Experto Universitario

Nueva Producción Transmedia



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Nueva Producción Transmedia

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-nueva-produccion-transmedia**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

Las producciones multimedia han tenido que adaptarse a los nuevos tiempos para ofrecer a los usuarios contenidos más personalizados, adaptados a sus necesidades y que aporten una experiencia única. En este sentido, las agencias de comunicación y publicidad necesitan contar con profesionales especializados en la materia, que sean capaces de crear contenido para diferentes soportes de una manera integrada y estratégica. Con este programa, el alumno adquirirá las competencias precisas para llevar a cabo esta labor, llegando a un nivel de conocimiento superior con el que convertirse en uno de los máximos referentes del sector.





La producción transmedia ha llegado para revolucionar el sector de la comunicación. Por ello, se buscan profesionales como tú: más creativos y adaptados al uso de las nuevas tecnologías"

Las nuevas tecnologías han modificado la manera de comunicarse de las personas, pero sobre todo, han facilitado el acceso a la información y a las producciones audiovisuales. En la actualidad, el espectador es un consumidor más exigente que sabe lo que quiere y cuándo lo quiere. Y por eso, cada vez más utiliza plataformas que le permiten autogestionar este consumo.

En este sentido, han cobrado una gran relevancia las nuevas producciones transmedia, gracias a las cuales los usuarios han dejado de ser unos meros espectadores para hacer una búsqueda real de los productos que quieren, y complementan por ejemplo, la visualización de una serie con otro tipo de contenidos relacionados, como puede ser la participación en comunidades virtuales, la lectura de blogs relacionados o, incluso, la escucha de podcast sobre la temática. En este nuevo paradigma de la comunicación, cobra un papel relevante el consumo de los videojuegos. Los aficionados a este tipo de ocio no quieren solo ponerse delante de un ordenador o televisión a pasar fases de estos juegos, buscan toda una atmósfera que los haga partícipes de la historia. Por ello, las actividades de cosplay, la creación de comunidades digitales, el consumo de música u otra serie de productos derivados son tan importantes, ya que crean una atmósfera real en la que los jugadores se sienten como verdaderos protagonistas.

En este Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia, el alumno podrá acceder a todo un conocimiento especializado en la materia, que le permitirá ponerse al día sobre las cuestiones más novedosas en este campo. Así, en apenas unos meses, estará capacitado para convertirse en un creador de contenidos transmedia de calidad, lo que será fundamental para su desarrollo profesional. Y todo ello, gracias a una titulación totalmente online que le dará la opción de seleccionar el horario y lugar de estudio que mejor le convenga, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses.

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

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Comunicación
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información teórica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Las novedades sobre la Nueva Producción Transmedia
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras en producciones transmedia
- El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- 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

Las nuevas tecnologías han modificado la manera de consumir productos audiovisuales, dando mayor poder al usuario para personalizar este proceso”

El presente y el futuro de la comunicación pasa por la comunicación transmedia. Tu especialización en este campo será fundamental para lograr el impulso que tu carrera necesita"

Las nuevas producciones transmedia están generando un gran impacto en el público, aumentando los índices de audiencia en todo el mundo.

Al inscribirte en este Experto Universitario tendrás acceso a una gran cantidad de contenido práctico que será fundamental para afianzar tu conocimiento en la materia.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Comunicación, 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 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 programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El principal objetivo de este Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia es ofrecer a los alumnos un conocimiento especializado en la materia, para que sean capaces de adaptarse a los nuevos tiempos y ofrecer un producto más especializado, que aporte un valor añadido a la experiencia del usuario y que los convierta en fieles seguidores de la marca. De esta manera, al finalizar el programa, el alumno estará capacitado para acceder a puestos de trabajo más creativos y de mayor responsabilidad.





Si quieres convertirte en un especialista en comunicación transmedia, este programa te aportará las claves para conseguirlo”

Objetivos generales

- Manejar y conocer conceptualmente el ámbito del *Transmedia Storytelling* y entender su relevancia en distintos ámbitos profesionales (publicidad, Marketing, periodismo, entretenimiento)
- Adquirir los fundamentos de la creación transmedia, desde la narrativa hasta la producción, la dinamización en comunidades sociales y la monetización económica
- Profundizar en las evoluciones más recientes del *Transmedia Storytelling* en ámbitos tecnológicos como la Realidad Virtual o los videojuegos

La producción transmedia aplicada al sector de los videojuegos ofrece una experiencia más enriquecedora a los jugadores"





Objetivos específicos

Módulo 1. Producción de contenidos transmedia

- Profundizar en la metodología práctica en la construcción de contenidos transmedia, abarcando desde la fase de investigación y documentación hasta las plataformas y mecánicas participativas

Módulo 2. Franquicias transmedia

- Dominar los fundamentos de los modelos de negocio transmedia
- Conocer las tipologías, las formas de monetización y los pormenores en la gestión de los negocios transmedia

Módulo 3. *Transmedia Storytelling* en la industria de videojuegos

- Profundizar en la relación entre el *Transmedia Storytelling* y la industria del videojuego
- Entender el rol del videojuego como punta de lanza de la experiencia de usuario en el universo transmedia

03

Dirección del curso

TECH Universidad Tecnológica ha seleccionado a los mayores especialistas en comunicación transmedia para la elaboración de este programa didáctico, de tal manera que sean capaces de seleccionar el contenido más relevante que aporte un valor añadido a los alumnos. Se trata de profesionales con amplia experiencia en el sector que entienden la importancia de adaptarse a los nuevos tiempos para ofrecer productos multimedia de mayor interés para el público.





Los mayores especialistas en producciones transmedia te enseñarán los entresijos del sector, para que te conviertas en un experto en la materia”

Dirección



Dr. Regueira, Javier

- VP y cofundador de la Asociación Española de Branded Content
- Director General de la Agencia Especializada en Branded Content ZOND (perteneciente a MIO Group)
- Profesor en Universidad Pontificia Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- Exejecutivo de Marketing en BDF Nivea e Imperial Tobacco
- Autor, blogger y TEDx Speaker
- Doctor en Branded Content
- Graduado en CC.EE. Europeas ICADE E4
- Máster en Marketing



Docentes

Dña. Rosendo, Nieves

- Profesora Universidad de Granada
- Doctoranda en Comunicación Transmedia

Dr. Sánchez López, Iván

- Profesor doctor colaborador de la UOC en la asignatura "Storytelling: recursos narrativos"
- Investigador en el Grupo Ágora de la UHU, la Red Euroamericana Alfamed y la Asociación GAPMIL de la Unesco
- Ha trabajado en Cine y Televisión en las áreas de Producción y Dirección ocupando el cargo de Director de Comunicación del Organismo Internacional de Juventud

04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario de TECH Universidad Tecnológica han sido diseñados para enseñar a los alumnos las particularidades de las nuevas producciones transmedia, que son la gran novedad en los procesos comunicativos actuales. Para ello, se muestra información actualizada sobre este tipo de contenido, las franquicias y el empleo del *Storytelling* en la industria de los videojuegos. Un temario que será fundamental para los profesionales de la comunicación que deseen dar un impulso a sus carreras.





Un temario totalmente actualizado que te guiará por el aprendizaje de la comunicación transmedia"

Módulo 1. Producción de contenidos transmedia

1.1. La fase de ideación del proyecto
- 1.1.1. Relato
- 1.1.2. Plataformas
- 1.1.3. Público

1.2. Documentación, investigación y búsqueda de referentes
- 1.2.1. Documentación
- 1.2.2. Referentes de éxito
- 1.2.3. Aprendiendo de otros

1.3. Estrategias creativas: a la búsqueda de la premisa
- 1.3.1. La premisa
- 1.3.2. Necesidad de la premisa
- 1.3.3. Proyectos coherentes

1.4. Plataformas, relato y participación. Un proceso iterativo
- 1.4.1. Proceso creativo
- 1.4.2. Conexión entre las distintas piezas
- 1.4.3. Las narrativas transmedia como proceso

1.5. La propuesta narrativa: relato, arcos, mundos y personajes
- 1.5.1. El relato y los arcos narrativos
- 1.5.2. Mundos y universos
- 1.5.3. Personajes como centro del relato

1.6. El soporte óptimo de nuestra narrativa. Formatos y plataformas
- 1.6.1. El medio y el mensaje
- 1.6.2. Selección de plataformas
- 1.6.3. Selección de formatos

1.7. Diseño de la experiencia y la participación. Conoce a tu audiencia
- 1.7.1. Descubre a tu público
- 1.7.2. Niveles de participación
- 1.7.3. Experiencia y memorabilidad

1.8. La biblia de producción transmedia: enfoque, plataformas y viaje del usuario
- 1.8.1. La biblia de producción transmedia
- 1.8.2. Enfoque y plataformas
- 1.8.3. Viaje del usuario

1.9. La biblia de producción transmedia: estética del proyecto y necesidades materiales y técnicas
- 1.9.1. Importancia de la estética
- 1.9.2. Posibilidades y producción
- 1.9.3. Necesidades materiales y técnicas

1.10. La biblia de producción transmedia: estudios de casos de modelos de negocio
- 1.10.1. Diseño del modelo
- 1.10.2. Adaptación del modelo
- 1.10.3. Casos

Módulo 2. Franquicias transmedia

2.1. Denominación y delimitación de términos: franquicias de medios y de negocio, *Licensing, Merchandising, Consumer Products*
- 2.1.1. Transmedia y franquicias de medios vs. Franquicias de negocio
- 2.1.2. Franquicias de medios transmedia
- 2.1.3. *Consumer Products, Licensing y Merchandising*

2.2. Elementos para modelos de negocio transmedia
- 2.2.1. Tecnología
- 2.2.2. Cultura *Mainstream*
- 2.2.3. Fenómeno fan

2.3. Modelos de negocio transmedia: creación, monetización y ciclo vida
- 2.3.1. Orígenes de la franquicia transmedia y tipos de franquicia
- 2.3.2. Monetización del negocio de franquicia
- 2.3.3. Ciclo de vida de la franquicia

2.4. Evolución histórica de las franquicias transmedia
- 2.4.1. Antecedentes
- 2.4.2. Franquicias de medios antiguas (1928/1977)
- 2.4.3. Franquicias de medios modernas

2.5. Base jurídica franquicias: propiedad intelectual, derechos audiovisuales y cesión derechos
- 2.5.1. Propiedad intelectual, autor y obra
- 2.5.2. Derechos de propiedad intelectual: derechos morales y derechos patrimoniales. Derechos de autor y copyright
- 2.5.3. Cesión de derechos: *Trademark* y registro de marcas. Tipos de acuerdos de franquicia

2.6. Gestión de franquicias transmedia: medios, cronología y *Partners*
- 2.6.1. La estrategia
- 2.6.2. Categorías clave y selección de *Partners*
- 2.6.3. Desarrollo de productos y servicios

2.7. Herramientas de gestión de las franquicias
- 2.7.1. Contrato de franquicia (cláusulas tipo)
- 2.7.2. Formularios de evaluación y de aprobación
- 2.7.3. Guía de estilo

2.8. *Brand Marketing* en gestión de franquicias
- 2.8.1. *Business Plan*
- 2.8.2. *Royalties y Sell-Off*
- 2.8.3. Mínimo garantizado y otros *Fees*

2.9. Aspectos financieros
- 2.9.1. *Brand Marketing Plan*
- 2.9.2. Campaña de Marketing 360º
- 2.9.3. El comportamiento del consumidor

2.10. Diagrama de gestión de una franquicia transmedia
- 2.10.1. Gestión de la estrategia, selección de partners y acuerdo de franquicia
- 2.10.2. Gestión de la producción y la comercialización

Módulo 3. *Transmedia Storytelling* en la industria de videojuegos

3.1. Una relación histórica: los videojuegos en el inicio de las teorías del transmedia storytelling
- 3.1.1. Contexto
- 3.1.2. Marsha Kinder y las Tortugas Ninja
- 3.1.3. De Pokémon a Matrix: Henry Jenkins

3.2. Importancia de la industria de los videojuegos en los conglomerados de medios
- 3.2.1. Videojuegos como generadores de contenidos
- 3.2.2. Algunas cifras
- 3.2.3. El salto a nuevos y viejos medios

3.3. Relevancia y evolución de los videojuegos como objeto cultural y como objeto de estudio académico
- 3.3.1. Videojuegos y cultura popular
- 3.3.2. Consideración como objeto cultural
- 3.3.3. Los videojuegos en la universidad

3.4. *Storytelling* y transmedialidad en relatos emergentes
- 3.4.1. *Transmedia Storytelling* en el parque de atracciones
- 3.4.2. Nuevas consideraciones sobre la narrativa
- 3.4.3. Relatos emergentes

3.5. Sobre la narratividad de los videojuegos y su peso en una narrativa transmedia
- 3.5.1. Discusiones tempranas sobre narratividad y videojuegos
- 3.5.2. El valor del relato en los videojuegos
- 3.5.3. Ontología de los videojuegos

3.6. Los videojuegos como creadores de mundos transmediales
- 3.6.1. Las reglas del mundo
- 3.6.2. Universos jugables
- 3.6.3. Mundos y personajes inagotables

3.7. Crossmedialidad y transmedialidad: estrategia adaptativa de la industria a las nuevas demandas del público
- 3.7.1. Productos derivados
- 3.7.2. Un nuevo público
- 3.7.3. El salto a la transmedialidad

3.8. Adaptaciones y expansiones transmediales de videojuegos
- 3.8.1. Estrategia industrial
- 3.8.2. Adaptaciones fallidas
- 3.8.3. Expansiones transmediales

3.9. Los videojuegos y los personajes transmediales
- 3.9.1. Personajes viajeros
- 3.9.2. Del medio narrativo al videojuego
- 3.9.3. Fuera de nuestro control: el salto a otros medios

3.10. Videojuegos y fandom: teorías afectivas y seguidores
- 3.10.1. *Cosplaying* Mario
- 3.10.2. Somos lo que jugamos
- 3.10.3. Los fans toman el mando

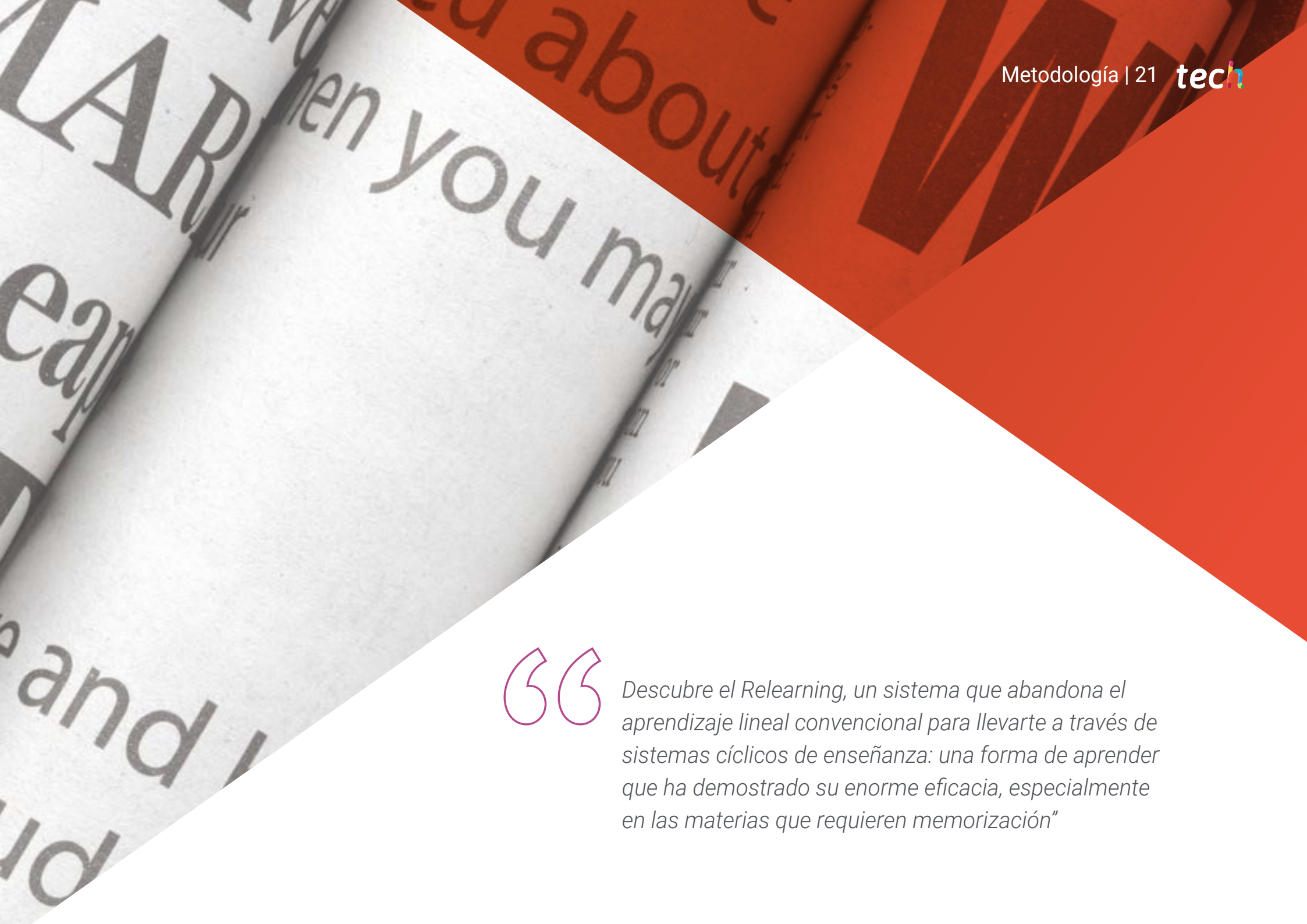
05

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.

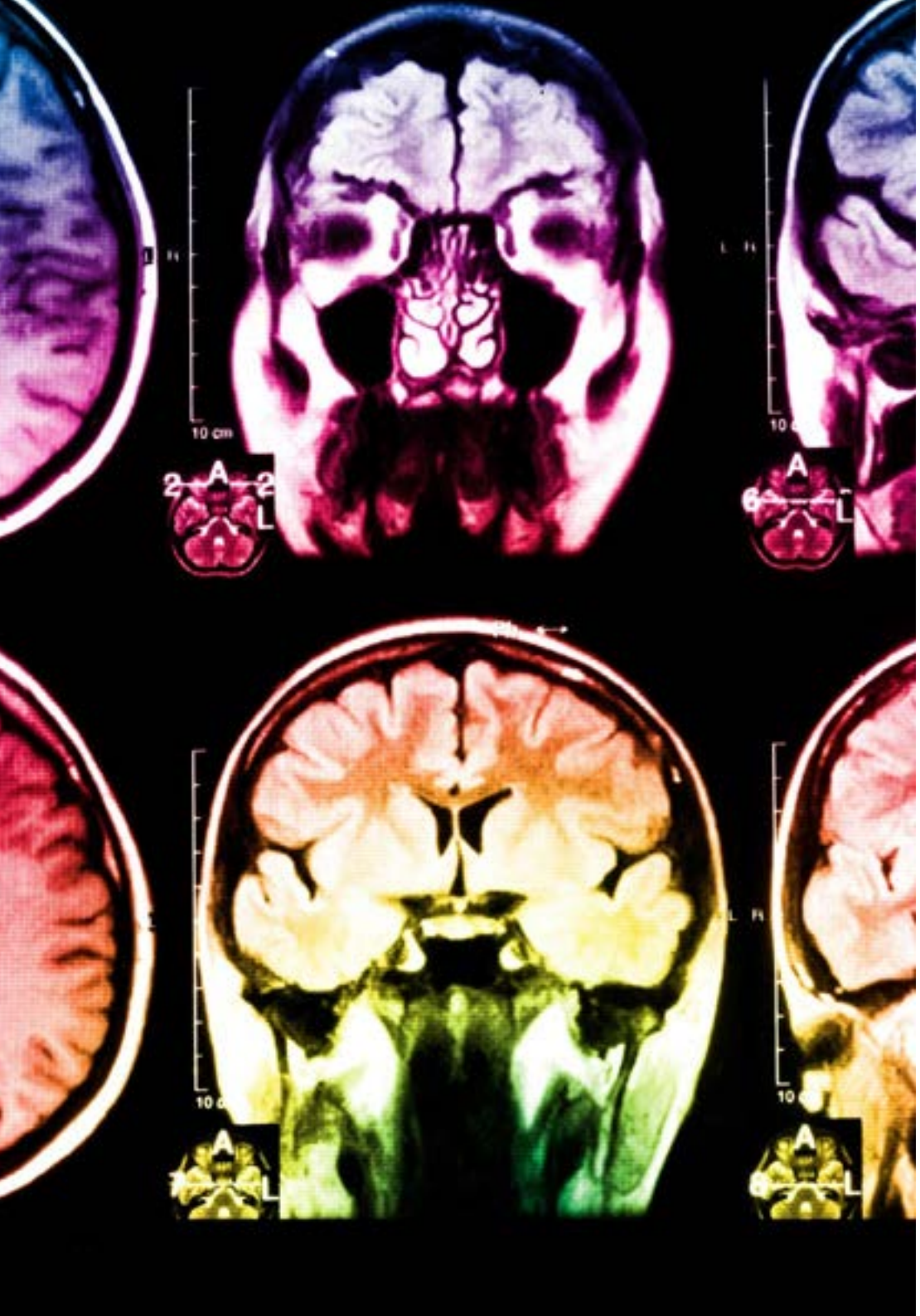
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

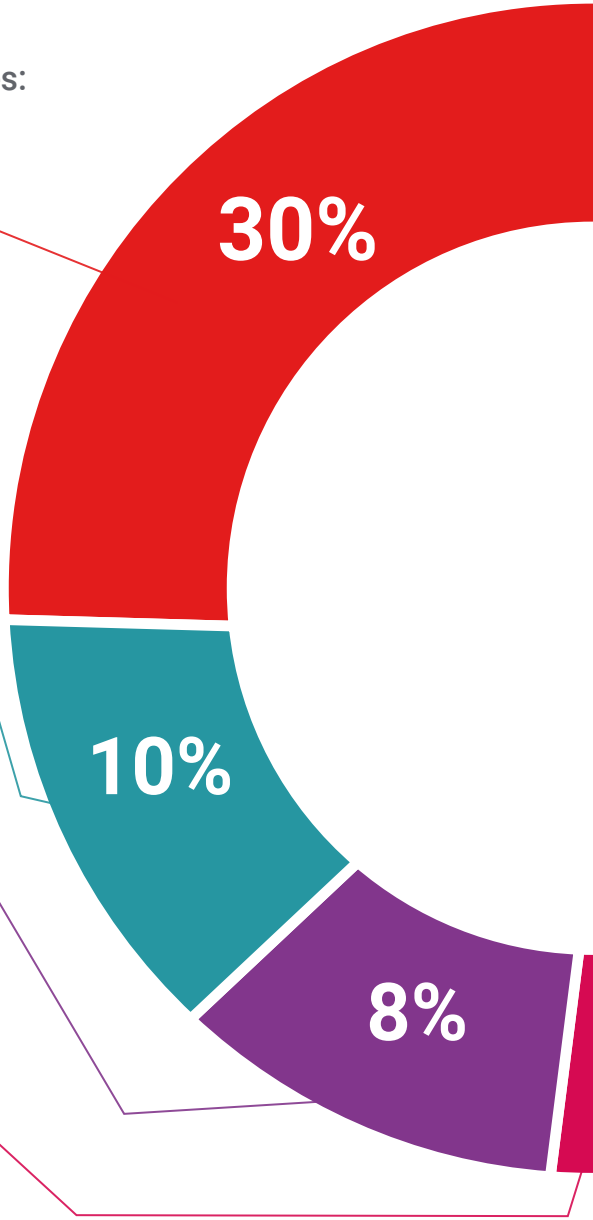
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

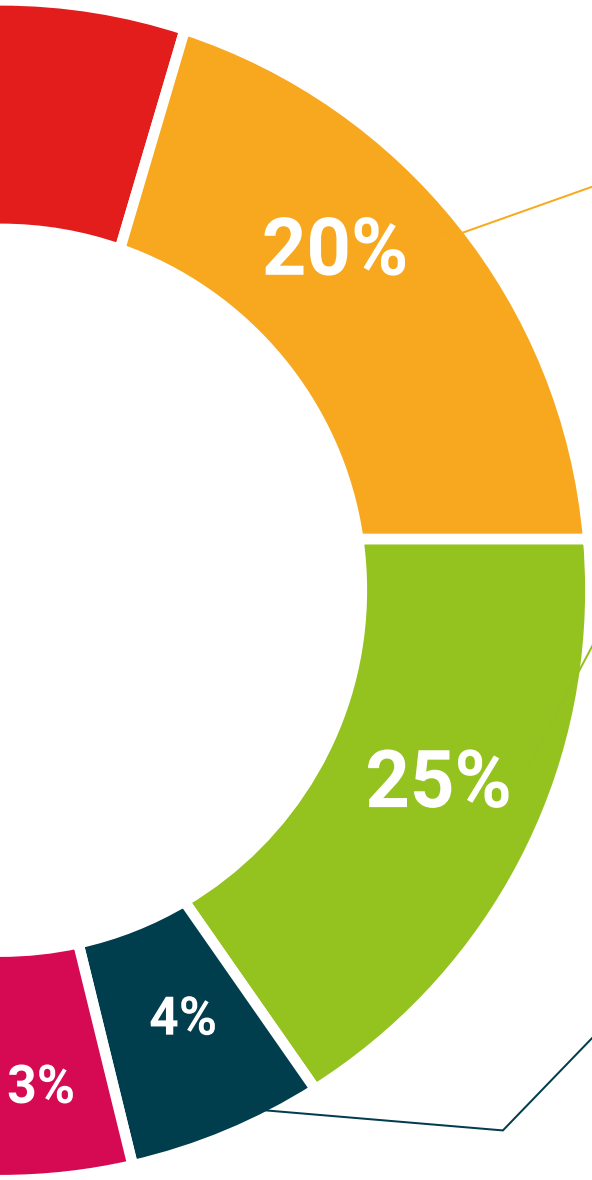
Prácticas de habilidades y competencias

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 Experto Universitario en Nueva Producción 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 una titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Nueva Producción 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 Nueva Producción Transmedia**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

D. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Nueva Producción Transmedia

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

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
Nueva Producción Transmedia

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Nueva Producción Transmedia



tech universidad tecnológica