



## EL NUEVO ECOSISTEMA AUDIOVISUAL. GÉNESIS Y DESARROLLO DE LA STREAMING WARS

### 1. 20 años de transformación del sector audiovisual (4 horas).

Centrándonos en el sector televisivo como medio de masas hegemónico, veremos cómo las últimas dos décadas han supuesto un conjunto de cambios que dan como resultado un panorama muy diferente en lo que se refiere al cómo, cuándo, dónde y por qué se consumen los contenidos televisivos.

- Factores de la transformación de la industria audiovisual
- Vieja y Nueva Televisión.
- El origen de la fragmentación. TV digital
- Breve historia de la interactividad en televisión. HBBTV y Smart TV.
- Herederos de la TV: la batalla por la atención
- China, Corea, Japón: el nuevo polo cultural mundial.

### 2. Video on line y Revolución Over the Top (4 horas)

- La era del video en Internet.
- La distribución OTT y sus distintos modelos: AVOD, SVOD, TVOD, FVOD.
- La génesis de la streaming wars: Netflix y HBO.
- Estrategias OTT de los grandes conglomerados: Disney+, Peacock, HBO Max.
- El final de la escalada: saturación, fragmentación y peak TV
- La FASTV: Pluto, Xumo, SamsungTV Plus

### 3. Del Black Mirror al Espejo. YouTube, Twitch y la Cam Culture (3 horas).

- YouTube y la democratización del contenido.
- Nuevos creadores: el espejo de una generación.
- Panorámica de la plataforma. Contenidos y monetización
- Twitch. El éxito del Live Streaming
- TikTok y las narrativas snackable



4. AdTech y TV Tech: la Advanced TV (3 horas).
  - Evolución de la publicidad: del spot a la TV programática.
  - El concepto de Addressable TV.
  - Datos y addressability.
  - Proyectos relevantes en el mundo.
  
5. De la audiencia al fan: el nuevo marketing de productos audiovisuales (4 horas).
  - Comunidades y fans.
  - Más allá del episodio: las redes sociales.
  - Buscando el shock: estrategias de Netflix.
  - Transmedia para series de ficción.
  - El contenido de las series como marketing.
  
6. Nuevo Entretenimiento (3 horas).
  - El desarrollo del nuevo entretenimiento y sus características.
  - Los E-Sports: El nacimiento de una industria.
  - Contenidos basados en gaming.
  - Drones y Robots.