

[illegible]



Experto Universitario Guion para Series de Televisión e Internet

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/periodismo-comunicacion/experto-universitario/experto-guion-series-television-internet



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 20

05

Titulación

pág. 30

01

Presentación

El programa en Guion para Series de Televisión e Internet está dirigido a lograr consolidar los conocimientos y las técnicas del guionista de series profesional. Aprovechen la oportunidad y conviértanse en guionistas de series de televisión e internet profesionales con fundamentos sólidos a través de este programa académico y de la mano de la última tecnología educativa online.



“

Este programa permitirá desarrollar todo tu conocimiento sobre la creación de personajes e historias y plasmarlo en un guion para serie de televisión e internet, de un modo profesional”

La industria del entretenimiento está evolucionando rápidamente en los últimos tiempos. Las plataformas de *Streaming*, las nuevas corporaciones productoras de contenidos y las últimas tendencias sociales están provocando cambios importantes que afectan al sector y a los profesionales. Las series de televisión y plataformas de internet aparecen como una oportunidad para los guionistas, productores, actores, directores y demás profesionales del entretenimiento.

Para llevar a cabo la creación de un guion para una serie de televisión o internet es necesario adquirir diferentes competencias que permitan llevar la idea a la práctica logrando que funcione, desde la idea inicial y su proceso histórico, a la realización del guion en sí. 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 para serie, 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 centra en la construcción del personaje, se profundiza en el desarrollo de su evolución y sus diferentes técnicas. La segunda parte está claramente diferenciada de la primera: en esta ahondamos en la historia del cine y, más importante, de la televisión. Por último, en la tercera parte de este plan de estudios encontramos los diferentes formatos de series que hay, tanto para televisión como para internet, y sus fundamentos.

Este programa es el más completo y dirigido para que los profesionales de la creación de guiones de series alcancen un nivel de desempeño superior, basado en los fundamentos y las últimas tendencias en el desarrollo del guion audiovisual para series televisivas o de internet. Aprovechen la oportunidad y cursen esta capacitación en un formato online. Consigan su Experto Universitario para seguir creciendo en su carrera de guionistas.

Este **Experto Universitario en Guion para Series de Televisión e Internet** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en guion para series
- ♦ 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
- ♦ Las novedades sobre la creación de personajes e historias, atendiendo a las últimas tendencias sociales y los avances en los formatos multimedia
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías de creación del guion en formato de serie
- ♦ 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



Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y convertirte en un guionista de series de televisión e internet profesional

“

Este Experto Universitario es perfecto para que sepas contar la historia que quieres contar”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del mundo de la producción de series de televisión o internet, que vierten en esta capacitación 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 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 los alumnos deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo del guion para series y con gran experiencia.

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

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



02

Objetivos

Este programa está orientado a los profesionales del guion para serie de internet o televisión, 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 un soporte en formato de serie.



“

El Experto Universitario en Guion para Series de Televisión e Internet 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 para series según el formato final de la producción, ya sea en televisión o internet, teniendo en cuenta la construcción del personaje, y la historia del medio audiovisual en particular desde sus orígenes hasta la actualidad



Objetivos específicos

Módulo 1. Construcción 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 cómo se asocian mito y personaje para crear con solvencia un personaje mítico

Módulo 2. Historia del cine y la televisión

- ♦ Estudiar los orígenes del cine y las autorías que marcaron hitos en su elaboración inicial hasta llegar a la narración cinematográfica, así como su evolución hasta llegar a la convertirse en industria, la irrupción del cine sonoro, el estilo clásico, las nuevas perspectivas a partir de los años 60 y la actualidad
- ♦ Analizar el cine y la propaganda de la Segunda Guerra Mundial, y cómo se ha desarrollado la relación del cine con la historia y viceversa, desde distintas perspectivas
- ♦ Examinar la evolución histórica del género documental, desde sus orígenes, pasando por las distintas concepciones, los fundamentos estéticos y éticos, hasta las nuevas narrativas y el auge experimentado en las últimas décadas
- ♦ Categorizar la producción televisión de ficción y sus distintos géneros partiendo de los formatos estadounidenses y latinoamericanos que influyeron en el resto del mundo
- ♦ Comprender el estado de las narrativas en el cine actual y sus elementos anacrónicos, entrecruzados y gamificados

Módulo 3. Formatos de series para televisión e internet

- ♦ Estudiar los géneros televisivos, las fases de la televisión, la evolución y las características generales de la ficción en la televisión en cuanto a formatos, serialidad, y nuevas tendencias
- ♦ Profundizar en el concepto de *Webseries*, su origen, particularidades, semejanzas y diferencias respecto a la televisión, así como las *Webseries* publicitarias y su relación con el *Branded Content*

- ♦ Comprender la configuración de la industria audiovisual contemporánea, los proyectos de bajo coste, la innovación y creatividad que tiene aparejada, el conocimiento libre, las posibilidades de internet, y los proyectos transmedia
- ♦ Elaborar un proyecto audiovisual de bajo coste desde la producción hasta los festivales, pasando por el lanzamiento y la difusión
- ♦ Analizar y conocer los distintos tipos de series audiovisuales en cuanto a la trama, personajes, industria, recomendaciones y evolución. En concreto las procedimentales, los dramas, los seriales, las sitcoms, la nueva comedia y la animación



Desarrolla tus habilidades para convertirte en un guionista de series 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 en formato de serie tanto de televisión como de internet, 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 contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del panorama académico”

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. Status 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. Historia del cine y la televisión

- 2.1. Orígenes del cine
 - 2.1.1. Exponer
 - 2.1.1.1. Lumière, 1895
 - 2.1.1.2. Méliès
 - 2.1.2. Relatar
 - 2.1.2.1. Alice Guy
 - 2.1.2.2. Edwin S. Porter
 - 2.1.3. Componer
 - 2.1.3.1. David W. Griffith
 - 2.1.4. De la exposición del movimiento a la narración argumental
- 2.2. Industria cinematográfica
 - 2.2.1. Irrupción del sonido
 - 2.2.2. Guionistas y directores/as
 - 2.2.3. ¿Mudo o sonoro?
 - 2.2.3.1. De 1929 a 1939
 - 2.2.4. Hollywood
 - 2.2.4.1. Estilo clásico de 1940 a 1960
 - 2.2.5. Años 60
 - 2.2.5.1. Tradición
 - 2.2.5.2. Nueva perspectiva
 - 2.2.6. De los años 80 a la actualidad
 - 2.2.6.1. Consumo global
 - 2.2.6.2. Séptimo arte
- 2.3. Cine y propaganda durante la Segunda Guerra Mundial
 - 2.3.1. Propaganda nazi
 - 2.3.1.1. Leni Riefenstahl
 - 2.3.1.1.1. Estética del triunfo
 - 2.3.2. Propaganda estadounidense
 - 2.3.2.1. Propaganda didáctica del ejército
 - 2.3.3. Cine e Historia
 - 2.3.3.1. Cine histórico
 - 2.3.3.1.1. Documentales
 - 2.3.3.1.2. Ficción
 - 2.3.3.2. Historia en televisión
 - 2.3.3.2.1. Imágenes
 - 2.3.3.2.2. Palabras
- 2.4. Género documental
 - 2.4.1. Origen
 - 2.4.1.1. Documental etnográfico
 - 2.4.1.1.1. Flaherty
 - 2.4.1.2. Documental social
 - 2.4.1.2.1. Grierson
 - 2.4.1.2.2. Ivens
 - 2.4.1.3. Explorando el mundo
 - 2.4.1.3.1. Próximo
 - 2.4.1.3.2. Remoto
 - 2.4.1.4. Fundamentos
 - 2.4.1.4.1. Estéticos
 - 2.4.1.4.2. Éticos

- 2.5. Género documental II
 - 2.5.1. Cine directo
 - 2.5.1.1. Innovación en el camino cinematográfico
 - 2.5.1.2. Narrando con la realidad
 - 2.5.1.2.1. Frederick Wiseman
 - 2.5.1.3. Auge del documental
 - 2.5.1.3.1. Años 70
 - 2.5.1.3.2. Nuevas estrategias narrativas
 - 2.5.1.3.2.1. Michael Moore
 - 2.5.1.3.3. Siglo XX
 - 2.5.1.3.4. Legado
 - 2.5.1.3.5. Avance
- 2.6. Televisión
 - 2.6.1. Guion
 - 2.6.1.1. Televisivo
 - 2.6.1.2. Plataformas de vídeo en streaming
 - 2.6.1.3. Novelas visuales
 - 2.6.1.4. Término de la televisión tradicional
 - 2.6.1.5. Renovado auge de la televisión
 - 2.6.1.5.1. Norteamérica
 - 2.6.1.6. Series en el siglo XIX
- 2.7. Televisión II
 - 2.7.1. Ficción estadounidense
 - 2.7.1.1. Etapa fundacional
 - 2.7.1.1.1. Single Play
 - 2.7.1.1.2. Western
 - 2.7.1.1.3. Acción
- 2.8. Televisión III
 - 2.8.1. Ficción estadounidense
 - 2.8.1.1. Evolución de géneros
 - 2.8.1.1.1. Policiáco
 - 2.8.1.1.2. Ciencia ficción
 - 2.8.1.1.3. Comedia
 - 2.8.1.1.4. Drama profesional

- 2.9. Televisión IV
 - 2.9.1. Ficción estadounidense
 - 2.9.1.1. Evolución y auge
 - 2.9.1.1.1. Mini-series
 - 2.9.1.1.2. Infantil y juvenil
 - 2.9.1.1.3. Animación adulta
 - 2.9.1.1.4. Soap operas
 - 2.9.2. Ficción latinoamericana
 - 2.9.2.1. Predominio de las telenovelas
- 2.10. Narrativas en el cine actual
 - 2.10.1. Narrativas modulares
 - 2.10.1.1. Anacrónicas
 - 2.10.1.2. Entrecruzadas
 - 2.10.1.3. Gamificación

Módulo 3. Formatos de series para televisión e internet

- 3.1. Géneros televisivos
 - 3.1.1. Fases de la televisión
 - 3.1.2. Evolución
 - 3.1.3. Características generales de la ficción de televisión
 - 3.1.3.1. Formatos
 - 3.1.3.1.1. Tipos
 - 3.1.3.2. Serialidad
 - 3.1.3.3. Tendencias de formatos de ficción
- 3.2. Webseries
 - 3.2.1. Concepto
 - 3.2.1.1. Génesis
 - 3.2.1.2. Particularidades
 - 3.2.1.2.1. Semejanzas con la televisión
 - 3.2.1.2.2. Diferencias con la televisión
 - 3.2.2. Publicitarias
 - 3.2.3. Branded content

- 3.3. Industria audiovisual contemporánea
 - 3.3.1. Nueva configuración
 - 3.3.2. Proyectos de bajo coste
 - 3.3.2.1. Innovación y creatividad
 - 3.3.3. Conocimiento libre
 - 3.3.3.1. Licencias
 - 3.3.3.1.1. Creative Commons
 - 3.3.4. Internet
 - 3.3.4.1. Financiación
 - 3.3.4.1.1. Crowdfunding y crowdlending
 - 3.3.5. Proyectos transmedia
 - 3.3.5.1. Narrativas
 - 3.3.5.2. Nuevos formatos
- 3.4. Creación de un proyecto audiovisual de bajo coste
 - 3.4.1. Producción
 - 3.4.2. Lanzamiento y difusión
 - 3.4.2.1. Redes sociales
 - 3.4.2.2. Festivales
- 3.5. Procedimental
 - 3.5.1. Estructura serial
 - 3.5.1.1. Tramas
 - 3.5.1.2. Personajes
 - 3.5.1.3. Industria
 - 3.5.1.4. Recomendaciones
- 3.6. Drama
 - 3.6.1. Estructura serial
 - 3.6.1.1. Tramas
 - 3.6.1.2. Personajes
 - 3.6.1.3. Industria
 - 3.6.1.4. Recomendaciones
 - 3.6.1.5. Pluralidad
 - 3.6.1.5.1. Primera edad de oro
 - 3.6.1.5.2. Segunda edad de oro
 - 3.6.1.5.3. Tercera edad de oro





3.7. Seriales

3.7.1. Estructura serial

3.7.1.1. Temáticas

3.7.1.2. Tramas

3.7.1.3. Personajes

3.7.1.4. Industria

3.7.1.5. Recomendaciones

3.8. Sitcom

3.8.1. Estructura serial

3.8.1.1. Tramas

3.8.1.2. Personajes

3.8.1.3. Humor

3.8.1.4. Industria

3.8.1.5. Recomendaciones

3.9. La nueva comedia

3.9.1. Estructura serial

3.9.1.1. Temáticas

3.9.1.2. Tramas

3.9.1.3. Personajes

3.9.1.4. Industria

3.9.1.5. Saltos formales

3.9.1.6. Recomendaciones

3.10. Animación

3.10.1. Estructura serial

3.10.1.1. Singularidades

3.10.1.2. Infantil

3.10.1.3. Juvenil

3.10.1.4. Adulta

3.10.1.5. Anime

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.

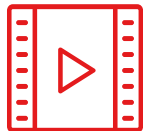
La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

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

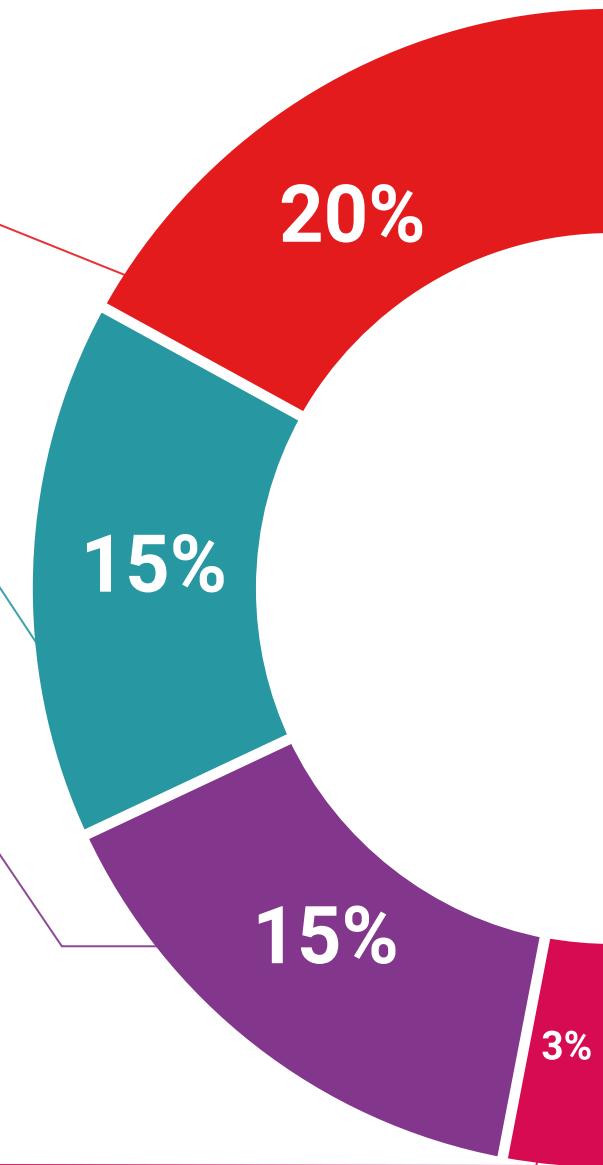
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

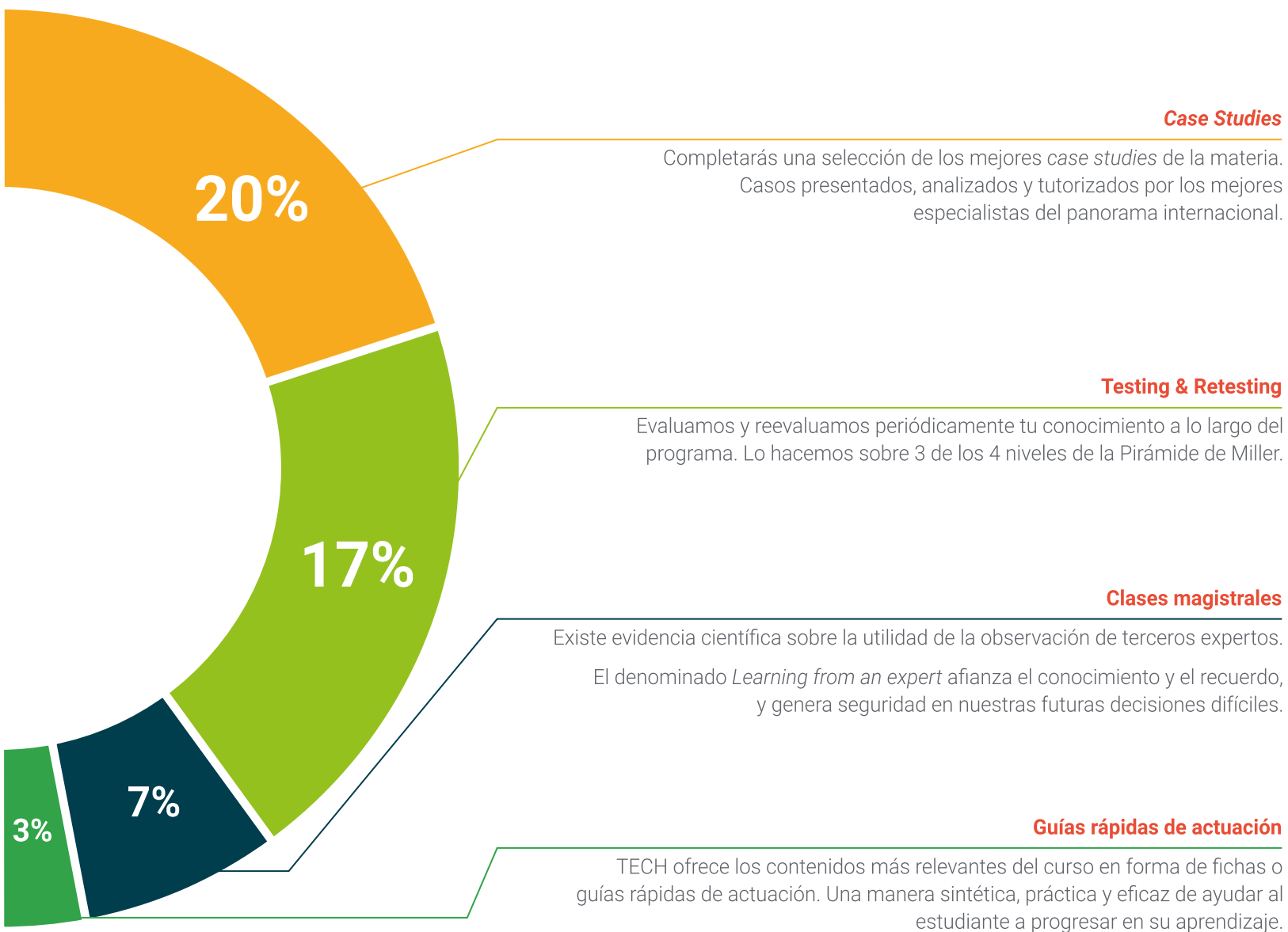
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





05

Titulación

Este programa en Guion para Series de Televisión e Internet 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 para Series de Televisión e Internet** 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 para Series de Televisión e Internet**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario

Guion para Series de
Televisión e Internet

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Guion para Series de Televisión e Internet

