

# Máster Oficial Universitario

## Creación de Guiones Audiovisuales



**tech** universidad  
tecnológica

**Máster Oficial Universitario**

**Creación de Guiones Audiovisuales**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **12 meses**

Créditos: **60 ECTS**

Acceso web: [www.techtute.com/periodismo/master-universitario/master-universitario-periodismo-creacion-guiones-audiovisuales](http://www.techtute.com/periodismo/master-universitario/master-universitario-periodismo-creacion-guiones-audiovisuales)

# Índice

01

Presentación del programa

---

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

pág. 8

03

Plan de estudios

---

pág. 12

04

Convalidación  
de asignaturas

---

pág. 28

05

Objetivos docentes

---

pág. 34

06

Salidas profesionales

---

pág. 40

07

Idiomas gratuitos

---

pág. 44

08

Metodología de estudio

---

pág. 48

09

Titulación

---

pág. 58

10

Homologación del título

---

pág. 62

11

Requisitos de acceso

---

pág. 66

12

Proceso de admisión

---

pág. 70

# 01

## Presentación del programa

La Creación de Guiones Audiovisuales está experimentando una transformación significativa gracias a la integración de tecnologías avanzadas y cambios en la dinámica del entretenimiento. Con la proliferación de plataformas de *streaming*, como Netflix o Disney+, la demanda de contenido original y atractivo ha alcanzado niveles sin precedentes. Esto ha llevado a una mayor inversión en la capacitación de guionistas y el desarrollo de herramientas de software que faciliten el proceso creativo. Por ello, TECH ha lanzado este extenso programa universitario completamente en línea, permitiendo a los egresados evitar problemas como el desplazamiento a un campus físico y la adaptación a un horario rígido. Además, se utiliza la vanguardista metodología de aprendizaje conocida como *Relearning*, que es pionera en esta universidad.

*Este es el momento, te estábamos esperando*



“

*Con este Máster Oficial Universitario 100% online, accederás a una capacitación avanzada y especializada, profundizando en las técnicas narrativas y estructurales necesarias para crear guiones de alta calidad”*

La industria del entretenimiento y el mercado audiovisual han experimentado cambios vertiginosos en los últimos tiempos a raíz de la aparición de las plataformas de *streaming*, que han impulsado el hábito de consumo de contenidos audiovisuales. Según los últimos datos de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC), casi la mitad de los españoles, un 47%, consumen formatos audiovisuales online al menos una vez a la semana.

Este cambio ha generado una demanda masiva de innovaciones argumentales en los formatos audiovisuales, llevando a las productoras a buscar especialistas en la creación de guiones que sepan captar la atención de una audiencia y dejar huella. El éxito de un proyecto audiovisual está directamente relacionado con la calidad del guion que lo fundamenta, ya que este es el soporte que sustenta los cimientos del proceso creativo.

Por ello, TECH ha desarrollado este Máster Oficial Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales, gracias al cual los profesionales adquirirán una visión integral de las fases de preproducción, producción y postproducción del guion, entendiendo además el entramado legal y jurídico que lo envuelve. También se les dotará de las competencias necesarias para profundizar en el desarrollo de tramas y personajes, explorando su origen y evolución histórica.

Asimismo, los expertos dominarán la construcción de guiones técnicos, gráficos y sonoros, así como la gestión de programas de escritura de guion de software. Además, aprenderán a distinguir al espectador como una figura relevante y a dosificar la información de sus escritos según los parámetros de suspense, sorpresa, anticipaciones y pulsos, convirtiendo su obra en memorable.



De esta forma, TECH ha creado un programa integral completamente en línea, donde los egresados solo necesitarán un dispositivo electrónico con conexión a Internet para acceder a todos los recursos disponibles. Adicionalmente, se utilizará la revolucionaria metodología *Relearning*, basada en la repetición de conceptos fundamentales para lograr una comprensión profunda y natural del material.

“ Al completar el programa, te habrás equipado con las competencias necesarias para destacar en la creación de guiones para cine, televisión y nuevas plataformas digitales. ¿A qué esperas para matricularte?”

# 02

## ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Está reconocida oficialmente en diversos países como:

- ♦ TECH Universidad (México)
- ♦ TECH Universidad UNIMETA (Colombia)
- ♦ TECH Universidad FUNDEPOS (Costa Rica)
- ♦ TECH Universidad ULAC (Venezuela)
- ♦ TECH Global University (Andorra)

*Te damos +*

“

*Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”*

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

**Forbes**  
Mejor universidad  
online del mundo

**Plan**  
de estudios  
más completo

### Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

### El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado  
**TOP**  
Internacional



La metodología  
más eficaz

### Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

### La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

**nº1**  
Mundial  
Mayor universidad  
online del mundo

#### La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículum de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

#### Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



#### Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



#### La universidad mejor valorada por sus alumnos

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



# 03

## Plan de estudios

Entre los contenidos principales del plan de estudios, se incluirá la construcción del personaje y la creación de la trama, fundamentales para desarrollar historias impactantes y coherentes. También se ofrecerá una visión histórica del cine y la televisión, sin pasar por alto los formatos de series para televisión e Internet, preparando a los profesionales para escribir para las plataformas más actuales. Asimismo, se abarcará el guion en el cortometraje y en el videojuego, dos formatos que requieren enfoques específicos y creativos. Finalmente, los expertos se sumergirán en contenidos de análisis y adaptaciones, para reinterpretar obras existentes y perfeccionar su capacidad crítica y analítica en la escritura de guiones.

*Un temario  
completo y bien  
desarrollado*



“

*El plan de estudios del Máster Oficial Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales está diseñado para ofrecerte una capacitación exhaustiva y diversificada en el ámbito de la escritura de guiones”*

Además del exhaustivo material académico, el alumnado tiene la oportunidad de analizar diferentes casos prácticos, mediante escenarios simulados. Todo ello con el acompañamiento de herramientas multimedia como vídeos *in focus*, clases magistrales, resúmenes interactivos, infografías y otros. Asimismo, dispondrán de la mayor flexibilidad para acceder al material didáctico, sin horarios herméticos, ni evaluaciones continuas.



*Un programa versátil, innovador y completo para convertirte en un verdadero referente del entorno audiovisual”*

### Dónde, cuándo y cómo se imparte

Este Máster Oficial Universitario se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.

El programa durará 12 meses e incluye el desarrollo de un Trabajo Final de Máster.

Asignatura	Curso	Tipología	ECTS
Construcción del personaje	1º	FO	6
Creación de la trama	1º	FO	6
El documental	1º	FO	6
Introducción al marco legal y labor del guionista	1º	FO	6
Historia del cine y la televisión	1º	FO	6
Formatos de series para televisión e internet	1º	FO	6
Guion en el cortometraje	1º	FO	6
Guion en el videojuego	1º	FO	6
Análisis y adaptaciones	1º	FO	6
Trabajo Final de Máster	1º	TFM	6

FO=Formación Obligatoria; TFM=Trabajo Final de Máster

## Trabajo Final de Máster

El TFM tendrá un enfoque teórico y/o práctico y su finalidad primordial será acreditar los conocimientos adquiridos a través de este programa universitario. Este ejercicio deberá estar orientado a propuestas innovadoras vinculadas a cuestiones de actualidad y relacionados a los contenidos abordados en la titulación. Además, todos los TFM serán realizados bajo la supervisión de un tutor académico, encargado de asesorar y planificar las diferentes etapas de desarrollo de este proyecto investigativo.

“Ampliarás tus habilidades metodológicas e investigativas a través del desarrollo de un exhaustivo Trabajo Final de Máster”



Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

### Asignatura 1. Construcción del personaje

- 1.1. Una introducción del personaje
  - 1.1.1. Conceptos básicos
    - 1.1.1.1. Origen histórico
    - 1.1.1.2. Personaje y narratología
    - 1.1.1.3. Concepciones formalistas
    - 1.1.1.4. Concepciones estructuralistas
  - 1.1.2. Psicología del personaje
    - 1.1.2.1. Personajes planos
    - 1.1.2.2. Personajes esféricos
    - 1.1.2.3. Ficha del personaje
    - 1.1.2.4. Conflicto
    - 1.1.2.5. Objetivo
    - 1.1.2.6. Motivación
  - 1.1.3. Acciones
    - 1.1.3.1. Relación causa y efecto
    - 1.1.3.2. Autorrevelación
    - 1.1.3.3. Nuevo equilibrio
  - 1.1.4. Ejemplo práctico
- 1.2. Caracterización de personajes
  - 1.2.1. Personajes y trama
    - 1.2.1.1. Temas
    - 1.2.1.2. Símbolos
    - 1.2.1.3. Mundos
    - 1.2.1.4. Acciones
    - 1.2.1.5. Interpretación del mundo del guionista
  - 1.2.2. Caracterización aspecto físico
    - 1.2.2.1. Personaje vs. persona
    - 1.2.2.2. Estereotipos
  - 1.2.3. Primeros pasos de construcción de personajes según Linda Seger
    - 1.2.3.1. Observación y experiencia
    - 1.2.3.2. Físico
    - 1.2.3.3. Coherencia
    - 1.2.3.4. Actitudes
    - 1.2.3.5. Individualizar
    - 1.2.3.6. Psicología diversa
  - 1.2.4. Ejemplo práctico
- 1.3. Protagonista y antagonista
  - 1.3.1. Semejanzas
  - 1.3.2. Diferencias
  - 1.3.3. Vulnerabilidad
  - 1.3.4. Suceso externo
  - 1.3.5. Clímax
  - 1.3.6. Doble autorrevelación
- 1.4. Héroe y sus desviaciones
  - 1.4.1. Viaje del héroe
  - 1.4.2. Antihéroe
  - 1.4.3. Víctima
- 1.5. Conflictos del personaje
  - 1.5.1. Trama única
  - 1.5.2. Trama múltiple
  - 1.5.3. Tipos de conflictos
- 1.6. Psicología del personaje
  - 1.6.1. Diferencias cine y literatura
  - 1.6.2. Emociones
  - 1.6.3. Pensamientos
  - 1.6.4. Diálogos y monólogos
  - 1.6.5. Acciones
  - 1.6.6. Alegorías visuales y sonoras

- 1.7. Diálogo y personaje
  - 1.7.1. Cometido del diálogo
  - 1.7.2. Voces
  - 1.7.3. Subtextos
  - 1.7.4. Diálogo explicativo
- 1.8. Personaje y escena
  - 1.8.1. Precedentes
  - 1.8.2. Protagonista y antagonista
    - 1.8.2.1. Status quo
    - 1.8.2.2. Deseo
    - 1.8.2.3. Motivaciones
    - 1.8.2.4. Estrategias
    - 1.8.2.5. Estado anímico
    - 1.8.2.6. Relaciones
      - 1.8.2.6.1. Emocionales
      - 1.8.2.6.2. Sociales
      - 1.8.2.6.3. Espacio
- 1.9. Personajes e información
  - 1.9.1. Audiencia protagonista
  - 1.9.2. Mundo historia y mundo relato
  - 1.9.3. Suspense y sorpresa
  - 1.9.4. Anticipaciones y pulsos
- 1.10. El éxito en la forja de un personaje-mito
  - 1.10.1. Mito
  - 1.10.2. Sentido del mito
  - 1.10.3. La poética de Aristóteles

## Asignatura 2. Creación de la trama

- 2.1. Una introducción al guion
  - 2.1.1. Conceptos básicos
    - 2.1.1.1. Idea
    - 2.1.1.2. Sinopsis
    - 2.1.1.3. Trama
    - 2.1.1.4. Tratamiento
    - 2.1.1.5. Escaleta
    - 2.1.1.6. Guion
- 2.2. Origen y estructura del guion
  - 2.2.1. Idea controladora
  - 2.2.2. Contraidea
  - 2.2.3. Supuesto
  - 2.2.4. Punto de giro
  - 2.2.5. Clímax
  - 2.2.6. Acción moralizante
- 2.3. Crear la trama
  - 2.3.1. Fundamentos narrativos
    - 2.3.1.1. Detonante
    - 2.3.1.2. Conflicto
    - 2.3.1.3. Nudo
    - 2.3.1.4. Resolución
  - 2.3.2. Trama e información
  - 2.3.3. Trama arquetípica
  - 2.3.4. Síntesis

- 2.4. Elementos de la trama
  - 2.4.1. Coherencia
    - 2.4.1.1. Interna
    - 2.4.1.2. Externa
  - 2.4.2. Verosimilitud
  - 2.4.3. Géneros y subgéneros
  - 2.4.4. Personajes
  - 2.4.5. Tono
  - 2.4.6. Arco dramático
  - 2.4.7. Tramas, subtramas y conclusión
  - 2.4.8. Tratamiento
- 2.5. Delimitaciones de la trama televisiva
  - 2.5.1. Guion de cine vs. Guion de televisión
  - 2.5.2. Necesidades
  - 2.5.3. Tipos de escritura
  - 2.5.4. Condicionantes de la producción
  - 2.5.5. Escaleta
- 2.6. Dos paradigmas: Estados Unidos y Europa
  - 2.6.1. Corrientes estadounidenses
    - 2.6.1.1. Clásica
    - 2.6.1.2. Moderna
  - 2.6.2. Corrientes europeas
    - 2.6.2.1. Neorrealismo
    - 2.6.2.2. Nueva Ola
    - 2.6.2.3. Dogma
  - 2.6.3. Otras corrientes
- 2.7. El tiempo en el relato
  - 2.7.1. Alteración
    - 2.7.1.1. Desorden
    - 2.7.1.2. Fragmentación
    - 2.7.1.3. Recursos
  - 2.7.2. Narración, alteración y trama
- 2.8. Diálogos y acción
  - 2.8.1. Manifestación de la trama
    - 2.8.1.1. Espacios
    - 2.8.1.2. Diálogos
    - 2.8.1.3. Subtexto
    - 2.8.1.4. Elementos a evitar
    - 2.8.1.5. Eje de acción
    - 2.8.1.6. Delimitación de la escena
    - 2.8.1.7. Descripción y acción
    - 2.8.1.8. Ritmo y detalles
- 2.9. Guion técnico, guion gráfico y guion sonoro
  - 2.9.1. Guion técnico
    - 2.9.1.1. Elementos
    - 2.9.1.2. Formato
    - 2.9.1.3. Escaleta
  - 2.9.2. Guion gráfico
    - 2.9.2.1. Elementos
    - 2.9.2.2. Formato
  - 2.9.3. Guion sonoro
    - 2.9.3.1. Elementos
    - 2.9.3.2. Formato
- 2.10. Programas de escritura de guion
  - 2.10.1. Características
    - 2.10.1.1. Formatos
    - 2.10.1.2. Escaletas
    - 2.10.1.3. Tarjetas
    - 2.10.1.4. Trabajo colaborativo
    - 2.10.1.5. Productividad
    - 2.10.1.6. Importar y exportar
    - 2.10.1.7. Online o aplicaciones de escritorio
    - 2.10.1.8. Listas e informes
    - 2.10.1.9. Interacción con otros programas

- 2.10.2. Ejemplos de programas
  - 2.10.2.1. Software libre
  - 2.10.2.2. Software privativo

### Asignatura 3. El documental

- 3.1. Una introducción al género documental
  - 3.1.1. Conceptos básicos
    - 3.1.1.1. Documental y ficción
  - 3.1.2. Desarrollo histórico del género documental
    - 3.1.2.1. Tipos de documentales
- 3.2. Transformación de los documentales
  - 3.2.1. Tendencias en la actualidad
  - 3.2.2. Hibridaciones
  - 3.2.3. Ejemplos
- 3.3. Transformación de los documentales II
  - 3.3.1. Lenguaje documental
    - 3.3.1.1. Desarrollo histórico del lenguaje documental
  - 3.3.2. Ejemplos
- 3.4. Narrativas y documentales
  - 3.4.1. Estrategia narrativa
  - 3.4.2. Formato y contenido del guion documental
  - 3.4.3. Tratamiento
    - 3.4.3.1. Visual
    - 3.4.3.2. Auditivo
  - 3.4.4. Elecciones y delimitaciones del proyecto documental
- 3.5. Narrativas y documentales II
  - 3.5.1. Tipos de estrategias de narración
    - 3.5.1.1. Personaje y trama
    - 3.5.1.2. Dirección
      - 3.5.1.2.1. Presencia explícita o implícita
  - 3.5.1.3. Investigación
  - 3.5.1.4. Reconstrucciones
  - 3.5.1.5. Discursos
    - 3.5.1.5.1. Orales
    - 3.5.1.5.2. Visuales
  - 3.5.1.6. Otras estrategias narrativas
- 3.6. Herramientas de creación de documentales
  - 3.6.1. Imágenes
    - 3.6.1.1. Tipos
    - 3.6.1.2. Usos
  - 3.6.2. Documentos audiovisuales
    - 3.6.2.1. Tipos
    - 3.6.2.2. Usos
- 3.7. Herramientas de creación de documentales II
  - 3.7.1. Sonidos
    - 3.7.1.1. Tipos
    - 3.7.1.2. Usos
- 3.8. Guion para un documental
  - 3.8.1. Introducción al guion documental
  - 3.8.2. Planteamiento
  - 3.8.3. Nudo o desarrollo
  - 3.8.4. Desenlace o final
- 3.9. Guion para un documental II
  - 3.9.1. Única regla
  - 3.9.2. Entrevistas en el guion
  - 3.9.3. Guion final
- 3.10. Entrevistas
  - 3.10.1. Documento
  - 3.10.2. Narrativa
  - 3.10.3. Emoción

- 3.10.4. Personas entrevistadas
  - 3.10.4.1. Tipos
  - 3.10.4.2. Interacción
- 3.10.5. Cierre

#### Asignatura 4. Introducción al marco legal y labor del guionista

- 4.1. Una introducción a la Propiedad Intelectual
  - 4.1.1. Guionista
    - 4.1.1.1. Propiedad Intelectual
    - 4.1.1.2. Autoría
  - 4.1.2. Guion
    - 4.1.2.1. Propiedad Intelectual
    - 4.1.2.2. Obra
- 4.2. Derechos de Propiedad Intelectual
  - 4.2.1. Derechos de autoría
    - 4.2.1.1. Contenido
    - 4.2.1.2. Duración
    - 4.2.1.3. Ocupaciones en las obras audiovisuales
    - 4.2.1.4. Protección
    - 4.2.1.5. Propiedad Industrial
- 4.3. Contratación y cesión de los derechos
  - 4.3.1. Régimen general
    - 4.3.1.1. Cesión de derechos
  - 4.3.2. Contrato de edición
  - 4.3.3. Contratos de producción de obras audiovisuales
  - 4.3.4. Licencias
    - 4.3.4.1. Creative Commons
- 4.4. Primeros pasos para la creación audiovisual
  - 4.4.1. Preproducción
    - 4.4.1.1. Guionista y producción
  - 4.4.2. Informe de ventas
  - 4.4.3. Pitch o argumento de ventas

- 4.5. Introducción al pitching en proyectos transmedia y multiplataformas
  - 4.5.1. Pitching
    - 4.5.1.1. Tipos
    - 4.5.1.2. Otras pautas
    - 4.5.1.3. Estructura
    - 4.5.1.4. Público
  - 4.5.2. Proyecto transmedia
    - 4.5.2.1. Composición
    - 4.5.2.2. Plataformas
    - 4.5.2.3. Ideas
    - 4.5.2.4. Presentación
- 4.6. Introducción al pitching en proyectos transmedia y multiplataformas II
  - 4.6.1. Claves de un buen pitching
    - 4.6.1.1. Audiencia
    - 4.6.1.2. Elementos visuales
    - 4.6.1.3. Organización
    - 4.6.1.4. Feedback o retroalimentación
- 4.7. Fases en la estructura de comercialización de una película
  - 4.7.1. Existencia
  - 4.7.2. Persuasión
  - 4.7.3. Recordatorio
  - 4.7.4. Colocación
  - 4.7.5. Comercialización
  - 4.7.6. Representatividad
- 4.8. Festivales, mercados y premios
  - 4.8.1. Festivales
  - 4.8.2. Mercados
  - 4.8.3. Premios
- 4.9. Festivales, mercados y premios II
  - 4.9.1. Europa
  - 4.9.2. América
  - 4.9.3. África
  - 4.9.4. Asia

- 4.10. Financiación audiovisual
  - 4.10.1. Fondos de desarrollo
    - 4.10.1.1. Guionistas
  - 4.10.2. Fondos financiación pública
    - 4.10.2.1. Producción
  - 4.10.3. Fondos financiación privada
    - 4.10.3.1. Producción

## Asignatura 5. Historia del cine y la televisión

- 5.1. Orígenes del cine
  - 5.1.1. Exponer
    - 5.1.1.1. Lumière, 1895
    - 5.1.1.2. Méliès
  - 5.1.2. Relatar
    - 5.1.2.1. Alice Guy
    - 5.1.2.2. Edwin S. Porter
  - 5.1.3. Componer
    - 5.1.3.1. David W. Griffith
  - 5.1.4. De la exposición del movimiento a la narración argumental
- 5.2. Industria cinematográfica
  - 5.2.1. Irrupción del sonido
  - 5.2.2. Guionistas y directores/as
  - 5.2.3. ¿Mudo o sonoro?
    - 5.2.3.1. De 1929 a 1939
  - 5.2.4. Hollywood
    - 5.2.4.1. Estilo clásico de 1940 a 1960
  - 5.2.5. Años 60
    - 5.2.5.1. Tradición
    - 5.2.5.2. Nueva perspectiva
  - 5.2.6. De los años 80 a la actualidad
    - 5.2.6.1. Consumo global
    - 5.2.6.2. Séptimo arte
- 5.3. Cine y propaganda durante la Segunda Guerra Mundial
  - 5.3.1. Propaganda nazi
    - 5.3.1.1. Leni Riefenstahl
      - 5.3.1.1.1. Estética del triunfo
  - 5.3.2. Propaganda estadounidense
    - 5.3.2.1. Propaganda didáctica del ejército
  - 5.3.3. Cine e Historia
    - 5.3.3.1. Cine histórico
      - 5.3.3.1.1. Documentales
      - 5.3.3.1.2. Ficción
    - 5.3.3.2. Historia en televisión
      - 5.3.3.2.1. Imágenes
        - 5.3.3.2.2. Palabras
- 5.4. Género documental
  - 5.4.1. Origen
    - 5.4.1.1. Documental etnográfico
      - 5.4.1.1.1. Flaherty
    - 5.4.1.2. Documental social
      - 5.4.1.2.1. Grierson
      - 5.4.1.2.2. Ivens
    - 5.4.1.3. Explorando el mundo
      - 5.4.1.3.1. Próximo
      - 5.4.1.3.2. Remoto
    - 5.4.1.4. Fundamentos
      - 5.4.1.4.1. Estéticos
      - 5.4.1.4.2. Éticos
- 5.5. Género documental II
  - 5.5.1. Cine directo
    - 5.5.1.1. Innovación en el camino cinematográfico
    - 5.5.1.2. Narrando con la realidad
      - 5.5.1.2.1. Frederick Wiseman

- 5.5.1.3. Auge del documental
  - 5.5.1.3.1. Años 70
  - 5.5.1.3.2. Nuevas estrategias narrativas
    - 5.5.1.3.2.1. Michael Moore
  - 5.5.1.3.3. Siglo XX
  - 5.5.1.3.4. Legado
  - 5.5.1.3.5. Avance
- 5.6. Televisión
  - 5.6.1. Guion
    - 5.6.1.1. Televisivo
    - 5.6.1.2. Plataformas de vídeo en streaming
    - 5.6.1.3. Novelas visuales
    - 5.6.1.4. Término de la televisión tradicional
    - 5.6.1.5. Renovado auge de la televisión
      - 5.6.1.5.1. Norteamérica
    - 5.6.1.6. Series en el siglo XIX
- 5.7. Televisión II
  - 5.7.1. Ficción estadounidense
    - 5.7.1.1. Etapa fundacional
      - 5.7.1.1.1. Single Play
      - 5.7.1.1.2. Western
      - 5.7.1.1.3. Acción
- 5.8. Televisión III
  - 5.8.1. Ficción estadounidense
    - 5.8.1.1. Evolución de géneros
      - 5.8.1.1.1. Policíaco
      - 5.8.1.1.2. Ciencia ficción
      - 5.8.1.1.3. Comedia
      - 5.8.1.1.4. Drama profesional

- 5.9. Televisión IV
  - 5.9.1. Ficción estadounidense
    - 5.9.1.1. Evolución y auge
      - 5.9.1.1.1. Mini-series
      - 5.9.1.1.2. Infantil y juvenil
      - 5.9.1.1.3. Animación adulta
      - 5.9.1.1.4. Soap operas
  - 5.9.2. Ficción latinoamericana
    - 5.9.2.1. Predominio de las telenovelas
- 5.10. Narrativas en el cine actual
  - 5.10.1. Narrativas modulares
    - 5.10.1.1. Anacrónicas
    - 5.10.1.2. Entrecruzadas
    - 5.10.1.3. Gamificación

## Asignatura 6. Formatos de series para televisión e internet

- 6.1. Géneros televisivos
  - 6.1.1. Fases de la televisión
  - 6.1.2. Evolución
  - 6.1.3. Características generales de la ficción de televisión
    - 6.1.3.1. Formatos
      - 6.1.3.1.1. Tipos
    - 6.1.3.2. Serialidad
    - 6.1.3.3. Tendencias de formatos de ficción
- 6.2. Webseries
  - 6.2.1. Concepto
    - 6.2.1.1. Génesis
    - 6.2.1.2. Particularidades
      - 6.2.1.2.1. Semejanzas con la televisión
      - 6.2.1.2.2. Diferencias con la televisión
  - 6.2.2. Publicitarias
  - 6.2.3. Branded content

- 6.3. Industria audiovisual contemporánea
  - 6.3.1. Nueva configuración
  - 6.3.2. Proyectos de bajo coste
    - 6.3.2.1. Innovación y creatividad
  - 6.3.3. Conocimiento libre
    - 6.3.3.1. Licencias
      - 6.3.3.1.1. Creative Commons
  - 6.3.4. Internet
    - 6.3.4.1. Financiación
      - 6.3.4.1.1. Crowdfunding y crowdlending
  - 6.3.5. Proyectos transmedia
    - 6.3.5.1. Narrativas
    - 6.3.5.2. Nuevos formatos
- 6.4. Creación de un proyecto audiovisual de bajo coste
  - 6.4.1. Producción
  - 6.4.2. Lanzamiento y difusión
    - 6.4.2.1. Redes sociales
    - 6.4.2.2. Festivales
- 6.5. Procedimental
  - 6.5.1. Estructura serial
    - 6.5.1.1. Tramas
    - 6.5.1.2. Personajes
    - 6.5.1.3. Industria
    - 6.5.1.4. Recomendaciones
- 6.6. Drama
  - 6.6.1. Estructura serial
    - 6.6.1.1. Tramas
    - 6.6.1.2. Personajes
    - 6.6.1.3. Industria
    - 6.6.1.4. Recomendaciones
- 6.6.1.5. Pluralidad
  - 6.6.1.5.1. Primera edad de oro
  - 6.6.1.5.2. Segunda edad de oro
  - 6.6.1.5.3. Tercera edad de oro
- 6.7. Seriales
  - 6.7.1. Estructura serial
    - 6.7.1.1. Temáticas
    - 6.7.1.2. Tramas
    - 6.7.1.3. Personajes
    - 6.7.1.4. Industria
    - 6.7.1.5. Recomendaciones
- 6.8. Sitcom
  - 6.8.1. Estructura serial
    - 6.8.1.1. Tramas
    - 6.8.1.2. Personajes
    - 6.8.1.3. Humor
    - 6.8.1.4. Industria
    - 6.8.1.5. Recomendaciones
- 6.9. La nueva comedia
  - 6.9.1. Estructura serial
    - 6.9.1.1. Temáticas
    - 6.9.1.2. Tramas
    - 6.9.1.3. Personajes
    - 6.9.1.4. Industria
    - 6.9.1.5. Saltos formales
    - 6.9.1.6. Recomendaciones
- 6.10. Animación
  - 6.10.1. Estructura serial
    - 6.10.1.1. Singularidades
    - 6.10.1.2. Infantil
    - 6.10.1.3. Juvenil
    - 6.10.1.4. Adulta
    - 6.10.1.5. Anime

## Asignatura 7. Guion en el cortometraje

- 7.1. Una introducción a los cortometrajes
  - 7.1.1. Concepto
  - 7.1.2. Origen
  - 7.1.3. Evolución
- 7.2. El cortometraje en la industria audiovisual
  - 7.2.1. Desarrollo histórico
  - 7.2.2. Tendencias
- 7.3. De la idea al guion literario
  - 7.3.1. Idea
  - 7.3.2. Sinopsis
  - 7.3.3. Guion literario
    - 7.3.3.1. Encabezado
    - 7.3.3.2. Descripción
    - 7.3.3.3. Diálogo
    - 7.3.3.4. Transición
- 7.4. Guion técnico
  - 7.4.1. Anotaciones
  - 7.4.2. Escenario
  - 7.4.3. Plano numerados
  - 7.4.4. Secuencia numerada
  - 7.4.5. Movimiento de cámara
  - 7.4.6. Música
  - 7.4.7. Efectos sonoros
  - 7.4.8. Nombre del personaje
  - 7.4.9. Nombre del escenario
    - 7.4.9.1. Interior/Exterior
    - 7.4.9.2. Día/Noche
  - 7.4.10. Plano de planta
- 7.5. Guion gráfico o storyboard
  - 7.5.1. Origen
  - 7.5.2. Función
  - 7.5.3. Características
    - 7.5.3.1. Imágenes en secuencia
    - 7.5.3.2. Textos
  - 7.5.4. Elementos
    - 7.5.4.1. Planos
    - 7.5.4.2. Personajes
    - 7.5.4.3. Acción de la toma
    - 7.5.4.4. Duración del rodaje
- 7.6. Guion sonoro
  - 7.6.1. Origen
  - 7.6.2. Función
  - 7.6.3. Característica
- 7.7. Guion sonoro II
  - 7.7.1. Elementos
    - 7.7.1.1. Banda Sonora
    - 7.7.1.2. Sonido directo
    - 7.7.1.3. Diálogos
    - 7.7.1.4. Foley
    - 7.7.1.5. Efectos
    - 7.7.1.6. Ambientes
    - 7.7.1.7. Música
    - 7.7.1.8. Silencio
- 7.8. Videoclips, spots publicitarios y trailers
  - 7.8.1. Videoclips
  - 7.8.2. Spots publicitarios
  - 7.8.3. Trailers
- 7.9. Del cortometraje a los micros y nanometrajes
  - 7.9.1. Cortometrajes
  - 7.9.2. Micrometrajes
  - 7.9.3. Nanometrajes

- 7.10. Festivales
  - 7.10.1. Definición
  - 7.10.2. Tipos
  - 7.10.3. Premios

## Asignatura 8. Guion en el videojuego

- 8.1. Una introducción a los videojuegos
    - 8.1.1. Concepto
    - 8.1.2. Origen
    - 8.1.3. Industria del entretenimiento
    - 8.1.4. Era de internet
  - 8.2. Los videojuegos en la industria audiovisual
    - 8.2.1. Evolución histórica
    - 8.2.2. Liderazgo
      - 8.2.2.1. Comercialización
      - 8.2.2.2. Corporaciones
  - 8.3. Estructura narrativa de los videojuegos
    - 8.3.1. Teoría
      - 8.3.1.1. Literaria
      - 8.3.1.2. Videojuegos
      - 8.3.1.3. Narrativa del videojuego
        - 8.3.1.3.1. Personajes y jugadores
        - 8.3.1.3.2. Definida e indefinida
    - 8.3.2. Intertextualidad
    - 8.3.3. Hipertexto
    - 8.3.4. Ludología
  - 8.4. Géneros de videojuegos
    - 8.4.1. Orígenes
      - 8.4.1.1. Tipos según Chris Crawford
        - 8.4.1.1.1. Habilidad y acción
        - 8.4.1.1.2. Estrategia y cognitivos
  - 8.4.2. Tipos en la actualidad
    - 8.4.2.1. Acción
    - 8.4.2.2. Disparos
    - 8.4.2.3. Estrategia
    - 8.4.2.4. Simulación
    - 8.4.2.5. Deportes
    - 8.4.2.6. Carreras
    - 8.4.2.7. Aventuras
    - 8.4.2.8. Rol
    - 8.4.2.9. Otros
    - 8.4.2.10. Sandbox
    - 8.4.2.11. Musical
    - 8.4.2.12. Puzzle
    - 8.4.2.13. Party games
    - 8.4.2.14. Educación
  - 8.4.3. Hibridación
- 8.5. Desarrollo de mundo, personajes y objetivos
  - 8.5.1. Mundo
  - 8.5.2. Personajes
  - 8.5.3. Objetivos
- 8.6. Documento de diseño
  - 8.6.1. Game Design Document (GDD)
    - 8.6.1.1. Núcleo
    - 8.6.1.2. Trama o storyline
    - 8.6.1.3. Descripción
    - 8.6.1.4. Tecnología
    - 8.6.1.5. Modos de juego
    - 8.6.1.6. Mecánica de juego
    - 8.6.1.7. Opciones
    - 8.6.1.8. Entornos
    - 8.6.1.9. Items

- 8.7. Guion técnico
  - 8.7.1. Del guion literario al guion técnico
  - 8.7.2. Elementos del guion técnico
    - 8.7.2.1. Duración de los niveles
    - 8.7.2.2. Cámaras
    - 8.7.2.3. Story board
    - 8.7.2.4. Descripción de cada ítem
      - 8.7.2.4.1. Visualización
      - 8.7.2.4.2. Diagramación
    - 8.7.2.5. Comandos
    - 8.7.2.6. Definición de objetivos por niveles
    - 8.7.2.7. Documento de diseño
- 8.8. Análisis videolúdico
  - 8.8.1. Semiología
  - 8.8.2. Estética de la comunicación
  - 8.8.3. Ludología
  - 8.8.4. Análisis fílmico
  - 8.8.5. Psicología
  - 8.8.6. Ejemplo práctico

## Asignatura 9. Análisis y adaptaciones

- 9.1. El análisis de las historias
  - 9.1.1. Controversia
  - 9.1.2. Evocar
  - 9.1.3. Dificultades
  - 9.1.4. Analista
- 9.2. Análisis I: coverage
  - 9.2.1. Hoja de análisis
  - 9.2.2. Ejemplos
- 9.3. Análisis II: cover
  - 9.3.1. Portada
    - 9.3.1.1. Idea
    - 9.3.1.2. Sinopsis
    - 9.3.1.3. Recomendaciones

- 9.4. Análisis III: comentario
  - 9.4.1. Comentario
  - 9.4.2. Recomendaciones
- 9.5. Análisis IV: personajes
  - 9.5.1. Desglose
    - 9.5.1.1. Personajes
    - 9.5.1.2. Recomendaciones
- 9.6. Análisis V: valoración comercial
  - 9.6.1. Dimensión comercial
    - 9.6.1.1. Notas de desarrollo
    - 9.6.1.2. Valoración comercial
    - 9.6.1.3. Recomendaciones
- 9.7. Adaptación para el cine y la televisión
  - 9.7.1. Premisas
  - 9.7.2. Traducción
  - 9.7.3. Adaptación
  - 9.7.4. Creatividad
    - 9.7.4.1. Método
  - 9.7.5. Obstáculos
  - 9.7.6. Mercados
  - 9.7.7. Fuentes
  - 9.7.8. Fidelidad y autenticidad
  - 9.7.9. Narración y perspectiva
- 9.8. Adaptación literaria
  - 9.8.1. Características
  - 9.8.2. Interrelación con el cine
    - 9.8.2.1. Semejanzas
    - 9.8.2.2. Divergencias
  - 9.8.3. Generar un instante original
  - 9.8.4. Lenguaje audiovisual y lenguaje literario

- 9.9. Adaptación teatral
  - 9.9.1. Características
  - 9.9.2. Interrelación con el cine
    - 9.9.2.1. Semejanzas
    - 9.9.2.2. Divergencias
  - 9.9.3. Relación con el público
  - 9.9.4. Meta-escritura teatral y fílmica
- 9.10. Adaptación al cómic
  - 9.10.1. Características
  - 9.10.2. Interrelación con el cine
    - 9.10.2.1. Semejanzas
    - 9.10.2.2. Divergencias
  - 9.10.3. Noveno arte
    - 9.10.3.1. Secuencial
    - 9.10.3.2. Influencia
  - 9.10.4. Ejemplo

#### Asignatura 10. Trabajo Final de Máster

“*No solo dominarás las técnicas narrativas esenciales y las herramientas de software de guion más avanzadas, sino que también ahondarás en el proceso completo de la producción audiovisual*”

# 04

## Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otro Máster Oficial Universitario de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

*Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”*

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Máster Oficial Universitario.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Máster Oficial Universitario en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Máster Oficial Universitario.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:

“

*Matricúlate en el Máster Oficial Universitario y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”*



## ¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Grado Oficial tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Máster Oficial Universitario o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de este Máster Oficial Universitario de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



## ¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



## ¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico [convalidaciones@techtitute.com](mailto:convalidaciones@techtitute.com) adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en el Máster Oficial Universitario, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



## ¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- ♦ Documento de identificación oficial
- ♦ Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



## ¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La opinión técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



## ¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

## Procedimiento paso a paso





*Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.*

# 05

## Objetivos docentes

Entre los objetivos principales de esta titulación, se cuentan conocer las perspectivas de análisis del personaje y elaborar su caracterización, profundizar en la relación entre antagonista y protagonista, comprender el desarrollo de distintos tipos de conflicto, y examinar la psicología de los personajes. Además, los profesionales dominarán los conceptos clave de creación de la trama, desde la idea inicial, hasta el guion completo, analizando el origen y la estructura del guion. También se examinará la evolución histórica y la estructura narrativa en cine, series, documentales y videojuegos, comprendiendo la configuración de la industria audiovisual contemporánea.

*Living  
SUCCESS*



“

*Examinarás los conceptos de autoría, Propiedad Intelectual e Industrial, y la cesión de derechos, además de examinar las fases de comercialización de un producto audiovisual. ¡Con todas las garantías de calidad de TECH!”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Lograr el conocimiento necesario para escribir los distintos tipos de guiones audiovisuales según el formato final de la producción, teniendo en cuenta la construcción del personaje, la trama, el marco legal, el contexto laboral, y la historia del audiovisual desde sus orígenes hasta la actualidad
- ♦ Estudiar al héroe y sus viajes, a través de los conceptos de antihéroe y víctima
- ♦ Comprender cómo se desarrollan los tipos de conflictos del personaje mediante el estudio de la trama única o múltiple
- ♦ Examinar la psicología del personaje a través de las diferencias que se dan entre el cine y la literatura, y cómo la misma se expresa a través de emociones, pensamientos, diálogos, acciones, y metáforas visuales o sonoras



*Un exclusivo programa 100% online cuyo objetivo central es incrementar tus habilidades profesionales y perspectivas de empleabilidad”*





## Objetivos específicos

---

### Asignatura 1. Construcción del personaje

- ♦ Conocer las perspectivas desde las que se ha analizado al personaje, comenzando por Aristóteles, el formalismo ruso, el estructuralismo y la que incide en el aspecto psicológico, y cómo todo esto se relaciona con la narrativa y la profundidad de un personaje
- ♦ Elaborar la caracterización de los personajes teniendo en cuenta los temas, símbolos, universos narrativos, acciones, interpretación de la realidad, el aspecto físico, y los pasos de construcción de personajes de Linda Seger
- ♦ Profundizar en la relación entre protagonista y antagonista considerando sus semejanzas, diferencias, vulnerabilidades, sucesos externos, el clímax y la doble autorrevelación
- ♦ Asimilar el vínculo entre el personaje y escena, subrayando los precedentes y el papel que juegan en este sentido protagonistas y antagonistas, status quo, deseo, motivaciones, estrategias, estado de ánimo, y las relaciones emocionales, sociales y espaciales

### Asignatura 2. Creación de la trama

- ♦ Estudiar los conceptos básicos de la creación de la trama: idea, sinopsis, tratamiento, escaleta y guion
- ♦ Analizar el origen y estructura del guion teniendo en cuenta la idea controladora, el supuesto, el punto de giro, el clímax y la acción moralizante
- ♦ Elaborar la trama a través de los fundamentos narrativos, la información, el arquetipo y la síntesis
- ♦ Enumerar y sistematizar los elementos de la trama en cuanto la coherencia, la verosimilitud, los géneros, los personajes, el tono, el arco dramático, las tramas y el tratamiento

### **Asignatura 3. El documental**

- ♦ Conocer los conceptos básicos relacionados con los tipos de documentales, sus diferencias con las obras de ficción y su evolución histórica
- ♦ Analizar la transformación de los documentales y sus hibridaciones en la actualidad
- ♦ Estudiar el lenguaje documental y su desarrollo histórico
- ♦ Reflexionar sobre las estrategias narrativas para los documentales, teniendo en cuenta el formato y contenido del guion y el tratamiento visual y auditivo, así como las elecciones y acotaciones del proyecto

### **Asignatura 4. Introducción al marco legal y labor del guionista**

- ♦ Conocer los conceptos de autoría, Propiedad Intelectual, Propiedad Industrial, contratación y cesión de derechos, contratos de producción de obras audiovisuales, licencias, Creative Commons, y como se relacionan con el guion, con el guionista y con la autoría de la obra
- ♦ Organizar los pasos para la creación audiovisual: preproducción, informe y argumento de ventas, los proyectos transmedia y multiplataforma, y las claves de un pitching sólido
- ♦ Examinar las fases en la estructura de comercialización de una película: existencia, persuasión, recordatorio, colocación, comercialización y representatividad
- ♦ Observar y analizar la importancia de los festivales, mercados y premios del sector audiovisual de distintas partes del mundo

### **Asignatura 5. Historia del cine y la televisión**

- ♦ Estudiar los orígenes del cine y las autorías que marcaron hitos en su elaboración inicial, hasta llegar a la narración cinematográfica, así como su evolución hasta llegar a convertirse en industria, la irrupción del cine sonoro, el estilo clásico, las nuevas perspectivas a partir de los años 60 y la actualidad
- ♦ Analizar el cine y la propaganda de la II Guerra Mundial, y como se ha desarrollado la relación del cine con la historia y viceversa, desde distintas perspectivas
- ♦ Examinar la evolución histórica del género documental, desde sus orígenes, pasando por las distintas concepciones, los fundamentos estéticos y éticos, hasta las nuevas narrativas y el auge experimentado en las últimas décadas
- ♦ Categorizar la producción televisión de ficción y sus distintos géneros partiendo de los formatos estadounidenses y latinoamericanos que influyeron en el resto del mundo

### **Asignatura 6. Formatos de series para televisión e internet**

- ♦ Estudiar los géneros televisivos, las fases de la televisión, la evolución y las características generales de la ficción en la televisión en cuanto a formatos, serialidad, y nuevas tendencias
- ♦ Profundizar en el concepto de webseries, su origen, particularidades, semejanzas y diferencias respecto a la televisión, así como las webseries publicitarias y su relación con el branded content
- ♦ Comprender la configuración de la industria audiovisual contemporánea, los proyectos de bajo coste, la innovación y creatividad que tiene aparejada, el conocimiento libre, las posibilidades de internet, y los proyectos transmedia
- ♦ Elaborar un proyecto audiovisual de bajo coste desde la producción hasta los festivales, pasando por el lanzamiento y la difusión

### Asignatura 7. Guion en el cortometraje

- ♦ Reflexionar sobre el concepto de cortometraje, su origen, evolución, tendencias en la actualidad, y su posicionamiento en la industria audiovisual
- ♦ Describir y realizar un guion literario a partir de la idea, sinopsis, encabezado, descripción, diálogo y transición
- ♦ Elaborar un guion técnico, entendiendo su función y elementos: anotaciones, escenario, planos, secuencias, movimientos de cámara, música, efectos sonoros, nombres de los personajes y del escenario, y plano de planta
- ♦ Realizar un guion gráfico o storyboard, comprendiendo su origen, función, características y elementos

### Asignatura 8. Guion en el videojuego

- ♦ Conocer el concepto y origen de los videojuegos en la industria del entretenimiento y la era de internet
- ♦ Examinar la evolución histórica de los videojuegos en la industria audiovisual, su comercialización, liderazgo y corporaciones
- ♦ Estudiar la estructura narrativa de los videojuegos, su teoría, la intertextualidad, el hipertexto y la ludología
- ♦ Analizar los distintos tipos de géneros de videojuegos, sus orígenes y la hibridación

### Asignatura 9. Análisis y adaptaciones

- ♦ Reflexionar sobre el análisis de las historias en cuanto a las controversias, evocaciones, dificultades y a quién analiza
- ♦ Comprender y elaborar los elementos prácticos de análisis: coverage u hoja de análisis, cover o portada, comentario, personajes y valoración comercial
- ♦ Entender las premisas para la adaptación para el cine y la televisión, teniendo en cuenta la traducción, creatividad, método, obstáculos, mercados, fuentes, fidelidad y perspectiva
- ♦ Examinar y elaborar adaptaciones literarias, teatrales y de la novela gráfica, teniendo en cuenta sus características, interrelación con el cine, relación con el público, la meta escritura y entendiendo los distintos lenguajes de los que proviene cada obra

### Asignatura 10. Trabajo Final de Máster

- ♦ Desarrollar propuestas innovadoras vinculadas a cuestiones de actualidad y relacionado con los conocimientos adquiridos en el Máster Oficial Universitario
- ♦ Acreditar los conocimientos adquiridos durante los estudios del Máster y la capacidad del egresado para llevarlos a la práctica, mediante el uso de una metodología de trabajo adecuada, la creatividad, el pensamiento analítico

# 06

## Salidas profesionales

Los egresados podrán trabajar como guionistas en cine, televisión y plataformas de *streaming*, desarrollando contenidos para largometrajes, series, documentales y cortometrajes. También podrán desempeñarse como escritores y diseñadores de guiones para videojuegos, un sector en auge que demanda narrativas interactivas y envolventes. Además, las habilidades adquiridas permitirán a los profesionales trabajar como analistas y consultores de guion, ayudando a productoras y estudios a mejorar sus proyectos. Otras oportunidades incluirán roles como editores de contenido, productores ejecutivos y directores creativos, así como la posibilidad de enseñar escritura de guiones en instituciones educativas y talleres especializados.

*Upgrading...*



“

*Esta capacitación integral y avanzada te preparará para enfrentar los desafíos de un mercado en constante evolución y para destacar en diversas áreas de la creación audiovisual”*

### Perfil del egresado

El egresado de un Máster Oficial Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales se caracterizará por su sólida capacitación en la concepción, desarrollo y estructuración de guiones para diversos formatos audiovisuales, incluyendo cine, televisión y plataformas digitales. También poseerá una profunda comprensión de los principios narrativos y dramáticos, así como habilidades avanzadas en el diseño de personajes, diálogos y tramas que capturan y mantienen la atención del público. Además, manejará las herramientas técnicas y creativas de la creación de guiones, adaptándose a las demandas del mercado.

*Tu capacitación te permitirá enfrentar los retos del sector audiovisual con innovación y rigor, contribuyendo significativamente a la creación de contenido de alta calidad.*

- ♦ **Capacidad de Redacción:** Habilidad para escribir de manera clara, concisa y atractiva, adaptando el estilo y el tono a diferentes audiencias y plataformas
- ♦ **Pensamiento Crítico:** Aptitud para analizar información de manera objetiva, evaluar fuentes y argumentar con fundamento, asegurando la precisión y la integridad de la información
- ♦ **Habilidades de Investigación:** Destrezas para buscar, verificar y sintetizar información de diversas fuentes, lo que permite desarrollar contenidos informativos y relevantes
- ♦ **Conocimiento de Medios Digitales:** Dominio de herramientas y plataformas digitales, incluyendo redes sociales, blogs y aplicaciones multimedia, para llegar de manera efectiva al público en entornos en constante cambio
- ♦ **Comunicación Interpersonal:** Capacidad para interactuar y colaborar efectivamente con fuentes, colegas y audiencias, manteniendo relaciones profesionales y gestionando entrevistas y reportajes de manera eficaz



Después de realizar el Máster Oficial Universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Guionista de Cine:** Escribe guiones para películas, desarrollando la trama, los diálogos y los personajes para la gran pantalla.
- 2. Guionista de Televisión:** Crea guiones para series y programas de televisión, estructurando episodios y desarrollando arcos narrativos a lo largo de temporadas.
- 3. Guionista para Plataformas de Streaming:** Escribe guiones adaptados a formatos de *streaming*, creando contenido original que se ajusta a la demanda de estas plataformas.
- 4. Escritor y Diseñador de Guiones para Videojuegos:** Desarrolla la narrativa y los diálogos de videojuegos, creando mundos inmersivos y tramas interactivas que guían la experiencia del jugador.
- 5. Guionista de Documentales:** Escribe guiones para documentales, estructurando la narrativa y organizando el contenido factual en una historia coherente y atractiva.
- 6. Gestor de Proyectos Educativos:** supervisa y coordinador de proyectos educativos, desde la planificación hasta la ejecución y evaluación.
- 7. Guionista de Cortometrajes:** Evalúa y ofrece asesoramiento sobre guiones en desarrollo, ayudando a mejorar la estructura, los diálogos y la narrativa general.
- 8. Editor de Contenido Audiovisual:** Revisa y ajusta guiones y otros contenidos audiovisuales, asegurando coherencia narrativa y calidad en la presentación final.
- 9. Productor Ejecutivo:** Supervisa todos los aspectos de la producción de contenido audiovisual, desde la financiación y contratación hasta la postproducción y distribución.
- 10. Director Creativo:** Lidera la visión creativa de un proyecto audiovisual, coordinando equipos de guionistas, directores y otros creativos para desarrollar y ejecutar la narrativa visual.
- 11. Redactor y Creador de Contenido para Agencias de Publicidad y Marketings:** Escribe y desarrolla guiones y contenidos para campañas publicitarias y de marketing, creando mensajes persuasivos que conectan con el público objetivo.

### Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de este Máster Oficial Universitario de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.



*Podrás continuar tu capacitación a nivel de doctorado, dedicándote a la investigación académica sobre técnicas narrativas, evolución del guion y análisis de tendencias en la industria audiovisual"*

# 07

## Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias del Máster Oficial Universitario, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu  
competencia  
lingüística*



“

*TECH te incluye el estudio de idiomas en el Máster Oficial Universitario de forma ilimitada y gratuita”*

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

*Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio del Máster Oficial Universitario”*





“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie el Máster Oficial Universitario, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en el Máster Oficial Universitario



# 08

## 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.

*Excelencia.  
Flexibilidad.  
Vanguardia.*

“

*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 su 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.



# 09

## Titulación

El **Máster Oficial Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales** es un programa ofrecido por TECH, una Universidad Oficial legalmente constituida en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior. 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.



“

*Obtén el título de Máster Oficial Universitario con validez internacional y da un paso adelante en tu carrera profesional”*

El **Máster Oficial Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales** es un programa ofrecido por TECH, que es una Universidad Oficial española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, de 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el [Boletín Oficial del Estado \(BOE\) núm. 181, de 27 de julio de 2024 \(pág. 96.369\)](#), e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos ([RUCT](#)) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.



*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como la Creación de Guiones Audiovisuales”*

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos a nivel europeo, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título oficial de Máster Universitario con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de doctorado** con el que progresar en la carrera académica.

Título Oficial\*: **Máster Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales**

Modalidad: **100% online**

Duración: **12 meses**

Créditos: **60 ECTS**



**Felipe VI, Rey de España**

y en su nombre

**el Rector de la Universidad  
Tecnológica de las Islas Canarias**

**tech**  
universidad

Considerando que, conforme a las disposiciones y circunstancias previstas por la legislación vigente,

**D/Dña** \_\_\_\_\_,

nacido el \_\_\_ de \_\_\_ de \_\_\_ en \_\_\_\_\_, de nacionalidad \_\_\_\_\_,  
ha superado en \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, los estudios universitarios oficiales conducentes al TÍTULO universitario oficial de

**Máster Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales  
por la Universidad Tecnológica de las Islas Canarias**

establecido por Acuerdo del Consejo de Ministros de 30 de octubre de 2009,  
expide el presente título oficial con validez en todo el territorio nacional,  
que faculta al interesado para disfrutar los derechos que a este título  
otorgan las disposiciones vigentes.

Dado en Logroño, a \_\_\_ de \_\_\_ de \_\_\_

El Rector,

Pedro Navarro Illana

El Secretario General,

Rita Beatriz Machín González

TECH-000000

Código de Universidad | Registro Nacional de Títulos | Código de Centro | Registro Universitario de Títulos  
109 | 203853276 | 2c780915 | 88476

# 10

## Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar el **Máster Oficial Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

*Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”*

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Máster Oficial Universitario en Creación de Guiones Audiovisuales** en un país diferente a España, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: [homologacion@techtitute.com](mailto:homologacion@techtitute.com).

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

*Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Máster en cualquier país.*





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.



*El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”*

# 11

## Requisitos de acceso

Los requisitos de acceso de este Máster Oficial Universitario se establecen de conformidad con el artículo 18 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre. En dicho documento se recogen todos los títulos, nacionales o extranjeros, que los cuales los potenciales alumnos de este programa pueden presentar para acreditar sus conocimientos y competencias.



“

*Revisa los requisitos de acceso de este Máster Oficial Universitario de TECH y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”*

- ♦ Así se señala que para acceder a este Máster Oficial Universitario es necesario estar en posesión de alguna de las siguientes titulaciones:
- ♦ Título universitario oficial de Graduado o Graduada español o equivalente. Además, se permitirá el acceso a Máster Oficial Universitario a aquellos estudiantes de Grado a los que les falte por superar el TFG y como máximo hasta 9 créditos ECTS para obtenerlo. En ningún caso podrá titularse de Máster si previamente no ha obtenido el título de grado.
- ♦ Título expedido por una institución de educación superior extranjera perteneciente al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) que faculte, en el país de expedición, para acceder a las enseñanzas de Máster Oficial
  - » Título oficial expedido en un sistema educativo extranjero no perteneciente al EEES, en alguno de los siguientes supuestos: Título de educación superior extranjero homologado a un título universitario oficial español
  - » Acceso condicionado a la comprobación previa (sin homologación) de que los estudios cursados corresponden a un nivel de formación equivalente al de los títulos universitarios oficiales españoles y que capacitan para acceder a estudios de Máster Oficial en el país en el que se ha expedido el título. Este trámite no implica, en ningún caso, la homologación del título previo, ni su reconocimiento para otra finalidad que no sea la de acceder a los estudios de Máster

“

*Consigue ya tu plaza en este Máster Oficial Universitario de TECH si cumples con alguno de sus requisitos de acceso”*



### Requisito lingüístico

Los estudiantes procedentes de países o de sistemas educativos con lengua diferente al español, deberán acreditar un conocimiento del español de nivel B2 según el marco Común Europeo de Referencia para lenguas.

En relación con la acreditación del nivel de lengua española para la admisión a un título oficial se puede optar por una de las siguientes alternativas:

- ♦ Presentación del documento que justifique el nivel de español B2
- ♦ Realización de una prueba de nivel interna de la universidad

Quedan exentos de este requisito:

- ♦ Quienes acrediten la nacionalidad española
- ♦ Los que posean una titulación extranjera equivalente a: Filología Hispánica, Traducción e Interpretación (con idioma español), Literatura y/o Lingüística española
- ♦ Quienes hayan realizado estudios previos en español

*¿Cumples con los requisitos de acceso lingüísticos de este Máster Oficial Universitario? No dejes pasar la oportunidad y matricúlate ahora.*

# 12

## Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más simple de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin prisas ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

*TECH ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Máster Oficial Universitario más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”*

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de la universidad y aceptar las políticas de privacidad, las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso sin esperas. De forma posterior se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy cómoda y rápida. Sólo se deberán subir al sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar vigentes en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento del DNI o documento de identidad oficial del alumno
- ♦ Copia digitalizada del título académico oficial de Grado o título equivalente con el que se accede al Máster Oficial Universitario. En caso de que el estudiante no haya terminado el Grado pero le reste por superar únicamente el TFG y hasta 9 ECTS del programa, deberá aportar un certificado oficial de notas de su universidad donde se corrobore esta situación

Para resolver cualquier duda que surja el estudiante podrá dirigirse a su asesor académico, con gusto le atenderá en todo lo que necesite. En caso de requerir más información, puede ponerse en contacto con [informacion@techtitute.com](mailto:informacion@techtitute.com)

*Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Máster Oficial Universitario cuanto antes, sin trámites ni demoras.*



## Máster Oficial Universitario Creación de Guiones Audiovisuales

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **12 meses**

Créditos: **60 ECTS**

Máster Oficial Universitario

Creación de Guiones Audiovisuales

