

Curso de Especialização

Nova Produção Transmedia





Curso de Especialização Nova Produção Transmedia

- » Modalidade: online
- » Duração: 3 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

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

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

As produções multimídia tiveram de se adaptar aos novos tempos para oferecer aos utilizadores conteúdos mais personalizados, adaptados às suas necessidades e que proporcionem uma experiência única. Neste sentido, as agências de comunicação e publicidade necessitam de profissionais especializados na área capazes de criar conteúdos para diferentes suportes de forma integrada e estratégica. Com este Curso de Especialização, o aluno adquirirá as competências necessárias para realizar este trabalho atingindo um nível de conhecimento superior que lhe permitirá tornar-se numa das principais referências do setor.





“

A produção transmedia chegou para revolucionar o setor da comunicação. É por isso que estamos à procura de profissionais como você: mais criativos e adaptados à utilização das novas tecnologias"

As novas tecnologias alteraram a forma como as pessoas comunicam, mas, acima de tudo, facilitaram o acesso à informação e às produções audiovisuais. Atualmente, o espectador é um consumidor mais exigente que sabe o que quer e quando o quer. Consequentemente, estão a utilizar cada vez mais plataformas que lhes permitem autogerir este consumo.

Neste sentido, as novas produções transmedia ganharam grande relevância. Graças a elas, os utilizadores já não são meros espectadores, mas fazem uma verdadeira procura pelos produtos que desejam e complementam, por exemplo, a visualização de uma série com outros tipos de conteúdos relacionados, como a participação em comunidades virtuais, a leitura de blogues relacionados ou mesmo a audição de podcasts sobre o tema. Neste novo paradigma da comunicação, o consumo de videojogos desempenha um papel importante. Os fãs deste tipo de entretenimento não querem apenas sentar-se em frente a um computador ou televisão e jogar estes jogos, procuram uma atmosfera completa que os torne parte da história. É por isso que as atividades de cosplay, a criação de comunidades digitais, o consumo de música ou outros subprodutos são tão importantes, pois criam uma atmosfera real em que os jogadores se sentem verdadeiros protagonistas.

Neste Curso de Especialização em Nova Produção Transmedia, os alunos terão acesso a conhecimentos especializados sobre o tema que lhes permitirão manter-se atualizados sobre as questões mais recentes neste contexto. Assim, em apenas alguns meses, poderá tornar-se num criador de conteúdos transmedia de qualidade, o que será fundamental para o seu desenvolvimento profissional. E tudo isto graças a uma capacitação totalmente online que lhe dá a possibilidade de escolher o horário e o local de estudo que mais lhe convém, tendo em conta as suas necessidades e interesses.

Este **Curso de Especialização em Nova Produção Transmedia** 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 Comunicação
- ♦ Os seus conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ♦ As novidades em matéria de Nova Produção Transmedia
- ♦ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ A sua ênfase especial nas metodologias inovadoras em produções transmedia
- ♦ O sistema de aprendizagem interativo baseado em algoritmos para a tomada de decisões sobre as situações propostas
- ♦ As lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



As novas tecnologias alteraram a forma como consumimos produtos audiovisuais, dando mais poder ao utilizador para personalizar este processo"

“

O presente e o futuro da comunicação passam pela comunicação transmedia. A sua especialização neste campo será essencial para dar o impulso de que a sua carreira necessita”

O corpo docente do Curso de Especialização inclui profissionais do setor da Comunicação que contribuem com a experiência do seu trabalho, bem como especialistas reconhecidos de empresas de referência e universidades de prestígio.

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

A estrutura deste Curso de Especialização centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

As novas produções transmedia estão a ter um enorme impacto nas audiências, aumentando-as por todo o mundo.

Ao matricular-se neste Curso de Especialização, terá acesso a uma grande quantidade de conteúdos práticos que serão essenciais para consolidar os seus conhecimentos na matéria.



02 Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Especialização em Nova Produção Transmedia é oferecer aos alunos conhecimentos especializados na área para que possam adaptar-se aos novos tempos e oferecer um produto mais especializado que acrescente valor à experiência do utilizador e o transforme num fiel seguidor da marca. Assim, concluindo o Curso de Especialização, o aluno poderá aceder a empregos mais criativos e de maior responsabilidade.





“

Se quiser tornar-se num especialista em comunicação transmedia, este Curso de Especialização dar-lhe-á as chaves para o conseguir”



Objetivos gerais

- ♦ Conhecer conceptualmente a área da *Transmedia Storytelling* e compreender a sua relevância em diferentes áreas profissionais (publicidade, marketing, jornalismo, entretenimento)
- ♦ Adquirir os fundamentos da criação transmedia desde o storytelling à produção, passando pela dinamização em comunidades sociais e pela monetização
- ♦ Aprofundar conhecimentos sobre os desenvolvimentos mais recentes da *Transmedia Storytelling* em domínios tecnológicos como a realidade virtual ou os videojogos.

“

A produção transmedia aplicada à indústria dos videojogos oferece uma experiência mais enriquecedora para os jogadores”





Objetivos específicos

Módulo 1. Produção de conteúdos transmedia

- ♦ Aprofundar a metodologia prática na construção de conteúdos transmedia desde a fase de investigação e documentação até às plataformas e mecânicas participativas

Módulo 2. Franquias transmedia

- ♦ Dominar os fundamentos dos modelos de negócio transmedia
- ♦ Compreender as tipologias, as formas de monetização e os pormenores da gestão empresarial transmedia

Módulo 3. *Transmedia Storytelling* na indústria dos videojogos

- ♦ Aprofundar conhecimentos sobre a relação entre a *Transmedia Storytelling* e a indústria dos videojogos
- ♦ Compreender o papel dos videojogos como pioneiro da experiência do utilizador no universo transmedia

MARS
FRONT™

03

Direção do curso

A TECH Universidade Tecnológica selecionou os melhores especialistas em comunicação transmedia para o desenvolvimento deste Curso de Especialização de modo a poderem selecionar os conteúdos mais relevantes que tragam valor acrescentado aos alunos. São profissionais com vasta experiência no setor que compreendem a importância de se adaptarem aos novos tempos para oferecerem produtos multimédia de maior interesse para o público.





“

Os maiores especialistas em produções transmedia vão ensinar-lhe os meandros do setor para que se torne num especialista na matéria”

Diretora Convidada Internacional

O nome de Magda Romanska é inconfundível no campo das Artes Cênicas e dos Meios de Comunicação Social a uma escala internacional. A par de outros projetos, esta especialista foi Investigadora Principal do metaLAB da Universidade de Harvard e preside ao Seminário de Artes Transmídia do reconhecido Mahindra Humanities Center. Desenvolveu também numerosos estudos ligados a instituições como o Centro de Estudos Europeus e o Centro Davis de Estudos Russos e Eurasiáticos.

As suas linhas de trabalho centram-se na interseção da arte, das humanidades, da tecnologia e da narrativa transmídia. Este quadro abrangente inclui também a dramaturgia multiplataforma e metaverso, e a interação entre humanos e Inteligência Artificial na performance. A partir dos seus estudos aprofundados nestes domínios, criou a Drametrics, uma análise quantitativa e computacional de textos dramáticos.

É também fundadora, diretora-geral e editora-chefe do TheTheatreTimes.com, o maior portal digital de teatro do mundo. Lançou também o Performap.org, um mapa digital interativo de festivais de teatro, financiado pelo Laboratório de Humanidades Digitais de Yale e por uma bolsa de inovação da LMDA. Foi também responsável pelo desenvolvimento do International Online Theatre Festival (IOTF), um festival anual de teatro em **streaming** a nível mundial, que até à data atingiu mais de um milhão de participantes. Além disso, esta iniciativa foi galardoada com o Segundo Prémio Internacional Cultura Online para “Melhor Projeto Online”, escolhido entre 452 outras propostas de 20 países.

A Sra. Romanska foi também galardoada com as bolsas MacDowell, Apothetae e Lark Theatre Playwriting Fellowships da Fundação Time Warner. Recebeu também o PAHA Creative Award e o Elliott Hayes Award para Excelência em Dramaturgia. Recebeu também prémios da Associação Americana de Investigação Teatral e da Associação de Estudos Polacos.



Sra. Romanska, Magda

- Investigadora Principal no metaLAB de Harvard, Boston, EUA
- Diretora Executiva e Editora-Chefe do TheTheatreTimes.com
- Investigadora Associada no Centro Minda de Estudos Europeus, Gunzburg, Alemanha
- Investigadora Associada no Centro Davis de Estudos Russos e Eurasiáticos
- Professora Catedrática de Artes Cénicas no Emerson College
- Professora Catedrática Associada do Centro Berkman para a Internet e a Sociedade
- Doutoramento em Teatro, Cinema e Dança pela Universidade de Cornell
- Mestrado em Pensamento Moderno e Literatura pela Universidade de Stanford
- Licenciada pela Yale School of Drama e pelo Departamento de Literatura Comparada
- Presidente do Seminário de Artes Transmedia do Mahindra Humanities Center
- Membro de: Conselho Consultivo do Digital Theatre+

“

Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Doutor Javier Regueira

- VP e cofundador da Asociación Española de Branded Content
- Diretor-geral da Agência Especializada em Branded Content ZOND (parte do MIO Group)
- Professor na Universidade Pontificia Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- Antigo Diretor de Marketing na BDF Nivea e na Imperial Tobacco
- Autor, blogger e orador na TEDx
- Doutoramento em Branded Content
- Diplomado em Ciências Económicas Europeas ICADE E4
- Mestrado em Marketing



Professores

Dra. Nieves Rosendo

- ♦ Professora na Universidade de Granada
- ♦ Aluna de doutoramento em Comunicação Transmedia

Dr. Iván Sánchez López

- ♦ Professor colaborador de doutoramento na UOC da disciplina "Storytelling: recursos narrativos"
- ♦ Investigador no Grupo Ágora da UHU, da Rede Euro-Americana Alfamed e da Associação GAPMIL da UNESCO
- ♦ Trabalhou em Cinema e Televisão nas áreas de Produção e Realização, tendo ocupado o cargo de Diretor de Comunicação do Organismo Internacional de Juventud



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

04

Estrutura e conteúdo

Os conteúdos deste Curso de Especialização da TECH Universidade Tecnológica foram concebidos para ensinar aos alunos as particularidades das novas produções transmedia, que são a grande novidade nos processos comunicativos atuais. Para o efeito, são apresentadas informações atuais sobre este tipo de conteúdo, as franquias e a utilização da narrativa na indústria dos videojogos. Uma agenda que será essencial para os profissionais de comunicação que desejam dar um impulso às suas carreiras.





“

Um plano de estudos totalmente atual que o guiará através do processo de aprendizagem da comunicação transmedia”

Módulo 1. Produção de conteúdos transmedia

- 1.1. A fase de ideação do projeto
 - 1.1.1. Narrativa
 - 1.1.2. Plataformas
 - 1.1.3. Público
- 1.2. Documentação, investigação e procura de referências
 - 1.2.1. Documentação
 - 1.2.2. Referências de sucesso
 - 1.2.3. Aprender com os outros
- 1.3. Estratégias criativas: em busca da premissa
 - 1.3.1. A premissa
 - 1.3.2. Necessidade da premissa
 - 1.3.3. Projetos coerentes
- 1.4. Plataformas, narrativa e participação. Um processo iterativo
 - 1.4.1. Processo criativo
 - 1.4.2. Conexão entre as diferentes partes
 - 1.4.3. As narrativas transmedia como processo
- 1.5. A proposta narrativa: narrativa, arcos, mundos e personagens
 - 1.5.1. A narrativa e os arcos narrativos
 - 1.5.2. Mundos e universos
 - 1.5.3. Personagens como centro da narrativa
- 1.6. O suporte ideal para a nossa narrativa. Formatos e plataformas
 - 1.6.1. O meio e a mensagem
 - 1.6.2. Seleção de plataformas
 - 1.6.3. Seleção de formatos
- 1.7. Conceção da experiência e participação. Conheça o seu público
 - 1.7.1. Descubra o seu público
 - 1.7.2. Níveis de participação
 - 1.7.3. Experiência e memorabilidade
- 1.8. A bíblia da produção transmedia: abordagem, plataformas e percurso do utilizador
 - 1.8.1. A bíblia da produção transmedia
 - 1.8.2. Abordagem e plataformas
 - 1.8.3. Percurso do utilizador

- 1.9. A bíblia da produção transmedia: estética do projeto e requisitos materiais e técnicos
 - 1.9.1. Importância da estética
 - 1.9.2. Possibilidades e produção
 - 1.9.3. Requisitos materiais e técnicos
- 1.10. A bíblia da produção transmedia: casos de estudo de modelos de negócio
 - 1.10.1. Conceção do modelo
 - 1.10.2. Adaptação do modelo
 - 1.10.3. Casos

Módulo 2. Franquias transmedia

- 2.1. Denominação e delimitação de termos: franquias de meios de comunicação e empresas, Licenciamento, *Merchandising*, Produtos de consumo
 - 2.1.1. Transmedia e franquias de meios de comunicação vs. Franquias empresariais
 - 2.1.2. Franquias de meios transmedia
 - 2.1.3. *Produtos de consumo, licenciamento e merchandising*
- 2.2. Elementos para modelos de negócio transmedia
 - 2.2.1. Tecnologia
 - 2.2.2. Cultura *mainstream*
 - 2.2.3. Fenómeno fan
- 2.3. Modelos de negócio transmedia: criação, monetização e ciclo de vida
 - 2.3.1. Origens do franchising transmedia e tipos de franquias
 - 2.3.2. Monetização do negócio de franquia
 - 2.3.3. Ciclo de vida da franquia
- 2.4. Evolução histórica das franquias transmedia
 - 2.4.1. Antecedentes
 - 2.4.2. Franquias dos meios de comunicação antigos (1928/1977)
 - 2.4.3. Franquias de meios de comunicação modernas
- 2.5. Base jurídica do franchising: propriedade intelectual, direitos audiovisuais e transferência de direitos
 - 2.5.1. Propriedade intelectual, autor e obra
 - 2.5.2. Direitos de propriedade intelectual: direitos morais e direitos patrimoniais. Direitos de autor e copyright
 - 2.5.3. Transferência de direitos: *Trademark* e registo de marcas. Tipos de acordos de franquia

- 2.6. Gestão de franquias transmedia: meios de comunicação, calendário e parceiros
 - 2.6.1. A estratégia
 - 2.6.2. Categorias-chave e seleção de parceiros
 - 2.6.3. Desenvolvimento de produtos e serviços
 - 2.7. Ferramentas de gestão das franquias
 - 2.7.1. Contrato de franchising (cláusulas-tipo)
 - 2.7.2. Formulários de avaliação e aprovação
 - 2.7.3. Guia de estilo
 - 2.8. Marketing de marca na gestão de franquias
 - 2.8.1. *Plano de negócios*
 - 2.8.2. *Royalties e venda*
 - 2.8.3. Mínimo garantido e outras taxas
 - 2.9. Aspectos financeiros
 - 2.9.1. *Plano de marketing da marca*
 - 2.9.2. Campanha de Marketing 360º
 - 2.9.3. O comportamento dos consumidores
 - 2.10. Diagrama de gestão de uma franquia transmedia
 - 2.10.1. Gestão da estratégia, seleção de parceiros e acordo de franchising
 - 2.10.2. Gestão da produção e da comercialização
- Módulo 3. *Transmedia Storytelling* na indústria dos videogames**
- 3.1. Uma relação histórica: os videogames no início das teorias da transmedia storytelling
 - 3.1.1. Contexto
 - 3.1.2. Marsha Kinder e as Tartarugas Ninja
 - 3.1.3. Do Pokémon ao Matrix: Henry Jenkins
 - 3.2. Importância da indústria dos videogames nos conglomerados de meios de comunicação
 - 3.2.1. Os videogames como geradores de conteúdos
 - 3.2.2. Alguns números
 - 3.2.3. O salto para os novos e velhos meios de comunicação
 - 3.3. Relevância e evolução dos videogames como objeto cultural e de estudo acadêmico
 - 3.3.1. Videogames e cultura popular
 - 3.3.2. Consideração como um objeto cultural
 - 3.3.3. Os videogames na universidade
- 3.4. *Storytelling* e transmedialidade em narrativas emergentes
 - 3.4.1. *Transmedia Storytelling* no parque de diversões
 - 3.4.2. Novas considerações sobre a narrativa
 - 3.4.3. Narrativas emergentes
 - 3.5. Sobre a narratividade dos videogames e o seu peso numa narrativa transmedia
 - 3.5.1. Primeiras discussões sobre narratividade e videogames
 - 3.5.2. O valor da narrativa nos videogames
 - 3.5.3. Ontologia dos videogames
 - 3.6. Os videogames como criadores de mundos transmedia
 - 3.6.1. As regras do mundo
 - 3.6.2. Universos jogáveis
 - 3.6.3. Mundos e personagens sem fim
 - 3.7. Crossmedialidade e transmedialidade: a estratégia de adaptação da indústria às novas exigências do público
 - 3.7.1. Produtos derivados
 - 3.7.2. Um novo público
 - 3.7.3. O salto para a transmedialidade
 - 3.8. Adaptações e expansões transmediais de videogames
 - 3.8.1. Estratégia industrial
 - 3.8.2. Adaptações falhadas
 - 3.8.3. Expansões transmediais
 - 3.9. Os videogames e as personagens transmediais
 - 3.9.1. Personagens viajantes
 - 3.9.2. Do meio narrativo ao videogame
 - 3.9.3. Fora do nosso controlo: o salto para outros meios de comunicação
 - 3.10. Videogames e fandom: teorias afetivas e seguidores
 - 3.10.1. *Cosplaying* Mario
 - 3.10.2. Somos o que jogamos
 - 3.10.3. Os fãs tomam conta da situação

05

Metodologia

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



“

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

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

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

“

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



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



Um método de aprendizagem inovador e diferente

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

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

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

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

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

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Material de estudo

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

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



Masterclasses

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

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



Práticas de aptidões e competências

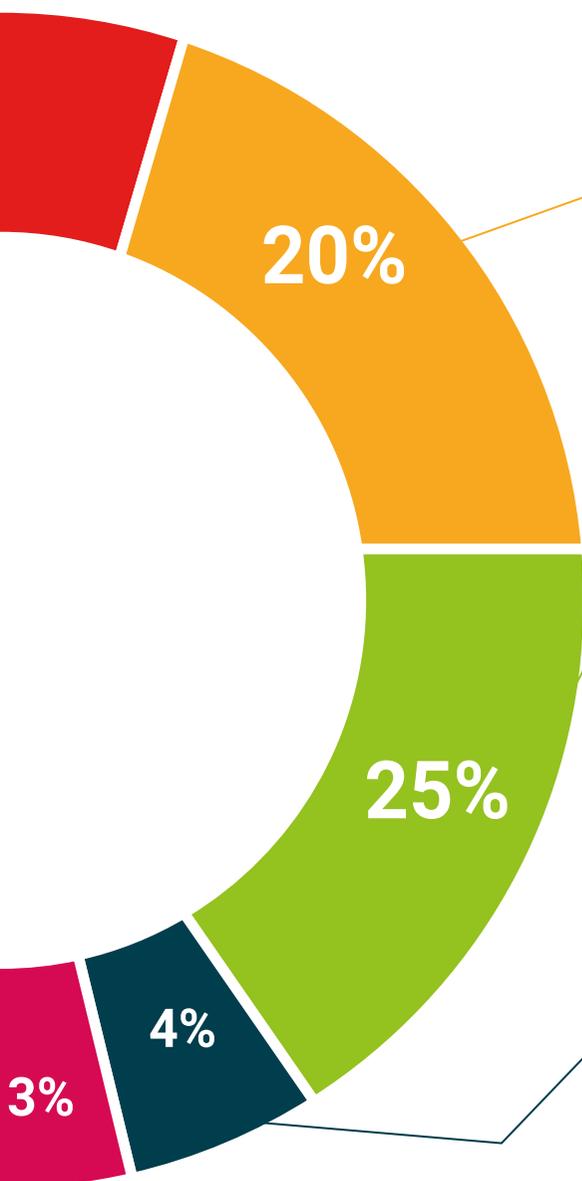
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

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



Resumos interativos

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

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



Testing & Retesting

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



06

Certificação

O Curso de Especialização em Nova Produção Transmedia garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de 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 Nova Produção Transmedia** 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** 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 Nova Produção Transmedia**

Modalidade: **online**

Duração: **3 meses**

ECTS: **3**



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



Curso de Especialização
Nova Produção Transmedia

- » Modalidade: online
- » Duração: 3 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso de Especialização

Nova Produção Transmedia

