

Experto Universitario Creación y Gestión en Televisión





Experto Universitario Creación y Gestión en Televisión

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **24 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/experto-universitario/experto-creacion-gestion-television

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

04

Dirección del curso

pág. 14

05

Estructura y contenido

pág. 18

06

Metodología de estudio

pág. 24

07

Titulación

pág. 34

01 Presentación

El trabajo en televisión es cada vez más competitivo, debido a las múltiples opciones de consumo que tiene la audiencia. Esto provoca que las cadenas de televisión capten, para sus plantillas, a los diseñadores mejor preparados, aquellos que cuenten con una capacitación superior gracias a la cual conozcan todas las particularidades del trabajo en televisión. Este programa ofrecerá a los alumnos una visión amplia y generalizada sobre diferentes aspectos televisivos, lo que les abrirá las puertas a diferentes sectores como los informativos, el *reality show*, el cine o los *talent show*, por ejemplo. Un sinfín de oportunidades laborales a las que podrán acceder tras superar con éxito este programa.





“

Conoce cuáles son las particularidades de los guiones para los diferentes géneros televisivos y conviértete en un experto en la materia”

Gestionar y crear productos para la pequeña pantalla es una labor compleja. Es preciso tener un amplio conocimiento sobre todos los aspectos que rodean a la emisión de un producto televisivo, desde la grabación hasta la realización, pero también adquiere un gran valor el conocimiento que se tenga de la audiencia, ya que serán los que decidan si un programa continúa en emisión o no. Además, elegir el formato sobre el que se desea trabajar, también es de gran relevancia. En este sentido, con el inicio de la década del 2000 llegaron a las pantallas españolas los *realities*, programas de telerrealidad y convivencia que revolucionaron el mercado y, en los últimos años, la aparición de plataformas de visualización como Netflix o HBO han dado un giro a la manera de consumir los productos televisivos.

Estas cuestiones han favorecido el hecho de que la televisión sea un medio de todos y para todos, pero también han creado una necesidad de contar con profesionales altamente cualificados, capaces de adaptarse a los cambios con rapidez y seguridad, y dispuestos a innovar en su manera de trabajar para ofrecer al público lo que desea. Este Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión de TECH, ofrece a los diseñadores una oportunidad única para adentrarse en un sector en constante evolución. Para ello, les aporta un conocimiento exhaustivo sobre diferentes ámbitos que deben conocer con soltura, como la realización, los géneros televisivos o la audiencia. Aspectos sin los cuales su capacitación no estaría completa para poder trabajar con éxito en este campo.

Un programa 100% online que permitirá a los alumnos distribuir su tiempo de estudio, al no estar condicionado por horarios fijos ni tener la necesidad de trasladarse a otro lugar físico, pudiendo acceder a todos los contenidos en cualquier momento del día, equilibrando su vida laboral y personal con la académica.

Cabe destacar que la titulación universitaria cuenta con la participación de un reconocido Director Invitado Internacional, quien ofrecerá una minuciosa *Masterclasses*.

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la capacitación son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la creación y gestión en televisión
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Un prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá unas exhaustivas Masterclasses que ahondarán en las últimas tendencias en Creación y Gestión en Televisión”

“

Gracias a la multitud de casos prácticos de este programa podrás conocer de manera más sencilla cuáles son las principales herramientas para el trabajo en televisión”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del diseño, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Si buscas una oportunidad para especializarte en el trabajo en televisión, no lo pienses más. Este es tu programa.

La realización de este Experto Universitario te abrirá las puertas a un mercado laboral globalizado y de alta competencia.



02 Objetivos

Las grandes cadenas de televisión (CNN, Telemundo, BBC, Mediaset, etc.) buscan perfiles profesionales altamente cualificados, que sean capaces de demostrar el conocimiento profundo que poseen de la pequeña pantalla y del mercado en el que se mueven. Por ello, la realización de este Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión de TECH les aportará esas habilidades para aprender a desarrollarse en un entorno altamente competitivo, en el que solo destacan los mejor preparados.





“

Desarrolla las habilidades precisas para manejarte con éxito en la creación y gestión televisiva y logra que tus programas sean los más demandados por la audiencia”



Objetivos generales

- ◆ Conocer la estructura de la que está conformado el Sistema Audiovisual
- ◆ Aprender cómo se gestionan y se configuran los nuevos negocios en el panorama contemporáneo audiovisual
- ◆ Conocer cómo se gestionan y producen los contenidos audiovisuales
- ◆ Aprender todas las fases de la creación de contenidos audiovisuales en televisión

“

El trabajo en televisión debe llevarse a cabo con grandes dosis de creatividad. Este programa te enseñará desarrollar tus habilidades en este campo para que seas capaz de convertirte en un creador televisivo de éxito”





Objetivos específicos

Módulo 1. Teoría y Técnica de la Realización

- ◆ Conocer el entorno de trabajo del equipo de realización: medios tecnológicos, rutinas técnicas y equipo humano, así como la figura del realizador en contextos profesionales: competencias y responsabilidades
- ◆ Conocer el recorrido creativo de la idea, desde el guion hasta el producto en pantalla
- ◆ Aprender los fundamentos básicos de los elementos de la puesta en escena
- ◆ Ser capaz de analizar y prever los medios necesarios a partir de una secuencia
- ◆ Adquirir la capacidad de planificar secuencias narrativas y documentales en función de los medios disponibles
- ◆ Conocer las técnicas básicas de realización
- ◆ Identificar y usar adecuadamente las herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual
- ◆ Aprender a poner en práctica de los elementos y los procesos fundamentales del Relato Audiovisual
- ◆ Conocer las características, usos y necesidades de los Proyectos Audiovisuales Multicámara
- ◆ Ser capaz de trasladar programas de televisión del plató a la pantalla
- ◆ Comprender las necesidades y ventajas del trabajo en equipo en Proyectos Audiovisuales Multicámara

Módulo 2. Géneros, formatos y programación en televisión

- ◆ Conocer el concepto de género aplicado a la producción de Ficción y el entretenimiento televisivo
- ◆ Distinguir e interpretar los diversos géneros de la producción de Ficción y el entretenimiento televisivo y su evolución a lo largo del tiempo
- ◆ Tener capacidad para el análisis cultural, social y económico de los géneros televisivos como elemento vertebrador de las prácticas de creación y consumo audiovisual
- ◆ Conocer las modificaciones e hibridaciones que se producen en los géneros televisivos en el contexto de la televisión contemporánea
- ◆ Reconocer los distintos formatos en el contexto del actual panorama televisivo
- ◆ Identificar las claves de un formato, su estructura, funcionamiento y factores de impacto
- ◆ Saber interpretar, analizar y comentar un formato televisivo desde una perspectiva profesional, estética y cultural
- ◆ Conocer las claves teóricas y del contexto profesional, social y cultural de la programación de televisión, con especial atención a la programación de televisión en el modelo televisivo español
- ◆ Conocer las principales técnicas y procesos de la programación en la televisión generalista
- ◆ Entender y analizar de manera crítica los procesos de la oferta televisiva, su evolución y realidad actual, en relación con el fenómeno de la recepción y los contextos sociales y culturales en los que ésta se produce

Módulo 3. El Público Audiovisual

- ◆ Conocer, a nivel teórico, las corrientes de estudios dedicados a la recepción audiovisual
- ◆ Identificar las diferencias existentes entre las diferentes formas de abordar el estudio de la Recepción Audiovisual y cuál es el estado de la cuestión actual
- ◆ Comprender el funcionamiento de las redes sociales como parte fundamental del entorno audiovisual actual
- ◆ Comprender los vínculos entre público y contenido
- ◆ Comprender las transformaciones derivadas de la digitalización

Módulo 4. Guion de televisión: programas y Ficción

- ◆ Entender del proceso creativo e industrial en la elaboración de un guion de Ficción para televisión
- ◆ Identificar los diferentes géneros de programas de televisión con el objeto de determinar las técnicas de guion que requieren
- ◆ Conocer las distintas herramientas de las que dispone un guionista de televisión
- ◆ Aprender cómo se relaciona un formato de programa de televisión con sus técnicas de escritura
- ◆ Comprender las bases de la dinámica de un formato de programa de televisión
- ◆ Obtener una visión global de las franquicias internacionales de formatos de programas de TV
- ◆ Utilizar un punto de vista crítico al analizar los diversos géneros y formatos de programas de televisión en base a su guion
- ◆ Conocer las formas de presentar un Proyecto de Guion de una serie de TV

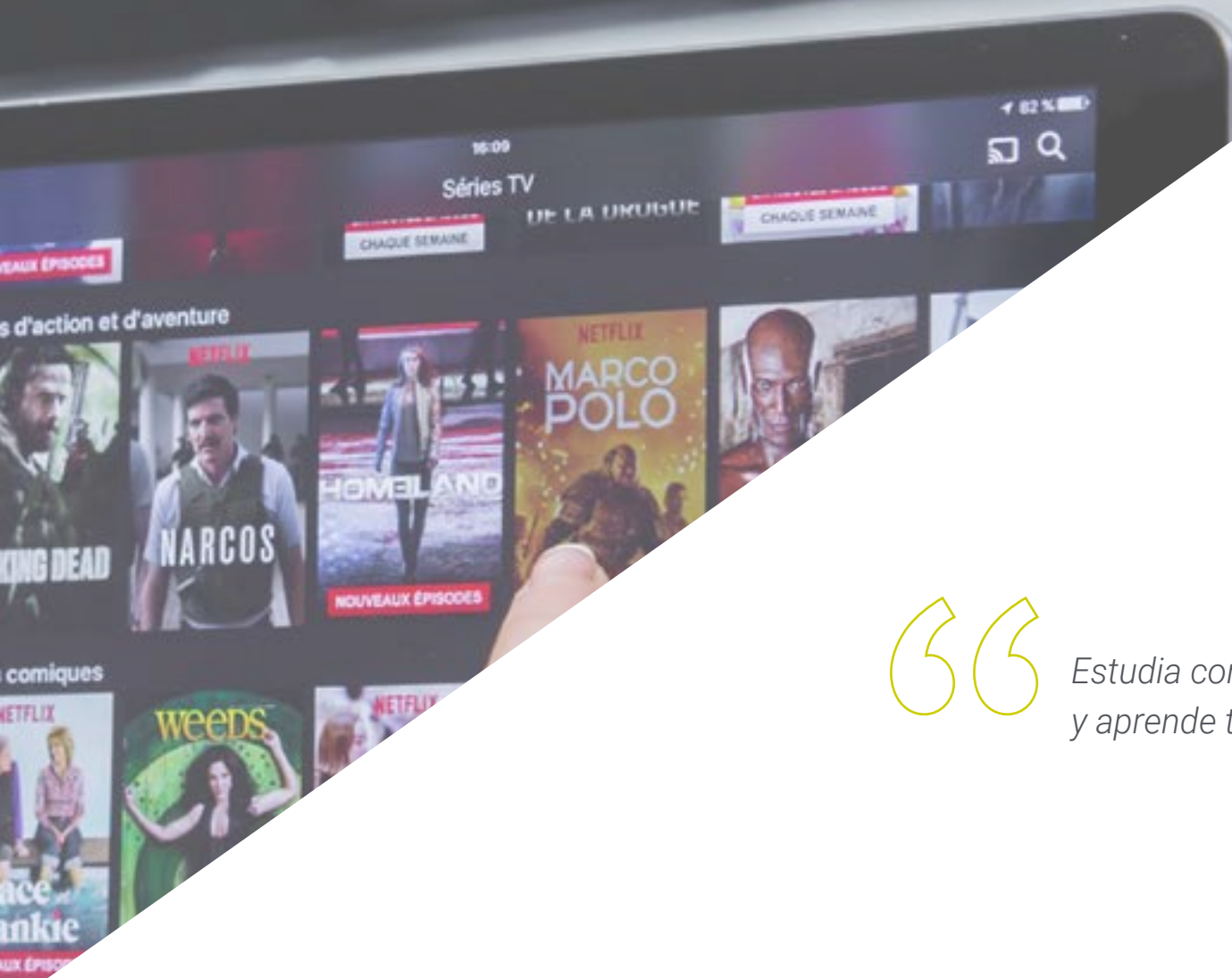


03

Dirección del curso

Los docentes de este Experto en Dirección de Empresas Creativas son profesionales con amplia experiencia en el sector, que se han unido para realizar el programa académico más completo del panorama educativo actual, con el principal objetivo de ofrecer a los profesionales del diseño estos estudios que tanto demandan por ser imprescindibles para conocer un sector en auge como son las industrias creativas. Si, duda, han hecho la mejor selección de información posible y adaptada a las necesidades de los alumnos del siglo XXI.





“

*Estudia con los mejores profesores del momento
y aprende todo lo que pueden ofrecerte”*

Directora Invitada Internacional

Premiada por Women We Admire debido a su liderazgo en el sector informativo, Amirah Cissé es una prestigiosa experta en **Comunicación Audiovisual**. De hecho, ha dedicado la mayor parte de su trayectoria profesional a dirigir proyectos internacionales para reconocidas marcas basados en las estrategias de **Marketing** más innovadoras.

En este sentido, sus competencias estratégicas y capacidad para integrar tecnologías emergentes en las narrativas de los contenidos multimedia de manera vanguardista le han permitido formar parte de reconocidas instituciones a escala global. Por ejemplo **Google**, **NBCUniversal** o **Frederator Networks** en Nueva York. Así pues, su labor se ha centrado en la creación de campañas de comunicación para diversas compañías, generando **contenidos audiovisuales** altamente creativos que conectan emocionalmente con las audiencias. Gracias a esto, múltiples empresas han logrado fidelizar a los consumidores durante un largo período de tiempo; mientras las compañías también han fortalecido su presencia en el mercado y garantizado su sostenibilidad a largo plazo.

Cabe destacar que su dilatada experiencia laboral abarca desde la **producción de programas televisivos** o la creación de **técnicas de mercadotecnia** sofisticadas hasta la gestión de contenidos visuales en las principales **redes sociales**. Al mismo tiempo, está considerada como una auténtica **estratega** que identifica oportunidades culturalmente relevantes para los clientes. De este modo, ha desarrollado tácticas alineadas tanto con las expectativas como necesidades del público; lo que ha posibilitado a las entidades poner en marcha soluciones rentables.

Firmeramente comprometida con el avance en la industria Audiovisual y la excelencia en su praxis diaria, ha compaginado dichas funciones con su rol como **Investigadora**. Así pues, ha elaborado múltiples artículos científicos especializados en áreas emergentes entre las que destacan las dinámicas de **comportamiento de los usuarios** en internet, el impacto de los **eSports** en el campo del entretenimiento e incluso las últimas tendencias para potenciar la **creatividad**.



Dña. Cissé, Amirah

- ♦ Directora de Estrategia Global de Clientes de NBCUniversal en Nueva York, Estados Unidos
- ♦ Experta en Estrategia de Horizon Media, Nueva York
- ♦ Gestora de Compromiso en Google, California
- ♦ Estratega Cultural de Spaks & honey, Nueva York
- ♦ Gerente de Cuentas en Reelio, Nueva York
- ♦ Coordinadora de Cuentas de Jun Group en Nueva York
- ♦ Especialista en Estrategia de Contenidos en Frederator Networks, Nueva York
- ♦ Investigadora en la Sociedad Genealógica y Biográfica de Nueva York
- ♦ Pasantía académica de Sociología y Antropología en Universidad Kanda Gaigo
- ♦ Grado en Bellas Artes con especialización en Sociología por Williams College
- ♦ Certificación en: Formación de Liderazgo y *Coaching* Ejecutivo, Investigación de Marketing



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

04

Estructura y contenido

Este temario ha sido diseñado pensando en los conocimientos que deben poseer los diseñadores que deseen desarrollarse profesionalmente en el mundo televisivo. Por ello, se ha recopilado la información más relevante sobre la realización, los formatos televisivos, el público o el guion televisivo. Todos ellos, son aspectos de gran interés para quienes deseen abrirse un camino laboral creando productos televisivos exitosos, que sean capaces de competir en audiencia y adquirir el favor del público.





“

El mejor programa académico del mercado dirigido a quienes deseen trabajar en el mundo televisivo”

Módulo 1. Teoría y Técnica de la Realización

- 1.1. La Realización como construcción de la Obra Audiovisual. El equipo de trabajo
 - 1.1.1. Del guion literario al guion técnico o escaleta
 - 1.1.2. El equipo de trabajo
- 1.2. Los elementos de la puesta en pantalla. Los materiales de la construcción
 - 1.2.1. La preadaptación espacial. Dirección artística
 - 1.2.2. Los elementos de la puesta en pantalla
- 1.3. La preproducción. Los documentos de la realización
 - 1.3.1. El guion técnico
 - 1.3.2. La planta escenográfica
 - 1.3.3. El *storyboard*
 - 1.3.4. Planificar
 - 1.3.5. El plan de rodaje
- 1.4. El valor expresivo del sonido
 - 1.4.1. Tipología de los elementos sonoros
 - 1.4.2. Construcción del espacio sonoro
- 1.5. El valor expresivo de la luz
 - 1.5.1. Valor expresivo de la luz
 - 1.5.2. Técnicas de iluminación básicas
- 1.6. Técnicas básicas de rodaje monocámara
 - 1.6.1. Usos y técnicas del rodaje monocámara
 - 1.6.2. El subgénero del *found footage*. Cine de Ficción y Documental
 - 1.6.3. La realización monocámara en televisión
- 1.7. El montaje
 - 1.7.1. El montaje como ensamblaje. La reconstrucción del espacio-tiempo
 - 1.7.2. Técnicas de montaje no lineal
- 1.8. Postproducción y etalonaje
 - 1.8.1. Postproducción
 - 1.8.2. Concepto de Montaje Vertical
 - 1.8.3. Etalonaje
- 1.9. Los formatos y el equipo de realización
 - 1.9.1. Formatos multicámara
 - 1.9.2. El estudio y el equipo
- 1.10. Claves, técnicas y rutinas en la realización multicámara
 - 1.10.1. Técnicas multicámara
 - 1.10.2. Algunos formatos habituales

Módulo 2. Géneros, formatos y programación en televisión

- 2.1. El género en televisión
 - 2.1.1. Introducción
 - 2.1.2. Los géneros de la televisión
- 2.2. El formato en televisión
 - 2.2.1. Aproximación al concepto de formato
 - 2.2.2. Los formatos de la televisión
- 2.3. Crear televisión
 - 2.3.1. El proceso creativo en entretenimiento
 - 2.3.2. El proceso creativo en Ficción
- 2.4. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual I
 - 2.4.1. La consolidación del formato
 - 2.4.2. El formato de la telerrealidad
 - 2.4.3. Novedades en *reality TV*
 - 2.4.4. Televisión Digital Terrestre y crisis financiera
- 2.5. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual II
 - 2.5.1. Los mercados emergentes
 - 2.5.2. Marcas globales
 - 2.5.3. La televisión se reinventa
 - 2.5.4. La era de la globalización
- 2.6. Vender el formato. El *pitching*
 - 2.6.1. Venta de un formato televisivo
 - 2.6.2. El *pitching*
- 2.7. Introducción a la programación televisiva
 - 2.7.1. La función de la programación
 - 2.7.2. Factores que inciden en la programación
- 2.8. Los modelos de programación televisiva
 - 2.8.1. Estados Unidos y Reino Unido
 - 2.8.2. España
- 2.9. El ejercicio profesional de la programación televisiva
 - 2.9.1. El departamento de programación
 - 2.9.2. Programar para televisión
- 2.10. El estudio de las audiencias
 - 2.10.1. Investigación de la audiencia en televisión
 - 2.10.2. Conceptos e índices de audiencia



Módulo 3. El Público Audiovisual

- 3.1. Las audiencias en los medios audiovisuales
 - 3.1.1. Introducción
 - 3.1.2. La constitución de las audiencias
- 3.2. El estudio de las audiencias: las tradiciones I
 - 3.2.1. Teoría de los efectos
 - 3.2.2. Teoría de usos y gratificaciones
 - 3.2.3. Los estudios culturales
- 3.3. El estudio de las audiencias: las tradiciones II
 - 3.3.1. Estudios sobre la recepción
 - 3.3.2. Las audiencias hacia los estudios humanistas
- 3.4. Las audiencias desde una perspectiva económica
 - 3.4.1. Introducción
 - 3.4.2. La medición de las audiencias
- 3.5. Las teorías de la recepción
 - 3.5.1. Introducción a las teorías de la recepción
 - 3.5.2. Aproximación histórica a los estudios de la recepción
- 3.6. Las audiencias en el mundo digital
 - 3.6.1. Entorno digital
 - 3.6.2. Comunicación y cultura de la convergencia
 - 3.6.3. El carácter activo de las audiencias
 - 3.6.4. Interactividad y participación
 - 3.6.5. La transnacionalidad de las audiencias
 - 3.6.6. Las audiencias fragmentadas
 - 3.6.7. La autonomía de las audiencias
- 3.7. Audiencias: las preguntas esenciales I
 - 3.7.1. Introducción
 - 3.7.2. Quiénes son
 - 3.7.3. Por qué consumen
- 3.8. Audiencias: las preguntas esenciales II
 - 3.8.1. Qué consumen
 - 3.8.2. Cómo consumen
 - 3.8.3. Con qué efectos

- 3.9. El modelo del *engagement* I
 - 3.9.1. El *engagement* como metadimensión del comportamiento de las audiencias
 - 3.9.2. La compleja valoración del *engagement*
- 3.10. El modelo del *engagement* II
 - 3.10.1. Introducción. Las dimensiones del *engagement*
 - 3.10.2. El *engagement* y las experiencias de los usuarios
 - 3.10.3. El *engagement* como respuesta emocional de las audiencias
 - 3.10.4. El *engagement* como resultado de cognición humana
 - 3.10.5. Los comportamientos observables de las audiencias como expresión del *engagement*

Módulo 4. Guion de televisión: Programas y Ficción

- 4.1. Narrativa televisiva
 - 4.1.1. Conceptos y límites
 - 4.1.2. Códigos y estructuras
- 4.2. Categorías narrativas en televisión
 - 4.2.1. La enunciación
 - 4.2.2. Personajes
 - 4.2.3. Acciones y transformaciones
 - 4.2.4. El espacio
 - 4.2.5. El tiempo
- 4.3. Géneros y formatos televisivos
 - 4.3.1. Unidades narrativas
 - 4.3.2. Géneros y formatos televisivos
- 4.4. Formatos de Ficción
 - 4.4.1. La Ficción Televisiva
 - 4.4.2. La Comedia de Situación
 - 4.4.3. Las series dramáticas
 - 4.4.4. La telenovela
 - 4.4.5. Otros formatos
- 4.5. El guion de Ficción en televisión
 - 4.5.1. Introducción
 - 4.5.2. La técnica
- 4.6. El drama en televisión
 - 4.6.1. La serie dramática
 - 4.6.2. La telenovela

- 4.7. Las Series de Comedia
 - 4.7.1. Introducción
 - 4.7.2. La *sitcom*
- 4.8. El guion de entretenimiento
 - 4.8.1. El guion paso a paso
 - 4.8.2. Escribir para decir
- 4.9. Escritura del guion de entretenimiento
 - 4.9.1. Reunión de guion
 - 4.9.2. Guion técnico
 - 4.9.3. Desglose de producción
 - 4.9.4. La escaleta
- 4.10. Diseño del guion de entretenimiento
 - 4.10.1. *Magazin*
 - 4.10.2. Programa de humor
 - 4.10.3. *Talent Show*
 - 4.10.4. Documental
 - 4.10.5. Otros formatos



Un completísimo temario que te pondrá al día sobre los entresijos de la televisión para que conozcas de primera mano los principales formatos en los que puedes desarrollarte profesionalmente”



05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Global University.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**





Experto Universitario Creación y Gestión en Televisión

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Creación y Gestión en Televisión

