

Máster de Formación Permanente

Guion Audiovisual



Máster de Formación Permanente

Guion Audiovisual

- » Modalidad: online
- » Duración: 7 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/periodismo-comunicacion/master/master-guion-audiovisual



Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 26

05

Salidas profesionales

pág. 32

06

Metodología de estudio

pág. 36

07

Titulación

pág. 46

01

Presentación del programa

El periodismo ha evolucionado hacia lo audiovisual, transformando la manera en que se narran las historias. Según la UNESCO, la digitalización ha impulsado el consumo de medios audiovisuales, con más del 80% de las personas prefiriendo formatos visuales para informarse. Este cambio ha convertido al guion en una herramienta clave para transmitir información de manera impactante y atractiva. Para responder a esta demanda, TECH ha desarrollado un programa innovador que permite dominar la escritura, la estructura narrativa y las técnicas de *storytelling* aplicadas al periodismo y la producción audiovisual. Adquirir estas habilidades abre nuevas oportunidades en un sector en constante evolución, facilitando la creación de contenidos con mayor alcance e impacto en la comunicación digital.



“

*Adquiere habilidades prácticas
con un modelo educativo diseñado para
enfrentarte a los desafíos del periodismo
y la redacción para medios digitales”*

El auge del contenido audiovisual ha transformado la forma en que se transmite la información. Este cambio ha impulsado la necesidad de profesionales especializados en la escritura de guiones, capaces de estructurar narrativas impactantes y adaptadas a múltiples plataformas, desde medios tradicionales hasta redes sociales y servicios de *streaming*. El Máster de Formación Permanente en Guion Audiovisual proporciona las herramientas necesarias para destacar en este entorno altamente competitivo, brindando conocimientos clave para abordar la creciente demanda de contenido audiovisual atractivo y efectivo.

Las oportunidades laborales en este ámbito son vastas. La industria creativa es uno de los sectores con mayor crecimiento global, abarcando televisión, cine, documentales, publicidad, y producción digital. Con el Máster de Formación Permanente en Guion Audiovisual, se pueden acceder a roles en dirección de contenidos, redacción creativa, producción audiovisual y consultoría en medios digitales. Empresas y agencias de comunicación, productoras audiovisuales y plataformas digitales requieren expertos en *storytelling* y guionización para crear narrativas eficaces y cautivadoras.

Este programa universitario ha sido diseñado para garantizar una experiencia académica flexible, adaptada a las necesidades del mercado actual. Con una modalidad 100% online, los profesionales pueden avanzar en el contenido sin horarios fijos ni clases presenciales. Todo el material está disponible desde el primer día, permitiendo a cada persona organizar su aprendizaje según sus necesidades y tiempo disponible. Además, el acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet elimina barreras geográficas y optimiza el tiempo de estudio.

TECH ha desarrollado un plan de estudios innovador, alineado con las tendencias actuales del periodismo y la producción audiovisual. A través de una metodología centrada en la aplicabilidad real del conocimiento, este programa responde a la creciente demanda de profesionales capaces de estructurar historias con alto impacto visual y narrativo en la era digital.

Este **Máster de Formación Permanente en Guion Audiovisual** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en periodismo
- ♦ Los 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
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en las nuevas tendencias de la comunicación
- ♦ 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



Disfruta de un modelo educativo adaptado a las exigencias del mundo digital completamente online, con la flexibilidad de estudiar a tu propio ritmo”

“

Domina la escritura de guiones con un enfoque práctico y real. Con una metodología enfocada en la aplicación directa y aprendizaje continuo, podrás desarrollar narrativas visuales poderosas”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del periodismo, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Accede a todo el contenido desde el primer día y organiza tu aprendizaje según tus necesidades.

100% online, aprende sin horarios fijos y desde cualquier lugar, con contenido actualizado que te prepara para el futuro digital.



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.



“

*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».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

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.

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.

Profesorado
TOP
Internacional

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.

La metodología
más eficaz

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.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

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.

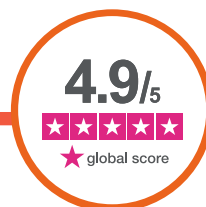
Líderes en empleabilidad

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

La creación de Contenido Audiovisual es una de las áreas de mayor crecimiento en la actualidad, y contar con las habilidades adecuadas para desarrollar guiones impactantes es fundamental para destacar en este sector. A lo largo de este programa universitario, dominarás técnicas avanzadas de escritura, estructura narrativa y *storytelling*, adaptadas a las nuevas demandas del mercado. Además, contarás con la experiencia de docentes expertos en la industria, lo que garantizará un aprendizaje enriquecedor. El Máster de Formación Permanente en Guion Audiovisual ofrece a los alumnos esta capacitación, combinando flexibilidad y calidad, permitiéndote estudiar a tu propio ritmo y desde cualquier lugar.



“

Prepárate para enfrentarte a los desafíos del mundo audiovisual, aprendiendo las mejores y más actuales técnicas en redacción”

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. Creación de la Trama

- 2.1. Una introducción al guion
 - 2.1.1. Conceptos básicos
 - 2.1.1.1. Idea
 - 2.1.1.2. Sinopsis
 - 2.1.1.3. Trama
 - 2.1.1.4. Tratamiento
 - 2.1.1.5. Escaleta
 - 2.1.1.6. Guion
- 2.2. Origen y estructura del guion
 - 2.2.1. Idea controladora
 - 2.2.2. Contraidea
 - 2.2.3. Supuesto
 - 2.2.4. Punto de giro
 - 2.2.5. Clímax
 - 2.2.6. Acción moralizante
- 2.3. Crear la trama
 - 2.3.1. Fundamentos narrativos
 - 2.3.1.1. Detonante
 - 2.3.1.2. Conflicto
 - 2.3.1.3. Nudo
 - 2.3.1.4. Resolución
 - 2.3.2. Trama e información
 - 2.3.3. Trama arquetípica
 - 2.3.4. Síntesis
- 2.4. Elementos de la trama
 - 2.4.1. Coherencia
 - 2.4.1.1. Interna
 - 2.4.1.2. Externa
 - 2.4.2. Verosimilitud
 - 2.4.3. Géneros y subgéneros
 - 2.4.4. Personajes
 - 2.4.5. Tono

- 2.4.6. Arco dramático
- 2.4.7. Tramas, subtramas y conclusión
- 2.4.8. Tratamiento
- 2.5. Delimitaciones de la trama televisiva
 - 2.5.1. Guion de cine vs. Guion de televisión
 - 2.5.2. Necesidades
 - 2.5.3. Tipos de escritura
 - 2.5.4. 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 y acción
 - 2.8.1. Manifestación de la trama
 - 2.8.1.1. Espacios
 - 2.8.1.2. Diálogos
 - 2.8.1.3. Subtexto
 - 2.8.1.4. Elementos a evitar
 - 2.8.1.5. Eje de acción
 - 2.8.1.6. Delimitación de la escena
 - 2.8.1.7. Descripción y acción
 - 2.8.1.8. Ritmo y detalles

- 2.9. Guion técnico, guion gráfico y guion sonoro
 - 2.9.1. Guion técnico
 - 2.9.1.1. Elementos
 - 2.9.1.2. Formato
 - 2.9.1.3. Escaleta
 - 2.9.2. Guion gráfico
 - 2.9.2.1. Elementos
 - 2.9.2.2. Formato
 - 2.9.3. Guion sonoro
 - 2.9.3.1. Elementos
 - 2.9.3.2. Formato
- 2.10. Programas de escritura de guion
 - 2.10.1. Características
 - 2.10.1.1. 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
 - 2.10.2.2. Software privativo

Módulo 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
 - 3.1.2.1. Tipos de documentales



- 3.2. Transformación de los documentales
 - 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 y documentales
 - 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 y 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
 - 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
 - 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

Módulo 4. Introducción al Marco Legal y Laboral del Guionista

- 4.1. Una 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
 - 4.3.4.1. Creative Commons
- 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. Introducción al pitching en proyectos transmedia y multiplataformas
 - 4.5.1. Pitching
 - 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. Introducción al pitching en proyectos transmedia y multiplataformas II
 - 4.6.1. Claves de un buen pitching
 - 4.6.1.1. Audiencia
 - 4.6.1.2. Elementos visuales
 - 4.6.1.3. Organización
 - 4.6.1.4. Feedback o 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
 - 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

Módulo 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 Riefenstahl
 - 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
 - 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
 - 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. Policíaco
 - 5.8.1.1.2. Ciencia ficción
 - 5.8.1.1.3. Comedia
 - 5.8.1.1.4. Drama profesional
- 5.9. Televisión IV
 - 5.9.1. Ficción estadounidense
 - 5.9.1.1. Evolución y auge
 - 5.9.1.1.1. Mini-series
 - 5.9.1.1.2. Infantil y juvenil
 - 5.9.1.1.3. Animación adulta
 - 5.9.1.1.4. Soap operas
 - 5.9.2. Ficción latinoamericana
 - 5.9.2.1. Predominio de las telenovelas
- 5.10. Narrativas en el cine actual
 - 5.10.1. Narrativas modulares
 - 5.10.1.1. Anacrónicas
 - 5.10.1.2. Entrecruzadas
 - 5.10.1.3. Gamificación

Módulo 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. Webseries
 - 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. Branded content
- 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
 - 6.3.3.1.1. Creative Commons
 - 6.3.4. Internet
 - 6.3.4.1. Financiación
 - 6.3.4.1.1. Crowdfunding y crowdlending
 - 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

Módulo 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 numerados
 - 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 o storyboard
 - 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

- 7.7. Guion sonoro II
 - 7.7.1. Elementos
 - 7.7.1.1. Banda Sonora
 - 7.7.1.2. Sonido directo
 - 7.7.1.3. Diálogos
 - 7.7.1.4. Foley
 - 7.7.1.5. Efectos
 - 7.7.1.6. Ambientes
 - 7.7.1.7. Música
 - 7.7.1.8. Silencio
- 7.8. Videoclips, spots publicitarios y trailers
 - 7.8.1. Videoclips
 - 7.8.2. Spots publicitarios
 - 7.8.3. Trailers
- 7.9. Del cortometraje a los micros y nanometrajes
 - 7.9.1. Cortometrajes
 - 7.9.2. Micrometrajes
 - 7.9.3. Nanometrajes
- 7.10. Festivales
 - 7.10.1. Definición
 - 7.10.2. Tipos
 - 7.10.3. Premios

Módulo 8. Guion en los Videojuegos

- 8.1. Una 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
 - 8.2.1. Liderazgo
 - 8.2.1.1. Comercialización
 - 8.2.1.2. 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
 - 8.4.2.10. *Sandbox*
 - 8.4.2.11. Musical
 - 8.4.2.12. *Puzzle*
 - 8.4.2.13. Party games
 - 8.4.2.14. 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 o *storyline*
 - 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
 - 8.6.1.9. Items
- 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. *Story board*
 - 8.7.2.4. Descripción de cada ítem
 - 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 Videolúdico
 - 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



Módulo 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: *coverage*
 - 9.2.1. Hoja de análisis
 - 9.2.2. Ejemplos
- 9.3. Análisis II: *cover*
 - 9.3.1. Portada
 - 9.3.1.1. Idea
 - 9.3.1.2. Sinopsis
 - 9.3.1.3. Recomendaciones
- 9.4. Análisis III: comentario
 - 9.4.1. Comentario
 - 9.4.2. Recomendaciones
- 9.5. Análisis IV: personajes
 - 9.5.1. Desglose
 - 9.5.1.1. Personajes
 - 9.5.1.2. Recomendaciones
- 9.6. Análisis V: valoración comercial
 - 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

Objetivos docentes

Este programa tiene como propósito brindar a los profesionales las habilidades necesarias para dominar la Escritura de Guiones, desarrollar personajes profundos y aplicar técnicas avanzadas de *Storytelling*. A lo largo del curso, los profesionales aprenderán a crear contenidos adaptados a plataformas digitales y transmedia, mejorando su capacidad para estructurar narrativas impactantes. El enfoque se centra en un aprendizaje práctico que permite aplicar los conocimientos adquiridos de inmediato, guiados por expertos del sector. Este método garantiza una preparación completa para enfrentar los desafíos del mundo audiovisual actual y acceder a nuevas oportunidades en la industria.



“

*Este programa único te brinda
las herramientas para destacar
en un mercado competitivo
y en una industria en constante
evolución hacia nuevas tecnologías”*



Objetivos generales

- ♦ Analizar y desarrollar la construcción de personajes en guion audiovisual, profundizando en su psicología, motivaciones, conflictos y relaciones, con el fin de crear figuras complejas y coherentes que potencien la narrativa de una historia
- ♦ Desarrollar tramas coherentes y complejas, aplicando principios narrativos y técnicas de guion para cine y televisión, con enfoque en guion técnico, gráfico y sonoro
- ♦ Explorar las tendencias actuales y las herramientas fundamentales para crear documentales, desde la elección de narrativas hasta la escritura de guion, integrando imágenes, sonido y entrevistas de manera efectiva
- ♦ Comprender los derechos de propiedad intelectual, la contratación de derechos y las fases de comercialización de un proyecto audiovisual, preparándose para desarrollar y vender ideas en el mercado global
- ♦ Estudia los orígenes y la evolución del cine y la televisión, desde los primeros cineastas hasta el cine directo. Analiza la propaganda en la Segunda Guerra Mundial y la relación entre cine e historia
- ♦ Explora géneros de series para televisión y plataformas *online*, las *webseries*, y la creación de proyectos de bajo coste. Analiza las tendencias actuales de la industria audiovisual
- ♦ Aborda la creación de cortometrajes, desde la idea hasta el guion técnico y gráfico. También se analizan el guion sonoro y la importancia de los festivales para los cortometrajes
- ♦ Explora el mundo de los videojuegos, su industria, evolución, y estructura narrativa. Analiza géneros, desarrollo de personajes y objetivos, y la creación de un diseño técnico





Objetivos específicos

Módulo 1. Construcción del 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
- ♦ 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
- ♦ Profundizar en la relación entre protagonista y antagonista considerando sus semejanzas, diferencias, vulnerabilidades, sucesos externos, el clímax y la doble autorrevelación
- ♦ Comprender cómo 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, 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 de este y los matices que puede tomar según las voces que intervengan, los subtextos que contengan y si es o no un diálogo explicativo

Módulo 2. Creación de la Trama

- ♦ Estudiar los conceptos básicos de la creación de la trama: idea, sinopsis, tratamiento, escaleta y guion
- ♦ Analizar el origen y estructura del guion teniendo en cuenta la idea controladora, el supuesto, el punto de giro, el clímax y la acción moralizante
- ♦ Elaborar la trama a través de los fundamentos narrativos, la información, el arquetipo y la síntesis
- ♦ Enumerar y sistematizar los elementos de la trama en cuanto la coherencia, la verosimilitud, los géneros, los personajes, el tono, el arco dramático, las tramas y el tratamiento
- ♦ Acotar la trama televisiva de acuerdo con las necesidades y condicionantes de la producción masiva
- ♦ Reflexionar sobre los paradigmas o corrientes de creación cinematográfica, europeas, estadounidenses y de otras partes del mundo

Módulo 3. El Documental

- ♦ Conocer los conceptos básicos relacionados con los tipos de documentales, sus diferencias con las obras de ficción y su evolución histórica
- ♦ Analizar la transformación de los documentales y sus hibridaciones en la actualidad
- ♦ Estudiar el lenguaje documental y su desarrollo histórico
- ♦ Reflexionar sobre las estrategias narrativas para los documentales, teniendo en cuenta el formato y contenido del guion y el tratamiento visual y auditivo, así como las elecciones y acotaciones del proyecto
- ♦ Planificar los tipos de estrategia de la narración, del personaje, de la dirección, de su presencia explícita o implícita, de la investigación, las reconstrucciones, y los discursos orales o visuales
- ♦ Aprender a utilizar herramientas de creación de documentales, tales como, las imágenes, los documentos audiovisuales, y los sonidos

Módulo 4. Introducción al Marco Legal y Laboral del Guionista

- ♦ Conocer los conceptos de autoría, Propiedad Intelectual, Propiedad Industrial, contratación y cesión de derechos, contratos de producción de obras audiovisuales, licencias, *Creatives Commons*, y como se relacionan con el guion, con el guionista y con la autoría de la obra
- ♦ Organizar los pasos para la creación audiovisual: preproducción, informe y argumento de ventas, los proyectos transmedia y multiplataforma, y las claves de un *pitching* sólido
- ♦ Examinar las fases en la estructura de comercialización de una película: existencia persuasión, recordatorio, colocación, comercialización y representatividad
- ♦ Comprender los tipos de financiación pública, privada y de desarrollo audiovisual disponibles tanto para guionistas como para producción

Módulo 5. 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 II Guerra Mundial, y como 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

Módulo 6. 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
- ♦ 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

Módulo 7. Guion en el cortometraje

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

Módulo 8. Guion en los videojuegos

- ♦ Conocer el concepto y origen de los videojuegos en la industria del entretenimiento y la era de internet
- ♦ Examinar la evolución histórica de los videojuegos en la industria audiovisual, su comercialización, liderazgo y corporaciones
- ♦ Estudiar la estructura narrativa de los videojuegos, su teoría, la intertextualidad, el hipertexto y la ludología
- ♦ Analizar los distintos tipos de géneros de videojuegos, sus orígenes y la hibridación
- ♦ Aprender a desarrollar el mundo, los personajes y los objetivos de los videojuegos
- ♦ Elaborar y comprender las partes de un documento de diseño de videojuegos

Módulo 9. Análisis y adaptaciones

- ♦ Reflexionar sobre el análisis de las historias en cuanto a las controversias, evocaciones, dificultades y a quién analiza
- ♦ Comprender y elaborar los elementos prácticos de análisis: *coverage* u hoja de análisis, *cover* o portada, comentario, personajes y valoración comercial
- ♦ Entender las premisas para la adaptación para el cine y la televisión, teniendo en cuenta la traducción, creatividad, método, obstáculos, mercados, fuentes, fidelidad y perspectiva
- ♦ Examinar y elaborar adaptaciones literarias, teatrales y de la novela gráfica, teniendo en cuenta sus características, interrelación con el cine, relación con el público, la meta escrita y entendiendo los distintos lenguajes de los que proviene cada obra



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

05

Salidas profesionales

Este Máster de Formación Permanente en Guion Audiovisual ofrece diferentes posibilidades que abren puertas a diversos campos de la industria. Los egresados pueden desarrollar su carrera en la creación de guiones para cine, televisión, plataformas digitales y videojuegos. Además, se les capacita para analizar y adaptar historias, lo que les permite incursionar en áreas como la consultoría de guion, el desarrollo de contenidos transmedia o la producción audiovisual. Gracias a la capacitación integral que reciben, los alumnos tienen acceso a una amplia gama de oportunidades en un sector en constante evolución y crecimiento.





“

*Prepárate para destacar en el mundo audiovisual!
Con este programa, adquirirás las habilidades
necesarias para triunfar en cine, televisión,
plataformas digitales y videojuegos”*

Perfil del egresado

El egresado de este programa se distinguirá por su habilidad para abordar los retos del ámbito audiovisual y digital desde un enfoque innovador y estratégico. Con una sólida formación en áreas como la escritura creativa, la comunicación transmedia y la producción de contenidos multimedia, será capaz de desarrollar proyectos integrales que conecten con audiencias globales. Su conocimiento profundo de las herramientas narrativas y tecnológicas lo convertirá en un profesional altamente capacitado para crear experiencias visuales y comunicativas únicas, adaptadas a las exigencias del mercado digital y las nuevas tendencias de consumo.

Prepárate para destacar en el mundo digital con un perfil único y multidisciplinario. Los egresados de TECH son expertos en narrativa digital, transmedia y comunicación audiovisual.

- ♦ **Pensamiento Crítico y Analítico:** Capacidad para evaluar y cuestionar diferentes enfoques narrativos, adaptándose a distintos géneros y plataformas mientras se busca la mejora continua del contenido
- ♦ **Creatividad y Resolución de Problemas:** Desarrolla la habilidad de generar ideas innovadoras y soluciones efectivas para crear guiones y contenidos que conecten con diversas audiencias
- ♦ **Trabajo en Equipo y Liderazgo:** Fomenta la colaboración en proyectos multidisciplinarios, permitiendo al egresado liderar equipos y coordinar tareas en entornos creativos y dinámicos
- ♦ **Comunicación Efectiva:** Mejora la capacidad de transmitir ideas de manera clara y persuasiva, tanto de forma escrita como verbal, para adaptar guiones a las necesidades del público o cliente





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Guionista Transmedia:** Profesional encargado de crear y adaptar historias a diferentes plataformas digitales, garantizando la coherencia narrativa en cada medio.
2. **Productor Audiovisual:** Responsable de supervisar todas las fases de producción, desde la planificación hasta la postproducción, para crear contenidos visuales de alta calidad.
3. **Consultor de Narrativa Interactiva:** Asesora a empresas y marcas sobre cómo integrar experiencias narrativas interactivas en sus productos, servicios o campañas.
4. **Creativo de Contenidos Digitales:** Diseña y desarrolla contenido visual, textual y multimedia para plataformas digitales, enfocándose en captar la atención y generar interacción.
5. **Analista de Medios Digitales:** Realiza estudios sobre el rendimiento de contenido digital y la recepción del público, optimizando estrategias de comunicación y marketing.
6. **Director de Proyectos Digitales:** Lidera equipos en la creación y ejecución de proyectos digitales, desde la concepción de la idea hasta su puesta en marcha y evaluación.
7. **Especialista en Marketing Transmedia:** Desarrolla estrategias de marketing que aprovechan la narrativa transmedia, conectando a la audiencia a través de múltiples canales y plataforma.

“

Podrás emprender y trabajar en sectores innovadores como la producción multimedia, el desarrollo de contenidos digitales y la consultoría creativa”

06

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

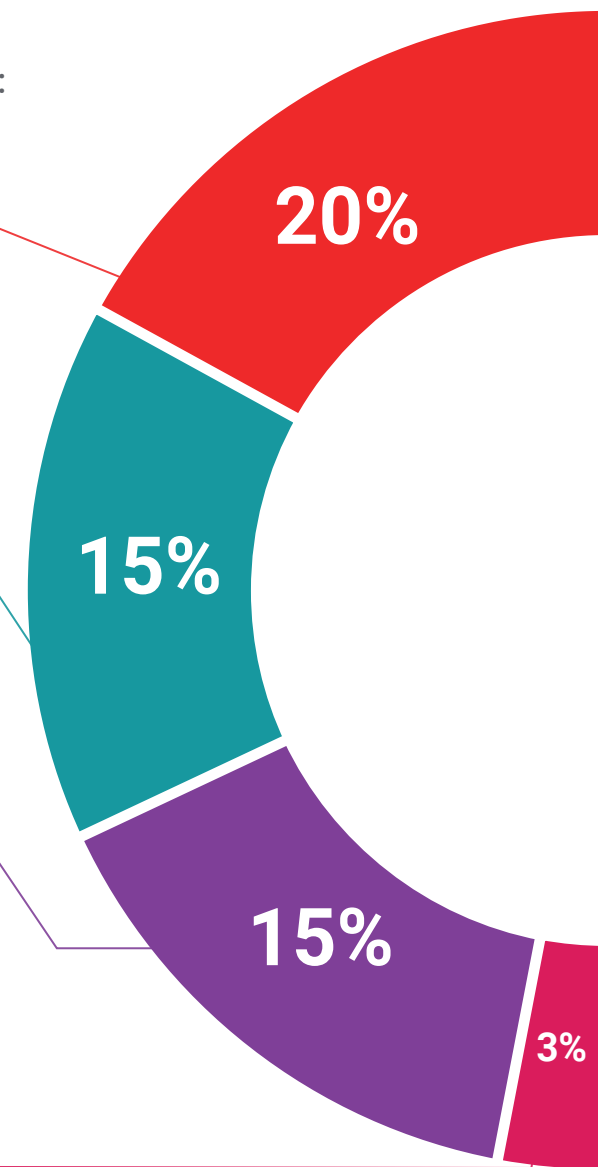
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

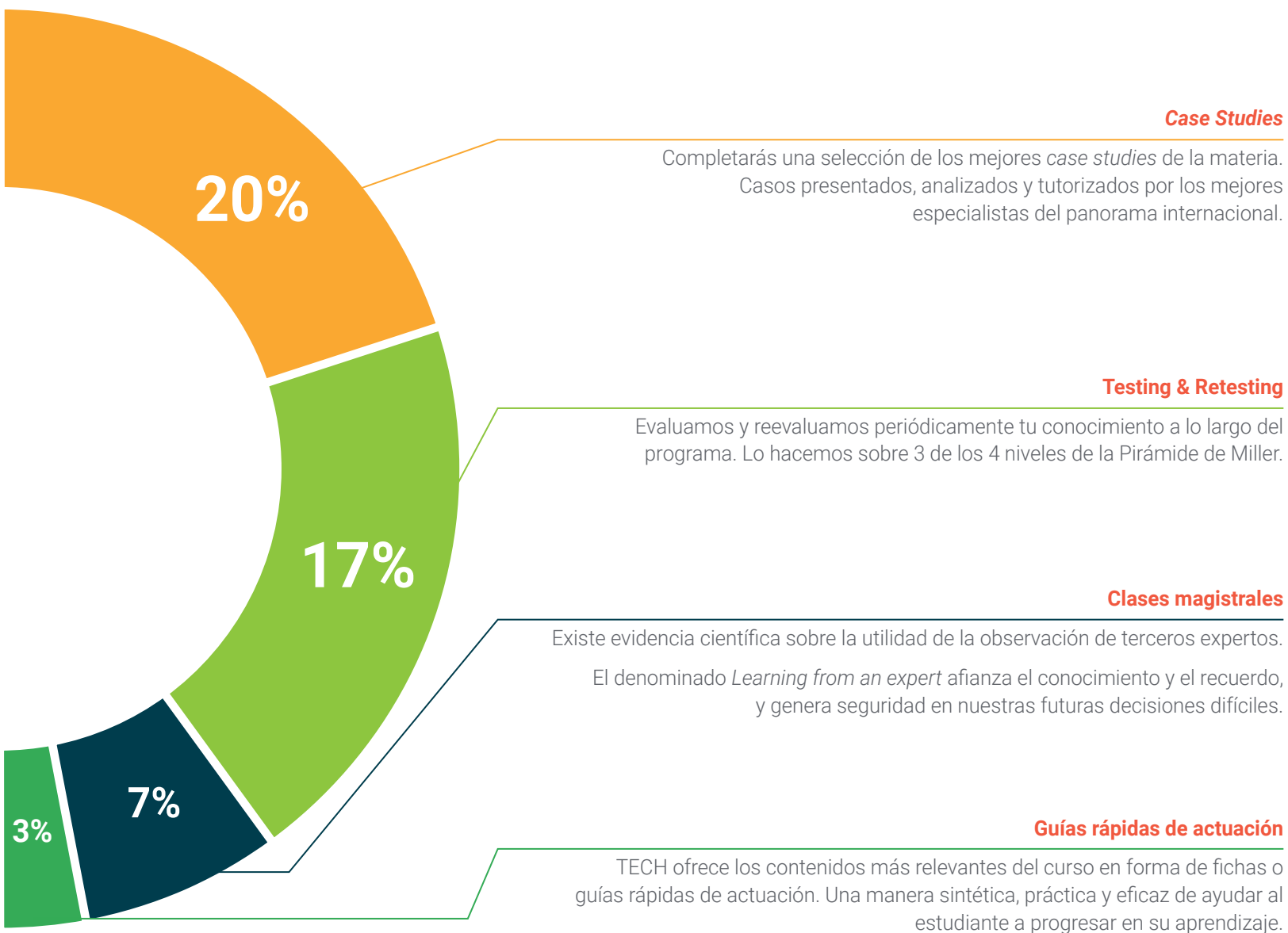
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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.



07

Titulación

Este programa en Guion Audiovisual garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster de Formación Permanente 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 **Máster de Formación Permanente en Guion Audiovisual** emitido por TECH Universidad.

TECH Universidad, 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: **Máster de Formación Permanente en Guion Audiovisual**

Modalidad: **Online**

Duración: **7 meses**

Créditos: **60 ECTS**



Máster de Formación Permanente en Guion Audiovisual

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total 60	

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Construcción del personaje	6	OB
1º	Creación de la trama	6	OB
1º	El documental	6	OB
1º	Introducción al marco legal y laboral del guionista	6	OB
1º	Historia del cine y la televisión	6	OB
1º	Formatos de series para televisión e internet	6	OB
1º	Guion en el cortometraje	6	OB
1º	Guion en los videojuegos	9	OB
1º	Análisis y adaptaciones	9	OB



Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech
universidad



Máster de Formación Permanente

Guion Audiovisual

- » Modalidad: online
- » Duración: 7 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster de Formación Permanente

Guion Audiovisual