



cáspier

JORNALISMO GEEK



acompanha aí

JORNALISMO GEEK | ONLINE

Data

25 a 29 de julho de 2022 (segunda a sexta, 5 noites), 19h às 22h

Local

Curso online

Carga horária

15 horas

Investimento

R\$460,00

Objetivos

Oferecer informações históricas e conceituais acerca dos elementos que compõem o mercado geek, buscando identificar os gêneros com os quais o mercado lida, contextualizando sua expansão no Brasil e no mundo, oferecendo, assim, bases para os profissionais que buscam se inserir nesse mercado e produzir conteúdo em qualquer plataforma.

Público Alvo

Estudantes ou profissionais de jornalismo, publicidade, audiovisual ou sem formação específica, interessados na cultura e na temática geek, que buscam produzir conteúdo e aprender mais sobre a história e importância desse mercado.

Professor

Roberto Fideli

Jornalista e mestre em comunicação formado pela Faculdade Cásper Líbero. Editor do site e canal do Youtube, Who's Geek e escritor de livros de fantasia.

Importante - Caso haja imprevistos na agenda do professor e a turma esteja confirmada (atinja o número mínimo de matriculados), a Instituição garante a prestação do serviço na agenda proposta com substituição docente trazendo profissional de mesma qualificação.

Programa de Aula

Módulo 1:

- Introdução ao Mercado Nerd/Geek.

- Expansão do mercado nos Estados Unidos e Brasil.
- Crescimento das revistas especializadas, sites e canais do YouTube.
- Definição de nerd e geek.
- Definição de fã e fandom. Crítica especializada. Consumo de cultura popular como estilo de vida.

Módulo 2:

- História da Ficção Científica, Fantasia e Outros Gêneros Populares. Do Pulp ao Presente, passando por noções básicas acerca de mito e arquétipo.
- Definição de ficção pulp.
- Definição de gênero literário. Dinâmica dos gêneros literários.

Módulo 3:

- História dos Quadrinhos Americanos, Japoneses e Brasileiros.
- Conexões com a estética pulp.
- Quadrinhos americanos como espaço de redefinição de alteridade.
- Quadrinhos japoneses como espaço de redefinição de nacionalidade.

Módulo 4:

- História dos Filmes B e os Gêneros Populares. Da Especialização até o Cinema Espetáculo.
- Estética pulp.
- Transcodificação.
- Apropriações culturais.
- Módulo 5:
- Séries de TV. Transformações do Juvenil na TV Aberta ao Adulto na TV Paga e no Streaming.
- Liberdade para explorar e afrontar.
- Estética pós-modernista e subversão de gênero.
- Mudanças de plataforma.
- Questões de representatividade.
- Módulo 6:
- Ascensão da Cultura Nerd/Geek no Século XXI.
- Ganhando o mainstream cultural.
- Cultura da convergência e properties globais.
- Videogames, RPGs, vídeos, quadrinhos, livros.
- Comportamento de consumo e socialização. Convenções, encontros, lojas especializadas. Redes sociais.

Forma de pagamento

Pessoa física

Boleto - Valor integral. O boleto tem 5 dias úteis para vencimento.

Cartão de Crédito - Parcelas com valor mínimo de R\$ 200,00.

Pessoa jurídica

No caso de pagamento por empresa, o próprio responsável financeiro deve conduzir o cadastro (com os dados da empresa) para que a nota saia com os dados da empresa; além de poder pagar com boleto (valor integral) ou pelo cartão de crédito corporativo (com possibilidade de parcelamento também).

Alunos, ex-alunos e funcionários da Fundação Cásper Líbero têm 10% desconto.

Informações importantes

I. A quantidade de vagas disponíveis é controlada de acordo com o número de inscrições pagas.

II. A inscrição estará devidamente aceita após a confirmação do pagamento até o início do curso.

Para matrícula via boleto bancário o pagamento do boleto deverá ser realizado em até 2 dias úteis antes do início do curso.

III. A confirmação de vaga ocorrerá via e-mail a ser enviado pelo Centro de Eventos Cásper Líbero.

IV. Caso o participante efetue o pagamento após o preenchimento das vagas, terá o reembolso de 100% do valor pago.

V. O horário do curso deverá ser seguido rigorosamente. O aluno só poderá faltar em 25% das aulas, ou não receberá o certificado.

VI. O curso poderá ser cancelado pela Instituição por falta de quórum com até 48 horas de antecedência da data prevista para seu início.

VII. A Faculdade Cásper Líbero não se responsabiliza por custos extras do aluno, como por exemplo hospedagem, passagem, combustível, estacionamento e alimentação.

VIII. Os reembolsos seguirão os seguintes procedimentos:

- Desistência do aluno, no prazo de 7 dias contados da data de contratação e que não tenha utilizado o serviço: ressarcimento de 100% do valor pago.

- Desistência do aluno, antes do início do curso: ressarcimento de 100% do valor pago.

- Desistência do aluno, com até 50% de aulas transcorridas: ressarcimento de 50% do valor pago.

- Desistência do aluno, após o início do curso e depois de transcorridos mais de 50% das aulas: não haverá ressarcimento do valor pago.

- Desistência pela Instituição por falta de quórum na turma: ressarcimento de 100% do valor pago.

IX. Os reembolsos referentes a pagamento via boleto terão o prazo de 15 dias úteis (crédito em conta bancária do contratante, a contar do envio dos dados bancários) para serem realizados.

Os reembolsos referentes a pagamento via cartão de crédito terão o prazo de 15 dias úteis para estorno na fatura do cliente. Em ambos os casos, devem ser solicitados pelo e-mail eventos@fcl.com.br.

The logo for Cásper Líbero, featuring the name in a bold, blue, sans-serif font. The 'c' is lowercase and the 's' is lowercase, while 'P' and 'L' are uppercase. The 'e' is lowercase and the 'r' is lowercase.