

Experto Universitario

Producción, Coproducción y Distribución en Animación





Experto Universitario

Producción, Coproducción y Distribución en Animación

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-produccion-coproduccion-distribucion-animacion

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01 Presentación

Conocer al detalle las tareas de producción o coproducción y de distribución en Animación son fundamentales para cualquier profesional que quiera garantizar el lanzamiento de proyectos exitosos y triunfar en esta industria. Por esa razón, deben manejar, no solo las técnicas de modelado y de creación de personajes y escenarios, sino la gestión de financiación y las cuestiones más relevantes del trabajo productivo, tanto individual como de manera colectiva, aspectos que dominará gracias al curso de esta titulación. A través de un programa multidisciplinar, online e intensivo, el egresado podrá ahondar en la búsqueda de beneficios a través de la creación de proyectos en solitario u ofreciendo su colaboración en grandes equipos.



“

TECH ha diseñado este Experto Universitario con el objetivo de que puedas sacarle el mayor rendimiento a tus producciones o coproducciones”

La búsqueda del beneficio es, en la mayoría de los casos, el objetivo principal de cualquier profesional que emprende, en solitario o como parte de un equipo, un gran proyecto de Animación. Es por ello que, para alcanzar la rentabilidad deseada, es necesario seguir una serie de pautas, así como tener en cuenta los requisitos del sector al que vaya dirigido y las especificaciones de la industria en general, de tal manera que, desde el comienzo, el responsable disponga de toda la información que le permita actuar en caso de producirse cualquier problema y evitando fallas en el proyecto.

Por esa razón, TECH ha considerado este Experto Universitario en Producción, Coproducción y Distribución en Animación como una titulación indispensable en el currículum de cualquier profesional que desee dominar esta área. Se trata de un programa multidisciplinar, altamente capacitante e intensivo que aportará a la carrera del egresado un plus de calidad y especialidad, basado en el mejor temario del sector académico.

A lo largo de las horas que se distribuye, podrá ahondar las cuestiones financieras más relevantes, desde la consecución de presupuestos adaptados, hasta la solicitud de préstamos y los programas económicos más efectivos en el aporte de ayudas. A continuación, profundiza en los aspectos más relevantes de la distribución del producto: las campañas en redes, las negociaciones con las distribuidoras, los acuerdos con marcas, etc. Por último, recorre las especificaciones a tener en cuenta en caso de querer participar en una coproducción, sus derechos y deberes, la importancia de los contratos y los acuerdos y mucho más.

Además, en su compromiso por ofrecer la mejor y más completa titulación académica, TECH ha decidido contar para este programa 100% online con un claustro experto en el sector de la Animación, quienes acompañarán al egresado en su crecimiento profesional y le aportarán las claves para obtener del programa la mejor experiencia académica de su trayectoria.

Este **Experto Universitario en Producción, Coproducción y Distribución en Animación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en producción audiovisual y animación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información actual y dinámica 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
- ♦ 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



Una titulación 100% online diseñada, en exclusiva, para profesionales que, como tú, buscan dar un salto cualitativo a sus carreras profesionales”

“

Conocerás al detalle las cuestiones más relevantes a tener en cuenta a la hora de solicitar un préstamo bancario, para que así dispongas de toda la información necesaria para elegir la mejor opción”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación 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 una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional 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.

Este programa se centra en el Programa Ibermedia y en las gestiones que debes realizar para poder optar a sus ayudas.

Podrás ahondar en las estrategias de distribución de proyectos de Animación más modernas y efectivas, adquiriendo una visión especializada de la vida del producto y sus fases.



02

Objetivos

La importancia de contar con una buena estrategia de producción y distribución es la clave para alcanzar el éxito de cualquier proyecto. Por esa razón, el objetivo de este Experto Universitario es acercarle al egresado toda la información que le permita conocer, de manera especializada, las especificaciones de estas tareas adaptadas a la industria de la Animación. Así, podrá emplear las estrategias de acción más adecuadas en función a las características de su producto, alcanzando niveles de rentabilidad altísimos y minimizando las pérdidas.



“

TECH ha diseñado este programa para ofrecerte las herramientas académicas que te permitan alcanzar tus metas profesionales más altas en el mercado laboral de la industria de la Animación”



Objetivos generales

- ♦ Adquirir un conocimiento actualizado sobre las formas de obtención de un presupuesto, y sobre los programas a los que hay que recurrir para la obtención de fondos
- ♦ Dotar al egresado de las competencias profesionales que le permitan gestionar con garantía de éxito la visibilidad que va a tener el proyecto, así como su repercusión
- ♦ Conocer la coproducción de manera especializada, tanto a nivel financiero como desde el punto de vista de la gestión

“

Si buscas una titulación que pueda aportarte un conocimiento especializado sobre las coproducciones y sus requisitos, estás ante la mejor oportunidad del mercado”





Objetivos específicos

Módulo 1. Financiación

- ♦ Distinguir las mejores formas de obtener financiación para un proyecto, en función al resultado final del mismo
- ♦ Conocer la documentación necesaria que hay que presentar a las distintas entidades
- ♦ Conocer al detalle la complementación y presentación necesaria para la obtención de ayudas a través del programa Ibermedia
- ♦ Saber dónde es más conveniente la ubicación de una empresa dentro y fuera del territorio español
- ♦ Saber los métodos de financiación mediante NFTs

Módulo 2. Distribución

- ♦ Gestionar el recorrido que va a tener el proyecto una vez finalizado
- ♦ Documentar el material audiovisual que ha de existir para la distribución de un proyecto a través de festivales
- ♦ Seleccionar una distribuidora en función del precio y la gestión que tenga con los festivales
- ♦ Conocer los mejores festivales nacionales e internacionales, en función del proyecto que realicemos y la documentación y requisitos para su inscripción
- ♦ Gestionar la venta de derechos una vez finalizado el recorrido y la obtención de beneficios con el mismo
- ♦ Planificar la venta de posible merchandising

Módulo 3. Coproducciones

- ♦ Conocer en profundidad el funcionamiento de una coproducción
- ♦ Entender los beneficios de realizar una coproducción
- ♦ Distinguir la documentación que hay que completar a la hora de firmar una coproducción y los requisitos para modificar la misma
- ♦ Distinguir los requisitos para la financiación a través del subprograma media y la documentación necesaria
- ♦ Conocer los requisitos para la financiación a través Eurimages y la documentación necesaria
- ♦ Ahondar en los programas de coproducción en Latinoamérica
- ♦ Profundizar en otros programas de coproducción en distintos países que son claves para el sector

03

Dirección del curso

TECH considera que contar con un equipo docente de referencia influye de manera positiva en la experiencia académica de cualquier egresado. Es por ello que para este Experto Universitario ha seleccionado a un claustro especializado en la Animación digital y tradicional que cuenta con una amplia y dilatada trayectoria profesional en la industria. Además, se trata de versados en el sector caracterizados, según las referencias de sus currículums, por su calidad humana y por su compromiso con la profesión.



“

Los docentes han seleccionado un conjunto de simulaciones reales para que puedas practicar tus estrategias de actuación ante diferentes escenarios complejos que puedes encontrarte en la industria”

Dirección



D. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Director y Productor
- ♦ Socio fundador de Planet 141
- ♦ Director y Productor de videos musicales
- ♦ Productor de largometrajes
- ♦ Graduado en Ingeniería Electrónica por la Pontificia Universidad Javeriana

Profesores

D. Herguera Acosta, Diego

- ♦ Productor de Sultana Films SL
- ♦ Licenciado en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ♦ Productor de Largometrajes de animación
- ♦ Productor de Cortometrajes de animación

D. Concha Riveros, Juan Carlos

- ♦ Asistente de dirección para Aurel
- ♦ Experto en Animación y Edición digital 3D Max y Premiere por New Horizons
- ♦ Especializado en Bellas Artes por la Dirección de Cultura Artística de Santander
- ♦ Licenciado en Diseño Gráfico por la Universidad Taller Cinco

D. Mas Bilbao, Mikel

- ♦ Productor Ejecutivo y Director en Cornelius Films
- ♦ Experto en Dirección Cinematográfica por el Centro de Estudios Cinematográficos de Catalunya
- ♦ Experto en Guión impartido por el Editrain Barcelona
- ♦ Experto en Fotografía Digital por el Editrain Barcelona
- ♦ Licenciado en Historia del Arte por la Universitat Autònoma de Barcelona



04

Estructura y contenido

TECH es pionera en el uso de la efectiva metodología *relearning* en el contenido de sus titulaciones, aspecto que le permite ofrecer programas más dinámicos, modernos y en los que la carga lectiva se ha reducido considerablemente, sin renunciar al más mínimo aspecto de calidad y exhaustividad. Esto es posible, también, por la participación del equipo docente en la elaboración del temario, basado en los aspectos más relevantes y necesarios para llevar a cabo una praxis profesional a la altura de los requisitos de la industria y al nivel de los mejores expertos del sector.





“

Una titulación que te dará las claves para aumentar la rentabilidad de tus proyectos de Animación y a minimizar de forma garantizada sus pérdidas”

Módulo 1. Financiación

- 1.1. El presupuesto
 - 1.1.1. Márgenes
 - 1.1.2. Manejo de recursos
 - 1.1.3. Imprevistos
- 1.2. Fondos propios y ayudas
 - 1.2.1. Ahorros
 - 1.2.2. *Crowdfunding*
 - 1.2.3. Subvenciones
- 1.3. Préstamos
 - 1.3.1. Bancarios
 - 1.3.2. Entidades públicas de crédito
- 1.4. Ventas y preventas
 - 1.4.1. Distribuidor
 - 1.4.2. Televisiones
 - 1.4.3. Otros medios
- 1.5. Vehículos de inversión
 - 1.5.1. Cuentas en participación
 - 1.5.2. *Crowdfunding*
- 1.6. Programa Ibermedia
 - 1.6.1. Ibermedia
 - 1.6.2. Proceso
 - 1.6.3. Documentación
- 1.7. Programa Ibermedia y economía
 - 1.7.1. Ayuda
 - 1.7.2. Continuidad tras la obtención
 - 1.7.3. Justificaciones
- 1.8. Ubicación
 - 1.8.1. Canarias
 - 1.8.2. Irlanda
 - 1.8.3. Otros países

- 1.9. Incentivos fiscales
 - 1.9.1. Atracción de empresas
 - 1.9.2. Requisitos
 - 1.9.3. Aspectos legales
- 1.10. NFT
 - 1.10.1. NFT
 - 1.10.2. Utilidades
 - 1.10.3. Financiación indirecta

Módulo 2. Distribución

- 2.1. La vida del producto
 - 2.1.1. Inicio
 - 2.1.2. Duración
 - 2.2.3. Finalización
- 2.2. Campaña de redes
 - 2.2.1. Visibilidad
 - 2.2.2. *Influencers*
 - 2.2.3. Costes
- 2.3. Afiche
 - 2.3.1. Afiche
 - 2.3.2. Proceso
 - 2.3.3. Fin
- 2.4. Documentación
 - 2.4.1. Presentaciones
 - 2.4.2. Tráiler
 - 2.4.3. Otras necesidades
- 2.5. Distribuidoras
 - 2.5.1. Grandes entidades
 - 2.5.2. Medianas entidades
 - 2.5.3. Pequeñas entidades
- 2.6. Concursos nacionales
 - 2.6.1. Pequeños festivales
 - 2.6.2. Grandes festivales
 - 2.6.3. Repercusión económica

- 2.7. Concursos internacionales
 - 2.7.1. Pequeños festivales
 - 2.7.2. Grandes festivales
 - 2.7.3. Repercusión económica
- 2.8. Acuerdos con marcas
 - 2.8.1. Colaboraciones
 - 2.8.2. Patrocinios
 - 2.8.3. Otras formas de colaboración
- 2.9. Venta del producto
 - 2.9.1. Plataformas digitales
 - 2.9.2. Tipos de acuerdos
 - 2.9.3. Nueva vida del producto
- 2.10. Merchandising
 - 2.10.1. Licencias de venta
 - 2.10.2. Acuerdos de fabricación
 - 2.10.3. Ingresos

Módulo 3. Coproducciones

- 3.1. Coproducciones
 - 3.1.1. La coproducción
 - 3.1.2. Requisitos estatales
 - 3.1.3. Requisitos autonómicos
- 3.2. Aportaciones y derechos
 - 3.2.1. Aportaciones
 - 3.2.2. Partes
 - 3.2.3. Derecho sobre la obra
- 3.3. Acuerdos de coproducción
 - 3.3.1. Documentación
 - 3.3.2. Acuerdos
 - 3.3.3. Tipos de colaboración
- 3.4. Agenda de contrato
 - 3.4.1. Adenda
 - 3.4.2. Afección al contrato
 - 3.4.3. Formalización

- 3.5. Financiación Subprograma Media
 - 3.5.1. Subprogramación
 - 3.5.2. Financiación
 - 3.5.3. Ayudas al Desarrollo
- 3.6. Financiación Subprograma y cuantías
 - 3.6.1. Tipos
 - 3.6.2. Proyectos
 - 3.6.3. Cuantía de las ayudas
- 3.7. Financiación Eurimages
 - 3.7.1. Institución al cargo
 - 3.7.2. Requisitos
 - 3.7.3. Documentación
- 3.8. Financiación Eurimages y su distribución
 - 3.8.1. Distribución
 - 3.8.2. Ayudas
 - 3.8.3. Reembolso
- 3.9. Coproducción en Latinoamérica
 - 3.9.1. Instituciones al cargo
 - 3.9.2. Requisitos
 - 3.9.3. Documentación
- 3.10. Otras coproducciones internacionales
 - 3.10.1. Otros países con acuerdos
 - 3.10.2. Internalización
 - 3.10.3. Documentación

05 Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“ Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo ”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aún a de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



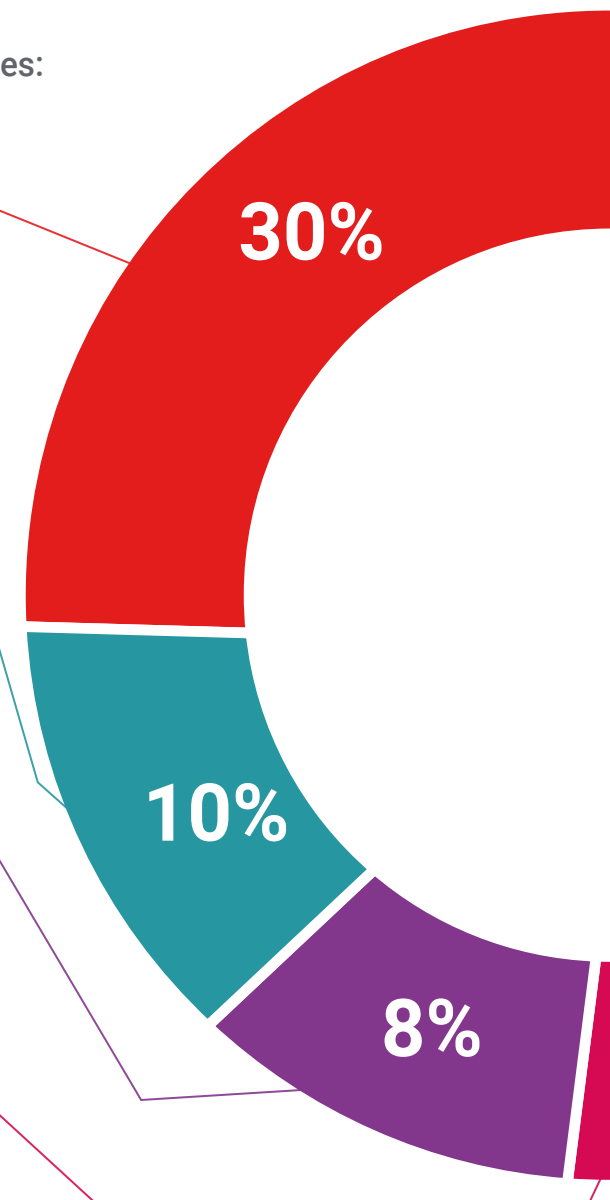
Prácticas de habilidades y competencias

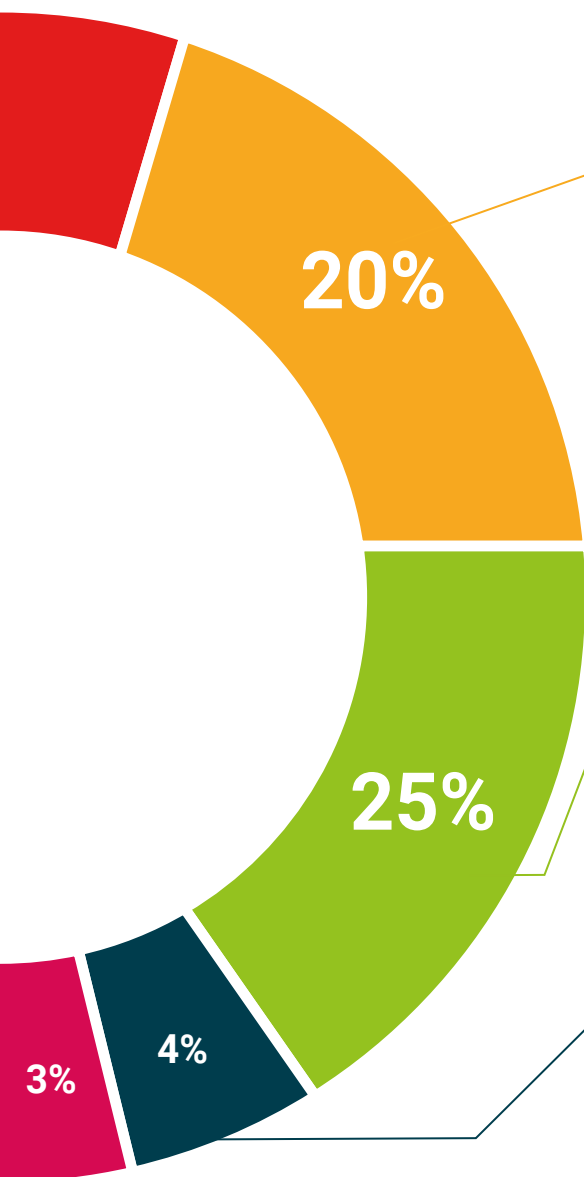
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06 Titulación

Este programa en Producción, Coproducción y Distribución en Animación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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 Producción, Coproducción y Distribución en Animación** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, 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 Producción, Coproducción y Distribución en Animación**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Producción, Coproducción y Distribución en Animación

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

Experto Universitario

Producción, Coproducción y Distribución en Animación

