Experto Universitario
Gestión de Productos Audiovisuales

tech universidad

Experto Universitario
Gestión de Productos Audiovisuales

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

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-gestion-productos-audiovisuales**

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

El impacto del cine y la televisión en la actualidad ha ocasionado que las personas deseen crear sus propios trabajos audiovisuales. Por ello, las empresas del sector buscan nuevos talentos que innoven en nuevas técnicas de producción e historias. En esta titulación, los diseñadores y programadores de videojuegos encontrarán una oportunidad para incursionar en el área, conociendo las bases que ayudan a crear contenidos adaptados a distintos formados. Asimismo, adquirirán una serie de aptitudes para gestionar un equipo de trabajo en cualquier empresa como Paramount, Universal, etc.

Tu creatividad te ayudará a incursionar en este nuevo campo laboral"

Gestionar de manera óptima un producto audiovisual es un trabajo que requiere un conocimiento especializado en los modelos plataformas de transmisión que han surgido en los últimos años. Por ello, los diseñadores de videojuegos pueden adaptar sus habilidades en tecnología en beneficio del sector.

De esta forma, el Experto Universitario en Gestión de Productos Audiovisuales les brindará a los estudiantes una capacitación centrada en la estructuración de las empresas audiovisuales, los nuevos modelos de negocios en el ámbito de la comunicación y las principales estrategias de promoción en la industria. Todos ellos, conceptos indispensables para afrontar un nuevo reto laboral, logrando un perfil más atractivo, adaptado a las demandas del sector.

Debido a lo anterior, el completar la titulación le abrirá las puertas a un mercado profesional altamente competitivo, que requiere de diseñadores con una perspectiva innovadora y una creatividad excepcional. Además, sus conocimientos en animación, les permitirá trabajar en empresas como Pixar, Disney, Sony Pictures, las cuales se ha especializado en los últimos años en la creación de productos animados.

En adición, un prestigioso Director Invitado Internacional brindará unas exhaustivas *Masterclasses*.

Un reputado Director Invitado Internacional impartirá unas rigurosas Masterclasses entorno a las últimas tendencias en la Producción Audiovisual"

Este **Experto Universitario en Gestión de Productos Audiovisuales** 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 gestión de Productos 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

Accede a un nuevo mercado laboral, explotando al máximo tu talento para crear historias"

Profundiza en los retos del entorno digital en los modelos de negocio de las empresas periodísticas.

Gestiona los recursos estratégicos, humanos, materiales y técnicos en un negocio audiovisual.

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.

02

Objetivos

Este programa se ha diseñado para aquellos programadores de videojuegos que desean empezar un nuevo camino profesional. De esta manera, mejorarán sus técnicas y crearán producciones de animación que compitan en mercados altamente exigentes. Por ello, estarán preparados para gestionar un equipo de trabajo audiovisual, administrando los distintos recursos disponibles para realizar un trabajo excelente. Así, podrán acceder a nuevos laborales y probar sus habilidades.

Cumple tus nuevos objetivos profesionales, estudia los cambios que las redes digitales han impuesto en el sector"

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

Empresas como Disney buscan diseñadores especializados e integrales, capaces de liderar un equipo y crear una historia nueva"

Objetivos específicos

Módulo 1. Estructura del sistema audiovisual

- Conocer la base del funcionamiento del sistema audiovisual: fijar contenidos fundamentales, conocer autores y textos trabajados en cada tema
- Adquirir la capacidad de análisis teórico y crítico de las estructuras organizativas de la comunicación audiovisual: comprender las ideas principales, relacionar conceptos y elementos
- Ahondar en el marco histórico, económico-político, social y tecnológico en el que se producen, distribuyen y consumen los productos audiovisuales
- Aprender la naturaleza e interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores
- Identificar los problemas y debates actuales que atañen al sistema audiovisual

Módulo 2. Industrias culturales y nuevos modelos de negocios de la comunicación

- Estudiar las transformaciones acontecidas en las industrias culturales en la oferta y el consumo en las redes digitales, en sus aspectos económicos, políticos y socioculturales
- Profundizar en los retos que el entorno digital ha planteado en los modelos de negocio de las empresas periodísticas y otras industrias culturales tradicionales
- Analizar y diseñar estrategias innovadoras, que contribuyan a la mejora en los procesos de gestión y toma de decisiones, así como al desarrollo de productos informativos en consonancia con las necesidades de públicos y anunciantes
- Entender los cambios en los procesos de organización y gestión de los recursos estratégicos, humanos, materiales y técnicos de los nuevos negocios en el entorno digital

Módulo 3. Gestión y promoción de productos audiovisuales

- Conocer los conceptos fundamentales que rigen la distribución, la comercialización y la difusión de un producto audiovisual en la sociedad contemporánea
- Identificar las distintas ventanas de exhibición audiovisual y supervisión de las amortizaciones
- Conocer las estrategias de producción ejecutiva en el desarrollo y posterior distribución de proyectos audiovisuales
- Identificar el diseño de comercialización de una producción audiovisual a través de su repercusión en los distintos medios audiovisuales contemporáneos
- Conocer la historia y problemática contemporánea de los festivales de cine
- Identificar las distintas categorías y modalidades de los festivales de cine
- Analizar e interpretar las lógicas económicas, culturales y estéticas de los festivales de cine a nivel local, nacional y global

03

Dirección del curso

Dentro del concepto de calidad total de nuestro curso, tenemos el orgullo de poner a tu disposición un cuadro docente de altísimo nivel, escogido por su contrastada experiencia en el ámbito educativo. Profesionales de diferentes áreas y competencias que componen un elenco multidisciplinar completo. Una oportunidad única de aprender de los mejores.

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

El temario de esta titulación cuenta con todos los conocimientos indispensables para que el estudiante logre acceder a un nuevo puesto laboral en la industria audiovisual. De esta forma, analizará las transformaciones acontecidas en el sector cultura en la oferta y el consumo en las redes digitales en sus aspectos económicos, políticos y socioculturales. Además conocerá los conceptos fundamentales que rigen la distribución, la comercialización y la difusión de un producto audiovisual en la sociedad contemporánea.

Este programa te brindará el conocimiento necesario para convertirte en un profesional valioso en el sector"

Módulo 1. Estructura del sistema audiovisual

1.1. Una introducción a las Industrias Culturales (I.C.)
- 1.1.1. Conceptos de cultura. Cultura-Comunicación
- 1.1.2. Teoría y evolución de las I.C.: tipología y modelos

1.2. Industria cinematográfica I
- 1.2.1. Características y agentes principales
- 1.2.2. Estructura del sistema cinematográfico

1.3. Industria cinematográfica II
- 1.3.1. La industria cinematográfica estadounidense
- 1.3.2. Las productoras independientes
- 1.3.3. Problemas y debates en la industria cinematográfica

1.4. Industria cinematográfica III
- 1.4.1. La regulación cinematográfica: Estado y cultura. Políticas de protección y promoción de la cinematografía
- 1.4.2. Caso de estudio

1.5. Industria televisiva I
- 1.5.1. La televisión económica
- 1.5.2. Modelos fundadores
- 1.5.3. Transformaciones

1.6. Industria televisiva II
- 1.6.1. La industria televisiva norteamericana
- 1.6.2. Características principales
- 1.6.3. La regulación estatal

1.7. Industria televisiva III
- 1.7.1. La televisión de Servicio Público en Europa
- 1.7.2. Crisis y debates

1.8. Los ejes del cambio
   1.8.1. Los nuevos procesos en el audiovisual
   1.8.2. Debates regulatorios
1.9. Televisión Digital Terrestre (TDT)
   1.9.1. Papel del Estado y experiencias
   1.9.2. Las nuevas características del sistema televisivo
1.10. Nuevos operadores en el paisaje audiovisual
   1.10.1. Plataformas de servicios *over-the-top* (OTT)
   1.10.2. Consecuencias de su aparición

Módulo 2. Industrias Culturales y nuevos modelos de negocios de la comunicación

2.1. Los conceptos de cultura, economía, comunicación, tecnología, I.C.
   2.1.1. Cultura, economía, comunicación
   2.1.2. Las industrias culturales
2.2. Tecnología, comunicación y cultura
   2.2.1. La cultura artesanal mercantilizada
   2.2.2. Del espectáculo en vivo a las artes plásticas
   2.2.3. Museos y patrimonio
2.3. Los grandes sectores de las Industrias Culturales
   2.3.1. Los productos editoriales
   2.3.2. Las I.C. De flujo
   2.3.3. Los modelos híbridos
2.4. La era digital en las industrias culturales
   2.4.1. Las industrias culturales digitales
   2.4.2. Nuevos modelos en la era digital
2.5. Medios digitales y medios de comunicación en la era digital
   2.5.1. El negocio de la prensa online
   2.5.2. La radio en el entorno digital
   2.5.3. Particularidades de los medios de comunicación en la era digital

2.6. La globalización y la diversidad en la cultura
- 2.6.1. Concentración, internacionalización y globalización de las industrias culturales
- 2.6.2. La lucha por la diversidad cultural

2.7. Las políticas culturales y de cooperación
- 2.7.1. Políticas culturales
- 2.7.2. El papel de los Estados y de las regiones de países

2.8. La diversidad musical en la nube
- 2.8.1. El sector de la música hoy en día
- 2.8.2. La nube
- 2.8.3. Iniciativas latino/iberoamericanas

2.9. Diversidad en la industria audiovisual
- 2.9.1. Del pluralismo a la diversidad
- 2.9.2. Diversidad, cultura y comunicación
- 2.9.3. Conclusiones y propuestas

2.10. Diversidad audiovisual en Internet
- 2.10.1. El sistema audiovisual en la era de Internet
- 2.10.2. La oferta televisiva y la diversidad
- 2.10.3. Conclusiones

Módulo 3. Gestión y promoción de Productos Audiovisuales

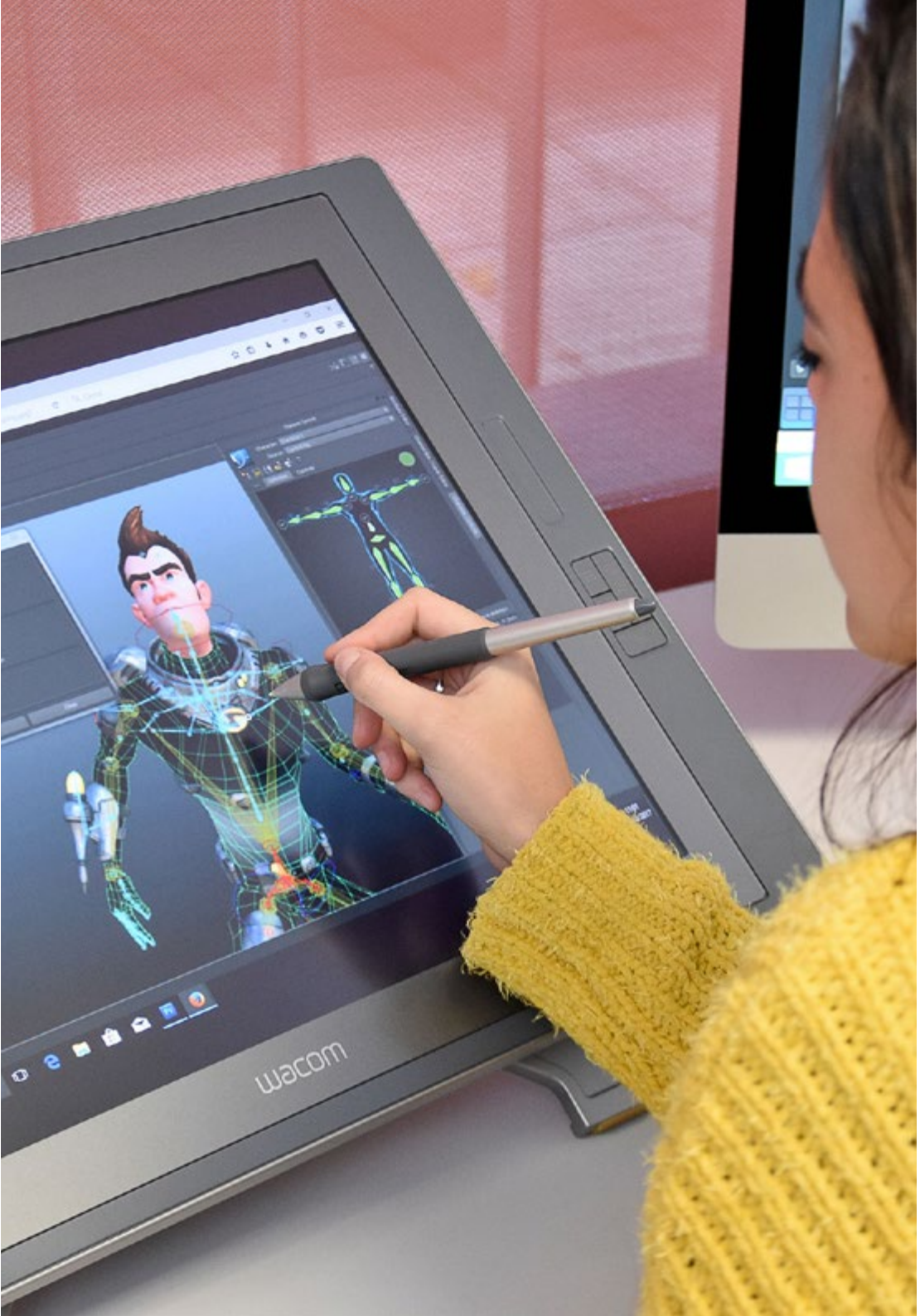
3.1. La distribución audiovisual
- 3.1.1. Introducción
- 3.1.2. Los actores de la distribución
- 3.1.3. Los productos de la comercialización
- 3.1.4. Los ámbitos de la distribución audiovisual
- 3.1.5. Distribución nacional
- 3.1.6. Distribución internacional

3.2. La empresa de distribución
- 3.2.1. La estructura organizativa
- 3.2.2. La negociación del contrato de distribución
- 3.2.3. Los clientes internacionales

3.3. Ventanas de explotación, contratos y ventas internacionales
- 3.3.1. Ventanas de explotación
- 3.3.2. Contratos de distribución internacional
- 3.3.3. Las ventas internacionales

3.4. Marketing cinematográfico
- 3.4.1. Marketing en el cine
- 3.4.2. La cadena de valor de la producción cinematográfica
- 3.4.3. Los medios publicitarios al servicio de la promoción
- 3.4.4. Las herramientas para el lanzamiento

3.5. La investigación de mercado en el cine
- 3.5.1. Introducción
- 3.5.2. Fase de preproducción
- 3.5.3. Fase de postproducción
- 3.5.4. Fase de comercialización



3.6. Redes sociales y promoción cinematográfica
- 3.6.1. Introducción
- 3.6.2. Promesas y límites de las redes sociales
- 3.6.3. Los objetivos y su medición
- 3.6.4. Calendario de promoción y estrategias
- 3.6.5. Interpretar lo que dicen las redes

3.7. La distribución audiovisual en Internet I
- 3.7.1. El nuevo mundo de la distribución audiovisual
- 3.7.2. El proceso de la distribución en Internet
- 3.7.3. Los productos y las posibilidades en el nuevo escenario
- 3.7.4. Nuevos modos de distribución

3.8. La distribución audiovisual en Internet II
- 3.8.1. Claves del nuevo escenario
- 3.8.2. Los peligros de la distribución en Internet
- 3.8.3. El *Video on Demand* (VOD) como nueva ventana de distribución

3.9. Nuevos espacios para la distribución
- 3.9.1. Introducción
- 3.9.2. La revolución Netflix

3.10. Los festivales de cine
- 3.10.1. Introducción
- 3.10.2. El papel de los festivales de cine en la distribución y exhibición

"Gestionar correctamente los Productos Audiovisuales te abrirá las puertas para crear nuevas animaciones y videojuegos"

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.

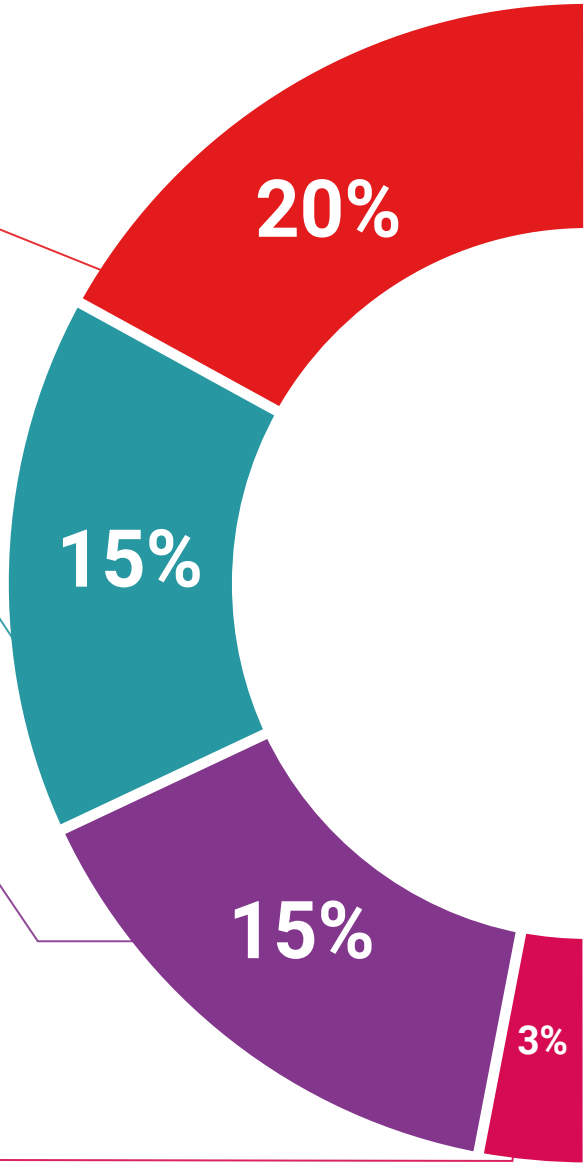
Resúmenes interactivos

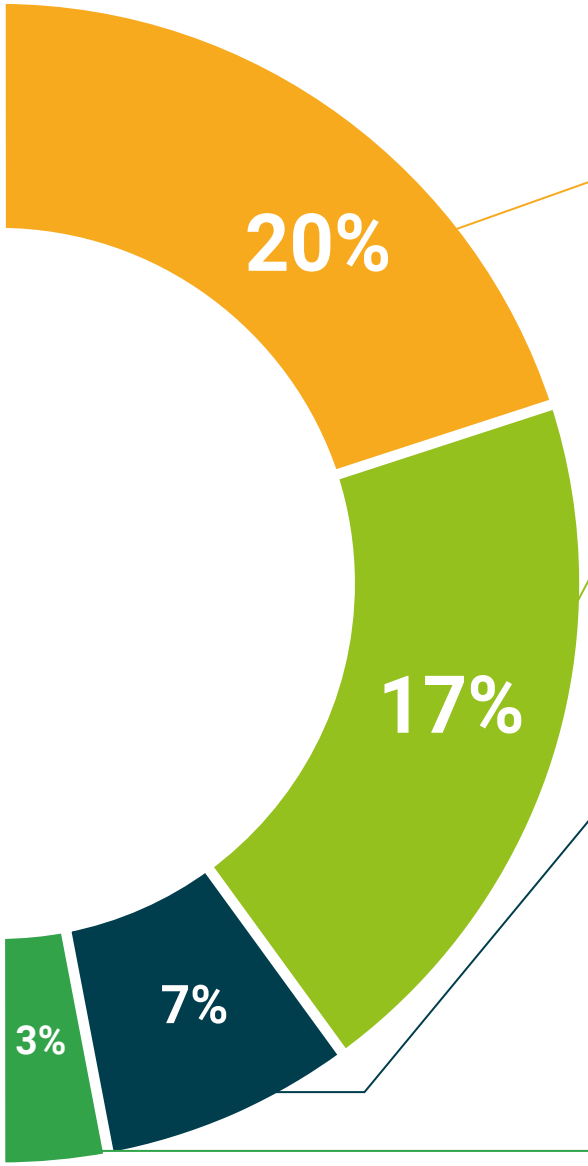
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

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.

06

Titulación

Este programa en Gestión de Productos Audiovisuales 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 Gestión de Productos Audiovisuales** 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 Gestión de Productos Audiovisuales**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**

tech universidad

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

Experto Universitario en Gestión de Productos Audiovisuales

Se trata de un título propio de 450 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

Experto Universitario
Gestión de Productos Audiovisuales

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

Experto Universitario
Gestión de Productos Audiovisuales

tech universidad