

Experto Universitario

Creación y Gestión en Televisión



Experto Universitario Creación y Gestión en Televisión

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-creacion-gestion-television

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 20

05

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Conseguir un producto audiovisual de éxito requiere un conocimiento y una experiencia que comience por las claves de creación del mismo y se prolongue de forma eficiente, hasta la gestión de todos sus aspectos. Este tándem es el proceso imprescindible para abrir camino a cualquier proyecto en este sector. Este programa llevará al estudiante al aprendizaje más completo, en una capacitación de la más alta calidad; la seña de identidad de todos los programas de TECH.





“

Conoce e incorpora a tu práctica profesional todos los aspectos de la Creación y Gestión de Televisión imprescindibles para encaminar tus proyectos hasta el éxito”

La industria audiovisual es hoy por hoy uno de los campos de acción más grandes a nivel mundial, su desarrollo y avance tecnológico han traído consigo nuevas variaciones y formatos que 20 años atrás eran impensables. Por tal motivo, cada vez son más las corporaciones e industrias televisivas que buscan profesionales capacitados para cumplir con sus objetivos.

Para competir en el contexto audiovisual cualquier profesional requiere de los conocimientos profundos en todas y cada una de las fases del proceso de creación de un producto. Desde las fases creativas de planificación y guion hasta las partes más técnicas en la gestión y la planificación, se hace necesario un conocimiento amplio no solo de la parte más concreta sino también del momento y del contexto del sector.

A raíz de esto, TECH lanza para el profesional del medio un experto que le ayudará de forma técnica al proceso de la Creación y Gestión en Televisión, brindando al estudiante bases y diferentes formatos, como lo son: el género informativo, el entretenimiento, el documental, el interactivo y otros tantos más que se desglosan de estos principales.

Es, por tanto, que TECH con su modalidad 100% online, ayudará al profesional del sector televisivo a profundizar en el proceso de creación para la televisión. Nutrido de un amplio material diseñado por expertos en la materia, además de descargable, el estudiante podrá estudiar a su disposición, desde cualquier dispositivo móvil con acceso a internet y desde el lugar que desee.

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión** ofrece las características de un programa de alto nivel docente y tecnológico. Estas son algunas de sus características más destacadas:

- ♦ Última tecnología en software de enseñanza online
- ♦ Sistema docente intensamente visual, apoyado en contenidos gráficos y esquemáticos de fácil asimilación y comprensión
- ♦ Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en activo
- ♦ Sistemas de vídeo interactivo de última generación
- ♦ Enseñanza apoyada en la telepráctica
- ♦ Sistemas de actualización y reciclaje permanente
- ♦ Aprendizaje autorregulable: total compatibilidad con otras ocupaciones
- ♦ Ejercicios prácticos de autoevaluación y constatación de aprendizaje
- ♦ Grupos de apoyo y sinergias educativas: preguntas al experto, foros de discusión y conocimiento
- ♦ Comunicación con el docente y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Bancos de documentación complementaria disponible permanentemente, incluso después del programa



Todos los aspectos que el profesional del audiovisual debe conocer acerca de la Creación y Gestión de Televisión”

“

*No nos conformamos con la teoría:
te llevamos al saber hacer más
práctico y competente”*

El personal docente está integrado por profesionales en activo. De esta manera TECH se asegura de ofrecer el objetivo de actualización que pretende. Un cuadro multidisciplinar de profesores capacitados y experimentados en diferentes entornos, que desarrollarán los conocimientos teóricos, de manera eficiente, pero, sobre todo, pondrán al servicio del programa los conocimientos prácticos derivados de su propia experiencia: una de las cualidades diferenciales de esta capacitación.

Este dominio de la materia se complementa con la eficacia del diseño metodológico de este programa. Elaborado por un equipo multidisciplinario de expertos en *e-Learning* integra los últimos avances en tecnología educativa. De esta manera, se podrá estudiar con un elenco de herramientas multimedia cómodas y versátiles que le darán al estudiante la operatividad que necesita en su capacitación.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas: un planteamiento que concibe el aprendizaje como un proceso eminentemente práctico. Para conseguirlo de forma remota, TECH usará la telepráctica: con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo, y el *learning from an expert* el estudiante podrá adquirir los conocimientos como si estuviese enfrentándose al supuesto que está aprendiendo en ese momento. Un concepto que le permitirá integrar y fijar el aprendizaje de una manera más realista y permanente.

*Un aprendizaje contextualizado y real
que te permitirá llevar a la práctica
tus aprendizajes a través de nuevas
habilidades y competencias.*

*Las formas de Creación y Gestión en
Televisión y la interpretación de su
mensaje, en una capacitación de alto
interés para el profesional de esta área.*



02 Objetivos

Los objetivos que TECH se propone en cada uno de sus programas están centrados en lograr un impulso global al desarrollo de sus alumnos, no solo en el terreno académico, en el cual se ponen los más altos estándares de calidad, sino también en el personal. Para ello ofrece un desarrollo estimulante y flexible que permita conseguir la satisfacción de completar las metas de forma eficaz.



“

Aprende de manera eficiente y estimulante y consigue tus metas profesionales con la calidad de un programa de gran impacto educativo”



Objetivos generales

- ♦ Aprender todas las fases de la creación de contenidos audiovisuales en televisión
- ♦ Aprender cómo se gestionan y se configuran los nuevos negocios en el panorama contemporáneo
- ♦ Conocer cómo se gestionan y producen los contenidos audiovisuales



Conviértete en un experto en Creación y Gestión en Televisión y crece como profesional con el impulso de una capacitación de primer nivel”



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. 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 de 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
- ♦ Tener conocimiento de 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 ésta 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

El temario del programa se configura como un completísimo recorrido a través de todos y cada uno de los conocimientos necesarios para comprender y asumir las formas de trabajo de este campo. Con un planteamiento centrado en la aplicación práctica que le permitirá al estudiante crecer como profesional desde el primer momento de la capacitación.



“

Un temario completo centrado en la adquisición de conocimientos y su conversión en habilidades reales, creado para impulsarte hacia la excelencia”

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: el departamento de dirección en cine
- 1.2. Los elementos de la puesta en pantalla. Los materiales de la construcción
 - 1.2.1. La selección espacial
 - 1.2.2. La preadaptación espacial. Dirección artística
- 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. Conciliar los aspectos artísticos con los productivos
 - 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* (metraje encontrado): cine de ficción y documental
 - 1.6.3. Realización monocámara en exteriores para televisión
- 1.7. El montaje
 - 1.7.1. El montaje como ensamblaje. La reconstrucción del espacio-tiempo
 - 1.7.2. Técnicas de preparación del 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. Claves para contenidos en multicámara
 - 1.10.2. Técnicas multicámara
 - 1.10.3. Monitorización y rutinas
 - 1.10.4. Algunos formatos habituales

Módulo 2. Géneros, formatos y programación en televisión

- 2.1. El género televisivo
 - 2.1.1. Los géneros en la televisión: introducción a los sistemas y procesos de creación y programación televisiva
 - 2.1.2. Tipología de los géneros: programas de plató, magazines, concursos, humor, reality show y ficción
 - 2.1.3. Modelos de los géneros televisivos y su evolución histórica
- 2.2. Los géneros en televisión
 - 2.2.1. Los géneros de no ficción en el panorama televisivo actual
 - 2.2.2. Los géneros de ficción y estudio de caso: la ficción en la televisión norteamericana (desde los orígenes hasta los primeros años del siglo XXI)
- 2.3. El formato televisivo. Fuentes de la creatividad
 - 2.3.1. Teoría sobre las diferencias entre formato, género y programa y franquicia
 - 2.3.2. El valor del formato en televisión
 - 2.3.3. Atributos del formato televisivo
 - 2.3.4. Efectos de la utilización de formatos en televisión
 - 2.3.5. Origen del formato: fuentes de la creatividad; teoría y técnicas de creatividad; etapas del proceso creativo
- 2.4. El proceso creativo en la programación televisiva
 - 2.4.1. El proceso creativo en entretenimiento
 - 2.4.1.1. Creación, desarrollo, estructura del trabajo
 - 2.4.2. El proceso creativo en ficción
 - 2.4.2.1. Equipos, etapas y plazos
 - 2.4.2.2. Elementos para la creación de formatos televisivos de ficción
 - 2.4.2.3. La biblia de una serie de televisión

- 2.5. Análisis de formatos
 - 2.5.1. Tipos de análisis
 - 2.5.2. Elementos para tener en cuenta
 - 2.5.3. Análisis de formatos de ficción: la telenovela, la sitcom o comedia de situación, TV movies y miniseries
 - 2.5.4. Análisis de formatos de no ficción: los grandes concursos históricos, el talk show (características, evolución y variantes), el talent show
- 2.6. Vender el formato. El *pitching*
 - 2.6.1. Venta de un formato televisivo: nociones de Industria y mercados
 - 2.6.2. Nociones de producción que inciden en los formatos
 - 2.6.3. El *pitching*
 - 2.6.4. La distribución del formato televisivo: el *Format package*
- 2.7. Introducción a la programación televisiva
 - 2.7.1. Enfoques y definiciones
 - 2.7.2. El papel de la programación en televisión: objetivos, análisis previos, el plan de emisión, posicionamiento
 - 2.7.3. Proceso básico de programación
 - 2.7.4. Orígenes y evolución de la programación televisiva
 - 2.7.5. Modelos de programación: de la paleotelevisión a la neotelevisión
- 2.8. Los modelos de programación televisiva I
 - 2.8.1. Estados Unidos y Reino Unido
 - 2.8.1.1. Al servicio de la industria (1928-1959)
 - 2.8.1.2. Irrupción como mass media (1950-1969)
 - 2.8.1.3. Universalización de las audiencias (1960-1975)
 - 2.8.1.4. Proceso de desregulación (1975-1985)
 - 2.8.1.5. Afán de especialización (1985-2004)
 - 2.8.2. España
 - 2.8.2.1. La televisión como industria cultural
 - 2.8.2.2. Evolución de las programaciones televisivas en España
 - 2.8.2.3. Prehistoria de la televisión en España: orígenes y años cincuenta
 - 2.8.2.4. La programación televisiva con el monopolio de RTVE
 - 2.8.2.5. Transformación del mercado televisivo tras la ruptura del monopolio
 - 2.8.2.6. La programación televisiva en los años noventa y comienzos del siglo XXI



- 2.9. El estudio de las audiencias
 - 2.9.1. Conceptos de audiencia e historia de la medición de audiencias
 - 2.9.2. La medición de audiencia: funciones, tendencias, métodos
 - 2.9.3. Índices de audiencia en televisión: términos y conceptos clave
 - 2.9.4. Indicadores de audiencia
 - 2.9.5. Los audímetros: funcionamiento y tipos
 - 2.9.6. La recogida de datos de la medición de audiencias en televisión
 - 2.9.7. El sondeo. Técnica y sus límites
 - 2.9.8. Factores que influyen en la audiencia de un programa
- 2.10. El ejercicio profesional de las programaciones televisivas
 - 2.10.1. La función del programador y el departamento de programación
 - 2.10.2. El consumo televisivo
 - 2.10.3. La configuración de la parrilla televisiva
 - 2.10.4. Técnicas y estrategias de programación: localización, formato, estrellas, empresariales, corporativas, situación publicitaria
 - 2.10.5. Breves aspectos sobre la legislación

Módulo 3. El público audiovisual

- 3.1. Las teorías de la recepción I
 - 3.1.1. Introducción a las teorías de la recepción
 - 3.1.2. Las primeras corrientes en los estudios de la recepción
- 3.2. Las teorías de la recepción II
 - 3.2.1. El cambio de paradigma en las teorías de recepción
 - 3.2.2. Una propuesta teórica para analizar el público audiovisual: las aportaciones de Janet Staiger
- 3.3. El público cinematográfico I
 - 3.3.1. Evolución en EE.UU
 - 3.3.2. Caso de estudio aplicado
- 3.4. El público cinematográfico II
 - 3.4.1. Evolución en España
 - 3.4.2. Caso de estudio aplicado

- 3.5. Las audiencias televisivas I
 - 3.5.1. ¿Por qué estudiarlas?
 - 3.5.2. La medición de audiencias: estudios cuantitativos tradicionales
 - 3.5.3. Limitaciones y crisis en el entorno digital
- 3.6. Las audiencias televisivas II
 - 3.6.1. Postaudiencia. Medición del público en Internet y en la TDT
 - 3.6.2. Hacia un nuevo modelo de análisis: cultura de la convergencia
- 3.7. Públicos y audiencias en la actualidad I
 - 3.7.1. Las audiencias y las minorías: las implicaciones del género, sexualidad y raza/etnicidad en relación con los medios
 - 3.7.2. Nuevas aproximaciones al concepto de audiencia: etnografía, fandom, comunidad, transmedia, transtextualidad
 - 3.7.3. Comportamientos de los fans
- 3.8. Públicos y audiencias en la actualidad II
 - 3.8.1. El espectador de estrellas cinematográficas
 - 3.8.2. El espectador de películas/series de culto
 - 3.8.3. Del cine a casa: experiencias espectatoriales colectivas e individuales
 - 3.8.4. El efecto de la violencia, el horror y las imágenes sexualmente explícitas en el espectador
 - 3.8.5. El lugar de la memoria en el espectador audiovisual
- 3.9. Estudios aplicados I
 - 3.9.1. La recepción de La Venus rubia (Josef von Sternberg, 1932): la censura contra los fans
 - 3.9.2. La recepción crítica de La Naranja Mecánica (Stanley Kubrick, 1971) en Estados Unidos
- 3.10. Estudios aplicados II
 - 3.10.1. El silencio de los corderos (Jonathan Demme, 1991): la producción de significados culturales para la comunidad gay y feminista en Estados Unidos
 - 3.10.2. Las audiencias de Game of Thrones/Juego de tronos (HBO, 2011-2019): la transversalidad y globalidad de la cultura fan
 - 3.10.3. La recepción crítica de la comedia madrileña en el contexto de la Transición democrática española

Módulo 4. Guion de televisión: programas y ficción

- 4.1. La escritura dramática para medios audiovisuales
 - 4.1.1. Elementos básicos de la escritura dramática (nociones básicas de narrativa audiovisual): el personaje, la acción, la sinopsis, el conflicto, el diálogo, el punto de vista y la identificación, mecanismos dramáticos, las lógicas narrativas
- 4.2. El guion de ficción para televisión
 - 4.2.1. Los condicionantes de la trama y la escritura para televisión: guion de cine y guion de televisión, necesidades de la escritura de ficción para televisión, diferencias entre los modelos de escritura para televisión, Condicionantes de la escritura para producción: el «sudoku»
 - 4.2.2. La escaleta: herramienta de trabajo
 - 4.2.3. Formatos de ficción televisiva
 - 4.2.4. La creación de una serie para televisión
 - 4.2.4.1. El punto de partida: el desarrollo del concepto
 - 4.2.4.2. Los fundamentos del proyecto: la biblia
 - 4.2.4.3. Estructura
 - 4.2.4.4. Desarrollo de las líneas argumentales: tramas y mapa de tramas
 - 4.2.4.5. Construcción de los personajes y el proceso de caracterización
 - 4.2.4.6. Los diálogos
 - 4.2.4.7. Escaleta
 - 4.2.4.8. Reescritura: pulir la estructura de la escaleta y los diálogos
 - 4.2.4.9. Organización de equipos de guion: la serie diaria, el procedimental, el serial de prime time
 - 4.2.4.10. Capítulo piloto
 - 4.2.4.11. La presentación de proyectos: el *pitching*
 - 4.2.4.12. El dossier de venta
 - 4.2.5. Casos de estudio: la escritura de guion en Cuéntame cómo pasó (TVE)
- 4.3. El guion de programas de entretenimiento: una introducción
 - 4.3.1. Panorama general e histórico sobre la situación actual de los shows para televisión
 - 4.3.2. ¿Cómo crear un programa de televisión?
 - 4.3.3. Los concursos y sus elementos
 - 4.3.4. Magazines: el ritmo y la estructura
- 4.4. Programas cómicos I
 - 4.4.1. El humor: *sketches* y corrección política en TV
 - 4.4.2. Programas de chistes
 - 4.4.3. Programas de cámaras ocultas
 - 4.4.4. Programas de vídeos (subtipos)
 - 4.4.5. El monólogo televisivo
 - 4.4.6. *Crowdpleasers*
- 4.5. Programas cómicos II
 - 4.5.1. Shows diarios y *late night shows*
 - 4.5.2. El guion y el humor de las noticias de actualidad: el infoshow (el Intermedio como caso de estudio)
- 4.6. Reality shows
 - 4.6.1. Históricos, clásicos de encierro, búsqueda de talento, cambio de roles, *life style*, *docu soap*, tv de la humillación
 - 4.6.2. Pautas para crear un reality
 - 4.6.3. El guion en los realities
 - 4.6.4. Los límites de la realidad
- 4.7. *Talent/coach* shows
 - 4.7.1. *Talent* shows
 - 4.7.2. *Coach* shows
 - 4.7.3. *Game* shows
- 4.8. Documentales I
 - 4.8.1. Modos de representación de la realidad
 - 4.8.1.1. Documental expositivo, documental observacional, documental interactivo, documental reflexivo, documental poético, documental expresivo
 - 4.8.2. Fases en la escritura del guion del documental
 - 4.8.2.1. Idea, historia; sinopsis; escaleta/tratamiento; guion de rodaje/ guion de montaje
 - 4.8.3. Recursos narrativos en el guion documental
 - 4.8.3.1. Los personajes, la acción, la voz del narrador/la voz del del autor, las entrevistas, el material de archivo, el color, imagen 2D/3D. efectos digitales, la música, otros recursos narrativos



- 4.9. Documentales II
 - 4.9.1. Tendencias actuales del documental
 - 4.9.1.1. Transformaciones del documental o cine de no ficción en el escenario digital
 - 4.9.1.2. Nuevas tendencias del documental contemporáneo fruto de la triple hibridación tecnológica, narrativa y creativa
 - 4.9.2. Subgéneros del documental contemporáneo
 - 4.9.2.1. *Fake* o *mockumentary*
 - 4.9.2.2. Documental colaborativo
 - 4.9.2.3. Cine-diario
 - 4.9.2.4. Cine familiar
 - 4.9.2.5. *Found footage documentary*
 - 4.9.2.6. Documental experimental, etc.
- 4.10. Nuevos formatos (*hoax*, *scripted reality*, etc.)
 - 4.10.1. Nuevos formatos e hibrodaciones: estudios de caso
 - 4.10.2. *Undercovered boss*/el jefe infiltrado
 - 4.10.3. *House Hunters*
 - 4.10.4. *Fixer Upper*
 - 4.10.5. El aprendiz
 - 4.10.6. *Catfish*
 - 4.10.7. Pesadilla en la cocina
 - 4.10.8. *Keeping up with the Kardashians*
 - 4.10.9. *Las campos*
 - 4.10.10. Alaska y Mario

“Estudia a tu ritmo, con la flexibilidad de un programa que compagina el aprendizaje con otras ocupaciones de forma cómoda y real”

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

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

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

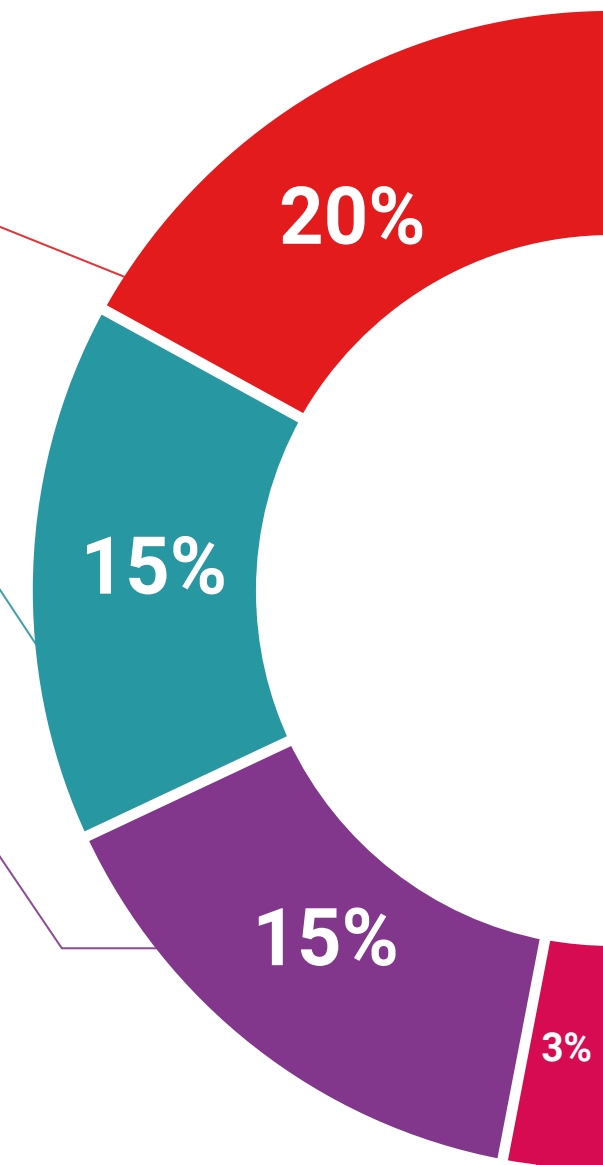
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

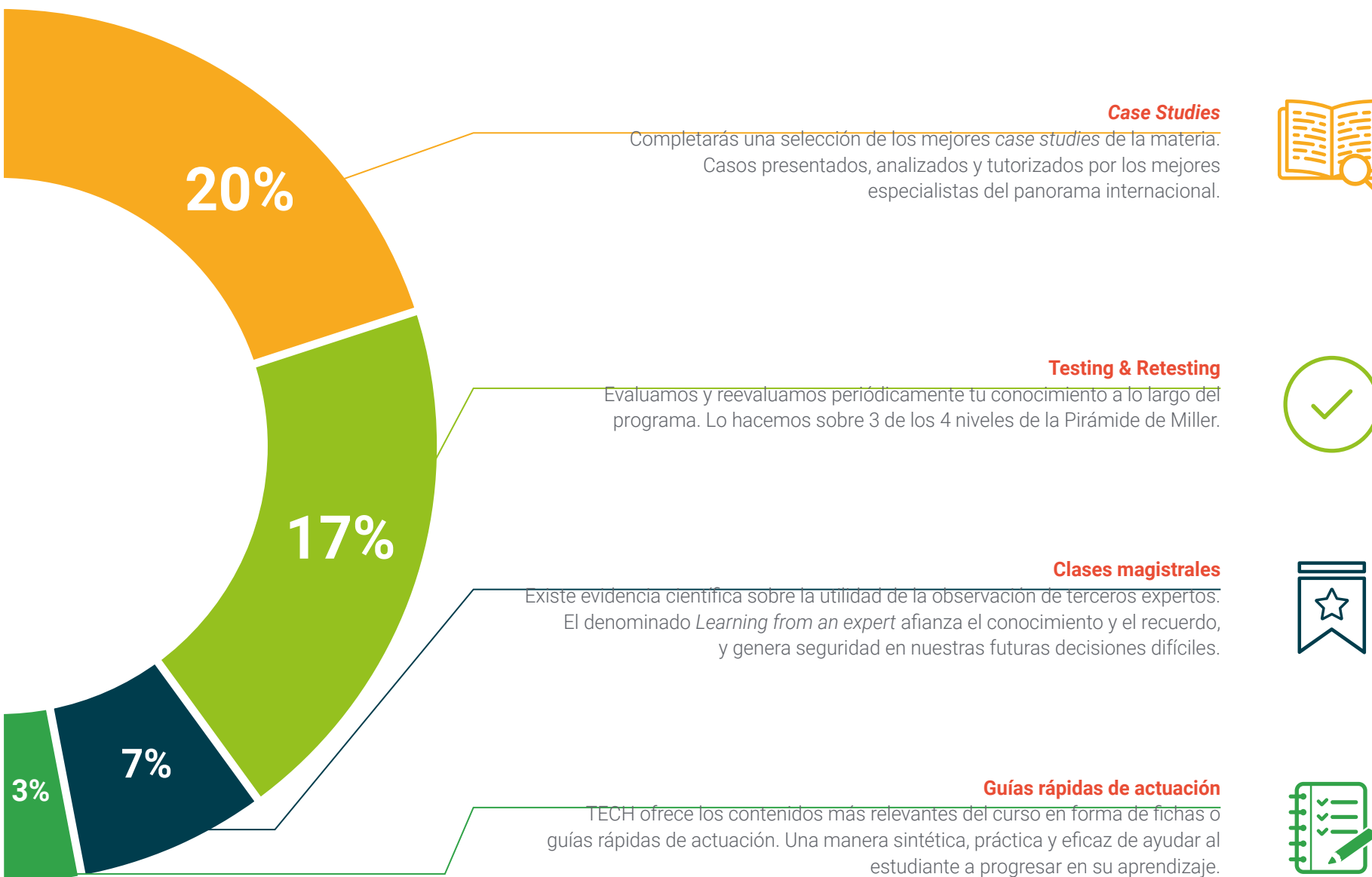
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





05

Titulación

El Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**





Experto Universitario
Creación y Gestión
en Televisión

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Creación y Gestión en Televisión

