

Experto Universitario

Nueva Producción Transmedia



#UBIE3
tech universidad privada
peruano alemana



Experto Universitario Nueva Producción Transmedia

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad Privada Peruano Alemana**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-nueva-produccion-transmedia

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Las producciones multimedia han tenido que adaptarse a los nuevos tiempos para ofrecer a los usuarios contenidos más personalizados, adaptados a sus necesidades y que aporten una experiencia única. En este sentido, las agencias de comunicación y publicidad necesitan contar con profesionales especializados en la materia, que sean capaces de crear contenido para diferentes soportes de una manera integrada y estratégica. Con este programa, el alumno adquirirá las competencias precisas para llevar a cabo esta labor, llegando a un nivel de conocimiento superior con el que convertirse en uno de los máximos referentes del sector.





“

La producción transmedia ha llegado para revolucionar el sector de la comunicación. Por ello, se buscan profesionales como tú: más creativos y adaptados al uso de las nuevas tecnologías”

Las nuevas tecnologías han modificado la manera de comunicarse de las personas, pero sobre todo, han facilitado el acceso a la información y a las producciones audiovisuales. En la actualidad, el espectador es un consumidor más exigente que sabe lo que quiere y cuándo lo quiere. Y por eso, cada vez más utiliza plataformas que le permiten autogestionar este consumo.

En este sentido, han cobrado una gran relevancia las nuevas producciones transmedia, gracias a las cuales los usuarios han dejado de ser unos meros espectadores para hacer una búsqueda real de los productos que quieren, y complementan por ejemplo, la visualización de una serie con otro tipo de contenidos relacionados, como puede ser la participación en comunidades virtuales, la lectura de blogs relacionados o, incluso, la escucha de podcast sobre la temática. En este nuevo paradigma de la comunicación, cobra un papel relevante el consumo de los videojuegos. Los aficionados a este tipo de ocio no quieren solo ponerse delante de un ordenador o televisión a pasar fases de estos juegos, buscan toda una atmósfera que los haga partícipes de la historia. Por ello, las actividades de cosplay, la creación de comunidades digitales, el consumo de música u otra serie de productos derivados son tan importantes, ya que crean una atmósfera real en la que los jugadores se sienten como verdaderos protagonistas.

En este Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia, el alumno podrá acceder a todo un conocimiento especializado en la materia, que le permitirá ponerse al día sobre las cuestiones más novedosas en este campo. Así, en apenas unos meses, estará capacitado para convertirse en un creador de contenidos transmedia de calidad, lo que será fundamental para su desarrollo profesional. Y, todo ello, gracias a una titulación en la que se incluyen 10 *Masterclasses* impartidas por el Director Invitado Internacional, que aportará rigurosidad y veracidad en su contenido. Así, podrá acceder a un contenido totalmente online, que le dará la opción de seleccionar el horario y lugar de estudio que mejor le convenga, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses.

Este **Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Comunicación
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información teórica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Las novedades sobre la Nueva Producción Transmedia
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en producciones transmedia
- ♦ El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- ♦ 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



Actualiza tus competencias en Producción Transmedia, con las 10 Masterclasses impartidas por un Experto Internacional en Comunicación”

“

El presente y el futuro de la comunicación pasa por la comunicación transmedia. Tu especialización en este campo será fundamental para lograr el impulso que tu carrera necesita”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Comunicación, 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 aprendizaje 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 programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Las nuevas producciones transmedia están generando un gran impacto en el público, aumentando los índices de audiencia en todo el mundo.

Al inscribirte en este Experto Universitario tendrás acceso a una gran cantidad de contenido práctico que será fundamental para afianzar tu conocimiento en la materia.



02 Objetivos

El principal objetivo de este Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia es ofrecer a los alumnos un conocimiento especializado en la materia, para que sean capaces de adaptarse a los nuevos tiempos y ofrecer un producto más especializado, que aporte un valor añadido a la experiencia del usuario y que los convierta en fieles seguidores de la marca. De esta manera, al finalizar el programa, el alumno estará capacitado para acceder a puestos de trabajo más creativos y de mayor responsabilidad.





“

Si quieres convertirte en un especialista en comunicación transmedia, este programa te aportará las claves para conseguirlo”



Objetivos generales

- ♦ Manejar y conocer conceptualmente el ámbito del *Transmedia Storytelling* y entender su relevancia en distintos ámbitos profesionales (publicidad, Marketing, periodismo, entretenimiento)
- ♦ Adquirir los fundamentos de la creación transmedia, desde la narrativa hasta la producción, la dinamización en comunidades sociales y la monetización económica
- ♦ Profundizar en las evoluciones más recientes del *Transmedia Storytelling* en ámbitos tecnológicos como la Realidad Virtual o los videojuegos

“

La producción transmedia aplicada al sector de los videojuegos ofrece una experiencia más enriquecedora a los jugadores”





Objetivos específicos

Módulo 1. Producción de contenidos transmedia

- ♦ Profundizar en la metodología práctica en la construcción de contenidos transmedia, abarcando desde la fase de investigación y documentación hasta las plataformas y mecánicas participativas

Módulo 2. *Transmedia storytelling* en la industria de videojuegos

- ♦ Profundizar en la metodología para creación y dinamización de una comunidad digital transmedia, incluyendo la estimulación de contenidos generados por el propio usuario

Módulo 3. Casos prácticos universos transmedia

- ♦ Conocer el funcionamiento de los diferentes formatos donde se desarrollan comunicación (cine, videojuegos, televisión, etc.)



03

Dirección del curso

TECH Universidad Privada Peruano Alemana ha seleccionado a los mayores especialistas en comunicación transmedia para la elaboración de este programa didáctico, de tal manera que sean capaces de seleccionar el contenido más relevante que aporte un valor añadido a los alumnos. Se trata de profesionales con amplia experiencia en el sector que entienden la importancia de adaptarse a los nuevos tiempos para ofrecer productos multimedia de mayor interés para el público.





“

Los mayores especialistas en producciones transmedia te enseñarán los entresijos del sector, para que te conviertas en un experto en la materia”

Directora Invitada Internacional

El nombre de Magda Romanska es inconfundible en el ámbito de las Artes Escénicas y los Medios de Comunicación a escala internacional. Junto a otros proyectos, esta experta se ha desempeñado como Investigadora Principal del metaLAB de la Universidad de Harvard y preside en el Seminario Artes Transmedia en el reconocido Mahindra Humanities Center. También ha desarrollado numerosos estudios vinculándose a instituciones como el Centro de Estudios Europeos y el Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos.

Sus líneas de trabajo se centran en la intersección del arte, las humanidades, la tecnología y la narración transmedia. En ese abarcador marco, también se incluyen la dramaturgia multiplataforma y metaversa, y la interacción entre humanos e Inteligencia Artificial en la interpretación. A partir de sus profundos estudios sobre estos campos, ha creado Drametrics, un análisis cuantitativo y computacional de textos dramáticos.

También es fundadora, directora ejecutiva y redactora jefe de TheTheatreTimes.com, el mayor portal digital de teatro del mundo. Igualmente, lanzó Performap.org, un mapa digital interactivo de festivales de teatro, financiado a través del Laboratorio de Humanidades Digitales de Yale y una subvención LMDA a la innovación. Por otro lado, también ha estado a cargo del desarrollo del International Online Theatre Festival (IOTF), un festival mundial de teatro anual en *streaming*, que hasta ahora ha llegado a más de un millón de participantes. Además, esta iniciativa ha sido galardonada con el Segundo Premio Internacional Culture Online al "Mejor proyecto en línea", elegido entre otras 452 propuestas de 20 países.

Por otra parte, la doctora Romanska ha sido reconocida con las becas MacDowell, Apothetae y Lark Theatre Playwriting de la Fundación Time Warner. También mereció el premio PAHA Creative y el Elliott Hayes a la excelencia en Dramaturgia. A la par, ha recibido lauros de la Asociación Americana de Investigación Teatral y la Asociación de Estudios Polacos.



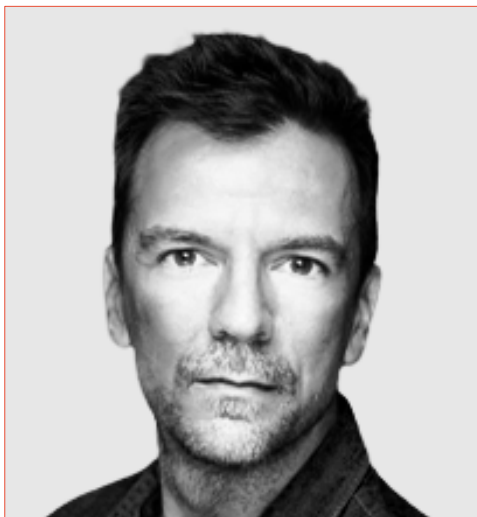
Dra. Romanska, Magda

- ♦ Investigadora Principal del metaLAB de Harvard
- ♦ Director Ejecutivo y Redactor Jefe en TheTheatreTimes.com
- ♦ Investigadora Asociada del Centro de Estudios Europeos Minda de Gunzburg
- ♦ Investigadora Asociada del Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos
- ♦ Catedrática de Artes Escénicas en Emerson College
- ♦ Catedrática Asociada del Centro Berkman para Internet y la Sociedad
- ♦ Doctorado en Theatre, Film and Dance por la Universidad de Cornell
- ♦ Máster en Pensamiento Moderno y Literatura por la Universidad de Stanford
- ♦ Graduada de la Escuela de Arte Dramático de Yale y el Departamento de Literatura Comparada
- ♦ Presidenta del Seminario de Artes Transmedia del Mahindra Humanities Center
- ♦ Miembro del Consejo Asesor en Digital Theatre+

“

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

Dirección



Dr. Regueira, Javier

- ♦ Experto en Branded Content
- ♦ Senior Brand Manager y Responsable online de Nivea
- ♦ Group Brand Manager de Imperial Tobacco
- ♦ Cofundador de la Asociación Española de Branded Content
- ♦ Cofundador de Pop Up Brand Content
- ♦ Autor de varios libros sobre Marketing y Gestión Empresarial
- ♦ Director de Servicios al Cliente en Grey Publicidad
- ♦ Speaker en TED Talks
- ♦ Doctor en Branded Content por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Graduado en CCEE Europeas ICADE E4

Profesores

Dña. Rosendo Sánchez, Nieves

- ♦ Investigadora en Narrativas Transmedia
- ♦ Escritora de novelas infantiles
- ♦ Coordinadora de la expansión transmedia de la obra teatral *El Proceso*
- ♦ Docente en estudios universitarios vinculados a la Comunicación
- ♦ Máster en Estudios Literarios y Teatrales por la Universidad de Granada
- ♦ Máster en Literatura en la Era Digital por el IL3 de la Universidad de Barcelona

Dra. Montoya Rubio, Alba

- ♦ Comunicadora Audiovisual en À Punt Mèdia
- ♦ Experta en Redes y Comunicación en À Punt Mèdia
- ♦ Responsable de Prensa y Comunicación en la Fundación AIMS
- ♦ Directora, Guionista y Editora Freelance
- ♦ Docente en estudios universitarios vinculados con la Comunicación
- ♦ Doctora en Música y Cine por la Universidad de Barcelona
- ♦ Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pompeu Fabra
- ♦ Máster en Música como Arte Interdisciplinario por la Universidad de Barcelona



Dr. Suárez Mouriño, Adrián

- ◆ Especialista en Comunicación Digital, SEO y SEM
- ◆ Responsable de Externalización de Servicios de SEO para Agencias de Marketing y Comunicación
- ◆ Redactor de contenidos y de guiones para Webedia
- ◆ Docente en estudios de grado, posgrado universitario y cursos relacionados con el Marketing
- ◆ Redactor de contenidos web en MundoGamers
- ◆ SEO Specialist y SEM Strategist en Pululart
- ◆ Doctor en Comunicación Digital, Narrativa y Videojuegos por la Universidade da Coruña
- ◆ Graduado en Arquitectura por la Universidade da Coruña
- ◆ Máster en Dirección, Marketing y Comunicación Online por la Universidad Abat Oliba CEU



Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario de TECH Universidad Privada Peruano Alemana han sido diseñados para enseñar a los alumnos las particularidades de las nuevas producciones transmedia, que son la gran novedad en los procesos comunicativos actuales. Para ello, se muestra información actualizada sobre este tipo de contenido, las franquicias y el empleo del *storytelling* en la industria de los videojuegos. Un temario que será fundamental para los profesionales de la comunicación que deseen dar un impulso a sus carreras.





“

*Un temario totalmente actualizado
que te guiará por el aprendizaje de
la comunicación transmedia”*

Módulo 1. Producción de contenidos transmedia

- 1.1. La fase de ideación del proyecto
 - 1.1.1. Relato
 - 1.1.2. Plataformas
 - 1.1.3. Público
- 1.2. Documentación, investigación y búsqueda de referentes
 - 1.2.1. Documentación
 - 1.2.2. Referentes de éxito
 - 1.2.3. Aprendiendo de otros
- 1.3. Estrategias creativas: a la búsqueda de la premisa
 - 1.3.1. La premisa
 - 1.3.2. Necesidad de la premisa
 - 1.3.3. Proyectos coherentes
- 1.4. Plataformas, relato y participación. Un proceso iterativo
 - 1.4.1. Proceso creativo
 - 1.4.2. Conexión entre las distintas piezas
 - 1.4.3. Las narrativas transmedia como proceso
- 1.5. La propuesta narrativa: relato, arcos, mundos y personajes
 - 1.5.1. El relato y los arcos narrativos
 - 1.5.2. Mundos y universos
 - 1.5.3. Personajes como centro del relato
- 1.6. El soporte óptimo de nuestra narrativa. Formatos y plataformas
 - 1.6.1. El medio y el mensaje
 - 1.6.2. Selección de plataformas
 - 1.6.3. Selección de formatos
- 1.7. Diseño de la experiencia y la participación. Conoce a tu audiencia
 - 1.7.1. Descubre a tu público
 - 1.7.2. Niveles de participación
 - 1.7.3. Experiencia y memorabilidad
- 1.8. La biblia de producción transmedia: enfoque, plataformas y viaje del usuario
 - 1.8.1. La biblia de producción transmedia
 - 1.8.2. Enfoque y plataformas
 - 1.8.3. Viaje del usuario

- 1.9. La biblia de producción transmedia: estética del proyecto y necesidades materiales y técnicas
 - 1.9.1. Importancia de la estética
 - 1.9.2. Posibilidades y producción
 - 1.9.3. Necesidades materiales y técnicas
- 1.10. La biblia de producción transmedia: estudios de casos de modelos de negocio
 - 1.10.1. Diseño del modelo
 - 1.10.2. Adaptación del modelo
 - 1.10.3. Casos

Módulo 2. Transmedia storytelling en la industria de videojuegos

- 2.1. Una relación histórica: los videojuegos en el inicio de las teorías del transmedia storytelling
 - 2.1.1. Contexto
 - 2.1.2. Marsha Kinder y las Tortugas Ninja
 - 2.1.3. De Pokémon a Matrix: Henry Jenkins
- 2.2. Importancia de la industria de los videojuegos en los conglomerados de medios
 - 2.2.1. Videojuegos como generadores de contenidos
 - 2.2.2. Algunas cifras
 - 2.2.3. El salto a nuevos y viejos medios
- 2.3. Relevancia y evolución de los videojuegos como objeto cultural y como objeto de estudio académico
 - 2.3.1. Videojuegos y cultura popular
 - 2.3.2. Consideración como objeto cultural
 - 2.3.3. Los videojuegos en la universidad
- 2.4. *Storytelling* y transmedialidad en relatos emergentes
 - 2.4.1. Transmedia storytelling en el parque de atracciones
 - 2.4.2. Nuevas consideraciones sobre la narrativa
 - 2.4.3. Relatos emergentes
- 2.5. Sobre la narratividad de los videojuegos y su peso en una narrativa transmedia
 - 2.5.1. Discusiones tempranas sobre narratividad y videojuegos
 - 2.5.2. El valor del relato en los videojuegos
 - 2.5.3. Ontología de los videojuegos



- 2.6. Los videojuegos como creadores de mundos transmediales
 - 2.6.1. Las reglas del mundo
 - 2.6.2. Universos jugables
 - 2.6.3. Mundos y personajes inagotables
- 2.7. Crossmedialidad y transmedialidad: estrategia adaptativa de la industria a las nuevas demandas del público
 - 2.7.1. Productos derivados
 - 2.7.2. Un nuevo público
 - 2.7.3. El salto a la transmedialidad
- 2.8. Adaptaciones y expansiones transmediales de videojuegos
 - 2.8.1. Estrategia industrial
 - 2.8.2. Adaptaciones fallidas
 - 2.8.3. Expansiones transmediales
- 2.9. Los videojuegos y los personajes transmediales
 - 2.9.1. Personajes viajeros
 - 2.9.2. Del medio narrativo al videojuego
 - 2.9.3. Fuera de nuestro control: el salto a otros medios
- 2.10. Videojuegos y fandom: teorías afectivas y seguidores
 - 2.10.1. Cosplaying Mario
 - 2.10.2. Somos lo que jugamos
 - 2.10.3. Los fans toman el mando

Módulo 3. Casos prácticos universos transmedia

- 3.1. Los transmedia originados en el cine
- 3.2. De las letras a las pantallas
- 3.3. La mitología y la fantasía épica transmediales
- 3.4. Ficciones que traspasan los cómics
- 3.5. Videojuegos con múltiples narrativas
- 3.6. La televisión que explora nuevas narrativas
- 3.7. Cuando el fenómeno fandom crea sus propios contenidos
- 3.8. Prototransmedias originados en el teatro
- 3.9. La música que no solo se escucha
- 3.10. Propuestas de ocio que han saltado a otras plataformas

05

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 emitiesen 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.



06

Titulación

El Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por la Universidad Privada Peruano Alemana.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por la Universidad Privada Peruano Alemana.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad Privada Peruano Alemana garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



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

tech universidad privada
peruano alemana

Experto Universitario

Nueva Producción

Transmedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad Privada Peruano Alemana
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Nueva Producción Transmedia

