

Experto Universitario Creación y Gestión en Televisión





Experto Universitario Creación y Gestión en Televisión

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-creacion-gestion-television



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

Trabajar en televisión es un reto que muchos diseñadores de videojuegos están dispuestos a aceptar. Para ello, deben conocer cómo funciona un equipo de trabajo de realización, los medios tecnológicos empleados y hasta el proceso creativo detrás de la idea. Por ello, se cuenta con esta titulación centrada la teoría y técnica detrás de la realización de un programa de TV, así como los géneros y formatos más empleados en el medio. También, será una excelente oportunidad para conocer las necesidades del público y las diferentes formas de abordar el estudio de la recepción audiovisual.





“

Accede a un sinfín de oportunidades laborales entendiendo el proceso creativo de la industria audiovisual”

Gracias a este Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión el diseñador de videojuegos conocerá el entorno de trabajo del equipo de realización, el cual reúne al personal encargado del desarrollo y distribución de un producto audiovisual. De esta manera, y desde vista artístico, aprenderán los fundamentos básicos de una puesta en escena, analizando los medios necesarios para garantizar la correcta secuencia.

Por otro lado, se abordarán los distintos géneros y formatos que se emplean en la televisión. Para ello, motivará al estudiante a analizar el entorno cultural, social y económico de los géneros audiovisuales como elemento vertebrador de las prácticas de creación y consumo de los mismos. Esto le permitirá comprender los procesos de la oferta televisiva su evolución y realidad actual, en relación con el fenómeno de la recepción y los contextos sociales y culturales en los que esta se produce.

Continuando con el temario, se conocerá a nivel teórico las necesidades del público audiovisual, comprendiendo el impacto de las redes sociales en este medio. Por último, se entenderá el proceso creativo detrás de la elaboración de un guion, la columna vertebral de cualquier historia y programa.

Gracias a todo el contenido plasmado en esta titulación, el estudiante especializado en diseño y creación de videojuegos, podrá comprender las necesidades de la industria y competir por un puesto laboral en una de las empresas más importantes como Netflix o HBO.

Cabe destacar que la titulación universitaria cuenta con la participación de un reconocido Director Invitado Internacional, quien ofrecerá unas minuciosas *Masterclasses*.

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la capacitación son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en diseño
- ♦ 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 Creación y Gestión en Televisión
- ♦ 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



Un prestigioso Director Invitado Internacional impartirá unas rigurosas Masterclasses sobre las estrategias más innovadoras para crear formatos televisivos que conecten con la audiencia”

“

El mercado televisivo necesita profesionales con tu talento para crear nuevos programas”

Incluye, en su cuadro docente, a profesionales pertenecientes al ámbito del diseño, que desembocan 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, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Aprende cuáles son las principales herramientas para el trabajo en televisión.

Realizar este programa te ayudará a completar tu perfil laboral para trabajar en empresas internacionales.



02 Objetivos

Los objetivos de este Experto Universitario se centran en brindarle una capacitación completa a los diseñadores de videojuegos sobre el funcionamiento del mundo televisivo. Así podrán mostrar sus capacidades para planificar secuencias narrativas siguiendo un orden lógico, a la par de comprender las necesidades del público historias nuevas y atrayentes. Por todo ello, serán capaces de elegir el formato y género que mejor se adapte al guion y llevarlo con éxito al plató.





“

*Especialízate en el mundo de la televisión
y explora nuevos formatos y géneros que
atraigan a cualquier público”*



Objetivos generales

- ♦ Conocer la estructura de la que está conformado el sistema audiovisual
- ♦ Aprender cómo se gestionan y se configuran los nuevos negocios en el panorama contemporáneo audiovisual
- ♦ Conocer cómo se gestionan y producen los contenidos audiovisuales
- ♦ Aprender todas las fases de la creación de contenidos audiovisuales en televisión



Objetivos específicos

Módulo 1. Teoría y técnica de la realización

- ♦ Conocer el entorno de trabajo del equipo de realización: medios tecnológicos, rutinas técnicas y equipo humano, así como la figura del realizador en contextos profesionales: competencias y responsabilidades
- ♦ Conocer el recorrido creativo de la idea, desde el guion hasta el producto en pantalla
- ♦ Aprender los fundamentos básicos de los elementos de la puesta en escena
- ♦ Ser capaz de analizar y prever los medios necesarios a partir de una secuencia
- ♦ Adquirir la capacidad de planificar secuencias narrativas y documentales en función de los medios disponibles
- ♦ Conocer las técnicas básicas de realización
- ♦ Identificar y usar adecuadamente las herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual
- ♦ Aprender a poner en práctica los elementos y los procesos fundamentales del relato audiovisual



- ♦ Conocer las características, usos y necesidades de los proyectos audiovisuales multicámara
- ♦ Ser capaz de trasladar programas de televisión del plató a la pantalla
- ♦ Comprender las necesidades y ventajas del trabajo en equipo en proyectos audiovisuales multicámara

Módulo 2. Géneros, formatos y programación en televisión

- ♦ Conocer el concepto de género aplicado a la producción de ficción y el entretenimiento televisivo
- ♦ Distinguir e interpretar los diversos géneros de la producción de ficción y el entretenimiento televisivo y su evolución a lo largo del tiempo
- ♦ Tener capacidad para el análisis cultural, social y económico de los géneros televisivos como elemento vertebrador de las prácticas de creación y consumo audiovisual
- ♦ Conocer las modificaciones e hibridaciones que se producen en los géneros televisivos en el contexto de la televisión contemporánea
- ♦ Reconocer los distintos formatos en el contexto del actual panorama televisivo.
- ♦ Identificar las claves de un formato, su estructura, funcionamiento y factores de impacto
- ♦ Saber interpretar, analizar y comentar un formato televisivo desde una perspectiva profesional, estética y cultural
- ♦ Conocer las claves teóricas y del contexto profesional, social y cultural de la programación de televisión, con especial atención a la programación de televisión en el modelo televisivo español
- ♦ Conocer las principales técnicas y procesos de la programación en la televisión generalista
- ♦ Entender y analizar de manera crítica los procesos de la oferta televisiva, su evolución y realidad actual, en relación con el fenómeno de la recepción y los contextos sociales y culturales en los que esta se produce

Módulo 3. El público audiovisual

- ♦ Conocer, a nivel teórico, las corrientes de estudios dedicados a la recepción audiovisual
- ♦ Identificar las diferencias existentes entre las diferentes formas de abordar el estudio de la recepción audiovisual y cuál es el estado de la cuestión actual
- ♦ Comprender el funcionamiento de las redes sociales como parte fundamental del entorno audiovisual actual
- ♦ Comprender los vínculos entre público y contenido
- ♦ Comprender las transformaciones derivadas de la digitalización

Módulo 4. Guion de televisión: programas y ficción

- ♦ Entender del proceso creativo e industrial en la elaboración de un guion de ficción para televisión
- ♦ Identificar los diferentes géneros de programas de televisión con el objeto de determinar las técnicas de guion que requieren
- ♦ Conocer las distintas herramientas de las que dispone un guionista de televisión
- ♦ Aprender cómo se relaciona un formato de programa de televisión con sus técnicas de escritura
- ♦ Comprender las bases de la dinámica de un formato de programa de televisión
- ♦ Obtener una visión global de las franquicias internacionales de formatos de programas de TV
- ♦ Utilizar un punto de vista crítico al analizar los diversos géneros y formatos de programas de televisión en base a su guion
- ♦ Conocer las formas de presentar un proyecto de guion de una serie de TV

03

Dirección del curso

TECH apuesta continuamente por la excelencia académica. Por eso, cada uno de sus programas cuenta con equipos docentes de máximo prestigio. Estos expertos disponen de una amplia experiencia en sus campos profesionales y, al mismo tiempo, han alcanzado resultados significativos con sus investigaciones empíricas y trabajos de campo. Además, estos especialistas ocupan un rol protagonista dentro de la titulación universitaria, al asumir la responsabilidad de seleccionar los contenidos más actualizados e innovadores para su inclusión en los temarios. Al mismo tiempo, participan en la elaboración de numerosos recursos multimedia de alto rigor pedagógico.



“

*Un completísimo cuadro docente,
compuesto por expertos de dilatada
experiencia, estará a tu alcance en
este programa de TECH”*

Directora Invitada Internacional

Premiada por Women We Admire debido a su liderazgo en el sector informativo, Amirah Cissé es una prestigiosa experta en **Comunicación Audiovisual**. De hecho, ha dedicado la mayor parte de su trayectoria profesional a dirigir proyectos internacionales para reconocidas marcas basados en las estrategias de **Marketing** más innovadoras.

En este sentido, sus competencias estratégicas y capacidad para integrar tecnologías emergentes en las narrativas de los contenidos multimedia de manera vanguardista le han permitido formar parte de reconocidas instituciones a escala global. Por ejemplo **Google**, **NBCUniversal** o **Frederator Networks** en Nueva York. Así pues, su labor se ha centrado en la creación de campañas de comunicación para diversas compañías, generando **contenidos audiovisuales** altamente creativos que conectan emocionalmente con las audiencias. Gracias a esto, múltiples empresas han logrado fidelizar a los consumidores durante un largo período de tiempo; mientras las compañías también han fortalecido su presencia en el mercado y garantizado su sostenibilidad a largo plazo.

Cabe destacar que su dilatada experiencia laboral abarca desde la **producción de programas televisivos** o la creación de **técnicas de mercadotecnia** sofisticadas hasta la gestión de contenidos visuales en las principales **redes sociales**. Al mismo tiempo, está considerada como una auténtica **estratega** que identifica oportunidades culturalmente relevantes para los clientes. De este modo, ha desarrollado tácticas alineadas tanto con las expectativas como necesidades del público; lo que ha posibilitado a las entidades poner en marcha soluciones rentables.

Firmemente comprometida con el avance en la industria Audiovisual y la excelencia en su praxis diaria, ha compaginado dichas funciones con su rol como **Investigadora**. Así pues, ha elaborado múltiples artículos científicos especializados en áreas emergentes entre las que destacan las dinámicas de **comportamiento de los usuarios** en internet, el impacto de los **eSports** en el campo del entretenimiento e incluso las últimas tendencias para potenciar la **creatividad**.



Dña. Cissé, Amirah

- Directora de Estrategia Global de Clientes de NBCUniversal en Nueva York, Estados Unidos
- Experta en Estrategia de Horizon Media, Nueva York
- Gestora de Compromiso en Google, California
- Estratega Cultural de Spaks & honey, Nueva York
- Gerente de Cuentas en Reelio, Nueva York
- Coordinadora de Cuentas de Jun Group en Nueva York
- Especialista en Estrategia de Contenidos en Frederator Networks, Nueva York
- Investigadora en la Sociedad Genealógica y Biográfica de Nueva York
- Pasantía académica de Sociología y Antropología en Universidad Kanda Gaigo
- Grado en Bellas Artes con especialización en Sociología por Williams College
- Certificación en: Formación de Liderazgo y *Coaching* Ejecutivo, Investigación de Marketing



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo"

04

Estructura y contenido

La estructura de este temario se ha diseñado para brindarle a los estudiantes todas las aptitudes y conocimientos que necesita para especializarse en el mundo televisivo. De esta manera, aprenderán a realizar, gestionar y coordinar el equipo de trabajo destinado a la producción de un programa o serie. Asimismo, atenderán los procesos de la oferta televisiva en relación con el fenómeno de la recepción y los contextos sociales y culturales en los que esta se produce.





“

Si deseas trabajar en el mundo de la televisión, aportando ideas innovadoras, este programa es para ti”

Módulo 1. Teoría y técnica de la realización

- 1.1. La realización como construcción de la obra audiovisual. El equipo de trabajo
 - 1.1.1. Del guion literario al guion técnico o escaleta
 - 1.1.2. El equipo de trabajo
- 1.2. Los elementos de la puesta en pantalla. Los materiales de la construcción
 - 1.2.1. La preadaptación espacial. Dirección artística
 - 1.2.2. Los elementos de la puesta en pantalla
- 1.3. La preproducción. Los documentos de la realización
 - 1.3.1. El guion técnico
 - 1.3.2. La planta escenográfica
 - 1.3.3. El *storyboard*
 - 1.3.4. Planificar
 - 1.3.5. El plan de rodaje
- 1.4. El valor expresivo del sonido
 - 1.4.1. Tipología de los elementos sonoros
 - 1.4.2. Construcción del espacio sonoro
- 1.5. El valor expresivo de la luz
 - 1.5.1. Valor expresivo de la luz
 - 1.5.2. Técnicas de iluminación básicas
- 1.6. Técnicas básicas de rodaje monocámara
 - 1.6.1. Usos y técnicas del rodaje monocámara
 - 1.6.2. El subgénero del *found footage*. Cine de ficción y documental
 - 1.6.3. La realización monocámara en televisión
- 1.7. El montaje
 - 1.7.1. El montaje como ensamblaje. La reconstrucción del espacio-tiempo
 - 1.7.2. Técnicas de montaje no lineal
- 1.8. Postproducción y etalonaje
 - 1.8.1. Postproducción
 - 1.8.2. Concepto de montaje vertical
 - 1.8.3. Etalonaje





- 1.9. Los formatos y el equipo de realización
 - 1.9.1. Formatos multicámara
 - 1.9.2. El estudio y el equipo
- 1.10. Claves, técnicas y rutinas en la realización multicámara
 - 1.10.1. Técnicas multicámara
 - 1.10.2. Algunos formatos habituales

Módulo 2. Géneros, formatos y programación en televisión

- 2.1. El género en televisión
 - 2.1.1. Introducción
 - 2.1.2. Los géneros de la televisión
- 2.2. El formato en televisión
 - 2.2.1. Aproximación al concepto de formato
 - 2.2.2. Los formatos de la televisión
- 2.3. Crear televisión
 - 2.3.1. El proceso creativo en entretenimiento
 - 2.3.2. El proceso creativo en ficción
- 2.4. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual I
 - 2.4.1. La consolidación del formato
 - 2.4.2. El formato de la telerrealidad
 - 2.4.3. Novedades en Reality TV
 - 2.4.4. Televisión Digital Terrestre y crisis financiera
- 2.5. Evolución de los formatos en el mercado internacional actual II
 - 2.5.1. Los mercados emergentes
 - 2.5.2. Marcas globales
 - 2.5.3. La televisión se reinventa
 - 2.5.4. La era de la globalización
- 2.6. Vender el formato. El *pitching*
 - 2.6.1. Venta de un formato televisivo
 - 2.6.2. El *pitching*
- 2.7. Introducción a la programación televisiva
 - 2.7.1. La función de la programación
 - 2.7.2. Factores que inciden en la programación

- 2.8. Los modelos de programación televisiva
 - 2.8.1. Estados Unidos y Reino Unido
 - 2.8.2. España
- 2.9. El ejercicio profesional de la programación televisiva
 - 2.9.1. El departamento de programación
 - 2.9.2. Programar para televisión
- 2.10. El estudio de las audiencias
 - 2.10.1. Investigación de la audiencia en televisión
 - 2.10.2. Conceptos e índices de audiencia

Módulo 3. El público audiovisual

- 3.1. Las audiencias en los medios audiovisuales
 - 3.1.1. Introducción
 - 3.1.2. La constitución de las audiencias
- 3.2. El estudio de las audiencias: las tradiciones I
 - 3.2.1. Teoría de los efectos
 - 3.2.2. Teoría de usos y gratificaciones
 - 3.2.3. Los estudios culturales
- 3.3. El estudio de las audiencias: las tradiciones II
 - 3.3.1. Estudios sobre la recepción
 - 3.3.2. Las audiencias hacia los estudios humanistas
- 3.4. Las audiencias desde una perspectiva económica
 - 3.4.1. Introducción
 - 3.4.2. La medición de las audiencias
- 3.5. Las teorías de la recepción
 - 3.5.1. Introducción a las teorías de la recepción
 - 3.5.2. Aproximación histórica a los estudios de la recepción

- 3.6. Las audiencias en el mundo digital
 - 3.6.1. Entorno digital
 - 3.6.2. Comunicación y cultura de la convergencia
 - 3.6.3. El carácter activo de las audiencias
 - 3.6.4. Interactividad y participación
 - 3.6.5. La transnacionalidad de las audiencias
 - 3.6.6. Las audiencias fragmentadas
 - 3.9.7. La autonomía de las audiencias
- 3.7. Audiencias: las preguntas esenciales I
 - 3.7.1. Introducción
 - 3.7.2. ¿Quiénes son?
 - 3.7.3. ¿Por qué consumen?
- 3.8. Audiencias: las preguntas esenciales II
 - 3.8.1. ¿Qué consumen?
 - 3.8.2. ¿Cómo consumen?
 - 3.8.3. ¿Con qué efectos?
- 3.9. El modelo del *engagement* I
 - 3.9.1. El *engagement* como metadimensión del comportamiento de las audiencias
 - 3.9.2. La compleja valoración del *engagement*
- 3.10. El modelo del *engagement* II
 - 3.10.1. Introducción. Las dimensiones del *engagement*
 - 3.10.2. El *engagement* y las experiencias de los usuarios
 - 3.10.3. El *engagement* como respuesta emocional de las audiencias
 - 3.10.4. El *engagement* como resultado de cognición humana
 - 3.10.5. Los comportamientos observables de las audiencias como expresión del *engagement*

Módulo 4. Guion de televisión: programas y ficción

- 4.1. Narrativa televisiva
 - 4.1.1. Conceptos y límites
 - 4.1.2. Códigos y estructuras
- 4.2. Categorías narrativas en televisión
 - 4.2.1. La enunciación
 - 4.2.2. Personajes
 - 4.2.3. Acciones y transformaciones
 - 4.2.4. El espacio
 - 4.2.5. El tiempo
- 4.3. Géneros y formatos televisivos
 - 4.3.1. Unidades narrativas
 - 4.3.2. Géneros y formatos televisivos
- 4.4. Formatos de ficción
 - 4.4.1. La ficción televisiva
 - 4.4.2. La comedia de situación
 - 4.4.3. Las series dramáticas
 - 4.4.4. La telenovela
 - 4.4.5. Otros formatos
- 4.5. El guion de ficción en televisión
 - 4.5.1. Introducción
 - 4.5.2. La técnica
- 4.6. El drama en televisión
 - 4.6.1. La serie dramática
 - 4.6.2. La telenovela
- 4.7. Las series de comedia
 - 4.7.1. Introducción
 - 4.7.2. La sitcom
- 4.8. El guion de entretenimiento
 - 4.8.1. El guion paso a paso
 - 4.8.2. Escribir para decir
- 4.9. Escritura del guion de entretenimiento
 - 4.9.1. Reunión de guion
 - 4.9.2. Guion técnico
 - 4.9.3. Desglose de producción
 - 4.9.4. La escaleta
- 4.10. Diseño del guion de entretenimiento
 - 4.10.1. Magazin
 - 4.10.2. Programa de humor
 - 4.10.3. *Talent Show*
 - 4.10.4. Documental
 - 4.10.5. Otros formatos



Completa tu camino profesional y explora nuevas oportunidades en la televisión gracias a este Experto Universitario”

05

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.

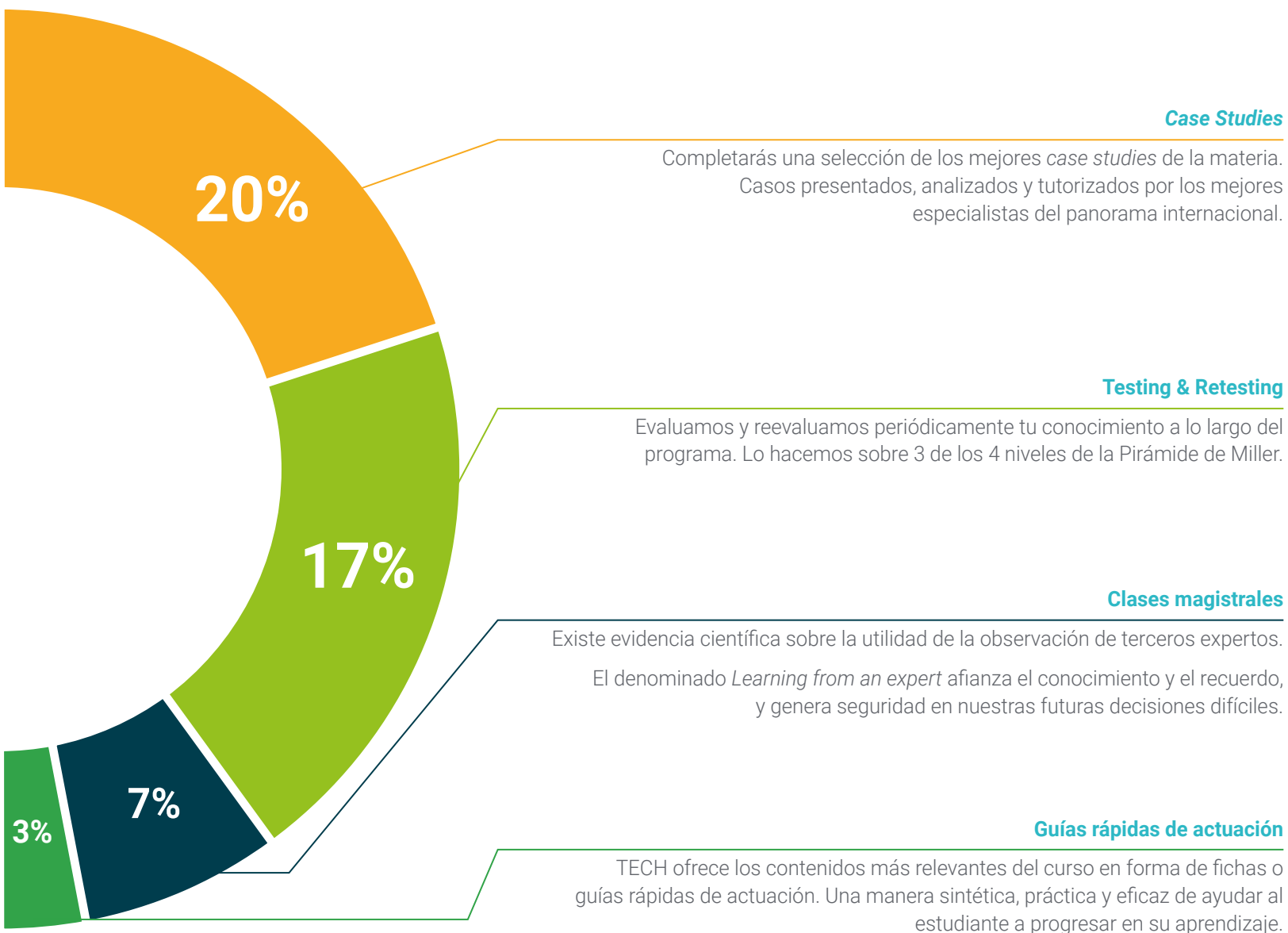
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



06 Titulación

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



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión** emitido por TECH Universidad.

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

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

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

Título: **Experto Universitario en Creación y Gestión en Televisión**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **24 ECTS**





Experto Universitario Creación y Gestión en Televisión

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

Experto Universitario

Creación y Gestión en Televisión

