

Máster Semipresencial

Guion Audiovisual



Máster Semipresencial

Guion Audiovisual

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad

Acceso web: www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/master-semipresencial/master-semipresencial-guion-audiovisual

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

¿Por qué cursar este
Máster Semipresencial?

pág. 8

03

Objetivos

pág. 12

04

Competencias

pág. 18

05

Estructura y contenido

pág. 22

06

Prácticas

pág. 38

07

¿Dónde puedo hacer
las Prácticas?

pág. 44

08

Metodología

pág. 50

09

Titulación

pág. 58

01

Presentación

Detrás de cada éxito en la gran pantalla hay un guionista que ha plasmado su talento. En el campo televisivo poco se deja a la improvisación, y es precisamente por ese gran papel que desempeña el guionista que se da forma a la narrativa en televisión. Esta titulación ofrece un programa extenso y exhaustivo del campo del Guion Audiovisual orientado a un alumnado que desea especializarse en esta rama de la comunicación. La enseñanza teórica 100% online permite acceder desde el primer momento al contenido de todo el temario desde el primer día. Tan solo requiere de un dispositivo con conexión a internet para cursar este programa, que se completa con una capacitación práctica en una empresa del sector audiovisual.



“

Transforma tu idea en una historia exitosa en el mundo del cine o televisión gracias a este Master Semipresencial. Matricúlate”

Este Máster Semipresencial está dirigido a profesionales del sector de la comunicación que deseen una especialización en una de las ramas comunicativas más atractivas en el campo audiovisual. El guion parte de una idea, pero plasmarla con sentido y llevarla a la práctica requiere de una serie de competencias que son necesarias adquirirlas desde un conocimiento sólido de marco teórico. La actualización en esta área es necesaria: incluso si la base del guionista es amplia, los nuevos formatos televisivos y lenguajes requieren un aprendizaje imprescindible para seguir cautivando a la audiencia.

La incorporación de información para la preproducción, la producción y postproducción son fundamentales para llevar a cabo un proceso que en su conjunto sea integral. Todos estos elementos han de ser tenidos en cuenta por el guionista. En este caso, esta titulación le aporta un amplio y profundo conocimiento sobre el Guion Audiovisual adentrando al estudiante en las fases previas de la creación del propio guion, para posteriormente sumergirlo en la creación de personajes y tramas.

Esta completa enseñanza recorre la historia del cine y la televisión aportando al alumnado una visión amplia de la guionización con casos de éxitos. El campo audiovisual es extenso, y es por ello por lo que se abordará en este Máster Semipresencial el documental, el cortometraje, las series de televisión, las series en internet y los videojuegos. Éste último formato está en amplio crecimiento debido a la gran demanda en la industria *gaming*, que ofrece cada año títulos de gran nivel apreciados por jugadores de todo el mundo.

Una excelente oportunidad para el profesional de la comunicación que desee progresar en su carrera en el campo audiovisual con una enseñanza que le permitirá compaginar sus responsabilidades personales con el aprendizaje. La amplia biblioteca de recursos multimedia y las lecturas esenciales del plan de estudio estarán disponibles al completo y podrán descargarse para que sean visualizadas en cualquier momento, sin horarios, ni presencialidad. Asimismo, una vez concluida la fase teórica de este Máster Semipresencial, el alumnado dispone de una etapa eminentemente práctica donde poder aplicar todo el conocimiento adquirido en una empresa relevante del sector de la comunicación.

Así, con esta titulación, el profesional cuenta con una enseñanza de calidad al alcance de todos, que le permita alcanzar sus objetivos tras los doce meses de duración de este programa.

Este **Máster Semipresencial en Guion Audiovisual** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos presentados por profesionales de la comunicación audiovisual de amplia experiencia en el sector
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información certera y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Las novedades sobre la creación de personajes e historias, atendiendo a las últimas tendencias sociales y los avances en los formatos multimedia
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías de creación del guion audiovisual
- ♦ El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas en la creación de guiones
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en uno de los estudios de comunicación



Crea las mejores tramas de la historia del cine con este Máster Semipresencial. Haz clic y matricúlate”

“

Cursa una estancia intensiva de 3 semanas en una empresa del sector audiovisual y crece profesionalmente”

En esta propuesta de Máster, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización de profesionales de la comunicación audiovisual desarrollan sus funciones en empresas del sector, y que requieren un alto nivel de cualificación. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica de guionización y los elementos teórico-prácticos facilitarán la actualización del conocimiento y permitirán la realización excelente de un guion para formatos audiovisuales.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional la comunicación audiovisual un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Especialízate y aprende a crear guiones para videojuegos de éxito. Inscríbete.

Actualiza tus conocimientos en el campo audiovisual y genera guiones para webseries.



02

¿Por qué cursar este Máster Semipresencial?

Esta modalidad de aprendizaje ha sido diseñada para actualizar de manera práctica y teórica a aquellos profesionales con una trayectoria en materia de creación de Guiones Audiovisuales. A lo largo de su estudio, podrán dominar las principales herramientas y tendencias creativas de este ámbito. El programa tiene múltiples prestaciones académicas, entre las cuales se distinguen la innovadora plataforma de estudios de TECH, 100% online e interactiva. A su vez, el alumno podrá completar una estancia intensiva de primer nivel en una empresa dedicada a la elaboración de esa clase de materiales durante 120 horas didácticas.





“

TECH pone a tu alcance los programas informáticos y técnicas creativas más actualizados para la elaboración de Guiones Audiovisuales de gran nivel”

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

Escribir un Guion Audiovisual depende, en gran medida, de un conocimiento profundo de estructuras y estrategias de desarrollo. Su correcto uso y manejo avanzado en ocasiones se apoya de innovadores programas informáticos, a los cuales el alumno de TECH accederá durante esta titulación. Así, sus egresados se distinguirán en el mercado laboral por sus destrezas innovadoras y resolutivas.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

Por medio de este Máster Semipresencial, los alumnos ampliarán sus habilidades, resolverán dudas y aclararán conceptos de interés junto a los especialistas más distinguidos del área de creación del Guion Audiovisual. Esos expertos estarán a su alcance en dos momentos educativos fundamentales: durante el estudio teórico de todas las materias didácticas y en el período de práctica profesional.

3. Adentrarse en entornos audiovisuales de primera

Para esta modalidad de estudios, TECH ha elegido minuciosamente centros de prestigio internacional que acogerán a sus alumnos durante 3 semanas. Todas las empresas del audiovisual elegidas para este programa cuentan con una amplia experiencia y tecnologías especializadas.



4. Combinar la mejor teoría con la práctica más avanzada

Actualmente, muchos programas de estudio no logran compatibilizar los intereses profesionales de sus estudiantes con una asimilación rápida y factible de los conocimientos prácticos. Por eso, TECH ha conformado esta titulación en la que los alumnos aprenderán junto a los expertos más exigentes y competentes en materia de creación de Guiones Audiovisuales.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

Este Máster Semipresencial ha sido ideado para extender los horizontes de sus estudiantes a la escala internacional. Esto es únicamente posible gracias a la red de contactos y convenios al alcance de TECH, la mayor universidad digital del mundo en estos momentos.



Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

03

Objetivos

Esta titulación de TECH ofrece al profesional de la comunicación un conocimiento actualizado y renovado en el ámbito audiovisual para que sea capaz de escribir distintos tipos de guiones adaptándolos a la producción final. Todo ello para captar a los diferentes públicos existentes, en función de la temática y del formato en el que esté hecho el guion.



“

Una titulación que se adapta a ti. Cursa su etapa teórica 100% online y en su fase práctica estarás 3 semanas en una empresa del sector”



Objetivo general

- El objetivo general que tiene el Máster Semipresencial en Guion Audiovisual es proporcionar al alumnado una visión amplia sobre la comunicación audiovisual y la guionización. Así, el estudiante al finalizar los doce meses de duración de esta enseñanza, habrá adquirido un profundo conocimiento en la materia que le permitirá crecer profesionalmente. Será capaz de crear tramas, historias, personajes con fuerza en el cine o televisión, así como conocer la adaptación de los guiones a los diferentes formatos existentes actualmente. Los videos resúmenes de cada tema y el sistema *Relearning*, basado en la reiteración de contenido, serán claves para la asimilación de conceptos y consolidación de todo el aprendizaje



Supera cualquier dificultad en la adaptación de los guiones con este Master Semipresencial. Inscríbete ya”





Objetivos específicos

Módulo 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
- ♦ 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
- ♦ Analizar la relación entre el diálogo y personaje, explicando la finalidad del mismo, y los matices que puede tomar según las voces que intervengan, los subtextos que contengan y si es o no un diálogo explicativo
- ♦ Investigar 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
- ♦ Aprender la relevancia del público espectador como protagonista, dando la información del personaje de manera estructurada y dosificada teniendo en cuenta los parámetros de suspense, sorpresa, anticipaciones y pulsos

- ♦ Asimilar los conceptos expuestos por Aristóteles en su obra “La Poética”, entendiendo especialmente el sentido del mito y cómo se asocia mito y personaje para crear con solvencia un personaje mítico

Módulo 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
- ♦ Acotar la trama televisiva de acuerdo a las necesidades y condicionantes de la producción masiva
- ♦ Reflexionar sobre los paradigmas o corrientes de creación cinematográfica, europeas, estadounidenses y de otras partes del mundo
- ♦ Organizar el tiempo en la narración mediante la alteración, el desorden y la fragmentación, haciendo uso de recursos del lenguaje audiovisual
- ♦ Proyectar los diálogos conjuntamente con la acción en la trama según los espacios, la descripción, el ritmo y los detalles
- ♦ Estudiar y crear guiones técnicos, gráficos y sonoros, teniendo en cuenta sus elementos y el formato más adecuado
- ♦ Conocer y gestionar programas de escritura de guion de software libre y privativo para mejorar la productividad y facilitar la creación con las herramientas disponibles

Módulo 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
- ♦ Planificar los tipos de estrategia de la narración, del personaje, de la dirección, de su presencia explícita o implícita, de la investigación, las reconstrucciones, y los discursos orales o visuales
- ♦ Aprender a utilizar herramientas de creación de documentales, tales como, las imágenes, los documentos audiovisuales, y los sonidos
- ♦ Elaborar un guion documental localizando el planteamiento, el nudo y el desenlace, con la flexibilidad necesaria, e introduciendo las entrevistas, hasta llegar al guion final
- ♦ Sistematizar las entrevistas para un documental tomando en consideración los documentos, la narrativa, la emoción, las personas a entrevistar y la interacción

Módulo 4. Introducción al marco legal y laboral del guionista

- ♦ Conocer los conceptos de autoría, propiedad intelectual, contratación y cesión de derechos, contratos de producción de obras audiovisuales, licencias, Creative Commons, y cómo 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
- ♦ Comprender los tipos de financiación pública, privada y de desarrollo audiovisual disponibles tanto para guionistas como para producción

Módulo 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 la 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
- ♦ Comprender el estado de las narrativas en el cine actual y sus elementos anacrónicos, entrecruzados y gamificados

Módulo 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
- ♦ Analizar y conocer los distintos tipos de series audiovisuales en cuanto a la trama, personajes, industria, recomendaciones y evolución. En concreto las procedimentales, los dramas, los seriales, las sitcoms, la nueva comedia y la animación

Módulo 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
- ♦ Crear un guion sonoro teniendo en cuenta su cometido, génesis, características y elementos
- ♦ Examinar otros tipos de cortometrajes en forma de videoclips, spots publicitarios y trailers
- ♦ Observar la existencia de las actuales derivaciones de los cortometrajes en forma de micros y nanometrajes
- ♦ Conocer los distintos tipos de festivales de cortometraje, su definición y los premios

Módulo 8. Guion en los videojuegos

- ♦ 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
- ♦ Aprender a desarrollar el mundo, los personajes y los objetivos de los videojuegos
- ♦ Elaborar y comprender las partes de un documento de diseño de videojuegos
- ♦ Crear y construir un guion técnico aplicado a las particularidades de los videojuegos como producto audiovisual
- ♦ Sistematizar y elaborar un análisis videolúdico teniendo en cuenta la semiología, la estética de la comunicación, la ludología, el análisis fílmico y la psicología

Módulo 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



Inscríbete ahora y avanza en tu campo de trabajo con un programa integral, que te permitirá poner en práctica todo lo aprendido”

04

Competencias

Después de superar las evaluaciones del Máster Semipresencial en Guion Audiovisual, el profesional habrá adquirido las competencias profesionales necesarias para realizar un trabajo de calidad y además adquirirá nuevas técnicas que le ayudarán a complementar los conocimientos que ya poseía previamente. Para ello mejorará sus habilidades de escritura y lenguaje fílmico y televisivo. Todo ello con el fin de que sea capaz de crear un proyecto guionizado completo.



“

*Crea un Guion Audiovisual de gran éxito.
Este Máster Semipresencial te aporta
todas las técnicas existentes”*



Competencias generales

- ♦ Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- ♦ Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- ♦ Ser capaz de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- ♦ Ser capaz de comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- ♦ Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo





Competencias específicas

- ♦ Describir el marco teórico y práctico en el que se desarrolla de manera profesional la creación audiovisual
- ♦ Conocer de forma profunda el contexto en el que nace y se desarrolla la televisión, así como de los distintos formatos televisivos
- ♦ Integrar el conocimiento del contexto en el que nace y se desarrolla el cine, así como de la historia de sus diferentes géneros y corrientes estéticas
- ♦ Realizar la evaluación crítica y aplicar a nivel de especialista los principios y la estructura dramáticos en el proceso de creación de material original
- ♦ Dominar la expresión escrita y audiovisual
- ♦ Analizar a nivel profesional del lenguaje fílmico
- ♦ Analizar nivel profesional del lenguaje televisivo
- ♦ Desarrollar ideas propias entorno al proceso de creación de guiones audiovisuales a un nivel profesional
- ♦ Crear un guion audiovisual profesional

05

Estructura y contenido

El temario de esta titulación está conformado por 9 módulos que profundizan en la construcción del personaje, la creación de la trama y los diferentes formatos cinematográficos y televisivos existentes. Con un contenido actualizado, el alumnado adquirirá un aprendizaje que le adentrará en la creación de guiones para webseries y videojuegos, ambos con una gran demanda y crecimiento en los últimos años. El plan de estudios cuenta con una amplia biblioteca de recursos multimedia que podrá visualizarse en cualquier momento, al no disponer esta titulación horario fijos en sus sesiones.



“

*Una titulación que se adapta a tus necesidades.
Aprende a tu ritmo, conéctate cuando desees
y desde cualquier lugar”*

Módulo 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. Statu 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

Módulo 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. Guión de cine vs. Guión 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

Módulo 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

Módulo 4. Introducción al marco legal y laboral 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

Módulo 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. Policiaco
 - 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

Módulo 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

Módulo 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. Características
- 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

Módulo 8. Guion en los videojuegos

- 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
- 8.5. 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

Módulo 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

06

Prácticas

Una vez finalice el estudiante la fase teórica de este Master Semipresencial, éste podrá comenzar el periodo de capacitación práctica en una empresa del sector audiovisual de referencia. De esta forma podrá adquirir un aprendizaje real e in situ, de la mano de profesionales del área que le acompañarán durante todo este proceso.





“

Haz tus prácticas en un centro referente del sector audiovisual. Aprende con los mejores”

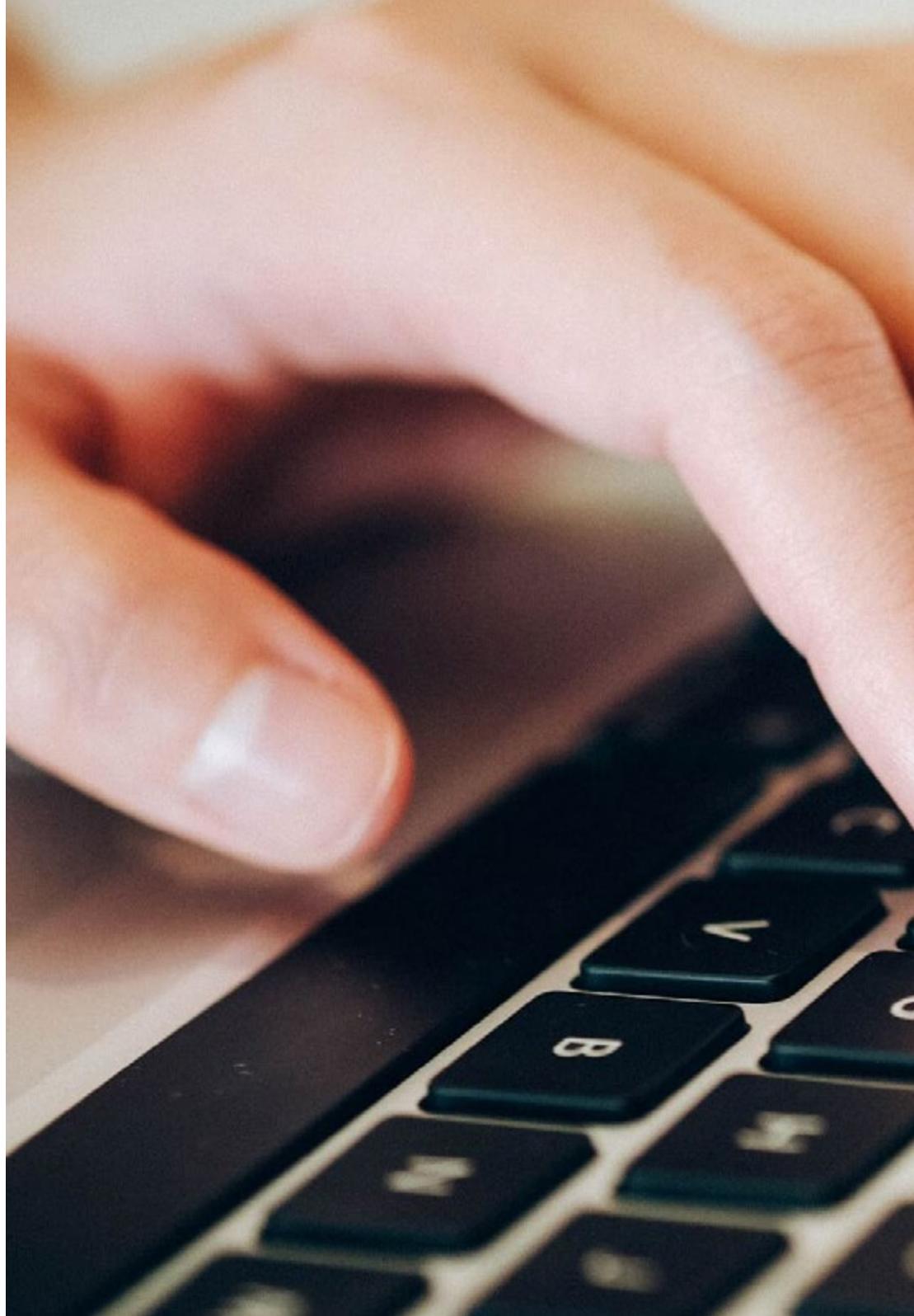
El periodo de capacitación práctica de esta titulación en Guion Audiovisual consta de una estancia en una empresa puntera del sector de la comunicación. Durante 3 semanas, el estudiante ampliará su aprendizaje de la mano de profesionales altamente cualificados del sector, quienes le guiarán y mostrarán la mejor forma de aplicar su saber en el mundo audiovisual.

El estudiante estará en esta estancia de lunes a viernes jornadas de 8 horas consecutivas de formación práctica al lado de un especialista, que le mostrará cómo es el quehacer diario de un guionista, la búsqueda de información, la adaptación del lenguaje al formato o la irrupción de nuevos contenidos y temáticas que atraen a las audiencias.

Así las actividades de esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctica, están dirigidas a generar los elementos propios de la trama en base a la coherencia de personajes y guion, a distinguir entre guion técnico, guion gráfico y guion sonoro, a elaborar argumentos de venta o *pitching* en base a un Guion Audiovisual, o realizar un desglose de valoración comercial, personajes, *cover* y comentarios en una obra determinada

Es una excelente oportunidad para el profesional de la comunicación audiovisual para adentrarse de lleno en un área de múltiples salidas laborales, tantas como formatos existentes hay y donde además poner en práctica todas las ideas y proyectos que tenga en mente. Esta es una nueva forma de entender e integrar los procesos de comunicación, su lenguaje, que convierte esta capacitación práctica en el escenario ideal para mejorar las competencias en este sector.

La estancia presencial en la empresa permitirá al profesional completar un número mínimo de actividades de prácticas para conocer de forma práctica las principales fases de creación de un proyecto de bajo coste o analizar las historias desde la controversia y dificultades para mejorar la redacción del guion.



Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Estrategias actualizadas para creación de personajes y tramas	Practicar la caracterización de personajes en base a su aspecto físico, trama y estereotipos
	Desarrollar dialogo específico para personajes
	Elaborar una trama, con su escaleta y guion correspondiente
	Generar los elementos propios de la trama en base a la coherencia de personajes y guion
	Distinguir entre guion técnico, guion gráfico y guion sonoro
Técnicas para la creación del guion de documentales y cortometrajes	Desarrollar el género documental en base a las tendencias actuales
	Usar estrategias narrativas específicas del guion audiovisual en documentales
	Crear guiones documentales y para cortometrajes con nudo, desarrollo y desenlace
	Distinguir entre el uso de guiones técnicos y literarios según convenga
	Aplicar guiones sonoros, con sus distintos elementos, a un proyecto de cortometraje
Estrategias modernas para el desarrollo de guiones de videojuegos y formatos de series para televisión e Internet	Elaborar una estructura narrativa coherente para un videojuego
	Analizar la estética, ludología y psicología de un videojuego
	Desarrollar guiones para los nuevos formatos de series en internet
	Conocer de forma práctica las principales fases de creación de un proyecto de bajo coste
Realización de adaptaciones audiovisuales y el marco legal que ampara esas creaciones y a su guionista	Analizar las historias desde la controversia y dificultades para mejorar la redacción del guion
	Realizar un desglose de valoración comercial, personajes, cover y comentarios en una obra determinada
	Crear diversas adaptaciones del lenguaje literario a cine, cómic y teatro
	Elaborar argumentos de venta o <i>pitching</i> en base a un guion audiovisual

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

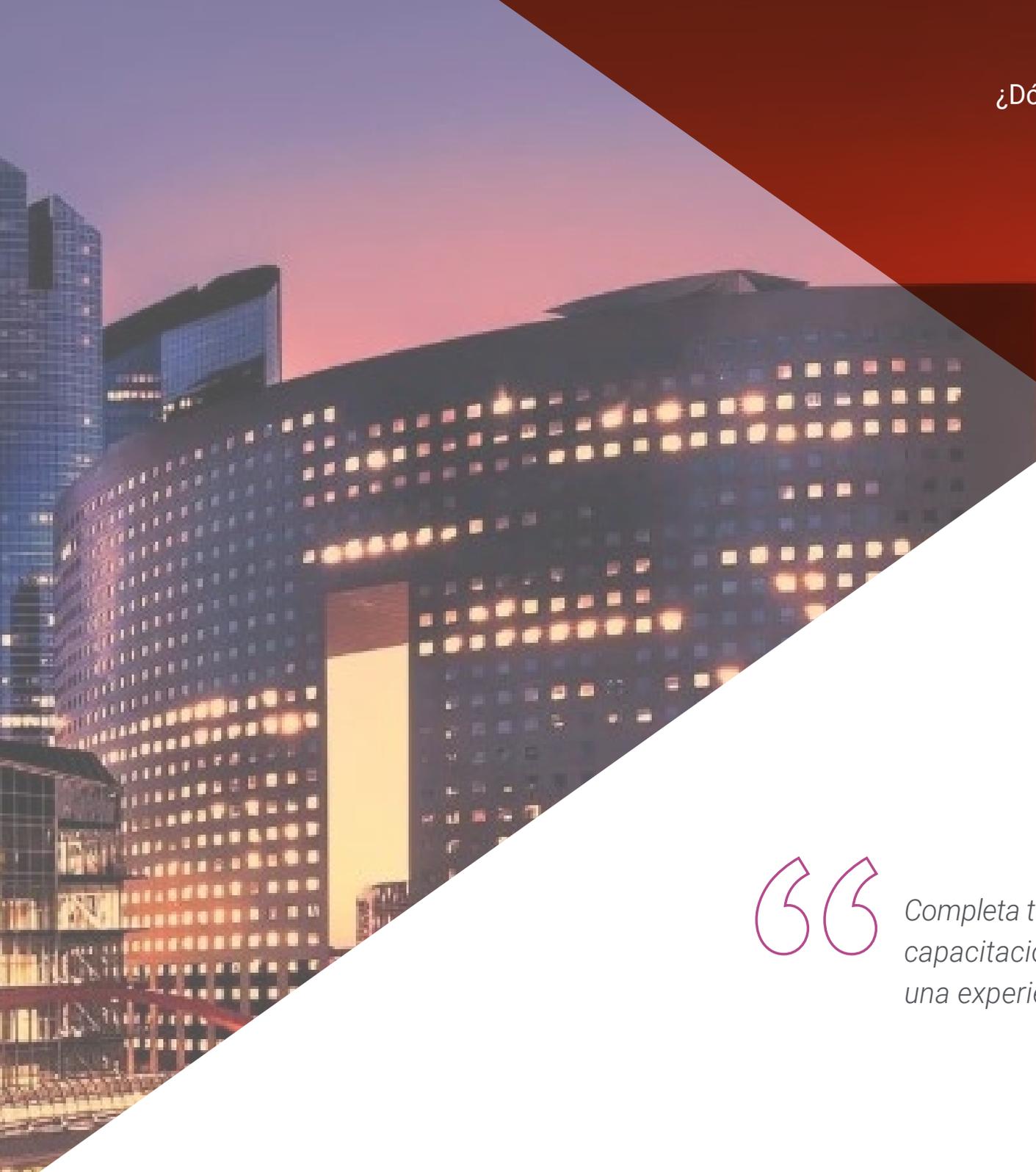
No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

07

¿Dónde puedo hacer las Prácticas?

Este Máster Semipresencial comprende un itinerario práctico en una empresa del sector audiovisual donde el estudiante aprenderá de la mano de los mejores profesionales de la industria. Un proceso en el que un docente de TECH estará guiándole y tutorizándole para que logre sus objetivos y saque el máximo partido a esta experiencia profesional.





“

Completa tu enseñanza teórica con una capacitación práctica en la que vivirás una experiencia profesional real”

tech 46 | ¿Dónde puedo hacer las Prácticas?



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:



Periodismo

Happy Studio Creativos

País	Ciudad
México	Ciudad de México

Dirección: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla
Tlalpan 14420 CDMX

Empresa creativa dedicada al mundo audiovisual y a la comunicación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- MBA en Marketing Digital
- Guion Audiovisual





Periodismo

Wakken

País	Ciudad
México	Ciudad de México

Dirección: Ozuluama 21 B Col. Hipódromo
Condesa Del. Cuauhtemoc

Espacio para la actividad física deportiva
de alto nivel

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Alto Rendimiento Deportivo
- Periodismo Deportivo



Piensamarketing

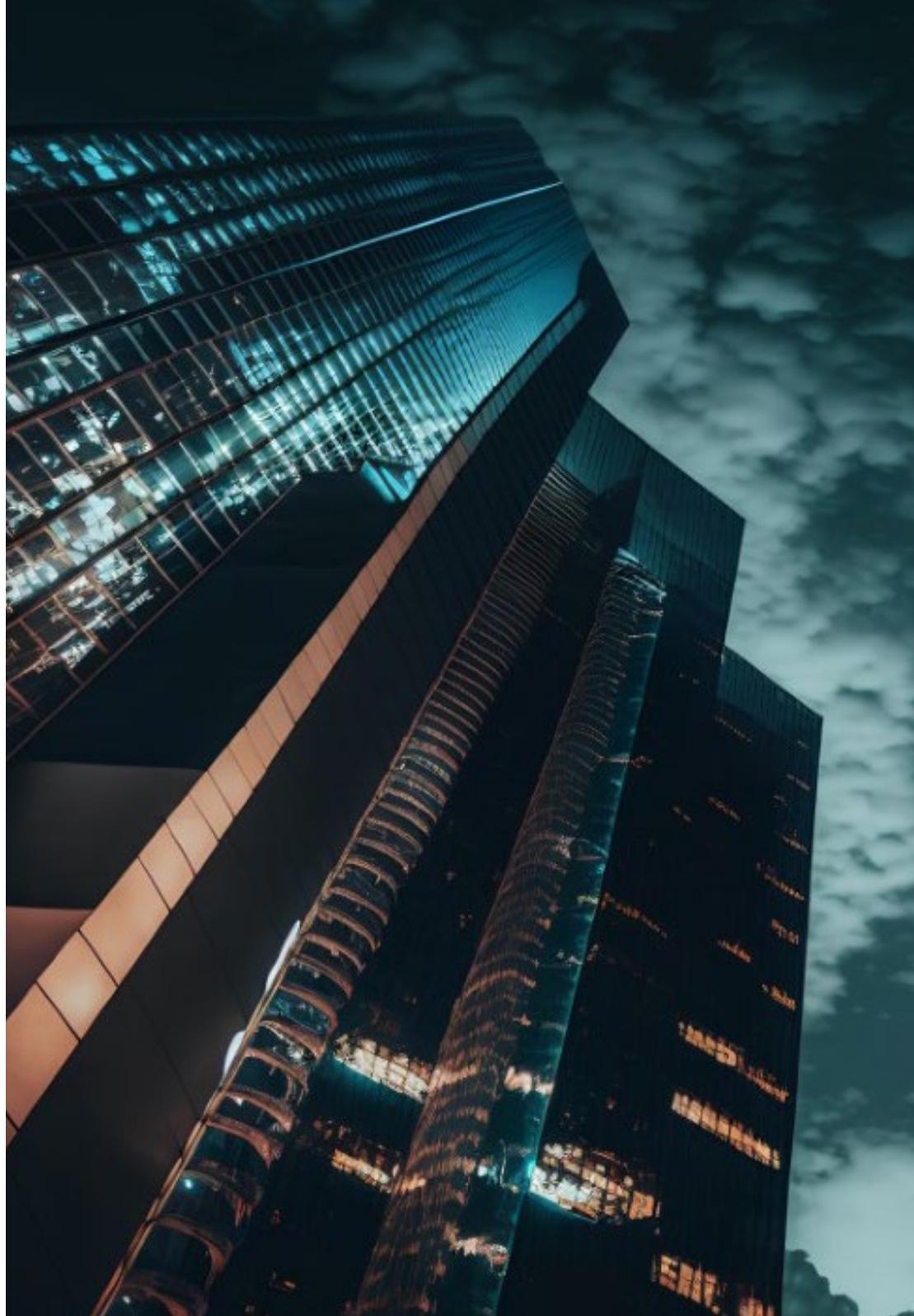
País Ciudad
Argentina Río Negro

Dirección: Campichuelo 580 (8400),
Ciudad de Bariloche, Río Negro

Agencia de marketing y comunicación
social y digital

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Creación y Emprendimiento en la Empresa Digital
- MBA en Marketing Digital





Periodismo

La Huella Films

País	Ciudad
Argentina	Buenos Aires

Dirección: Belzu 2101 Olivos Gran Buenos Aires

Productora audiovisual especializada en filmación aérea

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Guion Audiovisual



Profundiza en la teoría de mayor relevancia en este campo, aplicándola posteriormente en un entorno laboral real”

08

Metodología

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

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



“

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

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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

“

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



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



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

Un método de aprendizaje innovador y diferente

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

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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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

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

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



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

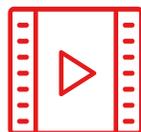
El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

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

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



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



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

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



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



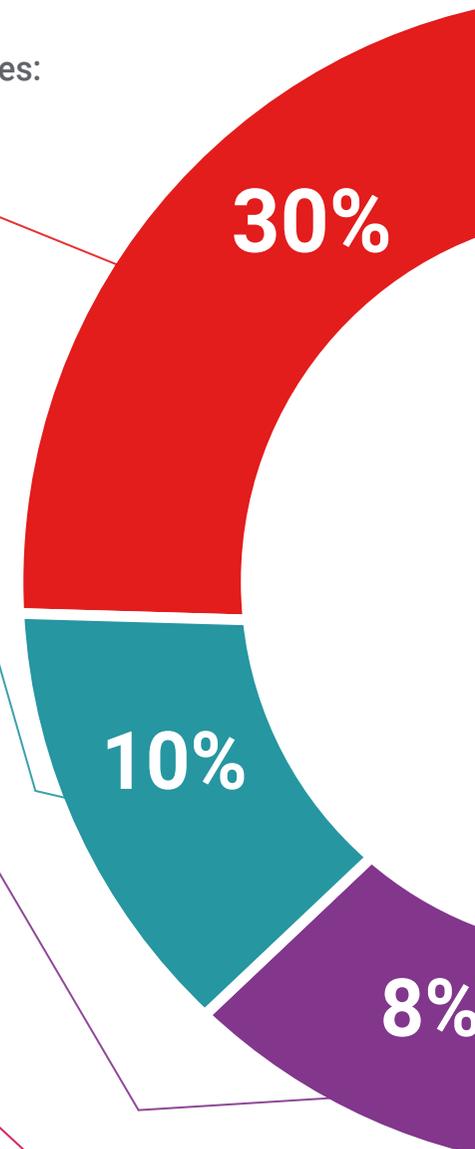
Prácticas de habilidades y competencias

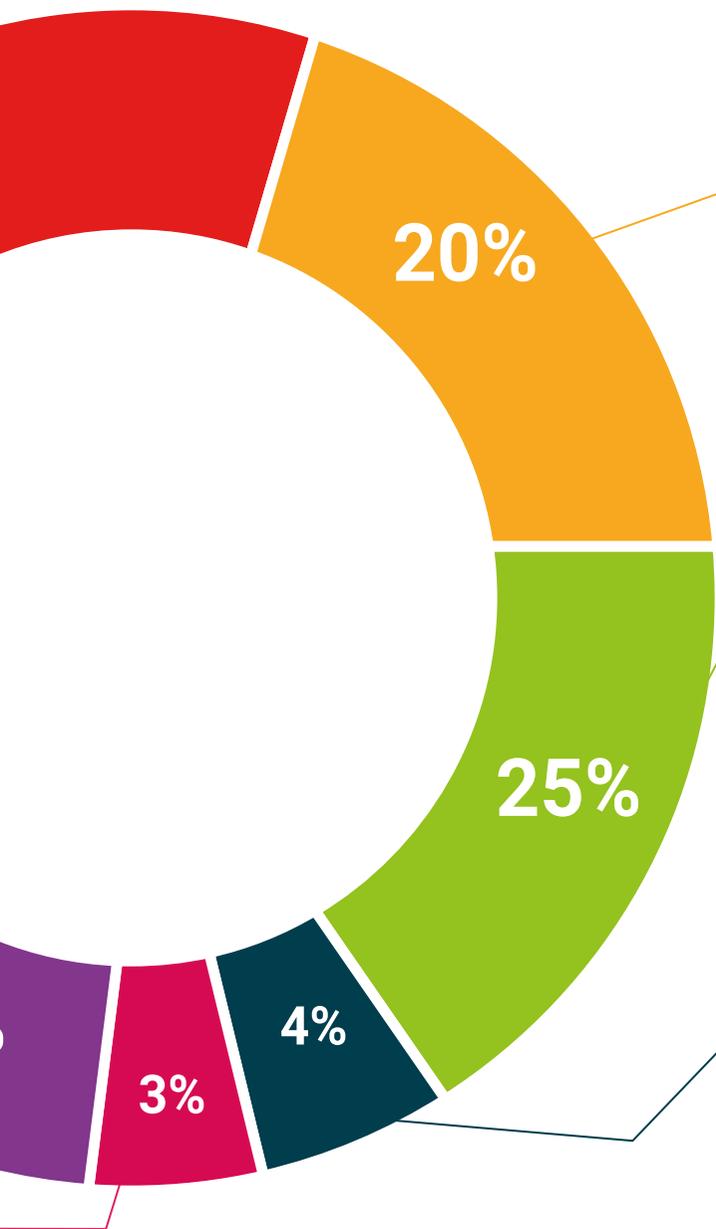
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

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





Case studies

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



Resúmenes interactivos

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

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



Testing & Retesting

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



09

Titulación

El Máster Semipresencial en Guion Audiovisual garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Semipresencial expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Máster Semipresencial en Guion Audiovisual** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

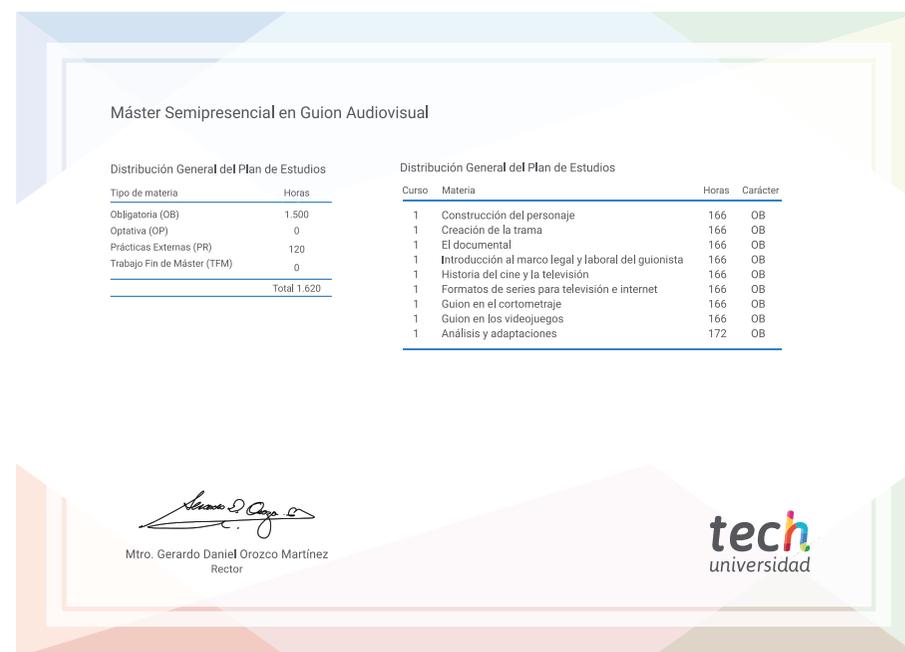
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Semipresencial** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Semipresencial, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Semipresencial en Guion Audiovisual**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**



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

salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech
universidad

Máster Semipresencial
Guion Audiovisual

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad

Máster Semipresencial

Guion Audiovisual

