Experto Universitario
Guiones Transmedia



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Guiones Transmedia

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **600 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-guiones-transmedia**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 14*

04 Metodología — *pág. 22*

05 Titulación — *pág. 30*

01

Presentación

El programa en Guiones Transmedia está dirigido a lograr consolidar los conocimientos y las técnicas de los guionistas profesionales en proyectos orientados para diferentes soportes multimedia, como series de televisión e internet, videojuegos, documentales, cortometrajes, etc. Aprovechen la oportunidad y conviértanse en guionistas profesionales con fundamentos sólidos a través de este programa académico y de la mano de la última tecnología educativa 100% online.





Este Experto Universitario online en Guiones Transmedia permitirá desarrollar todo tu conocimiento sobre la creación de personajes e historias y plasmarlo en un soporte audiovisual de un modo profesional"

Para llevar a cabo la creación de cualquier tipo de guion es necesario adquirir una serie de competencias que permitan llevar la idea a la práctica logrando que funcione. Desde la idea inicial y su proceso histórico, hasta los elementos jurídicos y legales que lo envuelven. La actualización en esta área es necesaria, incluso si la capacitación de base del guionista es profunda u ostenta gran experiencia. Además, no solo es suficiente conocer la fundamentación de los procesos que se deben llevar a cabo para la creación del guion, sino que es importante incorporar la información necesaria para la preproducción de este, la producción y la postproducción, viendo el proceso en su conjunto de forma integral.

El plan de estudios se centra en su mayoría en ahondar dentro de cada tipo de medio que puede servir como como soporte a los guiones producidos y adaptados por el guionista. Se encuentra una primera parte fundamentada en el documental, sus diferentes estilos, formas y géneros en los que adaptarse. El siguiente apartado está relacionado con el entorno del guion y del guionista; en él, se trata desde el marco legal y legislativo sobre el que está situado el guionista: es un contenido muy importante y una información que los guionistas deben saber. En los dos últimos apartados se tratan los diferentes medios por los que adaptar un guion, centrándose en dos en particular: el guion en el cortometraje, y el guion en los videojuegos.

Este programa es el más completo y dirigido para que los profesionales de la creación de guiones transmedia alcancen un nivel de desempeño superior, basado en los fundamentos y las últimas tendencias en el desarrollo del guion audiovisual en todos sus formatos. Aprovechen la oportunidad y cursen esta capacitación en un formato 100% online.

Este **Experto Universitario en Guiones Transmedia** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en guion para diferentes medios
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información rigurosa y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Las novedades sobre la creación de guiones atendiendo a las últimas tendencias sociales y los avances en los diferentes formatos multimedia
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías de creación del guion transmedia
- El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas en la creación de guiones
- 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

Trabaja con los mejores guionistas y profesionales de la enseñanza en este Experto Universitario con valor curricular de excelencia”

Este programa es perfecto para que logres subir tu nivel de desmepeño al contar la historia que quieres contar”

No dejes escapar la oportunidad de aumentar tu competencia en la creación de guiones audiovisuales en los diferentes formatos.

Conoce las últimas tendencias en el sector del entretenimiento y actualiza tus conocimientos en guion de proyectos transmedia.

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito del mundo de la producción de guiones de todos los medios y soportes existentes, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales 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 el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo del guion de proyectos transmedia y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

Este programa está orientado a los profesionales del guion, de modo que puedan adquirir las herramientas necesarias para desarrollarse en este campo específico, conociendo las últimas tendencias y profundizando en aquellas cuestiones que configuran la vanguardia de esta área. Solo con la preparación adecuada los guionistas serán capaces de plasmar aquello que quieren en todos los soportes posibles.





El programa en Guiones Transmedia está orientado al profesional, para que pueda llevar a cabo la creación y adaptación de guiones a un nivel superior"

Objetivo general

- Lograr el conocimiento necesario para escribir los distintos tipos de guiones según los formato de la producción, teniendo en cuenta los diferentes métodos de adaptación existentes a los diferentes formatos audiovisuales como documentales, videojuegos, series de televisión e internet, etc

Desarrolla tus habilidades para convertirte en un guionista versátil que esté a la vanguardia en las últimas tendencias"





Objetivos específicos

Módulo 1. El documental

- Conocer los conceptos básico relacionados con los tipos de documentales, su 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 explicita 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 2. Introducción al marco legal y laboral del guionista

- Conocer los conceptos de autoría, propiedad intelectual, propiedad industrial, contratación y cesión de derechos, contratos de producción de obras audiovisuales, licencias, *Creatives 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 3. 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 tráilers
- Observar la existencia de las actuales derivaciones de los cortometrajes en forma de micros y nanometrajes
- Conocer los distintos tipo de festivales de cortometraje, su definición y los premios

Módulo 4. 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

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales en las creaciones de guiones para diferentes soportes, conscientes de la relevancia de la actualidad de la capacitación para poder profundizar en el área de conocimiento, para realizar guiones de calidad profesional mediante las nuevas herramientas disponibles.





Este Experto Universitario en Guiones Transmedia contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. El documental

1.1. Una introducción al género documental
- 1.1.1. Conceptos básicos
  - 1.1.1.1. Documental y ficción
- 1.1.2. Desarrollo histórico del género documental
  - 1.1.2.2. Tipos de documentales

1.2. Transformación de los documentales
- 1.2.1. Tendencias en la actualidad
- 1.2.2. Hibridaciones
- 1.2.3. Ejemplos

1.3. Transformación de los documentales II
- 1.3.1. Lenguaje documental
  - 1.3.1.1. Desarrollo histórico del lenguaje documental
- 1.3.2. Ejemplos

1.4. Narrativas y documentales
- 1.4.1. Estrategia narrativa
- 1.4.2. Formato y contenido del guion documental
- 1.4.3. Tratamiento
  - 1.4.3.1. Visual
  - 1.4.3.2. Auditivo
- 1.4.4. Elecciones y delimitaciones del proyecto documental

1.5. Narrativas y documentales II
- 1.5.1. Tipos de estrategias de narración
  - 1.5.1.1. Personaje y trama
  - 1.5.1.2. Dirección
    - 1.5.1.2.1. Presencia explícita o implícita
  - 1.5.1.3. Investigación
  - 1.5.1.4. Reconstrucciones
  - 1.5.1.5. Discursos
    - 1.5.1.5.1. Orales
    - 1.5.1.5.2. Visuales
  - 1.5.1.6. Otras estrategias narrativas



1.6. Herramientas de creación de documentales
- 1.6.1. Imágenes
  - 1.6.1.1. Tipos
  - 1.6.1.2. Usos
- 1.6.2. Documentos audiovisuales
  - 1.6.2.1. Tipos
  - 1.6.2.2. Usos

1.7. Herramientas de creación de documentales II
- 1.7.1. Sonidos
  - 1.7.1.1. Tipos
  - 1.7.1.2. Usos

1.8. Guion para un documental
- 1.8.1. Introducción al guion documental
- 1.8.2. Planteamiento
- 1.8.3. Nudo o desarrollo
- 1.8.4. Desenlace o final

1.9. Guion para un documental II
- 1.9.1. Única regla
- 1.9.2. Entrevistas en el guion
- 1.9.3. Guion final

1.10. Entrevistas
- 1.10.1. Documento
- 1.10.2. Narrativa
- 1.10.3. Emoción
- 1.10.4. Personas entrevistadas
  - 1.10.4.1. Tipos
  - 1.10.4.2. Interacción
- 1.10.5. Cierre

Módulo 2. Introducción al marco legal y laboral del guionista

2.1. Una introducción a la propiedad intelectual
- 2.1.1. Guionista
  - 2.1.1.1. Propiedad intelectual
  - 2.1.1.2. Autoría
- 2.1.2. Guion
  - 2.1.2.1. Propiedad intelectual
  - 2.1.2.2. Obra

2.2. Derechos de propiedad intelectual
- 2.2.1. Derechos de autoría
  - 2.2.1.1. Contenido
  - 2.2.1.2. Duración
  - 2.2.1.3. Ocupaciones en las obras audiovisuales
  - 2.2.1.4. Protección
  - 2.2.1.5. Propiedad industrial

2.3. Contratación y cesión de los derechos
- 2.3.1. Régimen general
  - 2.3.1.1. Cesión de derechos
- 2.3.2. Contrato de edición
- 2.3.3. Contratos de producción de obras audiovisuales
- 2.3.4. Licencias
  - 2.3.4.1. Creative Commons

2.4. Primeros pasos para la creación audiovisual
- 2.4.1. Preproducción
  - 2.4.1.1. Guionista y producción
- 2.4.2. Informe de ventas
- 2.4.3. *Pitch* o argumento de ventas

2.5. Introducción al *Pitching* en proyectos transmedia y multiplataformas
- 2.5.1. *Pitching*
  - 2.5.1.1. Tipos
  - 2.5.1.2. Otras pautas
  - 2.5.1.3. Estructura
  - 2.5.1.4. Público

2.5.2. Proyecto transmedia
2.5.2.1. Composición
2.5.2.2. Plataformas
2.5.2.3. Ideas
2.5.2.4. Presentación
2.6. Introducción al *Pitching* en proyectos transmedia y multiplataformas II
2.6.1. Claves de un buen *Pitching*
2.6.1.1. Audiencia
2.6.1.2. Elementos visuales
2.6.1.3. Organización
2.6.1.4. *Feedback* o retroalimentación
2.7. Fases en la estructura de comercialización de una película
2.7.1. Existencia
2.7.2. Persuasión
2.7.3. Recordatorio
2.7.4. Colocación
2.7.5. Comercialización
2.7.6. Representatividad
2.8. Festivales, mercados y premios
2.8.1. Festivales
2.8.2. Mercados
2.8.3. Premios
2.9. Festivales, mercados y premios II
2.9.1. Europa
2.9.2. América
2.9.3. África
2.9.4. Asia
2.10. Financiación audiovisual
2.10.1. Fondos de desarrollo
2.10.1.1. Guionistas
2.10.2. Fondos financiación pública
2.10.2.1. Producción
2.10.3. Fondos financiación privada
2.10.3.1. Producción

Módulo 3. Guion en el cortometraje

3.1. Una introducción a los cortometrajes
3.1.1. Concepto
3.1.2. Origen
3.1.3. Evolución
3.2. El cortometraje en la industria audiovisual
3.2.1. Desarrollo histórico
3.2.2. Tendencias
3.3. De la idea al guion literario
3.3.1. Idea
3.3.2. Sinopsis
3.3.3. Guion literario
3.3.3.1. Encabezado
3.3.3.2. Descripción
3.3.3.3. Diálogo
3.3.3.4. Transición
3.4. Guion técnico
3.4.1. Anotaciones
3.4.2. Escenario
3.4.3. Plano numerados
3.4.4. Secuencia numerada
3.4.5. Movimiento de cámara
3.4.6. Música
3.4.7. Efectos sonoros
3.4.8. Nombre del personaje
3.4.9. Nombre del escenario
3.4.9.1. Interior/exterior
3.4.9.2. Día/noche
3.4.10. Plano de planta
3.5. Guion gráfico o *Storyboard*
3.5.1. Origen
3.5.2. Función

3.5.3. Características
3.5.3.1. Imágenes en secuencia
3.5.3.2. Textos
3.5.4. Elementos
3.5.4.1. Planos
3.5.4.2. Personajes
3.5.4.3. Acción de la toma
3.5.4.4. Duración del rodaje
3.6. Guion sonoro
3.6.1. Origen
3.6.2. Función
3.6.3. Características
3.7. Guion sonoro II
3.7.1. Elementos
3.7.1.1. Banda Sonora
3.7.1.2. Sonido directo
3.7.1.3. Diálogos
3.7.1.4. Foley
3.7.1.5. Efectos
3.7.1.6 .Ambientes
3.7.1.7. Música
3.7.1.8. Silencio
3.8. Videoclips, spots publicitarios y trailers
3.8.1. Videoclips
3.8.2. Spots publicitarios
3.8.3. Trailers
3.9. Del cortometraje a los micros y nanometrajes
3.9.1. Cortometrajes
3.9.2. Micrometrajes
3.9.3. Nanometrajes
3.10. Festivales
3.10.1. Definición
3.10.2. Tipos
3.10.3. Premios

Módulo 4. Guion en los videojuegos

4.1. Una introducción a los videojuegos
4.1.1. Concepto
4.1.2. Origen
4.1.3. Industria del entretenimiento
4.1.4. Era de internet
4.2. Los videojuegos en la industria audiovisual
4.2.1. Evolución histórica
4.2.2. Liderazgo
4.2.2.1. Comercialización
4.2.2.2. Corporaciones
4.3. Estructura narrativa de los videojuegos
4.3.1. Teoría
4.3.1.1 Literaria
4.3.1.2 Videojuegos
4.3.1.3 Narrativa del videojuego
4.3.1.3.1 Personajes y jugadores
4.3.1.3.2 Definida e indefinida
4.3.2. Intertextualidad
4.3.3. Hipertexto
4.3.4. Ludología
4.4. Géneros de videojuegos
4.4.1. Orígenes
4.4.1.1. Tipos según Chris Crawford
4.4.1.1.1. Habilidad y acción
4.1.1.2. Estrategia y cognitivos
4.4.2. Tipos en la actualidad
4.4.2.1. Acción
4.4.2.2. Disparos
4.4.2.3. Estrategia
4.4.2.4. Simulación
4.4.2.5. Deportes
4.4.2.6. Carreras

4.4.2.7 Aventuras
4.4.2.8 Rol
4.4.2.9 Otros
4.4.2.9.1. *Sandbox*
4.4.2.9.2. Musical
4.4.2.9.3. Puzzle
4.4.2.9.4. *Party Games*
4.4.2.9.5. Educación
4.4.3. Hibridación
4.5. Desarrollo de mundo, personajes y objetivos
4.5.1. Mundo
4.5.2. Personajes
4.5.3. Objetivos
4.6. Documento de diseño
4.6.1. *Game Design Document* (GDD)
4.6.1.1. Núcleo
4.6.1.2. Trama o *Storyline*
4.6.1.3. Descripción
4.6.1.4. Tecnología
4.6.1.5. Modos de juego
4.6.1.6. Mecánica de juego
4.6.1.7. Opciones
4.6.1.8. Entornos
4.6.1.9 .Items





4.7. Guion técnico
- 4.7.1. Del guion literario al guion técnico
- 4.7.2. Elementos del guion técnico
  - 4.7.2.1. Duración de los niveles
  - 4.7.2.2. Cámaras
  - 4.7.2.3. *Storyboard*
  - 4.7.2.4. Descripción de cada item
    - 4.7.2.4.1. Visualización
    - 4.7.2.4.2. Diagramación
  - 4.7.2.5. Comandos
  - 4.7.2.6. Definición de objetivos por niveles
  - 4.7.2.7. Documento de diseño

4.8. Análisis videolúdico
- 4.8.1. Semiología
- 4.8.2. Estética de la comunicación
- 4.8.3. Ludología
- 4.8.4. Análisis fílmico
- 4.8.5. Psicología
- 4.8.6. Ejemplo práctico

Una experiencia de capacitación única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional"

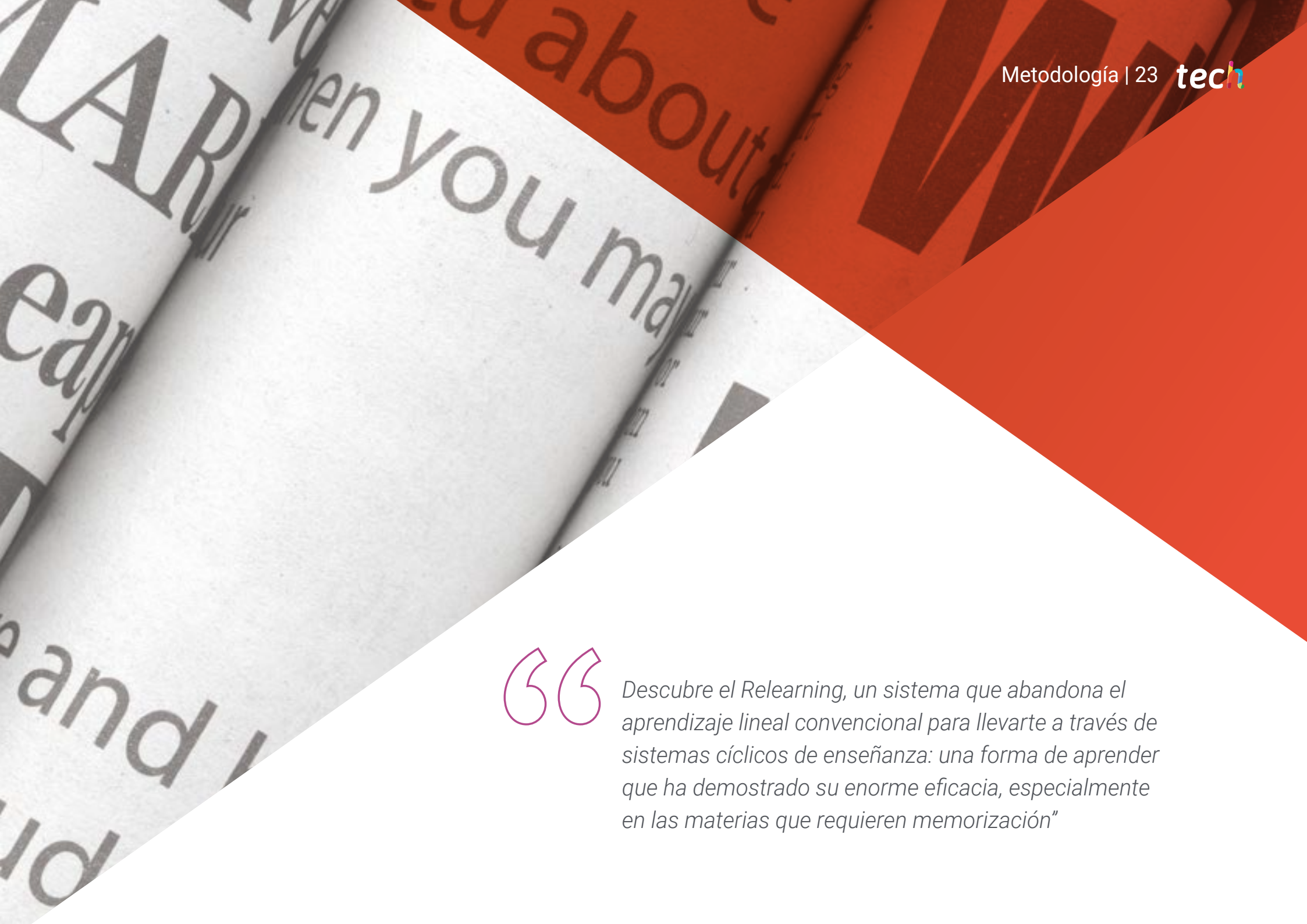
04

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.

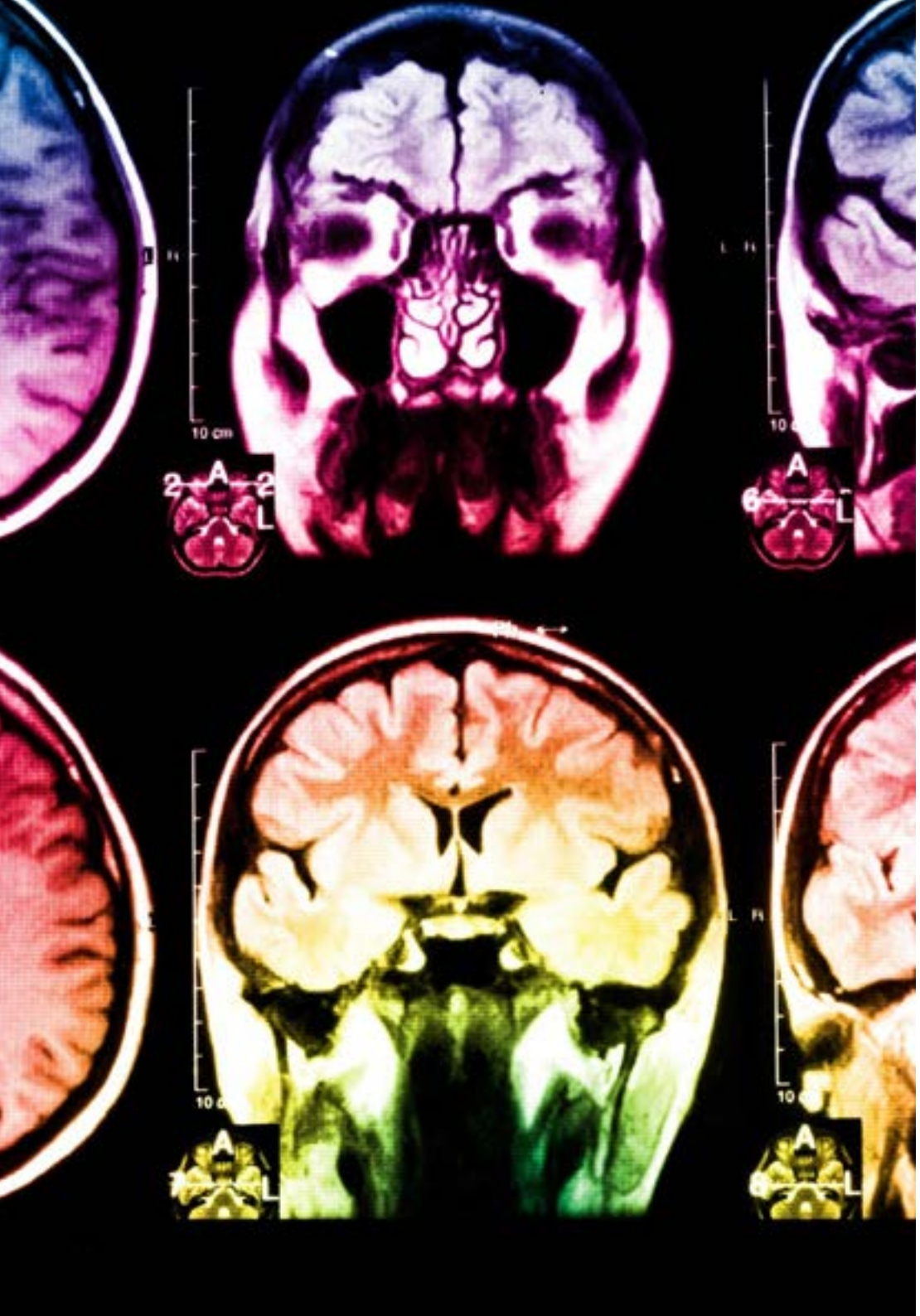
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

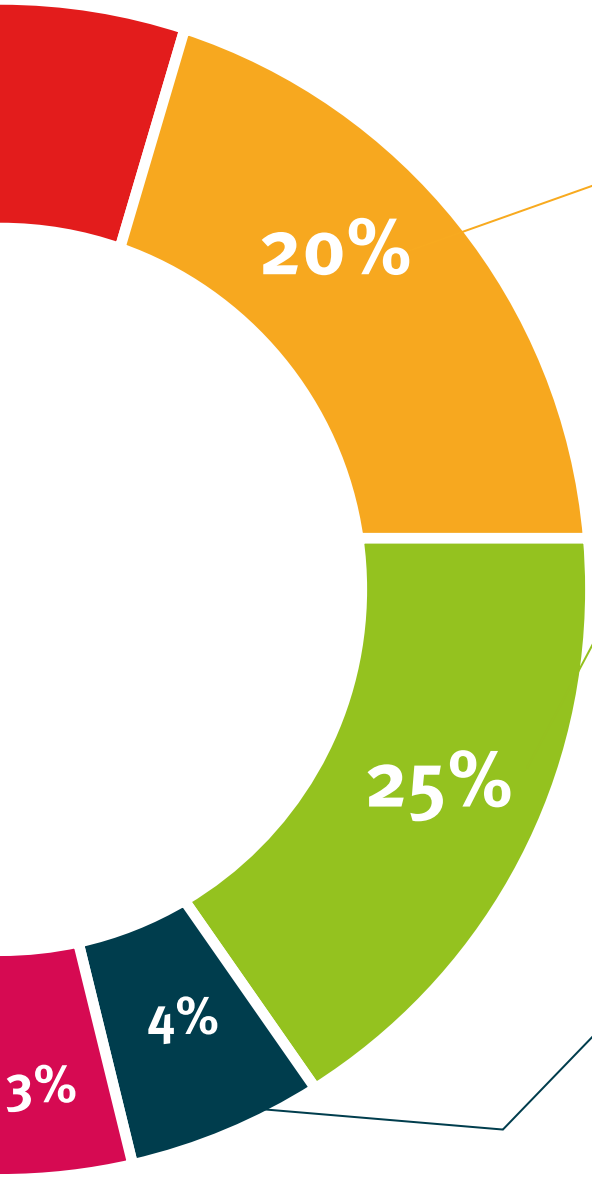
Prácticas de habilidades y competencias

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.

05

Titulación

El Experto Universitario en Guiones Transmedia garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica





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

Este **Experto Universitario en Guiones Transmedia** contiene el programa 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Experto Universitario en Guiones Transmedia**

N.º Horas Oficiales: **600 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Guiones Transmedia

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 600 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

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

Experto Universitario
Guiones Transmedia

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **600 h.**

Experto Universitario
Guiones Transmedia



tech universidad tecnológica