

# Experto Universitario Guiones Transmedia





**tech** universidad  
FUNDEPOS

## Experto Universitario Guiones Transmedia

- » 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-guiones-transmedia](http://www.techtute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-guiones-transmedia)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estructura y contenido

---

*pág. 14*

04

Metodología de estudio

---

*pág. 22*

05

Titulación

---

*pág. 32*

# 01

# Presentación

El programa en Guiones Transmedia está dirigido a lograr consolidar los conocimientos y las técnicas de los guionistas profesionales en proyectos orientados para diferentes soportes multimedia, como series de televisión e internet, videojuegos, documentales, cortometrajes, etc. Aprovechen la oportunidad y conviértanse en guionistas profesionales con fundamentos sólidos a través de este programa académico y de la mano de la última tecnología educativa 100% online.





“

*Este Experto Universitario online en Guiones Transmedia permitirá desarrollar todo tu conocimiento sobre la creación de personajes e historias y plasmarlo en un soporte audiovisual de un modo profesional”*

Para llevar a cabo la creación de cualquier tipo de guion es necesario adquirir una serie de competencias que permitan llevar la idea a la práctica logrando que funcione. Desde la idea inicial y su proceso histórico, hasta los elementos jurídicos y legales que lo envuelven. La actualización en esta área es necesaria, incluso si la capacitación de base del guionista es profunda u ostenta gran experiencia. Además, no solo es suficiente conocer la fundamentación de los procesos que se deben llevar a cabo para la creación del guion, sino que es importante incorporar la información necesaria para la preproducción de este, la producción y la postproducción, viendo el proceso en su conjunto de forma integral.

El plan de estudios se centra en su mayoría en ahondar dentro de cada tipo de medio que puede servir como soporte a los guiones producidos y adaptados por el guionista. Se encuentra una primera parte fundamentada en el documental, sus diferentes estilos, formas y géneros en los que adaptarse. El siguiente apartado está relacionado con el entorno del guion y del guionista; en él, se trata desde el marco legal y legislativo sobre el que está situado el guionista: es un contenido muy importante y una información que los guionistas deben saber. En los dos últimos apartados se tratan los diferentes medios por los que adaptar un guion, centrándose en dos en particular: el guion en el cortometraje, y el guion en los videojuegos.

Este programa es el más completo y dirigido para que los profesionales de la creación de guiones transmedia alcancen un nivel de desempeño superior, basado en los fundamentos y las últimas tendencias en el desarrollo del guion audiovisual en todos sus formatos. Aprovechen la oportunidad y cursen esta capacitación en un formato 100% online.

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

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en guion para diferentes medios
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información rigurosa y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Las novedades sobre la creación de guiones atendiendo a las últimas tendencias sociales y los avances en los diferentes formatos multimedia
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías de creación del guion transmedia
- ♦ El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas en la creación de guiones
- ♦ 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



*Trabaja con los mejores guionistas y profesionales de la enseñanza en este Experto Universitario con valor curricular de excelencia”*

“

*Este programa es perfecto para que logres subir tu nivel de desmepeño al contar la historia que quieres contar”*

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito del mundo de la producción de guiones de todos los medios y soportes existentes, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo del guion de proyectos transmedia y con gran experiencia docente.

*No dejes escapar la oportunidad de aumentar tu competencia en la creación de guiones audiovisuales en los diferentes formatos.*

*Conoce las últimas tendencias en el sector del entretenimiento y actualiza tus conocimientos en guion de proyectos transmedia.*



# 02 Objetivos

Este programa está orientado a los profesionales del guion, de modo que puedan adquirir las herramientas necesarias para desarrollarse en este campo específico, conociendo las últimas tendencias y profundizando en aquellas cuestiones que configuran la vanguardia de esta área. Solo con la preparación adecuada los guionistas serán capaces de plasmar aquello que quieren en todos los soportes posibles.



“

*El programa en Guiones Transmedia está orientado al profesional, para que pueda llevar a cabo la creación y adaptación de guiones a un nivel superior”*



## Objetivo general

---

- Lograr el conocimiento necesario para escribir los distintos tipos de guiones según los formatos de la producción, teniendo en cuenta los diferentes métodos de adaptación existentes a los diferentes formatos audiovisuales como documentales, videojuegos, series de televisión e internet, etc

“

*Desarrolla tus habilidades para convertirte en un guionista versátil que esté a la vanguardia en las últimas tendencias”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. El documental

- Conocer los conceptos básicos relacionados con los tipos de documentales, sus diferencias con las obras de ficción y su evolución histórica
- Analizar la transformación de los documentales y sus hibridaciones en la actualidad
- Estudiar el lenguaje documental y su desarrollo histórico
- Reflexionar sobre las estrategias narrativas para los documentales, teniendo en cuenta el formato y contenido del guion y el tratamiento visual y auditivo, así como las elecciones y acotaciones del proyecto
- Planificar los tipos de estrategia de la narración, del personaje, de la dirección, de su presencia explícita o implícita, de la investigación, las reconstrucciones, y los discursos orales o visuales
- Aprender a utilizar herramientas de creación de documentales, tales como las imágenes, los documentos audiovisuales, y los sonidos
- Elaborar un guion documental localizando el planteamiento, el nudo y el desenlace, con la flexibilidad necesaria, e introduciendo las entrevistas, hasta llegar al guion final
- Sistematizar las entrevistas para un documental tomando en consideración los documentos, la narrativa, la emoción, las personas a entrevistar y la interacción



## Módulo 2. Introducción al marco legal y laboral del guionista

- ♦ Conocer los conceptos de autoría, propiedad intelectual, propiedad industrial, contratación y cesión de derechos, contratos de producción de obras audiovisuales, licencias, *Creatives Commons*, y cómo se relacionan con el guion, con el guionista y con la autoría de la obra
- ♦ Organizar los pasos para la creación audiovisual: preproducción, informe y argumento de ventas, los proyectos transmedia y multiplataforma, y las claves de un *Pitching* sólido
- ♦ Examinar las fases en la estructura de comercialización de una película: existencia, persuasión, recordatorio, colocación, comercialización y representatividad
- ♦ Observar y analizar la importancia de los festivales, mercados y premios del sector audiovisual de distintas partes del mundo
- ♦ Comprender los tipos de financiación pública, privada y de desarrollo audiovisual disponibles tanto para guionistas como para producción

## Módulo 3. Guion en el cortometraje

- ♦ Reflexionar sobre el concepto de cortometraje, su origen, evolución, tendencias en la actualidad, y su posicionamiento en la industria audiovisual
- ♦ Describir y realizar un guion literario a partir de la idea, sinopsis, encabezado, descripción, diálogo y transición
- ♦ Elaborar un guion técnico, entendiendo su función y elementos: anotaciones, escenario, planos, secuencias, movimientos de cámara, música, efectos sonoros, nombres de los personajes y del escenario, y plano de planta
- ♦ Realizar un guion gráfico o *Storyboard*, comprendiendo su origen, función, características y elementos





- ♦ Crear un guion sonoro teniendo en cuenta su cometido, génesis, características y elementos
- ♦ Examinar otros tipos de cortometrajes en forma de videoclips, spots publicitarios y tráilers
- ♦ Observar la existencia de las actuales derivaciones de los cortometrajes en forma de micros y nanometrajes
- ♦ Conocer los distintos tipo de festivales de cortometraje, su definición y los premios

#### **Módulo 4. Guion en los videojuegos**

- ♦ Conocer el concepto y origen de los videojuegos en la industria del entretenimiento y la era de internet
- ♦ Examinar la evolución histórica de los videojuegos en la industria audiovisual, su comercialización, liderazgo y corporaciones
- ♦ Estudiar la estructura narrativa de los videojuegos, su teoría, la intertextualidad, el hipertexto y la ludología
- ♦ Analizar los distintos tipos de géneros de videojuegos, sus orígenes y la hibridación
- ♦ Aprender a desarrollar el mundo, los personajes y los objetivos de los videojuegos
- ♦ Elaborar y comprender las partes de un documento de diseño de videojuegos
- ♦ Crear y construir un guion técnico aplicado a las particularidades de los videojuegos como producto audiovisual
- ♦ Sistematizar y elaborar un análisis videolúdico teniendo en cuenta la semiología, la estética de la comunicación, la ludología, el análisis fílmico y la psicología

03

# Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales en las creaciones de guiones para diferentes soportes, conscientes de la relevancia de la actualidad de la capacitación para poder profundizar en el área de conocimiento, para realizar guiones de calidad profesional mediante las nuevas herramientas disponibles.



“

*Este Experto Universitario en Guiones Transmedia contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado”*

## Módulo 1. El documental

- 1.1. Una introducción al género documental
  - 1.1.1. Conceptos básicos
    - 1.1.1.1. Documental y ficción
  - 1.1.2. Desarrollo histórico del género documental
    - 1.1.2.2. Tipos de documentales
- 1.2. Transformación de los documentales
  - 1.2.1. Tendencias en la actualidad
  - 1.2.2. Hibridaciones
  - 1.2.3. Ejemplos
- 1.3. Transformación de los documentales II
  - 1.3.1. Lenguaje documental
    - 1.3.1.1. Desarrollo histórico del lenguaje documental
  - 1.3.2. Ejemplos
- 1.4. Narrativas y documentales
  - 1.4.1. Estrategia narrativa
  - 1.4.2. Formato y contenido del guion documental
  - 1.4.3. Tratamiento
    - 1.4.3.1. Visual
    - 1.4.3.2. Auditivo
  - 1.4.4. Elecciones y delimitaciones del proyecto documental
- 1.5. Narrativas y documentales II
  - 1.5.1. Tipos de estrategias de narración
    - 1.5.1.1. Personaje y trama
    - 1.5.1.2. Dirección
      - 1.5.1.2.1. Presencia explícita o implícita
    - 1.5.1.3. Investigación
    - 1.5.1.4. Reconstrucciones
    - 1.5.1.5. Discursos
      - 1.5.1.5.1. Orales
      - 1.5.1.5.2. Visuales
    - 1.5.1.6. Otras estrategias narrativas



- 1.6. Herramientas de creación de documentales
  - 1.6.1. Imágenes
    - 1.6.1.1. Tipos
    - 1.6.1.2. Usos
  - 1.6.2. Documentos audiovisuales
    - 1.6.2.1. Tipos
    - 1.6.2.2. Usos
- 1.7. Herramientas de creación de documentales II
  - 1.7.1. Sonidos
    - 1.7.1.1. Tipos
    - 1.7.1.2. Usos
- 1.8. Guión para un documental
  - 1.8.1. Introducción al guion documental
  - 1.8.2. Planteamiento
  - 1.8.3. Nudo o desarrollo
  - 1.8.4. Desenlace o final
- 1.9. Guión para un documental II
  - 1.9.1. Única regla
  - 1.9.2. Entrevistas en el guion
  - 1.9.3. Guión final
- 1.10. Entrevistas
  - 1.10.1. Documento
  - 1.10.2. Narrativa
  - 1.10.3. Emoción
  - 1.10.4. Personas entrevistadas
    - 1.10.4.1. Tipos
    - 1.10.4.2. Interacción
  - 1.10.5. Cierre

## Módulo 2. Introducción al marco legal y laboral del guionista

- 2.1. Una introducción a la propiedad intelectual
  - 2.1.1. Guionista
    - 2.1.1.1. Propiedad intelectual
    - 2.1.1.2. Autoría
  - 2.1.2. Guión
    - 2.1.2.1. Propiedad intelectual
    - 2.1.2.2. Obra
- 2.2. Derechos de propiedad intelectual
  - 2.2.1. Derechos de autoría
    - 2.2.1.1. Contenido
    - 2.2.1.2. Duración
    - 2.2.1.3. Ocupaciones en las obras audiovisuales
    - 2.2.1.4. Protección
    - 2.2.1.5. Propiedad industrial
- 2.3. Contratación y cesión de los derechos
  - 2.3.1. Régimen general
    - 2.3.1.1. Cesión de derechos
  - 2.3.2. Contrato de edición
  - 2.3.3. Contratos de producción de obras audiovisuales
  - 2.3.4. Licencias
    - 2.3.4.1. Creative Commons
- 2.4. Primeros pasos para la creación audiovisual
  - 2.4.1. Preproducción
    - 2.4.1.1. Guionista y producción
  - 2.4.2. Informe de ventas
  - 2.4.3. *Pitch* o argumento de ventas
- 2.5. Introducción al *Pitching* en proyectos transmedia y multiplataformas
  - 2.5.1. *Pitching*
    - 2.5.1.1. Tipos
    - 2.5.1.2. Otras pautas
    - 2.5.1.3. Estructura
    - 2.5.1.4. Público

- 2.5.2. Proyecto transmedia
  - 2.5.2.1. Composición
  - 2.5.2.2. Plataformas
  - 2.5.2.3. Ideas
  - 2.5.2.4. Presentación
- 2.6. Introducción al *Pitching* en proyectos transmedia y multiplataformas II
  - 2.6.1. Claves de un buen *Pitching*
    - 2.6.1.1. Audiencia
    - 2.6.1.2. Elementos visuales
    - 2.6.1.3. Organización
    - 2.6.1.4. *Feedback* o retroalimentación
- 2.7. Fases en la estructura de comercialización de una película
  - 2.7.1. Existencia
  - 2.7.2. Persuasión
  - 2.7.3. Recordatorio
  - 2.7.4. Colocación
  - 2.7.5. Comercialización
  - 2.7.6. Representatividad
- 2.8. Festivales, mercados y premios
  - 2.8.1. Festivales
  - 2.8.2. Mercados
  - 2.8.3. Premios
- 2.9. Festivales, mercados y premios II
  - 2.9.1. Europa
  - 2.9.2. América
  - 2.9.3. África
  - 2.9.4. Asia
- 2.10. Financiación audiovisual
  - 2.10.1. Fondos de desarrollo
    - 2.10.1.1. Guionistas
  - 2.10.2. Fondos financiación pública
    - 2.10.2.1. Producción
  - 2.10.3. Fondos financiación privada
    - 2.10.3.1. Producción

### Módulo 3. Guion en el cortometraje

- 3.1. Una introducción a los cortometrajes
  - 3.1.1. Concepto
  - 3.1.2. Origen
  - 3.1.3. Evolución
- 3.2. El cortometraje en la industria audiovisual
  - 3.2.1. Desarrollo histórico
  - 3.2.2. Tendencias
- 3.3. De la idea al guion literario
  - 3.3.1. Idea
  - 3.3.2. Sinopsis
  - 3.3.3. Guion literario
    - 3.3.3.1. Encabezado
    - 3.3.3.2. Descripción
    - 3.3.3.3. Diálogo
    - 3.3.3.4. Transición
- 3.4. Guion técnico
  - 3.4.1. Anotaciones
  - 3.4.2. Escenario
  - 3.4.3. Plano numerados
  - 3.4.4. Secuencia numerada
  - 3.4.5. Movimiento de cámara
  - 3.4.6. Música
  - 3.4.7. Efectos sonoros
  - 3.4.8. Nombre del personaje
  - 3.4.9. Nombre del escenario
    - 3.4.9.1. Interior/exterior
    - 3.4.9.2. Día/noche
  - 3.4.10. Plano de planta
- 3.5. Guion gráfico o *Storyboard*
  - 3.5.1. Origen
  - 3.5.2. Función

- 3.5.3. Características
  - 3.5.3.1. Imágenes en secuencia
  - 3.5.3.2. Textos
- 3.5.4. Elementos
  - 3.5.4.1. Planos
  - 3.5.4.2. Personajes
  - 3.5.4.3. Acción de la toma
  - 3.5.4.4. Duración del rodaje
- 3.6. Guion sonoro
  - 3.6.1. Origen
  - 3.6.2. Función
  - 3.6.3. Características
- 3.7. Guion sonoro II
  - 3.7.1. Elementos
    - 3.7.1.1. Banda Sonora
    - 3.7.1.2. Sonido directo
    - 3.7.1.3. Diálogos
    - 3.7.1.4. Foley
    - 3.7.1.5. Efectos
    - 3.7.1.6. Ambientes
    - 3.7.1.7. Música
    - 3.7.1.8. Silencio
- 3.8. Videoclips, spots publicitarios y trailers
  - 3.8.1. Videoclips
  - 3.8.2. Spots publicitarios
  - 3.8.3. Trailers
- 3.9. Del cortometraje a los micros y nanometrajes
  - 3.9.1. Cortometrajes
  - 3.9.2. Micrometrajes
  - 3.9.3. Nanometrajes
- 3.10. Festivales
  - 3.10.1. Definición
  - 3.10.2. Tipos
  - 3.10.3. Premios

## Módulo 4. Guion en los videojuegos

- 4.1. Una introducción a los videojuegos
  - 4.1.1. Concepto
  - 4.1.2. Origen
  - 4.1.3. Industria del entretenimiento
  - 4.1.4. Era de internet
- 4.2. Los videojuegos en la industria audiovisual
  - 4.2.1. Evolución histórica
  - 4.2.2. Liderazgo
    - 4.2.2.1. Comercialización
    - 4.2.2.2. Corporaciones
- 4.3. Estructura narrativa de los videojuegos
  - 4.3.1. Teoría
    - 4.3.1.1 Literaria
    - 4.3.1.2 Videojuegos
    - 4.3.1.3 Narrativa del videojuego
      - 4.3.1.3.1 Personajes y jugadores
      - 4.3.1.3.2 Definida e indefinida
  - 4.3.2. Intertextualidad
  - 4.3.3. Hipertexto
  - 4.3.4. Ludología
- 4.4. Géneros de videojuegos
  - 4.4.1. Orígenes
    - 4.4.1.1. Tipos según Chris Crawford
      - 4.4.1.1.1. Habilidad y acción
    - 4.4.1.2. Estrategia y cognitivos
  - 4.4.2. Tipos en la actualidad
    - 4.4.2.1. Acción
    - 4.4.2.2. Disparos
    - 4.4.2.3. Estrategia
    - 4.4.2.4. Simulación
    - 4.4.2.5. Deportes
    - 4.4.2.6. Carreras

- 4.4.2.7 Aventuras
- 4.4.2.8 Rol
- 4.4.2.9 Otros
  - 4.4.2.9.1. *Sandbox*
  - 4.4.2.9.2. Musical
  - 4.4.2.9.3. Puzzle
  - 4.4.2.9.4. *Party Games*
  - 4.4.2.9.5. Educación
- 4.4.3. Hibridación
- 4.5. Desarrollo de mundo, personajes y objetivos
  - 4.5.1. Mundo
  - 4.5.2. Personajes
  - 4.5.3. Objetivos
- 4.6. Documento de diseño
  - 4.6.1. *Game Design Document (GDD)*
    - 4.6.1.1. Núcleo
    - 4.6.1.2. Trama o *Storyline*
    - 4.6.1.3. Descripción
    - 4.6.1.4. Tecnología
    - 4.6.1.5. Modos de juego
    - 4.6.1.6. Mecánica de juego
    - 4.6.1.7. Opciones
    - 4.6.1.8. Entornos
    - 4.6.1.9. Items



- 4.7. Guion técnico
  - 4.7.1. Del guion literario al guion técnico
  - 4.7.2. Elementos del guion técnico
    - 4.7.2.1. Duración de los niveles
    - 4.7.2.2. Cámaras
    - 4.7.2.3. *Storyboard*
    - 4.7.2.4. Descripción de cada item
      - 4.7.2.4.1. Visualización
      - 4.7.2.4.2. Diagramación
    - 4.7.2.5. Comandos
    - 4.7.2.6. Definición de objetivos por niveles
    - 4.7.2.7. Documento de diseño
- 4.8. Análisis videolúdico
  - 4.8.1. Semiología
  - 4.8.2. Estética de la comunicación
  - 4.8.3. Ludología
  - 4.8.4. Análisis fílmico
  - 4.8.5. Psicología
  - 4.8.6. Ejemplo práctico

“

*Una experiencia de capacitación  
única, clave y decisiva para  
impulsar tu desarrollo profesional”*

# 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.





**Case Studies**

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Testing & Retesting**

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



**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 nuestras futuras decisiones difíciles.



**Guías rápidas de actuación**

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



05

# Titulación

El Experto Universitario en Guiones Transmedia 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 Guiones Transmedia** 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 Guiones Transmedia**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **24 ECTS**



\*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

**tech** universidad  
FUNDEPOS

**Experto Universitario**  
**Guiones Transmedia**

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

# Experto Universitario Guiones Transmedia