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/videojuegos/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 impacto del cine y la televisión en la actualidad ha ocasionado que las personas deseen crear sus propios trabajos audiovisuales. Por ello, las empresas del sector buscan nuevos talentos que innoven en nuevas técnicas de producción e historias. En esta titulación, los diseñadores y programadores de videojuegos encontrarán una oportunidad para incursionar en el área, conociendo las bases que ayudan a crear contenidos adaptados a distintos formados. Asimismo, adquirirán una serie de aptitudes para gestionar un equipo de trabajo en cualquier empresa como Paramount, Universal, etc.





Tu creatividad te ayudará a incursionar en este nuevo campo laboral"

Gestionar de manera óptima un producto audiovisual es un trabajo que requiere un conocimiento especializado en los modelos plataformas de transmisión que han surgido en los últimos años. Por ello, los diseñadores de videojuegos pueden adaptar sus habilidades en tecnología en beneficio del sector.

De esta forma, el Experto Universitario en Gestión de Productos Audiovisuales les brindará a los estudiantes una capacitación centrada en la estructuración de las empresas audiovisuales, los nuevos modelos de negocios en el ámbito de la comunicación y las principales estrategias de promoción en la industria. Todos ellos, conceptos indispensables para afrontar un nuevo reto laboral, logrando un perfil más atractivo, adaptado a las demandas del sector.

Debido a lo anterior, el completar la titulación le abrirá las puertas a un mercado profesional altamente competitivo, que requiere de diseñadores con una perspectiva innovadora y una creatividad excepcional. Además, sus conocimientos en animación, les permitirá trabajar en empresas como Pixar, Disney, Sony Pictures, las cuales se ha especializado en los últimos años en la creación de productos animados.

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

Tu talento y habilidades son necesarias en el mundo de la producción audiovisual”

Accede a un nuevo mercado laboral, explotando al máximo tu talento para crear historias"

Profundiza en los retos del entorno digital en los modelos de negocio de las empresas periodísticas.

Gestiona los recursos estratégicos, humanos, materiales y técnicos en un negocio audiovisual.

Incluye, en su cuadro docente, a profesionales pertenecientes al ámbito del diseño, que desembocan 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

Este programa se ha diseñado para aquellos programadores de videojuegos que desean empezar un nuevo camino profesional. De esta manera, mejorarán sus técnicas y crearán producciones de animación que compitan en mercados altamente exigentes. Por ello, estarán preparados para gestionar un equipo de trabajo audiovisual, administrando los distintos recursos disponibles para realizar un trabajo excelente. Así, podrán acceder a nuevos laborales y probar sus habilidades.





Cumple tus nuevos objetivos profesionales, estudia los cambios que las redes digitales han impuesto en el sector"

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

Empresas como Disney buscan diseñadores especializados e integrales, capaces de liderar un equipo y crear una historia nueva"



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 audiovisuales
- 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 audiovisuales

- 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

El temario de esta titulación cuenta con todos los conocimientos indispensables para que el estudiante logre acceder a un nuevo puesto laboral en la industria audiovisual. De esta forma, analizará las transformaciones acontecidas en el sector cultura en la oferta y el consumo en las redes digitales en sus aspectos económicos, políticos y socioculturales. Además conocerá los conceptos fundamentales que rigen la distribución, la comercialización y la difusión de un producto audiovisual en la sociedad contemporánea.





Este programa te brindará el conocimiento necesario para convertirte en un profesional valioso en el 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, I.C.
  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

Gestionar correctamente los Productos Audiovisuales te abrirá las puertas para crear nuevas animaciones y videojuegos”

04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus 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.

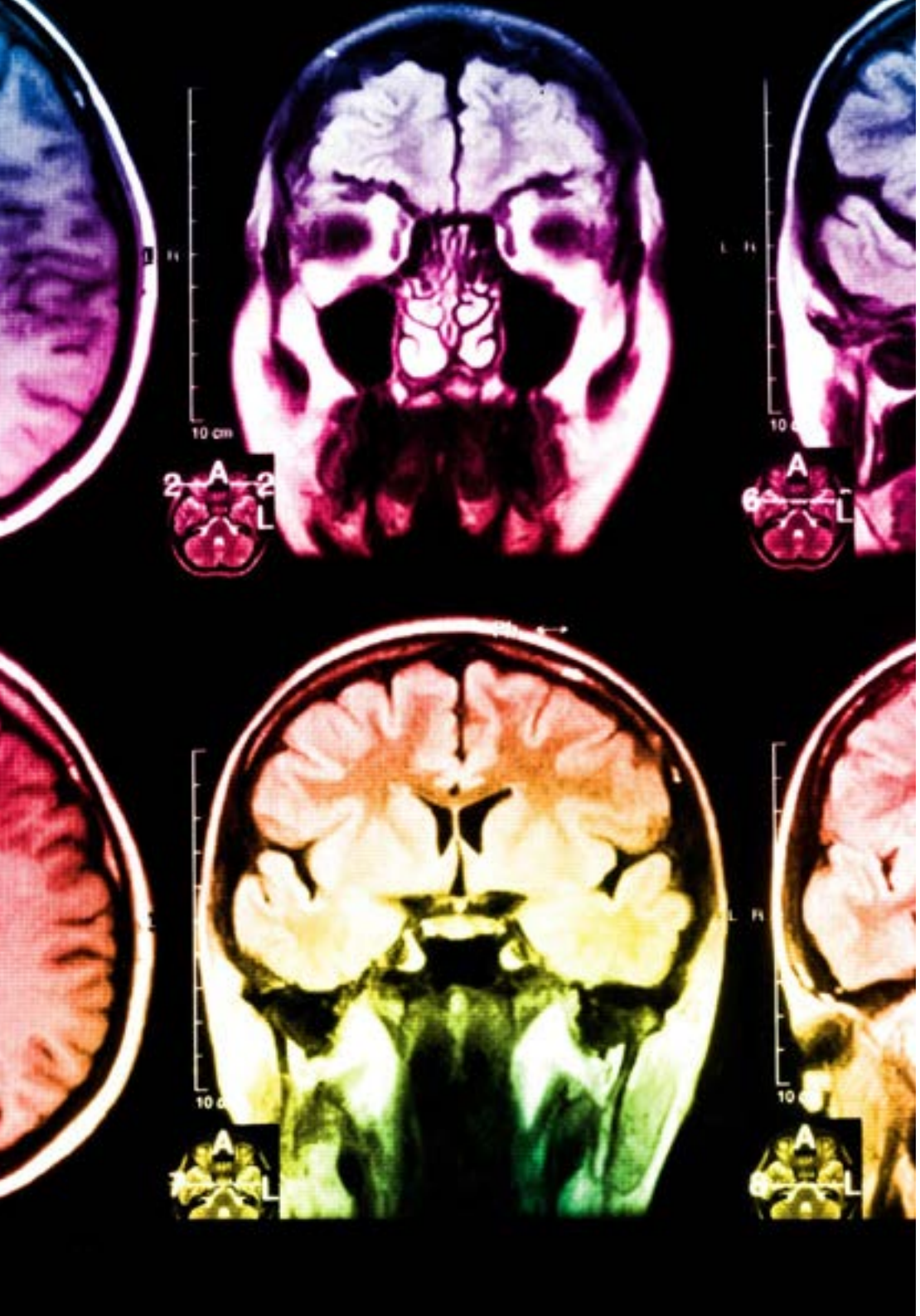
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

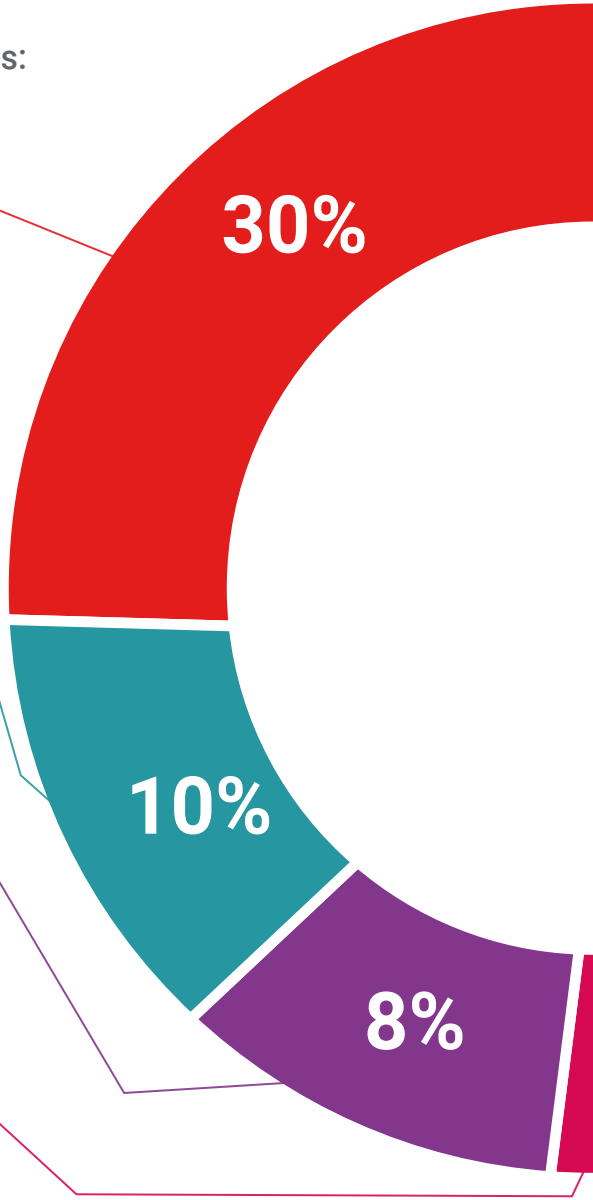
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

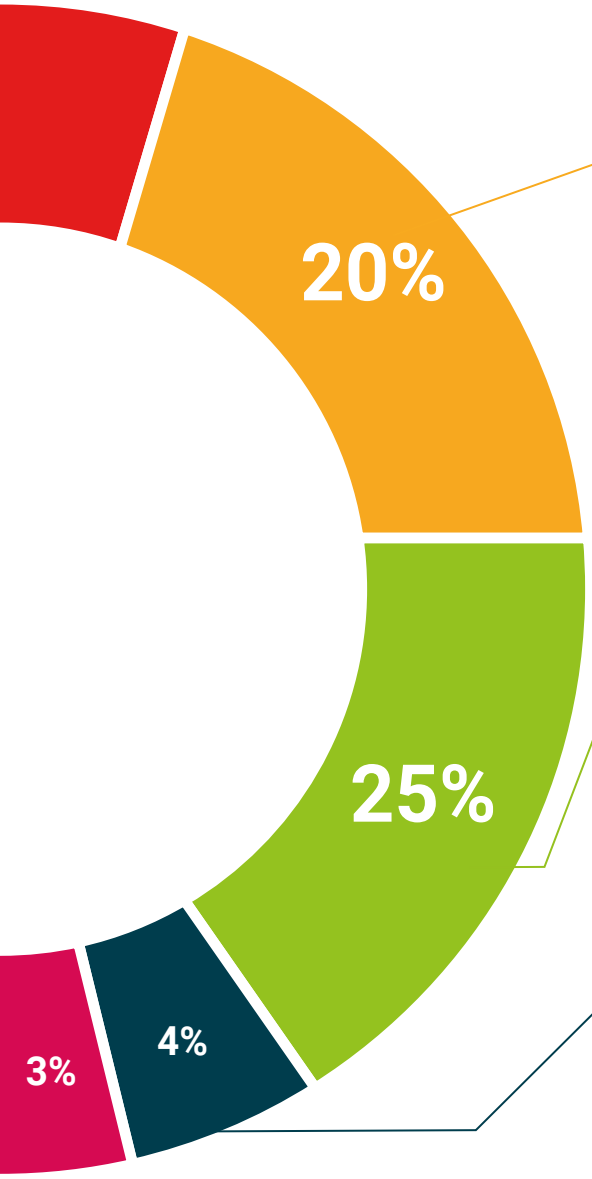
Prácticas de habilidades y competencias

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 las evaluaciones por parte del alumno, éste 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 reúne 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