

Experto Universitario

Desarrollo del Proyecto Cinematográfico





Experto Universitario Desarrollo del Proyecto Cinematográfico

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-desarrollo-proyecto-cinematografico

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología

pág. 18

05

Titulación

pág. 26

01

Presentación

El desarrollo de un proyecto cinematográfico es un trabajo que pone en marcha muchas y diferentes áreas de trabajo. Y capacidades profesionales amplias y diversas. Un compendio imprescindible de conocimientos que el estudiante podrá alcanzar a través de esta completísima especialización. Este programa lo llevará al aprendizaje más realista en una capacitación de la más alta calidad; la seña de identidad de todos los programas de TECH.





“*Todas las fases del desarrollo de un proyecto cinematográfico en una especialización de alto impacto*”

La creación de cualquier proyecto cinematográfico es un proceso que pone en marcha el trabajo combinado de diferentes áreas y profesionales. Esta creación se apoya sobre todo en tres pilares básicos: guionistas, directores y productores.

La coordinación de estos tres aspectos de creación es totalmente imprescindible. De nada servirá un guion espectacular si los recursos de producción no están en consonancia con las necesidades que su elaboración exige. En este sentido, la visión de la dirección determinará también los desarrollos en estas dos áreas.

Durante esta especialización 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 que el profesional del medio audiovisual debe conocer acerca del desarrollo de un proyecto cinematográfico”

Este **Experto Universitario en Desarrollo del Proyecto Cinematográfico** ofrece las características de un programa de alto nivel docente y tecnológico. Estas son algunas de sus características más destacadas:

- ♦ 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 autorregulable: 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”

El personal docente está integrado por profesionales en activo. De esta manera TECH se asegura de ofrecer el objetivo de actualización que pretende. 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 programa. Elaborado por un equipo multidisciplinario de expertos en *e-Learning* integra los últimos avances en tecnología educativa. De esta manera, se podrá estudiar con un elenco de herramientas multimedia cómodas y versátiles que le darán al estudiante la operatividad que necesita en su capacitación.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas: un planteamiento que concibe el aprendizaje como un proceso eminentemente práctico. Para conseguirlo de forma remota, TECH usará la telepráctica: con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo, y el *learning from an expert* el estudiante podrá adquirir los conocimientos como si estuviese enfrentándose al supuesto que está aprendiendo en ese momento. Un concepto que le permitirá integrar y fijar el aprendizaje de una manera más realista y permanente.

Las formas de Desarrollo del Proyecto Cinematográfico audiovisual y la coordinación de los diferentes agentes del mismo, en una especialización de alto interés para el profesional de esta área.

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



02 Objetivos

Los objetivos que TECH se propone en cada uno de sus programas educativos están centrados en lograr un impulso global al desarrollo de sus 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 ofrece un desarrollo educativo estimulante y flexible que permita conseguir la satisfacción de completar las 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

- ♦ Analizar el papel de los diferentes agentes del proyecto cinematográfico
- ♦ Comprender las interacciones entre los mismos
- ♦ Planificar y coordinar el desarrollo de los diferentes momentos del proyecto cinematográfico



Impulsamos tu crecimiento profesional con este Experto Universitario en Desarrollo del Proyecto Cinematográfico apoyando tu desarrollo con productos educativos de la más alta calidad"



Objetivos específicos

Módulo 1. 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 2. 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 3. Postproducción digital

- ♦ Conocer las principales teorías y técnicas de la edición y la postproducción con una perspectiva histórica en el ámbito de la comunicación audiovisual
- ♦ Conocer a nivel teórico la tecnología que interviene en la captura y el manejo de imágenes y sonidos. Equipos y formatos
- ♦ Ser capaz de tomar decisiones y operar con cámaras de vídeo y con equipos de toma de sonido
- ♦ Conocer los aspectos centrales de la edición y la posproducción en el ámbito de la comunicación audiovisual
- ♦ Conocer dónde se encuadra el montador y postproductor de la empresa o proyecto audiovisual
- ♦ Saber operar con equipos de edición y postproducción digital
- ♦ Explorar los distintos campos de la posproducción que pueden influir en el producto audiovisual
- ♦ Estar preparado para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional

03

Estructura y contenido

El temario del programa se configura como un completísimo 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 al estudiante crecer como profesional desde el primer momento de la especialización.





“

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

Módulo 1. Guion de cine

- 1.1. El guion cinematográfico I. De la idea a la historia
 - 1.1.1. Proceso para hacer un guion: definiciones básicas. (Guion, idea, sinopsis, argumento/escaleta, tratamiento, tema, acontecimiento narrativo, escena, secuencia y acto)
 - 1.1.2. Consejos para hacer una buena historia
 - 1.1.3. Texto y subtexto
- 1.2. El guion cinematográfico II: escribir para la pantalla
 - 1.2.1. Tipos de guion. (Guion clásico-Plot Driven Film-, Guion no-clásico-Character Driven Film-). Paradigmas de estudio
 - 1.2.2. Las herramientas del guion (objetivo, obstáculo/conflicto, premisa, tensión principal, tema, unidad, exposición, ironía dramática, sorpresa, desarrollo de la historia, probabilidad)
 - 1.2.3. Decisiones previas a la ejecución de un guion: eje narrativo y punto de vista, focalización, género, estilo, síntesis argumental, argumento
- 1.3. El personaje en el guion cinematográfico
 - 1.3.1. Creación de personajes: drama y psicoanálisis; de Ibsen a Freud
 - 1.3.2. Herramientas para construir personajes o técnicas de caracterización
 - 1.3.3. Exposición del personaje
 - 1.3.4. El mito del héroe (paradigmas del cambio)
 - 1.3.5. Los personajes secundarios
 - 1.3.6. Tipos de conflicto
- 1.4. La estructura del guion
 - 1.4.1. El drama escenificado (acciones y acontecimientos). Unidades, partes y concordancia y discordancia final
 - 1.4.2. La estructura dramática. El manejo de la información
 - 1.4.3. Tramas y subtramas
 - 1.4.4. Escena: escribir, seleccionar, máximas para conseguir una buena escena
 - 1.4.5. Otros recursos y técnicas narrativas
- 1.5. La ejecución del guion clásico
 - 1.5.1. El primer acto
 - 1.5.2. El segundo acto
 - 1.5.3. El tercer acto





- 1.6. Los diálogos. Formatos del guion
 - 1.6.1. Las normas del diálogo cinematográfico
 - 1.6.2. Usos y funciones
 - 1.6.3. Los diálogos en el guion de cine
 - 1.6.4. El formato del guion
 - 1.6.5. Las presentaciones del guion
- 1.7. La reescritura del guion. El *Pitching*
 - 1.7.1. El proceso de mejora del guion
 - 1.7.2. Detectar lo que no funciona
 - 1.7.3. El arte de solucionar los problemas: de la escena a la estructura
 - 1.7.4. El *Pitching*: presentando el guion
 - 1.7.5. Mecanismos creativos para idear los relatos cinematográficos
 - 1.7.6. Casos de estudio. El método de Stephen King
- 1.8. Las adaptaciones cinematográficas I: teoría y análisis de la adaptación
 - 1.8.1. Las relaciones entre literatura y cine: influencias mutuas
 - 1.8.2. Autoría y adaptación
 - 1.8.3. Tipología de la adaptación
- 1.9. Las adaptaciones cinematográficas II: teoría y análisis de la adaptación
 - 1.9.1. La representación espacial y temporal
 - 1.9.2. El punto de vista: de la literatura al cine
 - 1.9.3. El *Remake*
- 1.10. Estudio de casos
 - 1.10.1. El Padrino (Francis Ford Coppola, 1972)
 - 1.10.2. El silencio de los corderos (Jonathan Demme, 1991)
 - 1.10.3. La lista de Schindler (Steven Spielberg, 1993)
 - 1.10.4. La familia de Pascual Duarte (Camilo José Cela) y su adaptación cinematográfica Pascual Duarte (Ricardo Franco, 1976)

Módulo 2. Teoría y técnica de la realización

- 2.1. La realización como construcción de la obra audiovisual. El equipo de trabajo
 - 2.1.1. Del guion literario al guion técnico o escaleta
 - 2.1.2. El equipo de trabajo: el departamento de dirección en cine
- 2.2. Los elementos de la puesta en pantalla. Los materiales de la construcción
 - 2.2.1. La selección espacial
 - 2.2.2. La preadaptación espacial. Dirección artística
- 2.3. La preproducción. Los documentos de la realización
 - 2.3.1. El guion técnico
 - 2.3.2. La planta escenográfica
 - 2.3.3. El *storyboard*
 - 2.3.4. Planificar. Conciliar los aspectos artísticos con los productivos
 - 2.3.5. El plan de rodaje
- 2.4. El valor expresivo del sonido
 - 2.4.1. Tipología de los elementos sonoros
 - 2.4.2. Construcción del espacio sonoro
- 2.5. El valor expresivo de la luz
 - 2.5.1. Valor expresivo de la luz
 - 2.5.2. Técnicas de iluminación básicas
- 2.6. Técnicas básicas de rodaje monocámara
 - 2.6.1. Usos y técnicas del rodaje monocámara
 - 2.6.2. El subgénero del *found footage* (metraje encontrado): cine de ficción y documental
 - 2.6.3. Realización monocámara en exteriores para televisión
- 2.7. El montaje
 - 2.7.1. El montaje como ensamblaje. La reconstrucción del espacio-tiempo
 - 2.7.2. Técnicas de preparación del montaje no lineal
- 2.8. Postproducción y etalonaje
 - 2.8.1. Postproducción
 - 2.8.2. Concepto de montaje vertical
 - 2.8.3. Etalonaje
- 2.9. Los formatos y el equipo de realización
 - 2.9.1. Formatos multicámara
 - 2.9.2. El estudio y el equipo

- 2.10. Claves, técnicas y rutinas en la realización multicámara
 - 2.10.1. Claves para contenidos en multicámara
 - 2.10.2. Técnicas multicámara
 - 2.10.3. Monitorización y rutinas
 - 2.10.4. Algunos formatos habituales

Módulo 3. Postproducción digital

- 3.1. El archivo de vídeo digital
 - 3.1.1. Cine: del formato fotoquímico al cine digital
 - 3.1.2. Televisión: del sistema analógico al digital
 - 3.1.3. La señal digital: codificación digital de la imagen
 - 3.1.4. Conceptos básicos
 - 3.1.5. Atributos de la imagen digital
 - 3.1.6. La calidad de la imagen digital
- 3.2. La cámara de fotografía y vídeo I: captación de la imagen
 - 3.2.1. Proceso de captación tradicional
 - 3.2.2. Partes de la cámara
 - 3.2.3. La cámara digital: elementos comunes
 - 3.2.4. Elementos diferenciadores
- 3.3. La cámara de fotografía y vídeo II: captación de la imagen
 - 3.3.1. Descripción del funcionamiento de la cámara
 - 3.3.2. La composición digital
 - 3.3.3. El control de la exposición
 - 3.3.4. El enfoque
 - 3.3.5. Los controles automáticos
 - 3.3.6. Los tipos de tomas
 - 3.3.7. El encuadre de la toma
 - 3.3.8. Los elementos básicos de la composición
 - 3.3.9. La grabación en vídeo
 - 3.3.10. La luz y la iluminación
 - 3.3.11. Filtros y efectos
 - 3.3.12. El cuidado de la cámara

- 3.4. Edición de vídeo: el montaje I
 - 3.4.1. Procesos finales del cine
 - 3.4.2. Tipos de montaje: analítico, postclásico y contemporáneo (MTV *editing*)
 - 3.4.3. El proceso de montaje tradicional
- 3.5. Edición de vídeo: el montaje II
 - 3.5.1. La mesa de montaje
 - 3.5.2. Los programas de montaje
 - 3.5.3. Códecs de edición
 - 3.5.4. Renderizados
 - 3.5.5. Importación/ingesta del material: denominación, clasificación y sincronización del material
- 3.6. Edición de vídeo: la postproducción
 - 3.6.1. El salto de la edición lineal a la no lineal
 - 3.6.2. Formatos
 - 3.6.3. Ingesta/exportación o volcado de un proyecto online
 - 3.6.4. La compresión
 - 3.6.5. La corrección de color
 - 3.6.6. Los efectos visuales y sus principales familias
 - 3.6.7. Incrustación de imágenes generadas por ordenador (CGI)
 - 3.6.8. Programas de composición digital en postproducción: Combustion, Flame, Smoke y After Effect
- 3.7. El sonido. Captación y edición de audio
 - 3.7.1. Cualidades del sonido: intensidad, tono (frecuencia) y timbre
 - 3.7.2. Conceptos básicos
 - 3.7.3. La importancia y el peso del sonido
 - 3.7.4. Estándares de sonido
 - 3.7.5. La banda de sonido
 - 3.7.6. Efectos de audio de Premiere
 - 3.7.7. Sonido para vídeo UHD y cine 4K
- 3.8. Tecnologías del plató de televisión
 - 3.8.1. Televisión digital: características
 - 3.8.2. Estándares de codificación, formatos de audio y vídeo
 - 3.8.3. Conectores de audio y vídeo
 - 3.8.4. Libro de estilo y grafismo en televisión: de cadena, de programa, elementos gráficos
 - 3.8.5. Medios técnicos aplicados al grafismo en televisión
 - 3.8.6. La producción televisiva interactiva
- 3.9. Postproducción para soportes interactivos
 - 3.9.1. La obra multimedia interactiva; la interactividad
 - 3.9.2. Elementos constitutivos del lenguaje hipermedia (sintaxis o navegación, formato de una obra hipermedia, géneros hipermedia)
 - 3.9.3. Puesta en marcha de un proyecto hipermedia Software para la creación de DVD
 - 3.9.4. Principales software de autoría
 - 3.9.5. DVD studio, de Apple
- 3.10. Nuevas tecnologías en la creación audiovisual
 - 3.10.1. Alto rango dinámico en vídeo digital
 - 3.10.2. Grafismo 3D. Modelado y texturas 3D
 - 3.10.3. Difusión de vídeo digital en internet: *streaming*



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

04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

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

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

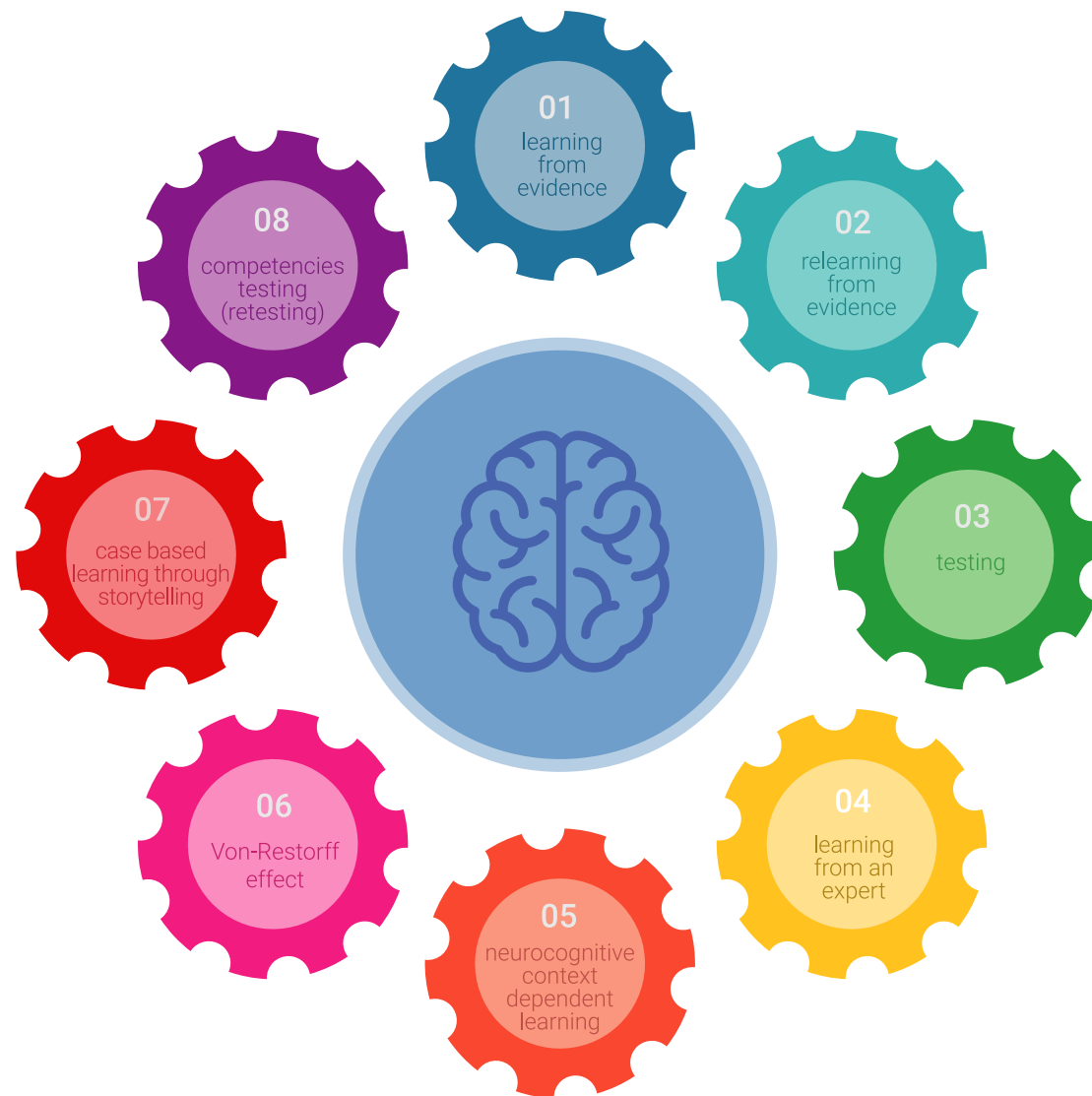
TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH se aprende con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



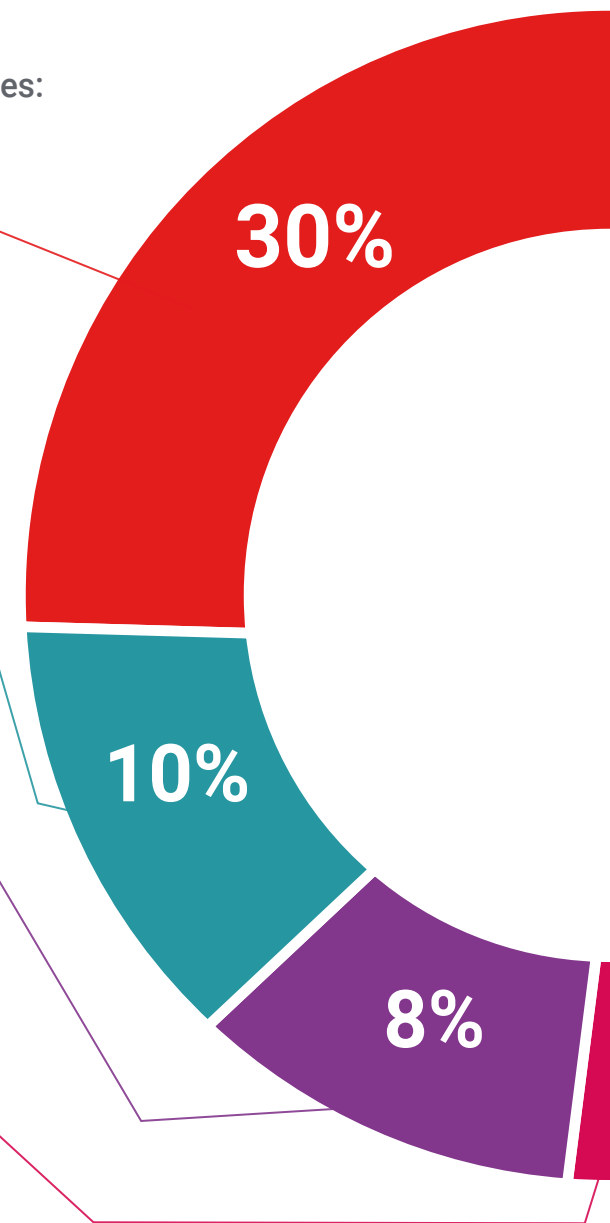
Prácticas de habilidades y competencias

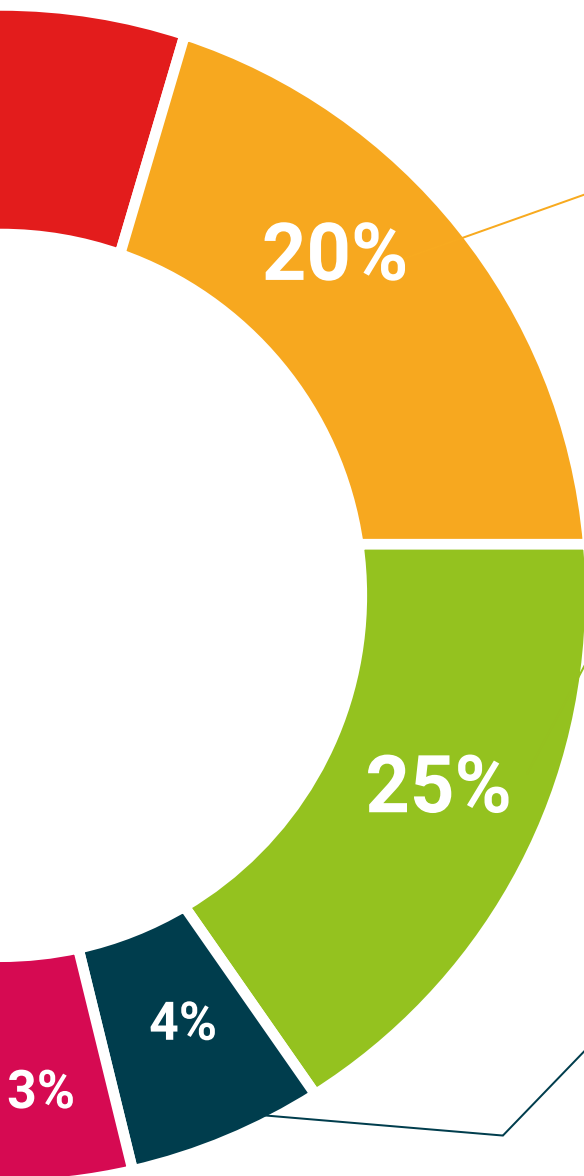
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



05

Titulación

El Experto Universitario en Desarrollo del Proyecto Cinematográfico garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título 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 Desarrollo del Proyecto Cinematográfico** 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 Desarrollo del Proyecto Cinematográfico**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario
Desarrollo del Proyecto
Cinematográfico

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Experto Universitario

Desarrollo del Proyecto Cinematográfico

