

Curso de Especialização

Guião de Cinema e Curtas-Metragens





Curso de Especialização Guião de Cinema e Curtas-Metragens

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

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/jornalismo-comunicacao/curso-especializacao/curso-especializacao-guiao-cinema-curtas-metragens

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 14

04

Metodologia de estudo

pág. 22

05

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

O programa em Guião de Cinema e Curtas-Metragens tem como objetivo consolidar os conhecimentos e as técnicas dos guionistas profissionais em projetos de cinema tradicionais e curtas-metragens. Aproveite a oportunidade e torne-se um guionista profissional com uma base sólida através deste programa académico e da mais recente tecnologia educativa 100% online.





“

Este programa em Guião de Cinema e Curtas-Metragens permitir-lhe-á desenvolver todos os seus conhecimentos sobre a criação de personagens e histórias e traduzi-las em meios audiovisuais de forma profissional”

Para realizar a criação de qualquer tipo de guião, seja para o cinema tradicional ou para curtas-metragens, é necessário adquirir uma série de competências que permitam pôr a ideia em prática e faça-a 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 tenha ampla experiência no mundo do cinema e do curta-metragem. 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 de estudos aborda, na primeira parte, as fases anteriores à criação do guião propriamente dito: as personagens, sua evolução e as diferentes técnicas disponíveis para a sua criação e desenvolvimento. Passamos então à segunda parte, que aborda a criação da trama, as suas diferentes fases e subfases, tipos e subtipos. A terceira parte é claramente diferenciada porque aprofunda o ambiente e contexto do guião de cinema e de curta-metragem; nesta fase, é explorado o quadro jurídico e legislativo do próprio guionista, elementos indispensáveis no conhecimento do guionista. Finalmente, nesta quarta parte, entra diretamente no guião de curta-metragem, sublinhando as suas diferenças em relação ao guião de filme genérico e focando todos os aspetos de conteúdo e forma que o determinam.

Este programa é o programa mais completo e orientado para que os profissionais de escrita de guiões alcancem um nível superior de desempenho, com base nos fundamentos e as últimas tendências no desenvolvimento do guião audiovisual em todos os formatos. Aproveite a oportunidade e faça esta formação num formato 100% online.

Este **Curso de Especialização em Guião de Cinema e Curtas-Metragens** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ Desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em guião de cinema e curtas-metragens
- ♦ 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
- ♦ Novidades sobre a criação de personagens e histórias, tendo em conta as últimas tendências sociais e a evolução nos formatos multimédia
- ♦ Conta com exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ Com especial ênfase nas metodologias de criação de guião de cinema
- ♦ Sistema de aprendizagem interativo baseado em algoritmos para a tomada de decisão sobre as situações apresentadas na criação de guiões
- ♦ Complementado por aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre temas controversos e atividades de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Este programa permitir-lhe-á desenvolver as suas competências e tornar-se um guionista de cinema profissional"

“

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

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.

Graças ao seu conteúdo multimédia desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará uma aprendizagem imersiva programada para se capacitar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o estudante deve tentar resolver as diferentes situações da prática profissional que surgem ao longo do período letivo. Para tal, o profissional será assistido por um sistema inovador de vídeo interativo criado por especialistas reconhecidos na área do Guião de Cinema e Curtas-Metragens com uma vasta experiência pedagógica.

Não perca a oportunidade de aumentar a sua competência na criação de guiões de cinema e curtas-metragens em diferentes formatos.

Aprenda sobre as últimas tendências no setor do entretenimento e atualize os seus conhecimentos na escrita de guiões de cinema.



02

Objetivos

Este programa destina-se a profissionais da escrita de guiões de cinema e de curtas-metragens, para que adquiram as ferramentas necessárias para desenvolver-se neste campo específico, conhecendo as últimas tendências e aprofundando as questões que constituem a vanguarda desta área. Só com uma preparação adequada é que os guionistas conseguem captar o que pretendem num meio audiovisual.



“

O programa em Guião de Cinema e Curtas-Metragens destina-se a profissionais, para que possam 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 final da produção cinematográfica, tendo em conta a construção da personagem, o trama, o enquadramento legal, formato final da produção cinematográfica, tendo em conta a construção da personagem, o enredo, o enquadramento legal, o formato e as diferentes tendências que prevalecem atualmente no mundo do cinema e das curtas-metragens





Objetivos específicos

Módulo 1. Construção do personagem

- ◆ Conhecer as perspectivas 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 são desenvolvidos os tipos de conflitos dos personagens através do estudo da trama simples e múltipla
- ◆ Examinar a psicologia dos personagens através das diferenças entre cinema e a literatura, e a forma como é expressa através de emoções, pensamentos, diálogos, ações e metáforas visuais ou sonoras
- ◆ Analisar a relação entre diálogo e personagem, explicando o objetivo do diálogo e as tonalidades que este pode assumir em função das vozes envolvidas, dos subtextos que contém e do fato de se tratar ou não de 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 espectador como protagonista, fornecendo as informações sobre o personagem de maneira estruturada e dosada, considerando os parâmetros de suspense, surpresa, antecipações e ritmos
- ♦ 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. Criação da trama

- ♦ Estudar os conceitos básicos da criação da trama: ideia, sinopse, tratamento, esboço da trama e guião
- ♦ Analisar a origem e a estrutura do guião tendo em conta a ideia controladora, a premissa, o ponto de viragem, o clímax e a ação moralizadora
- ♦ Elabore a trama através de fundamentos narrativos, informação, arquétipo e síntese
- ♦ Listar e sistematizar os elementos da trama em termos de coerência, plausibilidade, géneros, personagens, tom, arco dramático, tramas e tratamento
- ♦ Estreitar o enredo televisivo de acordo com as necessidades e restrições da produção em massa
- ♦ Refletir sobre os paradigmas ou correntes do cinema, europeus, americanos e de outras partes do mundo
- ♦ Organizar o tempo na narrativa por meio de alteração, desordem e fragmentação, fazendo uso de recursos de linguagem audiovisual
- ♦ Projetar o diálogo juntamente com a ação na trama de acordo com o espaço, descrição, ritmo e detalhes
- ♦ Estudar e criar guiões técnicos, gráficos e sonoros, tendo em conta seus elementos e o formato mais apropriado
- ♦ Conhecer e gerir programas de escrita de guião de software gratuito e privado para melhorar a produtividade e facilitar a criação com as ferramentas disponíveis





Módulo 3. Introdução ao quadro jurídico e laboral dos guionistas

- ♦ 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 4. Guião na curta-metragem

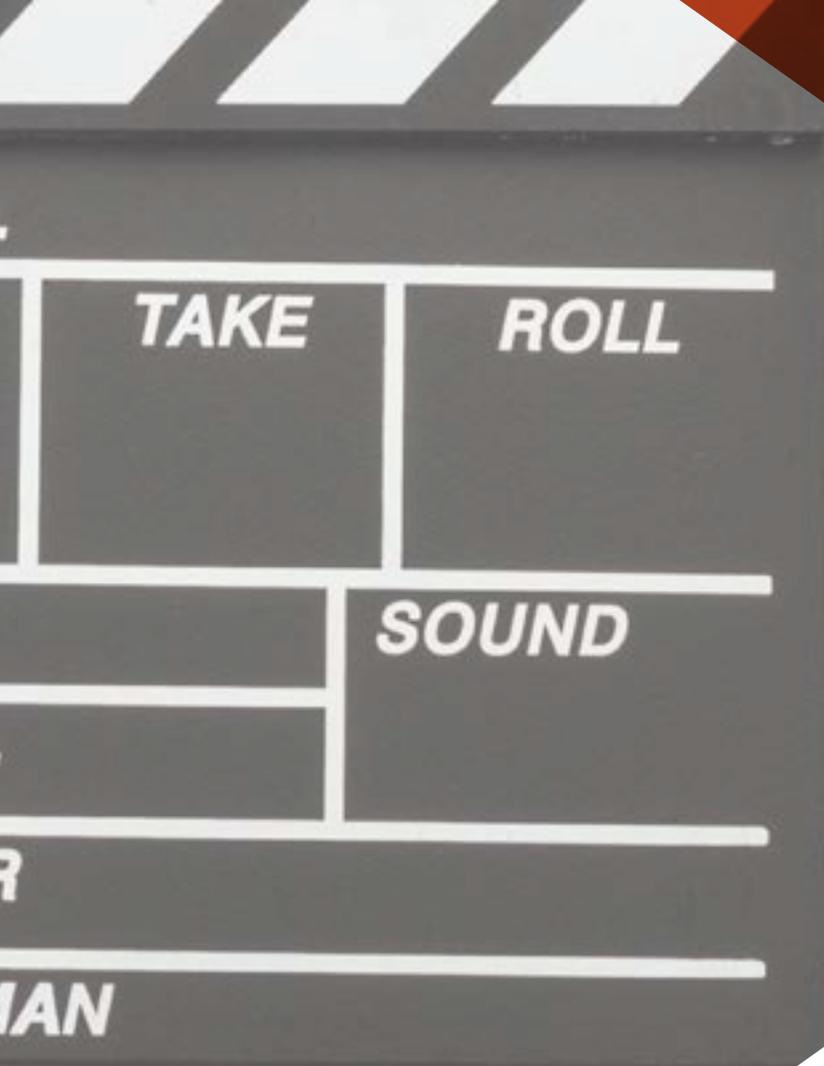
- ♦ Refletir sobre o conceito de curta-metragem, a sua origem, evolução, tendências atuais, e o seu posicionamento na indústria audiovisual
- ♦ Descrever e produzir um guião literário a partir da ideia, sinopse, cabeçalho, descrição, diálogo e transição
- ♦ Desenvolver um guião técnico, compreendendo 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-metragens
- ♦ Conhecer os diferentes tipos de festivais de curtas-metragens, a sua definição e prémios

03

Estrutura e conteúdo

A estrutura dos conteúdos foi concebida por uma equipa de profissionais na criação de guiões para longas e curtas-metragens, conscientes da relevância da atualidade da formação, de forma a aprofundar a área de conhecimento para produzir guiões de qualidade profissional utilizando as novas ferramentas disponíveis





“

Este Curso de Especialização em Guião de Cinema e Curtas-Metragens 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. Caracterização dos 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. Caracterização do aspecto físico
 - 1.2.2.1. Personagem vs. Pessoa
 - 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. *Statu 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. Criação da trama

- 2.1. Uma introdução ao guião
 - 2.1.1. Conceitos básicos
 - 2.1.1.1. Ideia
 - 2.1.1.2. Sinopse
 - 2.1.1.3. Trama
 - 2.1.1.4. Tratamento
 - 2.1.1.5. Programa
 - 2.1.1.6. Guião

- 2.2. Origem e estrutura do guião
 - 2.2.1. Ideia controladora
 - 2.2.2. Contra-ideia
 - 2.2.3. Pressuposto
 - 2.2.4. Ponto pivot
 - 2.2.5. Clímax
 - 2.2.6. Acção moralizante
- 2.3. Criar a trama
 - 2.3.1. Fundamentos narrativos
 - 2.3.1.1. Trigger
 - 2.3.1.2. Conflito
 - 2.3.1.3. Nó
 - 2.3.1.4. Resolução
 - 2.3.2. Trama e informação
 - 2.3.3. Trama arquetípica
 - 2.3.4. Síntese
- 2.4. Elementos da trama
 - 2.4.1. Coerência
 - 2.4.1.1. Interna
 - 2.4.1.2. Externa
 - 2.4.2. Probabilidade
 - 2.4.3. Géneros e sub-géneros
 - 2.4.4. Personagens
 - 2.4.5. Tom
 - 2.4.6. Arco dramático
 - 2.4.7. Tramas, subtramas e conclusão
 - 2.4.8. Tratamento
- 2.5. Delimitações da trama televisiva
 - 2.5.1. Guião de cinema vs. Guião de televisão
 - 2.5.2. Necessidades
 - 2.5.3. Tipos de escrita
 - 2.5.3. Limitações de produção
 - 2.5.4. Programa
- 2.6. Dois paradigmas: Estados Unidos e Europa
 - 2.6.1. Correntes dos Estados Unidos
 - 2.6.1.1. Clássica
 - 2.6.1.2. Moderna
 - 2.6.2. Correntes europeias
 - 2.6.2.1. Neorrealismo
 - 2.6.2.2. Nova vaga
 - 2.6.2.3. Dogma
 - 2.6.3. Outras correntes
- 2.7. O tiempo do relato
 - 2.7.1. Alteração
 - 2.7.1.2. Desordem
 - 2.7.1.3. Fragmentação
 - 2.7.1.4. Recursos
 - 2.7.2. Narração, perturbação e trama
- 2.8. Diálogos e ação
 - 2.8.1. Manifestação da trama
 - 2.8.1.1. Espaços
 - 2.8.1.2. Diálogos
 - 2.8.1.3. Subtexto
 - 2.8.1.4. Elementos a evitar
 - 2.8.1.5. Eixo de ação
 - 2.8.1.6. Delimitação da cena
 - 2.8.1.7. Descrição da ação
 - 2.8.1.8. Ritmo e detalhes
- 2.9. Guião técnico, storyboard e guião sonoro
 - 2.9.1. O guião técnico
 - 2.9.1.1. Elementos
 - 2.9.1.2. Formatação
 - 2.9.1.3. Programa
 - 2.9.2. Storyboard
 - 2.9.2.1. Elementos
 - 2.9.2.2. Formatação

- 2.9.3. Guião sonoro
 - 2.9.3.1. Elementos
 - 2.9.3.2. Formatação
- 2.10. Programas de escrita de guião
 - 2.10.1. Características
 - 2.10.1.2. Formatos
 - 2.10.1.3. Step outline
 - 2.10.1.4. Cartões
 - 2.10.1.5. Trabalho colaborativo
 - 2.10.1.6. Produtividades
 - 2.10.1.7. Importar e exportar
 - 2.10.1.8. Online ou aplicações de desktop
 - 2.10.1.9. Listas e relatórios
 - 2.10.1.10. Interação com outros programas
 - 2.10.2. Exemplos de programas
 - 2.10.2.1. Software livre
 - 2.10.2.2. Software próprio

Módulo 3. Introdução ao quadro jurídico e laboral dos argumentistas

- 3.1. Uma introdução à propriedade intelectual
 - 3.1.1. Guionista
 - 3.1.1.1. Propriedade intelectual
 - 3.1.1.2. Autoria
 - 3.1.2. Guião
 - 3.1.2.1. Propriedade intelectual
 - 3.1.2.2. Obra
- 3.2. Direitos de propriedade intelectual
 - 3.2.1. Direitos de autor
 - 3.2.1.1. Conteúdo
 - 3.2.1.2. Duração
 - 3.2.1.3. Ocupações nas obras audiovisuais
 - 3.2.1.4. Proteção
 - 3.2.1.5. Propriedade industrial
- 3.3. Contratação e transferência de direitos
 - 3.3.1. Regime geral
 - 3.3.1.1. Transferência de direitos autorais
 - 3.3.2. Contrato de edição
 - 3.3.3. Contratos de produção de obras audiovisuais
 - 3.3.4. Licenças
 - 3.3.4.1. *Creative Commons*
- 3.4. Primeiros passos para a criação audiovisual
 - 3.4.1. Pré-produção
 - 3.4.1.1. Guionista e produção
 - 3.4.2. Relatório de vendas
 - 3.4.3. *Pitch* ou argumento de vendas
- 3.5. Introdução ao pitching em projetos transmedia e multiplataformas
 - 3.5.1. *Pitching*
 - 3.5.1.1. Tipos
 - 3.5.1.2. Outras pautas
 - 3.5.1.3. Estrutura
 - 3.5.1.4. Público
 - 3.5.2. Projeto transmedia
 - 3.5.2.1. Composição
 - 3.5.2.2. Plataformas
 - 3.5.2.3. Ideias
 - 3.5.2.4. Apresentação
- 3.6. Introdução ao *pitching* em projetos transmedia e multiplataformas II
 - 3.6.1. Chaves para um bom *Pitching*
 - 3.6.1.1. Audiência
 - 3.6.1.2. Elementos visuais
 - 3.6.1.3. Organização
 - 3.6.1.4. *Feedback* ou retroalimentação
- 3.7. Fases na estrutura de comercialização de um filme
 - 3.7.1. Existência
 - 3.7.2. Persuasão
 - 3.7.3. Lembrete

- 3.7.4. Colocação
- 3.7.5. Comercialização
- 3.7.6. Representatividade
- 3.8. Festivais, mercados e prêmios
 - 3.8.1. Festivais
 - 3.8.2. Mercados
 - 3.8.3. Prêmios
- 3.9. Festivais, mercados e prêmios II
 - 3.9.1. Europa
 - 3.9.2. América
 - 3.9.3. África
 - 3.9.4. Ásia
- 3.10. Financiamento audiovisual
 - 3.10.1. Fundos de desenvolvimento
 - 3.10.1.1. Guionista
 - 3.10.2. Fundos com financiamento público
 - 3.10.2.1. Produção
 - 3.10.3. Fundos com financiamento privado
 - 3.10.3.1. Produção

Módulo 4. Guião na curta-metragem

- 4.1. Uma introdução às curtas-metragens
 - 4.1.1. Conceito
 - 4.1.2. Origem
 - 4.1.3. Desenvolvimentos
- 4.2. A curta-metragem na indústria audiovisual
 - 4.2.1. Desenvolvimento histórico
 - 4.2.2. Tendências
- 4.3. Da ideia ao Guião literário
 - 4.3.1. Ideia
 - 4.3.2. Sinopse
 - 4.3.3. Guião literário



- 4.3.3.1 Título
 - 4.3.3.2. Descrição
 - 4.3.3.3. Diálogo
 - 4.3.3.4. Transição
- 4.4. O guião técnico
 - 4.4.1. Anotações
 - 4.4.2. Cenário
 - 4.4.3. Plano numerado
 - 4.4.4. Sequência numerada
 - 4.4.5. Movimento de câmara
 - 4.4.6. Música
 - 4.4.7. Efeitos sonoros
 - 4.4.8. Nome do personagem
 - 4.4.9. Nome do cenário
 - 4.4.9.1. Interior/Exterior
 - 4.4.9.2. Dia/noite
 - 4.4.10. Plano de planta
- 4.5. Guião gráfico ou *storyboard*
 - 4.5.1. Origem
 - 4.5.2. Função
 - 4.5.3. Características
 - 4.5.3.1. Imagens em sequência
 - 4.5.3.2. Textos
 - 4.5.4. Elementos
 - 4.5.4.1. Planos
 - 4.5.4.2. Personagens
 - 4.5.4.3. Ação da tomada
 - 4.5.4.4. Duração da rotação
- 4.6. Guião sonoro
 - 4.5.1. Origem
 - 4.5.2. Função
 - 4.5.3. Características
- 4.7. Guião sonoro II
 - 4.7.1. Elementos
 - 4.7.1.2. Banda Sonora
 - 4.7.1.3. Som direto
 - 4.7.1.4. Diálogos
 - 4.7.1.5. Foley
 - 4.7.1.6. Efeitos
 - 4.7.1.7. Ambientes
 - 4.7.1.8. Música
 - 4.7.1.9. Silêncio
- 4.8. Videoclips, spots publicitários e trailers
 - 4.8.1. Videoclips
 - 4.8.2. Spots publicitários
 - 4.8.3. Trailers
- 4.9. Da curta-metragem a micro e nano-metragens
 - 4.9.1. Curtas-metragens
 - 4.9.2. Micro-metragens
 - 4.9.3. Nano-metragens
- 4.10. Festivais
 - 4.10.1. Definição
 - 4.10.2. Tipos
 - 4.10.3. Prémios

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

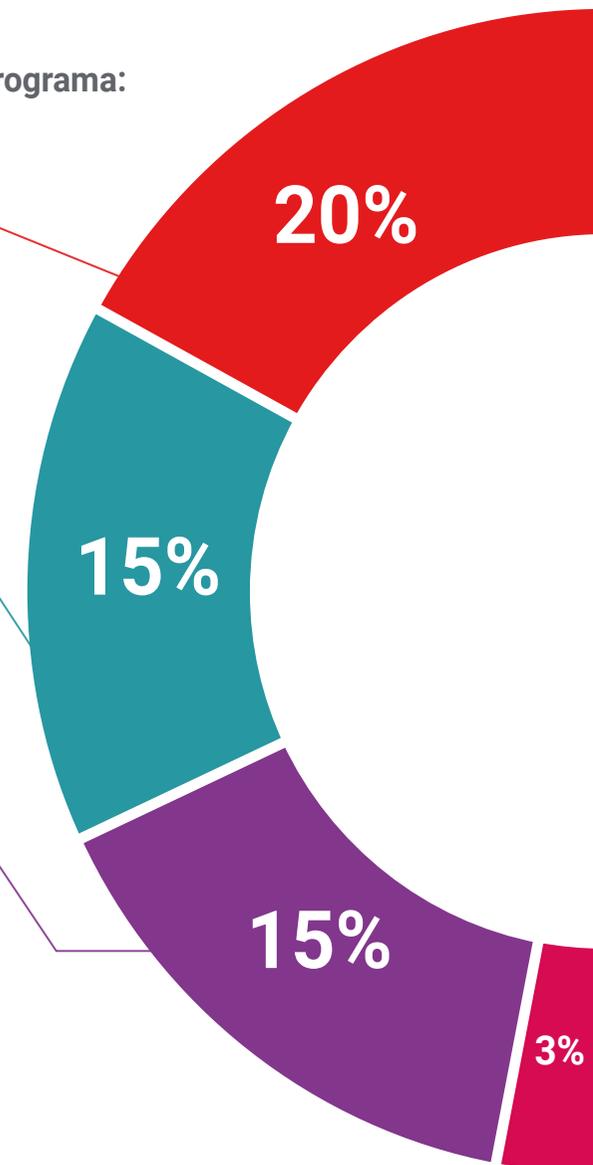
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pilulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

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

Availamos e reavaliamos 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 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 Especialização em Guião de Cinema e Curtas-Metragens** 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 Especialização em Guião de Cinema e Curtas-Metragens**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

Acreditação: **24 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 de Especialização Guião de Cinema e Curtas-Metragens

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

Curso de Especialização

Guião de Cinema e Curtas-Metragens

