

Experto Universitario

Creación y Gestión Cinematográfica





## Experto Universitario Creación y Gestión Cinematográfica

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

Acceso web: [www.techtute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-creacion-gestion-cinematografica](http://www.techtute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-creacion-gestion-cinematografica)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 14*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 24*

06

Titulación

---

*pág. 34*

# 01

# Presentación

Para trabajar en la industria cinematográfica el profesional de esta área necesita las capacidades necesarias para afrontar los diferentes retos de la especialidad. Este programa le mostrará las claves de trabajo referentes a la creación de un proyecto cinematográfico y a la gestión del mismo mediante un aprendizaje de calidad y el apoyo de la universidad online más grande del mundo; la seña de identidad de todos los expertos de TECH.



“

*Aprende todas las claves de la creación y la gestión cinematográfica en un Experto Universitario de alta intensidad y efectividad educativa”*

La Creación Cinematográfica es un proceso complejo. Su envergadura a nivel material, de capital humano y de producción lleva asociada una forma de trabajo estructurada que pone en juego las habilidades de los profesionales que se mueven en este terreno.

La implicación de numerosos agentes en diferentes áreas hace que se imponga una necesidad de gestión que se apoye en el más amplio conocimiento de todos los aspectos de esta industria y de sus desarrollos de base.

En esta capacitación se llevará al profesional a lo largo del aprendizaje completo de los diferentes temas de relevancia y de su aplicación práctica, en un proceso de crecimiento profesional y personal estimulante y eficaz.

Durante esta capacitación se irán dando las claves necesarias para comprender e intervenir en cada una de estas áreas, para coordinar el trabajo de los diferentes agentes implicados y para actuar con seguridad y solvencia en casa uno de los momentos creativos y técnicos.



*Todos los aspectos de la creación y la gestión cinematográfica que el profesional del medio audiovisual debe conocer para crecer en esta área de trabajo”*

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión Cinematográfica** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Última tecnología en software de enseñanza online
- ♦ Sistema docente intensamente visual, apoyado en contenidos gráficos y esquemáticos de fácil asimilación y comprensión
- ♦ Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en activo
- ♦ Sistemas de vídeo interactivo de última generación
- ♦ Enseñanza apoyada en la telepráctica
- ♦ Sistemas de actualización y reciclaje permanente
- ♦ Aprendizaje autoregurable: total compatibilidad con otras ocupaciones
- ♦ Ejercicios prácticos de autoevaluación y constatación de aprendizaje
- ♦ Grupos de apoyo y sinergias educativas: preguntas al experto, foros de discusión y conocimiento
- ♦ Comunicación con el docente y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Bancos de documentación complementaria disponible permanentemente, incluso después del programa

“

*Un aprendizaje contextualizado y real que te permitirá llevar a la práctica tus aprendizajes a través de nuevas habilidades y competencias”*

Nuestro personal docente está integrado por profesionales en activo. De esta manera nos aseguramos de ofrecerte el objetivo de actualización educativa que pretendemos. Un cuadro multidisciplinar de profesores capacitados y experimentados en diferentes entornos, que desarrollarán los conocimientos teóricos, de manera eficiente, pero, sobre todo, pondrán al servicio del programa los conocimientos prácticos derivados de su propia experiencia: una de las cualidades diferenciales de esta capacitación.

Este dominio de la materia se complementa con la eficacia del diseño metodológico de este Experto Universitario. Elaborado por un equipo multidisciplinario de expertos en *e-Learning* integra los últimos avances en tecnología educativa. De esta manera, podrás estudiar con un elenco de herramientas multimedia cómodas y versátiles que te darán la operatividad que necesitas en tu capacitación.

El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas: un planteamiento que concibe el aprendizaje como un proceso eminentemente práctico. Para conseguirlo de forma remota, usaremos la telepráctica: con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo, y el *Learning from an Expert* podrás adquirir los conocimientos como si estuvieses enfrentándote al supuesto que estás aprendiendo en ese momento. Un concepto que te permitirá integrar y fijar el aprendizaje de una manera más realista y permanente.

*Una capacitación de alto interés para el profesional de esta área y para quienes quieren buscar su oportunidad profesional en ella.*

*Un programa práctico y real que te permitirá avanzar de manera paulatina y segura.*



# 02

# Objetivos

Los objetivos que TECH propone en cada uno de sus programas educativos están centrados en lograr un impulso global al desarrollo de los alumnos, no solo en el terreno académico, en el cual se ponen los más altos estándares de calidad, sino también en el personal. Para ello, se ofrece un desarrollo educativo estimulante y flexible que le permita conseguir la satisfacción de completar sus metas de forma eficaz.







“

*Aprende de manera eficiente y estimulante y consigue tus metas profesionales con la calidad de un programa de gran impacto educativo”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Aprender los aspectos necesarios sobre creación cinematográfica
- ♦ Conocer cómo se determina la gestión de un proyecto cinematográfico

“

*Conviértete en un Experto Universitario en Creación y Gestión Cinematográfica y crece como profesional con el impulso de una capacitación de primer nivel”*





## 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. 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. Producción audiovisual

- ♦ Conocer los orígenes históricos de la producción audiovisual y su evolución en la sociedad contemporánea
- ♦ Identificar los conceptos teóricos que definen los procesos de producción de las obras audiovisuales
- ♦ Conocer el marco jurídico y la legislación que articula el sector de la producción audiovisual y sus repercusiones en los distintos formatos de producción
- ♦ Ser capaz de identificar el diseño de producción de una obra audiovisual a partir del análisis de sus fuentes de financiación
- ♦ Identificar las diferentes partidas del presupuesto de una obra audiovisual
- ♦ Señalar decisiones de producción a partir de la copia definitiva de una producción audiovisual
- ♦ Definir las vías de explotación y comercialización de las producciones audiovisuales
- ♦ Identificar y clasificar los equipos humanos y los medios técnicos adecuados y necesarios para cada fase del proyecto: preproducción, grabación/rodaje, postproducción
- ♦ Controlar el proceso de amortización de las producciones audiovisuales

## Módulo 3. Guion de cine

- ♦ Conocer, identificar y aplicar teorías, recursos y métodos en los procesos de elaboración y de análisis de relatos audiovisuales
- ♦ Adquirir la capacidad para percibir críticamente el paisaje audiovisual que ofrece el universo comunicativo que nos rodea considerando los mensajes icónicos como fruto de un colectivo social, producto de las condiciones sociopolíticas, económicas y culturales de una época histórica determinada

- ♦ Tener la capacidad de definir y desarrollar temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación
- ♦ Asimilar y aplicar los fundamentos teórico-prácticos de las tecnologías, las técnicas, los recursos y los procedimientos que se requieren para la creación y producción de contenidos audiovisuales
- ♦ Comprender e identificar los modelos comunicativos y narrativos de los medios audiovisuales y su relación con la sociedad y la cultura
- ♦ Aplicar los conocimientos adquiridos, la comprensión de estos y sus capacidades a la resolución de problemas complejos y/o especializados en el ámbito profesional de la comunicación audiovisual
- ♦ Utilizar y organizar de manera adecuada los medios técnicos, materiales y las tareas necesarias para la elaboración de una obra audiovisual
- ♦ Gestionar el diseño y la realización de una obra audiovisual, ajustándose al guion, plan de trabajo o presupuesto previo
- ♦ Planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos en las diversas fases de la producción y promoción de una obra audiovisual
- ♦ Elaborar informes, análisis o investigaciones sobre aspectos generales de la comunicación audiovisual o sobre obras audiovisuales, conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación y considerando el contexto sociopolítico y cultural de su producción y circulación



#### **Módulo 4. Gestión y promoción de productos audiovisuales**

- ♦ Conocer los conceptos fundamentales que rigen la distribución, la comercialización y la difusión de un producto audiovisual en la sociedad contemporánea
- ♦ Identificar las distintas ventanas de exhibición audiovisual y supervisión de las amortizaciones
- ♦ Conocer las estrategias de producción ejecutiva en el desarrollo y posterior distribución de proyectos audiovisuales
- ♦ Identificar el diseño de comercialización de una producción audiovisual a través de su repercusión en los distintos medios audiovisuales contemporáneos
- ♦ Conocer la historia y problemática contemporánea de los festivales de cine
- ♦ Identificar las distintas categorías y modalidades de los festivales de cine
- ♦ Analizar e interpretar las lógicas económicas, culturales y estéticas de los festivales de cine a nivel local, nacional y global

# 03

## Dirección del curso

Dentro del concepto de calidad total de nuestro curso, tenemos el orgullo de poner a tu disposición un cuadro docente de altísimo nivel, escogido por su contrastada experiencia en el ámbito educativo. Profesionales de diferentes áreas y competencias que componen un elenco multidisciplinar completo. Una oportunidad única de aprender de los mejores.



“

*Un completísimo cuadro docente, compuesto por expertos de dilatada experiencia, estará a tu alcance en este programa de TECH”*

## 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.

Firmemente 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

El temario del Experto Universitario se configura como un recorrido a través de todos y cada uno de los conocimientos necesarios para comprender y asumir las formas de trabajo de este campo. Con un planteamiento centrado en la aplicación práctica que le permitirá crecer como profesional desde el primer momento de la capacitación.





“

*Un temario completo centrado en la adquisición de conocimientos y su conversión en habilidades reales, creado para impulsarte hacia la excelencia”*

## 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. Producción audiovisual

- 2.1. La producción audiovisual
  - 2.1.1. Conceptos de introducción
  - 2.1.2. La industria audiovisual
- 2.2. El equipo de producción
  - 2.2.1. Los profesionales
  - 2.2.2. El productor y el guion
- 2.3. El proyecto audiovisual
  - 2.3.1. La gestión de proyectos
  - 2.3.2. Evaluación del proyecto
  - 2.3.3. Presentación de proyectos
- 2.4. Modalidades de producción y financiación
  - 2.4.1. Financiación de la producción audiovisual
  - 2.4.2. Modos de producción audiovisual
  - 2.4.3. Recursos para la financiación previa
- 2.5. El equipo de producción y el desglose del guion
  - 2.5.1. El equipo de producción
  - 2.5.2. El desglose del guion
- 2.6. Los espacios del rodaje
  - 2.6.1. Las localizaciones
  - 2.6.2. Los decorados
- 2.7. El reparto y los contratos del rodaje
  - 2.7.1. El reparto o casting
  - 2.7.2. La prueba de casting
  - 2.7.3. Contratos, derechos y seguros
- 2.8. El plan de trabajo y el presupuesto de la obra audiovisual
  - 2.8.1. El plan de trabajo
  - 2.8.2. El presupuesto

- 2.9. La producción en el rodaje o grabación
  - 2.9.1. La preparación del rodaje
  - 2.9.2. El equipo y los medios del rodaje
- 2.10. La postproducción y el balance final de la obra audiovisual
  - 2.10.1. El montaje y la postproducción
  - 2.10.2. Balance final y explotación

### Módulo 3. Guion de cine

- 3.1. El guion cinematográfico I. De la idea a la historia
  - 3.1.1. Proceso para hacer un guion: definiciones básicas. (Guion, idea, sinopsis, argumento/escaleta, tratamiento, tema, acontecimiento narrativo, escena, secuencia y acto)
  - 3.1.2. Consejos para hacer una buena historia
  - 3.1.3. Texto y subtexto
- 3.2. El guion cinematográfico II: escribir para la pantalla
  - 3.2.1. Tipos de guion. (Guion clásico -Plot Driven Film-, Guion no-clásico -Character Driven Film-). Paradigmas de estudio
  - 3.2.2. Las herramientas del guion (objetivo, obstáculo/conflicto, premisa, tensión principal, tema, unidad, exposición, ironía dramática, sorpresa, desarrollo de la historia, probabilidad)
  - 3.2.3. Decisiones previas a la ejecución de un guion: eje narrativo y punto de vista, focalización, género, estilo, síntesis argumental, argumento
- 3.3. El personaje en el guion cinematográfico
  - 3.3.1. Creación de personajes: drama y psicoanálisis; de Ibsen a Freud
  - 3.3.2. Herramientas para construir personajes o técnicas de caracterización
  - 3.3.3. Exposición del personaje
  - 3.3.4. El mito del Héroe (Paradigmas del cambio)
  - 3.3.5. Los personajes secundarios
  - 3.3.6. Tipos de conflicto
- 3.4. La estructura del guion
  - 3.4.1. El drama escenificado (acciones y acontecimientos). Unidades, partes y concordancia y discordancia final
  - 3.4.2. La estructura dramática. El manejo de la información
  - 3.4.3. Tramas y subtramas
  - 3.4.4. Escena: escribir, seleccionar, máximas para conseguir una buena escena
  - 3.4.5. Otros recursos y técnicas narrativas
- 3.5. La ejecución del guion clásico
  - 3.5.1. El primer acto
  - 3.5.2. El segundo acto
  - 3.5.3. El tercer acto
- 3.6. Los diálogos. Formatos del guion
  - 3.6.1. Las normas del diálogo cinematográfico
  - 3.6.2. Usos y funciones
  - 3.6.3. Los diálogos en el guion de cine
  - 3.6.4. El formato del guion
  - 3.6.5. Las presentaciones del guion
- 3.7. La reescritura del guion. El Pitching
  - 3.7.1. El proceso de mejora del guion
  - 3.7.2. Detectar lo que no funciona
  - 3.7.3. El arte de solucionar los problemas: de la escena a la estructura
  - 3.7.4. El Pitching: presentando el guion
  - 3.7.5. Mecanismos creativos para idear los relatos cinematográficos
  - 3.7.6. Casos de estudio. El método de Stephen King
- 3.8. Las adaptaciones cinematográficas I: teoría y análisis de la adaptación
  - 3.8.1. Las relaciones entre literatura y cine: influencias mutuas
  - 3.8.2. Autoría y adaptación
  - 3.8.3. Tipología de la adaptación
- 3.9. Las adaptaciones cinematográficas II: teoría y análisis de la adaptación
  - 3.9.1. La representación espacial y temporal
  - 3.9.2. El punto de vista: de la literatura al cine
  - 3.9.3. El Remake
- 3.10. Estudio de casos
  - 3.10.1. El Padrino (Francis Ford Coppola, 1972)
  - 3.10.2. El silencio de los corderos (Jonathan Demme, 1991)
  - 3.10.3. La lista de Schindler (Steven Spielberg, 1993)
  - 3.10.4. La familia de Pascual Duarte (Camilo José Cela) y su adaptación cinematográfica Pascual Duarte (Ricardo Franco, 1976)

**Módulo 4. Gestión y promoción de productos audiovisuales**

- 4.1. La distribución audiovisual
  - 4.1.1. Introducción
  - 4.1.2. Los actores de la distribución
  - 4.1.3. Los productos de la comercialización
  - 4.1.4. Los ámbitos de la distribución audiovisual
  - 4.1.5. Distribución nacional
  - 4.1.6. Distribución internacional
- 4.2. La empresa de distribución
  - 4.2.1. La estructura organizativa
  - 4.2.2. La negociación del contrato de distribución
  - 4.2.3. Los clientes internacionales
- 4.3. Ventanas de explotación, contratos y ventas internacionales
  - 4.3.1. Ventanas de explotación
  - 4.3.2. Contratos de distribución internacional
  - 4.3.3. Las ventas internacionales
- 4.4. Marketing cinematográfico
  - 4.4.1. Marketing en el cine
  - 4.4.2. La cadena de valor de la producción cinematográfica
  - 4.4.3. Los medios publicitarios al servicio de la promoción
  - 4.4.4. Las herramientas para el lanzamiento
- 4.5. La investigación de mercado en el cine
  - 4.5.1. Introducción
  - 4.5.2. Fase de preproducción
  - 4.5.3. Fase de postproducción
  - 4.5.4. Fase de comercialización
- 4.6. Redes sociales y promoción cinematográfica
  - 4.6.1. Introducción
  - 4.6.2. Promesas y límites de las redes sociales
  - 4.6.3. Los objetivos y su medición
  - 4.6.4. Calendario de promoción y estrategias
  - 4.6.5. Interpretar lo que dicen las redes
- 4.7. La distribución audiovisual en internet I
  - 4.7.1. El nuevo mundo de la distribución audiovisual
  - 4.7.2. El proceso de la distribución en internet
  - 4.7.3. Los productos y las posibilidades en el nuevo escenario
  - 4.7.4. Nuevos modos de distribución
- 4.8. La distribución audiovisual en internet II
  - 4.8.1. Claves del nuevo escenario
  - 4.8.2. Los peligros de la distribución en internet
  - 4.8.3. El *video on demand* (VOD) como nueva ventana de distribución
- 4.9. Nuevos espacios para la distribución
  - 4.9.1. Introducción
  - 4.9.2. La revolución Netflix
- 4.10. Los festivales de cine
  - 4.10.1. Introducción
  - 4.10.2. El papel de los festivales de cine en la distribución y exhibición



*Estudia a tu ritmo, con la flexibilidad de un programa que compagina el aprendizaje con otras ocupaciones de forma cómoda y real"*

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”*

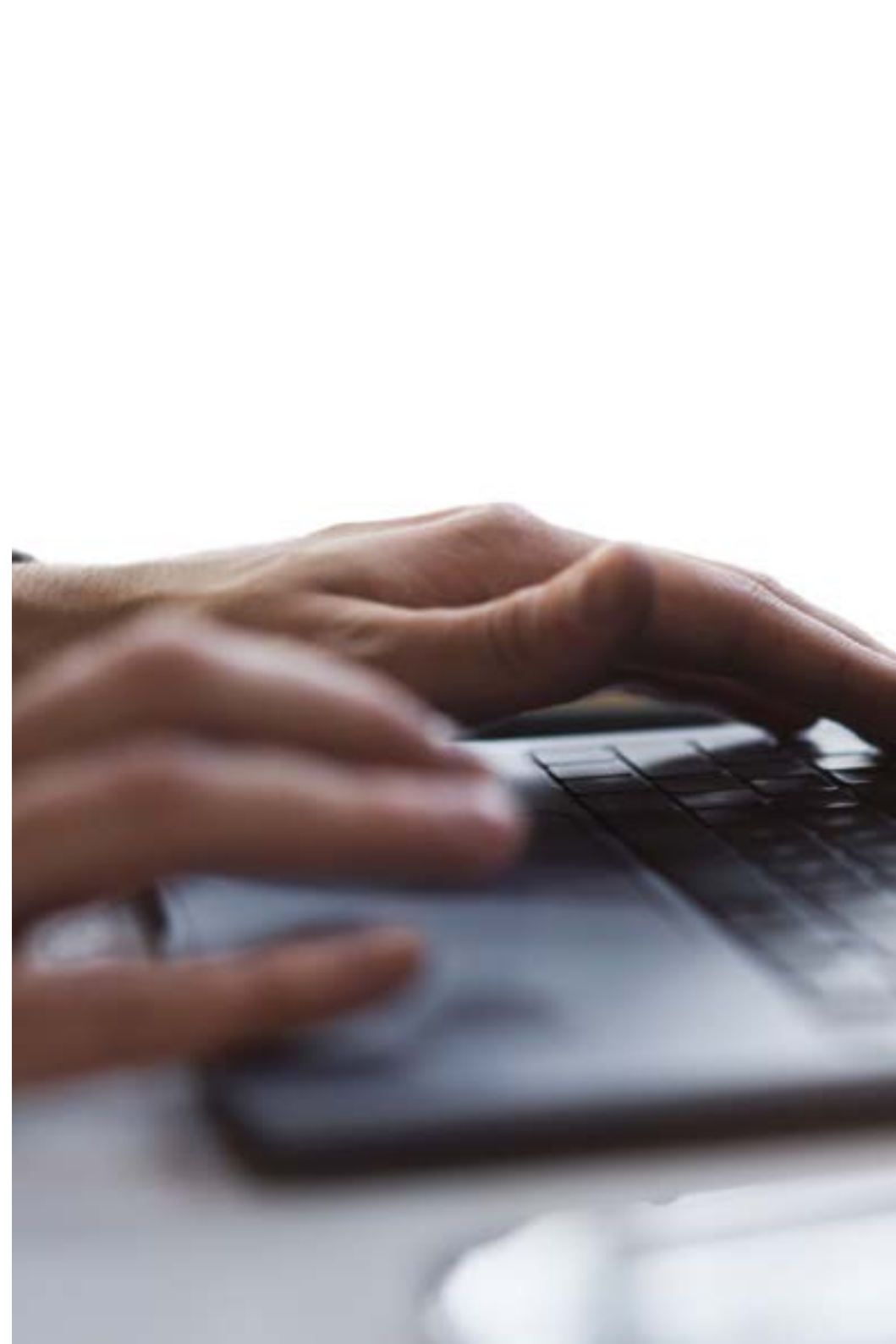
## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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.

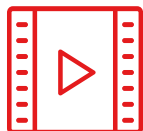
La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

*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

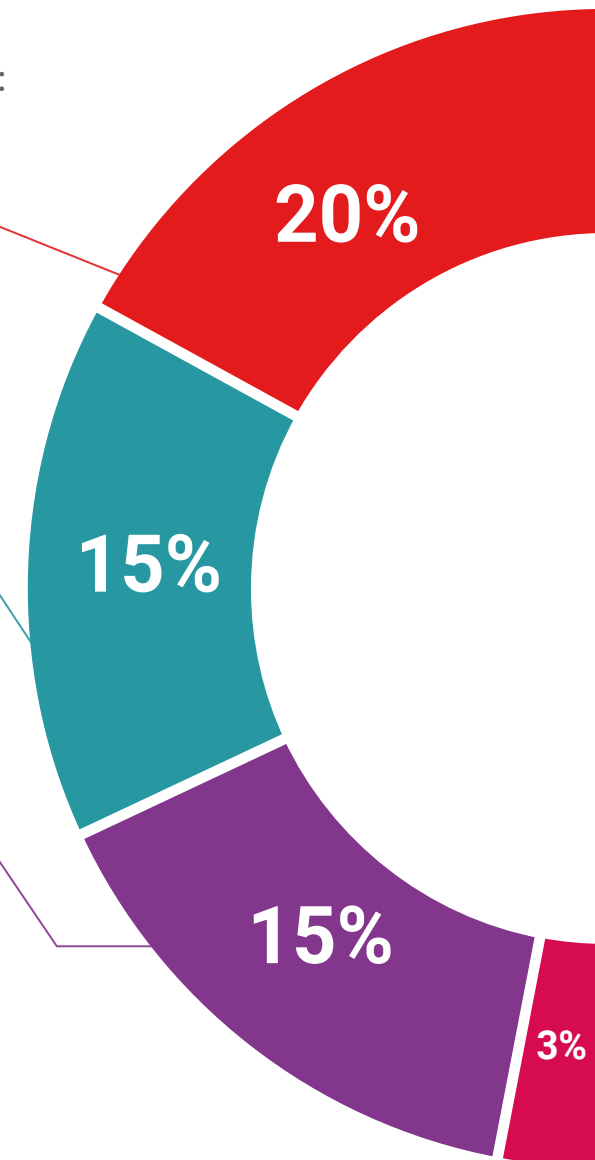
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

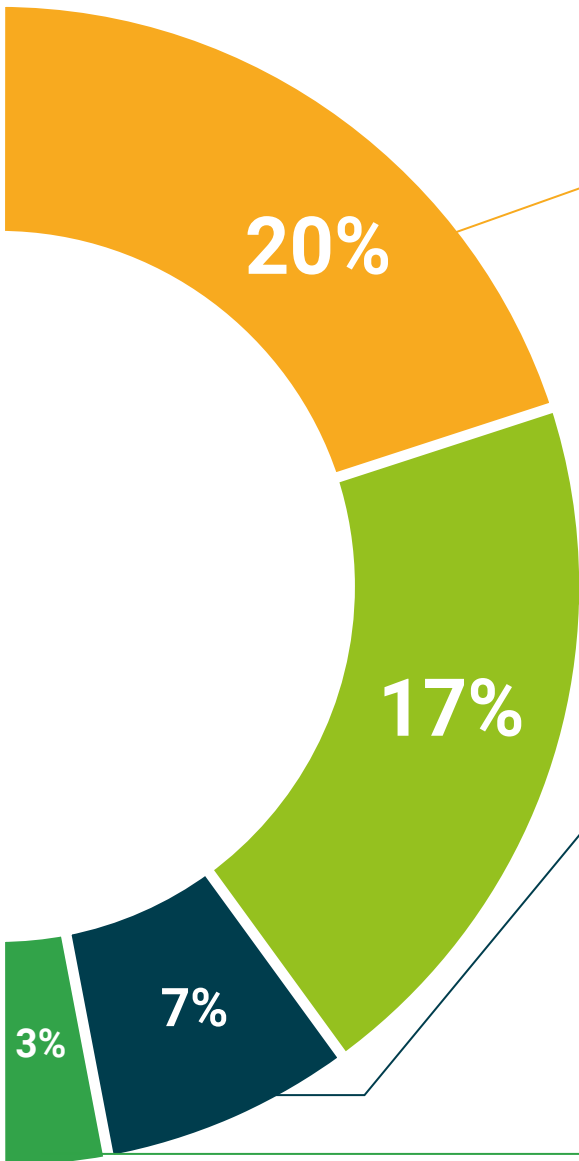


#### Lecturas complementarias

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.



05

# Titulación

El Experto Universitario en Creación y Gestión Cinematográfica 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 Cinematográfica** 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 Cinematográfica**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



**Experto Universitario**  
Creación y Gestión  
Cinematográfica

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

Experto Universitario

Creación y Gestión Cinematográfica

