Experto Universitario
Gestión de Productos Audiovisuales



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Gestión de Productos Audiovisuales

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-gestion-productos-audiovisuales**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 18*

05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

El cine y la televisión son consumidos en prácticamente todos los hogares, lo que ha ocasionado que muchas personas sueñen con crear sus propias producciones. Además, la proliferación de empresas audiovisuales que buscan diseñadores con una elevada cualificación en la gestión de dichos productos, abre las puertas a un mercado cada vez más competitivo. Tras la realización de este programa, los alumnos habrán adquirido un conocimiento profundo sobre el sector, lo que les permitirá convertirse en futuras estrellas del medio. Paramount, Universal o Columbia Pictures son solo algunas de las compañías que buscan empleados con la cualificación y el perfil profesional de los estudiantes de este programa.





Este programa te mostrará las principales problemáticas de la Producción Audiovisual para que seas capaz de aplicar soluciones creativas que conviertan tu trabajo en un producto exitoso"

La gestión de los Productos Audiovisuales es cada vez más compleja, debido a la mayor competencia y los nuevos modelos de consumo y plataformas de emisión que han surgido en los últimos años. Por ello, los diseñadores del sector deben ampliar su capacitación en este campo a través de programas como este, en el que encontrarán la información más relevante y necesaria para actuar con seguridad. Sin duda, es una oportunidad única para acceder a puestos de gran relevancia, que permitan aplicar las estrategias comerciales necesarias que sitúen a las producciones entre las más exitosas del momento.

En concreto, este Experto Universitario mostrará a los alumnos cómo se estructuran las empresas audiovisuales, cuáles son los nuevos modelos de negocios en el ámbito de la comunicación, o las principales estrategias de promoción de las empresas audiovisuales, entre otros aspectos. Se trata de conceptos fundamentales para los diseñadores que busquen una oportunidad laboral en este ámbito, logrando un perfil profesional de alta demanda en las empresas del sector. De esta manera, la realización de este programa abre las puertas a un mercado laboral altamente competitivo y que demanda un perfil profesional con amplia cualificación y experiencia. Pixar, Disney, Sony Pictures, etc., son solo algunas de las empresas de animación más importantes a nivel mundial y en las que se demandan diseñadores con estudios en Gestión Audiovisual. Por eso, realizar este programa marcará un antes y un después en la cualificación de los alumnos, abriendo las puertas a un mundo laboral marcado por la creatividad y la innovación.

Un Experto Universitario 100% online que permitirá a los alumnos distribuir su tiempo de estudio, al no estar condicionado por horarios fijos ni tener la necesidad de trasladarse a otro lugar físico, pudiendo acceder a todos los contenidos en cualquier momento del día, equilibrando su vida laboral y personal con la académica.

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

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

Aprende a gestionar los recursos de las Industrias Culturales y sitúa a tu empresa entre las mejores del sector”

TECH es una universidad con visión internacional y, por eso, ofrece a sus alumnos un programa de primer nivel con el que poder competir en un entorno globalizado”

Un programa totalmente online que será fundamental para compaginar tu tiempo de estudio con el resto de tus obligaciones diarias.

La realización de este programa académico aumentará tu capacitación y te abrirá las puertas a un mundo repleto de oportunidades laborales.

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

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

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



02

Objetivos

La Industria Audiovisual está en un constante crecimiento, favorecido por los avances de la tecnología. Nuevas herramientas y aplicaciones permiten a los diseñadores mejorar sus técnicas para crear producciones de Animación o Videojuegos que compiten en mercados altamente exigentes. Este Experto Universitario de TECH ha sido diseñado para ofrecer a los alumnos las claves para la gestión de Productos Audiovisuales y adquirir un perfil profesional con el que poder dirigir sus propias producciones o acceder a puestos de relevancia en empresas tan importantes del sector como Pixar, Disney o Dream Works.





Un programa de gran nivel que te aportará los conocimientos necesarios para entender cada fase de los Productos Audioivisuales”

Objetivos generales

- Conocer la estructura de la que está conformado el Sistema Audiovisual
- Aprender cómo se gestionan y se configuran los nuevos negocios en el panorama contemporáneo Audiovisual
- Conocer cómo se gestionan y producen los contenidos audiovisuales

Tras la realización de este programa, estarás más capacitado para elaborar producciones audiovisuales de éxito"



Objetivos específicos

Módulo 1. Estructura del sistema Audiovisual

- Conocer la base del funcionamiento del sistema Audiovisual: fijar contenidos fundamentales, conocer autores y textos trabajados en cada tema
- Adquirir la capacidad de análisis teórico y crítico de las estructuras organizativas de la comunicación Audiovisual: comprender las ideas principales, relacionar conceptos y elementos
- Ahondar en el marco histórico, económico-político, social y tecnológico en el que se producen, distribuyen y consumen los Productos Audioivisuales
- Aprender la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación Audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores
- Identificar los problemas y debates actuales que atañen al sistema Audiovisual

Módulo 2. Industrias culturales y nuevos modelos de negocios de la comunicación

- Estudiar las transformaciones acontecidas en las Industrias Culturales en la oferta y el consumo en las redes digitales, en sus aspectos económicos, políticos y socioculturales
- Profundizar en los retos que el entorno digital ha planteado en los modelos de negocio de las empresas periodísticas y otras Industrias Culturales tradicionales
- Analizar y diseñar estrategias innovadoras, que contribuyan a la mejora en los procesos de gestión y toma de decisiones, así como al desarrollo de productos informativos en consonancia con las necesidades de públicos y anunciantes
- Entender los cambios en los procesos de organización y gestión de los recursos estratégicos, humanos, materiales y técnicos de los nuevos negocios en el entorno digital

Módulo 3. Gestión y promoción de Productos Audioivisuales

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

03

Estructura y contenido

La estructura de este programa abrirá un nuevo campo de conocimiento a los diseñadores, al poder especializarse cómodamente en la Gestión de Productos Audiovisuales. Para ello, el temario aporta un gran complemento a la cualificación de los alumnos, que abarca desde la estructura del Sistema Audiovisual hasta las Industrias Culturales o la promoción de los Productos Audiovisuales. Un completo plan de estudios que guiará a los estudiantes por un recorrido académico de primer nivel.





El mejor plan de estudios del momento para ayudarte a desarrollar las competencias necesarias para situarte como un experto del sector”

Módulo 1. Estructura del Sistema Audiovisual

1.1. Una introducción a las Industrias Culturales (I.C.)
- 1.1.1. Conceptos de cultura. Cultura-Comunicación
- 1.1.2. Teoría y evolución de las I.C.: tipología y modelos

1.2. Industria Cinematográfica I
- 1.2.1. Características y agentes principales
- 1.2.2. Estructura del Sistema Cinematográfico

1.3. Industria cinematográfica II
- 1.3.1. La Industria Cinematográfica Estadounidense
- 1.3.2. Las productoras independientes
- 1.3.3. Problemas y debates en la Industria Cinematográfica

1.4. Industria cinematográfica III
- 1.4.1. La regulación cinematográfica: Estado y Cultura. Políticas de Protección y Promoción de la Cinematografía
- 1.4.2. Caso de estudio

1.5. Industria televisiva I
- 1.5.1. La televisión económica
- 1.5.2. Modelos fundadores
- 1.5.3. Transformaciones

1.6. Industria televisiva II
- 1.6.1. La industria Televisiva Norteamericana
- 1.6.2. Características principales
- 1.6.3. La regulación estatal

1.7. Industria televisiva III
- 1.7.1. La televisión de Servicio Público en Europa
- 1.7.2. Crisis y debates

1.8. Los ejes del cambio
- 1.8.1. Los nuevos procesos en el Audiovisual
- 1.8.2. Debates regulatorios

1.9. Televisión Digital Terrestre (TDT)
- 1.9.1. Papel del Estado y experiencias
- 1.9.2. Las nuevas características del Sistema Televisivo

1.10 Nuevos operadores en el Paisaje Audiovisual
- 1.10.1. Plataformas de servicios *over-the-top* (OTT)
- 1.10.2. Consecuencias de su aparición





Módulo 2. Industrias Culturales y nuevos modelos de negocios de la comunicación

2.1. Los conceptos de Cultura, Economía, Comunicación, Tecnología, IC
- 2.1.1. Cultura, Economía, Comunicación
- 2.1.2. Las Industrias Culturales

2.2. Tecnología, Comunicación y Cultura
- 2.2.1. La cultura artesanal mercantilizada
- 2.2.2. Del espectáculo en vivo a las artes plásticas
- 2.2.3. Museos y patrimonio

2.3. Los grandes sectores de las Industrias Culturales
- 2.3.1. Los productos editoriales
- 2.3.2. Las I.C. de flujo
- 2.3.3. Los modelos híbridos

2.4. La Era Digital en las Industrias Culturales
- 2.4.1. Las Industrias Culturales Digitales
- 2.4.2. Nuevos modelos en la Era Digital

2.5. Medios digitales y medios de comunicación en la era digital
- 2.5.1. El negocio de la prensa online
- 2.5.2. La radio en el entorno digital
- 2.5.3. Particularidades de los medios de comunicación en la era digital

2.6. La globalización y la diversidad en la Cultura
- 2.6.1. Concentración, internacionalización y globalización de las Industrias Culturales
- 2.6.2. La lucha por la diversidad cultural

2.7. Las Políticas Culturales y de cooperación
- 2.7.1. Políticas Culturales
- 2.7.2. El papel de los Estados y de las regiones de países

2.8. La diversidad musical en la nube
- 2.8.1. El sector de la música hoy en día
- 2.8.2. La nube
- 2.8.3. Iniciativas latino/iberoamericanas

2.9. Diversidad en la Industria Audiovisual
- 2.9.1. Del pluralismo a la diversidad
- 2.9.2. Diversidad, Cultura y Comunicación
- 2.9.3. Conclusiones y propuestas

2.10. Diversidad Audiovisual en Internet
- 2.10.1. El Sistema Audiovisual en la Era de Internet
- 2.10.2. La oferta televisiva y la diversidad
- 2.10.3. Conclusiones

Módulo 3. Gestión y promoción de Productos Audiovisuales

3.1. La distribución Audiovisual
- 3.1.1. Introducción
- 3.1.2. Los actores de la distribución
- 3.1.3. Los productos de la comercialización
- 3.1.4. Los ámbitos de la distribución Audiovisual
- 3.1.5. Distribución nacional
- 3.1.6. Distribución internacional

3.2. La empresa de distribución
- 3.2.1. La estructura organizativa
- 3.2.2. La negociación del contrato de distribución
- 3.2.3. Los clientes internacionales

3.3. Ventanas de explotación, contratos y ventas internacionales
- 3.3.1. Ventanas de explotación
- 3.3.2. Contratos de distribución internacional
- 3.3.3. Las ventas internacionales

3.4. Marketing cinematográfico
- 3.4.1. Marketing en el cine
- 3.4.2. La cadena de valor de la producción cinematográfica
- 3.4.3. Los medios publicitarios al servicio de la promoción
- 3.4.4. Las herramientas para el lanzamiento

3.5. La investigación de mercado en el cine
- 3.5.1. Introducción
- 3.5.2. Fase de preproducción
- 3.5.3. Fase de postproducción
- 3.5.4. Fase de comercialización

3.6. Redes sociales y promoción cinematográfica
- 3.6.1. Introducción
- 3.6.2. Promesas y límites de las redes sociales
- 3.6.3. Los objetivos y su medición
- 3.6.4. Calendario de promoción y estrategias
- 3.6.5. Interpretar lo que dicen las redes

3.7. La distribución Audiovisual en Internet I
- 3.7.1. El nuevo mundo de la distribución Audiovisual
- 3.7.2. El proceso de la distribución en Internet
- 3.7.3. Los productos y las posibilidades en el nuevo escenario
- 3.7.4. Nuevos modos de distribución

3.8. La distribución Audiovisual en Internet II
- 3.8.1. Claves del nuevo escenario
- 3.8.2. Los peligros de la distribución en Internet
- 3.8.3. El *Video on Demand* (VOD) como nueva ventana de distribución

3.9. Nuevos espacios para la distribución
- 3.9.1. Introducción
- 3.9.2. La revolución Netflix

3.10. Los festivales de cine
- 3.10.1. Introducción
- 3.10.2. El papel de los festivales de cine en la distribución y exhibición

Un temario que te impulsará hacia la excelencia en la Gestión de Productos Audiovisuales”


CANNES
CANNES FÊTE
70 ANS DE FESTIVAL
CANNES CELEBRATES 70 YEARS OF FESTIVAL
GRAND AUDITORIUM LOUIS LUMIÈRE

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 facultades del mundo. 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.

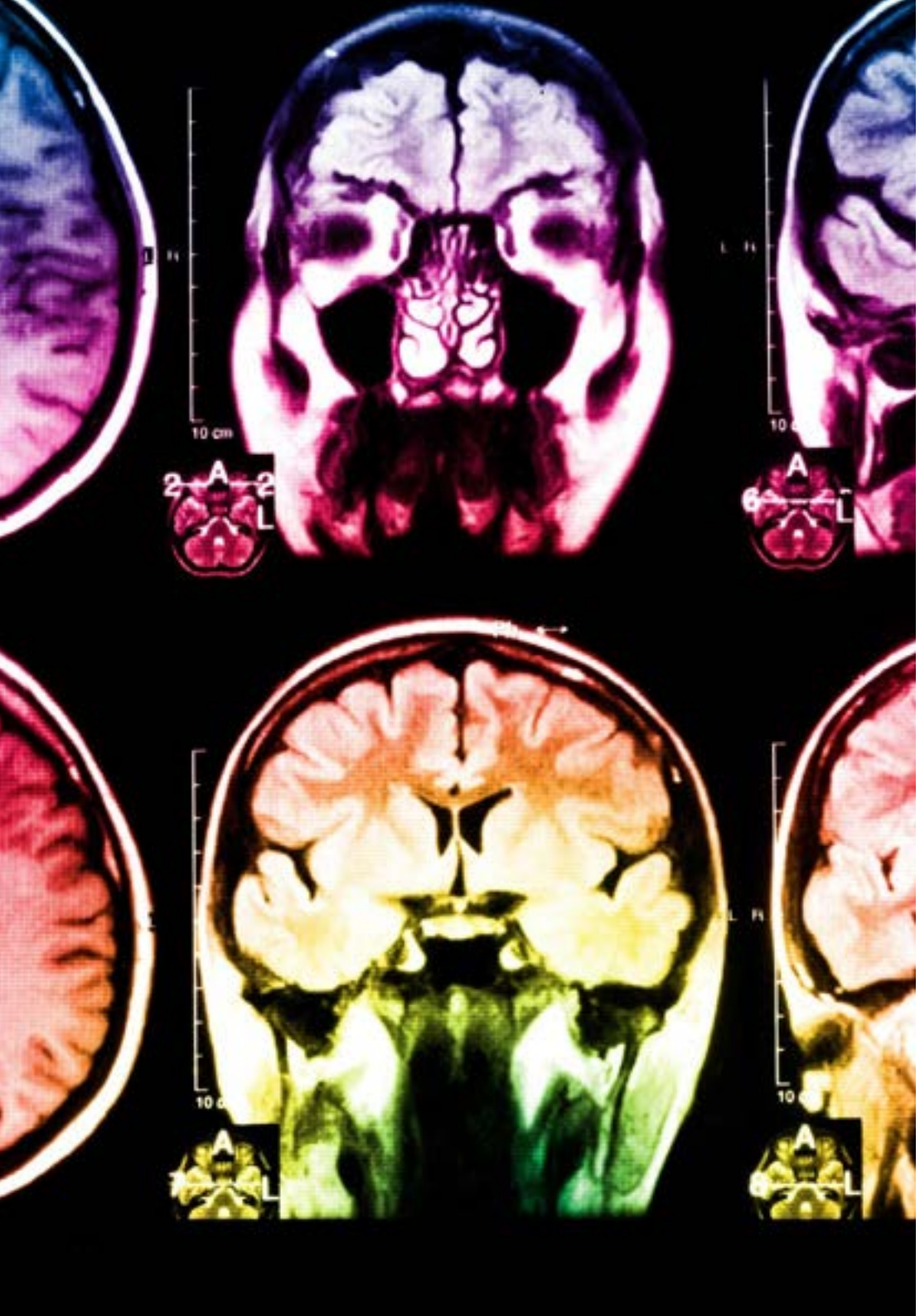
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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

En TECH aprenderás 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, se combinan 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 capacitación, 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.

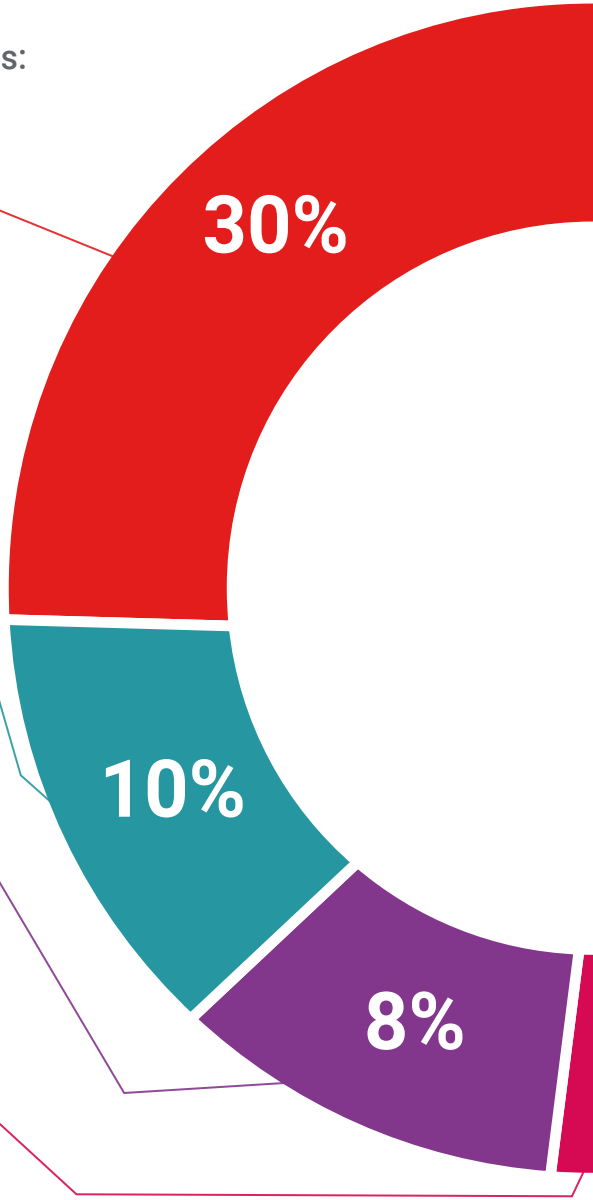
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

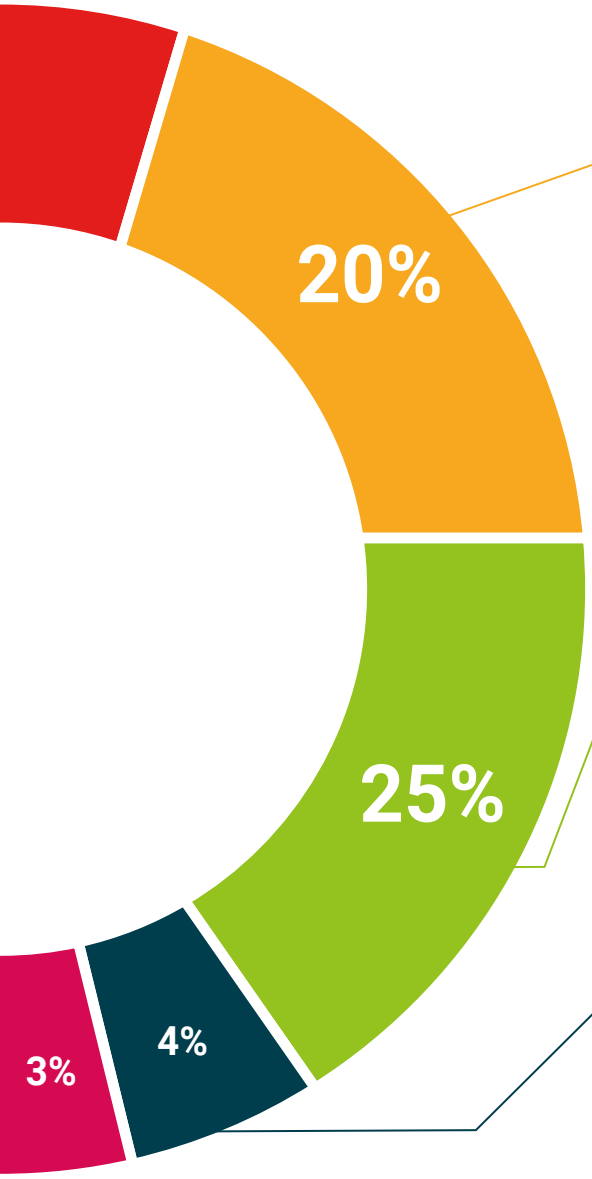
Prácticas de habilidades y competencias

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 Gestión de Productos Audiovisuales 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 Gestión de Productos Audiovisuales** 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** expresa 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 Gestión de Productos Audiovisuales**

N.º Horas Oficiales: **450 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

Gestión de Productos Audiovisuales

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 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

*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
Gestión de Productos Audiovisuales

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Gestión de Productos Audiovisuales



tech universidad tecnológica