Máster Título Propio

Teoría y Crítica del Producto Audiovisual

tech global university

tech global university

Máster Título Propio
Teoría y Crítica del Producto Audiovisual

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/periodismo-comunicacion/master/master-teoria-critica-producto-audiovisual**

Índice

01 Presentación del programa — pág. 4

02 ¿Porque estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Objetivos docentes — pág. 22

05 Salidas profesionales — pág. 30

06 Metodología de estudio — pág. 34

07 Titulación — pág. 44

01

Presentación del programa

El Contenido Audiovisual es un eje central de la comunicación, modelando percepciones y transformando dinámicas sociales. Según un estudio de Statista, plataforma estadística, el 82% del tráfico en internet corresponde al consumo de videos, reflejando su creciente impacto. Analizar su estructura, lenguaje y efectos resulta esencial para comprender su evolución. En este contexto, este programa universitario de TECH, 100% online y sin horarios estrictos, ofrece una capacitación avanzada para quienes buscan desarrollar una mirada crítica sobre la producción audiovisual, brindando herramientas clave para interpretar y evaluar con profundidad los mensajes en distintos formatos y plataformas.

Impulsa tu carrera con este Máster Título Propio 100% online, desarrollando habilidades avanzadas en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual"

Teoría y Crítica del Producto Audiovisual permiten comprender el impacto de las producciones mediáticas en la sociedad y su papel en la construcción de discursos. La creciente demanda de contenido digital ha hecho imprescindible el análisis detallado de los elementos narrativos, estéticos y técnicos que conforman una obra audiovisual. Gracias a esta perspectiva crítica, es posible evaluar la intencionalidad de los mensajes, su alcance en distintas audiencias y su influencia en el panorama cultural y comunicativo actual.

En este contexto, TECH ofrece un programa que profundiza en el análisis audiovisual y el diseño periodístico, abordando desde los fundamentos teóricos hasta metodologías avanzadas de crítica cinematográfica. A través de módulos especializados, se estudian aspectos como el lenguaje visual, la estructura narrativa y los enfoques históricos del cine y la televisión. Sumado a esto, se exploran las estrategias de análisis de productos informativos y publicitarios, así como la relación entre cultura, medios y periodismo digital. Este enfoque integral permite desarrollar habilidades analíticas esenciales para interpretar el ecosistema mediático contemporáneo.

Para optimizar el aprendizaje, TECH brinda una metodología 100% online, accesible las 24 horas del día, los 7 días de la semana y desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Esta flexibilidad permite a los profesionales adaptar el estudio a su ritmo y necesidades, accediendo a materiales actualizados, recursos multimedia y estudios de caso que favorecen un desarrollo práctico de sus capacidades.

Este **Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto 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 producción audiovisual
- 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 la dirección de industrias audiovisuales
- 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

Domina el análisis audiovisual y fortalece tu pensamiento crítico con el plan de universitario más completo online, diseñado para brindarte acceso a conocimientos de alto nivel"

Impulsarás tu desarrollo profesional con un programa académico completo, diseñado para ofrecer resultados exitosos y beneficios reales”

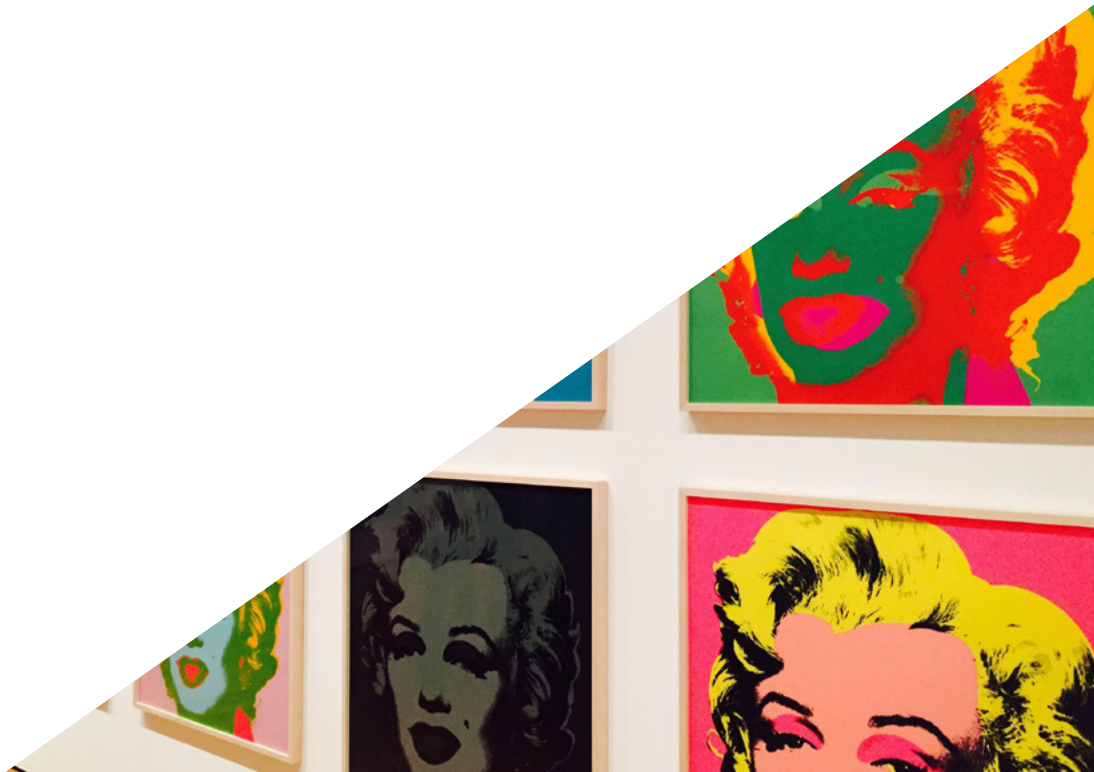
TECH revoluciona tu aprendizaje con una metodología de vanguardia diseñada para potenciar tu éxito.

A través de la teoría audiovisual, serás capaz de cuestionar y redefinir las formas en que los medios comunican e influyen en la sociedad.

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.



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».

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

Esta capacitación ofrece un enfoque integral para comprender la teoría y crítica del producto audiovisual, proporcionando herramientas para analizar la evolución del arte y su impacto en distintos medios. A través del estudio de movimientos como el arte pop, el minimalismo y la posmodernidad, se desarrollan habilidades para interpretar influencias estéticas en el cine, la televisión y las nuevas plataformas digitales. Sumado a esto, el análisis de las industrias culturales y los modelos de producción permiten adquirir competencias clave para evaluar contenidos, identificar tendencias y participar en la transformación del sector audiovisual en un entorno en constante cambio.

Desarrollarás habilidades clave para analizar y comprender la evolución del arte Audiovisual, interpretando influencias estéticas y tendencias”

Módulo 1. Comunicación Visual

1.1. La Comunicación visual
- 1.1.1. Introducción
- 1.1.2. Comunicación visual y alfabetización visual
  - 1.1.2.1. El aprendizaje de la cultura visual
  - 1.1.2.2. Lenguaje natural o lenguaje arbitrario
- 1.1.3. Cualidades de la Comunicación Visual
  - 1.1.3.1. Inmediatez
  - 1.1.3.2. Reglas básicas de selección, verificación, citación y referencia bibliográfica
  - 1.1.3.3. Grado de complejidad del mensaje
- 1.1.4. Definición de la Comunicación Visual

1.2. El diseño gráfico
- 1.2.1. Introducción
- 1.2.2. El diseño
- 1.2.3. El diseño gráfico
  - 1.2.3.1. El grafismo
  - 1.2.3.2. Diseño y arte
- 1.2.4. Diseño gráfico y comunicación
- 1.2.5. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico

1.3. Antecedentes y evolución de la Comunicación Visual
- 1.3.1. Introducción
- 1.3.2. El problema del origen
- 1.3.3. La Prehistoria
- 1.3.4. La Edad Antigua
  - 1.3.4.1. Grecia
  - 1.3.4.2. Roma
- 1.3.5. La Edad Media
- 1.3.6. El Renacimiento: surgimiento de la imprenta en Europa
- 1.3.7. Del siglo XVI al XVIII
- 1.3.9. El siglo XIX y la primera mitad del siglo XX

1.4. El significado de los mensajes visuales
- 1.4.1. Introducción
- 1.4.2. La imagen, objeto significante
- 1.4.3. La cualidad representacional de la imagen: la iconicidad
  - 1.4.3.1. Tipo, *pattern y form*
- 1.4.4. La cualidad plástica de la imagen
  - 1.4.4.1. El signo plástico
- 1.4.5. La cualidad simbólica
- 1.4.6. Otros códigos visuales

1.5. La persuasión
- 1.5.1. Introducción
- 1.5.2. La persuasión de la publicidad
- 1.5.3. Características

1.6. Elementos relativos a la representación de la imagen
- 1.6.1. Introducción
- 1.6.2. Elementos relativos a la representación de la imagen
- 1.6.3. La articulación de la representación de la imagen
  - 1.6.3.1. El concepto de la representación
  - 1.6.3.2. La articulación de la representación
  - 1.6.3.3. La significación plástica
- 1.6.4. Elementos morfológicos de la imagen
- 1.6.5. Elementos escalares de la imagen
  - 1.6.5.1. El tamaño
  - 1.6.5.2. La escala
  - 1.6.5.3. La proporción
  - 1.6.5.4. El formato

1.7. La composición
- 1.7.1. Introducción
- 1.7.2. La composición o sintaxis visual
- 1.7.3. El equilibrio
- 1.7.4. Elementos dinámicos de la representación
- 1.7.5. La composición normativa

1.8. El color y la luz
- 1.8.1. Introducción
- 1.8.2. Luz, color y percepción
  - 1.8.2.1. La luz y el espectro cromático visible
  - 1.8.2.2. La percepción de la luz y los colores
  - 1.8.2.3. La capacidad de adaptación del sistema perceptivo
  - 1.8.2.4. La temperatura de color de una fuente de luz
- 1.8.3. Los colores primarios
- 1.8.4. Técnicas básicas de reproducción del color
- 1.8.5. Dimensiones del color
- 1.8.6. Tipos de armonía y construcción de paletas
- 1.8.7. Funciones plásticas del color

1.9. La Tipografía
- 1.9.1. Introducción
- 1.9.2. Estructura formal y medición de los tipos
- 1.9.3. Clasificación de tipos de letra
- 1.9.4. La composición del texto
- 1.9.5. Cuestiones que afectan a la legibilidad

1.10. El diseño editorial y la infografía
- 1.10.1. Introducción
- 1.10.2. Diseño editorial
- 1.10.3. Infografía
- 1.10.4. Funciones del diseño periodístico
- 1.10.5. Acotación final del término diseño periodístico
- 1.10.6. Arbitrariedad o naturalidad del diseño periodístico
- 1.10.7. Articulación del lenguaje visual del diseño periodístico

Módulo 2. Análisis de la imagen Audiovisual

2.1. Fundamentos teóricos y metodología de análisis
- 2.1.1. Diferencias entre la crítica y el análisis fílmico: el método científico
- 2.1.2. Criterios para la crítica cinematográfica

2.2. El análisis fílmico: instrumental y métodos I
- 2.2.1. La propuesta de Jaques y Michel Marie Aumont
- 2.2.2. La propuesta de Francesco Casetti y Federico di Chio

2.3. El análisis fílmico: instrumental y métodos II
  2.3.1. El análisis fílmico según David Bordwell
2.4. El enfoque histórico del análisis cinematográfico
  2.4.1. Los enfoques tradicionales
  2.4.2. La propuesta de Robert Allen y David Gomery
2.5. El análisis de la imagen cinematográfica
  2.5.1. La verosimilitud espacial y la planificación con fines dramáticos y psicológicos del modelo clásico
  2.5.2. Los procesos de identificación
  2.5.3. La aproximación estética
2.6. Aproximación cultural al análisis de la imagen fílmica
  2.6.1. Análisis fílmico y cultura popular
  2.6.2. Aproximaciones culturales al análisis fílmico
2.7. El análisis de la imagen televisiva
  2.7.1. Principales métodos y técnicas de investigación para abordar el análisis televisivo
  2.7.2. Estudio de casos
2.8. El enfoque histórico del análisis televisivo
  2.8.1. El análisis televisivo desde una perspectiva histórica
  2.8.2. Estudios de caso
2.9. Análisis de informativos Audiovisuales
  2.9.1. Análisis de los productos Audiovisuales informativos
  2.9.2. Estudio de casos
2.10. Análisis de la imagen publicitaria
  2.10.1. Análisis de los productos audiovisuales persuasivos
  2.10.2. Análisis del videoclip

Módulo 3. Periodismo cultural

3.1. Concepto y delimitaciones del periodismo cultural
  3.1.1. Introducción: El concepto de cultura
  3.1.2. La información cultural del arte
  3.1.3. La información cultural de las artes escénicas
  3.1.4. La información cultural del cine
  3.1.5. La información cultural de la música
  3.1.6. La información cultural de los libros
3.2. Los orígenes del periodismo cultural
  3.2.1. Introducción
  3.2.2. Los orígenes de la información cultural en la prensa
  3.2.3. Los orígenes de la información cultural en la radio
  3.2.4. Los orígenes de la información cultural en la televisión
3.3. La práctica del periodismo cultural
  3.3.1. Introducción
  3.3.2. Consideraciones generales
  3.3.3. Factores de interés y criterios de valoración para la elaboración de la información cultural
3.4. Las fuentes del periodismo cultural
  3.4.1. Introducción
  3.4.2. Fuentes generales de la información cultural
  3.4.3. Fuentes específicas de la información audiovisual de la cultura
3.5. Los géneros en la información cultural
  3.5.1. Introducción
  3.5.2. Noticia
  3.5.3. Entrevista
  3.5.4. Crónica
  3.5.5. Reportaje
3.6. La diversificación actual de la información cultural en prensa, radio y televisión
  3.6.1. Introducción
  3.6.2. La información cultural en la prensa
  3.6.3. La información cultural en la radio
  3.6.4. La información cultural en la televisión
3.7. Cultura e Internet
  3.7.1. Introducción
  3.7.2. La cultura e Internet
  3.7.3. Beneficios de la cultura
3.8. Marketing cultural
  3.8.1. Introducción
  3.8.2. Marketing cultural
  3.8.3. ¿Cómo se realiza el *marketing* cultural

3.9. Análisis de la cultura
- 3.9.1. Introducción
- 3.9.2. Aproximación teórica y metodológica a la cultura
- 3.9.3. Cultura, comunicación y sentido
- 3.9.4. Cultura e imaginarios

3.10. Cibercultura y periodismo digital de contenidos culturales
- 3.10.1. Introducción
- 3.10.2. Definición de cibercultura
- 3.10.3. El periodismo digital de contenidos culturales
- 3.10.4. Claves del periodismo digital de contenidos culturales

Módulo 4. Movimientos artísticos contemporáneos

4.1. Introducción
- 4.1.1. La búsqueda de la modernidad en la arquitectura contemporánea
- 4.1.2. La Arquitectura Occidental desde mediados del siglo XIX hasta la I Guerra Mundial

4.2. El Movimiento Moderno en arquitectura
- 4.2.1. Racionalismo, funcionalismo y vanguardia. Movimiento Moderno y Estilo Internacional
- 4.2.2. Las utopías del futurismo, expresionismo y constructivismo ruso
- 4.2.3. Arquitectura y totalitarismos

4.3. La arquitectura después de la II Guerra Mundial (1945-1965)
- 4.3.1. La difusión del Estilo Internacional en EEUU y la reconstrucción de posguerra en Europa
- 4.3.2. La evolución de los CIAM y el Urbanismo Racionalista
- 4.3.3. El Organicismo
- 4.3.4. Brutalismo y expresionismo estructural

4.4. Arquitectura de la deconstrucción y el reciclaje (1965)
- 4.4.1. El *High-Tech*
- 4.4.2. La Deconstrucción en arquitectura
- 4.4.3. La era de la dispersión

4.5. El Impresionismo y los orígenes del arte moderno I
- 4.5.1. El Impresionismo: el color como herramienta de transformación de la pintura
- 4.5.2. Las vanguardias históricas: Postimpresionismo, Puntillismo, Neoimpresionismo, Fauvismo

4.6. El Impresionismo y los orígenes del arte moderno II
- 4.6.1. La vía analítica: el Cubismo y la transformación del arte desde el volumen de las cosas. El Futurismo
- 4.6.2. La vía espiritual: Kandinsky, Malevich, Mondrian y la abstracción
- 4.6.3. La vía subjetiva: expresionismos y surrealismos

4.7. El nuevo sistema del arte tras la II Guerra Mundial. La institucionalización de la vanguardia
- 4.7.1. La vía intelectual: Duchamp, del dadaísmo al arte conceptual

4.8. El Arte pop: gusto popular y Kistch vs. "alta cultura"
- 4.8.1. La vía irónica: Warhol y el arte pop
- 4.8.2. Influencias del Arte pop en el cine

4.9. Arte minimal y conceptual
- 4.9.1. Hacia la desmaterialización de la obra de arte: arte minimal y arte conceptual
- 4.9.2. Artes de la acción: la crítica al sistema. Performance, happening, body-art, land-art

4.10. La posmodernidad. El retorno a la pintura: transvanguardia y neoexpresionismos
- 4.10.1. El retorno de la pintura: transvanguardia y neoexpresionismos
- 4.10.2. Arte y posestructuralismo
- 4.10.3. Las opciones comprometidas

Módulo 5. Estructura del sistema Audiovisual

5.1. Una introducción a las Industrias Culturales (I.C.)
- 5.1.1. Conceptos de cultura. Cultura-Comunicación
- 5.1.2. Teoría y evolución de las I.C.: tipología y modelos

5.2. Industria cinematográfica I
- 5.2.1. Características y agentes principales
- 5.2.2. Estructura del sistema cinematográfico

5.3. Industria cinematográfica II
- 5.3.1. La industria cinematográfica estadounidense
- 5.3.2. Las productoras independientes
- 5.3.3. Problemas y debates en la industria cinematográfica

5.4. Industria cinematográfica III
- 5.4.1. La regulación cinematográfica: Estado y cultura. Políticas de protección y promoción de la cinematografía
- 5.4.2. Caso de estudio

5.5. Industria televisiva I
- 5.5.1. La televisión económica
- 5.5.2. Modelos fundadores
- 5.5.3. Transformaciones

5.6. Industria televisiva II
- 5.6.1. La industria televisiva norteamericana
- 5.6.2. Características principales
- 5.6.3. La regulación estatal

5.7. Industria televisiva III
- 5.7.1. La televisión de servicio público en Europa
- 5.7.2. Crisis y debates

5.8. Los ejes del cambio
- 5.8.1. Los nuevos procesos en el audiovisual
- 5.8.2. Debates regulatorios

5.9. Televisión Digital Terrestre (TDT)
- 5.9.1. Papel del Estado y experiencias
- 5.9.2. Las nuevas características del sistema televisivo

5.10. Nuevos operadores en el paisaje audiovisual
- 5.10.1. Plataformas de servicios over-the-top (OTT)
- 5.10.2. Consecuencias de su aparición

Módulo 6. Cine norteamericano y cine europeo

6.1. Los orígenes del cine. Primeros movimientos cinematográficos
- 6.1.1. El grupo de los pioneros
- 6.1.2. El cine de Georges Melié
- 6.1.3. La Escuela de Brighton
- 6.1.4. Film d'Art
- 6.1.5. Movimiento Kolosal

6.2. La articulación del lenguaje cinematográfico. El esplendor del cine mudo
- 6.2.1. Hacia un lenguaje cinematográfico: David W. Griffith
- 6.2.2. Cine expresionista alemán
- 6.2.3. El cine revolucionario soviético

6.3. Cine clásico de Hollywood I
- 6.3.1. El sistema de estudios
- 6.3.2. Las estrellas de Hollywood
- 6.3.3. Hollywood: fábrica de géneros
- 6.3.4. La teoría de los géneros cinematográficos

6.4. Cine clásico de Hollywood II
- 6.4.1. Los géneros en el cine clásico estadounidense: el drama, la comedia, cine negro

6.5. Cine clásico de Hollywood III
- 6.5.1. Los géneros en el cine clásico estadounidense: el suspense, el western, cine bélico, el musical
- 6.5.2. La evolución de los géneros

6.6. El cine europeo tras la II Guerra mundial
- 6.6.1. La crisis del modelo clásico: contexto histórico. El Neorrealismo
- 6.6.2. Los nuevos cines: Nouvelle vague
- 6.6.3. Los nuevos cines: el Free Cinema

6.7. Vanguardias clásicas y modernas
- 6.7.1. El cine experimental
- 6.7.2. Expresionismo, dadaísmo, surrealismo,
- 6.7.3. Casos de estudio

6.8. Pervivencia y ocaso de los clásicos. El Nuevo Hollywood
- 6.8.1. Aportaciones europeas al cine americano
- 6.8.2. Autores y películas

6.9. Otros cines de la era contemporánea
- 6.9.1. Cine social británico
- 6.9.2. Movimiento Dogma
- 6.9.3. Cine de autor

6.10. Tecnología y estética: el cine en la era del audiovisual
- 6.10.1. La llegada del Cine digital
- 6.10.2. Estudio de caso

Módulo 7. Cine en Hispanoamérica, Asia y África

7.1. Aproximación teórica y metodológica
- 7.1.1. Debates teóricos sobre terminología y categorías geopolíticas
- 7.1.2. El estudio del cine periférico
- 7.2.3. El estudio del cine latinoamericano

7.2. Historia del cine hispanoamericano
- 7.2.1. Argentina
- 7.2.2. México
- 7.2.3. Otras cinematografías

7.3. Claves del cine hispanoamericano contemporáneo I
- 7.3.1. Argentina
- 7.3.2. México

7.4. Claves del cine hispanoamericano contemporáneo II
- 7.4.1. Brasil
- 7.4.2. Uruguay
- 7.4.3. Chile
- 7.4.4. Colombia

7.5. Cine transnacional en Hispanoamérica
- 7.5.1. El cine (trans) nacional de América Latina
- 7.5.2. Las relaciones cinematográficas entre México, Argentina y España
- 7.5.3. Coproducciones cinematográficas

7.6. El cine en Asia
- 7.6.1. El cine en un contexto periférico
- 7.6.2. El nacimiento de la industria del cine
- 7.6.3. El desarrollo del cine en Asia

7.7. El cine en África
- 7.7.1. Nigeria
- 7.7.2. Marruecos
- 7.7.3. Otras cinematografías

7.8. El cine en India
- 7.8.1. El primer cine
- 7.8.2. El cine de la India independiente
- 7.8.3. De Satyajit Ray al nuevo cine
- 7.8.4. Cine contemporáneo: Bollywood

7.9. Perspectivas transnacionales. Cine en diáspora
- 7.9.1. Cine de la diáspora
- 7.9.2. Cine colonial español en África
- 7.9.3. Otros cines de la diáspora y perspectivas transnacionales

7.10. Cine de las mujeres en Hispanoamérica, Asia, África e India
- 7.10.1. Introducción
- 7.10.2. Latinoamérica, España
- 7.10.3. Asia, Norte de África, India

Módulo 8. Industrias culturales y nuevos modelos de negocios de la Comunicación

8.1. Los conceptos de cultura, economía, comunicación, tecnología, IC
- 8.1.1. Cultura, Economía, Comunicación
- 8.1.2. Las Industrias Culturales

8.2. Tecnología, comunicación y cultura
- 8.2.1. La cultura artesanal mercantilizada
- 8.2.2. Del espectáculo en vivo a las artes plásticas
- 8.2.3. Museos y patrimonio

8.3. Los grandes sectores de las Industrias Culturales
- 8.3.1. Los productos editoriales
- 8.3.2. Las I.C. de flujo
- 8.3.3. Los modelos híbridos

8.4. La Era Digital en las Industrias Culturales
- 8.4.1. Las Industrias Culturales Digitales
- 8.4.2. Nuevos modelos en la Era Digital

8.5. Medios digitales y medios de comunicación en la era digital
- 8.5.1. El negocio de la prensa online
- 8.5.2. La radio en el entorno digital
- 8.5.3. Particularidades de los medios de comunicación en la era digital

8.6. La globalización y la diversidad en la Cultura
- 8.6.1. Concentración, internacionalización y globalización de las Industrias Culturales
- 8.6.2. La lucha por la diversidad cultural

8.7. Las Políticas Culturales y de cooperación
- 8.7.1. Políticas culturales
- 8.7.2. El papel de los Estados y de las regiones de países

8.8. La diversidad musical en la nube
- 8.8.1. El sector de la música hoy en día
- 8.8.2. La nube
- 8.8.3. Iniciativas latino/iberoamericanas

8.9. Diversidad en la industria audiovisual
- 8.9.1. Del pluralismo a la diversidad
- 8.9.2. Diversidad, cultura y comunicación
- 8.9.3. Conclusiones y propuestas

8.10. Diversidad Audiovisual en Internet
- 8.10.1. El sistema audiovisual en la era de Internet
- 8.10.2. La oferta televisiva y la diversidad
- 8.10.3. Conclusiones

Módulo 9. Géneros, formatos y programación en televisión

9.1. El género en televisión
- 9.1.1. Introducción
- 9.1.2. Los géneros de la televisión

9.2. El formato en televisión
- 9.2.1. Aproximación al concepto de formato
- 9.2.2. Los formatos de la televisión

9.3. Crear televisión
- 9.3.1. El proceso creativo en entretenimiento
- 9.3.2. El proceso creativo en ficción

9.4. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual I
- 9.4.1. La consolidación del formato
- 9.4.2. El formato de la telerrealidad
- 9.4.3. Novedades en *Reality* TV
- 9.4.4. Televisión Digital Terrestre y crisis financiera

9.5. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual II
- 9.5.1. Los mercados emergentes
- 9.5.2. Marcas globales
- 9.5.3. La televisión se reinventa
- 9.5.4. La era de la globalización

9.6. Vender el formato. El *pitching*
- 9.6.1. Venta de un formato televisivo
- 9.6.2. El *pitching*

9.7. Introducción a la programación televisiva
- 9.7.1. La función de la programación
- 9.7.2. Factores que inciden en la programación

9.8. Los modelos de programación televisiva
- 9.8.1. Estados Unidos y Reino Unido
- 9.8.2. España

9.9. El ejercicio profesional de la programación televisiva
- 9.9.1. El departamento de programación
- 9.9.2. Programar para televisión

9.10. El estudio de las audiencias
- 9.10.1. Investigación de la audiencia en televisión
- 9.10.2. Conceptos e índices de audiencia

Módulo 10. Cine, televisión y sociedad contemporánea

10.1. Visualidad y mirada
- 10.1.1. Aprender a mirar
- 10.1.2. La antropología visual
- 10.1.3. La visión

10.2. Imágenes de la diferencia
- 10.2.1. La construcción
- 10.2.2. La representación
- 10.2.3. La significación

10.3. El imaginario
- 10.3.1. El imaginario
- 10.3.2. Estructuras antropológicas del imaginario
- 10.3.3. La convención

10.4. Modos de representación
- 10.4.1. Introducción
- 10.4.2. El cine
- 10.4.3. La televisión

10.5. Comunicación y cultura popular
- 10.5.1. Los estudios culturales
- 10.5.2. La teoría crítica de los medios de comunicación
- 10.5.3. La cultura popular

10.6. Representación y alteridad
- 10.6.1. Introducción
- 10.6.2. Representación y alteridad en el imaginario occidental del africanismo

10.7. Representación y *"Star system"*
- 10.7.1. El *"Star System"* como producto cultural
- 10.7.2. Caso de estudio

10.8. La representación de la mujer en las series de ficción
- 10.8.1. Introducción
- 10.8.2. Casos de estudio

10.9. La representación del control social en las series de ficción
- 10.9.1. Introducción
- 10.9.2. Casos de estudio

10.10. Representaciones del terrorismo en el cine y la televisión
- 10.10.1. El terrorismo en España
- 10.10.2. Representaciones del terrorismo

Reforzarás tu visión crítica, aplicada a la evaluación de géneros y formatos, para comprender mejor las dinámicas de la industria audiovisual"

04

Objetivos docentes

Este programa universitario realizado por TECH está diseñado para preparar a los egresados frente a los desafíos del sector audiovisual contemporáneo. Al finalizar, estarán capacitados para analizar la evolución del arte en diversos medios, comprender los contextos culturales que influyen en la producción audiovisual y evaluar críticamente las tendencias emergentes. A través de una mirada crítica hacia los movimientos artísticos y las industrias culturales, los egresados podrán intervenir de manera informada en la creación y transformación de productos audiovisuales, adaptándose con eficacia a un entorno en constante cambio. Este Máster Título Propio garantiza una preparación sólida para contribuir de manera significativa en la industria audiovisual.

Reforzarás tu visión crítica, aplicada a la evaluación de géneros y formatos, para comprender mejor las dinámicas de la industria audiovisual"

Objetivos generales

- Analizar el diseño gráfico y su relación con la comunicación, identificando sus aplicaciones en distintos ámbitos y su impacto en la creación de mensajes visuales efectivos
- Explorar los antecedentes históricos de la comunicación visual, destacando las transformaciones desde la prehistoria hasta la modernidad, para comprender su influencia en los medios contemporáneos
- Estudiar los procesos de análisis de la imagen audiovisual, utilizando metodologías teóricas y prácticas que permitan interpretar el significado, la estética y los efectos de las imágenes en cine, televisión y publicidad
- Examinar el desarrollo y la práctica del periodismo cultural, explorando sus diferentes géneros y fuentes, con el objetivo de producir información cultural relevante en medios tradicionales y digitales
- Investigar los movimientos artísticos contemporáneos, incluyendo el arte moderno, pop, minimalista y posmoderno, y su influencia en el cine, la televisión y otras formas de arte visual
- Comprender la estructura del sistema audiovisual, analizando las industrias culturales, sus agentes principales y los cambios en los modelos de producción, distribución y regulación del cine y la televisión
- Estudiar la evolución del cine norteamericano y europeo, evaluando sus características distintivas, contribuciones artísticas y el impacto de sus respectivas industrias en la cultura global
- Desarrollar una comprensión profunda de los principios de la comunicación visual, su evolución y las cualidades que definen la interpretación de imágenes en diversos contextos culturales y audiovisuales

Objetivos específicos

Módulo 1. Comunicación Visual

- Identificar los elementos básicos de la Comunicación Visual, distinguiendo entre los diferentes tipos de lenguaje visual y su impacto en la percepción del mensaje, especialmente a través del estudio de la alfabetización visual
- Examinar la evolución del diseño gráfico, desde sus raíces en la prehistoria hasta su desarrollo en la modernidad, identificando sus principales etapas y su relación con las corrientes artísticas de cada época
- Analizar las cualidades representacionales y simbólicas de las imágenes, comprendiendo cómo los signos visuales transmiten mensajes mediante la iconicidad, el significado plástico y los códigos visuales
- Estudiar el papel de la tipografía en la comunicación visual, profundizando en la estructura formal de los tipos de letra, su clasificación y su influencia en la legibilidad y la percepción del texto
- Investigar el uso del color y la luz en el diseño gráfico, analizando cómo la percepción del color afecta a la representación visual y la construcción de paletas armónicas para diferentes objetivos comunicativos
- Comprender los principios fundamentales de la composición visual, con énfasis en el equilibrio, la sintaxis visual y las normas de composición que determinan la efectividad de una representación gráfica en la transmisión del mensaje

Módulo 2. Análisis de la Imagen Audiovisual

- Comparar las diferencias entre la crítica y el análisis fílmico, entendiendo cómo se aplica el método científico en cada uno
- Examinar las propuestas metodológicas para el análisis fílmico, observando las perspectivas de Jaques y Michel Marie Aumont, Francesco Casetti y Federico di Chio, y David Bordwell
- Profundizar en los enfoques históricos del análisis cinematográfico, investigando los métodos tradicionales y las contribuciones de Robert Allen y David Gomery
- Explorar la imagen cinematográfica, analizando la verosimilitud espacial, la planificación dramática y psicológica, los procesos de identificación y las aproximaciones estéticas en el cine clásico
- Investigar la imagen televisiva mediante el uso de métodos y técnicas de investigación, aplicándolos a programas televisivos y casos específicos
- Evaluar los productos audiovisuales persuasivos, centrándose en el análisis de informativos, publicidad y videoclips desde una perspectiva crítica

Módulo 3. Periodismo Cultural

- Definir el concepto de periodismo cultural y delimitar sus áreas de aplicación en diversas manifestaciones culturales como arte, cine, música, teatro y literatura
- Investigar los orígenes del periodismo cultural, analizando su evolución en la prensa, radio y televisión
- Analizar las consideraciones generales y factores de interés en la práctica del periodismo cultural, así como los criterios de valoración para la creación de contenidos informativos culturales
- Explorar las fuentes de información utilizadas en el periodismo cultural, diferenciando entre fuentes generales y específicas en el ámbito audiovisual
- Estudiar los géneros informativos aplicados al periodismo cultural, incluyendo noticia, entrevista, crónica, y reportaje, con un enfoque en sus particularidades y aplicaciones
- Investigar la diversificación y el impacto de la información cultural en medios de comunicación tradicionales como la prensa, radio y televisión, y cómo se ha adaptado a Internet y el marketing cultural

Módulo 4. Movimientos artísticos contemporáneos

- Establecer los fundamentos de la modernidad en la arquitectura contemporánea, explorando su desarrollo desde mediados del siglo XIX hasta la I Guerra Mundial
- Profundizar en el Movimiento Moderno en arquitectura, abarcando corrientes como el racionalismo, funcionalismo, vanguardia, y el Estilo Internacional, además de las utopías como el futurismo y el expresionismo ruso
- Evaluar las transformaciones arquitectónicas después de la II Guerra Mundial (1945-1965), destacando la difusión del Estilo Internacional en los EE. UU., la reconstrucción europea y el impacto de los CIAM y el urbanismo racionalista
- Discutir las tendencias arquitectónicas de la segunda mitad del siglo XX, tales como el high-tech, la deconstrucción y el reciclaje, comenzando en 1965
- Indagar el impacto del Impresionismo y las vanguardias históricas en los orígenes del arte moderno, incluyendo el Postimpresionismo, Fauvismo, Cubismo, Futurismo y la abstracción
- Examinar las características de la posmodernidad en el arte, enfocándose en el retorno a la pintura, los neoexpresionismos, el arte minimalista y conceptual, y su relación con el cine, el posestructuralismo y las opciones comprometidas del arte

Módulo 5. Estructura del sistema Audiovisual

- Describir las características y agentes principales de la industria cinematográfica, incluyendo la estructura del sistema cinematográfico en su primer estadio
- Analizar la industria cinematográfica estadounidense, sus productoras independientes, y los problemas y debates que enfrenta en su evolución
- Examinar la regulación cinematográfica y su relación con las políticas de protección y promoción del cine, complementado con un caso de estudio pertinente
- Investigar la industria televisiva desde su perspectiva económica, los modelos fundadores de la televisión y sus posteriores transformaciones
- Estudiar la industria televisiva en Estados Unidos, sus características principales y la regulación estatal que afecta su funcionamiento
- Observar la televisión de servicio público en Europa, considerando los efectos de la crisis y los debates sobre su futuro
- Evaluar los ejes del cambio en los nuevos procesos audiovisuales y los debates regulatorios que afectan la industria
- Explicar los conceptos fundamentales sobre las industrias culturales (I.C.), su relación con la cultura y la comunicación, así como la teoría y evolución de las I.C., abordando su tipología y modelos

Módulo 6. Cine norteamericano y cine europeo

- Investigar el cine clásico de Hollywood, detallando el sistema de estudios, las estrellas de Hollywood, la fábrica de géneros y la teoría de los géneros cinematográficos
- Describir los géneros del cine clásico estadounidense, explorando el drama, la comedia y el cine negro en su primera fase
- Abordar los géneros en el cine clásico estadounidense, analizando el suspense, el western, el cine bélico y el musical, así como la evolución de los géneros
- Evaluar el cine europeo tras la II Guerra Mundial, centrándose en la crisis del modelo clásico, el Neorrealismo y los nuevos movimientos como la Nouvelle Vague y el Free Cinema
- Explorar las vanguardias clásicas y modernas en el cine, incluyendo el cine experimental, el expresionismo, el dadaísmo y el surrealismo, con ejemplos representativos
- Observar la pervivencia y el ocaso de los clásicos en el cine, destacando el Nuevo Hollywood y las influencias europeas en el cine estadounidense, con ejemplos de autores y películas

Módulo 7. Cine en Hispanoamérica, Asia y África

- Investigar la historia del cine hispanoamericano, incluyendo los casos de Argentina, México y otras cinematografías destacadas de la región
- Identificar las claves del cine hispanoamericano contemporáneo en países como Argentina y México
- Explorar las claves del cine hispanoamericano contemporáneo en Brasil, Uruguay, Chile y Colombia, destacando las características más representativas de cada país
- Estudiar el cine transnacional en Hispanoamérica, con un enfoque en el cine (trans)nacional de América Latina, las relaciones cinematográficas entre México, Argentina y España, y las coproducciones cinematográficas
- Analizar el cine en Asia, comprendiendo su contexto periférico, el nacimiento de la industria cinematográfica y su posterior desarrollo.
- Investigar el cine en África, abordando casos relevantes como el cine en Nigeria, Marruecos y otras cinematografías del continente
- Explorar el cine en India, desde sus inicios hasta el cine contemporáneo, analizando el cine de la India independiente, el legado de Satyajit Ray y el impacto de Bollywood
- Examinar las perspectivas transnacionales y el cine en diáspora, con un enfoque en el cine de la diáspora, el cine colonial español en África y otros cines transnacionales

Módulo 8. Industrias culturales y nuevos modelos de negocios de la Comunicación

- Definir los conceptos de cultura, economía, comunicación, tecnología y las Industrias Culturales
- Comprender el impacto de la globalización y la diversidad en la Cultura, analizando la concentración, internacionalización y globalización de las Industrias Culturales, así como la lucha por la diversidad cultural
- Explorar las políticas culturales y de cooperación, analizando el papel de los Estados y las regiones de los países
- Investigar la diversidad musical en la nube, incluyendo el estado actual del sector musical, el papel de la nube y las iniciativas latino/iberoamericanas
- Analizar la diversidad en la industria audiovisual, desde el pluralismo hasta la diversidad, explorando las interacciones entre diversidad, cultura y comunicación y formulando conclusiones y propuestas
- Estudiar la diversidad audiovisual en Internet, observando el sistema audiovisual en la era de Internet, la oferta televisiva y su relación con la diversidad, y presentando conclusiones sobre estos aspectos

Módulo 9. Géneros, formatos y programación en Televisión

- Identificar los géneros en la televisión y su influencia sobre la estructura y contenido de los programas emitidos
- Analizar los formatos televisivos, destacando sus características, adaptación y las tendencias actuales en el mercado internacional
- Investigar el proceso creativo en la producción de televisión, diferenciando los enfoques utilizados en los géneros de entretenimiento y ficción
- Comparar los modelos de programación de diferentes países y evaluar sus efectos en la programación televisiva

Módulo 10. Cine, Televisión y sociedad contemporánea

- Analizar las distintas formas de visualidad y su impacto en la percepción cultural, enfocándose en la antropología visual y la teoría de la mirada
- Indagar cómo se construyen y representan las diferencias sociales en los medios de comunicación, destacando la significación de dichas representaciones
- Comprender el concepto de imaginario y sus estructuras antropológicas, analizando su influencia en la comunicación visual
- Comparar los modos de representación en cine y televisión, destacando sus características y formas de abordar temas y valores sociales
- Explorar el papel de la cultura popular en la comunicación y su relación con los estudios culturales y la teoría crítica de los medios
- Observar cómo las representaciones de la mujer y la alteridad se manifiestan en las series de ficción, destacando casos específicos que ilustren estas temáticas

05

Salidas profesionales

Para todos los profesionales que quieran ser parte de esta innovadora capacitación, se abre un abanico de oportunidades en las industrias creativas. A través de la adquisición de habilidades clave en creación de contenidos, este programa asegura el desarrollo de competencias esenciales para enfrentar los retos de la era digital. Además, ofrece herramientas en práctica de producción, gestión y distribución de productos audiovisuales, preparando al alumnado para acceder a roles estratégicos en empresas de renombre, tanto a nivel nacional como internacional.

Aplicarás conocimientos y habilidades en proyectos reales, enfrentando desafíos del mundo audiovisual y convirtiéndote en un profesional innovador en la industria"

Perfil del egresado

Este Máster Máster Título Propio ofrece herramientas esenciales para desarrollar habilidades estratégicas, técnicas y creativas en el campo audiovisual. A través de una profunda comprensión de los procesos de producción, análisis y crítica, los profesionales fortalecerán su capacidad para abordar proyectos innovadores. Además, aprenderán a adaptarse a los rápidos avances tecnológicos, lo que les permitirá destacarse en un entorno dinámico y competitivo. Aquellos que se embarquen en este programa adquirirán los conocimientos necesarios para enfrentar los retos del futuro en la industria audiovisual de manera efectiva y creativa.

Desarrollarás un estilo audiovisual único y con gran potencial, fusionando creatividad con crítica constructiva, lo que te permitirá crear proyectos impactantes y de alta calidad.

- **Análisis crítico y argumentativo:** Capacidad para interpretar y descomponer productos audiovisuales, identificando sus intenciones, simbolismos y estrategias narrativas
- **Conocimiento de los lenguajes audiovisuales:** Dominio de los elementos técnicos y estéticos que conforman una producción, como la iluminación, el montaje, el sonido y la composición visual
- **Evaluación de discursos mediáticos:** Habilidad para detectar sesgos, ideologías y estrategias persuasivas en el contenido audiovisual
- **Comprensión del contexto sociocultural:** Capacidad para interpretar las producciones en relación con su momento histórico, social y cultural

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

1. **Crítico/a de cine y Televisión:** Se encarga de analizar, interpretar y evaluar productos audiovisuales, escribiendo reseñas y análisis sobre películas, series, documentales y programas, para diversos medios de comunicación, revistas o blogs especializados.
2. **Analista de Contenidos Audiovisuales:** Trabaja en el estudio y evaluación de tendencias, temáticas y técnicas en productos audiovisuales, con el fin de proporcionar información valiosa para productores, estudios, plataformas o medios de Comunicación
3. **Consultor/a en Producción Audiovisual:** Ofrece asesoramiento experto a productoras, cineastas, guionistas y empresas sobre cómo mejorar la calidad de los proyectos audiovisuales desde el punto de vista crítico y estético, contribuyendo al diseño y desarrollo de obras
4. **Gestor/a de Contenidos en Plataformas Digitales:** Encargado de seleccionar, organizar y administrar contenidos para plataformas de streaming o redes sociales, aplicando un enfoque crítico que garantice la calidad y relevancia de los productos audiovisuales que se ofrecen al público
5. **Investigador/a en estudios de Medios:** Realiza investigaciones en el campo de la teoría y la crítica audiovisual, analizando cómo los medios y productos audiovisuales afectan a la sociedad, la cultura y las tendencias de consumo, generando conocimientos aplicables a la industria
6. **Director/a de programación en Medios Audiovisuales:** Gestiona y coordina la programación de canales de televisión, emisoras de radio o plataformas digitales, tomando decisiones basadas en análisis críticos del mercado y las preferencias de la audiencia, para garantizar una oferta atractiva y coherente
7. **Especialista en Comunicación Visual:** Se enfoca en la forma en que los productos audiovisuales comunican mensajes visuales y simbólicos, colaborando en la creación de contenido que combine imágenes, sonidos y textos para provocar una respuesta emocional y cognitiva en el espectador
8. **Productor/a de Contenido Crítico o analítico:** Desarrolla proyectos audiovisuales que ofrecen una visión crítica o analítica sobre la sociedad, la cultura o la política, produciendo documentales, reportajes o programas que estimulen el pensamiento reflexivo en la audiencia
9. **Editor/a de revistas especializadas en Cine y Medios:** Se encarga de editar y supervisar el contenido de publicaciones que analizan el cine y otros productos audiovisuales, asegurando que los artículos, entrevistas y reseñas sean de alta calidad crítica, siguiendo estándares editoriales y tendencias
10. **Coordinador/a de proyectos en agencias de Publicidad o Productoras:** Supervisa la creación y ejecución de proyectos audiovisuales, especialmente en publicidad o producción de contenido, aplicando conocimientos de crítica audiovisual para garantizar que los productos cumplan con los objetivos estratégicos y creativos del cliente

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.

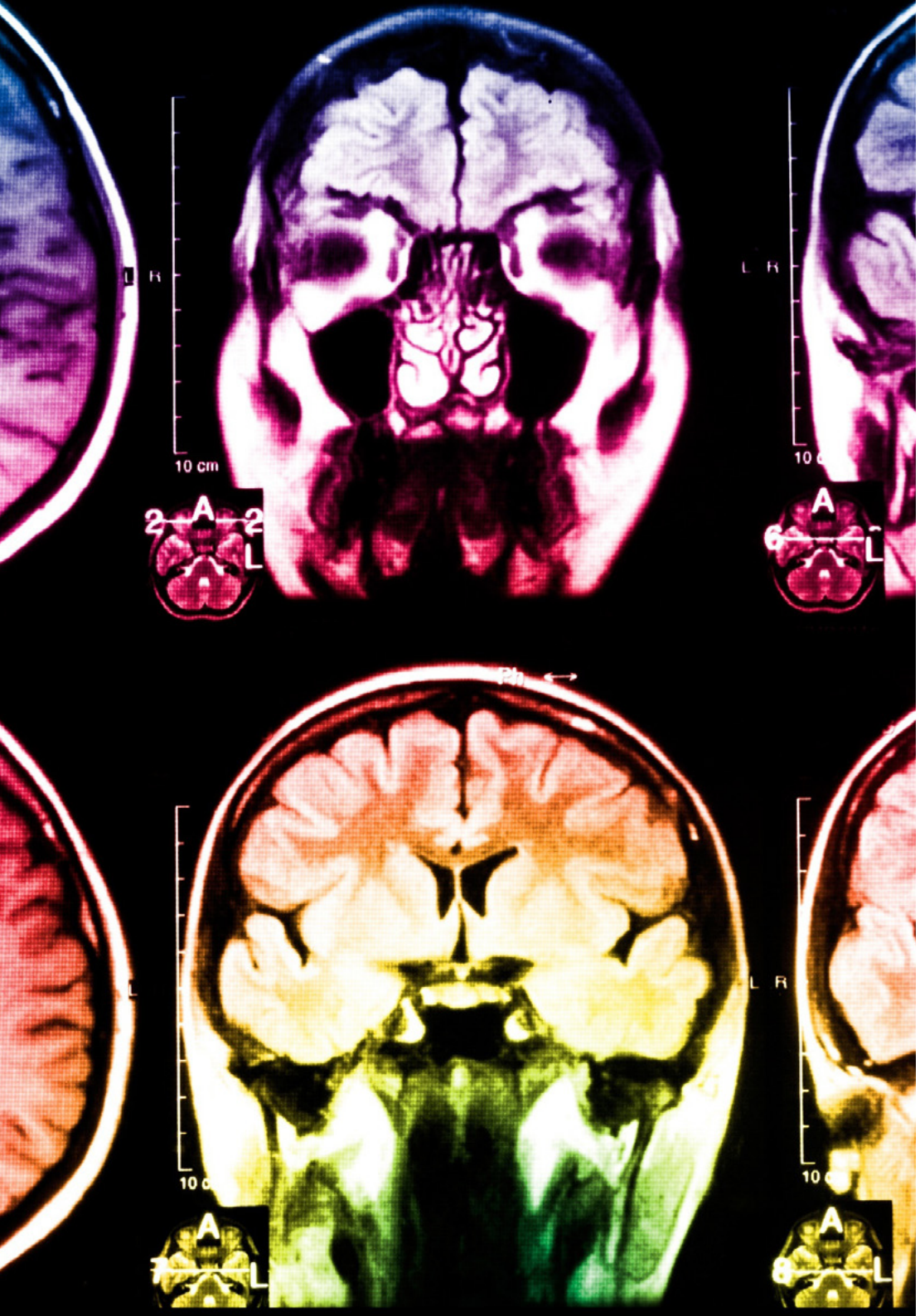
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, 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.

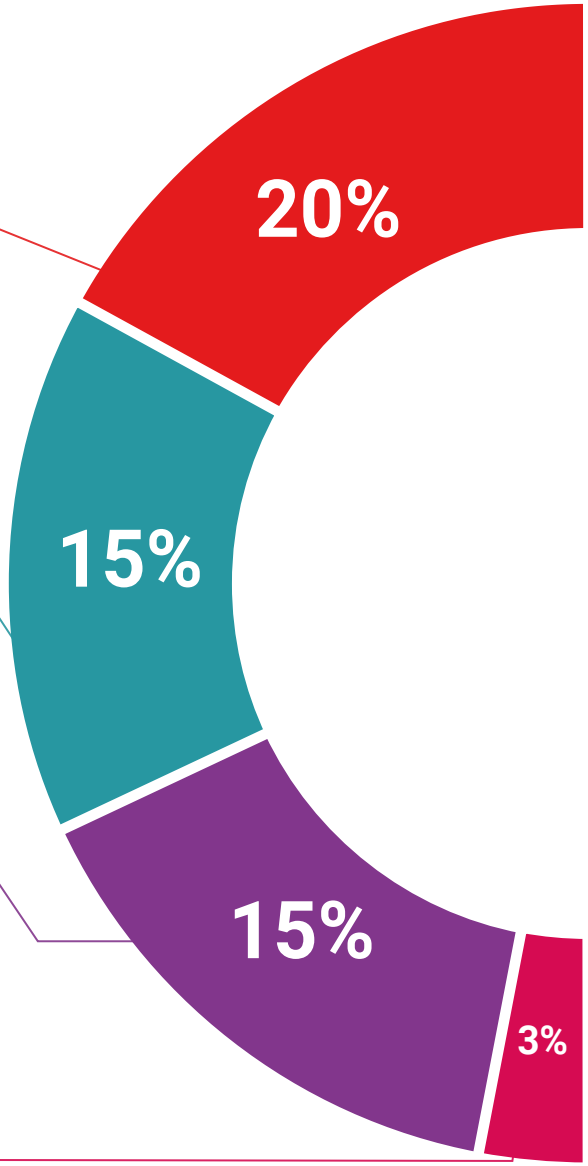
Resúmenes interactivos

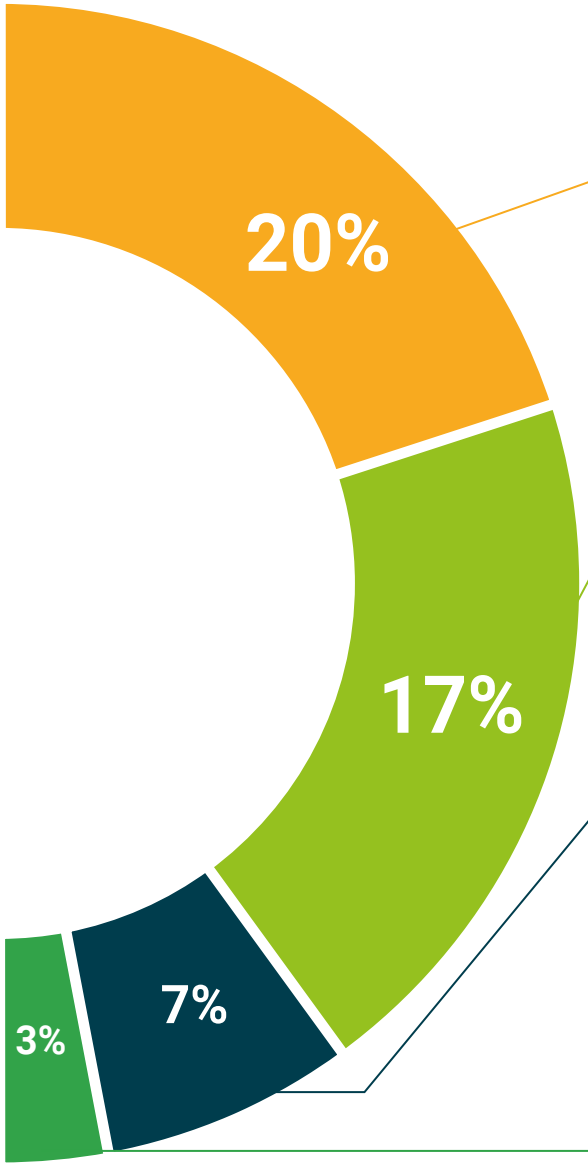
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

El Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**

tech global university

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto Audiovisual

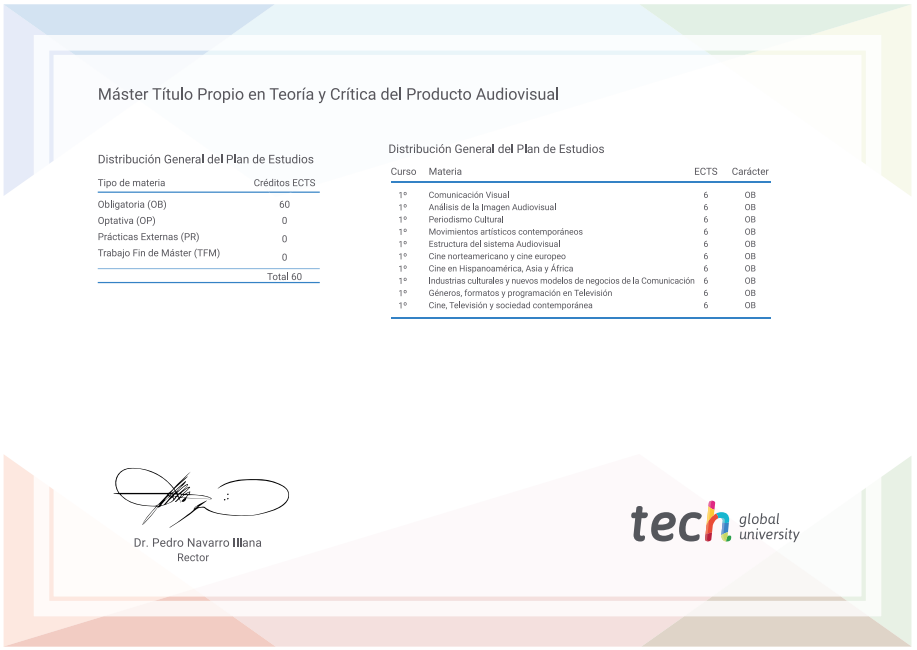
Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


Máster Título Propio en Teoría y Crítica del Producto 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	Comunicación Visual	6	OB
1º	Análisis de la Imagen Audiovisual	6	OB
1º	Periodismo Cultural	6	OB
1º	Movimientos artísticos contemporáneos	6	OB
1º	Estructura del sistema Audiovisual	6	OB
1º	Cine norteamericano y cine europeo	6	OB
1º	Cine en Hispanoamérica, Asia y África	6	OB
1º	Industrias culturales y nuevos modelos de negocios de la Comunicación	6	OB
1º	Géneros, formatos y programación en Televisión	6	OB
1º	Cine, Televisión y sociedad contemporánea	6	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech global university

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

tech global university

Máster Título Propio
Teoría y Crítica del Producto Audiovisual

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Máster Título Propio

Teoría y Crítica del Producto Audiovisual

tech global university