Programa Avançado

Produção em Animação para Projetos Transmídia

tech universidade tecnológica

tech universidade tecnológica

Programa Avançado
Produção em Animação para Projetos Transmídia

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 meses**
- Certificado: **TECH Universidade Tecnológica**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Provas: **online**

Acesso ao site: **www.techtitute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-producao-animacao-projetos-transmidia**

Índice

01
Apresentação
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Direção do curso
pág. 12

04
Estrutura e conteúdo
pág. 16

05
Metodologia
pág. 20

06
Certificado
pág. 28

01

Apresentação

A narrativa *transmídia* abre uma ampla gama de oportunidades para qualquer profissional de animação, oferecendo a possibilidade de adaptar seus projetos a diferentes formatos, especialmente no setor de videogame. Conhecer minuciosamente as características das técnicas, bem como as ferramentas tecnológicas mais adequadas, é essencial para qualquer profissional que queira se destacar no setor *gaming*, por isso este programa é ideal. Essa é uma capacitação que reúne o melhor conteúdo, elaborado por especialistas em Animação e apresentado em um formato totalmente online, com as informações necessárias para adquirir o conhecimento mais abrangente e atualizado sobre projetos de Animação *Transmídia* em menos de 6 meses.

Você gostaria de fazer um curso que o colocasse no mesmo nível dos produtores de animação da Microsoft, PlayStation ou Nintendo? Se a resposta for sim, inscreva-se neste programa e obtenha-o facilmente"

Desde o surgimento do primeiro videogame da história, na década de 1950, até os dias atuais, este setor passou por um enorme desenvolvimento, impulsionado, por um lado, pela evolução da tecnologia e da Internet e, por outro, pelo aprimoramento da Animação. Graças a esses dois pilares, hoje é possível encontrar projetos hiperrealistas, como Red Dead Redemption ou Streets of Rage, que são muito diferentes dos lançamentos originais dos primeiros consoles.

Dentro desse setor, a Animação *Transmídia*, é particularmente relevante, capaz de criar conteúdo diversificado e adaptá-lo a diferentes formatos e plataformas: desde trabalhos para PlayStation, Xbox ou Nintendo, até mídia analógica, digital e híbrida e projetos de realidade aumentada ou virtual. Por esse motivo, ter um conhecimento profundo dessa especialidade da profissão pode abrir as portas de um mercado amplo e bem-sucedido para qualquer profissional.

Com base nisso, essa universidade considerou necessário criar o Programa Avançado de Produção em Animação para Projetos *Transmídia*, um curso que permitirá que os alunos implementem em seu perfil e em sua prática as mais recentes técnicas e estratégias do setor em menos de 6 meses e por meio de um programa 100% online, altamente capacitador e compatível com qualquer outra atividade pessoal ou profissional.

Por meio do melhor conteúdo preparado por especialistas da indústria, você aprenderá em detalhes não apenas as especificações da animação em videogame, mas também nos vários formatos que englobam a narrativa *transmídia*. Além disso, você irá aprender a gerenciar projetos de pequeno e grande porte, com ênfase especial na legislação e nas negociações atuais relacionadas ao setor. Trata-se, portanto, de uma oportunidade única de crescer profissionalmente com a TECH e uma equipe de especialistas com o melhor programa desenvolvido exclusivamente para aprimorar a sua carreira profissional.

Este **Programa Avançado de Produção em Animação para Projetos Transmídia** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em produções audiovisuais e animação
- Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis, fornecem informações atuais e práticas sobre as disciplinas fundamentais para o exercício da profissão
- Contém exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- Destaque especial para as metodologias inovadoras
- Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet

"Você adquirirá as habilidades necessárias para dominar as técnicas de Animação Transmídia em videogames com este completo Programa Avançado da TECH"

A equipe de professores selecionou casos reais que permitirão colocar em prática suas competências profissionais e aprimorar suas habilidades de gerenciamento de projetos Transmídia"

Você poderá se manter atualizado e conhecer profundamente as leis e os acordos interprofissionais em vigor, para que possa criar projetos com total garantia e legalidade.

Descubra como a profissão de produtor mudou após a pandemia e aprofunde-se nas novas características das produções e internacionais.

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional um aprendizado contextualizado, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

02

Objetivos

O principal objetivo desse Programa Avançado é fornecer aos alunos as melhores ferramentas acadêmicas que os permitirão atingir suas metas profissionais de forma garantida e no menor tempo possível. Por esse motivo, a equipe da TECH se empenhou ao máximo nessa capacitação para criar o melhor conteúdo e oferecer as informações mais avançadas com base nas técnicas, estratégias e protocolos que englobam a Animação *Transmídia* atualmente.

Você irá dominar as técnicas de criação de conteúdo baseadas em Realidade Aumentada e Virtual e sua aplicação em videogame"

Objetivos gerais

- Adquirir um conhecimento amplo e detalhado das tecnologias a serem implementadas em um projeto Transmídia, assim como das características da Animação nas diferentes mídias nos próximos anos
- Conhecer a fundo a legislação atual sobre produção de animação, bem como os problemas que um produtor pode enfrentar ao gerenciar equipes humanas
- Dominar os recursos a serem administrados por um produtor e os programas para o gerenciamento do tempo de desenvolvimento de um projeto de acordo com seu tipo e duração

Objetivos específicos

Módulo 1. Projeto Transmídia

- Conhecer projetos atuais e inovadores, que destacam a produção de novos conteúdos
- Conhecer detalhadamente as tecnologias usadas nestes projetos e a inclusão de outras em desenvolvimento
- Ter uma noção de usos futuros na Animação para a humanização de inteligências artificiais
- Gerenciar a Produção de Animação no Setor de Videogame
- Conhecer o uso de animação em publicidade e programas de televisão

Módulo 2. Projetos de Animação 3D

- Aprofundar em cada uma das funções envolvidas em uma Produção de Animação 3D, dependendo do estilo e do equipamento artístico usado e da duração da obra final
- Diferenciar as fases a serem realizadas nessas produções e a duração dessas fases, dependendo do projeto
- Calcular o custo econômico por tempo trabalhado de acordo com o trabalhador
- Calcular o custo do equipamento e software necessários

Módulo 3. Produção de animação: legislação, negociação e indústria

- Conciliar o trabalho e a vida pessoal dos funcionários, de acordo com as circunstâncias sazonais, e o desempenho das tarefas
- Saber como realizar várias tarefas fora de suas funções diante da falta de funcionários em pequenas empresas
- Administrar o acesso aos arquivos para diferentes departamentos e o cumprimento dos prazos de entrega

"Um curso desenvolvido por especialistas em Animação Transmídia e destinado a futuros especialistas neste setor"

03

Direção do curso

Tanto a direção quanto o ensino deste curso são de responsabilidade de uma equipe de profissionais do setor de Animação, que têm uma longa e ampla experiência na gestão de projetos internacionais. Dessa forma, os alunos poderão aprender em primeira mão sobre os pontos fundamentais deste setor por meio da experiência do corpo docente, que fornecerá, além de uma natureza realista e crítica do plano de estudos, uma variedade de casos práticos para que possam aperfeiçoar suas habilidades com a ajuda de especialistas da área.

Uma oportunidade única de ampliar e aperfeiçoar suas habilidades profissionais com especialistas do setor, especializados na indústria de videogame"

Direção

Dr. Manuel Cristóbal Rodríguez

- Produtor Audiovisual e Consultor
- Doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade Rey Juan Carlos
- Mestrado Próprio em Entretenimento de TV pelo Erich Pommer Institut de Berlim
- Graduação em Direção de Cinema e Teatro na ARTTS International UK
- Membro de: Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos, Academia de TV e Diretoria da CARTOON

Professores

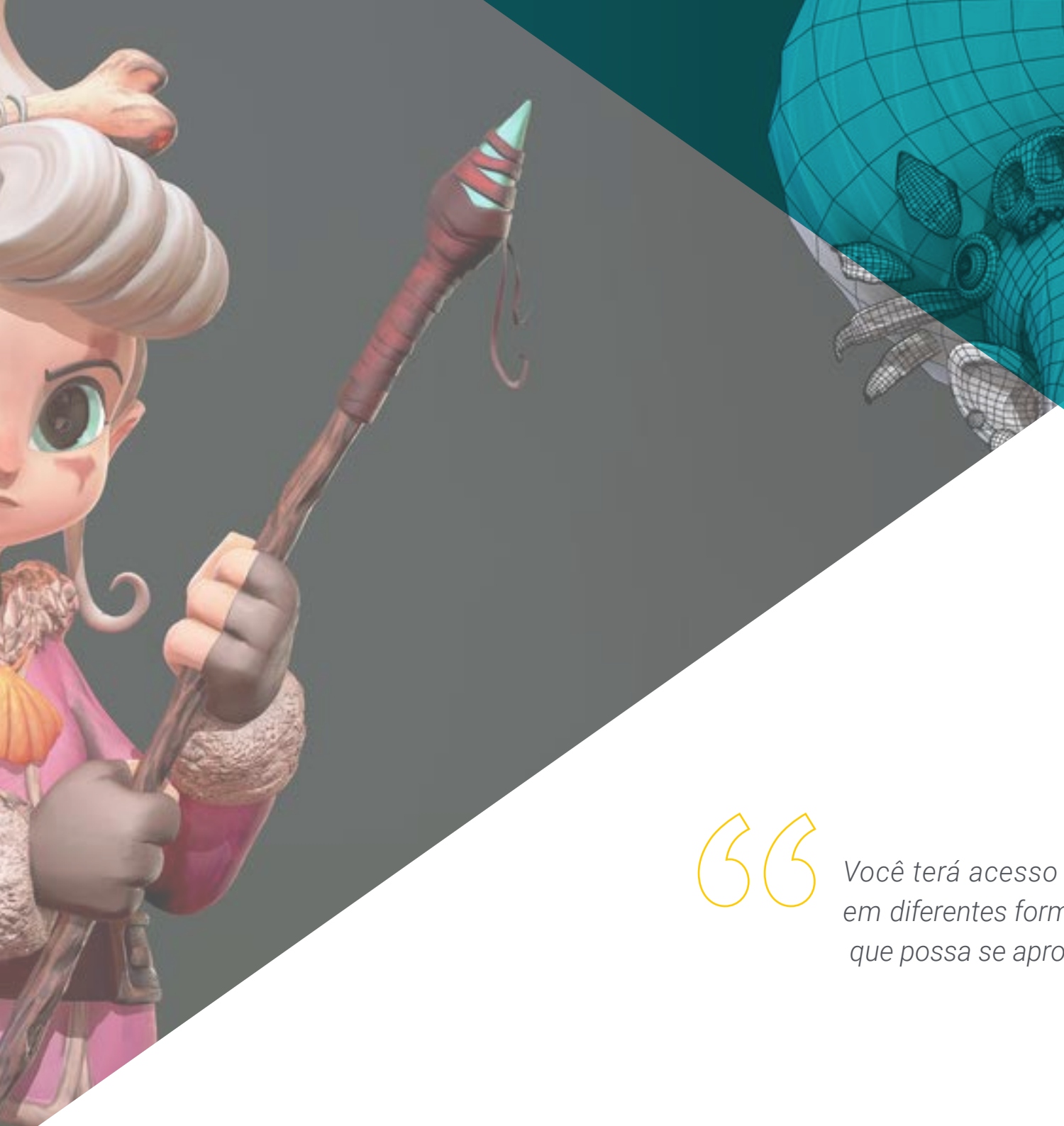
Sr. Marcial Quiñones Angulo

- Diretor e Produtor
- Sócio fundador da Planet 141
- Diretor e Produtor de vídeos musicais
- Produtor de longas-metragens
- Graduado em Engenharia Eletrônica pela Pontificia Universidad Javeriana.

04

Estrutura e conteúdo

O sucesso da TECH , consiste na oferta de programas de qualidade e de alto nível de formação, com uma considerável redução da carga didática. Dessa forma, encontramos cursos intensivos, como este Programa Avançado, nos quais, graças à natureza abrangente do plano de estudos, ao uso da metodologia *Relearning* em seu desenvolvimento e ao material complementar que a equipe de professores selecionou para cada módulo, o aluno não precisará passar horas extras estudando assuntos longos e tediosos. Tudo isso, é claro, sem renunciar à qualidade que define esta universidade.



Você terá acesso a material complementar em diferentes formatos em cada módulo, para que possa se aprofundar de forma personalizada"

Módulo 1. Projeto *transmídia*

1.1. Tecnologias
- 1.1.1. Capturas
- 1.1.2. Movimentos
- 1.1.3. Bibliotecas

1.2. Mídias
- 1.2.1. Digitais
- 1.2.2. Analógicas
- 1.2.3. Híbridas

1.3. Inteligência Artificial
- 1.3.1. IA com aparência
- 1.3.2. UX/UI
- 1.3.3. Futuro

1.4. *Vitubers*
- 1.4.1. Novas formas de mídia
- 1.4.2. Futuro do anonimato
- 1.4.3. Desenvolvimento

1.5. Videogames
- 1.5.1. Tecnologias utilizadas
- 1.5.2. Desenvolvimento

1.6. Videogames e processos
- 1.6.1. Pipeline
- 1.6.2. Processos
- 1.6.3. Hierarquia

1.7. Propaganda
- 1.7.1. A animação em anúncios
- 1.7.2. *Motion graphics*
- 1.7.3. Impacto visual

1.8. Introduções
- 1.8.1. Introduções
- 1.8.2. Outros tipos de animação
- 1.8.3. Produção

1.9. Realidade aumentada
- 1.9.1. RA
- 1.9.2. Usos
- 1.9.3. Atualidade

1.10. Realidade virtual
- 1.10.1. VR
- 1.10.2. Usos
- 1.10.3. Metaverso

Módulo 2. Projetos de Animação 3D

2.1. Objetivos de um Projetos de Animação 3D
- 2.1.1. Início do projeto
- 2.1.2. Interlúdio
- 2.1.3. Acesso ao projeto

2.2. Fases do projeto
- 2.2.1. Distinções
- 2.2.2. Fases
- 2.2.3. Duração de cada fase

2.3. Fases de desenvolvimento
- 2.3.1. Departamentos
- 2.3.2. Funções
- 2.3.3. Trabalho

2.4. Fase de pré-produção
- 2.4.1. Departamentos
- 2.4.2. Funções
- 2.4.3. Trabalho

2.5. Fases de produção
- 2.5.1. Departamentos
- 2.5.2. Funções
- 2.5.3. Trabalho

2.6. Fase de pós-produção
- 2.6.1. Departamentos
- 2.6.2. Funções
- 2.6.3. Trabalho

2.7. Equipamento necessário
- 2.7.1. Software
- 2.7.2. Hardware
- 2.7.3. Outros

2.8. Longa-metragem
- 2.8.1. Tempos
- 2.8.2. Gestão da equipe
- 2.8.3. Gestão de recursos

2.9. Curta-metragem
- 2.9.1. Tempos
- 2.9.2. Gestão da equipe
- 2.9.3. Gestão de recursos

2.10. Séries
- 2.10.1. Tempos
- 2.10.2. Gestão da equipe
- 2.10.3. Gestão de recursos

Módulo 3. Produção de animação: legislação, negociação e indústria

3.1. Lei
- 3.1.1. Documentação de suporte
- 3.1.2. Convênios interprofissionais
- 3.1.3. Jurisprudência

3.2. Férias e doenças
- 3.2.1. Evolução anual
- 3.2.2. Imprevisto
- 3.2.3. Soluções em produção

3.3. Negociação
- 3.3.1. Partes em conflito
- 3.3.2. Formas de contrato
- 3.3.3. Resoluções

3.4. Múltiplas funções
- 3.4.1. Ausência de Recursos Humanos
- 3.4.2. Trabalhos em outros departamentos
- 3.4.3. Interdepartamentalidade

3.5. Gerenciamento de arquivos
- 3.5.1. Plataformas de recursos
- 3.5.2. Cópias de segurança
- 3.5.3. Acesso

3.6. Crunch
- 3.6.1. Momento atual
- 3.6.2. Problema ou solução
- 3.6.3. Repercussões

3.8. Representação quantitativa e qualitativa
- 3.8.1. Representação feminina
- 3.8.2. Representação LGTBI
- 3.8.3. Representação internacional

3.9. Situação pós-pandemia
- 3.9.1. Profissionalização
- 3.9.3. Produções internacionais

3.10. Consumo de Animação
- 3.10.1. Incentivos
- 3.10.2. Exportações
- 3.10.3. Importações

"Após a conclusão deste Programa Avançado, você alcançará todos os seus objetivos na área de Animação Transmídia"

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: ***o Relearning***. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o ***New England Journal of Medicine.***

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

"Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo"

Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

> *"Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira"*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

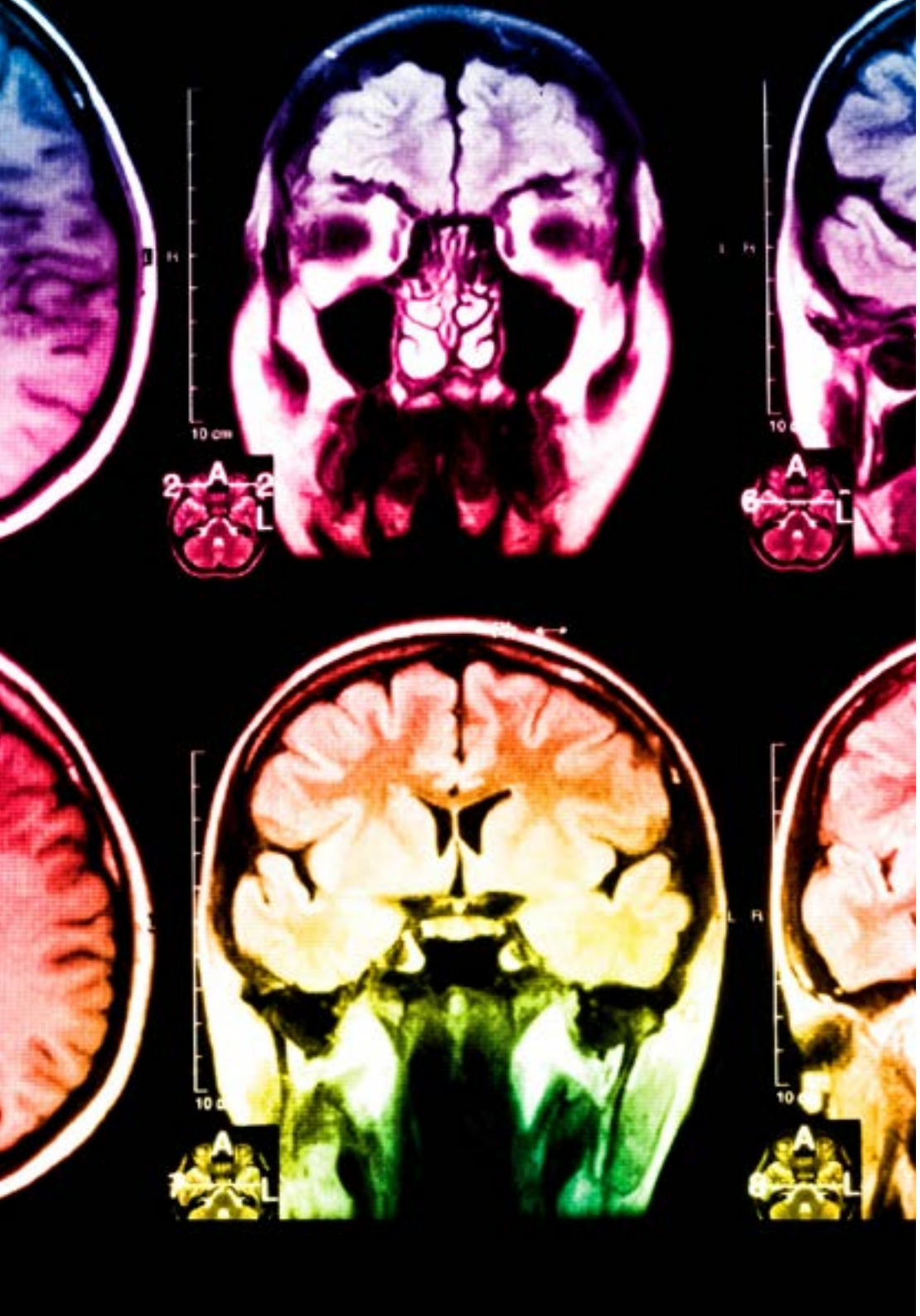
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

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

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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

Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:

Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.

Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

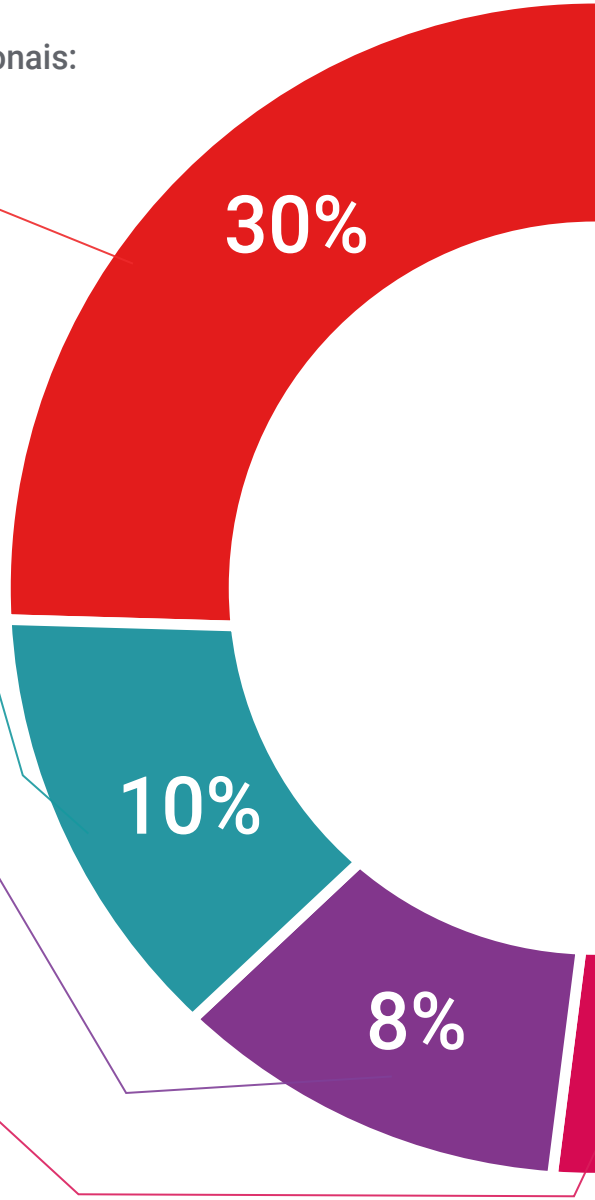
O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.

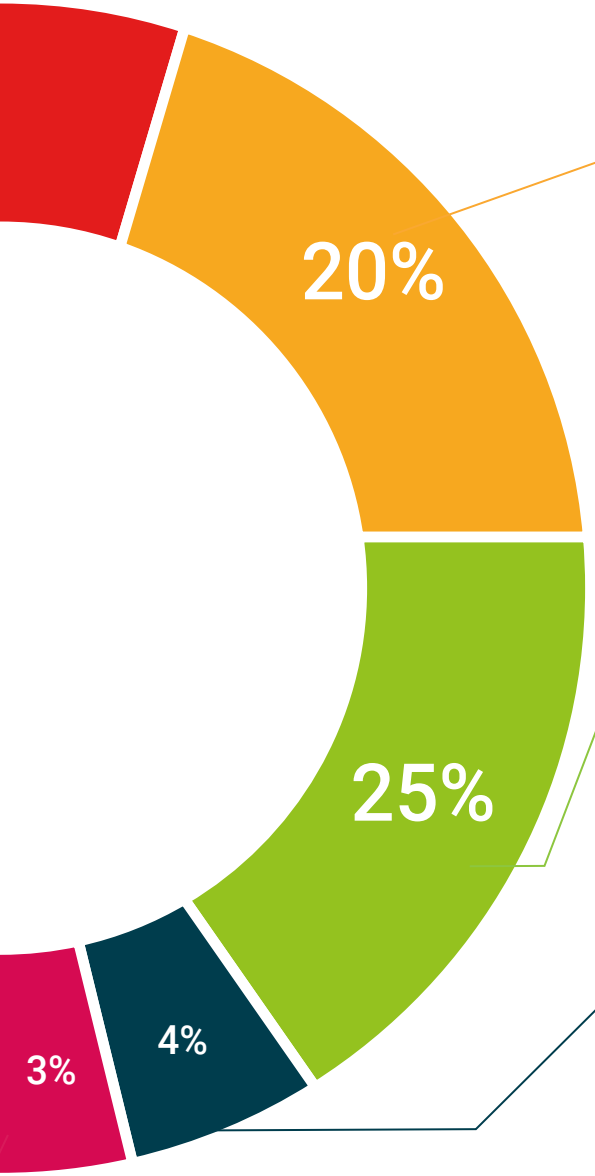
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado 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 for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.

Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

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

Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.

06

Certificado

O Programa Avançado de Produção em Animação para Projetos Transmídia garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica".

Este **Programa Avançado de Produção em Animação para Projetos Transmídia** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica.**

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Produção em Animação para Projetos Transmídia**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

tech universidade tecnológica

Outorga o presente

CERTIFICADO

a

Sr./Sra. _____, com documento de identidade nº _____

por ter concluído e aprovado com sucesso o

PROGRAMA AVANÇADO

de

Produção em Animação para Projetos Transmídia

Este é um curso próprio desta Universidade, com duração de 450 horas, com data de início dd/mm/aaaa e data final dd/mm/aaaaa.

A TECH é uma Instituição Privada de Ensino Superior reconhecida pelo Ministério da Educação Pública em 28 de junho de 2018.

Em 17 de junho de 2020

Ma.Tere Guevara Navarro
Reitora

Para a prática profissional em cada país, este certificado deverá ser necessariamente acompanhado de um diploma universitário emitido pela autoridade local competente. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidade tecnológica

Programa Avançado
Produção em Animação para Projetos Transmídia

- Modalidade: **online**
- Duração: **6 meses**
- Certificado: **TECH Universidade Tecnológica**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Provas: **online**

Programa Avançado

Produção em Animação para Projetos Transmídia

tech universidade tecnológica