Experto Universitario

Creación y Gestión en Televisión



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Creación y Gestión en Televisión

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **600 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-creacion-gestion-television**

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

Trabajar en televisión es un reto que muchos diseñadores de videojuegos están dispuestos a aceptar. Para ello, deben conocer cómo funciona un equipo de trabajo de realización, los medios tecnológicos empleados y hasta el proceso creativo detrás de idea. Por ello, se cuenta con esta titulación centrada la teoría y técnica detrás de la realización de un programa de TV, así como los géneros y formatos más empleados en el medio. También, será una excelente oportunidad para conocer las necesidades del público y las diferentes formas de abordar el estudio de la recepción audiovisual.





Accede a un sinfín de oportunidades laborales entendiendo el proceso creativo de la industria audiovisual"

Gracias a este Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión el diseñador de videojuegos conocerá el entorno de trabajo del equipo de realización, el cual reúne al personal encargado del desarrollo y distribución de un producto audiovisual. De esta manera, y desde vista artístico, aprenderán los fundamentos básicos de una puesta en escena, analizando los medios necesarios para garantizar la correcta secuencia.

Por otro lado, se abordarán los distintos géneros y formatos que se emplean en la televisión. Para ello, motivará al estudiante a analizar el entorno cultural, social y económico de los géneros audiovisuales como elemento vertebrador de las prácticas de creación y consumo de los mismos. Esto le permitirá comprender los procesos de la oferta televisiva su evolución y realidad actual, en relación con el fenómeno de la recepción y los contextos sociales y culturales en los que esta se produce.

Continuando con el temario, se conocerá a nivel teórico las necesidades del público audiovisual, comprendiendo el impacto de las redes sociales en este medio. Por último, se entenderá el proceso creativo detrás de la elaboración de un guion, la columna vertebral de cualquier historia y programa.

Gracias a todo el contenido plasmado en esta titulación, el estudiante especializado en diseño y creación de videojuegos, podrá comprender las necesidades de la industria y competir por un puesto laboral en una de las empresas más importantes como Netflix o HBO.

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión** 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 Creación y Gestión en Televisión
- 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

Si escuchas lo que la audiencia necesita podrás crear una historia que alcance el éxito”

El mercado televisivo necesita profesionales con tu talento para crear nuevos programas”

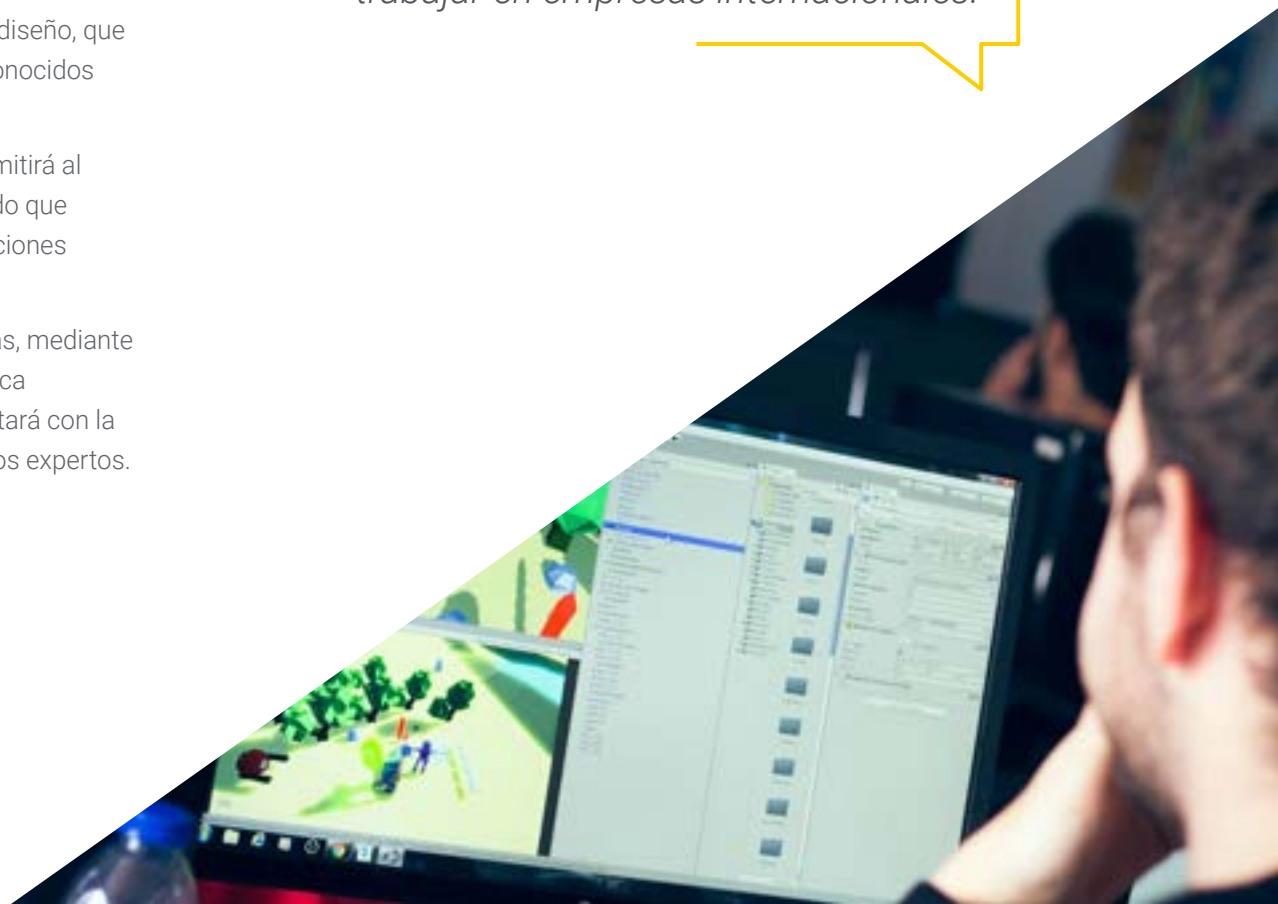
Aprende cuáles son las principales herramientas para el trabajo en televisión.

Realizar este programa te ayudará a completar tu perfil laboral para trabajar en empresas internacionales.

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

Los objetivos de este Experto Universitario se centran en brindarle una capacitación completa a los diseñadores de videojuegos sobre el funcionamiento del mundo televisivo. Así podrán mostrar sus capacidades para planificar secuencias narrativas siguiendo un orden lógico, a la par de comprender las necesidades del público historias nuevas y atrayentes. Por todo ello, serán capaces de elegir el formato y género que mejor se adapte al guion y llevarlo con éxito al plató.





Especialízate en el mundo de la televisión y explora nuevos formatos y géneros que atraigan a cualquier público"

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
- Aprender todas las fases de la creación de contenidos audiovisuales en televisión

Objetivos específicos

Módulo 1. Teoría y técnica de la realización

- Conocer el entorno de trabajo del equipo de realización: medios tecnológicos, rutinas técnicas y equipo humano, así como la figura del realizador en contextos profesionales: competencias y responsabilidades
- Conocer el recorrido creativo de la idea, desde el guion hasta el producto en pantalla
- Aprender los fundamentos básicos de los elementos de la puesta en escena
- Ser capaz de analizar y prever los medios necesarios a partir de una secuencia
- Adquirir la capacidad de planificar secuencias narrativas y documentales en función de los medios disponibles
- Conocer las técnicas básicas de realización
- Identificar y usar adecuadamente las herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual
- Aprender a poner en práctica los elementos y los procesos fundamentales del relato audiovisual



- Conocer las características, usos y necesidades de los proyectos audiovisuales multicámara
- Ser capaz de trasladar programas de televisión del plató a la pantalla
- Comprender las necesidades y ventajas del trabajo en equipo en proyectos audiovisuales multicámara

Módulo 2. Géneros, formatos y programación en televisión

- Conocer el concepto de género aplicado a la producción de ficción y el entretenimiento televisivo
- Distinguir e interpretar los diversos géneros de la producción de ficción y el entretenimiento televisivo y su evolución a lo largo del tiempo
- Tener capacidad para el análisis cultural, social y económico de los géneros televisivos como elemento vertebrador de las prácticas de creación y consumo audiovisual
- Conocer las modificaciones e hibridaciones que se producen en los géneros televisivos en el contexto de la televisión contemporánea
- Reconocer los distintos formatos en el contexto del actual panorama televisivo.
- Identificar las claves de un formato, su estructura, funcionamiento y factores de impacto
- Saber interpretar, analizar y comentar un formato televisivo desde una perspectiva profesional, estética y cultural
- Conocer las claves teóricas y del contexto profesional, social y cultural de la programación de televisión, con especial atención a la programación de televisión en el modelo televisivo español
- Conocer las principales técnicas y procesos de la programación en la televisión generalista
- Entender y analizar de manera crítica los procesos de la oferta televisiva, su evolución y realidad actual, en relación con el fenómeno de la recepción y los contextos sociales y culturales en los que esta se produce

Módulo 3. El público audiovisual

- Conocer, a nivel teórico, las corrientes de estudios dedicados a la recepción audiovisual
- Identificar las diferencias existentes entre las diferentes formas de abordar el estudio de la recepción audiovisual y cuál es el estado de la cuestión actual
- Comprender el funcionamiento de las redes sociales como parte fundamental del entorno audiovisual actual
- Comprender los vínculos entre público y contenido
- Comprender las transformaciones derivadas de la digitalización

Módulo 4. Guion de televisión: programas y ficción

- Entender del proceso creativo e industrial en la elaboración de un guion de ficción para televisión
- Identificar los diferentes géneros de programas de televisión con el objeto de determinar las técnicas de guion que requieren
- Conocer las distintas herramientas de las que dispone un guionista de televisión
- Aprender cómo se relaciona un formato de programa de televisión con sus técnicas de escritura
- Comprender las bases de la dinámica de un formato de programa de televisión
- Obtener una visión global de las franquicias internacionales de formatos de programas de TV
- Utilizar un punto de vista crítico al analizar los diversos géneros y formatos de programas de televisión en base a su guion
- Conocer las formas de presentar un proyecto de guion de una serie de TV

03

Estructura y contenido

La estructura de este temario se ha diseñado para brindarle a los estudiantes todas las aptitudes y conocimientos que necesita para especializarse en el mundo televisivo. De esta manera, aprenderán a realizar, gestionar y coordinar el equipo de trabajo destinado a la producción de un programa o serie. Asimismo, atenderán los procesos de la oferta televisiva en relación con el fenómeno de la recepción y los contextos sociales y culturales en los que esta se produce.





Si deseas trabajar en el mundo de la televisión, aportando ideas innovadoras, este programa es para ti"

Módulo 1. Teoría y técnica de la realización

1.1. La realización como construcción de la obra audiovisual. El equipo de trabajo
- 1.1.1. Del guion literario al guion técnico o escaleta
- 1.1.2. El equipo de trabajo

1.2. Los elementos de la puesta en pantalla. Los materiales de la construcción
- 1.2.1. La preadaptación espacial. Dirección artística
- 1.2.2. Los elementos de la puesta en pantalla

1.3. La preproducción. Los documentos de la realización
- 1.3.1. El guion técnico
- 1.3.2. La planta escenográfica
- 1.3.3. El *storyboard*
- 1.3.4. Planificar
- 1.3.5. El plan de rodaje

1.4. El valor expresivo del sonido
- 1.4.1. Tipología de los elementos sonoros
- 1.4.2. Construcción del espacio sonoro

1.5. El valor expresivo de la luz
- 1.5.1. Valor expresivo de la luz
- 1.5.2. Técnicas de iluminación básicas

1.6. Técnicas básicas de rodaje monocámara
- 1.6.1. Usos y técnicas del rodaje monocámara
- 1.6.2. El subgénero del *found footage*. Cine de ficción y documental
- 1.6.3. La realización monocámara en televisión

1.7. El montaje
- 1.7.1. El montaje como ensamblaje. La reconstrucción del espacio-tiempo
- 1.7.2. Técnicas de montaje no lineal

1.8. Postproducción y etalonaje
- 1.8.1. Postproducción
- 1.8.2. Concepto de montaje vertical
- 1.8.3. Etalonaje





1.9. Los formatos y el equipo de realización
  1.9.1. Formatos multicámara
  1.9.2. El estudio y el equipo
1.10. Claves, técnicas y rutinas en la realización multicámara
  1.10.1. Técnicas multicámara
  1.10.2. Algunos formatos habituales

Módulo 2. Géneros, formatos y programación en televisión

2.1. El género en televisión
  2.1.1. Introducción
  2.1.2. Los géneros de la televisión
2.2. El formato en televisión
  2.2.1. Aproximación al concepto de formato
  2.2.2. Los formatos de la televisión
2.3. Crear televisión
  2.3.1. El proceso creativo en entretenimiento
  2.3.2. El proceso creativo en ficción
2.4. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual I
  2.4.1. La consolidación del formato
  2.4.2. El formato de la telerrealidad
  2.4.3. Novedades en Reality TV
  2.4.4. Televisión Digital Terrestre y crisis financiera
2.5. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual II
  2.5.1. Los mercados emergentes
  2.5.2. Marcas globales
  2.5.3. La televisión se reinventa
  2.5.4. La era de la globalización
2.6. Vender el formato. El *pitching*
  2.6.1. Venta de un formato televisivo
  2.6.2. El *pitching*
2.7. Introducción a la programación televisiva
  2.7.1. La función de la programación
  2.7.2. Factores que inciden en la programación

2.8. Los modelos de programación televisiva
- 2.8.1. Estados Unidos y Reino Unido
- 2.8.2. España

2.9. El ejercicio profesional de la programación televisiva
- 2.9.1. El departamento de programación
- 2.9.2. Programar para televisión

2.10. El estudio de las audiencias
- 2.10.1. Investigación de la audiencia en televisión
- 2.10.2. Conceptos e índices de audiencia

Módulo 3. El público audiovisual

3.1. Las audiencias en los medios audiovisuales
- 3.1.1. Introducción
- 3.1.2. La constitución de las audiencias

3.2. El estudio de las audiencias: las tradiciones I
- 3.2.1. Teoría de los efectos
- 3.2.2. Teoría de usos y gratificaciones
- 3.2.3. Los estudios culturales

3.3. El estudio de las audiencias: las tradiciones II
- 3.3.1. Estudios sobre la recepción
- 3.3.2. Las audiencias hacia los estudios humanistas

3.4. Las audiencias desde una perspectiva económica
- 3.4.1. Introducción
- 3.4.2. La medición de las audiencias

3.5. Las teorías de la recepción
- 3.5.1. Introducción a las teorías de la recepción
- 3.5.2. Aproximación histórica a los estudios de la recepción

3.6. Las audiencias en el mundo digital
- 3.6.1. Entorno digital
- 3.6.2. Comunicación y cultura de la convergencia
- 3.6.3. El carácter activo de las audiencias
- 3.6.4. Interactividad y participación
- 3.6.5. La transnacionalidad de las audiencias
- 3.6.6. Las audiencias fragmentadas
- 3.9.7. La autonomía de las audiencias

3.7. Audiencias: las preguntas esenciales I
- 3.7.1. Introducción
- 3.7.2. ¿Quiénes son?
- 3.7.3. ¿Por qué consumen?

3.8. Audiencias: las preguntas esenciales II
- 3.8.1. ¿Qué consumen?
- 3.8.2. ¿Cómo consumen?
- 3.8.3. ¿Con qué efectos?

3.9. El modelo del *engagement* I
- 3.9.1. El *engagement* como metadimensión del comportamiento de las audiencias
- 3.9.2. La compleja valoración del *engagement*

3.10. El modelo del *engagement* II
- 3.10.1. Introducción. Las dimensiones del *engagement*
- 3.10.2. El engagement y las experiencias de los usuarios
- 3.10.3. El engagement como respuesta emocional de las audiencias
- 3.10.4. El engagement como resultado de cognición humana
- 3.10.5. Los comportamientos observables de las audiencias como expresión del *engagement*

Módulo 4. Guion de televisión: programas y ficción

4.1. Narrativa televisiva
- 4.1.1. Conceptos y límites
- 4.1.2. Códigos y estructuras

4.2. Categorías narrativas en televisión
- 4.2.1. La enunciación
- 4.2.2. Personajes
- 4.2.3. Acciones y transformaciones
- 4.2.4. El espacio
- 4.2.5. El tiempo

4.3. Géneros y formatos televisivos
- 4.3.1. Unidades narrativas
- 4.3.2. Géneros y formatos televisivos

4.4. Formatos de ficción
- 4.4.1. La ficción televisiva
- 4.4.2. La comedia de situación
- 4.4.3. Las series dramáticas
- 4.4.4. La telenovela
- 4.4.5. Otros formatos

4.5. El guion de ficción en televisión
- 4.5.1. Introducción
- 4.5.2. La técnica

4.6. El drama en televisión
- 4.6.1. La serie dramática
- 4.6.2. La telenovela

4.7. Las series de comedia
- 4.7.1. Introducción
- 4.7.2. La sitcom

4.8. El guion de entretenimiento
- 4.8.1. El guion paso a paso
- 4.8.2. Escribir para decir

4.9. Escritura del guion de entretenimiento
- 4.9.1. Reunión de guion
- 4.9.2. Guion técnico
- 4.9.3. Desglose de producción
- 4.9.4. La escaleta

4.10. Diseño del guion de entretenimiento
- 4.10.1. Magazin
- 4.10.2. Programa de humor
- 4.10.3. *Talent Show*
- 4.10.4. Documental
- 4.10.5. Otros formatos

Completa tu camino profesional y explora nuevas oportunidades en la televisión gracias a este Experto Universitario”

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.

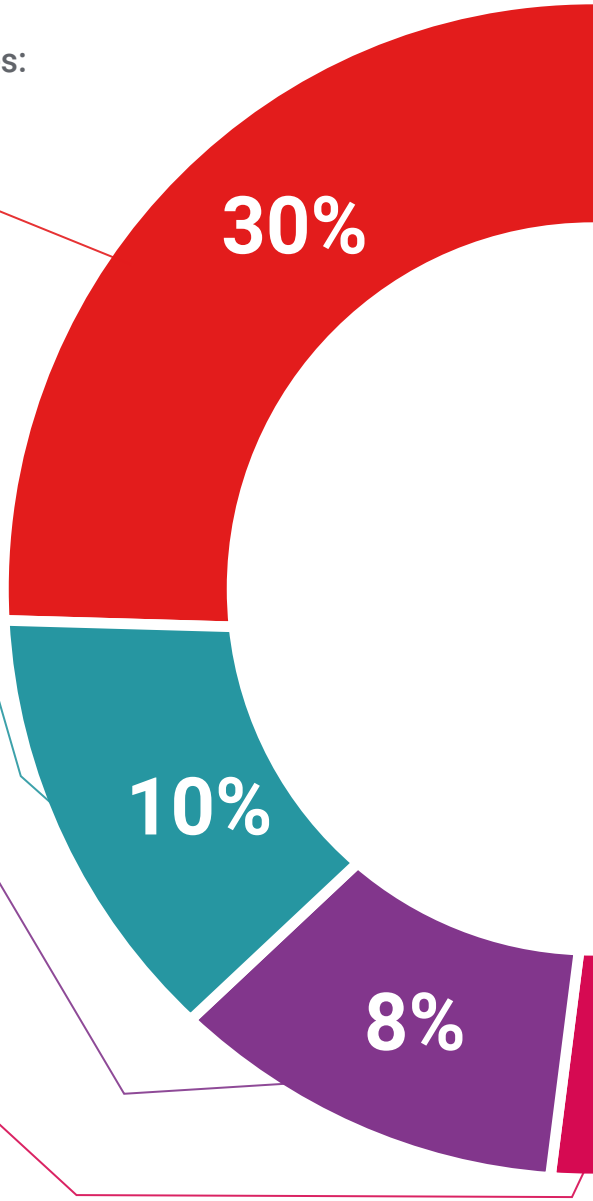
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

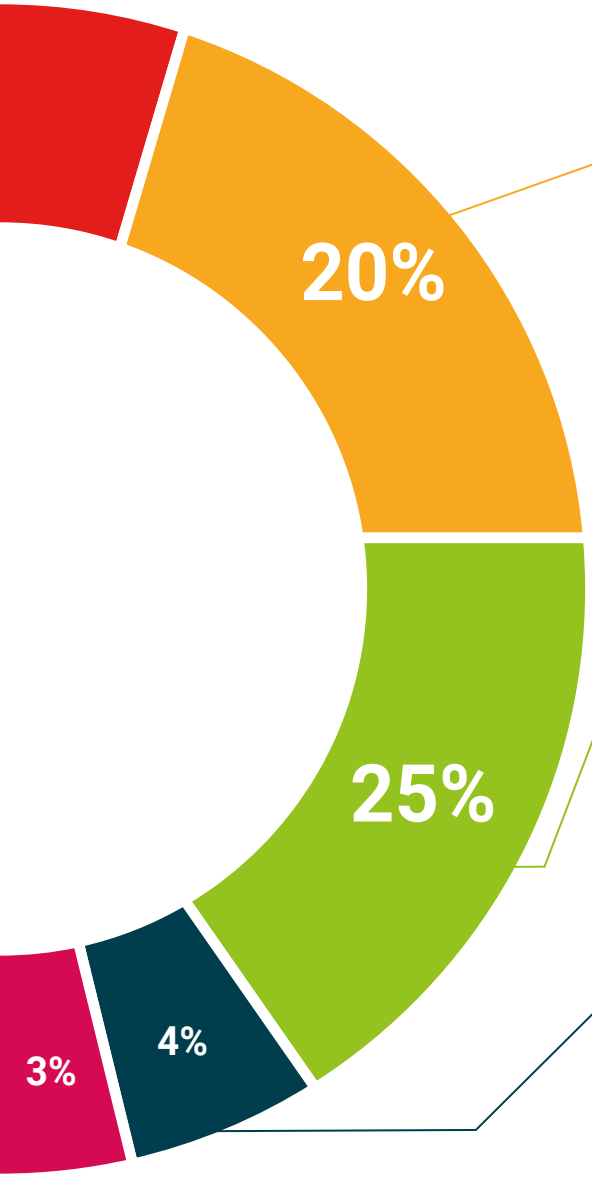
Prácticas de habilidades y competencias

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 Creación y Gestión en Televisión garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión** 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 Creación y Gestión en Televisión**

N.º Horas Oficiales: **600 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____ con documento de identificación n*_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Creación y Gestión en Televisión

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 400 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

*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
Creación y Gestión en Televisión

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

Experto Universitario
Creación y Gestión en Televisión



tech universidad tecnológica