

Curso Universitario

Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales





Curso Universitario Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/gestion-promocion-productos-audiovisuales

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01 Presentación

En el mundo del arte y el cine, el éxito de una obra se suele medir en función de lo recaudado en taquilla. Por ello, se han implementado una serie de políticas de distribución y promoción que logran que las producciones lleguen a un mayor número de audiencia. Grandes empresas como Paramount o Universal Pictures, buscan a profesionales que, no solo creen grandes historias excepcionales, sino que además conozcan todos los aspectos relacionados con la Gestión y Promoción Audiovisual. En este sentido, la siguiente titulación ayudará a los estudiantes a conocer los conceptos fundamentales que rigen la comercialización y la difusión de un producto audiovisual en la sociedad contemporánea.





“

El cine y la televisión tienen sus reglas y procedimientos para producir, distribuir y exhibir cualquier obra audiovisual”

La Gestión y Promoción Audiovisual es un proceso que se ha adaptado a la innovación del cine para satisfacer las necesidades del consumidor. Realizar una campaña de comunicación, publicidad y Marketing ayuda a visualizar las producciones, por este motivo, las películas se proyectan en distintos países debido al clamor del público. Por otra parte, plataformas digitales como Netflix, han revolucionado la manera en la que se visualizan series, documentales y películas; convirtiéndose en un referente para que otras empresas adopten su modelo de mercado e incursionen en este medio.

Lo anterior, ha provocado que la industria se vuelva más competitiva y demandante profesionales integrales, capaces de producir y gestionar una obra en todos sus aspectos. De esta manera, los diseñadores de videojuegos interesados en la industria de cine pueden aportar una perspectiva nueva a las constantes problemáticas del sector. En este sentido, con el presente Curso Universitario, el estudiante podrá conocer las claves para lograr que las películas y series en las que trabaje compitan entre las mejores del sector, recibiendo altos índices de audiencia y situándolas en los top mundiales de las más vistas.

Agregando a lo anterior, el temario abarca temas como la distribución audiovisual, la estructura de las empresas de distribución, la investigación de mercado y hasta el uso de las redes sociales como método de promoción. A todos ellos hay que agregarle el Marketing cinematográfico, el cual es indispensable desde el primer día de rodaje de una película y, muchas veces, no culmina cuando es exhibida en una sala de cine. Una empresa que emplea a la perfección este tipo de estrategia es Disney, quien convierte a sus personajes en una marca para luego comercializarlos en distintos objetos que atraigan la atención de los niños.

El programa universitario cuenta con la participación de un reconocido Director Invitado Internacional, quien impartirá una *Masterclass* de alta intensidad.

Este **Curso Universitario en Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la capacitación son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en diseño
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras para la Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Un prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá una rigurosa Masterclass sobre las estrategias más efectivas para visibilizar los Productos Audiovisuales en el mercado”

“

Las plataformas de suscripción online, como Netflix o Amazon Prime, han cambiado la manera en la que se accede al entretenimiento”

Incluye, en su cuadro docente, a profesionales pertenecientes al ámbito del diseño, que desembocan en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Realizar una investigación sobre los hábitos de consumo de los usuarios ayuda a determinar la mejor forma de distribución de una película.

El Merchandising se ha convertido en una herramienta muy utilizada para generar más ganancias con una película.



02 Objetivos

En el Curso Universitario en Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales los diseñadores de videojuegos aprenderán una nueva manera de entender la industria del entretenimiento. De esta manera, adquirirán los conocimientos necesarios para trabajar con éxito en el ámbito cinematográfico, analizando, gestionando y controlando los productos en los que colaboren. De igual forma, decidirán la estrategia de Marketing que mejor se adapte a las necesidades de la producción y el canal de distribución en el que conseguirán mayor visibilidad. Asimismo, identificarán las ventajas y desventajas de utilizar los festivales de cine como medio de comercialización.





“

Los festivales de cine tienen un papel indispensable en la cadena de distribución y exhibición de una película”



Objetivos generales

- ♦ Aprender los protocolos de trabajo en el área de gestión en el sector audiovisual
- ♦ Conocer los diferentes canales y técnicas de promoción de una producción audiovisual

“

Con la llegada del Internet el mundo de la distribución audiovisual cambio completamente”





Objetivos específicos

- ◆ Conocer los conceptos fundamentales que rigen la distribución, la comercialización y la difusión de un producto audiovisual en la sociedad contemporánea
- ◆ Identificar las distintas ventanas de exhibición audiovisual y supervisión de las amortizaciones
- ◆ Conocer las estrategias de producción ejecutiva en el desarrollo y posterior distribución de proyectos audiovisuales
- ◆ Identificar el diseño de comercialización de una producción audiovisual a través de su repercusión en los distintos medios audiovisuales contemporáneos
- ◆ Conocer la historia y problemática contemporánea de los festivales de cine
- ◆ Identificar las distintas categorías y modalidades de los festivales de cine
- ◆ Analizar e interpretar las lógicas económicas, culturales y estéticas de los festivales de cine a nivel local, nacional y global

03

Dirección del curso

Dentro del concepto de calidad total de nuestro curso, tenemos el orgullo de poner a tu disposición un cuadro docente de altísimo nivel, escogido por su contrastada experiencia en el ámbito educativo. Profesionales de diferentes áreas y competencias que componen un elenco multidisciplinar completo. Una oportunidad única de aprender de los mejores.



“

Un completísimo cuadro docente, compuesto por expertos de dilatada experiencia, estará a tu alcance en este programa de TECH”

Directora Invitada Internacional

Premiada por Women We Admire debido a su liderazgo en el sector informativo, Amirah Cissé es una prestigiosa experta en **Comunicación Audiovisual**. De hecho, ha dedicado la mayor parte de su trayectoria profesional a dirigir proyectos internacionales para reconocidas marcas basados en las estrategias de **Marketing** más innovadoras.

En este sentido, sus competencias estratégicas y capacidad para integrar tecnologías emergentes en las narrativas de los contenidos multimedia de manera vanguardista le han permitido formar parte de reconocidas instituciones a escala global. Por ejemplo **Google**, **NBCUniversal** o **Frederator Networks** en Nueva York. Así pues, su labor se ha centrado en la creación de campañas de comunicación para diversas compañías, generando **contenidos audiovisuales** altamente creativos que conectan emocionalmente con las audiencias. Gracias a esto, múltiples empresas han logrado fidelizar a los consumidores durante un largo período de tiempo; mientras las compañías también han fortalecido su presencia en el mercado y garantizado su sostenibilidad a largo plazo.

Cabe destacar que su dilatada experiencia laboral abarca desde la **producción de programas televisivos** o la creación de **técnicas de mercadotecnia** sofisticadas hasta la gestión de contenidos visuales en las principales **redes sociales**. Al mismo tiempo, está considerada como una auténtica **estratega** que identifica oportunidades culturalmente relevantes para los clientes. De este modo, ha desarrollado tácticas alineadas tanto con las expectativas como necesidades del público; lo que ha posibilitado a las entidades poner en marcha soluciones rentables.

Firmemente comprometida con el avance en la industria Audiovisual y la excelencia en su praxis diaria, ha compaginado dichas funciones con su rol como **Investigadora**. Así pues, ha elaborado múltiples artículos científicos especializados en áreas emergentes entre las que destacan las dinámicas de **comportamiento de los usuarios** en internet, el impacto de los **eSports** en el campo del entretenimiento e incluso las últimas tendencias para potenciar la **creatividad**.



Dña. Cissé, Amirah

- Directora de Estrategia Global de Clientes de NBCUniversal en Nueva York, Estados Unidos
- Experta en Estrategia de Horizon Media, Nueva York
- Gestora de Compromiso en Google, California
- Estratega Cultural de Spaks & honey, Nueva York
- Gerente de Cuentas en Reelio, Nueva York
- Coordinadora de Cuentas de Jun Group en Nueva York
- Especialista en Estrategia de Contenidos en Frederator Networks, Nueva York
- Investigadora en la Sociedad Genealógica y Biográfica de Nueva York
- Pasantía académica de Sociología y Antropología en Universidad Kanda Gaigo
- Grado en Bellas Artes con especialización en Sociología por Williams College
- Certificación en: Formación de Liderazgo y *Coaching* Ejecutivo, Investigación de Marketing



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

04

Estructura y contenido

El temario para este Curso Universitario se ha diseñado siguiendo las nuevas pautas que el sector demanda de sus profesionales. De esta manera, programadores y especialistas en videojuegos serán capaces de incursionar en el campo audiovisual, conociendo la gestión y promoción de los proyectos en los que colabore. Así, se familiarizarán con aspectos básicos como el Marketing cinematográfico, la investigación de mercado, las plataformas digitales, entre otros.



“

Elabora un calendario de promoción en redes sociales para medir el entusiasmo del público por una película o serie próxima a estrenarse”

Módulo 1. Gestión y promoción de Productos Audiovisuales

- 1.1. La distribución audiovisual
 - 1.1.1. Introducción
 - 1.1.2. Los actores de la distribución
 - 1.1.3. Los productos de la comercialización
 - 1.1.4. Los ámbitos de la distribución audiovisual
 - 1.1.5. Distribución nacional
 - 1.1.6. Distribución internacional
- 1.2. La empresa de distribución
 - 1.2.1. La estructura organizativa
 - 1.2.2. La negociación del contrato de distribución
 - 1.2.3. Los clientes internacionales
- 1.3. Ventanas de explotación, contratos y ventas internacionales
 - 1.3.1. Ventanas de explotación
 - 1.3.2. Contratos de distribución internacional
 - 1.3.3. Las ventas internacionales
- 1.4. Marketing cinematográfico
 - 1.4.1. Marketing en el cine
 - 1.4.2. La cadena de valor de la producción cinematográfica
 - 1.4.3. Los medios publicitarios al servicio de la promoción
 - 1.4.4. Las herramientas para el lanzamiento
- 1.5. La investigación de mercado en el cine
 - 1.5.1. Introducción
 - 1.5.2. Fase de preproducción
 - 1.5.3. Fase de postproducción
 - 1.5.4. Fase de comercialización





- 1.6. Redes sociales y promoción cinematográfica
 - 1.6.1. Introducción
 - 1.6.2. Promesas y límites de las redes sociales
 - 1.6.3. Los objetivos y su medición
 - 1.6.4. Calendario de promoción y estrategias
 - 1.6.5. Interpretar lo que dicen las redes
- 1.7. La distribución audiovisual en Internet I
 - 1.7.1. El nuevo mundo de la distribución audiovisual
 - 1.7.2. El proceso de la distribución en Internet
 - 1.7.3. Los productos y las posibilidades en el nuevo escenario
 - 1.7.4. Nuevos modos de distribución
- 1.8. La distribución audiovisual en Internet II
 - 1.8.1. Claves del nuevo escenario
 - 1.8.2. Los peligros de la distribución en Internet
 - 1.8.3. El *Video on Demand* (VOD) como nueva ventana de distribución
- 1.9. Nuevos espacios para la distribución
 - 1.9.1. Introducción
 - 1.9.2. La Revolución Netflix
- 1.10. Los festivales de cine
 - 1.10.1. Introducción
 - 1.10.2. El papel de los festivales de cine en la distribución y exhibición



En la industria del entretenimiento existen distintas tácticas para que las películas o series se conviertan en un éxito mundial”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

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

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

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

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario en Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales

