

Diplomado

Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales





Diplomado Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales

Modalidad: Online

Duración: 6 semanas

Titulación: TECH Universidad Tecnológica

Horas lectivas: 150 h.

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/gestion-promocion-productos-audiovisuales

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología

pág. 16

05

Titulación

pág. 24

01 Presentación

En el mundo del arte y el cine, el éxito de una obra se suele medir en función de lo recaudado en taquilla. Por ello, se han implementado una serie de políticas de distribución y promoción que logran que las producciones lleguen a un mayor número de audiencia. Grandes empresas como Paramount o Universal Pictures, buscan a profesionales que, no solo creen grandes historias excepcionales, sino que además conozcan todos los aspectos relacionados con la Gestión y Promoción Audiovisual. En este sentido, la siguiente titulación ayudará a los estudiantes a conocer los conceptos fundamentales que rigen la comercialización y la difusión de un producto audiovisual en la sociedad contemporánea.





“

El cine y la televisión tienen sus reglas y procedimientos para producir, distribuir y exhibir cualquier obra audiovisual”

La Gestión y Promoción Audiovisual es un proceso que se ha adaptado a la innovación del cine para satisfacer las necesidades del consumidor. Realizar una campaña de comunicación, publicidad y Marketing ayuda a visualizar las producciones, por este motivo, las películas se proyectan en distintos países debido al clamor del público. Por otra parte, plataformas digitales como Netflix, han revolucionado la manera en la que se visualizan series, documentales y películas; convirtiéndose en un referente para que otras empresas adopten su modelo de mercado e incursionen en este medio.

Lo anterior, ha provocado que la industria se vuelva más competitiva y demandante profesionales integrales, capaces de producir y gestionar una obra en todos sus aspectos. De esta manera, los diseñadores de videojuegos interesados en la industria de cine pueden aportar una perspectiva nueva a las constantes problemáticas del sector. En este sentido, con el presente Diplomado, el estudiante podrá conocer las claves para lograr que las películas y series en las que trabaje compitan entre las mejores del sector, recibiendo altos índices de audiencia y situándolas en los top mundiales de las más vistas.

Agregando a lo anterior, el temario abarca temas como la distribución audiovisual, la estructura de las empresas de distribución, la investigación de mercado y hasta el uso de las redes sociales como método de promoción. A todos ellos hay que agregarle el Marketing cinematográfico, el cual es indispensable desde el primer día de rodaje de una película y, muchas veces, no culmina cuando es exhibida en una sala de cine. Una empresa que emplea a la perfección este tipo de estrategia es Disney, quien convierte a sus personajes en una marca para luego comercializarlos en distintos objetos que atraigan la atención de los niños.

Al finalizar el programa, el estudiante, como desarrollador y diseñador de videojuegos, conocerá las estrategias de producción ejecutiva en el desarrollo y posterior distribución de proyectos audiovisuales. Representando así, un perfil laboral completo e integral.

Este **Diplomado en Gestión y Promoción 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 para la Gestión y Promoción 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



Las nuevas necesidades del consumidor se centran en tener acceso siempre a las series y películas que desea ver”

“

Las plataformas de suscripción online, como Netflix o Amazon Prime, han cambiado la manera en la que se accede al entretenimiento”

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.

Realizar una investigación sobre los hábitos de consumo de los usuarios ayuda a determinar la mejor forma de distribución de una película.

El Merchandising se ha convertido en una herramienta muy utilizada para generar más ganancias con una película.



02 Objetivos

En el Diplomado en Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales los diseñadores de videojuegos aprenderán una nueva manera de entender la industria del entretenimiento. De esta manera, adquirirán los conocimientos necesarios para trabajar con éxito en el ámbito cinematográfico, analizando, gestionando y controlando los productos en los que colaboren. De igual forma, decidirán la estrategia de Marketing que mejor se adapte a las necesidades de la producción y el canal de distribución en el que conseguirán mayor visibilidad. Asimismo, identificarán las ventajas y desventajas de utilizar los festivales de cine como medio de comercialización.





“

Los festivales de cine tienen un papel indispensable en la cadena de distribución y exhibición de una película”



Objetivos generales

- ♦ Aprender los protocolos de trabajo en el área de gestión en el sector audiovisual
- ♦ Conocer los diferentes canales y técnicas de promoción de una producción audiovisual

“

Con la llegada del Internet el mundo de la distribución audiovisual cambio completamente”





Objetivos específicos

- ◆ 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 para este Diplomado se ha diseñado siguiendo las nuevas pautas que el sector demanda de sus profesionales. De esta manera, programadores y especialistas en videojuegos serán capaces de incursionar en el campo audiovisual, conociendo la gestión y promoción de los proyectos en los que colabores. Así, se familiarizarán con aspectos básicos como el Marketing cinematográfico, la investigación de mercado, las plataformas digitales, entre otros.



“

Elabora un calendario de promoción en redes sociales para medir el entusiasmo del público por una película o serie próxima a estrenarse”

Módulo 1. Gestión y promoción de Productos Audiovisuales

- 1.1. La distribución audiovisual
 - 1.1.1. Introducción
 - 1.1.2. Los actores de la distribución
 - 1.1.3. Los productos de la comercialización
 - 1.1.4. Los ámbitos de la distribución audiovisual
 - 1.1.5. Distribución nacional
 - 1.1.6. Distribución internacional
- 1.2. La empresa de distribución
 - 1.2.1. La estructura organizativa
 - 1.2.2. La negociación del contrato de distribución
 - 1.2.3. Los clientes internacionales
- 1.3. Ventanas de explotación, contratos y ventas internacionales
 - 1.3.1. Ventanas de explotación
 - 1.3.2. Contratos de distribución internacional
 - 1.3.3. Las ventas internacionales
- 1.4. Marketing cinematográfico
 - 1.4.1. Marketing en el cine
 - 1.4.2. La cadena de valor de la producción cinematográfica
 - 1.4.3. Los medios publicitarios al servicio de la promoción
 - 1.4.4. Las herramientas para el lanzamiento
- 1.5. La investigación de mercado en el cine
 - 1.5.1. Introducción
 - 1.5.2. Fase de preproducción
 - 1.5.3. Fase de postproducción
 - 1.5.4. Fase de comercialización





- 1.6. Redes sociales y promoción cinematográfica
 - 1.6.1. Introducción
 - 1.6.2. Promesas y límites de las redes sociales
 - 1.6.3. Los objetivos y su medición
 - 1.6.4. Calendario de promoción y estrategias
 - 1.6.5. Interpretar lo que dicen las redes
- 1.7. La distribución audiovisual en Internet I
 - 1.7.1. El nuevo mundo de la distribución audiovisual
 - 1.7.2. El proceso de la distribución en Internet
 - 1.7.3. Los productos y las posibilidades en el nuevo escenario
 - 1.7.4. Nuevos modos de distribución
- 1.8. La distribución audiovisual en Internet II
 - 1.8.1. Claves del nuevo escenario
 - 1.8.2. Los peligros de la distribución en Internet
 - 1.8.3. El *Video on Demand* (VOD) como nueva ventana de distribución
- 1.9. Nuevos espacios para la distribución
 - 1.9.1. Introducción
 - 1.9.2. La Revolución Netflix
- 1.10. Los festivales de cine
 - 1.10.1. Introducción
 - 1.10.2. El papel de los festivales de cine en la distribución y exhibición



En la industria del entretenimiento existen distintas tácticas para que las películas o series se conviertan en un éxito mundial”

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 tomaran decisiones y emitieran 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.



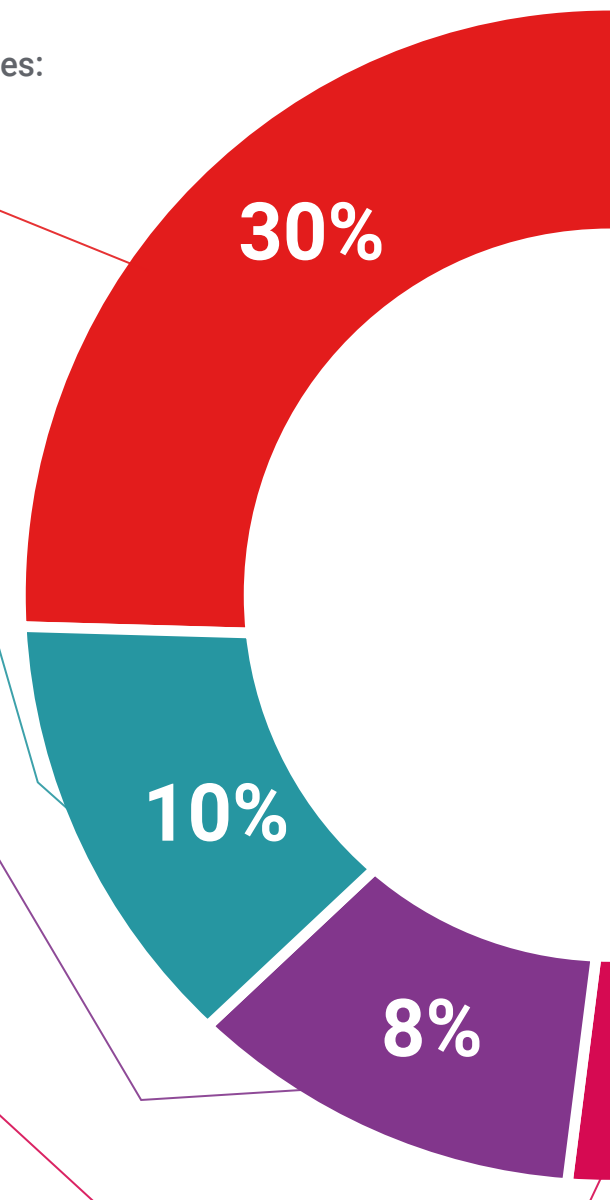
Prácticas de habilidades y competencias

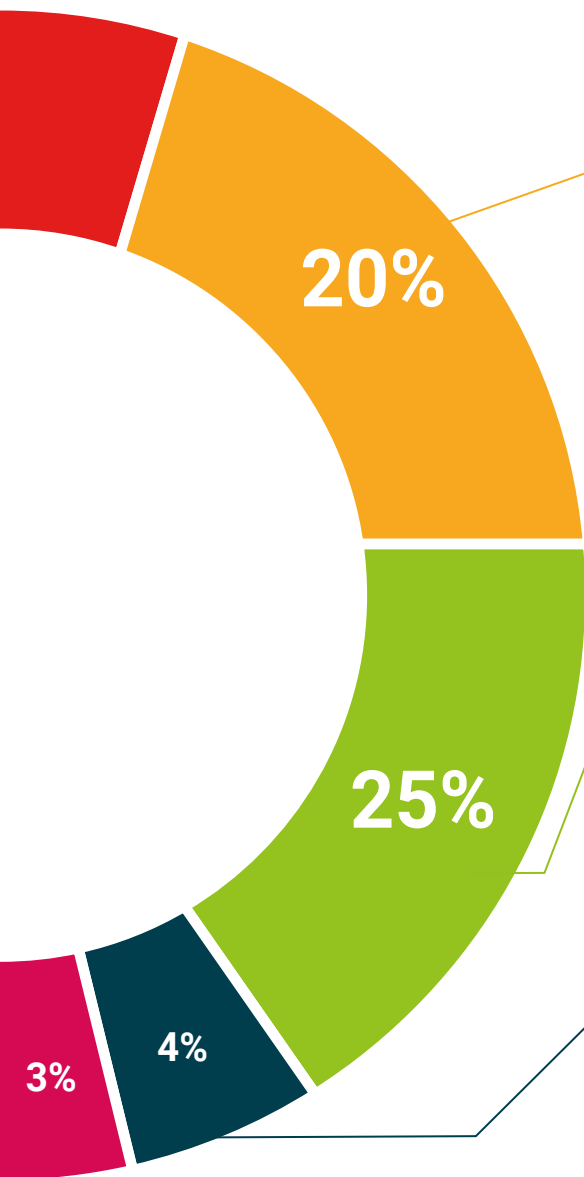
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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 Diplomado en Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Diplomado en Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales** contiene el programa científico 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Diplomado en Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*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.



Diplomado
Gestión y Promoción
de Productos Audiovisuales

Modalidad: Online

Duración: 6 semanas

Titulación: TECH Universidad Tecnológica

Horas lectivas: 150 h.

Diplomado

Gestión y Promoción de Productos Audiovisuales