

Experto Universitario

Nueva Producción Transmedia



#UBIE3
tech universidad
FUNDEPOS



Experto Universitario Nueva Producción Transmedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-nueva-produccion-transmedia

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

Las producciones multimedia han tenido que adaptarse a los nuevos tiempos para ofrecer a los usuarios contenidos más personalizados, adaptados a sus necesidades y que aporten una experiencia única. En este sentido, las agencias de comunicación y publicidad necesitan contar con profesionales especializados en la materia, que sean capaces de crear contenido para diferentes soportes de una manera integrada y estratégica. Con este programa, el alumno adquirirá las competencias precisas para llevar a cabo esta labor, llegando a un nivel de conocimiento superior con el que convertirse en uno de los máximos referentes del sector.





“

La producción transmedia ha llegado para revolucionar el sector de la comunicación. Por ello, se buscan profesionales como tú: más creativos y adaptados al uso de las nuevas tecnologías”

Las nuevas tecnologías han modificado la manera de comunicarse de las personas, pero sobre todo, han facilitado el acceso a la información y a las producciones audiovisuales. En la actualidad, el espectador es un consumidor más exigente que sabe lo que quiere y cuándo lo quiere. Y por eso, cada vez más utiliza plataformas que le permiten autogestionar este consumo.

En este sentido, han cobrado una gran relevancia las nuevas producciones transmedia, gracias a las cuales los usuarios han dejado de ser unos meros espectadores para hacer una búsqueda real de los productos que quieren, y complementan por ejemplo, la visualización de una serie con otro tipo de contenidos relacionados, como puede ser la participación en comunidades virtuales, la lectura de blogs relacionados o, incluso, la escucha de podcast sobre la temática. En este nuevo paradigma de la comunicación, cobra un papel relevante el consumo de los videojuegos. Los aficionados a este tipo de ocio no quieren solo ponerse delante de un ordenador o televisión a pasar fases de estos juegos, buscan toda una atmósfera que los haga partícipes de la historia. Por ello, las actividades de cosplay, la creación de comunidades digitales, el consumo de música u otra serie de productos derivados son tan importantes, ya que crean una atmósfera real en la que los jugadores se sienten como verdaderos protagonistas.

En este Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia, el alumno podrá acceder a todo un conocimiento especializado en la materia, que le permitirá ponerse al día sobre las cuestiones más novedosas en este campo. Así, en apenas unos meses, estará capacitado para convertirse en un creador de contenidos transmedia de calidad, lo que será fundamental para su desarrollo profesional. Y, todo ello, gracias a una titulación en la que se incluyen 10 *Masterclasses* impartidas por el Director Invitado Internacional, que aportará rigurosidad y veracidad en su contenido. Así, podrá acceder a un contenido totalmente online, que le dará la opción de seleccionar el horario y lugar de estudio que mejor le convenga, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses.

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

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Comunicación
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información teórica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Las novedades sobre la Nueva Producción Transmedia
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en producciones transmedia
- ♦ El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- ♦ 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

“*Actualiza tus competencias en Producción Transmedia, con las 10 Masterclasses impartidas por un Experto Internacional en Comunicación*”

“

El presente y el futuro de la comunicación pasa por la comunicación transmedia. Tu especialización en este campo será fundamental para lograr el impulso que tu carrera necesita”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Comunicación, que vierten 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 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 programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Las nuevas producciones transmedia están generando un gran impacto en el público, aumentando los índices de audiencia en todo el mundo.

Al inscribirte en este Experto Universitario tendrás acceso a una gran cantidad de contenido práctico que será fundamental para afianzar tu conocimiento en la materia.



02 Objetivos

El principal objetivo de este Experto Universitario en Nueva Producción Transmedia es ofrecer a los alumnos un conocimiento especializado en la materia, para que sean capaces de adaptarse a los nuevos tiempos y ofrecer un producto más especializado, que aporte un valor añadido a la experiencia del usuario y que los convierta en fieles seguidores de la marca. De esta manera, al finalizar el programa, el alumno estará capacitado para acceder a puestos de trabajo más creativos y de mayor responsabilidad.



“

Si quieres convertirte en un especialista en comunicación transmedia, este programa te aportará las claves para conseguirlo”



Objetivos generales

- ♦ Manejar y conocer conceptualmente el ámbito del *Transmedia Storytelling* y entender su relevancia en distintos ámbitos profesionales (publicidad, Marketing, periodismo, entretenimiento)
- ♦ Adquirir los fundamentos de la creación transmedia, desde la narrativa hasta la producción, la dinamización en comunidades sociales y la monetización económica
- ♦ Profundizar en las evoluciones más recientes del *Transmedia Storytelling* en ámbitos tecnológicos como la Realidad Virtual o los videojuegos

“

La producción transmedia aplicada al sector de los videojuegos ofrece una experiencia más enriquecedora a los jugadores”





Objetivos específicos

Módulo 1. Producción de contenidos transmedia

- ♦ Profundizar en la metodología práctica en la construcción de contenidos transmedia, abarcando desde la fase de investigación y documentación hasta las plataformas y mecánicas participativas

Módulo 2. *Transmedia storytelling* en la industria de videojuegos

- ♦ Profundizar en la metodología para creación y dinamización de una comunidad digital transmedia, incluyendo la estimulación de contenidos generados por el propio usuario

Módulo 3. Casos prácticos universos transmedia

- ♦ Conocer el funcionamiento de los diferentes formatos donde se desarrollan comunicación (cine, videojuegos, televisión, etc.)



03

Dirección del curso

TECH Universidad FUNDEPOS ha seleccionado a los mayores especialistas en comunicación transmedia para la elaboración de este programa didáctico, de tal manera que sean capaces de seleccionar el contenido más relevante que aporte un valor añadido a los alumnos. Se trata de profesionales con amplia experiencia en el sector que entienden la importancia de adaptarse a los nuevos tiempos para ofrecer productos multimedia de mayor interés para el público.



“

Los mayores especialistas en producciones transmedia te enseñarán los entresijos del sector, para que te conviertas en un experto en la materia”

Directora Invitada Internacional

El nombre de Magda Romanska es inconfundible en el ámbito de las Artes Escénicas y los Medios de Comunicación a escala internacional. Junto con otros proyectos, esta experta se ha desempeñado como **Investigadora Principal** del metaLAB de la Universidad de Harvard y preside en el **Seminario Artes Transmedia** en el reconocido **Mahindra Humanities Center**. También, ha desarrollado numerosos estudios vinculándose a instituciones como el **Centro de Estudios Europeos** y el **Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos**.

Sus líneas de trabajo se centran en la **intersección del arte, las humanidades, la tecnología y la narración transmedia**. En ese abarcador marco, también se incluyen la **dramaturgia multiplataforma y metaversa**, y la **interacción entre humanos e Inteligencia Artificial en la interpretación**. A partir de sus profundos estudios sobre estos campos, ha creado Drametrics, un **análisis cuantitativo y computacional** de textos dramáticos.

También, es **fundadora, directora ejecutiva y redactora jefe** de TheTheatreTimes.com, el mayor portal digital de teatro del mundo. Igualmente, lanzó Performap.org, un **mapa digital interactivo de festivales de teatro**, financiado a través del **Laboratorio de Humanidades Digitales de Yale** y una subvención LMDA a la innovación. Por otro lado, también ha estado a cargo del desarrollo del **International Online Theatre Festival (IOTF)**, un **festival mundial de teatro anual en streaming**, que hasta ahora ha llegado a más de un millón de participantes. Además, esta iniciativa ha sido galardonada con el **Segundo Premio Internacional Culture Online** al “Mejor proyecto en línea”, elegido entre otras 452 propuestas de 20 países.

Por otra parte, la Doctora Romanska ha sido reconocida con las **becas MacDowell, Apollinaire y Lark Theatre Playwriting** de la **Fundación Time Warner**. También, mereció el **premio PAHA Creative** y el **Elliott Hayes a la excelencia en Dramaturgia**. A la par, ha recibido lauros de la **Asociación Americana de Investigación Teatral** y la **Asociación de Estudios Polacos**.



Dra. Romanska, Magda

- Investigadora Principal del metaLAB de Harvard, Boston, Estados Unidos
- Director Ejecutivo y Redactor Jefe en TheTheatreTimes.com
- Investigadora Asociada del Centro de Estudios Europeos Minda de Gunzburg
- Investigadora Asociada del Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos
- Catedrática de Artes Escénicas en Emerson College
- Catedrática Asociada del Centro Berkman para Internet y la Sociedad
- Doctorado en Theatre, Film and Dance por la Universidad de Cornell
- Máster en Pensamiento Moderno y Literatura por la Universidad de Stanford
- Graduada de la Escuela de Arte Dramático de Yale y el Departamento de Literatura Comparada
- Presidenta del Seminario de Artes Transmedia del Mahindra Humanities Center
- Miembro de: Consejo Asesor en Digital Theatre+

“

*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo”*

Dirección



Dr. Regueira, Javier

- ♦ Experto en Branded Content
- ♦ Senior Brand Manager y Responsable online de Nivea
- ♦ Group Brand Manager de Imperial Tobacco
- ♦ Cofundador de la Asociación Española de Branded Content
- ♦ Cofundador de Pop Up Brand Content
- ♦ Autor de varios libros sobre Marketing y Gestión Empresarial
- ♦ Director de Servicios al Cliente en Grey Publicidad
- ♦ Speaker en TED Talks
- ♦ Doctor en Branded Content por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Graduado en CCEE Europeas ICADE E4

Profesores

Dña. Rosendo Sánchez, Nieves

- ♦ Investigadora en Narrativas Transmedia
- ♦ Escritora de novelas infantiles
- ♦ Coordinadora de la expansión transmedia de la obra teatral *El Proceso*
- ♦ Docente en estudios universitarios vinculados a la Comunicación
- ♦ Máster en Estudios Literarios y Teatrales por la Universidad de Granada
- ♦ Máster en Literatura en la Era Digital por el IL3 de la Universidad de Barcelona

Dra. Montoya Rubio, Alba

- ♦ Comunicadora Audiovisual en À Punt Mèdia
- ♦ Experta en Redes y Comunicación en À Punt Mèdia
- ♦ Responsable de Prensa y Comunicación en la Fundación AIMS
- ♦ Directora, Guionista y Editora Freelance
- ♦ Docente en estudios universitarios vinculados con la Comunicación
- ♦ Doctora en Música y Cine por la Universidad de Barcelona
- ♦ Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pompeu Fabra
- ♦ Máster en Música como Arte Interdisciplinario por la Universidad de Barcelona



Dr. Suárez Mouriño, Adrián

- ♦ Especialista en Comunicación Digital, SEO y SEM
- ♦ Responsable de Externalización de Servicios de SEO para Agencias de Marketing y Comunicación
- ♦ Redactor de contenidos y de guiones para Webedia
- ♦ Docente en estudios de grado, posgrado universitario y cursos relacionados con el Marketing
- ♦ Redactor de contenidos web en MundoGamers
- ♦ SEO Specialist y SEM Strategist en Pululart
- ♦ Doctor en Comunicación Digital, Narrativa y Videojuegos por la Universidade da Coruña
- ♦ Graduado en Arquitectura por la Universidade da Coruña
- ♦ Máster en Dirección, Marketing y Comunicación Online por la Universidad Abat Oliba CEU

“Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario de TECH Universidad FUNDEPOS han sido diseñados para enseñar a los alumnos las particularidades de las nuevas producciones transmedia, que son la gran novedad en los procesos comunicativos actuales. Para ello, se muestra información actualizada sobre este tipo de contenido, las franquicias y el empleo del *storytelling* en la industria de los videojuegos. Un temario que será fundamental para los profesionales de la comunicación que deseen dar un impulso a sus carreras.



“

*Un temario totalmente actualizado
que te guiará por el aprendizaje de
la comunicación transmedia”*

Módulo 1. Producción de contenidos transmedia

- 1.1. La fase de ideación del proyecto
 - 1.1.1. Relato
 - 1.1.2. Plataformas
 - 1.1.3. Público
- 1.2. Documentación, investigación y búsqueda de referentes
 - 1.2.1. Documentación
 - 1.2.2. Referentes de éxito
 - 1.2.3. Aprendiendo de otros
- 1.3. Estrategias creativas: a la búsqueda de la premisa
 - 1.3.1. La premisa
 - 1.3.2. Necesidad de la premisa
 - 1.3.3. Proyectos coherentes
- 1.4. Plataformas, relato y participación. Un proceso iterativo
 - 1.4.1. Proceso creativo
 - 1.4.2. Conexión entre las distintas piezas
 - 1.4.3. Las narrativas transmedia como proceso
- 1.5. La propuesta narrativa: relato, arcos, mundos y personajes
 - 1.5.1. El relato y los arcos narrativos
 - 1.5.2. Mundos y universos
 - 1.5.3. Personajes como centro del relato
- 1.6. El soporte óptimo de nuestra narrativa. Formatos y plataformas
 - 1.6.1. El medio y el mensaje
 - 1.6.2. Selección de plataformas
 - 1.6.3. Selección de formatos
- 1.7. Diseño de la experiencia y la participación. Conoce a tu audiencia
 - 1.7.1. Descubre a tu público
 - 1.7.2. Niveles de participación
 - 1.7.3. Experiencia y memorabilidad
- 1.8. La biblia de producción transmedia: enfoque, plataformas y viaje del usuario
 - 1.8.1. La biblia de producción transmedia
 - 1.8.2. Enfoque y plataformas
 - 1.8.3. Viaje del usuario

- 1.9. La biblia de producción transmedia: estética del proyecto y necesidades materiales y técnicas
 - 1.9.1. Importancia de la estética
 - 1.9.2. Posibilidades y producción
 - 1.9.3. Necesidades materiales y técnicas
- 1.10. La biblia de producción transmedia: estudios de casos de modelos de negocio
 - 1.10.1. Diseño del modelo
 - 1.10.2. Adaptación del modelo
 - 1.10.3. Casos

Módulo 2. Transmedia storytelling en la industria de videojuegos

- 2.1. Una relación histórica: los videojuegos en el inicio de las teorías del transmedia storytelling
 - 2.1.1. Contexto
 - 2.1.2. Marsha Kinder y las Tortugas Ninja
 - 2.1.3. De Pokémon a Matrix: Henry Jenkins
- 2.2. Importancia de la industria de los videojuegos en los conglomerados de medios
 - 2.2.1. Videojuegos como generadores de contenidos
 - 2.2.2. Algunas cifras
 - 2.2.3. El salto a nuevos y viejos medios
- 2.3. Relevancia y evolución de los videojuegos como objeto cultural y como objeto de estudio académico
 - 2.3.1. Videojuegos y cultura popular
 - 2.3.2. Consideración como objeto cultural
 - 2.3.3. Los videojuegos en la universidad
- 2.4. Storytelling y transmedialidad en relatos emergentes
 - 2.4.1. Transmedia storytelling en el parque de atracciones
 - 2.4.2. Nuevas consideraciones sobre la narrativa
 - 2.4.3. Relatos emergentes
- 2.5. Sobre la narratividad de los videojuegos y su peso en una narrativa transmedia
 - 2.5.1. Discusiones tempranas sobre narratividad y videojuegos
 - 2.5.2. El valor del relato en los videojuegos
 - 2.5.3. Ontología de los videojuegos



- 2.6. Los videojuegos como creadores de mundos transmediales
 - 2.6.1. Las reglas del mundo
 - 2.6.2. Universos jugables
 - 2.6.3. Mundos y personajes inagotables
- 2.7. Crossmedialidad y transmedialidad: estrategia adaptativa de la industria a las nuevas demandas del público
 - 2.7.1. Productos derivados
 - 2.7.2. Un nuevo público
 - 2.7.3. El salto a la transmedialidad
- 2.8. Adaptaciones y expansiones transmediales de videojuegos
 - 2.8.1. Estrategia industrial
 - 2.8.2. Adaptaciones fallidas
 - 2.8.3. Expansiones transmediales
- 2.9. Los videojuegos y los personajes transmediales
 - 2.9.1. Personajes viajeros
 - 2.9.2. Del medio narrativo al videojuego
 - 2.9.3. Fuera de nuestro control: el salto a otros medios
- 2.10. Videojuegos y fandom: teorías afectivas y seguidores
 - 2.10.1. Cosplaying Mario
 - 2.10.2. Somos lo que jugamos
 - 2.10.3. Los fans toman el mando

Módulo 3. Casos prácticos universos transmedia

- 3.1. Los transmedia originados en el cine
- 3.2. De las letras a las pantallas
- 3.3. La mitología y la fantasía épica transmediales
- 3.4. Ficciones que traspasan los cómics
- 3.5. Videojuegos con múltiples narrativas
- 3.6. La televisión que explora nuevas narrativas
- 3.7. Cuando el fenómeno fandom crea sus propios contenidos
- 3.8. Prototransmedias originados en el teatro
- 3.9. La música que no solo se escucha
- 3.10. Propuestas de ocio que han saltado a otras plataformas

05

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

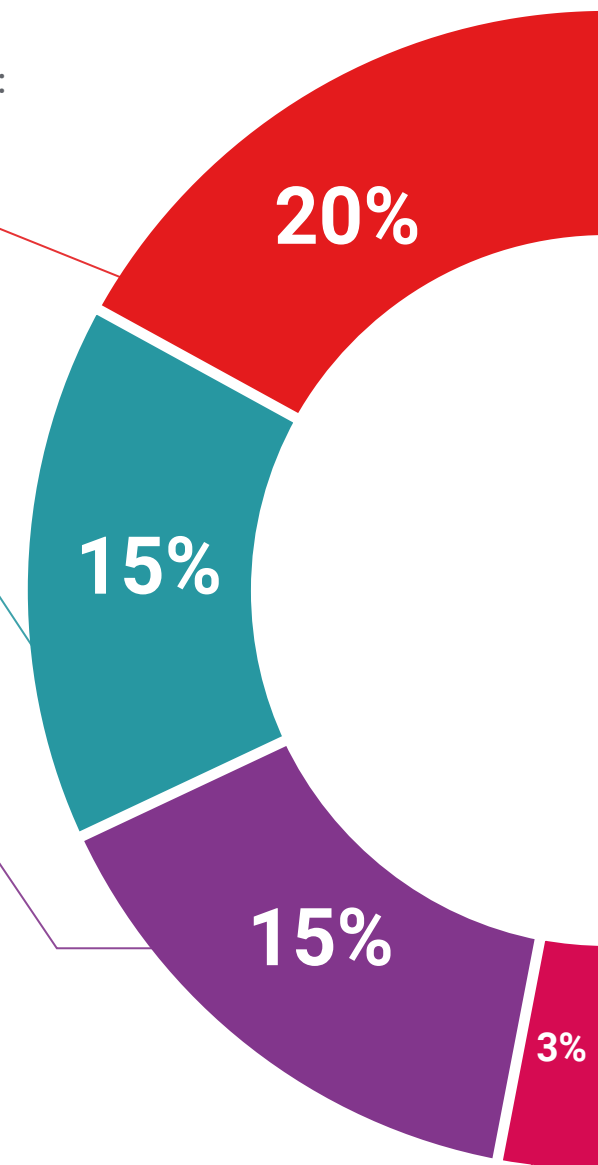
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

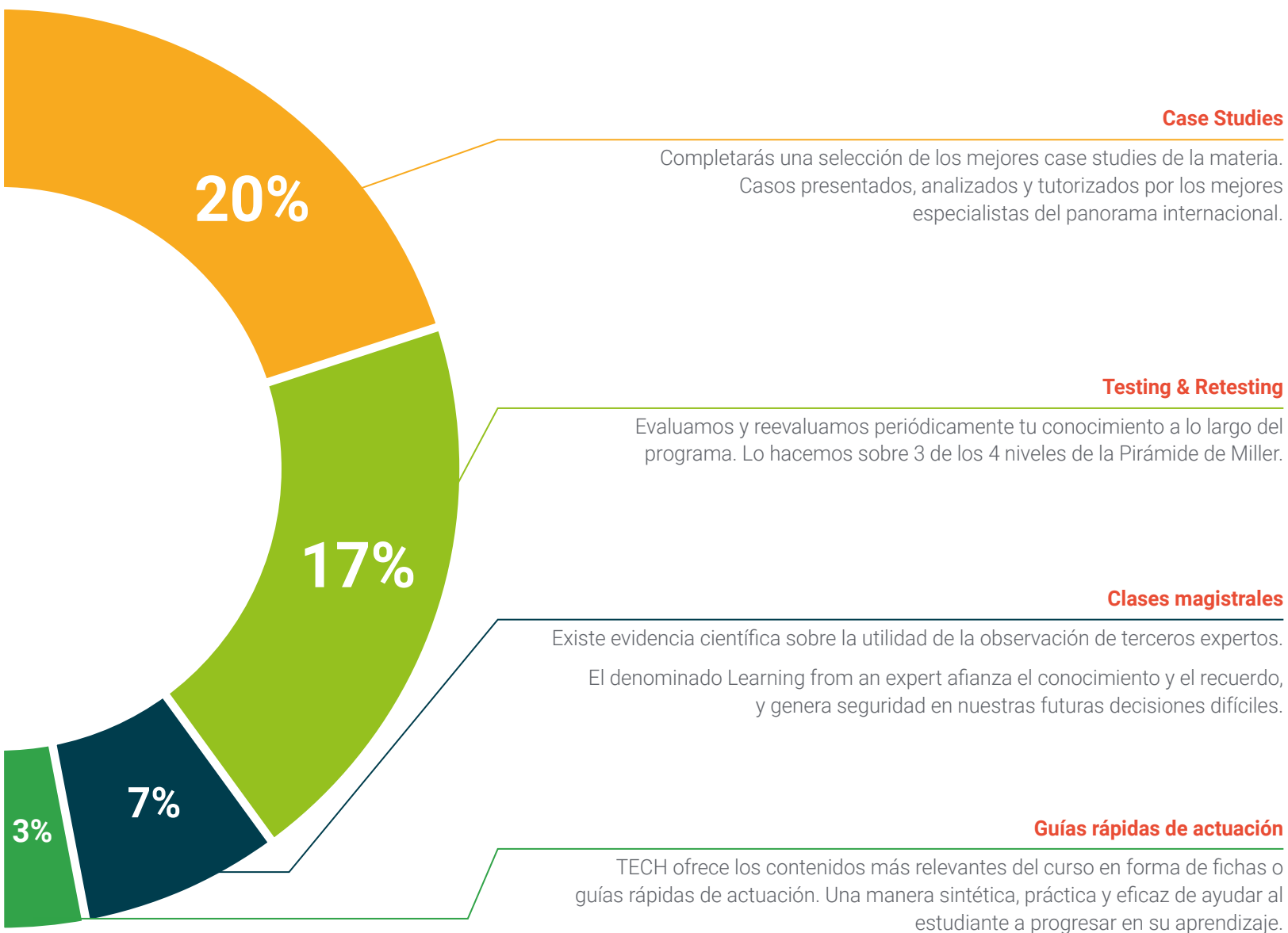
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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.



06

Titulación

El Experto Universitario en Nueva Producción 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 Nueva Producción 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 Nueva Producción Transmedia**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario

Nueva Producción

Transmedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Nueva Producción Transmedia

