

Experto Universitario

Guion de Cine y Cortometrajes





Experto Universitario

Guion de Cine y Cortometrajes

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **3 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad**
- » Acreditación: **24 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-guion-cine-cortometrajes

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 Guion de Cine y Cortometrajes está dirigido a lograr consolidar los conocimientos y las técnicas de los guionistas profesionales, tanto en proyectos de cine tradicionales como de cortometrajes. 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 online.





“

Este programa en Guion de Cine y Cortometrajes 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, de cine tradicional o de cortometrajes, 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 en el mundo del cine y del cortometraje. 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 tiene una primera parte donde se abordan las fases previas a la creación del propio guion: los personajes, sus evoluciones y las diferentes técnicas de las que se disponen para la creación y desarrollo de estos. A continuación, nos adentramos en la segunda parte en la que se expone la creación de la trama, sus diferentes fases y subfases, tipos y subtipos. La tercera parte se ve claramente diferenciada porque se sumerge en el entorno y el contexto del guion de cine y del cortometraje; en esta fase se ahonda en el marco legal y legislativo del guionista en sí, elementos que son indispensables en el conocimiento del guionista. Por último, en esta cuarta parte, se mete de lleno directo en el guion del cortometraje, haciendo hincapié en sus diferencias con el de cine genérico y centrándose en todos los aspectos de contenido y forma que lo determinan.

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

Este **Experto Universitario en Guion de Cine y Cortometrajes** contiene el programa universitario más completo y actualizado del panorama universitario. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en guion de cine y cortometraje
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Novedades sobre la creación de personajes e historias, atendiendo a las últimas tendencias sociales y los avances en los formatos multimedia
- ♦ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Con especial hincapié en metodologías de creación del guion de cine
- ♦ Sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas en la creación de guiones
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y convertirte en un guionista de cine profesional”

“

Este programa es perfecto para que logres subir tu nivel de desempeño 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, permitirán 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 está basado 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 Cine y Cortometrajes con gran experiencia docente.

No dejes escapar la oportunidad de aumentar tu competencia en la creación de guiones de cine y cortometraje en los diferentes formatos.

Conoce las últimas tendencias en el sector del entretenimiento y actualiza tus conocimientos en guion cinematográfico.



02

Objetivos

Este programa está orientado a los profesionales del guion de cine y cortometraje, 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 este área. Solo con la preparación adecuada, los guionistas serán capaces de plasmar aquello que quieren en un soporte audiovisual.



“

El programa en Guion de Cine y Cortometrajes está orientado a los profesionales, 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 el formato final de la producción cinematográfica, teniendo en cuenta la construcción del personaje, la trama, el marco legal, el formato y los diferentes tendencias que se sobrepone en la actualidad en el mundo del cine y los cortometrajes





Objetivos específicos

Módulo 1. Contrucción del personaje

- ◆ Conocer las perspectivas desde las que se ha analizado al personaje, comenzando por Aristóteles, el formalismo ruso, el estructuralismo, y las que inciden en el aspecto psicológico, y cómo todo esto se relaciona con la narrativa y la profundidad de un personaje
- ◆ Elaborar la caracterización de los personajes teniendo en cuenta los temas, símbolos, universos narrativos, acciones, interpretación de la realidad, el aspecto físico, y los pasos de construcción de personajes de Linda Seger
- ◆ Profundizar en la relación entre protagonista y antagonista considerando sus semejanzas, diferencias, vulnerabilidades, sucesos externos, el clímax y la doble autorrevelación
- ◆ Estudiar al héroe y sus viajes a través de los conceptos de antiheroe y víctima
- ◆ Comprender como se desarrollan los tipos de conflictos del personaje mediante el estudio de la trama única o múltiple
- ◆ Examinar la psicología del personaje a través de las diferencias que se dan entre el cine y la literatura, y cómo la misma se expresa a través de emociones, pensamientos, diálogos, acciones, y metáforas visuales o sonoras
- ◆ Analizar la relación entre el diálogo y personaje, explicando la finalidad del mismo, y los matices que puede tomar según las voces que intervengan, los subtextos que contengan y si es o no un diálogo explicativo
- ◆ Investigar el vínculo entre el personaje y escena, subrayando los precedentes y el papel que juegan en este sentido protagonistas y antagonistas, *Statu Quo*, deseo, motivaciones, estrategias, estado de ánimo, y las relaciones emocionales, sociales y espaciales
- ◆ Aprender la relevancia del público espectador como protagonista, dando la información del personaje de manera estructurada y dosificada teniendo en cuenta los parámetros de suspense, sorpresa, anticipaciones y pulsos
- ◆ Asimilar los conceptos expuestos por Aristóteles en su obra "La Poética", entendiendo especialmente el sentido del mito y como se asocia mito y personaje, para crear con solvencia un personaje mítico

Módulo 2. Creación de la trama

- ♦ Estudiar los conceptos básicos de la creación de la trama: idea, sinopsis, tratamiento, escaleta y guion
- ♦ Analizar el origen y estructura del guion teniendo en cuenta la idea controladora, el supuesto, el punto de giro, el clímax y la acción moralizante
- ♦ Elaborar la trama a través de los fundamentos narrativos, la información, el arquetipo y la síntesis
- ♦ Enumerar y sistematizar los elementos de la trama en cuanto la coherencia, la verosimilitud, los géneros, los personajes, el tono, el arco dramático, las tramas y el tratamiento
- ♦ Acotar la trama televisiva de acuerdo a las necesidades y condicionantes de la producción masiva
- ♦ Reflexionar sobre los paradigmas o corrientes de creación cinematográfica, europeas, estadounidenses y de otras partes del mundo
- ♦ Organizar el tiempo en la narración mediante la alteración, el desorden y la fragmentación, haciendo uso de recursos del lenguaje audiovisual
- ♦ Proyectar los diálogos conjuntamente con la acción en la trama según los espacios, la descripción, el ritmo y los detalles
- ♦ Estudiar y crear guiones técnicos, gráficos y sonoros, teniendo en cuenta sus elementos y el formato más adecuado
- ♦ Conocer y gestionar programas de escritura de guion de software libre y privativo para mejorar la productividad y facilitar la creación con las herramientas disponibles

Módulo 3. Introducción del 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, *Creative 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 4. 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 tipos de festivales de cortometraje, su definición y los premios

“

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

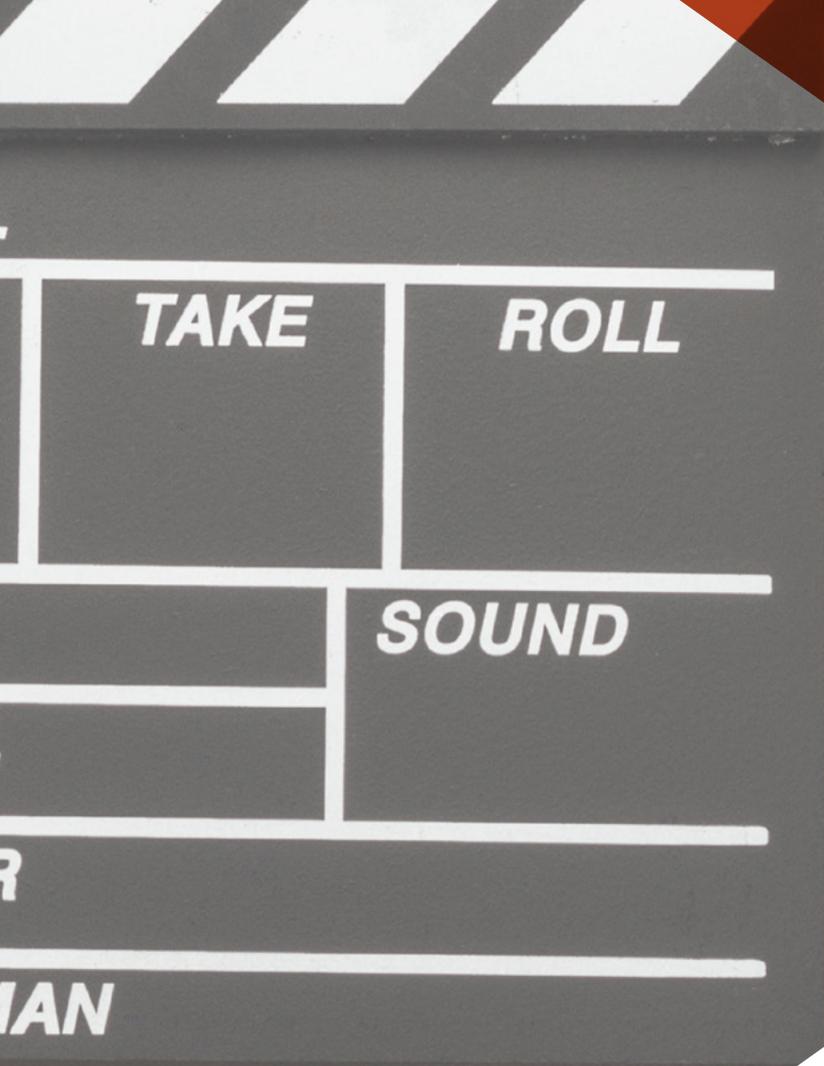


03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales en las creaciones de guiones para largometrajes como para cortometrajes, 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 Guion de Cine y Cortometrajes contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Construcción del personaje

- 1.1. Una introducción del personaje
 - 1.1.1. Conceptos básicos
 - 1.1.1.1. Origen histórico
 - 1.1.1.2. Personaje y narratología
 - 1.1.1.3. Concepciones formalistas
 - 1.1.1.4. Concepciones estructuralistas
 - 1.1.2. Psicología del personaje
 - 1.1.2.1. Personajes planos
 - 1.1.2.2. Personajes esféricos
 - 1.1.2.3. Ficha del personaje
 - 1.1.2.4. Conflicto
 - 1.1.2.5. Objetivo
 - 1.1.2.6. Motivación
 - 1.1.3. Acciones
 - 1.1.3.1. Relación causa y efecto
 - 1.1.3.2. Autorrevelación
 - 1.1.3.3. Nuevo equilibrio
 - 1.1.4. Ejemplo práctico
- 1.2. Caracterización de personajes
 - 1.2.1. Personajes y trama
 - 1.2.1.1. Temas
 - 1.2.1.2. Símbolos
 - 1.2.1.3. Mundos
 - 1.2.1.4. Acciones
 - 1.2.1.5. Interpretación del mundo del guionista
 - 1.2.2. Caracterización aspecto físico
 - 1.2.2.1. Personaje vs. Persona
 - 1.2.2.2. Estereotipos



- 1.2.3. Primeros pasos de construcción de personajes según Linda Seger
 - 1.2.3.1. Observación y experiencia
 - 1.2.3.2. Físico
 - 1.2.3.3. Coherencia
 - 1.2.3.4. Actitudes
 - 1.2.3.5. Individualizar
 - 1.2.3.6. Psicología diversa
- 1.2.4. Ejemplo práctico
- 1.3. Protagonista y antagonista
 - 1.3.1. Semejanzas
 - 1.3.2. Diferencias
 - 1.3.3. Vulnerabilidad
 - 1.3.4. Suceso externo
 - 1.3.5. Clímax
 - 1.3.6. Doble autorrevelación
- 1.4. Héroe y sus desviaciones
 - 1.4.1. Viaje del héroe
 - 1.4.2. Antihéroe
 - 1.4.3. Víctima
- 1.5. Conflictos del personaje
 - 1.5.1. Trama única
 - 1.5.2. Trama múltiple
 - 1.5.3. Tipos de conflictos
- 1.6. Psicología del personaje
 - 1.6.1. Diferencias cine y literatura
 - 1.6.2. Emociones
 - 1.6.3. Pensamientos
 - 1.6.4. Diálogos y monólogos
 - 1.6.5. Acciones
 - 1.6.6. Alegorías visuales y sonoras
- 1.7. Diálogo y personaje
 - 1.7.1. Cometido del diálogo
 - 1.7.2. Voces
 - 1.7.3. Subtextos
 - 1.7.4. Diálogo explicativo
- 1.8. Personaje y escena
 - 1.8.1. Precedentes
 - 1.8.2. Protagonista y antagonista
 - 1.8.2.1. *Statu Quo*
 - 1.8.2.2. Deseo
 - 1.8.2.3. Motivaciones
 - 1.8.2.4. Estrategias
 - 1.8.2.5. Estado anímico
 - 1.8.2.6. Relaciones
 - 1.8.2.6.1. Emocionales
 - 1.8.2.6.2. Sociales
 - 1.8.2.6.3. Espacio
- 1.9. Personajes e información
 - 1.9.1. Audiencia protagonista
 - 1.9.2. Mundo historia y mundo relato
 - 1.9.3. Suspense y sorpresa
 - 1.9.4. Anticipaciones y pulsos
- 1.10. El éxito en la forja de un personaje-mito
 - 1.10.1. Mito
 - 1.10.2. Sentido del mito
 - 1.10.3. "La poética" de Aristóteles

Módulo 2. Creación de la trama

- 2.1. Una introducción al guion
 - 2.1.1. Conceptos básicos
 - 2.1.1.1. Idea
 - 2.1.1.2. Sinopsis
 - 2.1.1.3. Trama
 - 2.1.1.4. Tratamiento
 - 2.1.1.5. Escaleta
 - 2.1.1.6. Guion
 - 2.2. Origen y estructura del guion
 - 2.2.1. Idea controladora
 - 2.2.2. Contraidea
 - 2.2.3. Supuesto
 - 2.2.4. Punto de giro
 - 2.2.5. Clímax
 - 2.2.6. Acción moralizante
 - 2.3. Crear la trama
 - 2.3.1. Fundamentos narrativos
 - 2.3.1.1. Detonante
 - 2.3.1.2. Conflicto
 - 2.3.1.3. Nudo
 - 2.3.1.4. Resolución
 - 2.3.2. Trama e información
 - 2.3.3. Trama arquetípica
 - 2.3.4. Síntesis
- 2.4. Elementos de la trama
 - 2.4.1. Coherencia
 - 2.4.1.1. Interna
 - 2.4.1.2. Externa
 - 2.4.2. Verosimilitud
 - 2.4.3. Géneros y subgéneros
 - 2.4.4. Personajes
 - 2.4.5. Tono
 - 2.4.6. Arco dramático
 - 2.4.7. Tramas, subtramas y conclusión
 - 2.4.8. Tratamiento
- 2.5. Delimitaciones de la trama televisiva
 - 2.5.1. Guion de cine vs. Guion de televisión
 - 2.5.2. Necesidades
 - 2.5.3. Tipos de escritura
 - 2.5.3. Condicionantes de la producción
 - 2.5.4. Escaleta
- 2.6. Dos paradigmas: Estados Unidos y Europa
 - 2.6.1. Corrientes estadounidenses
 - 2.6.1.1. Clásica
 - 2.6.1.2. Moderna
 - 2.6.2. Corrientes europeas
 - 2.6.2.1. Neorrealismo
 - 2.6.2.2. Nueva Ola
 - 2.6.2.3. Dogma
 - 2.6.3. Otras corrientes
- 2.7. El tiempo en el relato
 - 2.7.1. Alteración
 - 2.7.1.2. Desorden
 - 2.7.1.3. Fragmentación
 - 2.7.1.4. Recursos
 - 2.7.2. Narración, alteración y trama

- 2.8. Diálogos y acción
 - 2.8.1. Manifestación de la trama
 - 2.8.1.1. Espacios
 - 2.8.1.2. Diálogos
 - 2.8.1.3. Subtexto
 - 2.8.1.4. Elementos a evitar
 - 2.8.1.5. Eje de acción
 - 2.8.1.6. Delimitación de la escena
 - 2.8.1.7. Descripción y acción
 - 2.8.1.8. Ritmo y detalles
- 2.9. Guion técnico, guion gráfico y guion sonoro
 - 2.9.1. Guion técnico
 - 2.9.1.1. Elementos
 - 2.9.1.2. Formato
 - 2.9.1.3. Escaleta
 - 2.9.2. Guion gráfico
 - 2.9.2.1. Elementos
 - 2.9.2.2. Formato
 - 2.9.3. Guion sonoro
 - 2.9.3.1. Elementos
 - 2.9.3.2. Formato
- 2.10. Programas de escritura de guion
 - 2.10.1. Características
 - 2.10.1.2. Formatos
 - 2.10.1.3. Escaletas
 - 2.10.1.4. Tarjetas
 - 2.10.1.5. Trabajo colaborativo
 - 2.10.1.6. Productividad
 - 2.10.1.7. Importar y exportar
 - 2.10.1.8. online o aplicaciones de escritorio
 - 2.10.1.9. Listas e informes
 - 2.10.1.10. Interacción con otros programas

- 2.10.2. Ejemplos de programas
 - 2.10.2.1. Software libre
 - 2.10.2.2. Software privativo

Módulo 3. Introducción al marco legal y laboral del guionista

- 3.1. Una introducción a la propiedad intelectual
 - 3.1.1. Guionista
 - 3.1.1.1. Propiedad intelectual
 - 3.1.1.2. Autoría
 - 3.1.2. Guion
 - 3.1.2.1. Propiedad intelectual
 - 3.1.2.2. Obra
- 3.2. Derechos de propiedad intelectual
 - 3.2.1. Derechos de autoría
 - 3.2.1.1. Contenido
 - 3.2.1.2. Duración
 - 3.2.1.3. Ocupaciones en las obras audiovisuales
 - 3.2.1.4. Protección
 - 3.2.1.5. Propiedad industrial
- 3.3. Contratación y cesión de los derechos
 - 3.3.1. Régimen general
 - 3.3.1.1. Cesión de derechos
 - 3.3.2. Contrato de edición
 - 3.3.3. Contratos de producción de obras audiovisuales
 - 3.3.4. Licencias
 - 3.3.4.1. *Creative Commons*
- 3.4. Primeros pasos para la creación audiovisual
 - 3.4.1. Preproducción
 - 3.4.1.1. Guionista y producción
 - 3.4.2. Informe de ventas
 - 3.4.3. *Pitch* o argumento de ventas

- 3.5. Introducción al pitching en proyectos transmedia y multiplataformas
 - 3.5.1. *Pitching*
 - 3.5.1.1. Tipos
 - 3.5.1.2. Otras pautas
 - 3.5.1.3. Estructura
 - 3.5.1.4. Público
 - 3.5.2. Proyecto transmedia
 - 3.5.2.1. Composición
 - 3.5.2.2. Plataformas
 - 3.5.2.3. Ideas
 - 3.5.2.4. Presentación
- 3.6. Introducción al *Pitching* en proyectos transmedia y multiplataformas II
 - 3.6.1. Claves de un buen *Pitching*
 - 3.6.1.1. Audiencia
 - 3.6.1.2. Elementos visuales
 - 3.6.1.3. Organización
 - 3.6.1.4. *Feedback* o retroalimentación
- 3.7. Fases en la estructura de comercialización de una película
 - 3.7.1. Existencia
 - 3.7.2. Persuasión
 - 3.7.3. Recordatorio
 - 3.7.4. Colocación
 - 3.7.5. Comercialización
 - 3.7.6. Representatividad
- 3.8. Festivales, mercados y premios
 - 3.8.1. Festivales
 - 3.8.2. Mercados
 - 3.8.3. Premios
- 3.9. Festivales, mercados y premios II
 - 3.9.1. Europa
 - 3.9.2. América
 - 3.9.3. África
 - 3.9.4. Asia

- 3.10. Financiación audiovisual
 - 3.10.1. Fondos de desarrollo
 - 3.10.1.1. Guionistas
 - 3.10.2. Fondos financiación pública
 - 3.10.2.1. Producción
 - 3.10.3. Fondos financiación privada
 - 3.10.3.1. Producción

Módulo 4. Guion en el cortometraje

- 4.1. Una introducción a los cortometrajes
 - 4.1.1. Concepto
 - 4.1.2. Origen
 - 4.1.3. Evolución
- 4.2. El cortometraje en la industria audiovisual
 - 4.2.1. Desarrollo histórico
 - 4.2.2. Tendencias
- 4.3. De la idea al Guion literario
 - 4.3.1. Idea
 - 4.3.2. Sinopsis
 - 4.3.3.1 Encabezado
 - 4.3.3.2. Descripción
 - 4.3.3.3. Diálogo
 - 4.3.3.4. Transición
 - 4.3.3. Guion literario

- 4.4. Guion técnico
 - 4.4.1. Anotaciones
 - 4.4.2. Escenario
 - 4.4.3. Plano numerados
 - 4.4.4. Secuencia numerada
 - 4.4.5. Movimiento de cámara
 - 4.4.6. Música
 - 4.4.7. Efectos sonoros
 - 4.4.8. Nombre del personaje
 - 4.4.9. Nombre del escenario
 - 4.4.9.1. Interior/exterior
 - 4.4.9.2. Día/noche
 - 4.4.10. Plano de planta
- 4.5. Guion gráfico o *Storyboard*
 - 4.5.1. Origen
 - 4.5.2. Función
 - 4.5.3. Características
 - 4.5.3.1. Imágenes en secuencia
 - 4.5.3.2. Textos
 - 4.5.4. Elementos
 - 4.5.4.1. Planos
 - 4.5.4.2. Personajes
 - 4.5.4.3. Acción de la toma
 - 4.5.4.4. Duración del rodaje
- 4.6. Guion sonoro
 - 4.5.1. Origen
 - 4.5.2. Función
 - 4.5.3. Características
- 4.7. Guion sonoro II
 - 4.7.1. Elementos
 - 4.7.1.2. Banda Sonora
 - 4.7.1.3. Sonido directo
 - 4.7.1.4. Diálogos
 - 4.7.1.5. Foley
 - 4.7.1.6. Efectos
 - 4.7.1.7. Ambientes
 - 4.7.1.8. Música
 - 4.7.1.9. Silencio
- 4.8. Videoclips, spots publicitarios y trailers
 - 4.8.1. Videoclips
 - 4.8.2. Spots publicitarios
 - 4.8.3. Trailers
- 4.9. Del cortometraje a los micros y nanometrajes
 - 4.9.1. Cortometrajes
 - 4.9.2. Micrometrajes
 - 4.9.3. Nanometrajes
- 4.10. Festivales
 - 4.10.1. Definición
 - 4.10.2. Tipos
 - 4.10.3. Premios

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 según el índice global score, 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

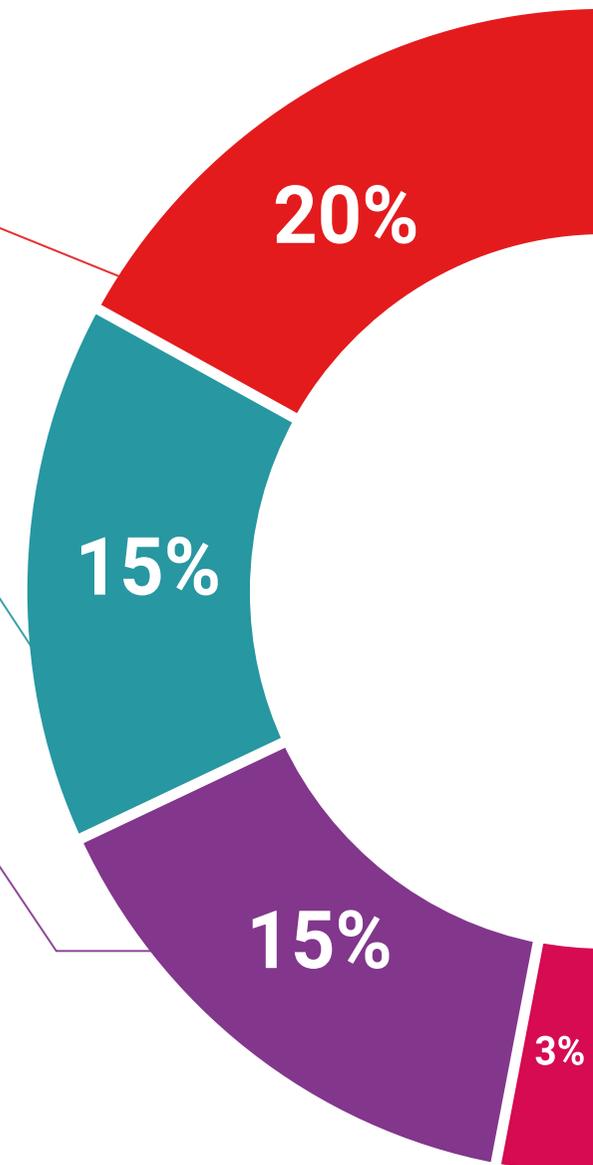
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

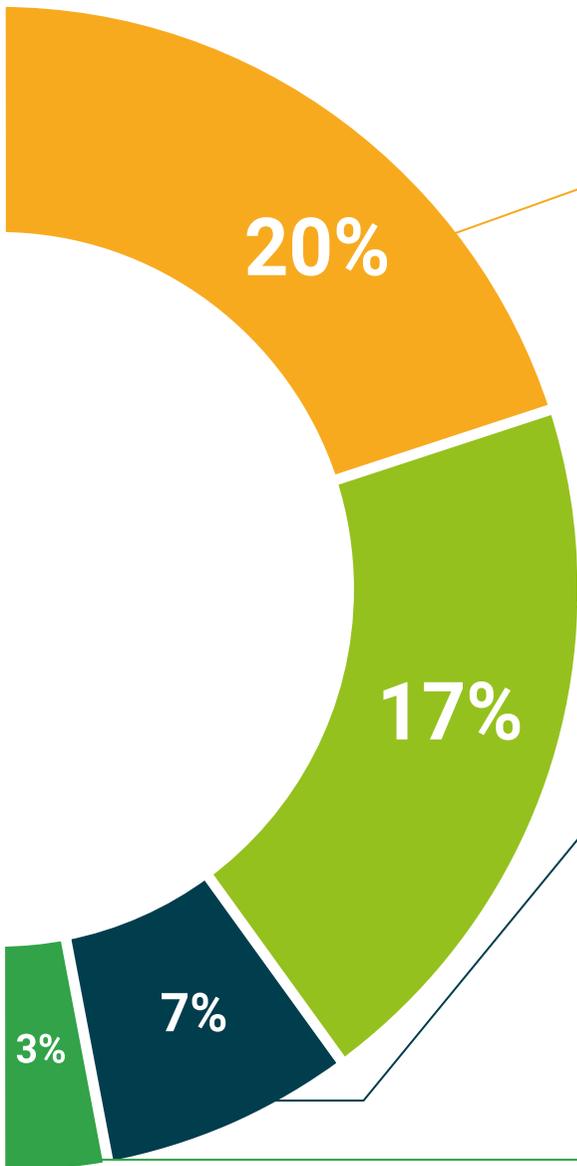
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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

Este programa en Guión de Cine y Cortometrajes garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Guion de Cine y Cortometrajes** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Guion de Cine y Cortometrajes**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **24 ECTS**





Experto Universitario

Guion de Cine y Cortometrajes

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Guion de Cine y Cortometrajes



tech
universidad