Máster Título Propio

Guion Audiovisual



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Guion Audiovisual

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/master/master-guion-audiovisual**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Estructura y contenido — pág. 18

05 Metodología — pág. 32

06 Titulación — pág. 40

01

Presentación

El programa en Guion Audiovisual está dirigido a lograr consolidar los conocimientos y las técnicas del guionista profesional, tanto en proyectos de cine, como en documentales, series, videojuegos y otros formatos. Aprovecha la oportunidad y conviértete en un guionista profesional con fundamentos sólidos a través de este programa académico y de la mano de la última tecnología educativa 100% online.





Este Máster Título Propio en Guion Audiovisual 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 especialización 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 tiene una primera parte donde se abordan las fases previas a la creación del propio guion. Se profundiza en los procesos de creación de personajes, sus orígenes y la trama. Hay un especial hincapié en la historia del cine y la televisión, ofreciendo una perspectiva fundamental para la creación del guion. Se incluyen, además, módulos para abordar otros formatos de guion, como el de documental, series de televisión y de internet, cortometrajes o videojuegos, este último perteneciente a un sector incipiente muy importante para la industria del entretenimiento. Por último, encontramos el análisis del proceso de adaptación, que hace de este Máster Título Propio el más completo en Guion Audiovisual.

Este programa es el más completo y dirigido para que el profesional de la creación de guiones alcance un nivel de desempeño superior, basado en los fundamentos y las últimas tendencias en el desarrollo del Guion Audiovisual en todos sus formatos. Aprovecha la oportunidad y cursa esta capacitación en un formato 100% online. Consigue tu título de Máster Título Propio para seguir creciendo en tu carrera de guionista.

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

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Guion Audiovisual
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información certera y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Las novedades sobre periodismo cultural y nuevas tendencias sociales
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- Su especial hincapié en metodologías de comunicación en periodismo cultural
- 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

Este Máster Título Propio es perfecto para que sepas contar la historia que quieres contar y hacerlo además de un modo profesional”

Trabaja con los mejores guionistas y profesionales de la enseñanza en este Máster Título Propio con valor curricular de excelencia"

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 Audiovisual.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del mundo de la producción audiovisual que vierten en esta capacitación 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 aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa esta centrado 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 programa. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo del Guion Audiovisual y con gran experiencia.



02

Objetivos

Este programa está orientado al profesional del guion, de modo que pueda 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, guionista será capaz de plasmar aquello que quiere en un soporte audiovisual.





El programa en Guion Audiovisual 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 audiovisuales según el formato final de la producción, teniendo en cuenta la construcción del personaje, la trama, el marco legal, el contexto laboral, y la historia del audiovisual desde sus orígenes hasta la actualidad

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



Objetivos específicos

- Conocer las perspectivas desde las que se ha analizado al personaje, comenzando por Aristóteles, el formalismo ruso, el estructuralismo, y la que incide en el aspecto psicológico, y cómo todo esto se relaciona con la narrativa y la profundidad de un personaje
- Elaborar la caracterización de los personajes teniendo en cuenta los temas, símbolos, universos narrativos, acciones, interpretación de la realidad, el aspecto físico, y los pasos de construcción de personajes de Linda Seger
- Profundizar en la relación entre protagonista y antagonista considerando sus semejanzas, diferencias, vulnerabilidades, sucesos externos, el clímax y la doble autorrevelación
- Estudiar al héroe y sus viajes, a través de los conceptos de antiheroe y víctima
- Comprender cómo se desarrollan los tipos de conflictos del personaje mediante el estudio de la trama única o múltiple
- Examinar la psicología del personaje a través de las diferencias que se dan entre el cine y la literatura, y cómo la misma se expresa a través de emociones, pensamientos, diálogos, acciones, y metáforas visuales o sonoras
- Analizar la relación entre el diálogo y personaje, explicando la finalidad del mismo, y los matices que puede tomar según las voces que intervengan, los subtextos que contengan y si es o no un diálogo explicativo
- Investigar el vínculo entre el personaje y escena, subrayando los precedentes y el papel que juegan en este sentido protagonistas y antagonistas, status quo, deseo, motivaciones, estrategias, estado de ánimo, y las relaciones emocionales, sociales y espaciales
- Aprender la relevancia del público espectador como protagonista, dando la información del personaje de manera estructurada y dosificada teniendo en cuenta los parámetros de suspense, sorpresa, anticipaciones y pulsos
- Asimilar los conceptos expuestos por Aristóteles en su obra "La Poética", entendiendo especialmente el sentido del mito, y como se asocia mito y personaje para crear con solvencia un personaje mítico
- Estudiar los conceptos básicos de la creación de la trama: idea, sinopsis, tratamiento, escaleta y guion
- Analizar el origen y estructura del guion teniendo en cuenta la idea controladora, el supuesto, el punto de giro, el clímax y la acción moralizante
- Elaborar la trama a través de los fundamentos narrativos, la información, el arquetipo y la síntesis
- Enumerar y sistematizar los elementos de la trama en cuanto la coherencia, la verosimilitud, los géneros, los personajes, el tono, el arco drámatico, las tramas y el tratamiento
- Acotar la trama televisiva de acuerdo a las necesidades y condicionantes de la producción masiva
- Reflexionar sobre los paradigmas o corrientes de creación cinematográfica, europeas, estadounidenses y de otras partes del mundo
- Organizar el tiempo en la narración mediante la alteración, el desorden y la fragmentación, haciendo uso de recursos del lenguaje audiovisual
- Proyectar los diálogos conjuntamente con la acción en la trama según los espacios, la descripción, el ritmo y los detalles
- Estudiar y crear guiones técnicos, gráficos y sonoros, teniendo en cuenta sus elementos y el formato más adecuado
- Conocer y gestionar programas de escritura de guion de software libre y privativo para mejorar la productividad y facilitar la creación con las herramientas disponibles

- Conocer los conceptos básicos 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, contenido del guion, 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
- 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
- Estudiar los orígenes del cine y las autorías que marcaron hitos en su elaboración inicial, hasta llegar a la narración cinematográfica, así como su evolución hasta llegar a la convertirse en industria, la irrupción del cine sonoro, el estilo clásico, las nuevas perspectivas a partir de los años 60 y la actualidad
- Analizar el cine y la propaganda de la II Guerra Mundial, y como se ha desarrollado la relación del cine con la historia y viceversa, desde distintas perspectivas
- Examinar la evolución histórica del género documental, desde sus orígenes, pasando por las distintas concepciones, los fundamentos estéticos y éticos, hasta las nuevas narrativas y el auge experimentado en las últimas décadas
- Categorizar la producción televisión de ficción y sus distintos géneros partiendo de los formatos estadounidenses y latinoamericanos que influyeron en el resto del mundo
- Comprender el estado de las narrativas en el cine actual y sus elementos anacrónicos, entrecruzados y gamificados
- Estudiar los géneros televisivos, las fases de la televisión, la evolución y las características generales de la ficción en la televisión en cuanto a formatos, serialidad, y nuevas tendencias
- Profundizar en el concepto de webseries, su origen, particularidades, semejanzas y diferencias respecto a la televisión, así como las webseries publicitarias y su relación con el branded content
- Comprender la configuración de la industria audiovisual contemporánea , los proyectos de bajo coste, la innovación y creatividad que tiene aparejada, el conocimiento libre, las posibilidades de internet, y los proyectos transmedia
- Elaborar un proyecto audiovisual de bajo coste desde la producción hasta los festivales, pasando por el lanzamiento y la difusión

- Analizar y conocer los distintos tipos de series audiovisuales en cuanto a la trama, personajes, industria, recomendaciones y evolución. En concreto las procedimentales, los dramas, los seriales, las *sitcoms*, la nueva comedia y la animación
- Reflexionar sobre el concepto de cortometraje, su origen, evolución, tendencias en la actualidad, y su posicionamiento en la industria audiovisual
- Describir y realizar un guion literario a partir de la idea, sinopsis, encabezado, descripción, diálogo y transición
- Elaborar un guion técnico, entendiendo su función y elementos: anotaciones, escenario, planos, secuencias, movimientos de cámara, música, efectos sonoros, nombres de los personajes y del escenario, y plano de planta
- Realizar un guion gráfico o storyboard, comprendiendo su origen, función, características y elementos
- Crear un guion sonoro teniendo en cuenta su cometido, génesis, características y elementos
- Examinar otros tipos de cortometrajes en forma de videoclips, spots publicitarios y trailers
- Observar la existencia de las actuales derivaciones de los cortometrajes en forma de micros y nanometrajes
- Conocer los distintos tipo de festivales de cortometraje, su definición y los premios
- 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
- Reflexionar sobre el análisis de las historias en cuanto a las controversias, evocaciones, dificultades y a quién analiza
- Comprender y elaborar los elementos prácticos de análisis: *coverage* u hoja de análisis, cover o portada, comentario, personajes y valoración comercial
- Entender las premisas para la adaptación para el cine y la televisión, teniendo en cuenta la traducción, creatividad, método, obstáculos, mercados, fuentes, fidelidad y perspectiva
- Examinar y elaborar adaptaciones literarias, teatrales y de la novela gráfica, teniendo en cuenta sus características, interrelación con el cine, relación con el público, la meta escritura y entendiendo los distintos lenguajes de los que proviene cada obra

03

Competencias

Después de superar la evaluación del Máster Título Propio en Guion Audiovisual, el profesional habrá adquirido las competencias profesionales necesarias para realizar un trabajo de calidad y además adquirirá nuevas habilidades y técnicas que le ayudarán a complementar los conocimientos que ya poseía previamente.

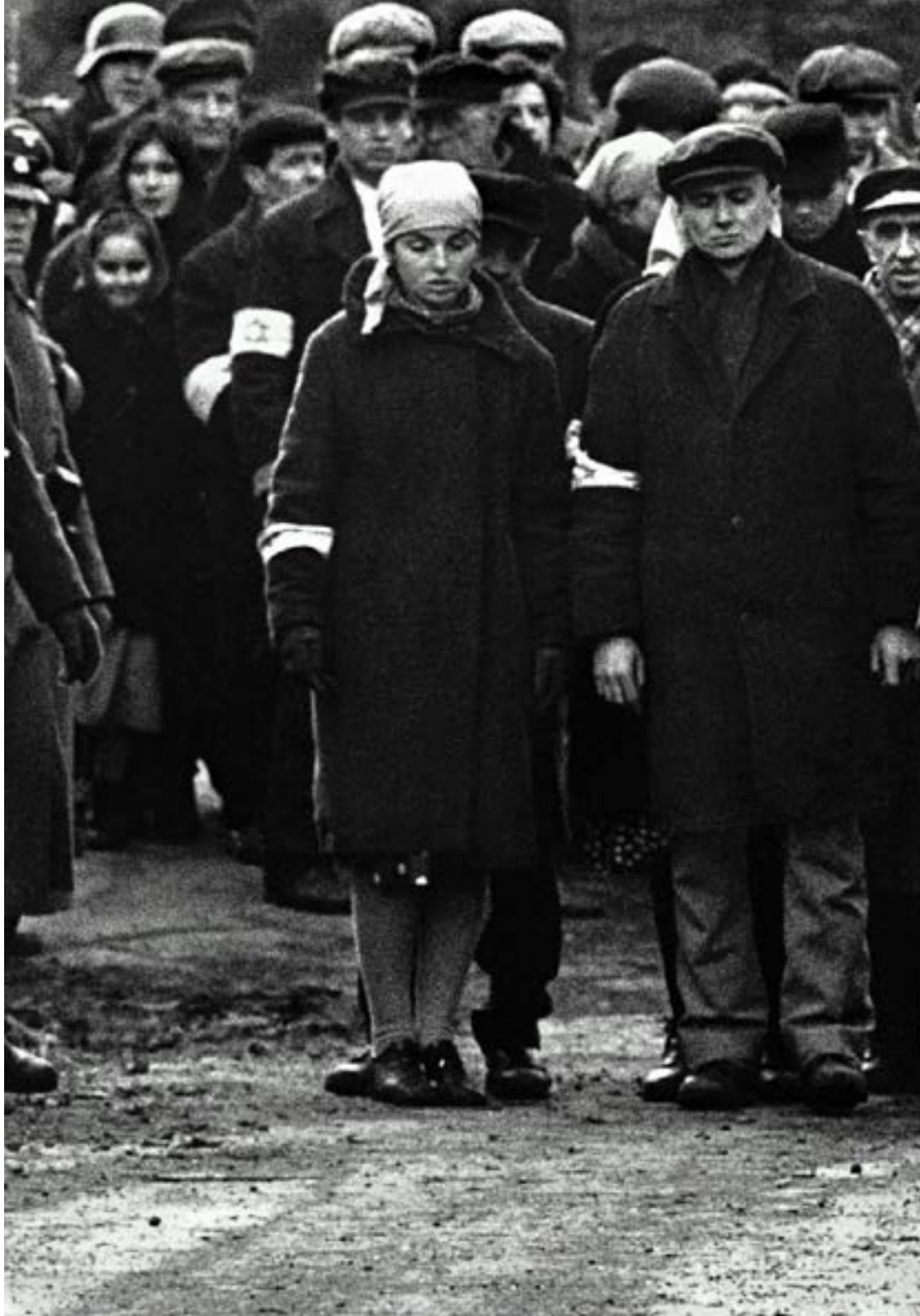




Con las prácticas de escritura de guiones, lograrás adquirir las competencias necesarias para llevar tu desempeño a un nivel superior”

Competencias generales

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





Competencias específicas

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

Matricúlate en el mejor programa en Guion Audiovisual del panorama universitario actual"

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales en las creaciones de guiones para soportes audiovisuales, conscientes de la relevancia en 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 Máster Título Propio en Guion Audiovisual contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado"

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. Personajes e información
- 1.9.1. Audiencia protagonista
- 1.9.2. Mundo historia y mundo relato
- 1.9.3. Suspense y sorpresa
- 1.9.4. Anticipaciones y pulsos

1.10. El éxito en la forja de un personaje-mito
- 1.10.1. Mito
- 1.10.2. Sentido del mito
- 1.10.3. La poética de Aristóteles

Módulo 2. Creación de la trama

2.1. Una introducción al guion
- 2.1.1. Conceptos básicos
  - 2.1.1.1. Idea
  - 2.1.1.2. Sinopsis
  - 2.1.1.3. Trama
  - 2.1.1.4. Tratamiento
  - 2.1.1.5. Escaleta
  - 2.1.1.6. Guion

2.2. Origen y estructura del guion
- 2.2.1. Idea controladora
- 2.2.2. Contraidea
- 2.2.3. Supuesto
- 2.2.4. Punto de giro
- 2.2.5. Clímax
- 2.2.6. Acción moralizante

2.3. Crear la trama
- 2.3.1. Fundamentos narrativos
  - 2.3.1.1. Detonante
  - 2.3.1.2. Conflicto
  - 2.3.1.3. Nudo
  - 2.3.1.4. Resolución
- 2.3.2. Trama e información
- 2.3.3. Trama arquetípica
- 2.3.4. Síntesis

2.4. Elementos de la trama
- 2.4.1. Coherencia
  - 2.4.1.1. Interna
  - 2.4.1.2. Externa
- 2.4.2. Verosimilitud
- 2.4.3. Géneros y subgéneros
- 2.4.4. Personajes
- 2.4.5. Tono

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



Módulo 3. El documental

3.1. Una introducción al género documental
- 3.1.1. Conceptos básicos
  - 3.1.1.1. Documental y ficción
- 3.1.2. Desarrollo histórico del género documental
  - 3.1.2.1. Tipos de documentales

3.2. Transformación de los documentales
- 3.2.1. Tendencias en la actualidad
- 3.2.2. Hibridaciones
- 3.2.3. Ejemplos

3.3. Transformación de los documentales II
- 3.3.1. Lenguaje documental
  - 3.3.1.1. Desarrollo histórico del lenguaje documental
- 3.3.2. Ejemplos

3.4. Narrativas y documentales
- 3.4.1. Estrategia narrativa
- 3.4.2. Formato y contenido del guion documental
- 3.4.3. Tratamiento
  - 3.4.3.1. Visual
  - 3.4.3.2. Auditivo
- 3.4.4. Elecciones y delimitaciones del proyecto documental

3.5. Narrativas y documentales II
- 3.5.1. Tipos de estrategias de narración
  - 3.5.1.1. Personaje y trama
  - 3.5.1.2. Dirección
    - 3.5.1.2.1. Presencia explícita o implícita
  - 3.5.1.3. Investigación
  - 3.5.1.4. Reconstrucciones
  - 3.5.1.5. Discursos
    - 3.5.1.5.1. Orales
    - 3.5.1.5.2. Visuales
  - 3.5.1.6. Otras estrategias narrativas

3.6. Herramientas de creación de documentales
- 3.6.1. Imágenes
  - 3.6.1.1. Tipos
  - 3.6.1.2. Usos
- 3.6.2. Documentos audiovisuales
  - 3.6.2.1. Tipos
  - 3.6.2.2. Usos

3.7. Herramientas de creación de documentales II
- 3.7.1. Sonidos
  - 3.7.1.1. Tipos
  - 3.7.1.2. Usos

3.8. Guion para un documental
- 3.8.1. Introducción al guion documental
- 3.8.2. Planteamiento
- 3.8.3. Nudo o desarrollo
- 3.8.4. Desenlace o final

3.9. Guion para un documental II
- 3.9.1. Única regla
- 3.9.2. Entrevistas en el guion
- 3.9.3. Guion final

3.10. Entrevistas
- 3.10.1. Documento
- 3.10.2. Narrativa
- 3.10.3. Emoción
- 3.10.4. Personas entrevistadas
  - 3.10.4.1. Tipos
  - 3.10.4.2. Interacción
- 3.10.5. Cierre

Módulo 4. Introducción al marco legal y laboral del guionista

4.1. Una introducción a la Propiedad Intelectual
- 4.1.1. Guionista
  - 4.1.1.1. Propiedad Intelectual
  - 4.1.1.2. Autoría
- 4.1.2. Guion
  - 4.1.2.1. Propiedad Intelectual
  - 4.1.2.2. Obra

4.2. Derechos de Propiedad Intelectual
- 4.2.1. Derechos de autoría
  - 4.2.1.1. Contenido
  - 4.2.1.2. Duración
  - 4.2.1.3. Ocupaciones en las obras audiovisuales
  - 4.2.1.4. Protección
  - 4.2.1.5. Propiedad Industrial

4.3. Contratación y cesión de los derechos
- 4.3.1. Régimen general
  - 4.3.1.1. Cesión de derechos
- 4.3.2. Contrato de edición
- 4.3.3. Contratos de producción de obras audiovisuales
- 4.3.4. Licencias
  - 4.3.4.1. Creative Commons

4.4. Primeros pasos para la creación audiovisual
- 4.4.1. Preproducción
  - 4.4.1.1. Guionista y producción
- 4.4.2. Informe de ventas
- 4.4.3. Pitch o argumento de ventas

4.5. Introducción al pitching en proyectos transmedia y multiplataformas
- 4.5.1. Pitching
  - 4.5.1.1. Tipos
  - 4.5.1.2. Otras pautas
  - 4.5.1.3. Estructura
  - 4.5.1.4. Público

4.5.2. Proyecto transmedia
4.5.2.1. Composición
4.5.2.2. Plataformas
4.5.2.3. Ideas
4.5.2.4. Presentación

4.6. Introducción al pitching en proyectos transmedia y multiplataformas II
4.6.1. Claves de un buen pitching
4.6.1.1. Audiencia
4.6.1.2. Elementos visuales
4.6.1.3. Organización
4.6.1.4. Feedback o retroalimentación

4.7. Fases en la estructura de comercialización de una película
4.7.1. Existencia
4.7.2. Persuasión
4.7.3. Recordatorio
4.7.4. Colocación
4.7.5. Comercialización
4.7.6. Representatividad

4.8. Festivales, mercados y premios
4.8.1. Festivales
4.8.2. Mercados
4.8.3. Premios

4.9. Festivales, mercados y premios II
4.9.1. Europa
4.9.2. América
4.9.3. África
4.9.4. Asia

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

Módulo 5. Historia del cine y la televisión

5.1. Orígenes del cine
5.1.1. Exponer
5.1.1.1. Lumière, 1895
5.1.1.2. Méliès
5.1.2. Relatar
5.1.2.1. Alice Guy
5.1.2.2. Edwin S. Porter
5.1.3. Componer
5.1.3.1. David W. Griffith
5.1.4. De la exposición del movimiento a la narración argumental

5.2. Industria cinematográfica
5.2.1. Irrupción del sonido
5.2.2. Guionistas y directores/as
5.2.3. ¿Mudo o sonoro?
5.2.3.1. De 1929 a 1939
5.2.4. Hollywood
5.2.4.1. Estilo clásico de 1940 a 1960
5.2.5. Años 60
5.2.5.1. Tradición
5.2.5.2. Nueva perspectiva
5.2.6. De los años 80 a la actualidad
5.2.6.1. Consumo global
5.2.6.2. Séptimo arte

5.3. Cine y propaganda durante la Segunda Guerra Mundial
5.3.1. Propaganda nazi
5.3.1.1. Leni Riefenstahl
5.3.1.1.1. Estética del triunfo
5.3.2. Propaganda estadounidense
5.3.2.1. Propaganda didáctica del ejército

5.3.3. Cine e Historia
5.3.3.1. Cine histórico
5.3.3.1.1. Documentales
5.3.3.1.2. Ficción
5.3.3.2. Historia en televisión
5.3.3.2.1. Imágenes
5.3.3.2.2. Palabras

5.4. Género documental
5.4.1. Origen
5.4.1.1. Documental etnográfico
5.4.1.1.1. Flaherty
5.4.1.2. Documental social
5.4.1.2.1. Grierson
5.4.1.2.2. Ivens
5.4.1.3. Explorando el mundo
5.4.1.3.1. Próximo
5.4.1.3.2. Remoto
5.4.1.4. Fundamentos
5.4.1.4.1. Estéticos
5.4.1.4.2. Éticos

5.5. Género documental II
5.5.1. Cine directo
5.5.1.1. Innovación en el camino cinematográfico
5.5.1.2. Narrando con la realidad
5.5.1.2.1. Frederick Wiseman
5.5.1.3. Auge del documental
5.5.1.3.1. Años 70
5.5.1.3.2. Nuevas estrategias narrativas
5.5.1.3.2.1. Michael Moore
5.5.1.3.3. Siglo XX
5.5.1.3.4. Legado
5.5.1.3.5. Avance

5.6. Televisión
5.6.1. Guion
5.6.1.1. Televisivo
5.6.1.2. Plataformas de vídeo en streaming
5.6.1.3. Novelas visuales
5.6.1.4. Término de la televisión tradicional
5.6.1.5. Renovado auge de la televisión
5.6.1.5.1. Norteamérica
5.6.1.6. Series en el siglo XIX

5.7. Televisión II
5.7.1. Ficción estadounidense
5.7.1.1. Etapa fundacional
5.7.1.1.1. Single Play
5.7.1.1.2. Western
5.7.1.1.3. Acción

5.8. Televisión III
5.8.1. Ficción estadounidense
5.8.1.1. Evolución de géneros
5.8.1.1.1. Policíaco
5.8.1.1.2. Ciencia ficción
5.8.1.1.3. Comedia
5.8.1.1.4. Drama profesional

5.9. Televisión IV
5.9.1. Ficción estadounidense
5.9.1.1. Evolución y auge
5.9.1.1.1. Mini-series
5.9.1.1.2. Infantil y juvenil
5.9.1.1.3. Animación adulta
5.9.1.1.4. Soap operas
5.9.2. Ficción latinoamericana
5.9.2.1. Predominio de las telenovelas

5.10. Narrativas en el cine actual
- 5.10.1. Narrativas modulares
  - 5.10.1.1. Anacrónicas
  - 5.10.1.2. Entrecruzadas
  - 5.10.1.3. Gamificación

Módulo 6. Formatos de series para televisión e internet

6.1. Géneros televisivos
- 6.1.1. Fases de la televisión
- 6.1.2. Evolución
- 6.1.3. Características generales de la ficción de televisión
  - 6.1.3.1. Formatos
    - 6.1.3.1.1. Tipos
  - 6.1.3.2. Serialidad
  - 6.1.3.3. Tendencias de formatos de ficción

6.2. Webseries
- 6.2.1. Concepto
  - 6.2.1.1. Génesis
  - 6.2.1.2. Particularidades
    - 6.2.1.2.1. Semejanzas con la televisión
    - 6.2.1.2.2. Diferencias con la televisión
- 6.2.2. Publicitarias
- 6.2.3. Branded content

6.3. Industria audiovisual contemporánea
- 6.3.1. Nueva configuración
- 6.3.2. Proyectos de bajo coste
  - 6.3.2.1. Innovación y creatividad
- 6.3.3. Conocimiento libre
  - 6.3.3.1. Licencias
    - 6.3.3.1.1. Creative Commons
- 6.3.4. Internet
  - 6.3.4.1. Financiación
    - 6.3.4.1.1. Crowdfunding y crowdlending
- 6.3.5. Proyectos transmedia
  - 6.3.5.1. Narrativas
  - 6.3.5.2. Nuevos formatos

6.4. Creación de un proyecto audiovisual de bajo coste
- 6.4.1. Producción
- 6.4.2. Lanzamiento y difusión
  - 6.4.2.1. Redes sociales
  - 6.4.2.2. Festivales

6.5. Procedimental
- 6.5.1. Estructura serial
  - 6.5.1.1. Tramas
  - 6.5.1.2. Personajes
  - 6.5.1.3. Industria
  - 6.5.1.4. Recomendaciones

6.6. Drama
- 6.6.1. Estructura serial
  - 6.6.1.1. Tramas
  - 6.6.1.2. Personajes
  - 6.6.1.3. Industria
  - 6.6.1.4. Recomendaciones
  - 6.6.1.5. Pluralidad
    - 6.6.1.5.1. Primera edad de oro
    - 6.6.1.5.2. Segunda edad de oro
    - 6.6.1.5.3. Tercera edad de oro

6.7. Seriales
- 6.7.1. Estructura serial
  - 6.7.1.1. Temáticas
  - 6.7.1.2. Tramas
  - 6.7.1.3. Personajes
  - 6.7.1.4. Industria
  - 6.7.1.5. Recomendaciones

6.8. Sitcom
- 6.8.1. Estructura serial
  - 6.8.1.1. Tramas
  - 6.8.1.2. Personajes
  - 6.8.1.3. Humor
  - 6.8.1.4. Industria
  - 6.8.1.5. Recomendaciones

6.9. La nueva comedia
- 6.9.1. Estructura serial
  - 6.9.1.1. Temáticas
  - 6.9.1.2. Tramas
  - 6.9.1.3. Personajes
  - 6.9.1.4. Industria
  - 6.9.1.5. Saltos formales
  - 6.9.1.6. Recomendaciones

6.10. Animación
- 6.10.1. Estructura serial
  - 6.10.1.1. Singularidades
  - 6.10.1.2. Infantil
  - 6.10.1.3. Juvenil
  - 6.10.1.4. Adulta
  - 6.10.1.5. Anime

Módulo 7. Guion en el cortometraje

7.1. Una introducción a los cortometrajes
- 7.1.1. Concepto
- 7.1.2. Origen
- 7.1.3. Evolución

7.2. El cortometraje en la industria audiovisual
- 7.2.1. Desarrollo histórico
- 7.2.2. Tendencias



7.3. De la idea al guion literario
- 7.3.1. Idea
- 7.3.2. Sinopsis
- 7.3.3. Guion literario
  - 7.3.3.1. Encabezado
  - 7.3.3.2. Descripción
  - 7.3.3.3. Diálogo
  - 7.3.3.4. Transición

7.4. Guion técnico
- 7.4.1. Anotaciones
- 7.4.2. Escenario
- 7.4.3. Plano numerados
- 7.4.4. Secuencia numerada
- 7.4.5. Movimiento de cámara
- 7.4.6. Música
- 7.4.7. Efectos sonoros
- 7.4.8. Nombre del personaje
- 7.4.9. Nombre del escenario
  - 7.4.9.1. Interior/Exterior
  - 7.4.9.2. Día/Noche
- 7.4.10. Plano de planta

7.5. Guion gráfico o storyboard
- 7.5.1. Origen
- 7.5.2. Función
- 7.5.3. Características
  - 7.5.3.1. Imágenes en secuencia
  - 7.5.3.2. Textos
- 7.5.4. Elementos
  - 7.5.4.1. Planos
  - 7.5.4.2. Personajes
  - 7.5.4.3. Acción de la toma
  - 7.5.4.4. Duración del rodaje

7.6. Guion sonoro
- 7.6.1. Origen
- 7.6.2. Función
- 7.6.3. Características

7.7. Guion sonoro II
- 7.7.1. Elementos
  - 7.7.1.1. Banda Sonora
  - 7.7.1.2. Sonido directo
  - 7.7.1.3. Diálogos
  - 7.7.1.4. Foley
  - 7.7.1.5. Efectos
  - 7.7.1.6. Ambientes
  - 7.7.1.7. Música
  - 7.7.1.8. Silencio

7.8. Videoclips, spots publicitarios y trailers
- 7.8.1. Videoclips
- 7.8.2. Spots publicitarios
- 7.8.3. Trailers

7.9. Del cortometraje a los micros y nanometrajes
- 7.9.1. Cortometrajes
- 7.9.2. Micrometrajes
- 7.9.3. Nanometrajes

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

Módulo 8. Guion en los videojuegos

8.1. Una introducción a los videojuegos
- 8.1.1. Concepto
- 8.1.2. Origen
- 8.1.3. Industria del entretenimiento
- 8.1.4. Era de internet

8.2. Los videojuegos en la industria audiovisual
- 8.2.1. Evolución histórica
- 8.2.1. Liderazgo
  - 8.2.1.1. Comercialización
  - 8.2.1.2. Corporaciones

8.3. Estructura narrativa de los videojuegos
- 8.3.1. Teoría
  - 8.3.1.1. Literaria
  - 8.3.1.2. Videojuegos
  - 8.3.1.3. Narrativa del videojuego
    - 8.3.1.3.1. Personajes y jugadores
    - 8.3.1.3.2. Definida e indefinida
- 8.3.2. Intertextualidad
- 8.3.3. Hipertexto
- 8.3.4. Ludología

8.4. Géneros de videojuegos
- 8.4.1. Orígenes
  - 8.4.1.1. Tipos según Chris Crawford
    - 8.4.1.1.1. Habilidad y acción
    - 8.4.1.1.2. Estrategia y cognitivos
- 8.4.2. Tipos en la actualidad
  - 8.4.2.1. Acción
  - 8.4.2.2. Disparos
  - 8.4.2.3. Estrategia
  - 8.4.2.4. Simulación
  - 8.4.2.5. Deportes
  - 8.4.2.6. Carreras
  - 8.4.2.7. Aventuras
  - 8.4.2.8. Rol
  - 8.4.2.9. Otros
  - 8.4.2.10. Sandbox
  - 8.4.2.11. Musical
  - 8.4.2.12. Puzzle
  - 8.4.2.13. Party games
  - 8.4.2.14. Educación
- 8.4.3. Hibridación

8.5. Desarrollo de mundo, personajes y objetivos
- 8.5.1. Mundo
- 8.5.2. Personajes
- 8.5.3. Objetivos

8.6. Documento de diseño
- 8.6.1. Game Design Document (GDD)
  - 8.6.1.1. Núcleo
  - 8.6.1.2. Trama o storyline
  - 8.6.1.3. Descripción
  - 8.6.1.4. Tecnología
  - 8.6.1.5. Modos de juego
  - 8.6.1.6. Mecánica de juego
  - 8.6.1.7. Opciones
  - 8.6.1.8. Entornos
  - 8.6.1.9. Items

8.7. Guion técnico
- 8.7.1. Del guion literario al guion técnico
- 8.7.2. Elementos del guion técnico
  - 8.7.2.1. Duración de los niveles
  - 8.7.2.2. Cámaras
  - 8.7.2.3. Story board
  - 8.7.2.4. Descripción de cada ítem
    - 8.7.2.4.1. Visualización
    - 8.7.2.4.2. Diagramación
  - 8.7.2.5. Comandos
  - 8.7.2.6. Definición de objetivos por niveles
  - 8.7.2.5. Documento de diseño

8.8. Análisis videolúdico
- 8.8.1. Semiología
- 8.8.2. Estética de la comunicación
- 8.8.3. Ludología
- 8.8.4. Análisis fílmico
- 8.8.5. Psicología
- 8.8.6. Ejemplo práctico

Módulo 9. Análisis y adaptaciones

9.1. El análisis de las historias
- 9.1.1. Controversia
- 9.1.2. Evocar
- 9.1.3. Dificultades
- 9.1.4. Analista

9.2. Análisis I: coverage
- 9.2.1. Hoja de análisis
- 9.2.2. Ejemplos

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

9.4. Análisis III: comentario
- 9.4.1. Comentario
- 9.4.2. Recomendaciones

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

9.6. Análisis V: valoración comercial
- 9.6.1. Dimensión comercial
  - 9.6.1.1. Notas de desarrollo
  - 9.6.1.2. Valoración comercial
  - 9.6.1.3. Recomendaciones

9.7. Adaptación para el cine y la televisión
- 9.7.1. Premisas
- 9.7.2. Traducción
- 9.7.3. Adaptación
- 9.7.4. Creatividad
  - 9.7.4.1. Método
- 9.7.5. Obstáculos
- 9.7.6. Mercados
- 9.7.7. Fuentes
- 9.7.8. Fidelidad y autenticidad
- 9.7.9. Narración y perspectiva

9.8. Adaptación literaria
- 9.8.1. Características
- 9.8.2. Interrelación con el cine
  - 9.8.2.1. Semejanzas
  - 9.8.2.2. Divergencias
- 9.8.3. Generar un instante original
- 9.8.4. Lenguaje audiovisual y lenguaje literario

9.9. Adaptación teatral
- 9.9.1. Características
- 9.9.2. Interrelación con el cine
  - 9.9.2.1. Semejanzas
  - 9.9.2.2. Divergencias
- 9.9.3. Relación con el público
- 9.9.4. Meta-escritura teatral y fílmica

9.10. Adaptación al cómic
- 9.10.1. Características
- 9.10.2. Interrelación con el cine
  - 9.10.2.1. Semejanzas
  - 9.10.2.2. Divergencias
- 9.10.3. Noveno arte
  - 9.10.3.1. Secuencial
  - 9.10.3.2. Influencia
- 9.10.4. Ejemplo

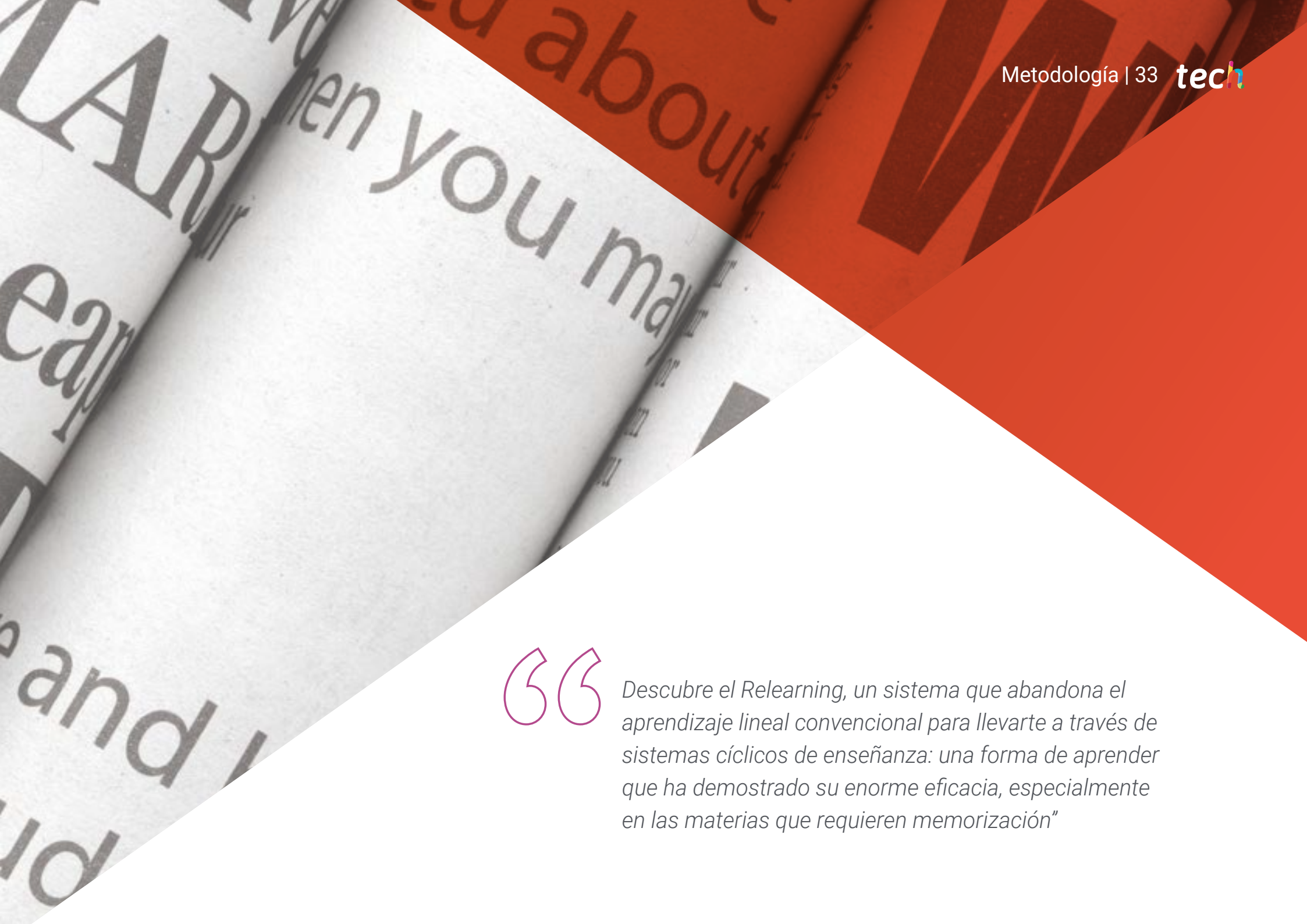
05

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.

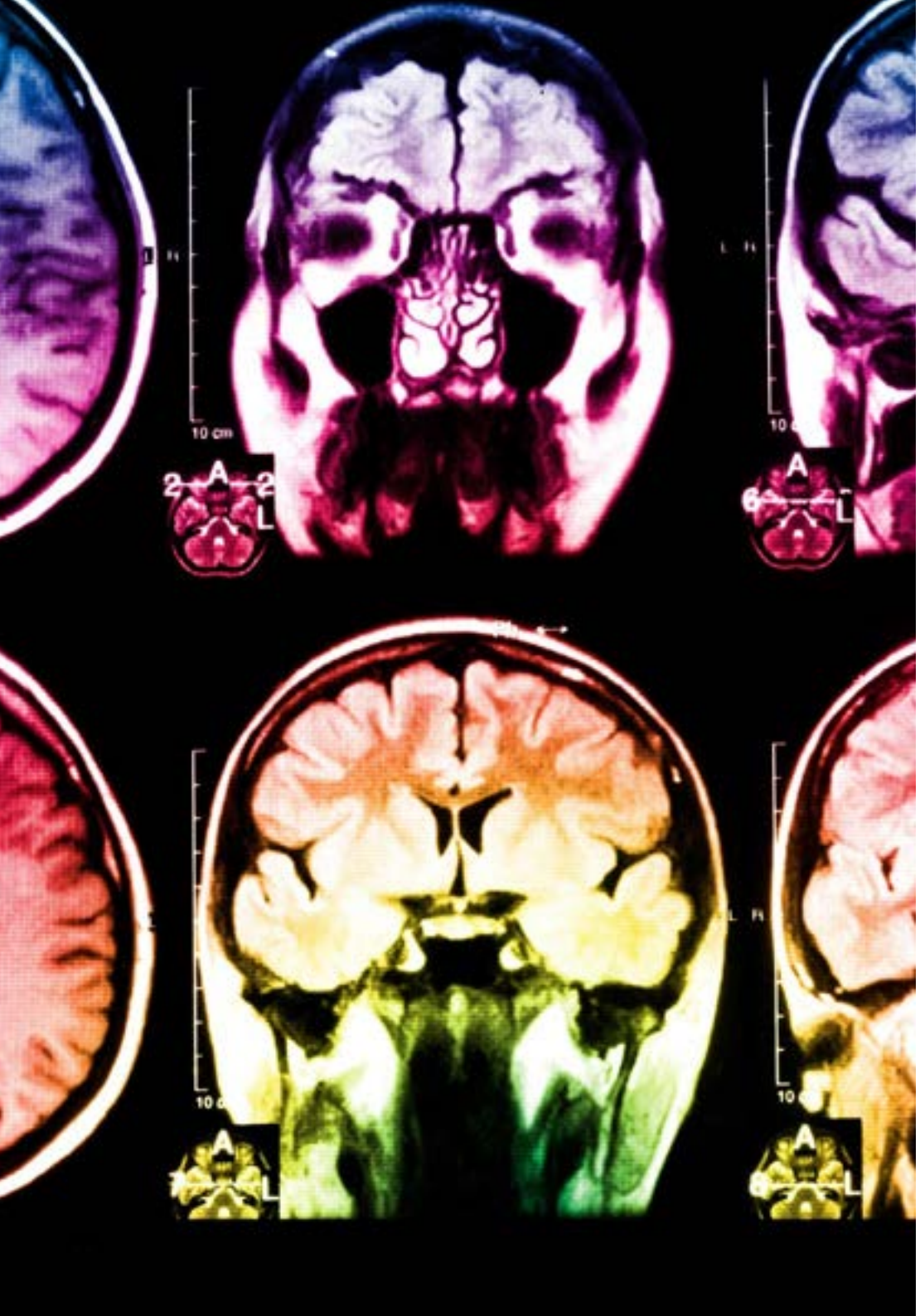
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

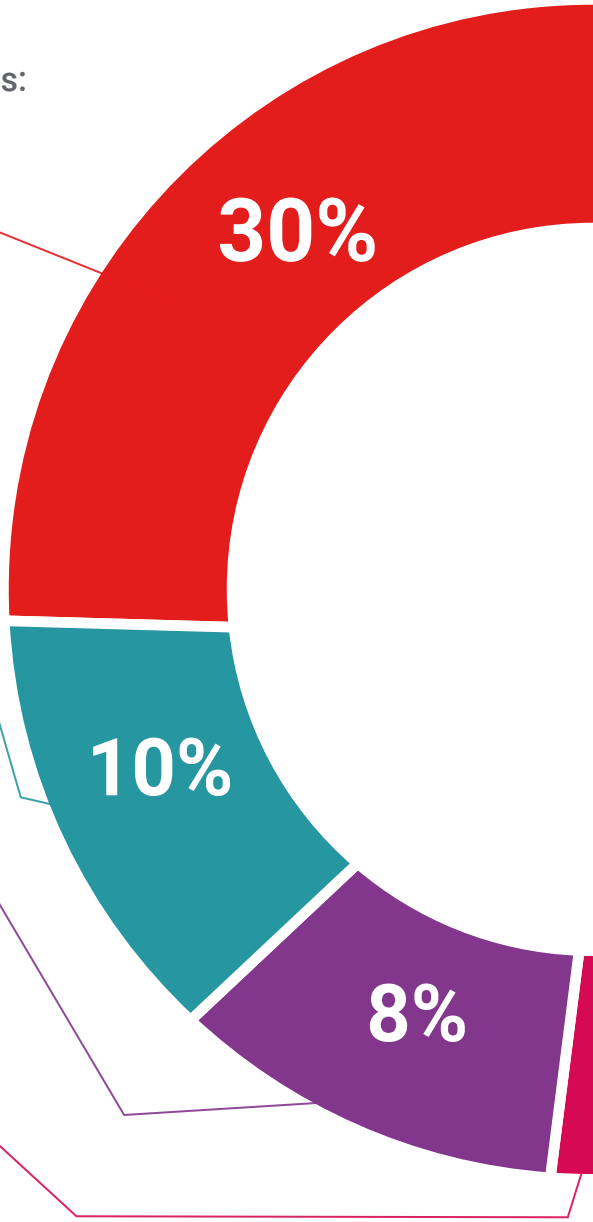
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

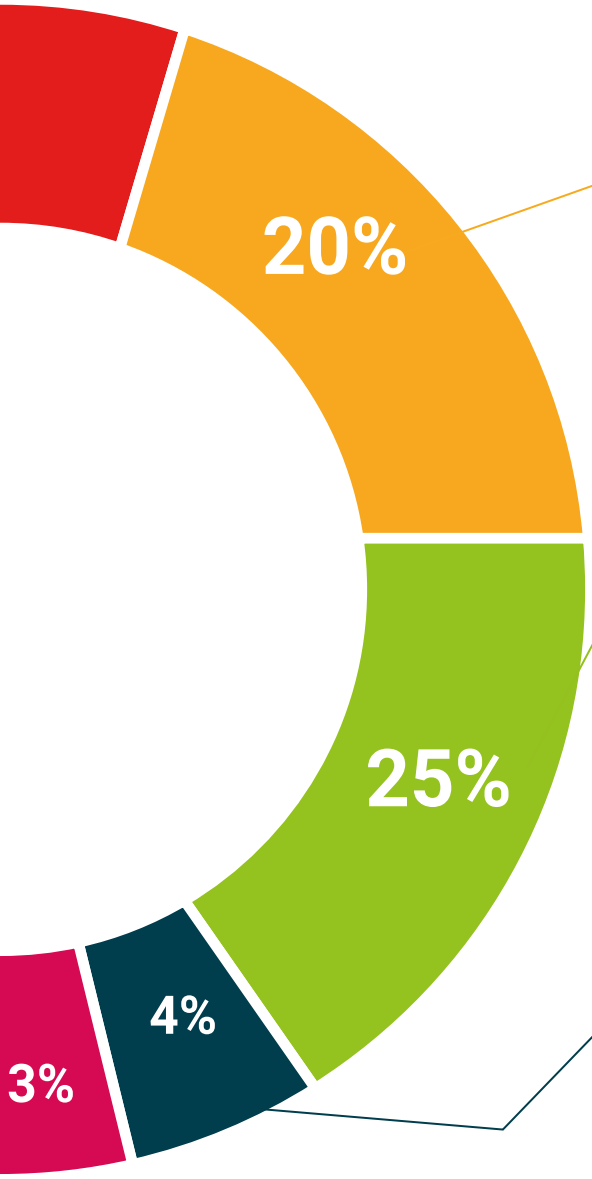
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

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





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

Este **Máster Título Propio en Guión Audiovisual** 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 **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Máster Título Propio en Guion Audiovisual**

N.º Horas Oficiales: **1.500 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

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Guion Audiovisual

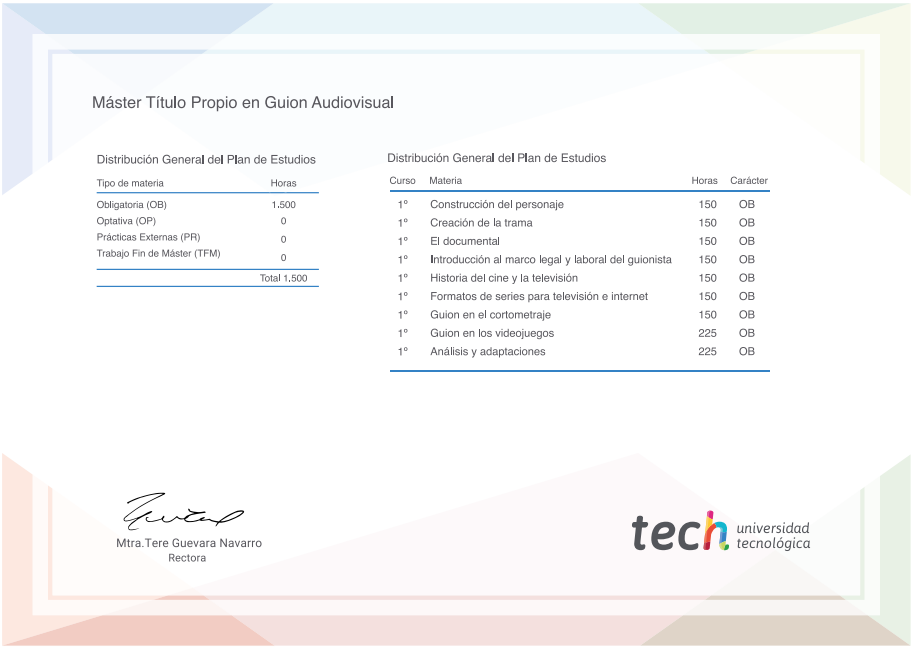
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

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


Máster Título Propio en Guion Audiovisual

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Construcción del personaje	150	OB
1º	Creación de la trama	150	OB
1º	El documental	150	OB
1º	Introducción al marco legal y laboral del guionista	150	OB
1º	Historia del cine y la televisión	150	OB
1º	Formatos de series para televisión e internet	150	OB
1º	Guion en el cortometraje	150	OB
1º	Guion en los videojuegos	225	OB
1º	Análisis y adaptaciones	225	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

*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.

salud

personas

enseñanza

comunidad

innovación

conocimiento

instituciones



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Guion Audiovisual

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio
Guion Audiovisual



tech universidad tecnológica