Maestría Oficial Universitaria

Guion Audiovisual

Nº de RVOE: 20220080

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

Título reconocido en USA

TECH es miembro de:

International Communication Association

tech universidad

tech universidad

Nº de RVOE: 20220080

Maestría Oficial Universitaria
Guion Audiovisual

Idioma: **Español**
Modalidad: **100% en línea**
Duración: **18 meses**
Fecha acuerdo RVOE: **25/01/2022**
Acceso web: www.techtitute.com/mx/periodismo-comunicacion/maestria-universitaria/maestria-universitaria-guion-audiovisual

Índice

01 Presentación del programa — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Convalidación de asignaturas — pág. 28

05 Objetivos docentes — pág. 34

06 Salidas profesionales — pág. 38

07 Idiomas gratuitos — pág. 42

08 Metodología de estudio — pág. 46

09 Titulación — pág. 56

10 Reconocimiento en USA — pág. 60

11 Homologación del título — pág. 64

12 Requisitos de acceso — pág. 68

13 Proceso de admisión — pág. 72

01

Presentación del programa

En los últimos años, la expansión del consumo de contenido Audiovisual en plataformas como Netflix, Amazon Prime Video y Disney+, junto con el crecimiento de la producción de videojuegos, ha generado una demanda sin precedentes de guionistas altamente capacitados. Este panorama, ha situado a estos profesionales en el centro de la cadena de producción, requiriendo guionistas que comprendan tanto las técnicas tradicionales como las innovadoras de la narración audiovisual. Para atender esta creciente demanda, TECH presenta un programa universitario especializado que prepara al profesional en este campo, permitiéndole desarrollar habilidades para crear historias impactantes y estructuradas de forma efectiva. Además, con su metodología 100% online, podrá organizar su aprendizaje de manera flexible, eligiendo cuándo, cómo y dónde estudiar. Además, este título universitario está considerado equivalente en EE. UU. por un Master of Fine Arts.

Este es el momento, te estábamos esperando

Forma parte de este programa 100% online y oficial de TECH y obtén una equivalencia académica reconocida en EE. UU.”

El Guion Audiovisual es la piedra angular sobre la que se construyen todas las narrativas visuales, siendo fundamental para la creación de películas, series, documentales, videojuegos y otros formatos de contenido. Este campo abarca no solo la escritura de tramas y diálogos, sino también la capacidad de diseñar mundos, personajes y situaciones que, mediante el lenguaje audiovisual, impacten al espectador.

Hoy en día, los guionistas deben adaptarse a diferentes formatos, plataformas y géneros, lo que requiere una comprensión profunda de las tendencias actuales y de la evolución de los medios. Además, el creciente interés por el contenido transmedia exige que estos profesionales sean versátiles y capaces de crear historias que se desarrollen en múltiples frentes.

En este contexto, surge la Maestría Oficial Universitaria en Guion Audiovisual diseñada para proporcionar una preparación integral que cubra todos los aspectos necesarios para convertirse en un guionista exitoso en la industria moderna. El programa universitario abarca desde las técnicas clásicas de construcción narrativa hasta los desafíos contemporáneos en el guion de videojuegos y otros formatos interactivos.

A lo largo de este plan de estudios, los profesionales tendrán la oportunidad de adquirir una comprensión profunda del proceso creativo y técnico del guionismo, adaptándose a las exigencias del mercado global. Este enfoque multidisciplinario prepara al egresado para abordar cualquier tipo de proyecto, desde el cortometraje hasta las producciones más complejas de series para televisión e internet.

Gracias a la metodología 100% online exclusiva de TECH, el guionista podrá organizar su aprendizaje según sus necesidades y horarios, garantizando una capacitación personalizada y adaptable a su ritmo de vida. Además, contará con el innovador sistema de aprendizaje *Relearning*, así como numerosos recursos multimedia que harán aún más eficaz su especialización, al tiempo que recibe la orientación de un cuadro docente compuesto por expertos de gran prestigio en el ámbito Audiovisual.

Potenciarás tu perfil profesional con el apoyo de destacados guionistas y expertos en el ámbito de las artes audiovisuales”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

Plan de estudios

El programa de esta Maestría Oficial Universitaria en Guion Audiovisual está diseñado para orientar al guionista a través de los aspectos clave necesarios para dominar esta disciplina. Los contenidos, desarrollados por expertos en diversas áreas de la producción audiovisual, ofrecen al profesional los conocimientos necesarios para redactar guiones adaptados a cualquier proyecto. Así, durante este recorrido académico, se abordarán los múltiples elementos que influyen en la creación de un guion, desde la conceptualización hasta la estructura narrativa.

Un temario completo y bien desarrollado

Te especializarás en la construcción de personajes complejos y tramas intrigantes, dominando todas las fases del Guion Audiovisual"

Este programa universitario se desarrolla en un formato 100% online, diseñado para adaptarse a la disponibilidad y horarios del alumnado, ofreciendo una experiencia flexible y estimulante. Además, combina teoría y práctica mediante escenarios simulados, análisis de casos prácticos, y una amplia variedad de recursos como actividades, ejercicios, material complementario, vídeos explicativos, clases magistrales y presentaciones multimedia. Este enfoque innovador facilita la comprensión de los temas más complejos y asegura que los guionistas adquieran las competencias necesarias para alcanzar sus objetivos profesionales con éxito.

Aprenderás a estructurar guiones para series, cine, videojuegos y otros formatos, dominando los géneros más relevantes del sector"

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.

En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 9 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 18 meses de estudio.

Asignatura 1	Construcción del personaje
Asignatura 2	Creación de la trama
Asignatura 3	El documental
Asignatura 4	Introducción al marco legal y laboral del guionista
Asignatura 5	Historia del cine y la televisión
Asignatura 6	Formatos de series para televisión e internet
Asignatura 7	Guion en el cortometraje
Asignatura 8	Guion en los videojuegos
Asignatura 9	Análisis y adaptaciones

Así, los contenidos académicos de estas asignaturas abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 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. Información del personaje
- 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

Asignatura 2. Creación de la trama

2.1. 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. Contra idea
- 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
- 2.5.4. Condicionantes de la producción
- 2.5.5. 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
  - 2.7.1.1. Desorden
  - 2.7.1.2. Fragmentación
  - 2.7.1.3. Recursos
- 2.7.2. Narración, alteración y trama

2.8. Diálogos en 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
  - 2.10.1.1. Formatos
  - 2.10.1.2. Escaletas
  - 2.10.1.3. Tarjetas
  - 2.10.1.4. Trabajo colaborativo
  - 2.10.1.5. Productividad
  - 2.10.1.6. Importar y exportar
  - 2.10.1.7. Online o aplicaciones de escritorio
  - 2.10.1.8. Listas e informes
  - 2.10.1.9. Interacción con otros programas
- 2.10.2. Ejemplos de programas
  - 2.10.2.1. Software libre
- 2.10.3. Software privativo

Asignatura 3. El documental

3.1. Una introducción al género documental
- 3.1.1. Conceptos básicos
  - 3.1.1.1. Documental y ficción
- 3.1.2. Desarrollo histórico del género documental
- 3.1.3. Tipos de documentales

3.2. Transformación de los documentales I
- 3.2.1. Tendencias en la actualidad
- 3.2.2. Hibridaciones
- 3.2.3. Ejemplos

3.3. Transformación de los documentales II
- 3.3.1. Lenguaje documental
  - 3.3.1.1. Desarrollo histórico del lenguaje documental
- 3.3.2. Ejemplos

3.4. Narrativas documentales I
- 3.4.1. Estrategia narrativa
- 3.4.2. Formato y contenido del guion documental
- 3.4.3. Tratamiento
  - 3.4.3.1. Visual
  - 3.4.3.2. Auditivo
- 3.4.4. Elecciones y delimitaciones del proyecto documental

3.5. Narrativas documentales II
- 3.5.1. Tipos de estrategias de narración
  - 3.5.1.1. Personaje y trama
  - 3.5.1.2. Dirección
    - 3.5.1.2.1. Presencia explícita o implícita
  - 3.5.1.3. Investigación
  - 3.5.1.4. Reconstrucciones
  - 3.5.1.5. Discursos
    - 3.5.1.5.1. Orales
    - 3.5.1.5.2. Visuales
  - 3.5.1.6. Otras estrategias narrativas

3.6. Herramientas de creación de documentales I
- 3.6.1. Imágenes
  - 3.6.1.1. Tipos
  - 3.6.1.2. Usos
- 3.6.2. Documentos audiovisuales
  - 3.6.2.1. Tipos
  - 3.6.2.2. Usos

3.7. Herramientas de creación de documentales II
- 3.7.1. Sonidos
  - 3.7.1.1. Tipos
  - 3.7.1.2. Usos

3.8. Guion para un documental I
- 3.8.1. Introducción al guion documental
- 3.8.2. Planteamiento
- 3.8.3. Nudo o desarrollo
- 3.8.4. Desenlace o final

3.9. Guion para un documental II
- 3.9.1. Única regla
- 3.9.2. Entrevistas en el guion
- 3.9.3. Guion final

3.10. Entrevistas
- 3.10.1. Documento
- 3.10.2. Narrativa
- 3.10.3. Emoción
- 3.10.4. Personas entrevistadas
  - 3.10.4.1. Tipos
  - 3.10.4.2. Interacción
- 3.10.5. Cierre

Asignatura 4. Introducción al marco legal y laboral del guionista

4.1. Introducción a la Propiedad Intelectual
- 4.1.1. Guionista
  - 4.1.1.1. Propiedad Intelectual
  - 4.1.1.2. Autoría
- 4.1.2. Guion
  - 4.1.2.1. Propiedad Intelectual
  - 4.1.2.2. Obra

4.2. Derechos de Propiedad Intelectual
- 4.2.1. Derechos de autoría
  - 4.2.1.1. Contenido
  - 4.2.1.2. Duración
  - 4.2.1.3. Ocupaciones en las obras audiovisuales
  - 4.2.1.4. Protección
  - 4.2.1.5. Propiedad Industrial

4.3. Contratación y cesión de los derechos
- 4.3.1. Régimen general
  - 4.3.1.1. Cesión de derechos
- 4.3.2. Contrato de edición
- 4.3.3. Contratos de producción de obras audiovisuales
- 4.3.4. Licencias

4.4. Primeros pasos para la creación audiovisual
- 4.4.1. Preproducción
  - 4.4.1.1. Guionista y producción
- 4.4.2. Informe de ventas
- 4.4.3. Pitch o argumento de ventas

4.5. Presentaciones verbales de proyectos *transmedia* y multiplataformas I
- 4.5.1. Presentaciones verbales
  - 4.5.1.1. Tipos
  - 4.5.1.2. Otras pautas
  - 4.5.1.3. Estructura
  - 4.5.1.4. Público
- 4.5.2. Proyecto transmedia
  - 4.5.2.1. Composición
  - 4.5.2.2. Plataformas
  - 4.5.2.3. Ideas
  - 4.5.2.4. Presentación

4.6. Presentaciones verbales de proyectos *transmedia* y multiplataformas II
- 4.6.1. Claves de una buena presentación verbal
  - 4.6.1.1. Audiencia
  - 4.6.1.2. Elementos visuales
  - 4.6.1.3. Organización
  - 4.6.1.4. Retroalimentación

4.7. Fases en la estructura de comercialización de una película
- 4.7.1. Existencia
- 4.7.2. Persuasión
- 4.7.3. Recordatorio
- 4.7.4. Colocación
- 4.7.5. Comercialización
- 4.7.6. Representatividad

4.8. Festivales, mercados y premios I
- 4.8.1. Festivales
- 4.8.2. Mercados
- 4.8.3. Premios

4.9. Festivales, mercados y premios II
- 4.9.1. Europa
- 4.9.2. América
- 4.9.3. África
- 4.9.4. Asia

4.10. Financiación audiovisual
- 4.10.1. Fondos de desarrollo
  - 4.10.1.1. Guionistas
- 4.10.2. Fondos financiación pública
  - 4.10.2.1. Producción
- 4.10.3. Fondos financiación privada
  - 4.10.3.1. Producción

Asignatura 5. Historia del cine y la televisión

5.1. Orígenes del cine
- 5.1.1. Exponer
  - 5.1.1.1. Lumière, 1895
  - 5.1.1.2. Méliès
- 5.1.2. Relatar
  - 5.1.2.1. Alice Guy
  - 5.1.2.2. Edwin S. Porter
- 5.1.3. Componer
  - 5.1.3.1. David W. Griffith
- 5.1.4. De la exposición del movimiento a la narración argumental

5.2. Industria cinematográfica
- 5.2.1. Irrupción del sonido
- 5.2.2. Guionistas y directores/as
- 5.2.3. ¿Mudo o sonoro?
  - 5.2.3.1. De 1929 a 1939
- 5.2.4. Hollywood
  - 5.2.4.1. Estilo clásico de 1940 a 1960
- 5.2.5. Años 60
  - 5.2.5.1. Tradición
  - 5.2.5.2. Nueva perspectiva
- 5.2.6. De los años 80 a la actualidad
  - 5.2.6.1. Consumo global
  - 5.2.6.2. Séptimo arte

5.3. Cine y propaganda durante la Segunda Guerra Mundial
- 5.3.1. Propaganda nazi
  - 5.3.1.1. Leni Riefensthal
    - 5.3.1.1.1. Estética del triunfo
- 5.3.2. Propaganda estadounidense
  - 5.3.2.1. Propaganda didáctica del ejército
- 5.3.3. Cine e Historia
  - 5.3.3.1. Cine histórico
    - 5.3.3.1.1. Documentales
    - 5.3.3.1.2. Ficción
  - 5.3.3.2. Historia en televisión
    - 5.3.3.2.1. Imágenes
    - 5.3.3.2.2. Palabras

5.4. Género documental I
- 5.4.1. Origen
  - 5.4.1.1. Documental etnográfico
    - 5.4.1.1.1. Flaherty

5.4.1.2. Documental social
5.4.1.2.1. Grierson
5.4.1.2.2. Ivens
5.4.1.3. Explorando el mundo
5.4.1.3.1. Próximo
5.4.1.3.2. Remoto
5.4.1.4. Fundamentos
5.4.1.4.1. Estéticos
5.4.1.4.2. Éticos

5.5. Género documental II
5.5.1. Cine directo
5.5.1.1. Innovación en el camino cinematográfico
5.5.1.2. Narrando con la realidad
5.5.1.2.1. Frederick Wiseman
5.5.1.3. Auge del documental
5.5.1.3.1. Años 70
5.5.1.3.2. Nuevas estrategias narrativas
5.5.1.3.2.1. Michael Moore
5.5.1.3.3. Siglo XX
5.5.1.3.4. Legado
5.5.1.3.5. Avance

5.6. Televisión I
5.6.1. Guion
5.6.1.1. Televisivo
5.6.1.2. Plataformas de vídeo en *streaming*
5.6.1.3. Novelas visuales
5.6.1.4. Término de la televisión tradicional
5.6.1.5. Renovado auge de la televisión
5.6.1.5.1. Norteamérica
5.6.1.6. Series en el siglo XIX

5.7. Televisión II
5.7.1. Ficción estadounidense
5.7.1.1. Etapa fundacional
5.7.1.1.1. Single Play
5.7.1.1.2. Western
5.7.1.1.3. Acción

5.8. Televisión III
5.8.1. Ficción estadounidense
5.8.1.1. Evolución de géneros
5.8.1.1.1. Policiaco
5.8.1.1.2. Ciencia ficción
5.8.1.1.3. Comedia
5.8.1.1.4. Drama profesional
5.8.2. Ficción estadounidense
5.8.2.1. Evolución y auge
5.8.2.1.1. Mini-series
5.8.2.1.2. Infantil y juvenil
5.8.2.1.3. Animación adulta
5.8.2.1.4. *Soap operas*
5.8.3. Ficción latinoamericana
5.8.3.1. Predominio de las telenovelas

5.9. Narrativas en el cine actual
5.9.1. Narrativas modulares
5.9.1.1. Anacrónicas
5.9.1.2. Entrecruzadas
5.9.1.3. Gamificación

Asignatura 6. Formatos de series para televisión e internet

6.1. Géneros televisivos
- 6.1.1. Fases de la televisión
- 6.1.2. Evolución
- 6.1.3. Características generales de la ficción de televisión
  - 6.1.3.1. Formatos
    - 6.1.3.1.1. Tipos
  - 6.1.3.2. Serialidad
  - 6.1.3.3. Tendencias de formatos de ficción

6.2. Series
- 6.2.1. Concepto
  - 6.2.1.1. Génesis
  - 6.2.1.2. Particularidades
    - 6.2.1.2.1. Semejanzas con la televisión
    - 6.2.1.2.2. Diferencias con la televisión
- 6.2.2. Publicitarias
- 6.2.3. Contenido de marca

6.3. Industria audiovisual contemporánea
- 6.3.1. Nueva configuración
- 6.3.2. Proyectos de bajo coste
  - 6.3.2.1. Innovación y creatividad
- 6.3.3. Conocimiento libre
  - 6.3.3.1. Licencias
- 6.3.4. Internet
  - 6.3.4.1. Financiación
- 6.3.5. Proyectos transmedia
  - 6.3.5.1. Narrativas
  - 6.3.5.2. Nuevos formatos

6.4. Creación de un proyecto audiovisual de bajo coste
- 6.4.1. Producción
- 6.4.2. Lanzamiento y difusión
  - 6.4.2.1. Redes sociales
  - 6.4.2.2. Festivales

6.5. Procedimental
- 6.5.1. Estructura serial
  - 6.5.1.1. Tramas
  - 6.5.1.2. Personajes
  - 6.5.1.3. Industria
  - 6.5.1.4. Recomendaciones

6.6. Drama
- 6.6.1. Estructura serial
  - 6.6.1.1. Tramas
  - 6.6.1.2. Personajes
  - 6.6.1.3. Industria
  - 6.6.1.4. Recomendaciones
  - 6.6.1.5. Pluralidad
    - 6.6.1.5.1. Primera edad de oro
    - 6.6.1.5.2. Segunda edad de oro
    - 6.6.1.5.3. Tercera edad de oro

6.7. Seriales
- 6.7.1. Estructura serial
  - 6.7.1.1. Temáticas
  - 6.7.1.2. Tramas
  - 6.7.1.3. Personajes
  - 6.7.1.4. Industria
  - 6.7.1.5. Recomendaciones

6.8. Sitcom
- 6.8.1. Estructura serial
  - 6.8.1.1. Tramas
  - 6.8.1.2. Personajes
  - 6.8.1.3. Humor
  - 6.8.1.4. Industria
  - 6.8.1.5. Recomendaciones

6.9. La nueva comedia
- 6.9.1. Estructura serial
  - 6.9.1.1. Temáticas
  - 6.9.1.2. Tramas
  - 6.9.1.3. Personajes
  - 6.9.1.4. Industria
  - 6.9.1.5. Saltos formales
  - 6.9.1.6. Recomendaciones

6.10. Animación
- 6.10.1. Estructura serial
  - 6.10.1.1. Singularidades
  - 6.10.1.2. Infantil
  - 6.10.1.3. Juvenil
  - 6.10.1.4. Adulta
  - 6.10.1.5. Anime

Asignatura 7. Guion en el cortometraje

7.1. Una introducción a los cortometrajes
- 7.1.1. Concepto
- 7.1.2. Origen
- 7.1.3. Evolución

7.2. El cortometraje en la industria audiovisual
- 7.2.1. Desarrollo histórico
- 7.2.2. Tendencias

7.3. De la idea al guion literario
- 7.3.1. Idea
- 7.3.2. Sinopsis
- 7.3.3. Guion literario
  - 7.3.3.1. Encabezado
  - 7.3.3.2. Descripción
  - 7.3.3.3. Diálogo
  - 7.3.3.4. Transición

7.4. Guion técnico
- 7.4.1. Anotaciones
- 7.4.2. Escenario
- 7.4.3. Plano numerado
- 7.4.4. Secuencia numerada
- 7.4.5. Movimiento de cámara
- 7.4.6. Música
- 7.4.7. Efectos sonoros
- 7.4.8. Nombre del personaje
- 7.4.9. Nombre del escenario
  - 7.4.9.1. Interior/Exterior
  - 7.4.9.2. Día/Noche
- 7.4.10. Plano de planta

7.5. Guion gráfico
- 7.5.1. Origen
- 7.5.2. Función
- 7.5.3. Características
  - 7.5.3.1. Imágenes en secuencia
  - 7.5.3.2. Textos
- 7.5.4. Elementos
  - 7.5.4.1. Planos
  - 7.5.4.2. Personajes
  - 7.5.4.3. Acción de la toma
  - 7.5.4.4. Duración del rodaje

7.6. Guion sonoro
- 7.6.1. Origen
- 7.6.2. Función
- 7.6.3. Características
- 7.6.4. Elementos
  - 7.6.4.1. Banda Sonora
  - 7.6.4.2. Sonido directo
  - 7.6.4.3. Diálogos
  - 7.6.4.4. Foley
  - 7.6.4.5. Efectos

7.6.4.6. Ambientes
7.6.4.7. Música
7.6.4.8. Silencio
7.7. Videoclips, anuncios publicitarios y avances
7.7.1. Videoclips
7.7.2. Spots publicitarios
7.7.3. Trailers
7.8. Del cortometraje a los micros y nanometrajes
7.8.1. Cortometrajes
7.8.2. Micrometrajes
7.8.3. Nanometrajes
7.9. Festivales
7.9.1. Definición
7.9.2. Tipos
7.9.3. Premios

Asignatura 8. Guion en los videojuegos

8.1. Introducción a los videojuegos
8.1.1. Concepto
8.1.2. Origen
8.1.3. Industria del entretenimiento
8.1.4. Era de internet
8.2. Los videojuegos en la industria audiovisual
8.2.1. Evolución histórica
8.2.2. Liderazgo
8.2.2.1. Comercialización
8.2.2.2. Corporaciones
8.3. Estructura narrativa de los videojuegos
8.3.1. Teoría
8.3.1.1. Literaria
8.3.1.2. Videojuegos
8.3.1.3. Narrativa del videojuego
8.3.1.3.1. Personajes y jugadores
8.3.1.3.2. Definida e indefinida
8.3.2. Intertextualidad
8.3.3. Hipertexto
8.3.4. Ludología
8.4. Géneros de videojuegos
8.4.1. Orígenes
8.4.1.1. Tipos según Chris Crawford
8.4.1.1.1. Habilidad y acción
8.4.1.1.2. Estrategia y cognitivos
8.4.2. Tipos en la actualidad
8.4.2.1. Acción
8.4.2.2. Disparos
8.4.2.3. Estrategia
8.4.2.4. Simulación
8.4.2.5. Deportes
8.4.2.6. Carreras
8.4.2.7. Aventuras
8.4.2.8. Rol
8.4.2.9. Otros
8.4.2.9.1. Sandbox
8.4.2.9.2. Musical
8.4.2.9.3. Puzzle
8.4.2.9.4. Party games
8.4.2.9.5. Educación
8.4.3. Hibridación
8.5. Desarrollo de mundo, personajes y objetivos
8.5.1. Mundo
8.5.2. Personajes
8.5.3. Objetivos
8.6. Documento de diseño
8.6.1. Game Design Document (GDD)
8.6.1.1. Núcleo
8.6.1.2. Trama
8.6.1.3. Descripción

8.6.1.4. Tecnología
8.6.1.5. Modos de juego
8.6.1.6. Mecánica de juego
8.6.1.7. Opciones
8.6.1.8. Entornos
8.7. Guion técnico
8.7.1. Del guion literario al guion técnico
8.7.2. Elementos del guion técnico
8.7.2.1. Duración de los niveles
8.7.2.2. Cámaras
8.7.2.3. Guion gráfico
8.7.2.4. Descripción de cada elemento
8.7.2.4.1. Visualización
8.7.2.4.2. Diagramación
8.7.2.5. Comandos
8.7.2.6. Definición de objetivos por niveles
8.7.2.7. Documento de diseño
8.8. Análisis video lúdico
8.8.1. Semiología
8.8.2. Estética de la comunicación
8.8.3. Ludología
8.8.4. Análisis fílmico
8.8.5. Psicología
8.8.6. Ejemplo práctico

Asignatura 9. Análisis y adaptaciones

9.1. El análisis de las historias
9.1.1. Controversia
9.1.2. Evocar
9.1.3. Dificultades
9.1.4. Analista
9.2. Análisis I
9.2.1. Hoja de análisis
9.2.2. Ejemplos
9.3. Análisis II
9.3.1. Portada
9.3.1.1. Idea
9.3.1.2. Sinopsis
9.3.1.3. Recomendaciones
9.4. Análisis III
9.4.1. Comentario
9.4.1.1. Recomendaciones
9.5. Análisis IV
9.5.1. Desglose
9.5.1.1. Personajes
9.5.1.2. Recomendaciones
9.6. Análisis V
9.6.1. Dimensión comercial
9.6.1.1. Notas de desarrollo
9.6.1.2. Valoración comercial
9.6.1.3. Recomendaciones
9.7. Adaptación para el cine y la televisión
9.7.1. Premisas
9.7.2. Traducción
9.7.3. Adaptación
9.7.4. Creatividad
9.7.4.1. Método
9.7.5. Obstáculos
9.7.6. Mercados
9.7.7. Fuentes
9.7.8. Fidelidad y autenticidad
9.7.9. Narración y perspectiva

9.8. Adaptación literaria
- 9.8.1. Características
- 9.8.2. Interrelación con el cine
  - 9.8.2.1. Semejanzas
  - 9.8.2.2. Divergencias
- 9.8.3. Generar un instante original
- 9.8.4. Lenguaje audiovisual y lenguaje literario

9.9. Adaptación teatral
- 9.9.1. Características
- 9.9.2. Interrelación con el cine
  - 9.9.2.1. Semejanzas
  - 9.9.2.2. Divergencias
- 9.9.3. Relación con el público
- 9.9.4. Meta-escritura teatral y fílmica

9.10. Adaptación al cómic
- 9.10.1. Características
- 9.10.2. Interrelación con el cine
  - 9.10.2.1. Semejanzas
  - 9.10.2.2. Divergencias
- 9.10.3. Noveno arte
  - 9.10.3.1. Secuencial
  - 9.10.3.2. Influencia
- 9.10.4. Ejemplo

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo"

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:

Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita"

¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda "EQ" en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.

¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.

¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.

¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente

¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso

05

Matriculación

Cuando el interesado reciba la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas, la revisará para evaluar su conveniencia y podrá proceder a la matriculación del programa si es su interés.

Duración:

20 min

06

Carga de la opinión técnica en campus

Una vez matriculado, deberá cargar en el campus virtual el documento de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas firmado. El importe abonado del estudio de convalidaciones se le deducirá de la matrícula y por tanto será gratuito para el alumno.

Duración:

20 min

07

Consolidación del expediente

En cuanto el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quede firmado y subido al campus virtual, el departamento de Servicios Escolares registrará en el sistema de TECH las asignaturas indicadas de acuerdo con la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas, y colocará en el expediente del alumno la leyenda de "EQ", en cada asignatura reconocida, por lo que el alumno ya no tendrá que cursarlas de nuevo. Además, retirará las limitaciones temporales de todas las asignaturas del programa, por lo que podrá cursarlo en modalidad intensiva. El alumno tendrá siempre acceso a los contenidos en el campus en todo momento.

Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

El objetivo principal de este programa universitario es potenciar la carrera del guionista profesional, dotándolo de las competencias esenciales para integrarse en la Industria Audiovisual. Al finalizar esta Maestría Oficial Universitaria, el egresado estará preparado para desarrollar guiones adaptados a diversos formatos audiovisuales, dominando aspectos clave como la creación de personajes, el diseño de tramas y la estructura narrativa, entre otros elementos fundamentales que conforman el proceso creativo en este apasionante campo.

Living success

Con este programa universitario, TECH te proporcionará las herramientas necesarias para alcanzar tus metas profesionales en la industria audiovisual"

Objetivos generales

- Conocer todos los mecanismos que intervienen en la narración de una historia
- Integrar las técnicas y métodos necesarios para escribir guiones en diferentes formatos audiovisuales
- Entender las necesidades actuales de la industria audiovisual para desarrollar proyectos que se ajusten a ellas
- Dominar la escritura de personajes, así como la estructuración de una historia y el entrelazamiento de las diferentes tramas
- Trabajar de forma eficaz para los nuevos formatos narrativos del ámbito digital
- Adquirir las habilidades necesarias para poder convertirse en guionista profesional

Obtendrás una capacitación integral que te preparará para liderar proyectos audiovisuales desde la creación hasta la adaptación, asegurando tu éxito en todos los aspectos de la producción"

Objetivos específicos

Asignatura 1. Construcción del personaje

- Distinguirá los conceptos y las caracterizaciones del personaje
- Exponer sus emociones y pensamientos con el fin de poder ejemplificar y/o analizar en escena

Asignatura 2. Creación de la trama

- Reconocer las estructuras y los elementos del guion
- Desarrollar los fundamentos narrativos y los tipos de escrituras de tal manera que sea capaz de crear su propia trama

Asignatura 3. El documental

- Definir las herramientas para la creación de documentales, deduciendo estrategias narrativas y las tendencias en la actualidad
- Transmitir información verídica en documentales propios

Asignatura 4. Introducción al marco legal y laboral del guionista

- Reconocer los derechos, contratación y cesión de derechos, así como las fases en la estructura de comercialización
- Analizar los tipos de contratos y licencias

Asignatura 5. Historia del cine y la televisión

- Examinar los orígenes de la industria cinematográfica y la televisión tradicional
- Debatir el estilo clásico y la nueva perspectiva con el fin de analizar la evolución de géneros

Asignatura 6. Formatos de series para televisión e internet

- Examinar los géneros televisivos y las series distinguiendo las semejanzas y diferencias de formatos para televisión e internet
- Crear un proyecto audiovisual de bajo coste

Asignatura 7. Guion en el cortometraje

- Identificar la evolución de los cortometrajes y los tipos de guiones
- Analizar anuncios publicitarios y avances de películas para fabricar ideas propias y llevarlas a cabo al crear un guion

Asignatura 8. Guion en los videojuegos

- Descubrir el concepto de los videojuegos y su comercialización
- Examinar los tipos de géneros en la actualidad, así como el desarrollo de mundo, personajes y objetivos, siendo capaz de diseñar un Guion técnico

Asignatura 9. Análisis y adaptaciones

- Analizar historias, personajes y valoraciones comerciales desarrollando comentarios y desgloses de estos
- Realizar las adaptaciones necesarias para el cine y la televisión

06

Salidas profesionales

Al finalizar esta Maestría Oficial Universitaria, los profesionales estarán preparados para desempeñarse en diversas áreas dentro de la industria Audiovisual. Podrán trabajar como guionistas en cine, televisión, plataformas digitales y videojuegos, además de participar en proyectos de adaptación y análisis de obras. Asimismo, tendrán la capacidad de asesorar a agencias y estudios de producción, colaborar en el desarrollo de contenidos *transmedia* y asumir roles de liderazgo en la creación de proyectos audiovisuales innovadores.

Podrás desempeñarte como guionista freelance o en grandes estudios, contribuyendo a la creación de contenidos originales para distintos medios y públicos"

Perfil del egresado

El egresado de esta titulación contará con un profundo conocimiento del lenguaje Audiovisual y de los diferentes géneros cinematográficos, televisivos, radiofónicos y digitales. Además, dominará técnicas avanzadas de escritura, incluyendo formatos de Guion, desarrollo de personajes, estructuras narrativas y elaboración de documentos técnicos para la presentación de proyectos audiovisuales. Con estas competencias, estará preparado para enfrentar los desafíos profesionales de las empresas del sector y se posicionará como un talento altamente demandado por la industria audiovisual, que busca continuamente nuevos creadores capaces de desarrollar las producciones exitosas del futuro.

Te posicionarás como un profesional imprescindible en el sector audiovisual, con capacidad para adaptarte a los distintos formatos y plataformas.

- **Creatividad y Pensamiento Crítico:** Capacidad para generar ideas originales y resolver problemas narrativos de forma innovadora, adaptándose a diferentes géneros y plataformas
- **Adaptabilidad y Flexibilidad:** Habilidad para ajustarse a los constantes cambios en las tecnologías y tendencias del sector audiovisual, creando contenido relevante en diversos formatos
- **Trabajo en Equipo:** Capacidad para colaborar eficazmente con otros profesionales de la producción audiovisual, desde directores hasta diseñadores, y contribuir al éxito de proyectos colaborativos
- **Gestión de Proyectos y Toma de Decisiones:** Aptitud para gestionar proyectos de guionismo de manera eficiente, estableciendo plazos, objetivos y tomando decisiones estratégicas en el desarrollo de la obra

Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Guionista de cine:** Escribe guiones cinematográficos adaptados al lenguaje y formato propios de esta industria. Diseña personajes, diálogos, tramas y estructuras narrativas que cumplan con las necesidades creativas y comerciales de una producción.
   Responsabilidades: Trabaja en colaboración con directores y productores para garantizar que la historia se adapte al proyecto.
2. **Guionista de televisión:** Desarrolla guiones para series, programas y otros formatos televisivos. Su trabajo incluye la creación de episodios, la evolución de personajes y la continuidad narrativa.
   Responsabilidades: Debe adaptarse a las exigencias de la audiencia y a las características específicas del medio televisivo, como tiempos de emisión y formatos.
3. **Guionista de radio:** Elabora guiones para programas y producciones radiofónicas, teniendo en cuenta el uso exclusivo del lenguaje sonoro.
   Responsabilidades: Diseña narrativas basadas en diálogos, efectos de sonido y música para crear contenido que capte la atención del oyente y transmita emociones sin apoyo visual.
4. **Guionista de formatos digitales:** Crea contenido adaptado a plataformas digitales como YouTube, TikTok, pódcasts y servicios de streaming.
   Responsabilidades: Diseña guiones que se ajusten a los formatos innovadores y a las nuevas tendencias de consumo digital, combinando creatividad con estrategias que maximicen la interacción y el alcance.
5. ***Script* Doctor:** Especialista en revisar y mejorar guiones existentes. Analiza problemas narrativos, inconsistencias en los personajes o debilidades en el ritmo y estructura.
   Responsabilidades: Su objetivo es optimizar el Guion para que cumpla con las expectativas artísticas y comerciales del proyecto.
6. **Consultor de proyectos audiovisuales:** Asesora a productoras, directores y equipos creativos en el desarrollo de proyectos audiovisuales.
   Responsabilidades: Ayuda en la conceptualización, viabilidad y planificación del contenido, considerando factores como el público objetivo, los formatos y las estrategias de distribución.
7. **Consultor de guiones:** Trabaja con guionistas y equipos creativos para revisar y mejorar guiones en cualquier etapa del proceso.
   Responsabilidades: Proporciona análisis crítico, sugerencias de mejora y guía para fortalecer elementos como personajes, tramas y diálogos.
8. ***Showrunner*:** Es el líder creativo y ejecutivo de una serie televisiva. Supervisa todos los aspectos de la producción, desde la escritura del Guion hasta la dirección y edición.
   Responsabilidades: Gestiona el equipo de guionistas, asegurando la coherencia narrativa y la calidad de la serie.
9. **Investigador cinematográfico:** Se dedica al estudio académico o histórico del cine, explorando temas como géneros, movimientos cinematográficos, análisis de obras específicas o evolución del lenguaje audiovisual.
   Responsabilidades: Su trabajo puede aplicarse a la creación de contenido crítico, docencia o publicaciones especializadas.

> *Expandirás tus horizontes profesionales en áreas como la escritura de series para televisión y proyectos transmedia"*

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

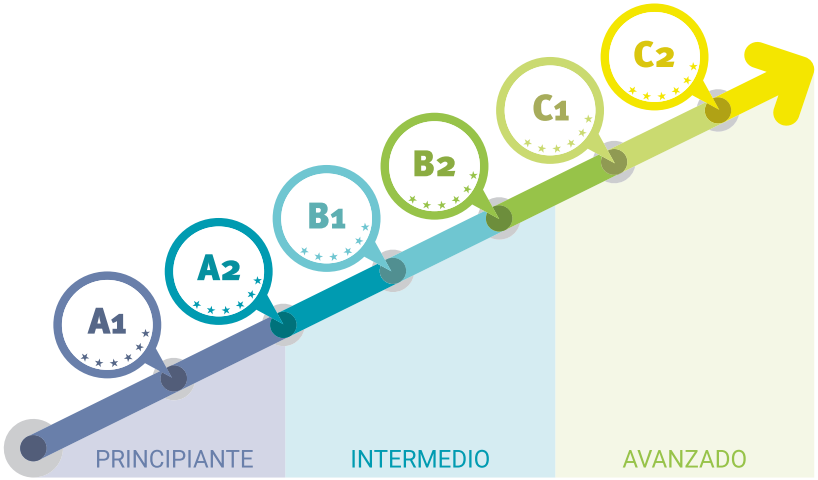
El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria"

TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

"48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2"



08
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.

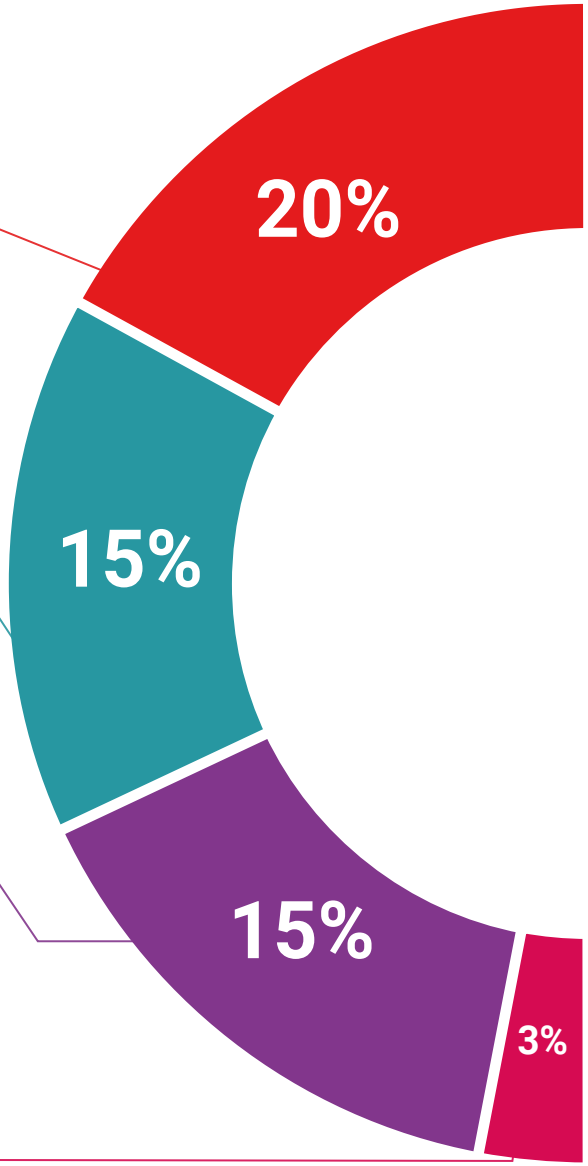
Resúmenes interactivos

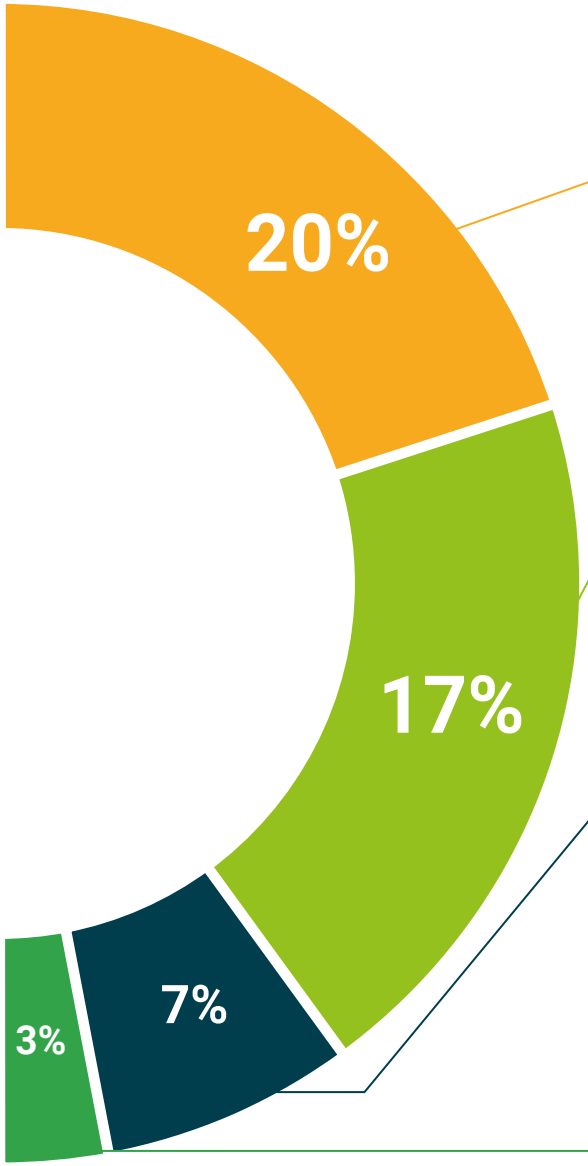
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

09

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Guion Audiovisual es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.

Obtén un título oficial con validez internacional y da un paso adelante en tu carrera profesional”

La **Maestría en Guion Audiovisual** es un programa con reconocimiento oficial. El plan de estudios se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE **20220080**, de fecha **25/01/2022**, modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Además de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria, con el que poder alcanzar una posición bien remunerada y de responsabilidad, servirá para acceder al nivel académico de doctorado y progresar en la carrera universitaria. Con TECH el egresado eleva su estatus académico, personal y profesional.

Este programa tiene reconocimiento en los Estados Unidos de América, gracias a la evaluación positiva de la National Association of Credential Evaluation Services de USA (*NACES*), como equivalente al **Master of Fine Arts in Script and Screenwriting** earned by distance education.

TECH Universidad ofrece esta Maestría Oficial Universitaria con reconocimiento oficial RVOE de Educación Superior, cuyo título emitirá la Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR) de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Se puede acceder al documento oficial de RVOE expedido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), que acredita el reconocimiento oficial internacional de este programa.

Para solicitar más información puede dirigirse a su asesor académico o directamente al departamento de atención al alumno, a través de este correo electrónico: *informacion@techtitute.com*

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

Ver documento RVOE

TECH es miembro de la **International Communication Association (ICA)**, la cual se enfoca en mejorar los procesos de investigación académicos de las ciencias de la comunicación. Gracias a los profesionales que integran la ICA y los beneficios que esta brinda a sus miembros, el alumno puede acceder a una gran variedad de material educativo y recursos didácticos enfocados al desarrollo profesional del alumno, esto permite al estudiante formar parte de la red de profesionales y empresas dedicadas a la excelencia en la industria.

TECH es miembro de: International Communication Association

Título: **Maestría en Guion Audiovisual**

Título equivalente en USA: **Master of Fine Arts in Script and Screenwriting**

Nº de RVOE: **20220080**

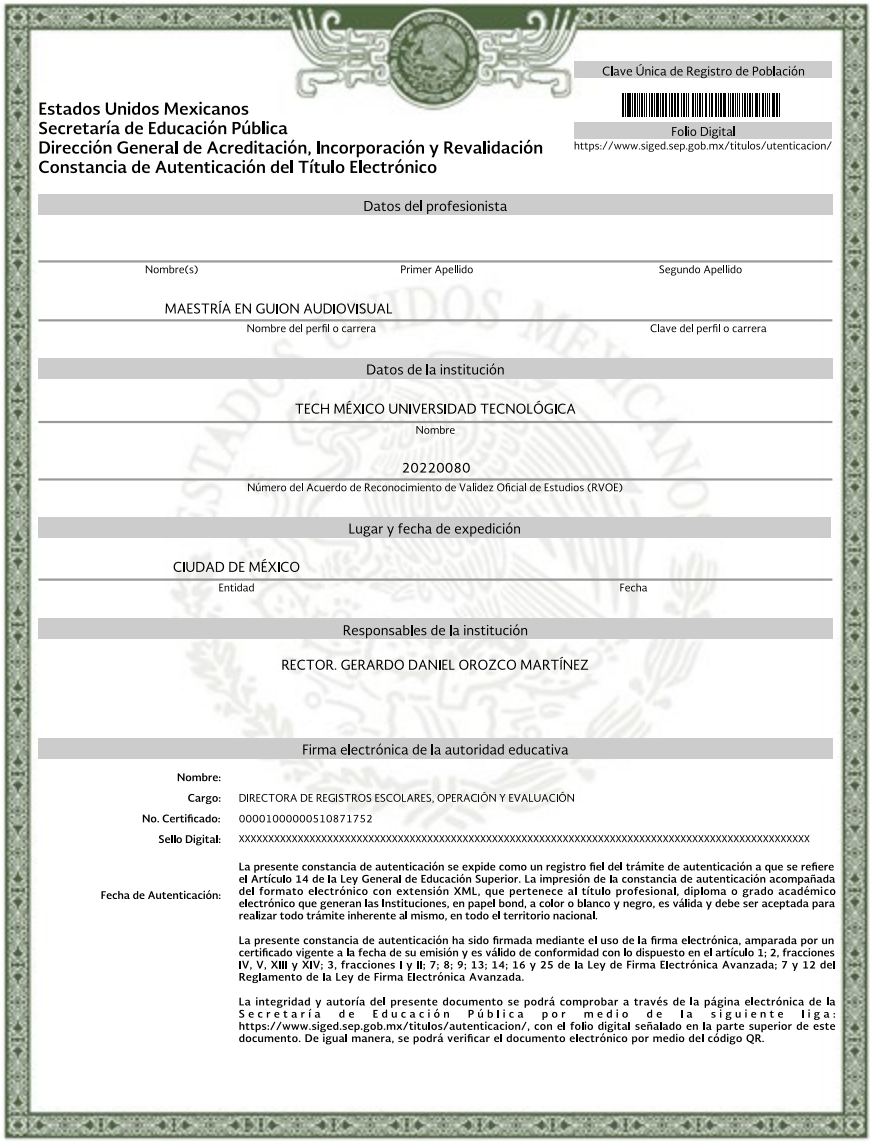
Fecha acuerdo RVOE: **25/01/2022**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **18 meses**

Supera con éxito este programa y recibe tu título de Maestría Oficial Universitaria en Guion Audiovisual con el que podrás desarrollar tu carrera académica"

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Clave Única de Registro de Población

Folio Digital
https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/utenticacion/

Estados Unidos Mexicanos
Secretaría de Educación Pública
Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación
Constancia de Autenticación del Título Electrónico

Datos del profesionista

Nombre(s) | Primer Apellido | Segundo Apellido

MAESTRÍA EN GUION AUDIOVISUAL
Nombre del perfil o carrera | Clave del perfil o carrera

Datos de la institución

TECH MÉXICO UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
Nombre

20220080
Número del Acuerdo de Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)

Lugar y fecha de expedición

CIUDAD DE MÉXICO
Entidad | Fecha

Responsables de la institución

RECTOR. GERARDO DANIEL OROZCO MARTÍNEZ

Firma electrónica de la autoridad educativa

Nombre:
Cargo: DIRECTORA DE REGISTROS ESCOLARES, OPERACIÓN Y EVALUACIÓN
No. Certificado: 00001000000510871752
Sello Digital: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Fecha de Autenticación:

La presente constancia de autenticación se expide como un registro fiel del trámite de autenticación a que se refiere el Artículo 14 de la Ley General de Educación Superior. La impresión de la constancia de autenticación acompañada del formato electrónico con extensión XML, que pertenece al título profesional, diploma o grado académico electrónico que generan las Instituciones, en papel bond, a color o blanco y negro, es válida y debe ser aceptada para realizar todo trámite inherente al mismo, en todo el territorio nacional.

La presente constancia de autenticación ha sido firmada mediante el uso de la firma electrónica, amparada por un certificado vigente a la fecha de su emisión y es válido de conformidad con lo dispuesto en el artículo 1; 2, fracciones IV, V, XIII y XIV; 3, fracciones I y II; 7; 8; 9; 13; 14; 16 y 25 de la Ley de Firma Electrónica Avanzada; 7 y 12 del Reglamento de la Ley de Firma Electrónica Avanzada.

La integridad y autoría del presente documento se podrá comprobar a través de la página electrónica de la Secretaría de Educación Pública por medio de la siguiente liga: https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/autenticacion/, con el folio digital señalado en la parte superior de este documento. De igual manera, se podrá verificar el documento electrónico por medio del código QR.

10

Reconocimiento en USA

En **TECH Universidad**, te ofrecemos más que una educación de excelencia, este es un **título con reconocimiento en los Estados Unidos de América (USA)**.

Nuestros programas han sido evaluados por Josef Silny & Associates, Inc., agencia miembro de la **National Association of Credential Evaluation Services de USA** (*NACES*), la principal organización de validación de credenciales académicas en USA.

Obtén un título con reconocimiento en USA y expande tu futuro internacional"

Estudia este programa y obtendrás:

- **Equivalencia en USA:** este título será considerado equivalente a un Master of Fine Arts en los Estados Unidos de América, lo que te permitirá ampliar tus oportunidades educativas y profesionales. Esto significa que tu formación será reconocida bajo los estándares académicos norteamericanos, brindándote acceso a oportunidades profesionales sin necesidad de revalidaciones.
- **Ventaja competitiva en el mercado laboral:** empresas globales valoran profesionales con credenciales que cumplen con estándares internacionales. Contar con un título reconocido en USA te brinda mayor confianza ante los empleadores, facilitando la inserción en compañías multinacionales, instituciones académicas y organizaciones con operaciones en varios países.
- **Puertas abiertas para estudios de posgrado en USA:** si deseas continuar con una segunda licenciatura, una maestría o un doctorado en una universidad de USA, este reconocimiento facilita tu admisión. Gracias a la equivalencia de tu título, podrás postularte a universidades en USA sin necesidad de cursar estudios adicionales de validación académica.
- **Certificación respaldada por una agencia reconocida:** Josef Silny & Associates, Inc. es una institución acreditada en USA, que es miembro de la National Association of Credential Evaluation Services de USA (NACES), la organización más prestigiosa en la validación de credenciales internacionales. Su evaluación otorga confianza y validez a tu formación académica ante universidades y empleadores en USA.
- **Mejorar tus ingresos económicos:** tener un título con equivalencia en USA no solo amplía tus oportunidades de empleo, sino que también puede traducirse en mejores salarios. Según estudios de mercado, los profesionales con títulos reconocidos internacionalmente tienen mayor facilidad para acceder a puestos **mejor remunerados** en empresas globales y multinacionales.

- **Postularte a las Fuerzas Armadas de USA:** si eres residente en EE.UU. (Green Card Holder) y deseas unirte a las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos de América, este título universitario cumple con los requisitos **educativos mínimos** exigidos, sin necesidad de estudios adicionales. Esto te permitirá avanzar en el proceso de selección y optar a una carrera militar con mayores beneficios y posibilidades de ascenso.
- **Realizar trámites migratorios o certificación laboral:** si planeas solicitar una visa de trabajo, una certificación profesional o iniciar un trámite migratorio en USA, tener un título con equivalencia oficial puede facilitar el proceso. Muchas categorías de visa y programas de residencia requieren demostrar formación académica reconocida, y este reconocimiento te da una base sólida para cumplir con dichos requisitos.

Tras la evaluación realizada por la agencia de acreditación miembro de la **National Association of Credential Evaluation Services de USA** (*NACES*), este programa obtendrá una equivalencia por el:

Master of Fine Arts in Script and Screenwriting

Tramita tu equivalencia

Una vez obtengas el título, podrás tramitar tu equivalencia a través de TECH sin necesidad de ir a Estados Unidos y sin moverte de tu casa.

TECH realizará todas las gestiones necesarias para la obtención del informe de equivalencia de grado académico que reconoce, en los Estados Unidos de América, los estudios realizados en TECH Universidad.

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Guion Audiovisual** tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)"

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Guion Audiovisual** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: *homologacion@techtitute.com*.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.

El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.

El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título"

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Guion Audiovisual** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ente la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales"

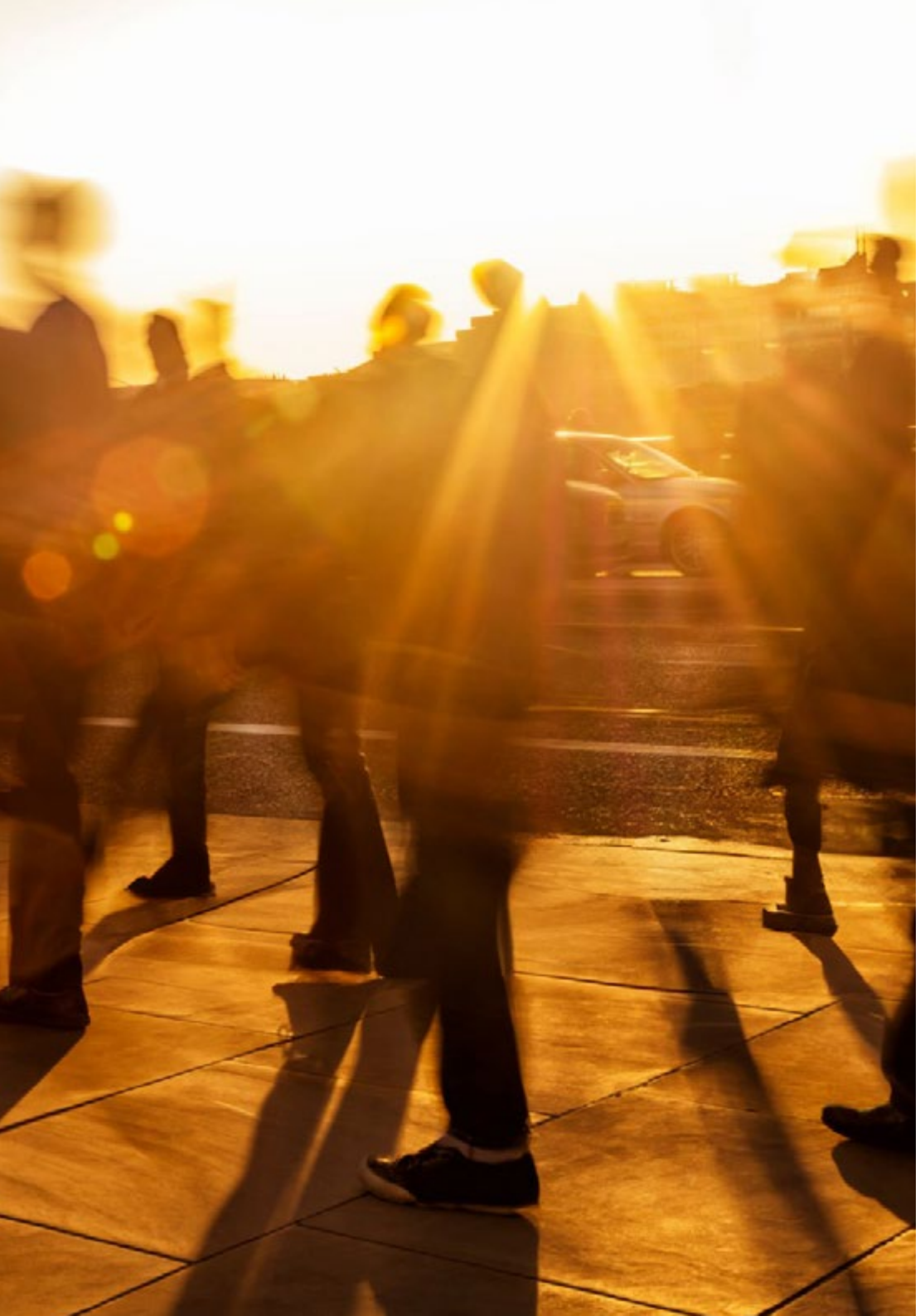
La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Guion Audiovisual** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: *requisitosdeacceso@techtitute.com*.

Cumple con los requisitos de acceso y consigue ahora tu plaza en esta Maestría Oficial Universitaria.



Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera"

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitario más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales"

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: *procesodeadmision@techtitute.com*.

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.

tech universidad

Nº de RVOE: 20220080

Maestría Oficial Universitaria Guion Audiovisual

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **18 meses**

Fecha acuerdo RVOE: **25/01/2022**

Maestría Oficial Universitaria

Guion Audiovisual

Nº de RVOE: 20220080

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

Título reconocido en USA

TECH es miembro de:

International Communication Association

tech universidad