Maestría
Guion Audiovisual

Nº de RVOE: 20220080

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Maestría
Guion Audiovisual

Nº de RVOE: **20220080**

Fecha de RVOE: **17/03/2020**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **18 meses**

Acceso web: **www.techtitute.com/mx/periodismo-comunicacion/maestria/maestria-guion-audiovisual**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Plan de estudios — pág. 8

03 Objetivos — pág. 26

04 Competencias — pág. 30

05 ¿Por qué nuestro programa? — pág. 34

06 Salidas profesionales — pág. 38

07 Idiomas gratuitos — pág. 42

08 Metodología — pág. 46

09 Requisitos de acceso y proceso de admisión — pág. 54

10 Titulación — pág. 58

01

Presentación

El guion es la esencia de cualquier obra audiovisual. No sólo define su argumento y tramas, sino que le proporciona su identidad a través de los diálogos, las descripciones y su estructura interna. Por esa razón los guiones son tan importantes: proporcionan el tono y el ritmo narrativo adecuados, según los objetivos del autor. Así, en la actualidad, el perfil profesional de guionista es uno de los más demandados en el ámbito de la comunicación y el entretenimiento. Y para responder a esa demanda, este programa le ofrece al profesional la oportunidad de especializarse en esta área y acceder, de esta manera, a la industria audiovisual, ya sea como guionista cinematográfico, televisivo, en sectores como la radio o en las nuevas plataformas digitales. Todo ello, a partir de la mejor metodología de enseñanza online, con la que el alumno podrá escoger de forma flexible el momento, la forma y el lugar para estudiar.





Esta Maestría te proporcionará todo lo que necesitas para convertirte en guionista profesional, con las mejores herramientas para trabajar en ámbitos como el cinematográfico, televisivo o digital”

Las grandes sagas cinematográficas y series de la actualidad no existirían sin unos guiones adecuados. Son el elemento esencial de cualquier obra audiovisual, ya que contiene diálogos, definiciones de personajes, tramas, estructura narrativa y todo lo necesario para llevar a la pantalla las historias descritas. Sin ese material no podrían rodarse películas ni programas televisivos. Así, las compañías productoras son conscientes de la importancia de los guionistas, y constantemente buscan a los mejores profesionales que puedan aportarle nuevas ideas y formas de narrar.

Por esa razón, el guionista profesional ha de adaptarse a la nueva coyuntura tecnológica, donde la digitalización ha traído nuevos formatos mediáticos que han comenzado a ser explotados, consiguiendo audiencias millonarias. Al mismo tiempo, la industria cinematográfica ha recibido un gran impulso de las grandes compañías, que han entendido la necesidad de contar historias grandes y épicas. Y, a todo ello, se le une el estado de la televisión, que continúa viviendo una edad de oro, ahora con el apoyo de las plataformas de *streaming*.

Todo este contexto ha propiciado la creación de esta Maestría, que ahondará en las mejores técnicas de escritura adaptada a cada medio audiovisual, prestando especial atención a los nuevos formatos digitales y narrativos, que ya son el presente y serán el futuro de la industria audiovisual. Así, este programa no solo preparará al profesional para desenvolverse con total fluidez en esta industria, sino que le ayudará a propulsar innovadoras propuestas a un sector cultural que necesita ideas novedosas con las que atraer a la audiencia.

De esta manera, el profesional está ante una gran oportunidad con este programa, ya que será un punto de inflexión en su carrera para comenzar a destacar en el mundo audiovisual nacional e internacional, puesto que industrias como Hollywood buscan captar talento creativo más allá de sus fronteras.





Esta Maestría, además de aumentar drásticamente las posibilidades profesionales del alumno, le permitirá continuar desarrollando el resto de sus actividades personales, ya que se desarrolla mediante un formato 100% online. Además, contará con numerosos recursos multimedia que harán aún más eficaz su proceso de aprendizaje, al tiempo que recibe la orientación de un cuadro docente compuesto por especialistas de gran prestigio en el ámbito audiovisual.

TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Guion Audiovisual en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de futuros guionistas capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

Podrás mejorar tu perfil profesional y tus habilidades creativas de la mano de los mejores guionistas y profesionales en este importante campo de las artes audiovisuales”

02

Plan de estudios

El temario de la Maestría en Guion Audiovisual se ha creado para permitir al alumno recorrer todos los temas imprescindibles en el aprendizaje de esta área. Estos contenidos han sido elaborados por profesionales en distintos campos de la producción audiovisual, que le permitirán al estudiante escribir sus guiones según el formato final de la producción en la se especializan, teniendo en cuenta los múltiples aspectos que intervienen en este proceso creativo. Con ello, dispondrá de las mejores herramientas con las que desenvolverse en este apasionante y complejo ámbito audiovisual.





Tendrás acceso a las técnicas de escritura de guion más avanzadas, prestando especial atención a las nuevas formas narrativas que han traído las plataformas digitales"

El programa de la Maestría se imparte en formato 100% en línea, para que el estudiante pueda elegir el momento y el lugar que mejor se adapte a la disponibilidad, horarios e intereses. Este programa, que se desarrolla a lo largo de 18 meses, pretende ser una experiencia única y estimulante que siembre las bases para el éxito profesional.

Durante los 9 módulos del programa, el estudiante analizará multitud de casos prácticos mediante los escenarios simulados planteados en cada uno de ellos. Ese planteamiento práctico se completará con actividades y ejercicios, acceso a material complementario, vídeos in focus, videos de apoyo, clases magistrales y presentaciones multimedia, para hacer sencillo lo más complejo y establecer una dinámica de trabajo que permita al estudiante la correcta adquisición de competencias.

Módulo 1	Construcción del personaje
Módulo 2	Creación de la trama
Módulo 3	El documental
Módulo 4	Introducción al marco legal y laboral del guionista
Módulo 5	Historia del cine y la televisión
Módulo 6	Formatos de series para televisión e internet
Módulo 7	Guion en el cortometraje
Módulo 8	Guion en los videojuegos
Módulo 9	Análisis y adaptaciones

El temario más completo en escritura audiovisual se encuentra en esta Maestría, que se imparte con un formato 100% online”



Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 9 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

Esta Maestría ha sido diseñada específicamente para que obtengas el progreso profesional que buscas en la industria audiovisual"

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. 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. Información del personaje
- 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. 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. Contra idea
- 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 en 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
2.10.3. 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
- 3.1.3. Tipos de documentales

3.2. Transformación de los documentales I
- 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 documentales I
- 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 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 I
- 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 I
- 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. 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

4.4. 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. Presentaciones verbales de proyectos transmedia y multiplataformas I
- 4.5.1. Presentaciones verbales
  - 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. Presentaciones verbales de proyectos transmedia y multiplataformas II
- 4.6.1. Claves de una buena presentación verbal
  - 4.6.1.1. Audiencia
  - 4.6.1.2. Elementos visuales
  - 4.6.1.3. Organización
  - 4.6.1.4. 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 I
- 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 Riefensthal
    - 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 I
- 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 I
- 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
- 5.8.2. Ficción estadounidense
  - 5.8.2.1. Evolución y auge
    - 5.8.2.1.1. Mini-series
    - 5.8.2.1.2. Infantil y juvenil
    - 5.8.2.1.3. Animación adulta
    - 5.8.2.1.4. *Soap operas*
- 5.8.3. Ficción latinoamericana
  - 5.8.3.1. Predominio de las telenovelas

5.9. Narrativas en el cine actual
- 5.9.1. Narrativas modulares
  - 5.9.1.1. Anacrónicas
  - 5.9.1.2. Entrecruzadas
  - 5.9.1.3. 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. Series
- 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. Contenido de marca

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
- 6.3.4. Internet
  - 6.3.4.1. Financiación

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
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
7.6.4. Elementos
7.6.4.1. Banda Sonora
7.6.4.2. Sonido directo
7.6.4.3. Diálogos
7.6.4.4. Foley
7.6.4.5. Efectos
7.6.4.6. Ambientes
7.6.4.7. Música
7.6.4.8. Silencio
7.7. Videoclips, anuncios publicitarios y avances
7.7.1. Videoclips
7.7.2. Spots publicitarios
7.7.3. Trailers
7.8. Del cortometraje a los micros y nanometrajes
7.8.1. Cortometrajes
7.8.2. Micrometrajes
7.8.3. Nanometrajes
7.9. Festivales
7.9.1. Definición
7.9.2. Tipos
7.9.3. Premios

Módulo 8. Guion en los videojuegos

8.1. 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
    - 8.4.2.9.1. Sandbox
    - 8.4.2.9.2. Musical
    - 8.4.2.9.3. Puzzle
    - 8.4.2.9.4. Party games
    - 8.4.2.9.5. 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
  - 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

8.7. 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. Guion gráfico
  - 8.7.2.4. Descripción de cada elemento
    - 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 video lúdico
- 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
- 9.2.1. Hoja de análisis
- 9.2.2. Ejemplos

9.3. Análisis II
- 9.3.1. Portada
  - 9.3.1.1. Idea
  - 9.3.1.2. Sinopsis
  - 9.3.1.3. Recomendaciones

9.4. Análisis III
- 9.4.1. Comentario
  - 9.4.1.1. Recomendaciones

9.5. Análisis IV
- 9.5.1. Desglose
  - 9.5.1.1. Personajes
  - 9.5.1.2. Recomendaciones

9.6. Análisis V
- 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





Experimentarás un aprendizaje innovador que impulsará tu escritura de guiones audiovisuales”

03
Objetivos

Esta Maestría tiene como objetivo principal impulsar la carrera del alumno como guionista profesional. Y, para alcanzar esa meta, cuenta con una serie de herramientas de enseñanza con las que el futuro guionista obtendrá todas las competencias necesarias para trabajar en la industria audiovisual. Así, el estudiante, al finalizar este programa, será capaz de escribir guiones adaptados a todo tipo de formatos audiovisuales, teniendo en cuenta la construcción de personajes, las tramas o la estructura narrativa, entre otras muchas cuestiones relevantes.





TECH te ayudará a alcanzar todos tus objetivos profesionales gracias a este programa, que dispone del temario más completo, el profesorado más prestigioso y el método de enseñanza más innovador"

Objetivos generales

- Conocer todos los mecanismos que intervienen en la narración de una historia
- Integrar todas las técnicas y métodos necesarios para escribir guiones en diferentes formatos audiovisuales
- Entender las necesidades actuales de la industria audiovisual para desarrollar proyectos que se ajusten a ellas
- Dominar la escritura de personajes, así como la estructuración de una historia y el entrelazamiento de las diferentes tramas
- Trabajar de forma eficaz para los nuevos formatos narrativos del ámbito digital
- Adquirir las habilidades necesarias para poder convertirse en guionista profesional



Objetivos específicos

Módulo 1. Construcción del personaje

- Distinguirá los conceptos y las caracterizaciones del personaje exponiendo sus emociones y pensamientos con el fin de poder ejemplificar y/o analizar en escena

Módulo 2. Creación de la trama

- Reconocerá las estructuras y los elementos del guion
- Desarrollar los fundamentos narrativos y los tipos de escrituras de tal manera que sea capaz de crear su propia trama

Módulo 3. El documental

- Definir las herramientas para la creación de documentales deduciendo estrategias narrativas y las tendencias en la actualidad
- Transmitir información verídica en documentales propios

Módulo 4. Introducción al marco legal y laboral del guionista

- Reconocerá los derechos, contratación y cesión de derechos, así como las fases en la estructura de comercialización
- Analizar los tipos de contratos y licencias
- Comparar y evaluar dichos conceptos en las necesidades actuales

Módulo 5. Historia del cine y la televisión

- Examinará los orígenes de la industria cinematográfica y la televisión tradicional
- Debatir el estilo clásico y la nueva perspectiva con el fin de analizar la evolución de géneros

Módulo 6. Formatos de series para televisión e internet

- Examinar los géneros televisivos y las series distinguiendo las semejanzas y diferencias de formatos para televisión e internet
- Crear un proyecto audiovisual de bajo coste

Módulo 7. Guion en el cortometraje

- Identificar la evolución de los cortometrajes y los tipos de guiones
- Analizar anuncios publicitarios y avances de películas para fabricar ideas propias y llevarlas a cabo al crear un guion

Módulo 8. Guion en los videojuegos

- Descubrir el concepto de los videojuegos y su comercialización
- Examinar los tipos de géneros en la actualidad, así como el desarrollo de mundo, personajes y objetivo siendo capaz de diseñar un guion técnico

Módulo 9. Análisis y adaptaciones

- Analizar historias, personajes y valoraciones comerciales desarrollando comentarios y desgloses de los mismos de tal forma que sea posible realizar las adaptaciones necesarias para el cine y la televisión

04
Competencias

Tras superar las evaluaciones de la Maestría en Guion Audiovisual, el profesional habrá adquirido las competencias necesarias para acometer una comunicación rigurosa y de calidad, comprensible para los emisores inexpertos y actualizada en base a las últimas tendencias. De esta manera, adquirirá las competencias profesionales necesarias para realizar un trabajo de calidad y comunicar de manera apropiada aspectos propios del mundo audiovisual, además aprenderá nuevas habilidades y técnicas que le ayudarán a complementar los conocimientos que ya poseía previamente.





Aprenderás a desarrollar una estrategia y planificación de la selección de las fuentes informativas de forma exitosa"

Competencias generales

- Poder escribir todo tipo de guiones audiovisuales, teniendo en cuenta la plataforma y el formato al que están destinados
- Desarrollar estructuras narrativas que cumplan con los objetivos propuestos en el proyecto
- Dominar el marco profesional en que se desarrolla la profesión de guionista y la creación audiovisual
- Entender las necesidades de las nuevas audiencias para proporcionar productos adaptados a ellas
- Integrar el conocimiento de los diferentes géneros y corrientes cinematográficas para poder operar con eficacia en el mundo audiovisual
- Dominar la expresión escrita y audiovisual
- Comprender a nivel profesional del lenguaje fílmico
- Analizar nivel profesional del lenguaje televisivo





Competencias específicas

- Conocer de forma profunda el contexto en el que nace y se desarrolla un proyecto cinematográfico
- Conocer de forma profunda el contexto en el que nace y se desarrolla un proyecto televisivo
- Crear personajes creíbles, distinguibles y atractivos para la audiencia
- Conocer en profundidad el funcionamiento del lenguaje cinematográfico y su relación con la escritura creativa
- Desarrollar ideas propias entorno al proceso de creación de guiones audiovisuales a un nivel profesional
- Realizar la evaluación crítica y aplicar a nivel de especialista los principios y la estructura dramáticos en el proceso de creación de material original

Esta Maestría te proporcionará todas las competencias que necesitas para trabajar como guionista profesional en la industria audiovisual"

05

¿Por qué nuestro programa?

Esta Maestría no sólo tiene la ventaja de desarrollarse mediante un formato 100% online, sino que ha sido diseñada específicamente para proporcionar grandes oportunidades profesionales al alumno. Así, su enfoque es eminentemente práctico, y sus contenidos han sido elaborados prestando atención a la realidad actual de la industria audiovisual. Por esa razón, el estudiante, al finalizar el programa, estará en la posición de consolidarse como guionista profesional, ya sea en el ámbito cinematográfico, televisivo o digital.





TECH es la mejor opción para el profesional que desee consolidarse como guionista y acceder a las mejores oportunidades en grandes proyectos cinematográficos y televisivos”

01 Orientación 100% laboral

Con esta Maestría, el estudiante tendrá acceso a los mejores materiales didácticos del mercado. Todos ellos, además, concebidos con un enfoque eminentemente profesionalizante, es decir, que permitirán al alumno comenzar a trabajar como guionista profesional inmediatamente después de su titulación.

02 La mejor institución

Estudiar en TECH Universidad Tecnológica supone una apuesta de éxito a futuro, que garantiza al estudiante una estabilidad profesional y personal. Gracias a los mejores contenidos académicos, 100% en línea, y al profesorado de esta Maestría, el alumno se asegura la mejor especialización del mercado. Y todo ello, desde casa y sin renunciar a su actividad profesional y personal.

03 Titulación directa

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04 Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en la escritura de guiones audiovisuales.

05 Educación adaptada al mundo real

Este programa de TECH ha sido diseñado atendiendo a las necesidades reales del mundo actual. Por esa razón, tiene un enfoque eminentemente práctico, y ha sido elaborado pensando en la realidad del sector audiovisual, por lo que sus contenidos y su metodología de aprendizaje se han adaptado a esta área profesional.

06 Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07 Mejorar tus habilidades directivas

Este programa no se centra exclusivamente en los aspectos estructurales y mecánicos de la escritura de guiones, sino que profundiza en los aspectos más creativos, impulsando las habilidades del guionista en ámbitos como el desarrollo de personajes.

08 Especialización integral

En TECH, el profesional adquirirá una visión global de la industria audiovisual. Esto le proporcionará una perspectiva estratégica con la que podrá desarrollar su carrera de forma más rápida y eficaz.

09 Formar parte de una comunidad exclusiva

Estudiando en TECH, el profesional tendrá acceso a una comunidad de guionistas de gran prestigio, así como a productoras audiovisuales y expertos del ámbito cinematográfico, por lo que esta Maestría es una oportunidad que no debe dejar pasar.

06

Salidas profesionales

La creación de esta Maestría responde a la enorme demanda de guionistas profesionales existente en la actualidad. Así, numerosas productoras audiovisuales buscan guionistas que puedan responder a los retos que los nuevos formatos cinematográficos, televisivos y digitales han propuesto. Por eso, este programa se centra en las habilidades que el alumno necesitará para trabajar en la industria audiovisual con éxito.





Esta Maestría te convertirá en un guionista altamente solicitado por las mejores productoras audiovisuales de tu entorno"

Perfil profesional

El alumno egresado de esta Maestría dispondrá, por un lado, de conocimientos técnicos y profundos sobre el lenguaje audiovisual y los diferentes género cinematográficos, televisivos, radiofónicos y digitales. Por otro lado, dominará las mejores técnicas de escritura audiovisual, por lo que podrá responder a los retos profesionales de todo tipo de empresas de este sector.

Así, tendrá conocimientos sobre escritura técnica, formatos de guion, desarrollo de personajes, estructuras narrativas y el documento técnico final destinado a vender un proyecto audiovisual.

Con todo ello, el profesional se configurará como una figura altamente solicitada por las compañías de la industria, que continuamente buscan nuevo talento con el que producir las piezas audiovisuales de éxito del futuro.

Perfil investigativo

Los conocimientos técnicos que proporciona esta Maestría permitirán al profesional profundizar en el ámbito científico y académico, ya que estará en la posición de realizar todo tipo de análisis audiovisuales, textos técnicos e informes relativos al ámbito del cine o la televisión.





Perfil ocupacional y campo de acción

El mundo actual es un mundo eminentemente audiovisual, por lo que las industrias relacionadas con ese ámbito han tenido un enorme impulso en los últimos años. Por esa razón, el perfil profesional del guionista es uno de los más buscados y esta Maestría permitirá al alumno profundizar en él y optar a grandes oportunidades en el cine o en la televisión.

El egresado de TECH en Guion Audiovisual estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- Guionista de cine
- Guionista de televisión
- Guionista de radio
- Guionista de formatos digitales
- *Script Doctor*
- Consultor de proyectos audiovisuales
- Consultor de guiones
- *Showrunner*
- Profesor de escritura de guion
- Investigador cinematográfico

Todos tus objetivos profesionales están ahora a tu alcance. No esperes más y matricúlate"

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 en la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita"

En el mundo competitivo de hoy, 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 certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado 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 poseemos.

TECH ofrece 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 online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de compentencia lingüística, con la finalidad de prepararte para 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 de la Maestría"

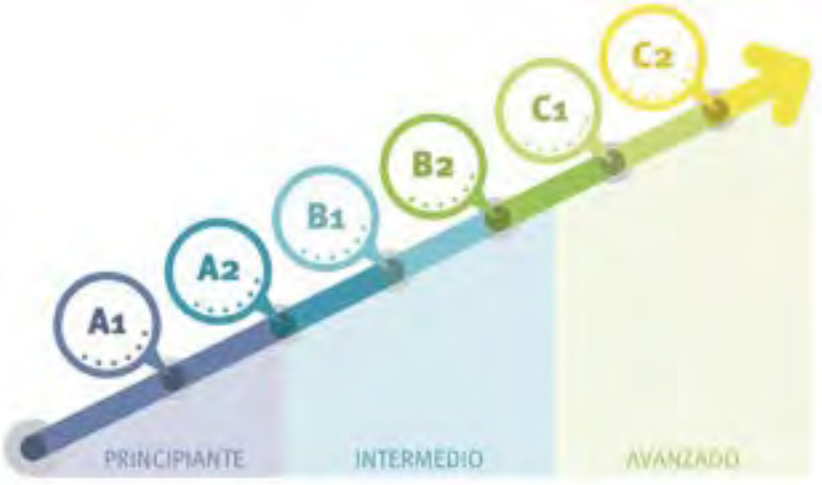




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- 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 la maestría, 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.
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera 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 única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría.

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



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 tomasen decisiones y emitiesen 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.

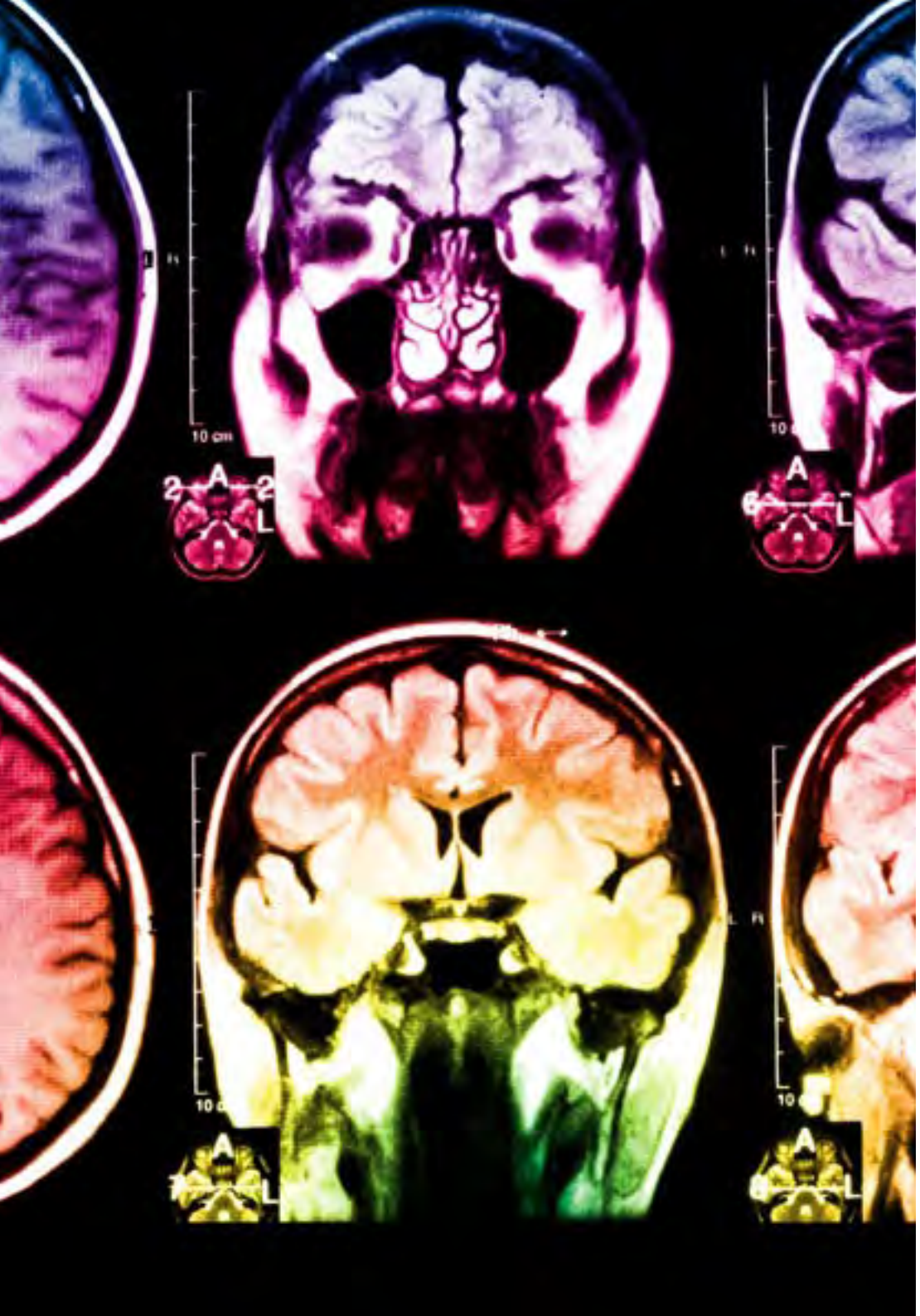
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

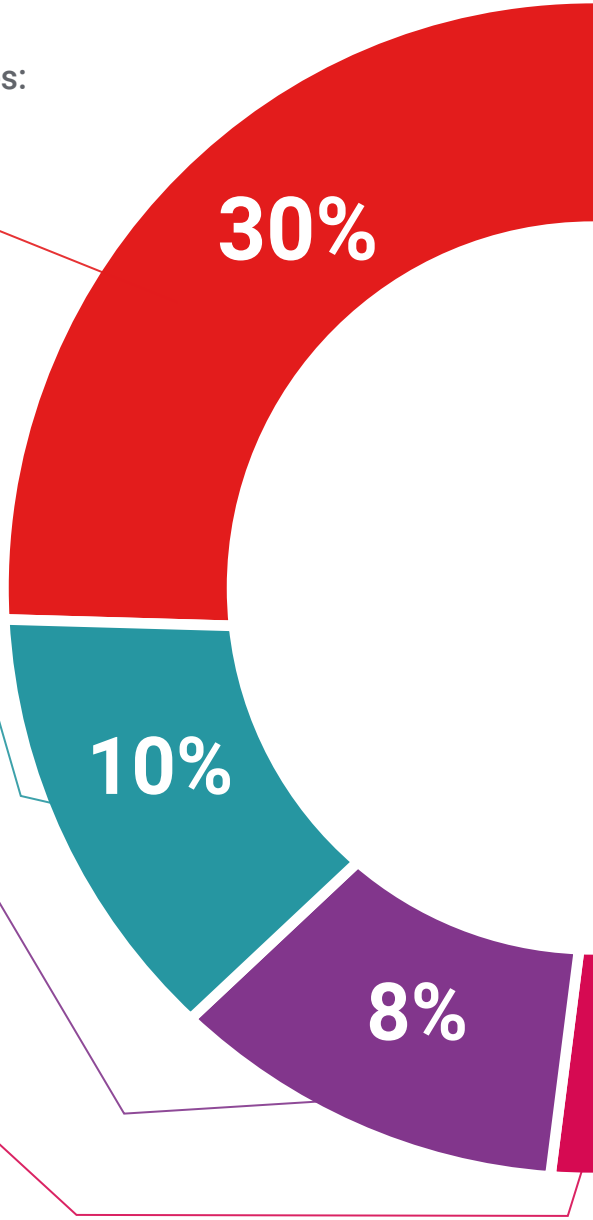
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

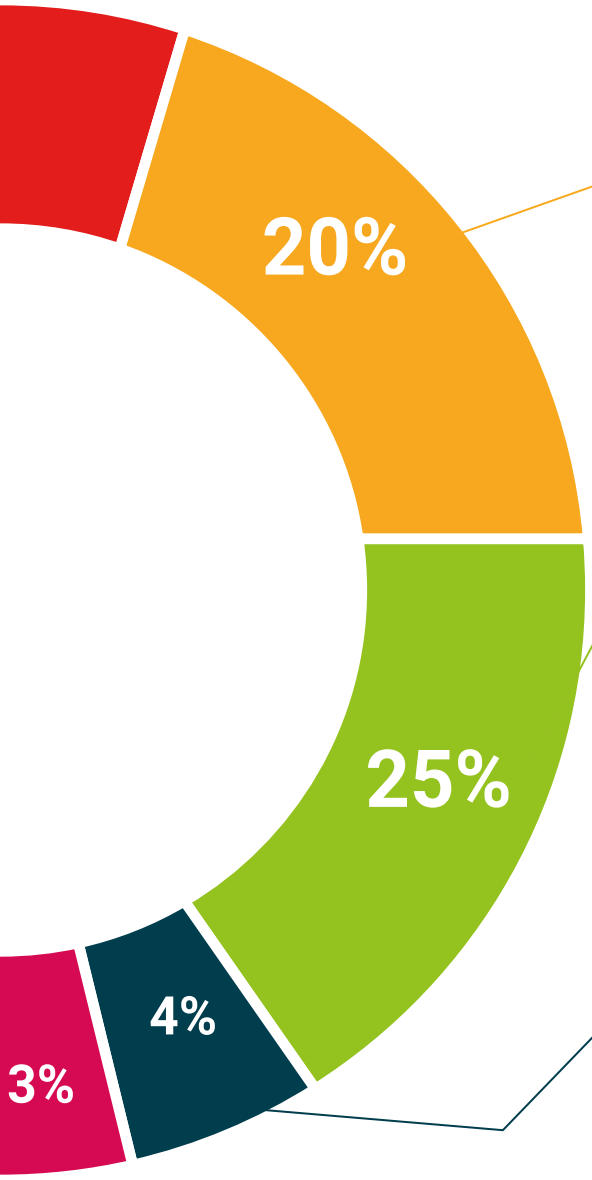
Prácticas de habilidades y competencias

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

Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la Maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país"

Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Guion Audiovisual es necesario haber concluido una Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Comunicación, Periodismo, Comunicación Colectiva, Ciencias de la Información, Comunicación Social. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 2 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta. Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.

Ingresa al programa de maestría de forma rápida y sin complicarte en trámites administrativos. Para que empieces a capacitarte desde el primer momento”



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

Estudiantes con estudios universitarios realizados en México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de méxico, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.

10

Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de Maestría en Guion Audiovisual obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y si gustas, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.





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

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Guion Audiovisual**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 17 MARZO de 2020 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20220080.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Guion Audiovisual**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar *aquí:*

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

Titulación: **Maestría en Guion Audiovisual**

Nº de RVOE: **20220080**

Fecha de RVOE: **17/03/2020**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **18 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite.
TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio*:

- Título de la Maestría
- Certificado total de estudios
- Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.
TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.


tech universidad tecnológica

Otorga el presente

GRADO

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MAESTRÍA

en

Guion Audiovisual

Con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios de la Secretaría de Educación Pública, según Acuerdo Nº. 20220080 en virtud de que demostró cumplir con los estudios correspondientes y aprobó conforme titulación automática el 17 Marzo 2020.

A 28 de abril de 2021

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidad tecnológica

Maestría
Guion Audiovisual

Nº de RVOE: **20220080**

Fecha de RVOE: **17/03/2020**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **18 meses**

Maestría
Guion Audiovisual

Nº de RVOE: 20220080

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad tecnológica