II
 - 2.9.1. Europa
 - 2.9.2. América
 - 2.9.3. África
 - 2.9.4. Ásia
- 2.10. Financiamento audiovisual
 - 2.10.1. Fundos de desenvolvimento
 - 2.10.1.1. Guionista
 - 2.10.2. Fundos com financiamento público
 - 2.10.2.1. Produção
 - 2.10.3. Fundos com financiamento privado
 - 2.10.3.1. Produção

Módulo 3. Guião na curta-metragem

- 3.1. Uma introdução às curtas-metragens
 - 3.1.1. Conceito
 - 3.1.2. Origem
 - 3.1.3. Desenvolvimentos
- 3.2. A curta-metragem na indústria audiovisual
 - 3.2.1. Desenvolvimento histórico
 - 3.2.2. Tendências
- 3.3. Da ideia ao guião literário
 - 3.3.1. Ideia
 - 3.3.2. Sinopse
 - 3.3.3. Guião literário
 - 3.3.3.1. Headline
 - 3.3.3.2. Descrição
 - 3.3.3.3. Diálogo
 - 3.3.3.4. Transição
- 3.4. O guião técnico
 - 3.4.1. Anotações
 - 3.4.2. Cenário
 - 3.4.3. Plano numerado
 - 3.4.4. Sequência numerada
 - 3.4.5. Movimento de câmara
 - 3.4.6. Música
 - 3.4.7. Efeitos sonoros
 - 3.4.8. Nome do personagem
 - 3.4.9. Nome do cenário
 - 3.4.9.1. Interior/Exterior
 - 3.4.9.2. Dia/noite
 - 3.4.10. Plano de planta
- 3.5. Guião gráfico ou *storyboard*
 - 3.5.1. Origem
 - 3.5.2. Função

- 3.5.3. Características
 - 3.5.3.1. Imagens em sequência
 - 3.5.3.2. Textos
- 3.5.4. Elementos
 - 3.5.4.1. Planos
 - 3.5.4.2. Personagens
 - 3.5.4.3. Ação da tomada
 - 3.5.4.4. Duração da rotação
- 3.6. Guião sonoro
 - 3.6.1. Origem
 - 3.6.2. Função
 - 3.6.3. Características
- 3.7. Guião sonoro II
 - 3.7.1. Elementos
 - 3.7.1.1. Banda Sonora
 - 3.7.1.2. Som direto
 - 3.7.1.3. Diálogos
 - 3.7.1.4. Foley
 - 3.7.1.5. Efeitos
 - 3.7.1.6. Entornos
 - 3.7.1.7. Música
 - 3.7.1.8. Silêncio
- 3.8. Videoclips, spots publicitários e trailers
 - 3.8.1. Videoclips
 - 3.8.2. Spots publicitários
 - 3.8.3. Trailers
- 3.9. Da curta-metragem a micro e nano-metragens
 - 3.9.1. Curtas-metragens
 - 3.9.2. Micro-metragens
 - 3.9.3. Nano-metragens
- 3.10. Festivais
 - 3.10.1. Definição
 - 3.10.2. Tipos
 - 3.10.3. Prémios

Módulo 4. Guião nos videojogos

- 4.1. Uma introdução aos videojogos
 - 4.1.1. Conceito
 - 4.1.2. Origem
 - 4.1.3. Indústria do entretenimento
 - 4.1.4. Era da internet
- 4.2. Os videojogos na indústria audiovisual
 - 4.2.1. Evolução histórica
 - 4.2.2. Liderança
 - 4.2.2.1. Comercialização
 - 4.2.2.2. Corporações
- 4.3. Estrutura narrativa dos videojogos
 - 4.3.1. Teoria
 - 4.3.1.1. Literária
 - 4.3.1.2. Jogos de vídeo
 - 4.3.1.3. Narrativa de jogos de vídeo
 - 4.3.1.3.1. Personagens e jogadores
 - 4.3.1.3.2. Definida e indefinida
 - 4.3.2. Intertextualidade
 - 4.3.3. Hipertexto
 - 4.3.4. Ludologia
- 4.4. Géneros de videojogos
 - 4.4.1. Origens
 - 4.4.1.1. Tipos de acordo com Chris Crawford
 - 4.4.1.1.1. Habilidade e ação
 - 4.4.1.2. Estratégia e cognitivos
 - 4.4.2. Tipos na atualidade
 - 4.4.2.1. Ação
 - 4.4.2.2. Disparos
 - 4.4.2.3. Estratégia
 - 4.4.2.4. Simulação
 - 4.4.2.5. Desporto
 - 4.4.2.6. Corridas

- 4.4.2.7 Aventuras
- 4.4.2.8 Papel
- 4.4.2.9 Outros
 - 4.4.2.9.1. *Sandbox*
 - 4.4.2.9.2. Musical
 - 4.4.2.9.3. Puzzle
 - 4.4.2.9.4. *Party Games*
 - 4.4.2.9.5. Educação
- 4.4.3. Híbridação
- 4.5. Desenvolvimento de mundo, personagens e objetivos
 - 4.5.1. Mundo
 - 4.5.2. Personagens
 - 4.5.3. Objetivos
- 4.6. Documento de desenho
 - 4.6.1. *Game Design Document (GDD)*
 - 4.6.1.1. Núcleo
 - 4.6.1.2. Trama ou *Storyline*
 - 4.6.1.3. Descrição
 - 4.6.1.4. Tecnologia
 - 4.6.1.5. Modos de jogo
 - 4.6.1.6. Mecânica de jogo
 - 4.6.1.7. Opções
 - 4.6.1.8. Ambientes
 - 4.6.1.9. Items
- 4.7. O guião técnico
 - 4.7.1. Desde o guião literário até ao guião técnico
 - 4.7.2. Elementos do guião técnico
 - 4.7.2.1. Duração dos níveis
 - 4.7.2.2. Câmaras
 - 4.7.2.3. *Storyboard*
 - 4.7.2.4. Descrição de cada item





- 4.7.2.4.1. Visualização
- 4.7.2.4.2. Diagramação
- 4.7.2.5. Comandos
- 4.7.2.6. Definição de objetivos por níveis
- 4.7.2.7. Documento de desenho
- 4.8. Análise videolúdico
 - 4.8.1. Semiologia
 - 4.8.2. Estética da comunicação
 - 4.8.3. Ludologia
 - 4.8.4. Análise fílmico
 - 4.8.5. Psicologia
 - 4.8.6. Exemplo prático

“

*Uma experiência de aprendizagem 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”

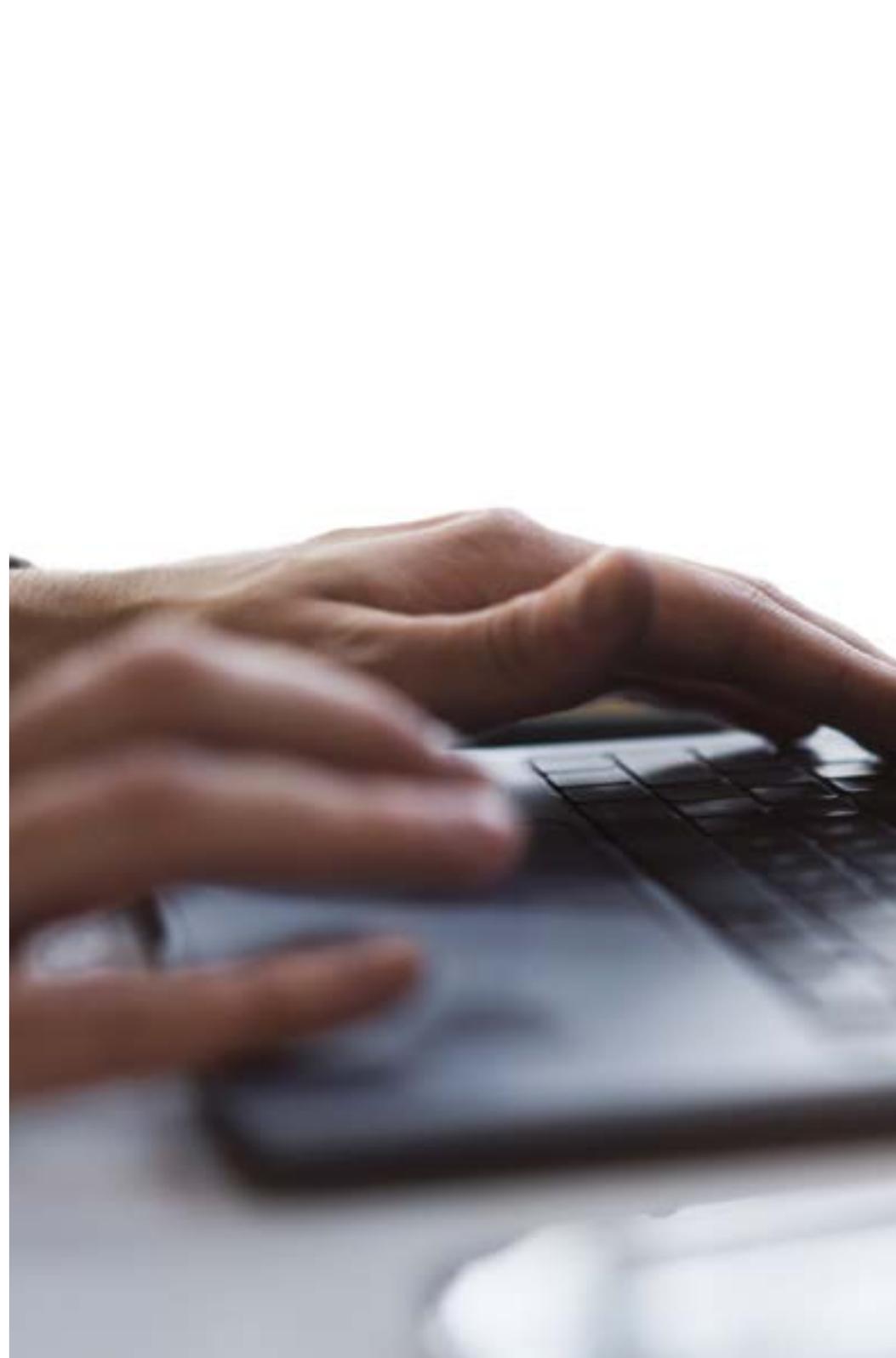
O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

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 Curso de Especialização 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 Guiões Transmídia** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, 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 Guiões Transmídia

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

ECTS: **24**



*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.

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

tech universidade
tecnológica

Curso de Especialização Guiões Transmídia

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 24 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização

Guiões Transmídia