

# Máster Título Propio

Teoría y Crítica  
del Producto Audiovisual



## Máster Título Propio Teoría y Crítica del Producto Audiovisual

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtute.com/periodismo-comunicacion/master/master-teoria-critica-producto-audiovisual](http://www.techtute.com/periodismo-comunicacion/master/master-teoria-critica-producto-audiovisual)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competencias

---

*pág. 14*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 28*

06

Titulación

---

*pág. 38*

# 01

# Presentación

La evolución del producto audiovisual desde sus inicios, ha sufrido una impresionante escalada en todos sus aspectos. A nivel técnico, los avances han llevado a cotas de capacidad que permiten la creación de formatos y productos revolucionarios y muy interesantes. Pero esta evolución se ha producido también en los estilos comunicativos. Este programa le llevará al aprendizaje de los diferentes momentos y características del producto audiovisual en el contexto internacional en una capacitación de la más alta calidad; la seña de identidad de todos los programas de TECH.





“

*Un recorrido preparativo de alta calidad a través de la Teoría y Crítica del Producto Audiovisual”*

Para trabajar en el sector audiovisual es imprescindible conocer a fondo una industria que se mueve con sus propias peculiaridades. A lo largo de los diversos temas que componen este Máster Título Propio se desglosarán todos los campos en los que se desarrolla el producto audiovisual.

Para ello, es básico desentrañar los aspectos que intervienen en la comunicación visual. Evidentemente, la imagen y sus formas de expresión son la base del producto audiovisual, aunque deban participar de forma complementaria con las otras partes del mensaje. Manejar sus claves de comunicación es el equivalente a hablar el idioma de esta competitiva industria.

Pero no solo las claves que conforman el elemento visual son importantes. Durante el Máster Título Propio se estudiarán las características del periodismo cultural, el conocimiento de los movimientos artísticos contemporáneos y otros temas relativos al movimiento internacional en el que el producto audiovisual se crea, se produce, se distribuye y se consume.

En este sentido, se dedicará una especial atención a los cines de las más diversas partes del mundo, desentrañando la relación entre el momento social y político y la creación audiovisual.

Todo un compendio que se aplicará a la propia realización de productos, con una visión contemporánea de lo que está ocurriendo ahora mismo en el panorama televisivo en cuanto a formatos y géneros, y en cuanto a consumo y públicos.

Este **Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



*Domina los aspectos de la teoría y la crítica del producto audiovisual y aporta a tu capacitación el conocimiento más actualizado en este campo”*

“

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

El personal docente está integrado por profesionales en activo. De esta manera, TECH se asegura de ofrecer el objetivo de actualización que pretende. Un cuadro multidisciplinar de profesores preparados y experimentados en diferentes entornos, que desarrollarán los conocimientos teóricos, de manera eficiente, pero, sobre todo, pondrán al servicio del curso académico los conocimientos prácticos derivados de su propia experiencia: una de las cualidades diferenciales de esta especialización.

Este dominio de la materia se complementa con la eficacia del diseño metodológico de este Máster Título Propio. Elaborado por un equipo multidisciplinario de expertos en **e-learning** integra los últimos avances en tecnología educativa. De esta manera, el profesional podrá estudiar con un elenco de herramientas multimedia cómodas y versátiles que le darán la operatividad que necesita en tu capacitación.

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

*Un análisis de los diferentes campos en los que se mueve y a través de los que se produce el mensaje en el entorno audiovisual.*

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



# 02 Objetivos

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



“

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



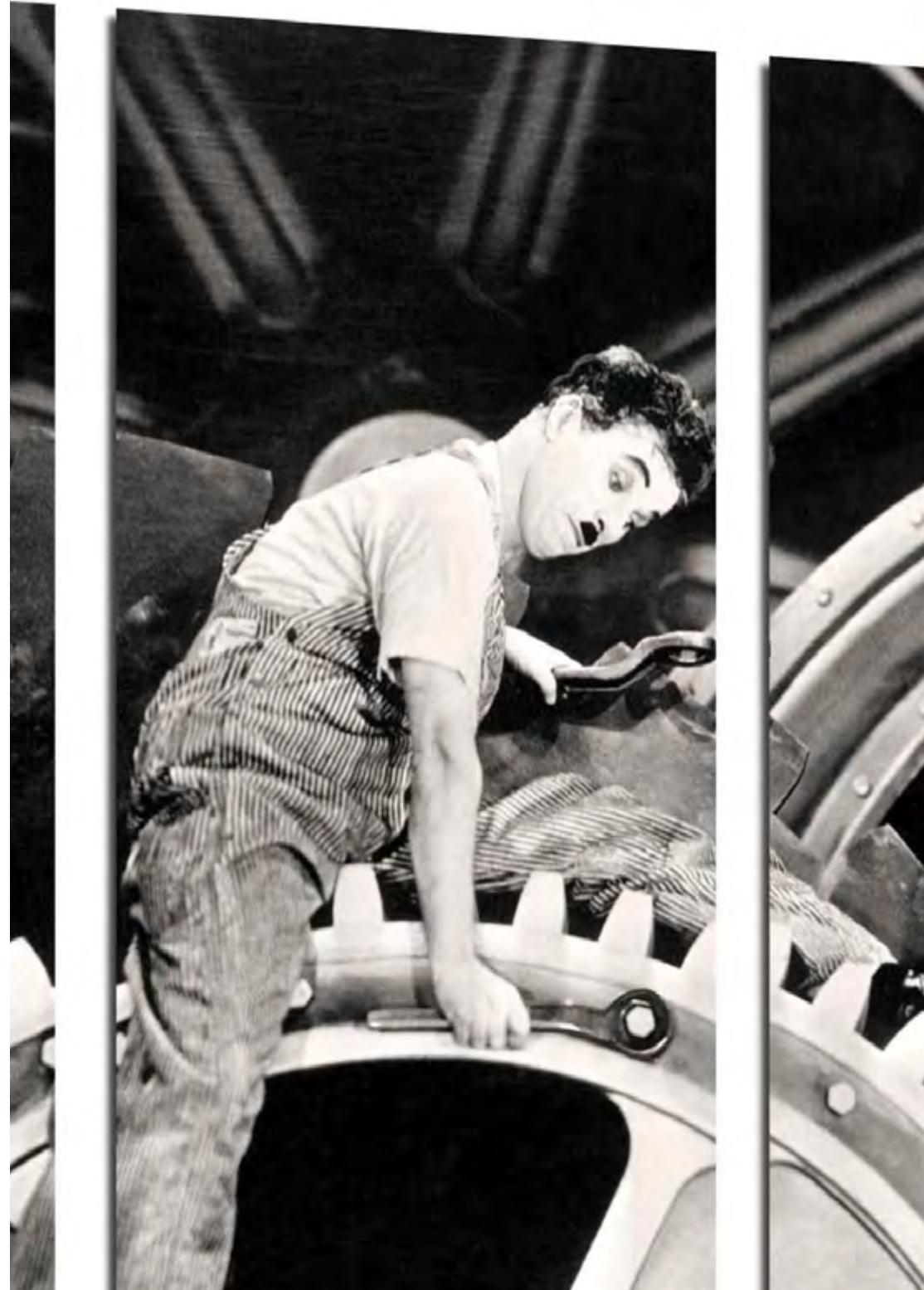
### Objetivos generales

---

- ♦ Profundizar en el ámbito del periodismo, más concretamente dentro del campo de Teoría y Crítica del Producto Audiovisual
- ♦ Aprender a realizar unas funciones de este campo en un entorno especializado y profesional



*Impulsamos tu crecimiento profesional con este Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Comunicación visual

- ♦ Conocer las principales concepciones de la imagen
- ♦ Identificar los procesos de percepción de la imagen visual
- ♦ Señalar los elementos básicos de la gramática de la imagen
- ♦ Analizar el papel de la imagen visual en la sociedad contemporánea
- ♦ Analizar imágenes de manera aislada y de manera contextual o secuencial
- ♦ Relacionar los procesos de diseño y producción de mensajes visuales con el ejercicio de la actividad periodística y el diseño editorial

### Módulo 2. Análisis de la imagen audiovisual

- ♦ Aprender la base de la naturaleza y del funcionamiento de la imagen en movimiento
- ♦ Comprender los principios del discurso audiovisual (cine y televisión)
- ♦ Desarrollar la capacidad para interpretar y analizar los mecanismos que determinan la producción de significados de la imagen en movimiento
- ♦ Identificar la pertenencia a un determinado estilo en la imagen en movimiento
- ♦ Adquirir habilidades elementales para el análisis de la construcción formal y narrativa de los relatos audiovisuales
- ♦ Desarrollar una capacidad crítica y creativa respecto al discurso audiovisual y a su evolución en el contexto de la cultura audiovisual contemporánea

### Módulo 3. Periodismo cultural

- ♦ Tener las competencias transversales y específicas necesarias para afrontar con éxito la realidad del periodismo cultural en distintos ámbitos
- ♦ Conocer en profundidad la comunicación digital y el periodismo cultural
- ♦ Saber identificar, realizar y desarrollar historias con los diferentes puntos que la engloban, marcados por el rigor y la marca personal
- ♦ Conocer y desarrollar las guías esenciales para llevar a cabo una documentación dentro del periodismo cultural
- ♦ Conocer, comprender e identificar las nuevas temáticas del periodismo, la cultura y la web 3.0
- ♦ Conocer el uso de las redes sociales dentro del periodismo cultural y los géneros periodísticos
- ♦ Saber cómo hacer uso de la información a través de las redes sociales y desarrollar un plan de comunicación
- ♦ Desarrollar contenidos específicos dentro del periodismo cultural en lo que se refiere al posicionamiento

### Módulo 4. Movimientos artísticos contemporáneos

- ♦ Aprender los principios fundamentales que rigen el mundo del arte contemporáneo
- ♦ Conocer las principales tendencias del arte moderno y contemporáneo
- ♦ Reconocer la importancia del análisis del arte en su contexto histórico, social, cultural e ideológico
- ♦ Desarrollar la sensibilidad artística y el juicio crítico y estético
- ♦ Estudiar las estrechas relaciones entre el arte y el ámbito de la comunicación audiovisual

### **Módulo 5. Estructura del sistema audiovisual**

- ♦ Conocer la base del funcionamiento del sistema audiovisual (fijar contenidos fundamentales, conocer de autores / textos trabajados en cada tema)
- ♦ Adquirir la capacidad de análisis teórico y crítico de las estructuras organizativas de la comunicación audiovisual (comprender las ideas principales, relacionar conceptos y elementos)
- ♦ Ahondar en el marco histórico, económico-político, social y tecnológico en el que se producen, distribuyen y consumen los productos audiovisuales
- ♦ Aprender la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores
- ♦ Identificar los problemas y debates actuales que atañen al sistema audiovisual

### **Módulo 6. Cine norteamericano y cine europeo**

- ♦ Conocer el desarrollo y evolución de los principales medios audiovisuales (cine y televisión) a través de la historia
- ♦ Aprender las claves históricas de los procesos audiovisuales y su relevancia para la comprensión del panorama contemporáneo
- ♦ Distinguir las filiaciones y parentescos en la gran familia audiovisual conforme a su contexto histórico, social y cultural
- ♦ Saber analizar e interpretar los productos audiovisuales desde una perspectiva más integradora y atenta a la dimensión sociohistórica de los mismos
- ♦ Tener un conocimiento panorámico del cine norteamericano en sus primeros años de andadura
- ♦ Identificar los distintos periodos históricos, géneros, movimientos, estilos y principales autores del cine norteamericano
- ♦ Conocer las aproximaciones fundamentales a la teoría de géneros cinematográficos, así como la historia y problemática de los principales géneros cinematográficos de Hollywood
- ♦ Conocer las tradiciones, temas y problemas del cine europeo
- ♦ Analizar e interpretar el cine norteamericano contemporáneo

### **Módulo 7. Cine en Hispanoamérica, Asia y África**

- ♦ Conocer la historia y problemática contemporánea del cine hispanoamericano
- ♦ Identificar los distintos periodos históricos, movimientos, estilos y principales autores del cine hispanoamericano
- ♦ Contextualizar, analizar e interpretar el cine hispanoamericano contemporáneo, atendiendo a sus crecientes dimensiones transnacionales
- ♦ Conocer la historia y problemática contemporánea del cine en Oriente, África e India
- ♦ Distinguir los distintos geopolíticos y sus correspondientes periodos históricos, movimientos y estilos
- ♦ Contextualizar, analizar e interpretar el mencionado cine atendiendo a sus crecientes dimensiones transnacionales

### **Módulo 8. Industrias culturales y nuevos modelos de negocios de la comunicación**

- ♦ Estudiar las transformaciones acontecidas en las industrias culturales en la oferta y el consumo en las redes digitales, en sus aspectos económicos, políticos y socioculturales
- ♦ Profundizar en los retos que el entorno digital ha planteado en los modelos de negocio de las empresas periodísticas y otras industrias culturales tradicionales
- ♦ Analizar y diseñar estrategias innovadoras, que contribuyan a la mejora en los procesos de gestión y toma de decisiones, así como al desarrollo de productos informativos en consonancia con las necesidades de públicos y anunciantes
- ♦ Entender los cambios en los procesos de organización y gestión de los recursos estratégicos, humanos, materiales y técnicos de los nuevos negocios en el entorno digital

### Módulo 9. Géneros, formatos y programación en televisión

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

### Módulo 10. Cine, televisión y sociedad contemporánea

- ♦ Identificar las principales tendencias en los modelos representacionales contemporáneos en televisión y cine
- ♦ Desarrollar un razonamiento crítico a la hora de enfrentarse a los procesos de creación y análisis de los distintos modos de representación en el audiovisual
- ♦ Distinguir y estudiar los procesos socioculturales y su impacto en los procedimientos representativos del audiovisual
- ♦ Desarrollar la capacidad para entender y analizar de un modo crítico las producciones cinematográficas contemporáneas desde una perspectiva social, cultural y estética
- ♦ Aprender los fundamentos teóricos y metodológicos para analizar el cine y la televisión como generadores de representación social y de producción de significados
- ♦ Adquirir la habilidad de distinguir y analizar de manera crítica las mutaciones que se producen en el cine y la televisión contemporáneos, en su contexto social y su dimensión cultural



*Impulsamos tu crecimiento profesional con este Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual”*

# 03

# Competencias

La diferencia fundamental que el programa aporta a los alumnos es el empeño en la adquisición real de competencias y habilidades que les permitan ascender en su trayectoria profesional hasta niveles de mayor calidad. Un criterio de excelencia que podrá encontrar en cada parte del programa y en cada aspecto de esta especialización.



“

*Consigue con este Máster Título Propio, el dominio de los conocimientos más extensos en relación con la historia pasada y presente de la comunicación audiovisual a nivel internacional”*



### Competencia general

- ♦ Realizar un análisis completo y documentado del producto audiovisual actual con las referencias a su desarrollo histórico en el entorno internacional

“

*Matricúlate en el mejor programa de Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual del panorama universitario actual”*





## Competencias específicas

---

- ♦ Describir la gramática de la imagen y sus procesos de percepción
- ♦ Poner las imágenes con relación al contexto
- ♦ Utilizar y analizar las imágenes en el uso periodístico
- ♦ Reconocer el discurso audiovisual
- ♦ Saber cuáles son los estilos audiovisuales
- ♦ Describir los principios del discurso audiovisual
- ♦ Describir lo que es periodismo cultural
- ♦ Saber moverse eficazmente por la red 3.0
- ♦ Usar las redes sociales en un entorno periodístico
- ♦ Explicar los principios del arte contemporáneo, sus tendencias y su conexión con el momento histórico
- ♦ Poseer juicio estético
- ♦ Determinar la relación entre el arte y el producto audiovisual
- ♦ Conocer y aplicar las estructuras organizativas de la comunicación audiovisual
- ♦ Saber cómo adaptarse a las formas de consumo de cada momento
- ♦ Conocer el código relacional de los distintos agentes de la comunicación audiovisual
- ♦ Tener una visión contextual
- ♦ Conocer los momentos históricos y evolutivos del medio audiovisual en sus diferentes expresiones
- ♦ Reconocer las claves históricas, sociales y culturales de los mismos
- ♦ Contar con el conocimiento extenso de la situación del cine hispanoamericano, históricamente y en la actualidad
- ♦ Contar con el conocimiento extenso de la situación del cine en Oriente, África e India, históricamente y en la actualidad
- ♦ Poder contextualizarlos desde un punto de vista transnacional
- ♦ Poder adaptarse a las transformaciones de la oferta y el consumo
- ♦ Reconocer los retos del panorama digital
- ♦ Diseñar estrategias innovadoras de gestión
- ♦ Reconocer todos los géneros de la producción audiovisual
- ♦ Explicar la relación entre géneros y momento social
- ♦ Conocer el estado actual del consumo televisivo
- ♦ Reconocer las diferentes claves comunicativas de los diversos formatos con relación a los contextos culturales
- ♦ Saber cuáles son las tendencias sociales actualmente representadas en TV y cine
- ♦ Discernir influencias y producir un análisis crítico de las producciones cinematográficas en relación con el entorno particular y global a todos los niveles de interacción

# 04

## Estructura y contenido

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



“

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

## Módulo 1. Comunicación visual

- 1.1. La comunicación visual
  - 1.1.1. Introducción
  - 1.1.2. Comunicación visual y alfabetización visual
    - 1.1.2.1. El aprendizaje de la cultura visual
    - 1.1.2.2. Lenguaje natural o lenguaje arbitrario
  - 1.1.3. Cualidades de la comunicación visual
    - 1.1.3.1. Inmediatez
    - 1.1.3.2. Reglas básicas de selección, verificación, citación y referencia bibliográfica
    - 1.1.3.3. Grado de complejidad del mensaje
  - 1.1.4. Definición de la Comunicación Visual
- 1.2. El diseño gráfico
  - 1.2.1. Introducción
  - 1.2.2. El diseño
  - 1.2.3. El diseño gráfico
    - 1.2.3.1. El grafismo
    - 1.2.3.2. Diseño y arte
  - 1.2.4. Diseño gráfico y comunicación
  - 1.2.5. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico
- 1.3. Antecedentes y evolución de la Comunicación Visual
  - 1.3.1. Introducción
  - 1.3.2. El problema del origen
  - 1.3.3. La Prehistoria
  - 1.3.4. La Edad Antigua
    - 1.3.4.1. Grecia
    - 1.3.4.2. Roma
  - 1.3.5. La Edad Media
  - 1.3.6. El Renacimiento: surgimiento de la imprenta en Europa
  - 1.3.7. Del siglo XVI al XVIII
  - 1.3.9. El siglo XIX y la primera mitad del siglo XX
- 1.4. El significado de los mensajes visuales
  - 1.4.1. Introducción
  - 1.4.2. La imagen, objeto signifiante
  - 1.4.3. La cualidad representacional de la imagen: la iconicidad
    - 1.4.3.1. Tipo, *Pattern* y *Form*
  - 1.4.4. La cualidad plástica de la imagen
    - 1.4.4.1. El signo plástico
  - 1.4.5. La cualidad simbólica
  - 1.4.6. Otros códigos visuales
- 1.5. La persuasión
  - 1.5.1. Introducción
  - 1.5.2. La persuasión de la publicidad
  - 1.5.3. Características
- 1.6. Elementos relativos a la representación de la imagen
  - 1.6.1. Introducción
  - 1.6.2. Elementos relativos a la representación de la imagen
  - 1.6.3. La articulación de la representación de la imagen
    - 1.6.3.1. El concepto de la representación
    - 1.6.3.2. La articulación de la representación
    - 1.6.3.3. La significación plástica
  - 1.6.4. Elementos morfológicos de la imagen
  - 1.6.5. Elementos escalares de la imagen
    - 1.6.5.1. El tamaño
    - 1.6.5.2. La escala
    - 1.6.5.3. La proporción
    - 1.6.5.4. El formato
- 1.7. La composición
  - 1.7.1. Introducción
  - 1.7.2. La composición o sintaxis visual
  - 1.7.3. El equilibrio
  - 1.7.4. Elementos dinámicos de la representación
  - 1.7.5. La composición normativa



- 1.8. El color y la luz
  - 1.8.1. Introducción
  - 1.8.2. Luz, color y percepción
    - 1.8.2.1. La luz y el espectro cromático visible
    - 1.8.2.2. La percepción de la luz y los colores
    - 1.8.2.3. La capacidad de adaptación del sistema perceptivo
    - 1.8.2.4. La temperatura de color de una fuente de luz
  - 1.8.3. Los colores primarios
  - 1.8.4. Técnicas básicas de reproducción del color
  - 1.8.5. Dimensiones del color
  - 1.8.6. Tipos de armonía y construcción de paletas
  - 1.8.7. Funciones plásticas del color
- 1.9. La Tipografía
  - 1.9.1. Introducción
  - 1.9.2. Estructura formal y medición de los tipos
  - 1.9.3. Clasificación de tipos de letra
  - 1.9.4. La composición del texto
  - 1.9.5. Cuestiones que afectan a la legibilidad
- 1.10. El diseño editorial y la infografía
  - 1.10.1. Introducción
  - 1.10.2. Diseño editorial
  - 1.10.3. Infografía
  - 1.10.4. Funciones del diseño periodístico
  - 1.10.5. Acotación final del término diseño periodístico
  - 1.10.6. Arbitrariedad o naturalidad del diseño periodístico
  - 1.10.7. Articulación del lenguaje visual del diseño periodístico

## Módulo 2. Análisis de la imagen audiovisual

- 2.1. Fundamentos teóricos y metodología de análisis
  - 2.1.1. Diferencias entre la crítica y el análisis fílmico: el método científico
  - 2.1.2. Criterios para la crítica cinematográfica
- 2.2. El análisis fílmico: instrumental y métodos I
  - 2.2.1. La propuesta de Jaques y Michel Marie Aumont
  - 2.2.2. La propuesta de Francesco Casetti y Federico di Chio
- 2.3. El análisis fílmico: instrumental y métodos II
  - 2.3.1. El análisis fílmico según David Bordwell
- 2.4. El enfoque histórico del análisis cinematográfico
  - 2.4.1. Los enfoques tradicionales
  - 2.4.2. La propuesta de Robert Allen y David Gomery
- 2.5. El análisis de la imagen cinematográfica
  - 2.5.1. La verosimilitud espacial y la planificación con fines dramáticos y psicológicos del modelo clásico
  - 2.5.2. Los procesos de identificación
  - 2.5.3. La aproximación estética
- 2.6. Aproximación cultural al análisis de la imagen fílmica
  - 2.6.1. Análisis fílmico y cultura popular
  - 2.6.2. Aproximaciones culturales al análisis fílmico
- 2.7. El análisis de la imagen televisiva
  - 2.7.1. Principales métodos y técnicas de investigación para abordar el análisis televisivo
  - 2.7.2. Estudio de casos
- 2.8. El enfoque histórico del análisis televisivo
  - 2.8.1. El análisis televisivo desde una perspectiva histórica
  - 2.8.2. Estudios de caso
- 2.9. Análisis de informativos audiovisuales
  - 2.9.1. Análisis de los productos audiovisuales informativos
  - 2.9.2. Estudio de casos
- 2.10. Análisis de la imagen publicitaria
  - 2.10.1. Análisis de los productos audiovisuales persuasivos
  - 2.10.2. Análisis del videoclip

## Módulo 3. Periodismo cultural

- 3.1. Concepto y delimitaciones del periodismo cultural
  - 3.1.1. Introducción: el concepto de cultura
  - 3.1.2. La información cultural del arte
  - 3.1.3. La información cultural de las artes escénicas
  - 3.1.4. La información cultural del cine
  - 3.1.5. La información cultural de la música
  - 3.1.6. La información cultural de los libros
- 3.2. Los orígenes del periodismo cultural
  - 3.2.1. Introducción
  - 3.2.2. Los orígenes de la información cultural en la prensa
  - 3.2.3. Los orígenes de la información cultural en la radio
  - 3.2.4. Los orígenes de la información cultural en la televisión
- 3.3. La práctica del periodismo cultural
  - 3.3.1. Introducción
  - 3.3.2. Consideraciones generales
  - 3.3.3. Factores de interés y criterios de valoración para la elaboración de la información cultural
- 3.4. Las fuentes del periodismo cultural
  - 3.4.1. Introducción
  - 3.4.2. Fuentes generales de la información cultural
  - 3.4.3. Fuentes específicas de la información audiovisual de la cultura
- 3.5. Los géneros en la información cultural
  - 3.5.1. Introducción
  - 3.5.2. Noticia
  - 3.5.3. Entrevista
  - 3.5.4. Crónica
  - 3.5.5. Reportaje
- 3.6. La diversificación actual de la información cultural en prensa, radio y televisión
  - 3.6.1. Introducción
  - 3.6.2. La información cultural en la prensa
  - 3.6.3. La información cultural en la radio
  - 3.6.4. La información cultural en la televisión

- 3.7. Cultura e Internet
    - 3.7.1. Introducción
    - 3.7.2. La cultura e Internet
    - 3.7.3. Beneficios de la cultura
  - 3.8. Marketing cultural
    - 3.8.1. Introducción
    - 3.8.2. Marketing cultural
    - 3.8.3. ¿Cómo se realiza el Marketing cultural?
  - 3.9. Análisis de la cultura
    - 3.9.1. Introducción
    - 3.9.2. Aproximación teórica y metodológica a la cultura
    - 3.9.3. Cultura, comunicación y sentido
    - 3.9.4. Cultura e imaginarios
  - 3.10. Cibercultura y periodismo digital de contenidos culturales
    - 3.10.1. Introducción
    - 3.10.2. Definición de cibercultura
    - 3.10.3. El periodismo digital de contenidos culturales
    - 3.10.4. Claves del periodismo digital de contenidos culturales
- Módulo 4. Movimientos artísticos contemporáneos**
- 4.1. Introducción
    - 4.1.1. La búsqueda de la modernidad en la arquitectura contemporánea
    - 4.1.2. La arquitectura Occidental desde mediados del siglo XIX hasta la Primera Guerra Mundial
  - 4.2. El Movimiento Moderno en arquitectura
    - 4.2.1. Racionalismo, funcionalismo y vanguardia. Movimiento Moderno y Estilo Internacional
    - 4.2.2. Las utopías del Futurismo, Expresionismo y Constructivismo Ruso
    - 4.2.3. Arquitectura y totalitarismos
  - 4.3. La arquitectura después de la Segunda Guerra Mundial (1945-1965)
    - 4.3.1. La difusión del Estilo Internacional en EEUU y la reconstrucción de posguerra en Europa
    - 4.3.2. La evolución de los CIAM y el Urbanismo Racionalista
    - 4.3.3. El Organicismo
    - 4.3.4. Brutalismo y expresionismo estructural
  - 4.4. Arquitectura de la deconstrucción y el reciclaje (1965-)
    - 4.4.1. El High-Tech
    - 4.4.2. La Deconstrucción en arquitectura
    - 4.4.3. La era de la dispersión
  - 4.5. El Impresionismo y los orígenes del arte moderno I
    - 4.5.1. El Impresionismo: el color como herramienta de transformación de la pintura
    - 4.5.2. Las vanguardias históricas: Postimpresionismo, Puntillismo, Neoimpresionismo, Fauvismo
  - 4.6. El Impresionismo y los orígenes del arte moderno II
    - 4.6.1. La vía analítica: el Cubismo y la transformación del arte desde el volumen de las cosas. El Futurismo
    - 4.6.2. La vía espiritual: Kandinsky, Malevich, Mondrian y la abstracción
    - 4.6.3. La vía subjetiva: expresionismos y surrealismos
  - 4.7. El nuevo sistema del arte tras la II Guerra Mundial. La institucionalización de la vanguardia
    - 4.7.1. La vía intelectual: Duchamp, del dadaísmo al arte conceptual
  - 4.8. El Arte pop: gusto popular y Kistch Vs. "alta cultura"
    - 4.8.1. La vía irónica: Warhol y el arte pop
    - 4.8.2. Influencias del Arte pop en el cine
  - 4.9. Arte minimal y conceptual
    - 4.9.1. Hacia la desmaterialización de la obra de arte: arte minimal y arte conceptual
    - 4.9.2. Artes de la acción: la crítica al sistema. *Performance, happening, body-art, land-art*
  - 4.10. La posmodernidad. El retorno a la pintura: transvanguardia y neoexpresionismos
    - 4.10.1. El retorno de la pintura: transvanguardia y neoexpresionismos
    - 4.10.2. Arte y posestructuralismo
    - 4.10.3. Las opciones comprometidas

## Módulo 5. Estructura del sistema audiovisual

- 5.1. Una introducción a las Industrias Culturales (IC)
  - 5.1.1. Conceptos de cultura. Cultura-Comunicación
  - 5.1.2. Teoría y evolución de las IC: tipología y modelos
- 5.2. Industria cinematográfica I
  - 5.2.1. Características y agentes principales
  - 5.2.2. Estructura del sistema cinematográfico
- 5.3. Industria cinematográfica II
  - 5.3.1. La industria cinematográfica estadounidense
  - 5.3.2. Las productoras independientes
  - 5.3.3. Problemas y debates en la industria cinematográfica
- 5.4. Industria cinematográfica III
  - 5.4.1. La regulación cinematográfica: Estado y cultura. Políticas de protección y promoción de la cinematografía
  - 5.4.2. Caso de estudio
- 5.5. Industria televisiva I
  - 5.5.1. La televisión económica
  - 5.5.2. Modelos fundadores
  - 5.5.3. Transformaciones
- 5.6. Industria televisiva II
  - 5.6.1. La industria televisiva norteamericana
  - 5.6.2. Características principales
  - 5.6.3. La regulación estatal
- 5.7. Industria televisiva III
  - 5.7.1. La televisión de servicio público en Europa
  - 5.7.2. Crisis y debates
- 5.8. Los ejes del cambio
  - 5.8.1. Los nuevos procesos en el audiovisual
  - 5.8.2. Debates regulatorios
- 5.9. Televisión Digital Terrestre (TDT)
  - 5.9.1. Papel del Estado y experiencias
  - 5.9.2. Las nuevas características del sistema televisivo
- 5.10. Nuevos operadores en el paisaje audiovisual
  - 5.10.1. Plataformas de servicios *Over The Top* (OTT)
  - 5.10.2. Consecuencias de su aparición

## Módulo 6. Cine norteamericano y cine europeo

- 6.1. Los orígenes del cine. Primeros movimientos cinematográficos
  - 6.1.1. El grupo de los pioneros
  - 6.1.2. El cine de Georges Mélié
  - 6.1.3. La Escuela de Brighton
  - 6.1.4. Film d'Art
  - 6.1.5. Movimiento Kolosal
- 6.2. La articulación del lenguaje cinematográfico. El esplendor del cine mudo
  - 6.2.1. Hacia un lenguaje cinematográfico: David W. Griffith
  - 6.2.2. Cine expresionista alemán
  - 6.2.3. El cine revolucionario soviético
- 6.3. Cine clásico de Hollywood I
  - 6.3.1. El sistema de estudios
  - 6.3.2. Las estrellas de Hollywood
  - 6.3.3. Hollywood: fábrica de géneros
  - 6.3.4. La teoría de los géneros cinematográficos
- 6.4. Cine clásico de Hollywood II
  - 6.4.1. Los géneros en el cine clásico estadounidense: el drama, la comedia, cine negro
- 6.5. Cine clásico de Hollywood III
  - 6.5.1. Los géneros en el cine clásico estadounidense: el suspense, el western, cine bélico, el musical
  - 6.5.2. La evolución de los géneros
- 6.6. El cine europeo tras la Segunda Guerra mundial
  - 6.6.1. La crisis del modelo clásico: contexto histórico. El Neorrealismo
  - 6.6.2. Los nuevos cines: *Nouvelle vague*
  - 6.6.3. Los nuevos cines: el Free Cinema
- 6.7. Vanguardias clásicas y modernas
  - 6.7.1. El cine experimental
  - 6.7.2. Expresionismo, Dadaísmo, Surrealismo,
  - 6.7.3. Casos de estudio
- 6.8. Pervivencia y ocaso de los clásicos. El Nuevo Hollywood
  - 6.8.1. Aportaciones europeas al cine americano
  - 6.8.2. Autores y películas

- 6.9. Otros cines de la era contemporánea
  - 6.9.1. Cine social británico
  - 6.9.2. Movimiento Dogma
  - 6.9.3. Cine de autor
- 6.10. Tecnología y estética: el cine en la era del audiovisual
  - 6.10.1. La llegada del cine digital
  - 6.10.2. Estudio de caso

### Módulo 7. Cine en Hispanoamérica, Asia y África

- 7.1. Aproximación teórica y metodológica
  - 7.1.1. Debates teóricos sobre terminología y categorías geopolíticas
  - 7.1.2. El estudio del cine periférico
  - 7.1.3. El estudio del cine latinoamericano
- 7.2. Historia del cine hispanoamericano
  - 7.2.1. Argentina
  - 7.2.2. México
  - 7.2.3. Otras cinematografías
- 7.3. Claves del cine hispanoamericano contemporáneo I
  - 7.3.1. Argentina
  - 7.3.2. México
- 7.4. Claves del cine hispanoamericano contemporáneo II
  - 7.4.1. Brasil
  - 7.4.2. Uruguay
  - 7.4.3. Chile
  - 7.4.4. Colombia
- 7.5. Cine transnacional en Hispanoamérica
  - 7.5.1. El cine (trans) nacional de América Latina
  - 7.5.2. Las relaciones cinematográficas entre México, Argentina y España
  - 7.5.3. Coproducciones cinematográficas
- 7.6. El cine en Asia
  - 7.6.1. El cine en un contexto periférico
  - 7.6.2. El nacimiento de la industria del cine
  - 7.6.3. El desarrollo del cine en Asia

- 7.7. El cine en África
  - 7.7.1. Nigeria
  - 7.7.2. Marruecos
  - 7.7.3. Otras cinematografías
- 7.8. El cine en India
  - 7.8.1. El primer cine
  - 7.8.2. El cine de la India independiente
  - 7.8.3. De Satyajit Ray al nuevo cine
  - 7.8.4. Cine contemporáneo: Bollywood
- 7.9. Perspectivas transnacionales. Cine en diáspora
  - 7.9.1. Cine de la diáspora
  - 7.9.2. Cine colonial español en África
  - 7.9.3. Otros cines de la diáspora y perspectivas transnacionales
- 7.10. Cine de las mujeres en Hispanoamérica, Asia, África e India
  - 7.10.1. Introducción
  - 7.10.2. Latinoamérica, España
  - 7.10.3. Asia, Norte de África, India

### Módulo 8. Industrias culturales y nuevos modelos de negocios de la comunicación

- 8.1. Los conceptos de cultura, economía, comunicación, tecnología, IC
  - 8.1.1. Cultura, economía, comunicación
  - 8.1.2. Las industrias culturales
- 8.2. Tecnología, comunicación y cultura
  - 8.2.1. La cultura artesanal mercantilizada
  - 8.2.2. Del espectáculo en vivo a las artes plásticas
  - 8.2.3. Museos y patrimonio
- 8.3. Los grandes sectores de las industrias culturales
  - 8.3.1. Los productos editoriales
  - 8.3.2. Las IC de flujo
  - 8.3.3. Los modelos híbridos
- 8.4. La era digital en las industrias culturales
  - 8.4.1. Las industrias culturales digitales
  - 8.4.2. Nuevos modelos en la era digital

- 8.5. Medios digitales y medios de comunicación en la era digital
  - 8.5.1. El negocio de la prensa *online*
  - 8.5.2. La radio en el entorno digital
  - 8.5.3. Particularidades de los medios de comunicación en la era digital
- 8.6. La globalización y la diversidad en la cultura
  - 8.6.1. Concentración, internacionalización y globalización de las industrias culturales
  - 8.6.2. La lucha por la diversidad cultural
- 8.7. Las Políticas culturales y de los cooperación
  - 8.7.1. Políticas culturales
  - 8.7.2. El papel de los Estados y de las regiones de países
- 8.8. La diversidad musical en la nube
  - 8.8.1. El sector de la música hoy en día
  - 8.8.2. La nube
  - 8.8.3. Iniciativas latino/iberoamericanas
- 8.9. Diversidad en la industria audiovisual
  - 8.9.1. Del pluralismo a la diversidad
  - 8.9.2. Diversidad, cultura y comunicación
  - 8.9.3. Conclusiones y propuestas
- 8.10. Diversidad audiovisual en Internet
  - 8.10.1. El sistema audiovisual en la era de Internet
  - 8.10.2. La oferta televisiva y la diversidad
  - 8.10.3. Conclusiones

## Módulo 9. Géneros, formatos y programación en televisión

- 9.1. El género en televisión
  - 9.1.1. Introducción
  - 9.1.2. Los géneros de la televisión
- 9.2. El formato en televisión
  - 9.2.1. Aproximación al concepto de formato
  - 9.2.2. Los formatos de la televisión

- 9.3. Crear televisión
  - 9.3.1. El proceso creativo en entretenimiento
  - 9.3.2. El proceso creativo en ficción
- 9.4. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual I
  - 9.4.1. La consolidación del formato
  - 9.4.2. El formato de la telerrealidad
  - 9.4.3. Novedades en *Reality TV*
  - 9.4.4. Televisión digital terrestre y crisis financiera
- 9.5. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual II
  - 9.5.1. Los mercados emergentes
  - 9.5.2. Marcas globales
  - 9.5.3. La televisión se reinventa
  - 9.5.4. La era de la globalización
- 9.6. Vender el formato. El *Pitching*
  - 9.6.1. Venta de un formato televisivo
  - 9.6.2. El *Pitching*
- 9.7. Introducción a la programación televisiva
  - 9.7.1. La función de la programación
  - 9.7.2. Factores que inciden en la programación
- 9.8. Los modelos de programación televisiva
  - 9.8.1. Estados Unidos y Reino Unido
  - 9.8.2. España
- 9.9. El ejercicio profesional de la programación televisiva
  - 9.9.1. El departamento de programación
  - 9.9.2. Programar para televisión
- 9.10. El estudio de las audiencias
  - 9.10.1. Investigación de la audiencia en televisión
  - 9.10.2. Conceptos e índices de audiencia

## Módulo 10. Cine, televisión y sociedad contemporánea

- 10.1. Visualidad y mirada
  - 10.1.1. Aprender a mirar
  - 10.1.2. La antropología visual
  - 10.1.3. La visión
- 10.2. Imágenes de la diferencia
  - 10.2.1. La construcción
  - 10.2.2. La representación
  - 10.2.3. La significación
- 10.3. El imaginario
  - 10.3.1. El imaginario
  - 10.3.2. Estructuras antropológicas del imaginario
  - 10.3.3. La convención
- 10.4. Modos de representación
  - 10.4.1. Introducción
  - 10.4.2. El cine
  - 10.4.3. La televisión
- 10.5. Comunicación y cultura popular
  - 10.5.1. Los estudios culturales
  - 10.5.2. La teoría crítica de los medios de comunicación
  - 10.5.3. La cultura popular
- 10.6. Representación y alteridad
  - 10.6.1. Introducción
  - 10.6.2. Representación y alteridad en el imaginario occidental del africanismo
- 10.7. Representación y “Star system”
  - 10.7.1. El “Star System” como producto cultural
  - 10.7.2. Caso de estudio

- 10.8. La representación de la mujer en las series de ficción
  - 10.8.1. Introducción
  - 10.8.2. Casos de estudio
- 10.9. La representación del control social en las series de ficción
  - 10.9.1. Introducción
  - 10.9.2. Casos de estudio
- 10.10. Representaciones del terrorismo en el cine y la televisión
  - 10.10.1. El terrorismo en España
  - 10.10.2. Representaciones del terrorismo



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

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”

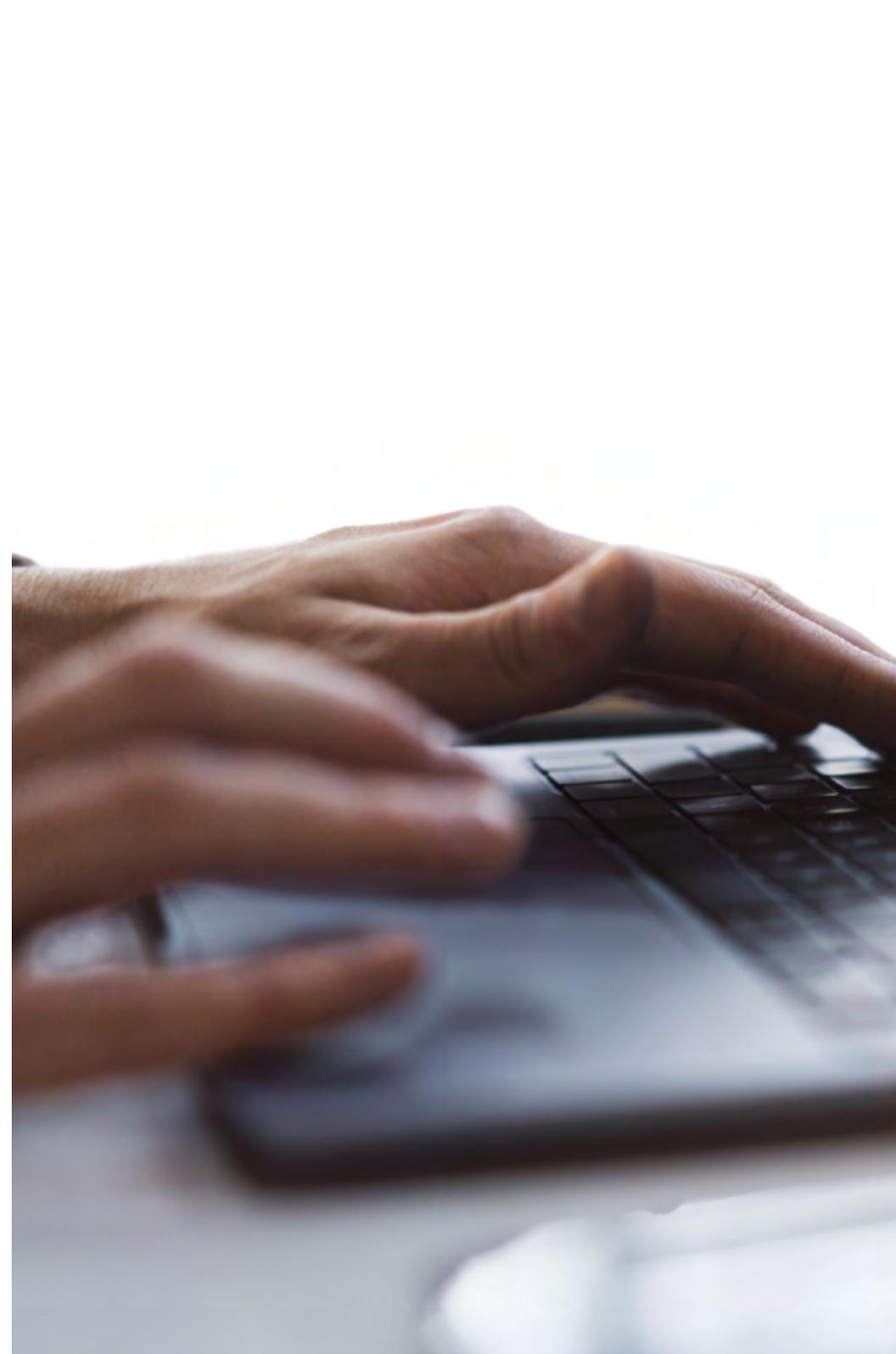
## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

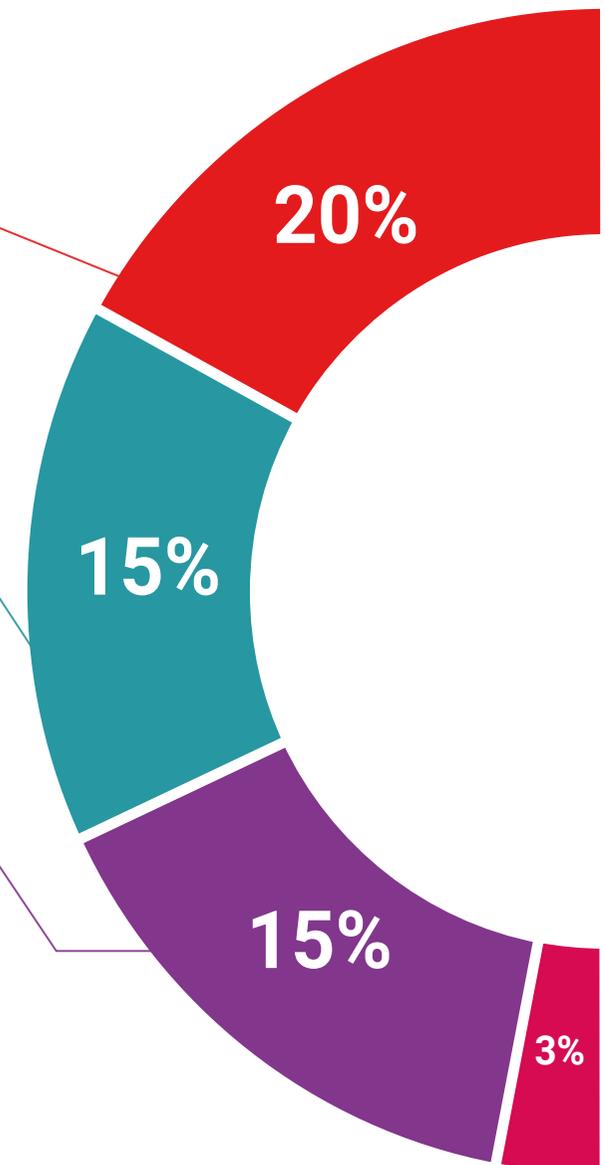
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.



06

# Titulación

El Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Propio, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual** 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 Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS 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.

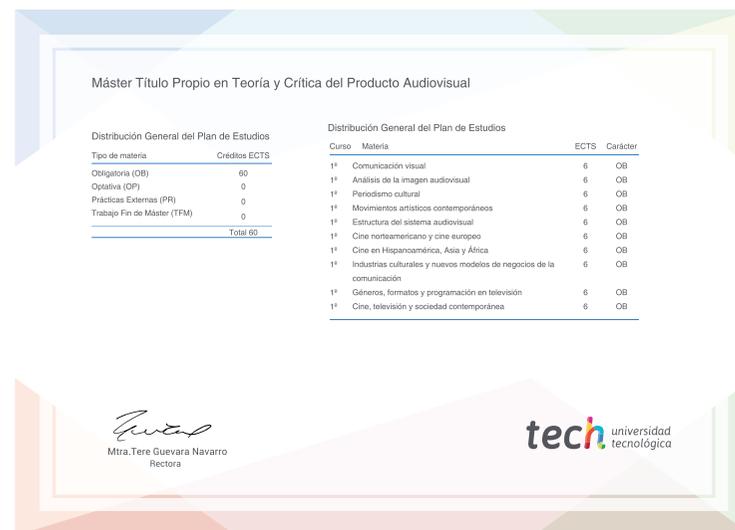
Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional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

Título: **Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



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



## Máster Título Propio Teoría y Crítica del Producto Audiovisual

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Máster Título Propio

## Teoría y Crítica del Producto Audiovisual