



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster en Cine, Televisión y Medios Interactivos + Titulación Universitaria





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos
Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto



SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de
19
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Hasta un
98%
tasa
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales





Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

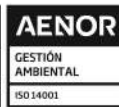
RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.

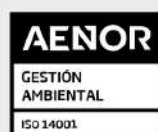


NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.



FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster en Cine, Televisión y Medios Interactivos + Titulación Universitaria



DURACIÓN
725 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master en Cine, Televisión y Medios Interactivos con 600 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Marketing Digital con 5 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.





EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A
con Número de Documento XXXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de:

Nombre de la Acción Formativa

de XXXX horas, perteneciente al Plan de Formación de EUROINNOVA en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXX/XXXX

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) del (año)

La Dirección General
NOMBRE DEL DIRECTOR ACADÉMICO

Sello

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO





Descripción

El desarrollo de los nuevos medios y soportes empleados en la industria del entretenimiento ha propiciado la necesidad de ofrecer una formación detallada sobre lo mismos, no solamente desde el punto de vista del mercado, sino también desde el tecnológico, el sociológico o el cultural. Por medio del presente Master en Cine, Televisión y Medios Interactivos se pretende ofrecer al alumnado la formación necesaria para dar respuesta a las nuevas necesidades de los profesionales del sector. Para ello, aprenderá a desarrollar su creatividad así como su capacidad de gestión en relación a la creación de contenidos de cine, televisión y medios interactivos, aprendiendo además a integrarlos en un nuevo consumo multisource y multiplatforma.

Objetivos

Entre los objetivos del Master en Cine, Televisión y Medios Interactivos destacamos: Identificar los orígenes y evolución de la industria audiovisual Determinar los distintos procesos de realización audiovisual. Reconocer los componentes y organización de la producción audiovisual Ser capaz de desarrollar las actividades que facilitan el control de la producción audiovisual Conocer las distintas fuentes y formas de financiación de obras audiovisuales Analizar la función del presupuesto en obras audiovisuales Señalar los elementos característicos de los personajes y los espacios escénicos en producciones audiovisuales Elaborar la división del saber narrativo. Estudiar los contenidos de la historia: sucesos y existentes. Aprender la articulación espaciotemporal: el montaje. Analizar el espacio audiovisual. Aprender las tareas asociadas a la producción cinematográfica. Dotar a los alumnos de las herramientas básicas para que puedan llevar a cabo las tareas que corresponden al técnico de producción. Adquirir un amplio conocimiento sobre los departamentos producción para poder desenvolverse en ellos de manera efectiva. Aprender cómo se realiza la preproducción para poder actuar en la producción. Adquirir los conocimientos necesarios para el cálculo de costes del

proceso, a través de una efectiva búsqueda de financiación y un buen control presupuestario. Dotar al alumno/a los medios teóricos, mecánicos y prácticos que se encuadran dentro del proceso de producción. Deducir las características formales y expresivas de los proyectos audiovisuales, a partir del análisis de su documentación técnica, para su realización. Desglosar los recursos humanos, técnicos y materiales necesarios para la producción de proyectos audiovisuales, determinando sus características específicas para su posterior consecución. Planificar la producción de los proyectos, estableciendo las diferentes fases, optimizando tiempos, recursos, costes y calidades, con la autonomía y eficacia requeridas. Calcular los costes de producción de proyectos de audiovisuales para realizar presupuestos, evaluando las formas y fuentes de financiación idóneas según las características del proyecto, y contribuyendo al análisis de su viabilidad. Gestionar la selección y contratación de los recursos humanos, técnicos y artísticos, asegurando su idoneidad y disponibilidad en los tiempos previstos en el plan de trabajo audiovisual, o en el plan de comercialización y explotación del espectáculo o evento. Gestionar el presupuesto asignado a cada una de las fases de realización de los proyectos detectando y aportando soluciones para la corrección de las desviaciones que puedan surgir. Controlar el cumplimiento del plan de comercialización de la obra espectacular o el evento, sea en local estable, en recinto exterior acotado, o en gira, con criterio de optimización de recursos y manteniendo la fidelidad al criterio artístico o comunicativo predeterminado en el proyecto. Colaborar en el plan de explotación de la obra audiovisual, aportando elementos a la negociación con distribuidoras audiovisuales, salas de exhibición, emisoras, y redes o plataformas de distribución de espectáculos que permitan la amortización del proyecto y aseguren su rentabilidad. Diseñar un buen programa de motores de búsquedas. Diferenciar los prototipos de comprador. Crear contenido especialmente dirigido a los compradores. Publicar el contenido en el formato en línea que más se ajusta a su sector, podcast, blogs, elibros, sitios Web...

A quién va dirigido

Este Master en Cine, Televisión y Medios Interactivos se dirige a profesionales y estudiantes del ámbito de la comunicación, la producción audiovisual, el cine, la televisión o de la industria del ocio en general, que quiera formarse o actualizar sus conocimientos en esta temática. Igualmente, se dirige a cualquier persona que tenga interés en formarse en Cine, Televisión y Medios Interactivos, para desarrollar una carrera profesional en la industria.

Para qué te prepara

Gracias a este Master en Cine, Televisión y Medios Interactivos aprenderás a producir, analizar y promocionar todo tipo de contenidos, no sólo desde el punto de vista de la creación, sino también en todo lo relativo a su distribución en el mercado y a su gestión de forma innovadora, haciendo hincapié en las posibilidades que Internet pone a tu disposición para la explotación de los contenidos.



Salidas laborales

Tras finalizar la formación, habrás adquirido las competencias necesarias para ejercer profesionalmente en los siguientes sectores: Cine, Televisión y Medios Interactivos, Industria Audiovisual, etc.



TEMARIO

PARTE 1. SECTORES ECONÓMICOS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MUSICAL

1. La Industria Musical: Introducción
2. Obras musicales
3. Editor musical y productor fonográfico
4. Artistas intérpretes
5. Videoclips y sincronizaciones
6. Mánagers y promotores de conciertos. Contratos 360º
7. Entidades de Gestión en la Industria Musical
8. Nueva Directiva sobre los derechos de autor en el mercado único digital 2016/0280 y su aplicación a los autores, artistas e intérpretes
9. Video tutorial: Estatuto del Artista

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA Y TEATRAL

1. La Ley del Cine y su Reglamento
2. Obras cinematográficas
3. Coautores de obras audiovisuales
4. Contratación audiovisual y Contrato en la Industria Cinematográfica. Coproducción Audiovisual y Cinematográfica
5. Productores cinematográficos
6. Financiación de obras cinematográficas
7. Formatos televisivos
8. La industria del cine en España. Entidades de gestión
9. Obras teatrales y dramático-musicales. Obras de Gran Derecho en SGAE

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDITORIALES Y PRENSA

1. La Industria editorial: Aproximación
2. Empresas editoriales
3. Contrato Editorial
4. El Derecho de Traducción
5. Prensa y Propiedad Intelectual
6. La tasa Google

UNIDAD DIDÁCTICA 4. VIDEOJUEGOS, SOFTWARE E INTERNET COMO SECTOR ECONÓMICO EN LA PROPIEDAD INTELECTUAL

1. Software
2. Videojuegos
3. Páginas Web
4. Medidas tecnológicas de protección en la LPI
5. Bases de datos



6. Video Tutorial: Jurisprudencia aplicada al sector

PARTE 2. INDUSTRIA AUDIOVISUAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HISTORIA DE LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

1. La industria cinematográfica
2. Nacimiento y evolución de la industria audiovisual
 1. - La meca del cine, Hollywood
 2. - Movimientos cinematográficos alternativos
 3. - Una nueva era
3. La industria audiovisual en España

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROCESOS DE REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

1. Introducción a los procesos de realización audiovisual
2. Desarrollo
3. Preproducción
4. Producción o rodaje
5. Postproducción
6. Distribución

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPONENTES Y ORGANIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

1. El departamento de producción
 1. - Principales componentes del departamento de producción
 2. - Nuevos componentes del departamento de producción
2. Coproducción
 1. - Características necesarias para que una película sea considerada española
 2. - Requisitos para coproducir con España
 3. - Características audiovisuales para la coproducción española
 4. - Tipos de coproducciones

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONTROL DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

1. El productor
2. El control de producción
 1. - Búsqueda y selección de temas, argumentos, guiones, obras, etc.
 2. - Firma del contrato y decisión final
 3. - Elaboración de desgloses y plan de trabajo
 4. - Cálculo de los costes de la producción y del presupuesto
 5. - Contratación de seguros y búsqueda de una comercialización previa en función a un estudio económico
 6. - Gestiones y trámites oficiales y administrativos que resten
 7. - Contratación del equipo humano técnico y artístico
 8. - Organización y supervisión del casting
 9. - Supervisión de las localizaciones elegidas para llevar a cabo la película
 10. - Supervisión del rodaje
 11. - Organización y supervisión del proceso de posproducción

12. - Gestiones relacionadas con la explotación comercial del film (publicidad)
13. - Organización y supervisión del proceso de comercialización y distribución, incluyendo la firma de los contratos pertinentes

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUENTES Y FORMAS DE FINANCIACIÓN DE OBRAS AUDIOVISUALES

1. Formas de financiación
2. Fuentes de financiación
 1. - Fuentes de financiación privada directa
 2. - Fuentes de financiación privada indirecta
 3. - Fuentes de financiación pública directa
 4. - Fuentes de financiación pública indirecta
3. Procedimientos y documentos previos a la búsqueda de financiación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL PRESUPUESTO EN OBRAS AUDIOVISUALES

1. Películas y presupuestos
 1. - Películas más caras del cine español
 2. - Presupuestos medios de una película en España según los Goya
 3. - El presupuesto de las grandes superproducciones de Hollywood
 4. - Presupuesto y éxito
2. El presupuesto de obras cinematográficas
 1. - Autoridad competente en materia de cine en España
3. Capítulos del presupuesto
4. Requisitos para el reconocimiento del coste

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES Y ESPACIOS ESCÉNICOS EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

1. El personaje en producciones audiovisuales
 1. - Creación de personajes
2. Los espacios escénicos en producciones audiovisuales
 1. - Tipos de espacios escénicos
 2. - Recursos escenográficos en películas reales

PARTE 3. NARRATIVA AUDIOVISUAL. ESTRATEGIAS Y RECURSOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA NARRACIÓN

1. Una historia mínima
2. La tríada de Genette: historia, narración y relato
3. Los agentes del discurso: instancias que participan en la enunciación
4. Dos modos de narración: mimesis o diégesis
5. El grado de autoconciencia de un relato
6. El universo diegético
7. A modo de cierre: un viaje por El ladrón de orquídeas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONTENIDOS DE LA HISTORIA: SUCESOS Y EXISTENTES

1. Introducción y concepto



2. Sucesos: acciones y acontecimientos
3. Existentes: personajes y escenarios

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA ESTRUCTURA

1. Introducción y concepto
2. Leyes que gobiernan la relación entre los sucesos: la temporalidad y la causalidad
3. La estructura en tres actos
4. Diferentes tipos de estructura
5. La temporalidad como criterio a la hora de estructurar el relato

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL PUNTO DE VISTA Y LA VOZ NARRATIVA

1. Diferencias y relaciones entre el modo y la voz
2. El punto de vista: la perspectiva narrativa
3. La voz del narrador y su oyente el narratario
4. La generación de expectativas en el espectador

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA DIVISIÓN DEL SABER NARRATIVO

1. Tres tipos modales: igualdad, inferioridad y superioridad
2. Alteraciones en la modalización: paralipsis y paralepsis
3. Sorprenderse con el personaje, saber más que éste o una fórmula mixta
4. Narración comunicativa: el espectador sabe más que cualquier personaje
5. El saber inferior: retraso y ocultación de la información

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL TIEMPO

1. Concepto de tiempo narrativo
2. La duración temporal
3. Orden
4. La frecuencia

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL ESPACIO AUDIOVISUAL

1. Concepto de espacio audiovisual
2. El plano
3. Espacio en campo y fuera de campo
4. Construcción del espacio audiovisual

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA ARTICULACIÓN ESPACIO-TEMPORAL: EL MONTAJE

1. Introducción y concepto
2. Toma de imágenes en continuidad, bloques o plano a plano
3. Transiciones entre planos
4. Montaje interno y montaje externo
5. Continuidad y discontinuidad en el relato audiovisual
6. Tipos de montaje según la presentación de las acciones

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ASPECTOS FORMALES EN LA ESCRITURA: EL GUIÓN



1. Introducción y concepto
2. Fases del guión
3. El guión: formatos y modelos
4. Un ejemplo de guión: El antojo

EDITORIAL ACADÉMICA Y TÉCNICA: Índice de libro Narrativa audiovisual Canet, Fernando. Prosper, Josép. Publicado por Editorial Síntesis

PARTE 4. PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LOS DEPARTAMENTOS DE UNA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

1. Introducción a los departamentos de producción
2. El departamento de producción
 1. - Componentes principales
 2. - Diferencias de estas figuras en Estados Unidos y Europa
3. El resto de departamentos de una producción
 1. - Departamento de dirección
 2. - Departamento de fotografía
 3. - Departamento de sonido
 4. - Departamento de escenografía
 5. - Departamento de vestuario
 6. - Departamento de maquillaje y peluquería
 7. - Departamento de efectos especiales
 8. - Departamento de postproducción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PRODUCCIÓN

1. Introducción a la producción
2. Etapas de la preproducción
 1. - La selección del guion literario
 2. - Los personajes
 3. - Análisis del guion
 4. - Estimación de costes
 5. - Elaboración de un presupuesto orientativo
 6. - Adquisición de los derechos de transformación del guion
 7. - Contratación de jefes de departamento y sus funciones
 8. - Resto del equipo técnico y artístico

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL PRESUPUESTO

1. Introducción al presupuesto
2. Términos relevantes
3. Elaboración del presupuesto

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PREPARANDO LA BÚSQUEDA DE FINANCIACIÓN: EL DOSSIER

1. La importancia de un dossier
2. Partes de un dossier
 1. - La portada



2. - Pitch
3. - La sinopsis
4. - Tratamiento
5. - El guion
6. - Memoria
7. - Influencias
8. - Varios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE FINANCIACIÓN

1. Introducción a los medios de financiación
2. Financiación directa
3. Financiación indirecta
4. Financiación pública
 1. - Ayudas y subvenciones
5. La producción propia y la producción asociada
6. La coproducción
7. Product placement y Merchandising
8. Nuevas formas de financiación: el crowdfunding

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA PRODUCCIÓN

1. Introducción a la producción
2. Supervisión del rodaje
3. Control de gastos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA POSTUPRODUCCIÓN

1. Introducción de la postproducción
2. El laboratorio
3. El montaje
4. El etalonaje
5. Efectos
6. La sonorización y postproducción de sonido

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA EXHIBICIÓN

1. Introducción
2. El distribuidor
3. El exhibidor
4. Relación entre las Distribuidoras y los Exhibidores Cinematográficos.
5. Marketing
 1. - La industria cinematográfica
 2. - El cine como producto
 3. - Marketing y ocio
 4. - El Marketing Mix

PARTE 5. PRODUCCIÓN EN TELEVISIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. AUDIENCIAS Y PROGRAMACIÓN



1. Introducción.
2. Tipologías de programas de televisión.
3. Análisis y sistemas de medición de audiencia.
4. Elaboración de la parrilla y estrategias de programación.
5. Glosario de términos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EMISORAS Y ESTUDIOS DE TELEVISIÓN

1. Clasificación de emisoras.
2. Historia de las emisoras de televisión: titularidad, financiación y explotación.
3. Formas de control de la emisora de televisión.
4. Organigrama tipo de una emisora de televisión.
5. Los estudios de televisión.
6. Glosario de términos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROCESOS DE PRODUCCIÓN DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN

1. Fases y desarrollo del proceso según el tipo de emisora.
2. Características de la producción en función del tipo de programa y modo de emisión.
3. Glosario de términos.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FUENTES DE FINANCIACIÓN DE EMISORAS Y PROGRAMAS DE TELEVISIÓN

1. Financiación pública y privada.
2. Formas y sistemas de financiación de programas.
3. Glosario de términos.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PRESUPUESTO DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN

1. Los recursos propios y ajenos.
2. El presupuesto técnico y económico.
3. Glosario de términos.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PLANIFICACIÓN DE PRODUCCIÓN DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN

1. Elaboración y presentación de un proyecto.
2. Identificación de recursos.
3. El plan de trabajo y técnicas de planificación.
4. Glosario de términos.

PARTE 6. CREACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA

1. Empresas y Estudios Multimedia
2. Gestión y comunicación con los clientes
3. Géneros y Sectores
4. Productos
5. Proyecto multimedia interactivo
6. Normativa legal en el marco multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Criterios de planificación
2. Elaboración de un plan de acción
3. Organización de recursos
4. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo
5. Fechas límite/gestión y limitación de cambios
6. Gestión de calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE GUIÓN MULTIMEDIA

1. Análisis de storyboard
2. Hipermedia
3. Sistemas de navegación interactivos
4. Diagramas de flujo o navegación
5. Diagramas de árbol de información
6. Elementos de Interfaz
7. Estados de los elementos interactivos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS TÉCNICOS MULTIMEDIA

1. Soportes multimedia
2. Formatos multimedia
3. Equipos informáticos y arquitecturas
4. Plataformas
5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo
6. Entornos tecnológicos de destino
7. Entornos tecnológicos de difusión
8. Entornos tecnológicos de publicación o soporte
9. Multi-medios
10. Entornos dinámicos
11. Conexiones con servidores
12. Sistemas de «back-up» respaldo
13. Herramientas de autor

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUENTES

1. Tipos
2. Características
3. Captura
4. Formatos de archivo y almacenamiento
5. Programas de creación, edición, tratamiento y retoque

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Composición
2. Usabilidad
3. Accesibilidad
4. Interfaces



UNIDAD DIDÁCTICA 7. SISTEMAS TÉCNICOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

1. Sistemas analógicos
2. Sistemas digitales
3. Plataformas informáticas
4. Tipología de interconexión
5. Soportes de almacenamiento de la información

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROCESOS DE REGISTRO, GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE IMAGEN AUDIOVISUAL

1. Formatos de vídeo
2. Procesado de imágenes
3. Edición de vídeo y Postproducción
4. Equipos técnicos de Imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROCESOS DE REGISTRO Y GRABACIÓN SONORA

1. Formatos de archivo de audio
2. Captación del sonido
3. Grabación y reproducción del sonido
4. Equipos técnicos de sonido

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROCEDIMIENTOS DE CAPTURA DE AUDIO Y VÍDEO

1. Dispositivos y configuraciones de captura
2. Sistemas de compresión
3. Sistemas de difusión («Streaming»)
4. Exportación a diferentes formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS INTERACTIVOS

1. Características funcionales
2. Estados
3. Generación de estados gráficos de elementos interactivos
4. Creación de elementos de formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 12. INTEGRACIÓN CON HERRAMIENTAS DE AUTOR

1. Herramientas de autor
2. Configuración de la interfaz o ventana de trabajo
3. Líneas de tiempo
4. Velocidad de reproducción
5. Propiedades
6. Acciones o eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OPCIONES CARACTERÍSTICAS DE SOFTWARE DE AUTOR

1. Requisitos hardware/software
2. Players y actualizaciones

3. Formatos soportados de importación y exportación
4. Publicación de contenidos y compatibilidad
5. Dispositivos y plataformas de destino

UNIDAD DIDÁCTICA 14. ESTRUCTURACIÓN DE ARCHIVOS SEGÚN SOFTWARE

1. Ubicación y acceso
2. Protecciones de acceso y restricciones
3. Sincronización de fuentes
4. Exportación e importación de fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 15. CONTROL DE CALIDAD DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Agencia de calidad de Internet (IQUA)
2. Organización de consumidores y usuarios (OCU)
3. Asociación de Usuarios de Internet (AUI)
4. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio electrónico
5. Ley Orgánica de Protección de datos (LOPD)
6. Ley Propiedad Industrial e Intelectual
7. Normas ISO
8. Criterios de calidad
9. Tipos y estructura de informes técnicos de calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 16. MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

1. Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos «on line»
2. Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento
3. Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción
4. Control de la seguridad de productos «on line»
5. Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados

PARTE 7. MARKETING DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL MARKETING DIGITAL

1. Introducción
2. Concepto de Marketing Digital
3. Funciones y objetivos del Marketing Digital
4. Ventajas del Marketing Digital
5. Características de Internet como medio del Marketing Digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL SOCIAL MEDIA

1. Tipos de redes sociales
2. La importancia actual del social media
3. Prosumer
4. Contenido de valor
5. Marketing viral
6. La figura del Community Manager

7. Social Media Plan
8. Reputación Online

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POSICIONAMIENTO ORGÁNICO: SEO

1. Importancia del SEO
2. Funcionamiento de los buscadores
3. Google: algoritmos y actualizaciones
4. Cómo salir de una penalización en Google
5. Estrategia SEO

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SEM: PERFORMAN MARKETING

1. Introducción al SEM
2. Principales conceptos de SEM
3. Sistema de pujas y calidad del anuncio
4. Primer contacto con Google Ads
5. Creación de anuncios de calidad
6. Indicadores clave de rendimiento en SEM

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INBOUND MARKETING

1. ¿Qué es el Inbound Marketing?
2. Marketing de Contenidos
3. Marketing viral
4. Video Marketing
5. Reputación online

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SOCIAL CRM

1. Introducción
2. Marketing relacional
3. Experiencia del usuario
4. Herramientas de Social CRM

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GESTIÓN DE LA ATENCIÓN AL CLIENTE EN SOCIAL MEDIA

1. Definir la estrategia
2. Cuentas específicas
3. Identificación del equipo
4. Definir el tono de la comunicación
5. Protocolo de resolución de problemas
6. Manual de Preguntas Frecuentes (FAQ)
7. Monitorización
8. Gestión, seguimiento y fidelización
9. Medición de la gestión de atención al cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EMAIL MARKETING

1. Fundamentos del email marketing



2. Objetivos del email marketing
3. Estructura de un email
4. Tipos de campañas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. E-COMMERCE

1. Auge del comercio online
2. Tipos de eCommerce
3. Atención al cliente
4. Embudos de conversión
5. Casos de éxito

UNIDAD DIDÁCTICA 10. COPYWRITING

1. ¿Qué es el copywriting?
2. Conectar, emocionar y convencer
3. Principales técnicas de copywriting
4. SEO para Copywriting
5. La importancia de los títulos



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group