

# Grand Master

## Comunicación Digital y Transmedia



## Grand Master Comunicación Digital y Transmedia

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **2 años**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **120 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/grand-master/grand-master-comunicacion-digital-transmedia](http://www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/grand-master/grand-master-comunicacion-digital-transmedia)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competencias

---

*pág. 16*

04

Dirección del curso

---

*pág. 20*

05

Estructura y contenido

---

*pág. 28*

06

Metodología de estudio

---

*pág. 48*

07

Titulación

---

*pág. 58*

# 01

# Presentación

La digitalización ha transformado numerosos servicios y procesos comunicativos, especialmente en sectores como la industria audiovisual. Además, áreas como el periodismo e internet también han experimentado una revolución, donde diversos elementos visuales, escritos e hipertextuales entran en contacto creando nuevas formas de comunicación. Así, dominar la comunicación digital y transmedia es esencial en la actualidad para periodistas y profesionales, por lo que este programa es perfecto para ellos. Se convertirán, por tanto, gracias a esta titulación en grandes especialistas preparados para dar respuesta a todos los retos actuales y futuros de la comunicación.

“

*Este programa te permitirá afrontar todos los retos actuales y futuros de la comunicación, proporcionándote los últimos avances en los ámbitos de la digitalización y los procesos transmediáticos”*

La narrativa transmedia es uno de los últimos pasos en un camino que comenzó con la aparición de la informática personal y de internet. Así, la digitalización ha propiciado el impulso de todo tipo de comunicaciones, ya sea a través de redes sociales, videojuegos online y otras muchas opciones. Además ha transformado también los hábitos de consumo de productos como películas, series de televisión o, incluso, cómics. Esto, finalmente, ha derivado en la coexistencia de historias en diversos soportes que tradicionalmente eran excluyentes entre sí y que ahora se retroalimentan.

De este modo, en la actualidad una serie de televisión no tiene que finalizar con sus episodios, sino que puede tener continuidad por medio de *Fanfictions*, discusiones en foros, pequeños *Spin-offs* en formato de *Webserie* o novelas que expanden la historia de la obra, entre otras posibilidades. La comunicación digital actual es, por tanto, compleja, muy dinámica, y no se entendería sin la intervención directa de millones de usuarios.

Por esa razón, es necesario que el profesional de la comunicación y del periodismo pueda conocer en profundidad los mecanismos que rigen estos procesos, de forma que pueda mediar y emplear a su favor, según sus objetivos, los diferentes discursos multimedia que se mueven en servicios de *Streaming*, redes sociales o en plataformas de realidad virtual. Y este programa le ofrece los conocimientos más avanzados y novedosos en estas áreas, puesto que le preparará para moverse cómodamente en estos entornos tan cambiantes.

Asimismo, TECH le proporcionará unos contenidos punteros, como las 10 *Masterclasses* de primer nivel aportadas por un reputado Director Invitado Internacional a los que podrá acceder las 24 horas del día, al tiempo que pone a su disposición a un cuadro docente de gran prestigio en este ámbito de la comunicación que se encargará de ponerle al día de una forma rápida y ágil, adaptada a sus necesidades.

Este **Grand Master en Comunicación Digital y 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 Digital y Transmedia
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en comunicación digital
- ♦ 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



*Tendrás a tu disposición 10 Masterclasses de contenido exclusivo elaboradas e impartidas por un experto internacional que se encargará de ponerte al día de todos los avances en comunicación digital y transmedia”*

“

*Los mejores recursos didácticos multimedia estarán a tu alcance: estudios de caso, resúmenes interactivos, clases magistrales. La mejor tecnología educativa para que te conviertas en un profesional de gran prestigio”*

Incluye, en su cuadro docente, a profesionales pertenecientes al ámbito del periodismo y 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 estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

*Tendrás a tu disposición un cuadro docente de gran prestigio en estos campos de la comunicación que se encargará de ponerte al día de todos los avances en Comunicación Digital y Transmedia.*

*Con este Grand Master profundizarás en los últimos avances en Storytelling, Crossmedia y la producción de contenidos transmedia.*



# 02

## Objetivos

El principal objetivo de este programa es integrar los conocimientos más novedosos en Comunicación Digital y Transmedia para, luego, ofrecérselos al profesional. Así, TECH ha diseñado un Grand Master que ha reunido unos contenidos completos y actualizados y a un cuadro docente compuesto por especialistas en activo en este ámbito. A esos dos elementos de gran importancia se le suma su metodología de enseñanza, perfecta para trabajadores que busquen compaginar su carrera con los estudios. Por todo ello, esta titulación es perfecta para el profesional que busque hacer progresar su carrera en el ámbito de la comunicación digital, ya que dispone de todo lo necesario para alcanzar esa meta.





“

*Este programa hará que tu carrera en el mundo de la comunicación digital despegue rápidamente gracias a sus innovadores contenidos”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Adquirir los conocimientos necesarios para realizar una adecuada comunicación multimedia, utilizando las herramientas digitales más avanzadas
- ♦ Saber manejarse con éxito en diferentes ramas de la comunicación multimedia
- ♦ Conocer en profundidad la comunicación radiofónica, televisiva, digital y la escrita
- ♦ 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 a 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



*Alcanzarás todos tus objetivos gracias a este Grand Master, con el que podrás conocer las últimas novedades en realidad extendida transmedia”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Estructura de la comunicación

- ♦ Ser capaz de entender los conceptos básicos y los modelos teóricos de la comunicación humana, sus elementos y sus características, así como el papel que esta desempeña en los procesos psicológicos de la publicidad y de las relaciones públicas
- ♦ Tener la capacidad para contextualizar adecuadamente los sistemas de medios de comunicación y en particular la estructura mundial de la comunicación
- ♦ Saber describir las principales tendencias de investigación en la comunicación social, así como sus diferentes modelos: behavioristas, funcionales, constructivistas y estructuralistas
- ♦ Saber definir el marco de actuación de los grandes grupos de medios y sus procesos de concentración

### Módulo 2. Teoría de la comunicación social

- ♦ Conocer los ámbitos de la publicidad y de las relaciones públicas y de sus procesos y estructuras organizativas
- ♦ Saber identificar los perfiles profesionales del publicitario y del profesional de las relaciones públicas, así como las principales habilidades que se le exigen en el desempeño de su ejercicio profesional
- ♦ Dominar los elementos, formas y procesos de los lenguajes publicitarios y de otras formas de comunicación, utilizando para ello el conocimiento de la lengua española, analizando los distintos niveles y componentes que integran el sistema lingüístico del español, así como los productos discursivos que se enmarcan en las diferentes tipologías textuales
- ♦ Identificar los principios fundamentales de la creatividad humana y su aplicación en las manifestaciones propias de la comunicación persuasiva

- ♦ Saber aplicar los procesos creativos al ámbito de la comunicación, en especial al ámbito de la publicidad y las relaciones públicas
- ♦ Comprender los sistemas de análisis de campañas de publicidad y de relaciones públicas
- ♦ Saber describir la estructura de las agencias de publicidad
- ♦ Delimitar cada una de las funciones para la gestión de la empresa de publicidad y de relaciones públicas resaltando sus principales aplicaciones

### **Módulo 3. Tecnología y gestión de la información y del conocimiento**

- ♦ Tener la capacidad de análisis, tratamiento, interpretación, elaboración y estructuración de la comunicación digital
- ♦ Ser capaz de analizar y optimizar la utilización de nuevas vías y estrategias comunicativas de los medios digitales por parte del profesional de la publicidad y las relaciones públicas
- ♦ Comprender la importancia de Internet en la labor de búsqueda y gestión de la información en el campo de la publicidad y las relaciones públicas, en su aplicación a supuestos concretos

### **Módulo 4. Comunicación escrita**

- ♦ Saber expresarse con fluidez y eficacia comunicativa de manera oral y escrita, sabiendo aprovechar los recursos lingüísticos y literarios más adecuados
- ♦ Tener la capacidad para analizar los distintos niveles y componentes que integran el sistema lingüístico del español, así como los productos discursivos que se enmarcan en las diferentes tipologías textuales
- ♦ Ser capaz de identificar las similitudes y diferencias entre el código oral y el código escrito
- ♦ Ser capaz de conocer y dominar las estrategias de coherencia, cohesión y adecuación en la elaboración de textos
- ♦ Reconocer las diferentes fases del proceso de escritura

- ♦ Saber discriminar las principales propiedades estructurales y lingüísticas de los distintos modelos textuales
- ♦ Ser capaz de elaborar textos a partir de las convenciones estructurales y lingüísticas de cada tipología textual, así como respetando las propiedades textuales básicas y la corrección lingüística

### **Módulo 5. Comunicación televisiva**

- ♦ Tener la capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos
- ♦ Tener la capacidad y habilidad para aprovechar los sistemas y recursos informáticos en el ámbito de la publicidad y las relaciones públicas, así como sus aplicaciones interactivas
- ♦ Conocer la estructura y transformación de la sociedad actual en su relación con los elementos, formas y procesos de la comunicación publicitaria y de relaciones públicas
- ♦ Reconocer los aspectos sociológicos, económicos y jurídicos que influyen en la comunicación publicitaria y en el desarrollo de las relaciones públicas
- ♦ Ser capaz de relacionar la publicidad y las relaciones públicas de manera coherente con otras ciencias sociales y humanas
- ♦ Fomentar la creatividad y la persuasión a través de los diferentes soportes y de los diferentes medios de comunicación
- ♦ Conocer las herramientas significativas y apropiadas para el estudio de la publicidad y las relaciones públicas
- ♦ Saber desenvolverse como un profesional de la publicidad y las relaciones públicas con sujeción a las normas jurídicas y deontológicas de la profesión

### Módulo 6. Comunicación radiofónica

- ♦ Fomentar la creatividad y la persuasión a través de los diferentes soportes y de los diferentes medios de comunicación
- ♦ Conocer los elementos, formas y procesos de los lenguajes publicitarios y de otras formas de comunicación persuasiva
- ♦ Saber desarrollar una comunicación verbal y escrita correcta para transmitir ideas y decisiones con claridad y rigor en la exposición
- ♦ Ser capaz de resolver de problemas surgidos en el ejercicio profesional
- ♦ Estar capacitado para la creación y desarrollo de elementos audiovisuales, efectos sonoros o musicales, mediante el manejo de las herramientas digitales de edición de vídeo y audio por ordenador, con la realización de prácticas con programas informáticos
- ♦ Saber discriminar los distintos tipos de medios y soportes publicitarios, así como sus elementos estructurales, formales y constitutivos

### Módulo 7. Creatividad en comunicación

- ♦ Conocer la estructura y transformación de la sociedad actual en su relación con los elementos, formas y procesos de la comunicación publicitaria y de relaciones públicas
- ♦ Fomentar la creatividad y la persuasión a través de los diferentes soportes y de los diferentes medios de comunicación
- ♦ Conocer los elementos, formas y procesos de los lenguajes publicitarios y de otras formas de comunicación persuasiva
- ♦ Conocer las herramientas significativas y apropiadas para el estudio de la publicidad y las relaciones públicas
- ♦ Conocer los ámbitos de la publicidad y de las relaciones públicas y de sus procesos y estructuras organizativas

- ♦ Identificar los perfiles profesionales del publicitario y del profesional de las relaciones públicas, así como las principales habilidades que se le exigen en el desempeño de su ejercicio profesional
- ♦ Identificar los principios fundamentales de la creatividad humana y su aplicación en las manifestaciones propias de la comunicación persuasiva

### Módulo 8. Identidad corporativa

- ♦ Conocer los fundamentos de la publicidad y los agentes que participan en proceso de creación publicitaria
- ♦ Reconocer e identificar los perfiles profesionales del publicitario, así como las principales funciones y requisitos que debe cumplir para su desarrollo profesional
- ♦ Gestionar la comunicación institucional en toda circunstancia incluso en episodios de crisis en la que el mensaje este alineado con los intereses de los diferentes *Stakeholders*
- ♦ Gestionar la comunicación de cualquier evento relacionado con la comunicación corporativa
- ♦ Crear la imagen corporativa de cualquier entidad a partir de cualquiera de sus atributos

### Módulo 9. Fundamentos del diseño gráfico

- ♦ Saber analizar los elementos que componen el mensaje publicitario: elementos gráficos, elementos audiovisuales y elementos musicales y sonoros
- ♦ Comprender la naturaleza y potencialidad comunicativa de las imágenes y del diseño gráfico
- ♦ Saber utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos
- ♦ Fomentar la creatividad y la persuasión a través de los diferentes soportes y de los diferentes medios de comunicación
- ♦ Conocer los elementos, formas y procesos de los lenguajes publicitarios y de otras formas de comunicación persuasiva

### Módulo 10. El nuevo paradigma de comunicación

- ♦ Situar el conjunto del temario en un panorama sociológico y mediático cambiante, donde la tecnología y la fragmentación de la oferta audiovisual abren enormes oportunidades de negocio y de desarrollo profesional

### Módulo 11. Conceptos *Transmedia Storytelling* y *Crossmedia*

- ♦ Profundizar en *Transmedia Storytelling* como disciplina, poniendo en relevancia su importancia en distintos sectores profesionales

### Módulo 12. Narrativas transmediáticas

- ♦ Dominar cómo se construye el relato transmedia y las diferencias con la narrativa tradicional
- ♦ Interiorizar, con la ayuda de ejemplos prácticos, la forma de conseguir la implicación de la audiencia en un desarrollo transmediático

### Módulo 13. 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 14. Creación y gestión de comunidades digitales

- ♦ Profundizar en la relación entre el *Transmedia Storytelling* y la industria del videojuego
- ♦ Entender el rol del videojuego como punta de lanza de la experiencia de usuario en el universo transmedia

### Módulo 15. Realidad extendida transmedia: VR y AR

- ♦ Ahondar en la importancia de la realidad extendida en el ámbito del *Transmedia Storytelling*
- ♦ Comprender la variedad de contenidos existentes y el proceso creativo de los mismos





#### **Módulo 16. Periodismo transmedia**

- ♦ Ahondar en el ámbito, las características y la capacitación para el nuevo y emergente periodismo transmedia

#### **Módulo 17. *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 18. *Branded content*: las marcas como *publishers***

- ♦ Profundizar en el contenido de marca dentro del mix de comunicación, en un contexto de sobresaturación publicitaria
- ♦ Realizar un profundo análisis de las diferencias entre publicidad y branded content y el ámbito de este último (creación, formatos, medición)

#### **Módulo 19. Casos prácticos universos transmedia**

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

# 03

# Competencias

Este Grand Master en Comunicación Digital y Transmedia permitirá al profesional incorporar a su trabajo diario nuevas habilidades en este ámbito, pudiendo profundizar en el diseño gráfico y de identidades corporativas, la producción de narrativas y franquicias transmedia y la aplicación de los principios transmedia a nuevas tecnologías como realidad virtual o la realidad extendida. Así, se habrá preparado para abordar el futuro de la comunicación tanto social como institucional o empresarial.







“

*Integra en tu trabajo diario las competencias más avanzadas en comunicación y produce narrativas y franquicias transmedia gracias a este Grand Master”*



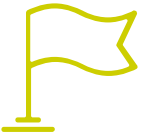
## Competencias generales

- ♦ Adquirir las habilidades necesarias para el ejercicio profesional de la comunicación multimedia con el conocimiento de todos los factores necesarios para realizarlo con calidad y solvencia
- ♦ Conocer en profundidad las diferentes plataformas a través de la cual se desarrollan el periodismo y la comunicación
- ♦ Desarrollar las habilidades necesarias para el desarrollo de *Branded Content*, *Transmedia Storytelling* y producción transmedia
- ♦ Conocer las últimas tendencias de la comunicación multimedia y el Marketing digital
- ♦ Convertirse en un especialista del sector, con la habilidad para crear historias atractivas para el público

“

*Al finalizar este programa serás un profesional con todas las herramientas para trabajar con comodidad y fluidez en el ámbito digital”*





## Competencias específicas

---

- ♦ Describir características y fundamentos de la comunicación
- ♦ Conocer la comunicación social humana como ciencia social
- ♦ Saber usar las diferentes plataformas de comunicación online
- ♦ Desarrollar un plan de creación de la identidad corporativa
- ♦ Crear una comunicación en el entorno digital
- ♦ Dominar la forma de comunicación en dispositivos móviles
- ♦ Escribir de manera correcta en el área publicitaria
- ♦ Utilizar los diferentes lenguajes de los medios de comunicación
- ♦ Utilizar la expresión televisiva
- ♦ Utilizar la expresión radiofónica
- ♦ Usar el pensamiento creativo aplicado a la publicidad y la comunicación
- ♦ Desarrollar una identidad corporativa para una organización
- ♦ Utilizar herramientas de diseño gráfico
- ♦ Aplicar las herramientas más actuales para el desarrollo de la comunicación transmedia
- ♦ Desarrollar habilidades creativas que permitan crear mensajes persuasivos
- ♦ Ofrecer productos más personalizados y adaptados a las necesidades del cliente
- ♦ Aplicar las claves de la narrativa transmedia
- ♦ Entender la importancia del *Storytelling* en la comunicación transmedia
- ♦ Crear productos comunicativos persuasivos, que atraigan al cliente hacia un determinado fin
- ♦ Usar las nuevas tecnologías y las redes sociales como parte fundamental de la profesión
- ♦ Desarrollarse profesionalmente como *transmedia producer*, creativo *Storyteller*, *Planner* digital, *Community Manager*, ciberperiodista, experto en televisión social, experto en nuevas narrativas audiovisuales, diseñador de contenidos o *Digital Project Manager*

# 04

## Dirección del curso

Para ofrecer al profesional la mejor experiencia de aprendizaje, TECH se ha encargado de seleccionar a un cuadro docente de gran reputación en la comunicación multimedia y transmedia. Así, este cuadro docente está compuesto por especialistas en activo al tanto de los últimos avances y transformaciones en el sector, de modo que podrá transmitir al alumno todas las claves para desenvolverse cómodamente en esta compleja y apasionante disciplina.





“

*A un profesorado de gran prestigio se le unen unos contenidos punteros, diseñados para responder a las complejidades comunicativas de la actualidad”*

## 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 con 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, Boston, Estados Unidos
- ♦ 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 de: 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

### Dr. Roig Telo, Antoni

- ◆ Investigador Especializado en Nuevas Narrativas Digitales
- ◆ Investigador en Mediaccions
- ◆ Docente de Comunicación Audiovisual para estudios universitarios
- ◆ Doctor en Ciencias Sociales, Sociedad de la Información y el Conocimiento por la Universitat Oberta de Catalunya
- ◆ Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Ramón Llull
- ◆ Ingeniero Técnico en Telecomunicaciones



**D. Fraga Pombo, Luis**

- ◆ Comunicador Experto en Comunicación Corporativa
- ◆ Presentador y Editor de Informativos en Antena 3
- ◆ Editor y Presentador de Antena 3 Noticias de Galicia
- ◆ Redactor y Locutor de informativos en el grupo de radio de La Voz de Galicia
- ◆ Redactor y Locutor en la Cadena SER Ferrol
- ◆ Formador en Atresmedia Formación
- ◆ Fundador de Luis Fraga Comunicación y Formación para tu empresa
- ◆ Docente en cursos relacionados con la Comunicación
- ◆ Licenciado en Geografía e Historia por la Universidad de Santiago de Compostela
- ◆ Máster en Investigación Aplicada en Comunicación por la Universidad Rey Juan Carlos

**Dña. Ugidos Álvarez, Susana**

- ◆ Experta en Content Marketing
- ◆ Content Marketing Strategy Lead en la empresa El Corte Inglés
- ◆ Content Marketing Manager en la empresa El Corte Inglés
- ◆ Brand Manager en la empresa El Corte Inglés
- ◆ Gerente de Comunicación Global en el Grupo Flex
- ◆ Jefe de Publicidad y Promociones en el Grupo Flex
- ◆ Licenciada en Gestión Comercial y Marketing por la ESIC Business & Marketing School
- ◆ Posgrados en Desarrollo Directivo, Branded Content, Transmedia, Marketing Digital y Design Thinking

**D. Sánchez López, Iván**

- ◆ Investigador en Narrativa Digital
- ◆ Investigador en la Universidad de Alicante
- ◆ Director de Comunicaciones en el Organismo Internacional de Juventud para Iberoamérica
- ◆ Ayudante de Producción y Dirección en canales de televisión
- ◆ Docente colaborador en estudios universitarios
- ◆ Doctor en Narrativa Digital por la Universidad de Huelva
- ◆ Máster en Film Documental Creativo por la Universidad Autónoma de Barcelona
- ◆ Máster en Comunicación y Educación en la Red por la UNED

**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

**Dña. Vasán, Vicky**

- ♦ Diseñadora UX/UI Experta en Realidad Virtual
- ♦ Cofundadora de INMERSIVA
- ♦ Community Lead en Meta Developer Circles
- ♦ Diseñadora UX/UI de Realidad Virtual y Aumentada en La Frontera VR
- ♦ Diseñadora UX y Guionista en Realidad Virtual en Lyceum VR
- ♦ Creative y Transmedia Producer en El Cañonazo
- ♦ Graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Salamanca
- ♦ Postgrado *Branded Content* y *Transmedia Storytelling*

**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





“

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

# 05

## Estructura y contenido

Este Grand Master en Comunicación Digital y Transmedia está estructurado en 19 módulos y permitirá al profesional ahondar en las cuestiones a tener en cuenta a la hora de definir los elementos individuales de una experiencia transmedia, los modelos de negocio transmedia, la narratividad de los videojuegos y su peso en una narrativa transmedia, el diseño gráfico con Adobe Lightroom o la creatividad y comunicación publicitaria, entre muchas otras.



“

*A un profesorado de gran prestigio se le unen unos contenidos punteros, diseñados para responder a las complejidades comunicativas de la actualidad”*

## Módulo 1. Estructura de la comunicación

- 1.1. Teoría, concepto y método de la estructura de la comunicación
  - 1.1.1. Introducción
  - 1.1.2. Autonomía de la disciplina y relaciones con otras materias
  - 1.1.3. El método estructuralista
  - 1.1.4. Definición y objeto de la estructura de la comunicación
  - 1.1.5. Guía para el análisis de la estructura de la comunicación
- 1.2. Nuevo Orden Internacional de la Comunicación
  - 1.2.1. Introducción
  - 1.2.2. Control del Estado: monopolios
  - 1.2.3. Comercialización de la comunicación
  - 1.2.4. Dimensión cultural de la comunicación
- 1.3. Grandes agencias informativas
  - 1.3.1. Introducción
  - 1.3.2. ¿Qué es una agencia informativa?
  - 1.3.3. Información y noticias
  - 1.3.4. Antes de Internet
  - 1.3.5. Las agencias de noticias se ven gracias a Internet
  - 1.3.6. Las grandes agencias mundiales
- 1.4. La industria publicitaria y su relación con el sistema de medios
  - 1.4.1. Introducción
  - 1.4.2. Industria publicitaria
  - 1.4.3. La necesidad de la publicidad para los medios de comunicación
  - 1.4.4. La estructura de la industria publicitaria
  - 1.4.5. Los medios y su relación con la industria publicitaria
  - 1.4.6. Regulación y ética publicitaria
- 1.5. Cine y mercado de la cultura y el ocio
  - 1.5.1. Introducción
  - 1.5.2. La compleja naturaleza del cine
  - 1.5.3. El origen de la industria
  - 1.5.4. Hollywood, la capital mundial del cine

- 1.6. Poder político y medios de comunicación
  - 1.6.1. Introducción
  - 1.6.2. Influencia de los medios de comunicación en la formación de la sociedad
  - 1.6.3. Medios de comunicación y poder político
- 1.7. Concentración de medios y políticas de comunicación
  - 1.7.1. Introducción
  - 1.7.2. La concentración de medios
  - 1.7.3. Políticas de comunicación
- 1.8. Estructura de la comunicación en Latinoamérica
  - 1.8.1. Introducción
  - 1.8.2. Estructura de la comunicación en Latinoamérica
  - 1.8.3. Nuevas tendencias
- 1.9. Sistema de medios en Hispanoamérica y la digitalización del periodismo
  - 1.9.1. Introducción
  - 1.9.2. Aproximación histórica
  - 1.9.3. Bipolaridad del sistema de medios hispanoamericano
  - 1.9.4. Medios hispanos en EE.UU
- 1.10. Digitalización y futuro del periodismo
  - 1.10.1. Introducción
  - 1.10.2. La digitalización y la nueva estructura de medios
  - 1.10.3. La estructura de la comunicación en los países democráticos

## Módulo 2. Teoría de la comunicación social

- 2.1. El arte de comunicar
  - 2.1.1. Introducción: el estudio de la comunicación como ciencia social
  - 2.1.2. El conocimiento
    - 2.1.2.1. Las fuentes del conocimiento
  - 2.1.3. Los métodos científicos
    - 2.1.3.1. El método deductivo
    - 2.1.3.2. El método inductivo
    - 2.1.3.3. El método hipotético-deductivo

- 2.1.4. Conceptos comunes en la investigación científica
  - 2.1.4.1. Variables dependientes e independientes
  - 2.1.4.2. Hipótesis
  - 2.1.4.3. La operacionalización
  - 2.1.4.4. La ley o teoría de cobertura
- 2.2. Elementos de la comunicación
  - 2.2.1. Introducción
  - 2.2.2. Elementos de la comunicación
  - 2.2.3. La investigación empírica
    - 2.2.3.1. Investigación básica versus investigación aplicada
    - 2.2.3.2. Los paradigmas de investigación
    - 2.2.3.3. Los valores en la investigación
    - 2.2.3.4. La unidad de análisis
    - 2.2.3.5. Estudios trasversales y longitudinales
  - 2.2.4. Definir la comunicación
- 2.3. Trayectorias de la investigación en comunicación social
  - 2.3.1. Introducción. La comunicación en el mundo antiguo
  - 2.3.2. Teóricos de la comunicación
    - 2.3.2.1. Grecia
    - 2.3.2.2. Los sofistas, primeros teóricos de la comunicación
    - 2.3.2.3. La retórica aristotélica
    - 2.3.2.4. Cicerón y los cánones de la retórica
    - 2.3.2.5. Quintiliano: la institución oratoria
  - 2.3.3. El periodo moderno: la teoría de la argumentación
    - 2.3.3.1. El humanismo antirretoricista
    - 2.3.3.2. La comunicación en el Barroco
    - 2.3.3.3. De la Ilustración a la sociedad de masas
  - 2.3.4. El siglo XX: la retórica de los *mass media*
    - 2.3.4.1. La comunicación mediática
- 2.4. La conducta comunicativa
  - 2.4.1. Introducción: el proceso comunicativo
  - 2.4.2. La conducta comunicativa
    - 2.4.2.1. La etología animal y el estudio de la comunicación humana
    - 2.4.2.2. Los antecedentes biológicos de la comunicación
    - 2.4.2.3. La comunicación intrapersonal
    - 2.4.2.4. Los patrones de conducta comunicativa
  - 2.4.3. El estudio de la conducta comunicativa no verbal
    - 2.4.3.1. El movimiento del cuerpo como pauta de acción comunicativa
    - 2.4.3.2. El contenido latente de la comunicación no verbal: engaño en los movimientos corporales
- 2.5. La transacción comunicativa
  - 2.5.1. Introducción: la transacción comunicativa
  - 2.5.2. El análisis transaccional
    - 2.5.2.1. El yo-niño
    - 2.5.2.2. El yo-padre
    - 2.5.2.3. El yo-adulto
  - 2.5.3. Clasificación de las transacciones
- 2.6. Identidad, autoconcepto y comunicación
  - 2.6.1. Introducción
  - 2.6.2. Identidad, autoconcepto y comunicación
    - 2.6.2.1. Micropolítica transaccional y autoconcepto: la interacción como negociación de identidades
    - 2.6.2.2. La estrategia de las emociones negativas
    - 2.6.2.3. La estrategia de las emociones positivas
    - 2.6.2.4. La estrategia de inducción de emociones en los otros
    - 2.6.2.5. La estrategia de compromiso mutuo
    - 2.6.2.6. La estrategia de la lástima o la comprensión
  - 2.6.3. La presentación de uno mismo en los rituales cotidianos
    - 2.6.3.1. El interaccionismo simbólico
  - 2.6.4. El constructivismo
  - 2.6.5. El autoconcepto motivado para interactuar
    - 2.6.5.1. La teoría de la acción razonada
  - 2.6.6. Pragmática conversacional

- 2.7. La comunicación en grupos y organizaciones
  - 2.7.1. Introducción: el proceso comunicativo
  - 2.7.2. La conducta comunicativa
    - 2.7.2.1. La etología animal y el estudio de la comunicación humana
    - 2.7.2.2. Los antecedentes biológicos de la comunicación
    - 2.7.2.3. La comunicación intrapersonal
    - 2.7.2.4. Los patrones de conducta comunicativa
  - 2.7.3. El estudio de la conducta comunicativa no verbal
    - 2.7.3.1. El movimiento del cuerpo como pauta de acción comunicativa
    - 2.7.3.2. El contenido latente de la comunicación no verbal: Engaño en los movimientos corporales
- 2.8. Comunicación mediática I
  - 2.8.1. Introducción
  - 2.8.2. La comunicación mediática
  - 2.8.3. Características de los medios y de sus mensajes
    - 2.8.3.1. Los medios de comunicación de masas
    - 2.8.3.2. Las funciones de los medios
  - 2.8.4. Los efectos poderosos de los medios de masas
    - 2.8.4.1. Los medios nos dicen qué debemos pensar y qué no debemos pensar
- 2.9. Comunicación mediática II
  - 2.9.1. Introducción
  - 2.9.2. La teoría hipodérmica
  - 2.9.3. Los efectos limitados de los medios de comunicación
  - 2.9.4. Los usos y gratificaciones de la comunicación de masas
    - 2.9.4.1. Teoría de usos y gratificaciones
    - 2.9.4.2. Orígenes y principios
    - 2.9.4.3. Objetivos de la teoría de usos y gratificaciones
    - 2.9.4.4. Teoría de la expectativa

- 2.10. Comunicación mediática III
  - 2.10.1. Introducción
  - 2.10.2. La comunicación computarizada y la realidad virtual
    - 2.10.2.1. La comunicación mediante ordenadores: el problema de su integración teórica
    - 2.10.2.2. Definiciones de la comunicación computarizada
  - 2.10.3. Evolución de la teoría de los usos y gratificaciones
    - 2.10.3.1. Refuerzos de la teoría de la dependencia mediática
  - 2.10.4. La realidad virtual como objeto de estudio emergente
    - 2.10.4.1. La inmersión psicológica del usuario
  - 2.10.5. La telepresencia

### Módulo 3. Tecnología y gestión de la información y del conocimiento

- 3.1. Nuevas tendencias de la comunicación
  - 3.1.1. Introducción a la informática
  - 3.1.2. ¿Qué es un ordenador?
    - 3.1.2.1. Elementos de un ordenador
  - 3.1.3. Los ficheros
    - 3.1.3.1. La compresión de ficheros
  - 3.1.4. Representación y medición de la información
  - 3.1.5. La enseñanza a distancia
  - 3.1.6. Reglas básicas de la comunicación online
  - 3.1.7. ¿Cómo descargar información de Internet?
    - 3.1.7.1. Guardar una imagen
  - 3.1.8. El foro como lugar de interacción
- 3.2. El diseño y las utilidades de las aulas virtuales para la enseñanza a distancia
  - 3.2.1. Introducción
  - 3.2.2. La educación a distancia
    - 3.2.2.1. Características
    - 3.2.2.2. Ventajas de la educación a distancia
    - 3.2.2.3. Generaciones de Educación a Distancia
  - 3.2.3. Las aulas virtuales en la enseñanza a distancia
    - 3.2.3.1. El diseño de las aulas virtuales para la enseñanza a distancia



- 3.2.4. Los mundos virtuales y la educación a distancia
  - 3.2.4.1. *Second Life*
- 3.3. Técnicas para la planificación y organización
  - 3.3.1. Introducción
  - 3.3.2. Mapas de conocimiento
    - 3.3.2.1. Funcionalidades
    - 3.3.2.2. Clasificación de los mapas de conocimiento
    - 3.3.2.3. Concepto y definición del mapa de conocimiento
    - 3.3.2.4. Mapeo o aplicación de los conocimientos
  - 3.3.3. Construcción de mapas de conocimiento
  - 3.3.4. Tipos de mapas de conocimientos
  - 3.3.5. Mapas de conocimiento con nombre propio
    - 3.3.5.1. Mapas de conceptos
    - 3.3.5.2. Mapas mentales
    - 3.3.5.3. Páginas amarillas
- 3.4. Entornos colaborativos de trabajo: herramientas y aplicaciones en la nube
  - 3.4.1. Introducción
  - 3.4.2. *Benchmarking*
    - 3.4.2.1. Conceptos
  - 3.4.3. *Benchmark* y *Benchmarking*
  - 3.4.4. Tipos y fases de *Benchmarking*. Enfoques y aproximaciones al *Benchmarking*
  - 3.4.5. Costes y beneficios del *Benchmarking*
  - 3.4.6. El caso Xerox
  - 3.4.7. Memorias institucionales
- 3.5. Comunicación online y comunicación online para el aprendizaje
  - 3.5.1. Introducción
  - 3.5.2. La comunicación online
    - 3.5.2.1. ¿Qué es la comunicación y cómo se realiza?
    - 3.5.2.2. ¿Qué es la comunicación online?
    - 3.5.2.3. Comunicación online para el aprendizaje
    - 3.5.2.4. Comunicación online para el aprendizaje y el estudiante a distancia
  - 3.5.3. Herramientas libres de comunicación online
    - 3.5.3.1. Correo electrónico
    - 3.5.3.2. Herramientas de mensajería instantánea
    - 3.5.3.3. Google Talk
    - 3.5.3.4. Pidgin
    - 3.5.3.5. Facebook Messenger
    - 3.5.3.6. WhatsApp
- 3.6. Gestión del conocimiento
  - 3.6.1. Introducción a la gestión del conocimiento
  - 3.6.2. Matrices FADO
  - 3.6.3. ¿Qué es la comunicación y cómo se realiza?
  - 3.6.4. Definición
    - 3.6.4.1. Pasos para construir un diagrama causa-efecto
- 3.7. Herramientas de tratamiento de datos. Hojas de cálculo
  - 3.7.1. Introducción a las hojas de cálculo
  - 3.7.2. Orígenes
  - 3.7.3. Celdas
  - 3.7.4. Operaciones aritméticas básicas en hojas de cálculo
    - 3.7.4.1. Las cuatro operaciones básicas
  - 3.7.5. Operaciones con constantes
  - 3.7.6. Operaciones con variables. Ventajas
  - 3.7.7. Relativas
- 3.8. Herramientas de presentación digital
  - 3.8.1. Introducción
  - 3.8.2. ¿Cómo preparar presentaciones académicas efectivas?
    - 3.8.2.1. Planificación y esquematización de la presentación
  - 3.8.3. Producción
  - 3.8.4. SlideShare
    - 3.8.4.1. Características y funcionalidades principales
    - 3.8.4.2. ¿Cómo usar SlideShare?

- 3.9. Fuentes de información online
  - 3.9.1. Introducción
  - 3.9.2. Medios de comunicación tradicionales
    - 3.9.2.1. Radio
    - 3.9.2.2. Prensa
    - 3.9.2.3. Televisión
  - 3.9.3. Blog
  - 3.9.4. YouTube
  - 3.9.5. Redes sociales
    - 3.9.5.1. Facebook
    - 3.9.5.2. Twitter
    - 3.9.5.3. Instagram
    - 3.9.5.4. Snapchat
  - 3.9.6. Publicidad en buscadores
  - 3.9.7. *Newletters*
- 3.10. La saturación de la información
  - 3.10.1. Introducción
  - 3.10.2. La saturación de información
    - 3.10.2.1. La información en el mundo actual
    - 3.10.2.2. Prensa
    - 3.10.2.3. Televisión
    - 3.10.2.4. Radio
  - 3.10.3. La manipulación de la información

#### Módulo 4. Comunicación escrita

- 4.1. Historia de la Comunicación
  - 4.1.1. Introducción
  - 4.1.2. La comunicación en la antigüedad
  - 4.1.3. La revolución de la comunicación
  - 4.1.4. La comunicación actual
- 4.2. Comunicación oral y escrita
  - 4.2.1. Introducción
  - 4.2.2. El texto y su lingüística





- 4.2.3. El texto y sus propiedades: coherencia y cohesión
  - 4.2.3.1. Coherencia
  - 4.2.3.2. Cohesión
  - 4.2.3.3. Recurrencia
- 4.3. La planificación o preescritura
  - 4.3.1. Introducción
  - 4.3.2. El proceso de escritura
  - 4.3.3. La planificación
  - 4.3.4. La documentación
- 4.4. El acto de escritura
  - 4.4.1. Introducción
  - 4.4.2. Estilo
  - 4.4.3. Léxico
  - 4.4.4. Oración
  - 4.4.5. Párrafo
- 4.5. La reescritura
  - 4.5.1. Introducción
  - 4.5.2. La revisión
  - 4.5.3. Cómo usar el ordenador para mejorar el texto
    - 4.5.3.1. Diccionario
    - 4.5.3.2. Buscar/cambiar
    - 4.5.3.3. Sinónimos
    - 4.5.3.4. Párrafo
    - 4.5.3.5. Matices
    - 4.5.3.6. Cortar y pegar
    - 4.5.3.7. Control de cambios, comentarios y comparación de versiones
- 4.6. Cuestiones de ortografía y gramática
  - 4.6.1. Introducción
  - 4.6.2. Problemas más comunes de acentuación
  - 4.6.3. Mayúsculas
  - 4.6.4. Signos de puntuación
  - 4.6.5. Abreviaturas y siglas
  - 4.6.6. Otros signos
  - 4.6.7. Algunos problemas

- 4.7. Modelos textuales: la descripción
  - 4.7.1. Introducción
  - 4.7.2. Definición
  - 4.7.3. Tipos de descripción
  - 4.7.4. Clases de descripción
  - 4.7.5. Técnicas
  - 4.7.6. Elementos lingüísticos
- 4.8. Modelos textuales: la narración
  - 4.8.1. Introducción
  - 4.8.2. Definición
  - 4.8.3. Características
  - 4.8.4. Elementos
  - 4.8.5. El narrador
  - 4.8.6. Elementos lingüísticos
- 4.9. Modelos textuales: la exposición y el género epistolar
  - 4.9.1. Introducción
  - 4.9.2. La exposición
  - 4.9.3. El género epistolar
  - 4.9.4. Elementos
- 4.10. Modelos textuales: la argumentación
  - 4.10.1. Introducción
  - 4.10.2. Definición
  - 4.10.3. Elementos y estructura de la argumentación
  - 4.10.4. Tipos de argumentos
  - 4.10.5. Falacias
  - 4.10.6. Estructura
  - 4.10.7. Rasgos lingüísticos
- 4.11. La escritura académica
  - 4.11.1. Introducción
  - 4.11.2. El trabajo científico
  - 4.11.3. El resumen
  - 4.11.4. La reseña
  - 4.11.5. El ensayo
  - 4.11.6. Las citas
  - 4.11.7. La escritura en Internet

## Módulo 5. Comunicación televisiva

- 5.1. El mensaje en televisión
  - 5.1.1. Introducción
  - 5.1.2. El mensaje en televisión
  - 5.1.3. La TV como la unión de la imagen dinámica y el audio
- 5.2. Historia y evolución del medio televisivo
  - 5.2.1. Introducción
  - 5.2.2. Origen del medio televisivo
  - 5.2.3. Historia y evolución en el mundo del medio televisivo
- 5.3. Géneros y Formatos en televisión
  - 5.3.1. Introducción
  - 5.3.2. Géneros televisivos
  - 5.3.3. Formatos en televisión
- 5.4. El guion en televisión
  - 5.4.1. Introducción
  - 5.4.2. Tipos de guion
  - 5.4.3. Función del guion en televisión
- 5.5. Programación Televisiva
  - 5.5.1. Introducción
  - 5.5.2. Historia
  - 5.5.3. Programación en bloque
  - 5.5.4. Programación cruzada
  - 5.5.5. Contraprogramación
- 5.6. Lenguaje y Narración en televisión
  - 5.6.1. Introducción
  - 5.6.2. El lenguaje en televisión
  - 5.6.3. La narración en televisión
- 5.7. Técnicas de Locución y expresión
  - 5.7.1. Introducción
  - 5.7.2. Técnicas de locución
  - 5.7.3. Técnicas de expresión

- 5.8. Creatividad en televisión
    - 5.8.1. Introducción
    - 5.8.2. La creatividad en televisión
    - 5.8.3. El futuro de la televisión
  - 5.9. Producción
    - 5.9.1. Introducción
    - 5.9.2. Producción televisiva
    - 5.9.3. Preproducción
    - 5.9.4. Producción y grabación
    - 5.9.5. Postproducción
  - 5.10. Tecnología y Técnicas digitales en televisión
    - 5.10.1. Introducción
    - 5.10.2. El papel de la tecnología en la televisión
    - 5.10.3. Las técnicas digitales en televisión
- Módulo 6. Comunicación radiofónica**
- 6.1. Historia de la radiodifusión
    - 6.1.1. Introducción
    - 6.1.2. Orígenes
    - 6.1.3. Orson Welles y “La Guerra de los Mundos”
    - 6.1.4. La radio en el mundo
    - 6.1.5. La nueva radio
  - 6.2. Panorama actual de la radio en Latinoamérica
    - 6.2.1. Introducción
    - 6.2.2. Historia de la radio en Latinoamérica
    - 6.2.3. Actualidad
  - 6.3. El lenguaje radiofónico
    - 6.3.1. Introducción
    - 6.3.2. Características de la comunicación radiofónica
    - 6.3.3. Elementos que configuran el lenguaje radiofónico
    - 6.3.4. Características de la construcción de textos radiofónicos
    - 6.3.5. Características de la redacción de textos radiofónicos
    - 6.3.6. Glosario de los términos utilizados en el lenguaje radiofónico
  - 6.4. El guion para radio. Creatividad y expresión
    - 6.4.1. Introducción
    - 6.4.2. El guion radiofónico
    - 6.4.3. Principios básicos en la elaboración de un guion
  - 6.5. Producción, realización y locución en radiodifusión
    - 6.5.1. Introducción
    - 6.5.2. Producción y realización
    - 6.5.3. Locución radiofónica
    - 6.5.4. Peculiaridades de la locución radiofónica
    - 6.5.5. Ejercicios prácticos de respiración y locución
  - 6.6. La improvisación en radiodifusión
    - 6.6.1. Introducción
    - 6.6.2. Peculiaridades del medio radiofónico
    - 6.6.3. ¿Qué es la improvisación?
    - 6.6.4. ¿Cómo se lleva a cabo la improvisación?
    - 6.6.5. La información deportiva en radio. Características y lenguaje
    - 6.6.6. Recomendaciones léxicas
  - 6.7. Los géneros radiofónicos
    - 6.7.1. Introducción
    - 6.7.2. Los géneros radiofónicos
      - 6.7.2.1. La noticia
      - 6.7.2.2. La crónica
      - 6.7.2.3. El reportaje
      - 6.7.2.4. La entrevista
    - 6.7.3. La mesa redonda y el debate
  - 6.8. La investigación de audiencias en radio
    - 6.8.1. Introducción
    - 6.8.2. Investigación en radio e inversión publicitaria
    - 6.8.3. Principales métodos de investigación
    - 6.8.4. Estudio General de Medios
    - 6.8.5. Resumen del Estudio General de Medios
    - 6.8.6. Radio tradicional versus radio online

- 6.9. El sonido digital
  - 6.9.1. Introducción
  - 6.9.2. Conceptos básicos acerca del sonido digital
  - 6.9.3. Historia de la grabación de sonido
  - 6.9.4. Principales formatos de sonido digital
  - 6.9.5. Edición de sonido digital. *Audacity*
- 6.10. El nuevo radiofonista
  - 6.10.1. Introducción
  - 6.10.2. El nuevo radiofonista
  - 6.10.3. La organización formal de las emisoras
  - 6.10.4. La tarea del redactor
  - 6.10.5. La reunión de contenidos
  - 6.10.6. ¿Inmediatez o calidad?

## Módulo 7. Creatividad en comunicación

- 7.1. Crear es pensar
  - 7.1.1. El arte de pensar
  - 7.1.2. Pensamiento creador y creatividad
  - 7.1.3. Pensamiento y cerebro
  - 7.1.4. Las líneas de investigación de la creatividad: sistematización
- 7.2. Naturaleza del proceso creativo
  - 7.2.1. Naturaleza de la creatividad
  - 7.2.2. La noción de creatividad: creación y creatividad
  - 7.2.3. La creación de ideas al servicio de una comunicación persuasiva
  - 7.2.4. Naturaleza del proceso creativo en publicidad
- 7.3. La invención
  - 7.3.1. Evolución y análisis histórico del proceso de creación
  - 7.3.2. Naturaleza del canon clásico de la inventio
  - 7.3.3. La visión clásica de la inspiración en el origen de las ideas
  - 7.3.4. Invención, inspiración, persuasión
- 7.4. Retórica y comunicación persuasiva
  - 7.4.1. Retórica y publicidad
  - 7.4.2. Las partes retóricas de la comunicación persuasiva
  - 7.4.3. Figuras retóricas
  - 7.4.4. Leyes y funciones retóricas del lenguaje publicitario
- 7.5. Comportamiento y personalidad creativa
  - 7.5.1. La creatividad como característica personal, como producto y como proceso
  - 7.5.2. Comportamiento creativo y motivación
  - 7.5.3. Percepción y pensamiento creador
  - 7.5.4. Elementos de la creatividad
- 7.6. Aptitudes y capacidades creativas
  - 7.6.1. Sistemas de pensamiento y modelos de inteligencia creativa
  - 7.6.2. Modelo tridimensional de estructura del intelecto según Guilford
  - 7.6.3. Interacción entre factores y capacidades del intelecto
  - 7.6.4. Aptitudes para la creación
  - 7.6.5. Capacidades creativas
- 7.7. Las fases del proceso creativo
  - 7.7.1. La creatividad como proceso
  - 7.7.2. Las fases del proceso creativo
  - 7.7.3. Las fases del proceso creativo en publicidad
- 7.8. La solución de problemas
  - 7.8.1. La creatividad y la solución de problemas
  - 7.8.2. Bloqueos perceptivos y bloqueos emocionales
  - 7.8.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos
- 7.9. Los métodos del pensamiento creador
  - 7.9.1. El *brainstorming* como modelo de creación de ideas
  - 7.9.2. Pensamiento vertical y pensamiento lateral
  - 7.9.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos

- 7.10. Creatividad y comunicación publicitaria
  - 7.10.1. El proceso de creación como producto específico de la comunicación publicitaria
  - 7.10.2. Naturaleza del proceso creativo en publicidad: creatividad y proceso de creación publicitaria
  - 7.10.3. Principios metodológicos y efectos de la creación publicitaria
  - 7.10.4. La creación publicitaria: del problema a la solución
  - 7.10.5. Creatividad y comunicación persuasiva

## Módulo 8. Identidad corporativa

- 8.1. La importancia de la imagen en las empresas
  - 8.1.1. ¿Qué es la imagen corporativa?
  - 8.1.2. Diferencias entre identidad e imagen corporativa
  - 8.1.3. ¿Dónde se puede manifestar la imagen corporativa?
  - 8.1.4. Situaciones de cambio de la imagen corporativas ¿Por qué conseguir una buena imagen corporativa?
- 8.2. Las técnicas de investigación en Imagen Corporativa
  - 8.2.1. Introducción
  - 8.2.2. El estudio de la imagen de la empresa
  - 8.2.3. Técnicas de investigación de la imagen corporativa
  - 8.2.4. Las técnicas cualitativas de estudio de la imagen
  - 8.2.5. Tipos de técnicas cuantitativas
- 8.3. Auditoría y estrategia de imagen
  - 8.3.1. ¿Qué es la auditoría de imagen?
  - 8.3.2. Pautas
  - 8.3.3. Metodología de la auditoría
  - 8.3.4. Planificación estratégica
- 8.4. Cultura corporativa
  - 8.4.1. ¿Qué es la cultura corporativa?
  - 8.4.2. Factores que intervienen en la cultura corporativa
  - 8.4.3. Funciones de la cultura corporativa
  - 8.4.4. Tipos de cultura corporativa
- 8.5. Responsabilidad Social Corporativa y Reputación Corporativa
  - 8.5.1. RSC: concepto y aplicación de la empresa
  - 8.5.2. Directrices para integrar la RSC en las empresas
  - 8.5.3. La comunicación de la RSC
  - 8.5.4. Reputación corporativa
- 8.6. La identidad visual corporativa y el *Naming*
  - 8.6.1. Estrategias de identidad visual corporativa
  - 8.6.2. Elementos básicos
  - 8.6.3. Principios básicos
  - 8.6.4. Elaboración del manual
  - 8.6.5. El *Naming*
- 8.7. Imagen y posicionamiento de marcas
  - 8.7.1. Los orígenes de las marcas
  - 8.7.2. ¿Qué es una marca?
  - 8.7.3. La necesidad de construir una marca
  - 8.7.4. Imagen y posicionamiento de las marcas
  - 8.7.5. El valor de las marcas
- 8.8. Gestión de la imagen a través de la Comunicación de Crisis
  - 8.8.1. Plan estratégico de comunicación
  - 8.8.2. Cuando todo sale mal: comunicación de crisis
  - 8.8.3. Casos
- 8.9. La influencia de las promociones en la Imagen Corporativa
  - 8.9.1. El nuevo panorama del sector publicitario
  - 8.9.2. El marketing promocional
  - 8.9.3. Características
  - 8.9.4. Peligros
  - 8.9.5. Tipos y técnicas promocionales
- 8.10. La distribución y la imagen del punto de venta
  - 8.10.1. Los principales protagonistas de la distribución comercial
  - 8.10.2. La imagen de las empresas de distribución comercial a través del posicionamiento
  - 8.10.3. A través de su nombre y logotipo

## Módulo 9. Fundamentos del diseño gráfico

- 9.1. Introducción al diseño
  - 9.1.1. Concepto de diseño: arte y diseño
  - 9.1.2. Campos de aplicación del diseño
  - 9.1.3. Diseño y ecología: ecodiseño
  - 9.1.4. Diseño activista
- 9.2. Diseño y configuración
  - 9.2.1. El proceso de diseño
  - 9.2.2. La idea de progreso
  - 9.2.3. La dicotomía entre la necesidad y deseo
- 9.3. Introducción a Adobe Lightroom I
  - 9.3.1. Recorrido por la interfaz: catálogo y preferencias
  - 9.3.2. Estructura y visualización del programa
  - 9.3.3. Estructura de la biblioteca
  - 9.3.4. Importación de archivos
- 9.4. Introducción a Adobe Lightroom II
  - 9.4.1. Revelado rápido, palabras clave y metadatos
  - 9.4.2. Colecciones simples
  - 9.4.3. Colecciones inteligentes
  - 9.4.4. Práctica
- 9.5. Biblioteca en Adobe Lightroom
  - 9.5.1. Métodos de clasificación y estructuración
  - 9.5.2. Pilas, copias virtuales, archivos no encontrados
  - 9.5.3. Marca de agua y logotipos
  - 9.5.4. Exportación
- 9.6. Revelado en Adobe Lightroom I
  - 9.6.1. Módulo revelado
  - 9.6.2. Corrección de lente y recorte
  - 9.6.3. El histograma
  - 9.6.4. Calibración y perfil

- 9.7. Los *presets*
  - 9.7.1. ¿Qué son?
  - 9.7.2. ¿Cómo se utilizan?
  - 9.7.3. ¿Qué tipo de ajustes preestablecidos se guardan en los *presets* de Lightroom?
  - 9.7.4. Recursos de búsqueda
- 9.8. Tonos en Adobe Lightroom
  - 9.8.1. Curva de tonos
  - 9.8.2. HSL
  - 9.8.3. Dividir tonos
  - 9.8.4. Práctica
- 9.9. Revelado en Adobe Lightroom II
  - 9.9.1. Máscaras
  - 9.9.2. Revelado con pincel
  - 9.9.3. Enfoque y reducción de ruido
  - 9.9.4. Viñeteado
  - 9.9.5. Eliminación de ojos rojos y manchas
- 9.10. Revelado en Adobe Lightroom III
  - 9.10.1. Transformar una imagen
  - 9.10.2. Creación de fotografías panorámicas
  - 9.10.3. HDR, ¿qué es? ¿Cómo lo creamos?
  - 9.10.4. Sincronizar ajustes

## Módulo 10. El nuevo paradigma de comunicación

- 10.1. La transformación de los medios y la fragmentación de audiencias
  - 10.1.1. El nuevo rol de los medios
  - 10.1.2. El ciudadano ante la revolución digital
  - 10.1.3. Consumo e infoxicación
- 10.2. La convergencia de medios
  - 10.2.1. Convergencia tecnológica
  - 10.2.2. Convergencia sociocultural
  - 10.2.3. Convergencia corporativa



- 10.3. Internet 2.0: del monólogo al diálogo
  - 10.3.1. El proceso de fragmentación
  - 10.3.2. El efecto de la tecnología
  - 10.3.3. El cuestionamiento de los medios tradicionales
- 10.4. *Long Tail*
  - 10.4.1. Modelos de negocio *Long Tail*
  - 10.4.2. Elementos de un modelo *Long Tail*
- 10.5. El nuevo *prosumer*
  - 10.5.1. La tercera ola
  - 10.5.2. Espectadores vs. *E-fluencers*
- 10.6. Internet 2.0
  - 10.6.1. Datos de penetración y uso
  - 10.6.2. Del monólogo al diálogo
  - 10.6.3. El internet de las cosas
- 10.7. La cultura participativa
  - 10.7.1. Características
  - 10.7.2. Internet y opinión pública
  - 10.7.3. La co-creación
- 10.8. La atención efímera
  - 10.8.1. Multimedialidad
  - 10.8.2. *Multitasking*
  - 10.8.3. El colapso de la atención
- 10.9. Hardware: de la *Black Box* al hogar hiperconectado
  - 10.9.1. La caja negra
  - 10.9.2. Nuevos dispositivos
  - 10.9.3. Derribando la brecha digital
- 10.10. Hacia una nueva televisión
  - 10.10.1. Premisas de la nueva TV
  - 10.10.2. Autoprogramación
  - 10.10.3. La televisión social

## Módulo 11. Conceptos *Transmedia Storytelling* y *Crossmedia*

- 11.1. Cronología noción de transmedia
  - 11.1.1. Transmedia en el contexto de la producción cultural contemporánea
  - 11.1.2. ¿Cómo entendemos 'transmedia'?
  - 11.1.3. Elementos clave que integran una noción general de transmedia
- 11.2. Transmedia y afines. Multiplataforma, *crossmedia*, narrativas digitales, multimodalidad, *transmedia literacies*, *worldbuilding*, franquicias, *data storytelling*, plataformización
  - 11.2.1. Economía de la atención
  - 11.2.2. Transmedia y afines
  - 11.2.3. Multimodalidad, *crossmedia* y transmedia
- 11.3. Ámbitos de aplicación y potencialidades del transmedia
  - 11.3.1. Transmedia en las industrias culturales
  - 11.3.2. Transmedia y organizaciones
  - 11.3.3. Transmedia en ciencia y educación
- 11.4. Prácticas de consumo y cultura transmediática
  - 11.4.1. Consumo cultural y vida cotidiana
  - 11.4.2. Plataformas
  - 11.4.3. Contenido generado por usuari@s
- 11.5. Tecnología(s)
  - 11.5.1. Transmedia, nuevos medios y tecnología: los primeros tiempos
  - 11.5.2. Datos
  - 11.5.3. El factor tecnológico en los proyectos transmedia
- 11.6. Transmedia, entre lo digital y las experiencias en vivo
  - 11.6.1. El valor de las experiencias en vivo
  - 11.6.2. ¿Qué entendemos por experiencia?
  - 11.6.3. Ejemplos de experiencias en el mundo real
- 11.7. Transmedia y juego: diseño de experiencias lúdicas
  - 11.7.1. El todo y las partes: cuestiones a tener en cuenta a la hora de definir los elementos individuales de una experiencia transmedia
  - 11.7.2. El factor lúdico
  - 11.7.3. Algunos ejemplos

- 11.8. Aspectos críticos sobre el transmedia
  - 11.8.1. ¿Qué puede llegar a ser 'transmedia'?
  - 11.8.2. Discusión
  - 11.8.3. Una mirada crítica: ¿Qué retos y problemas debemos afrontar?
- 11.9. Transmedia interdisciplinar: roles, perfiles, equipos
  - 11.9.1. Trabajo en equipo
  - 11.9.2. Competencias transmedia
  - 11.9.3. Roles
- 11.10. Casos ejemplo

## Módulo 12. Narrativas transmediáticas

- 12.1. Las narrativas transmedia según Henry Jenkins
  - 12.1.1. Henry Jenkins, transmedia y cultura de convergencia
  - 12.1.2. Vínculos entre cultura participativa, transmedia y estudios de fans
  - 12.1.3. Los 'siete principios' de las narrativas transmedia
- 12.2. Revisiones y visiones alternativas sobre narrativas transmedia
  - 12.2.1. Perspectivas teóricas
  - 12.2.2. Perspectivas de la práctica profesional
  - 12.2.3. Visiones específicas
- 12.3. Historias, narrativa, *storytelling*
  - 12.3.1. Historias, narrativa y *storytelling*
  - 12.3.2. Narrativa como estructura y como práctica
  - 12.3.3. Intertextualidad
- 12.4. Narrativa 'clásica', narrativa no lineal y transmedia
  - 12.4.1. La experiencia narrativa
  - 12.4.2. Estructura narrativa en tres actos
  - 12.4.3. Las ideas y venidas del 'Viaje del héroe'
- 12.5. Narrativa interactiva: estructuras narrativas lineales y no lineales
  - 12.5.1. Interactividad
  - 12.5.2. Agencia
  - 12.5.3. Diferentes estructuras narrativas no lineales
- 12.6. *Storytelling* digital
  - 12.6.1. Las narrativas digitales
  - 12.6.2. El origen del digital *storytelling*: historias de vida
  - 12.6.3. *Storytelling* digital y transmedia





- 12.7. 'Anclas' narrativa transmedia: mundos, personajes, tiempo y líneas temporales, mapas, espacio
  - 12.7.1. El momento del 'salto'
  - 12.7.2. Mundos imaginarios
  - 12.7.3. Participación del público
- 12.8. Fenómeno fan, canon y transmedia
  - 12.8.1. La figura del fan
  - 12.8.2. *Fandom* y productividad
  - 12.8.3. Conceptos clave en la relación entre transmedia y cultura de fans
- 12.9. Implicación de los públicos (estrategias de *engagement*, *crowdsourcing*, *crowdfunding*, etc.)
  - 12.9.1. Niveles de implicación: seguidores, entusiastas, fans
  - 12.9.2. El público, el colectivo, la multitud
  - 12.9.3. *Crowdsourcing* y *crowdfunding*

### Módulo 13. Producción de contenidos transmedia

- 13.1. La fase de ideación del proyecto
  - 13.1.1. Relato
  - 13.1.2. Plataformas
  - 13.1.3. Público
- 13.2. Documentación, investigación, búsqueda de referentes
  - 13.2.1. Documentación
  - 13.2.2. Referentes de éxito
  - 13.2.3. Aprendiendo de otros
- 13.3. Estrategias creativas: a la búsqueda de la premisa
  - 13.3.1. La premisa
  - 13.3.2. Necesidad de la premisa
  - 13.3.3. Proyectos coherentes
- 13.4. Plataformas, relato y participación. Un proceso iterativo
  - 13.4.1. Proceso creativo
  - 13.4.2. Conexión entre las distintas piezas
  - 13.4.3. Las narrativas transmedia como proceso

- 13.5. La propuesta narrativa: relato, arcos, mundos, personajes
  - 13.5.1. El relato y los arcos narrativos
  - 13.5.2. Mundos y universos
  - 13.5.3. Personajes como centro del relato
- 13.6. El soporte óptimo de nuestra narrativa. Formatos y plataformas
  - 13.6.1. El medio y el mensaje
  - 13.6.2. Selección de plataformas
  - 13.6.3. Selección de formatos
- 13.7. Diseño de la experiencia y la participación. Conoce a tu audiencia
  - 13.7.1. Descubre a tu público
  - 13.7.2. Niveles de participación
  - 13.7.3. Experiencia y memorabilidad
- 13.8. La biblia de producción transmedia: enfoque, plataformas, viaje del usuario
  - 13.8.1. La biblia de producción transmedia
  - 13.8.2. Enfoque y plataformas
  - 13.8.3. Viaje del usuario
- 13.9. La biblia de producción transmedia: estética del proyecto y necesidades materiales y técnicas
  - 13.9.1. Importancia de la estética
  - 13.9.2. Posibilidades y producción
  - 13.9.3. Necesidades materiales y técnicas
- 13.10. La biblia de producción transmedia: estudios de casos de modelos de negocio
  - 13.10.1. Diseño del modelo
  - 13.10.2. Adaptación del modelo
  - 13.10.3. Casos

## Módulo 14. Creación y gestión de comunidades digitales

- 14.1. Una comunidad virtual y dónde podemos crearlas
  - 14.1.1. Tipos de usuario
  - 14.1.2. Espacios donde crear comunidades virtuales
  - 14.1.3. Particularidades de dichos espacios
- 14.2. Gestión de comunidades en Facebook e Instagram
  - 14.2.1. Herramientas de creación y gestión de comunidades
  - 14.2.2. Posibilidades y límites
- 14.3. Gestión de comunidades en Twitter
  - 14.3.1. Herramientas de creación y gestión de comunidades
  - 14.3.2. Posibilidades y límites
- 14.4. Gestión de comunidades en YouTube
  - 14.4.1. Herramientas de creación y gestión de comunidades
  - 14.4.2. Posibilidades y límites
- 14.5. Gestión de comunidades en Twitch
  - 14.5.1. Herramientas de creación y gestión de comunidades
  - 14.5.2. Posibilidades y límites
- 14.6. Gestión de futuras comunidades en espacios emergentes. Sus claves
  - 14.6.1. Claves a tener en cuenta del análisis de las redes comentadas
  - 14.6.2. Qué pasos seguir cuando nazcan nuevas redes sociales
  - 14.6.3. Discursos y diálogos
- 14.7. Cómo provocar la generación de contenidos por usuarios
  - 14.7.1. El prosumer tras el COVID
  - 14.7.2. Concursos, sorteos y campañas
  - 14.7.3. Conexión con redes sociales y transmedia
- 14.8. Planificación y medición de contenidos I
  - 14.8.1. Tipos de contenidos y redacción
  - 14.8.2. Estructuración de contenidos
- 14.9. Planificación y medición de contenidos II
  - 14.9.1. Medición de las acciones en redes sociales
  - 14.9.2. Impacto en Google
  - 14.9.3. Toma de decisiones
- 14.10. Elaboración de contenidos en blogs y su movimiento por redes
  - 14.10.1. La importancia del blog hoy
  - 14.10.2. Técnicas de movimiento de contenido por redes
  - 14.10.3. Resolución de crisis

**Módulo 15. Realidad extendida transmedia: VR y AR**

- 15.1. La Realidad Extendida (XR)
- 15.2. Predicciones de evolución de la XR
  - 15.2.1. Presente
  - 15.2.2. Comparativa de dispositivos
  - 15.2.3. Futuro
- 15.3. Aspectos técnicos de la XR
  - 15.3.1. Tipos de interacción
  - 15.3.2. Locomoción
  - 15.3.3. Ventajas y limitaciones de la XR
- 15.4. La importancia de los 5 sentidos
  - 15.4.1. Dispositivos hápticos
  - 15.4.2. Dispositivos multisensoriales
  - 15.4.3. El sonido en la XR
- 15.5. Proceso de creación de un proyecto XR
  - 15.5.1. Proceso creativo
  - 15.5.2. Perfiles XR
  - 15.5.3. Caso de ejemplo
- 15.6. Diseño UX/UI en XR
  - 15.6.1. Proceso de diseño
  - 15.6.2. UX/UI en XR
- 15.7. Nuevos lenguajes narrativos de la XR: el *storyliving*
  - 15.7.1. El *storytelling* vs. *Storyliving*
  - 15.7.2. Aspectos narrativos propios de la XR
  - 15.7.3. Casos de estudio de realidad extendida transmedia
- 15.8. Diseño narrativo XR: guion y storyboard
  - 15.8.1. Diseño
  - 15.8.2. Guion
  - 15.8.3. *Storyboard*
- 15.9. Desarrollo técnico y herramientas
  - 15.9.1. Desarrollo de *briefing* técnico
  - 15.9.2. Herramientas de prototipado
  - 15.9.3. Industria XR española

- 15.10. Distribución de una experiencia XR

- 15.10.1. El MVP
- 15.10.2. Distribución
- 15.10.3. Marketing y promoción

**Módulo 16. Periodismo transmedia**

- 16.1. Evolución de las TIC: medios tradicionales y nuevos medios
  - 16.1.1. Las TIC como acelerador de la transformación de los medios
  - 16.1.2. Medios nativos digitales
  - 16.1.3. Las TIC y los medios ya no tan tradicionales
- 16.2. El ciudadano como informador
  - 16.2.1. El ciudadano, generador de información
  - 16.2.2. Límites y limitaciones del periodismo ciudadano
- 16.3. La figura del periodista transmedia
  - 16.3.1. Habilidades y conocimientos imprescindibles para el periodista transmedia
  - 16.3.2. Periodistas transmedia para empresas transmedia
  - 16.3.3. Periodismo mojo
- 16.4. Diseño, creación y producción contenidos informativos transmedia
  - 16.4.1. Los principios básicos de lo transmedia de Jenkins adaptados al periodismo
  - 16.4.2. El proceso de creación de proyecto periodístico transmedia
- 16.5. Formatos en periodismo transmedia: vídeo, foto, sonido, infografía
  - 16.5.1. Redacción de contenidos periodísticos en medios digitales
  - 16.5.2. Imagen y audio
  - 16.5.3. Herramientas para el diseño de infografías
- 16.6. Difusión del periodismo transmedia: canales propios y ganados
  - 16.6.1. Periodismo y comunicación corporativa
  - 16.6.2. Difusión en canales propios
  - 16.6.3. Difusión en medios ganados
- 16.7. Periodismo de marca
  - 16.7.1. Redacción informativa
  - 16.7.2. *Branded content* y periodismo: características del *brand journalism* (periodismo de marca)
  - 16.7.3. Publicaciones ejemplares de periodismo de marca

- 16.8. Periodismo participativo
  - 16.8.1. El periodista participativo
  - 16.8.2. El usuario participativo
  - 16.8.3. El *blog* para la especialización periodística
- 16.9. Gamificación del periodismo, *newsgames*
  - 16.9.1. Un formato periodístico de última generación
  - 16.9.2. Subgéneros
  - 16.9.3. Casos clásicos y otros *serious games* más novedosos
- 16.10. Podcast transmedia
  - 16.10.1. El *podcast* tradicional: audio
  - 16.10.2. El *podcast* transmedia
  - 16.10.3. El *branded podcast*

### Módulo 17. *Transmedia storytelling* en la industria de videojuegos

- 17.1. Una relación histórica: los videojuegos en el inicio de las teorías del *transmedia storytelling*
  - 17.1.1. Contexto
  - 17.1.2. Marsha Kinder y las Tortugas Ninja
  - 17.1.3. De Pokémon a Matrix: Henry Jenkins
- 17.2. Importancia de la industria de los videojuegos en los conglomerados de medios
  - 17.2.1. Videojuegos como generadores de contenidos
  - 17.2.2. Algunas cifras
  - 17.2.3. El salto a nuevos y viejos medios
- 17.3. Relevancia y evolución de los videojuegos como objeto cultural y como objeto de estudio académico
  - 17.3.1. Videojuegos y cultura popular
  - 17.3.2. Consideración como objeto cultural
  - 17.3.3. Los videojuegos en la universidad
- 17.4. *Storytelling* y transmedialidad en relatos emergentes
  - 17.4.1. *Transmedia storytelling* en el parque de atracciones
  - 17.4.2. Nuevas consideraciones sobre la narrativa
  - 17.4.3. Relatos emergentes
- 17.5. Sobre la narratividad de los videojuegos y su peso en una narrativa transmedia
  - 17.5.1. Discusiones tempranas sobre narratividad y videojuegos
  - 17.5.2. El valor del relato en los videojuegos
  - 17.5.3. Ontología de los videojuegos

- 17.6. Los videojuegos como creadores de mundos transmediales
  - 17.6.1. Las reglas del mundo
  - 17.6.2. Universos jugables
  - 17.6.3. Mundos y personajes inagotables
- 17.7. Crossmedialidad y transmedialidad: estrategia adaptativa de la industria a las nuevas demandas del público
  - 17.7.1. Productos derivados
  - 17.7.2. Un nuevo público
  - 17.7.3. El salto a la transmedialidad
- 17.8. Adaptaciones y expansiones transmediales de videojuegos
  - 17.8.1. Estrategia industrial
  - 17.8.2. Adaptaciones fallidas
  - 17.8.3. Expansiones transmediales
- 17.9. Los videojuegos y los personajes transmediales
  - 17.9.1. Personajes viajeros
  - 17.9.2. Del medio narrativo al videojuego
  - 17.9.3. Fuera de nuestro control: el salto a otros medios
- 17.10. Videojuegos y *fandom*: teorías afectivas y seguidores
  - 17.10.1. Cosplaying Mario
  - 17.10.2. Somos lo que jugamos
  - 17.10.3. Los fans toman el mando

### Módulo 18. *Branded content*: las marcas como *publishers*

- 18.1. El modelo publicitario tradicional: *push*
  - 18.1.1. Aspectos claves de las estrategias de comunicación *push*
  - 18.1.2. Orígenes y evolución
  - 18.1.3. El futuro de las estrategias *push*
- 18.2. El nuevo modelo *pull*
  - 18.2.1. Aspectos claves de las estrategias de comunicación *pull*
  - 18.2.2. Orígenes y contexto actual
  - 18.2.3. Claves de éxito
- 18.3. *Branded content*
  - 18.3.1. *Branded content*, marketing de contenidos y *native advertising*
  - 18.3.2. Cómo identificar un *branded content*

- 18.4. Las marcas como *publishers*: implicaciones
  - 18.4.1. La nueva cadena de valor
  - 18.4.2. Implicaciones
  - 18.4.3. Modelos
- 18.5. El *branded content* y su rol en el mix de comunicación
  - 18.5.1. Contexto actual
  - 18.5.2. *Branded content* y propósito de marca
  - 18.5.3. Casos inspiradores
- 18.6. La convivencia de contenidos y publicidad
  - 18.6.1. Diferencias
  - 18.6.2. Aportación al *brand equity*
  - 18.6.3. Ejemplos de convivencia
- 18.7. *Branded content*: formatos y géneros
  - 18.7.1. Géneros
- 18.8. Metodología de creación de *branded content*
  - 18.8.1. Estrategia
  - 18.8.2. Ideación
  - 18.8.3. Producción
- 18.9. La importancia de la promoción en contenidos de marca
  - 18.9.1. Metodología
  - 18.9.2. Fases
  - 18.9.3. Formatos
- 18.10. Medición de la eficacia del *branded content*
  - 18.10.1. Cómo medir un proyecto de BC
  - 18.10.2. Medición cualitativa y cuantitativa
  - 18.10.3. Métricas y KPI

## Módulo 19. Casos prácticos universos transmedia

- 19.1. Los transmedia originados en el cine
- 19.2. De las letras a las pantallas
- 19.3. La mitología y la fantasía épica transmediales
- 19.4. Ficciones que traspasan los cómics
- 19.5. Videojuegos con múltiples narrativas
- 19.6. La televisión que explora nuevas narrativas
- 19.7. Cuando el fenómeno fandom crea sus propios contenidos
- 19.8. Prototransmedias originados en el teatro
- 19.9. La música que no solo se escucha
- 19.10. Propuestas de ocio que han saltado a otras plataformas



*Este programa te permitirá ahondar en la gestión de comunidades digitales en plataformas como Twitch”*

06

# 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.



07

# Titulación

El Grand Master en Comunicación Digital y Transmedia garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título universitario de Grand Master 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 **Grand Máster en Comunicación Digital y Transmedia** 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: **Grand Máster en Comunicación Digital y Transmedia**

Modalidad: **online**

Duración: **2 Años**

Acreditación: **120 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.



## Grand Master Comunicación Digital y Transmedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 2 años
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 120 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Grand Master

## Comunicación Digital y Transmedia

