



# Máster en Realización de Audiovisuales y Espectáculos

---

**Duración**  
500 Horas

**Modalidad**  
Presencial

**Inicio**  
5 octubre 2026

## Días y horario

- Lunes a jueves.
- 16:00h. a 19:00.

El Máster en Realización de Audiovisuales y Espectáculos te prepara para organizar, dirigir y ejecutar proyectos audiovisuales de cualquier formato: cine, televisión, publicidad o eventos en directo.

Durante el máster **coordinarás el trabajo de los diferentes departamentos técnicos y artísticos**, comprendiendo todo el proceso de producción —desde la planificación y preparación del rodaje hasta la grabación, realización y montaje final—.

Combinarás técnica y creatividad para convertirte en un realizador capaz de enfrentarte a cualquier proyecto. Gracias a su enfoque práctico y al contacto con equipamiento profesional, los estudiantes desarrollan las competencias necesarias para incorporarse con solvencia al sector audiovisual.

¡No sabes lo que te espera!

- Aprenderás con **profesionales en activo** que hoy trabajan en cine, televisión y eventos de todo tipo.
- Colaborarás con estudiantes de otras especialidades **para crear proyectos reales desde cero**.
- Rodarás en **los platós de 101TV**, la televisión con el mejor equipamiento de Málaga.
- Participarás, siempre que sea posible, en eventos y espectáculos de la TV (**Carnaval, Festival de Cine de Málaga, Semana Santa...**) así como de otras empresas del sector.
- Visita de ponentes y talleres con reconocimientos y premios nacionales e internacionales.
- Prácticas en empresas punteras a nivel nacional.
- Inscripción en **la bolsa de trabajo** de la escuela.

## Dirigido a

---

Este Máster es para ti si quieres dedicarte profesionalmente a la realización audiovisual, tengas experiencia o estés empezando.

- Licenciados y graduados en Comunicación Audiovisual, bellas artes u otras disciplinas que tengan que ver con el mundo audiovisual.
- Trabajadores que quieran profesionalizarse y perfeccionar su técnica.
- Graduados en bachillerato, técnicos superiores o de grado medio y cualquier persona que, sin necesidad de conocimientos previos, quiera iniciar una carrera en el mundo de la realización audiovisual.

Schooltraining se reserva el derecho de modificar fechas de inicio y de su anulación si no se llega a un mínimo de 8 alumnos).

## Salidas

---

- Realizador audiovisual.
- Operador de cámara para eventos, teatro, espectáculos, streaming, congresos, televisión...
- Montador audiovisual.

## Objetivos

---

- Formar al alumno en las distintas áreas como técnico audiovisual: Televisión, espectáculos, streaming, congresos, teatro...
- Formar profesionales para realizar proyectos audiovisuales.
- Crear una red audiovisual, insertando nuevos realizadores en la industria.
- Fomentar el talento de nuevos realizadores.

# Módulo 1

## FUNDAMENTOS DE IMAGEN Y VÍDEO DIGITAL. 12 HORAS.

En este módulo aprenderás **los fundamentos técnicos y artísticos de la imagen audiovisual**. Se estudian los conceptos esenciales del vídeo digital, la señal de vídeo, los formatos de grabación y exhibición (SD, HD, UHD, cine digital) y los distintos soportes profesionales.

A través de ejercicios prácticos, el estudiante aprenderá **a configurar cámaras ENG y broadcast**, comprendiendo cómo las variables técnicas afectan a la narrativa visual y al resultado final de la producción.

Este módulo sienta **las bases para desempeñarse como operador o realizador profesional**, garantizando una imagen de máxima calidad en cualquier entorno audiovisual.



## Índice

### Teoría de vídeo digital

- Entenderás cómo se forma la imagen a través de píxeles, resoluciones y fotogramas por segundo. Se abordará cómo estos elementos **influyen en la calidad** del contenido audiovisual **y en su rendimiento** en grabación y postproducción.

### La señal de vídeo

- En este apartado se estudiará **cómo se transmite y procesa la señal de vídeo** en entornos profesionales. El alumno conocerá luminancia, crominancia y espacios de color, conceptos clave **para garantizar una imagen estable y correctamente expuesta** en televisión, cine y streaming.

### Formatos de grabación, montaje y exhibición

- Tendremos que saber diferenciar **los principales formatos y códecs** utilizados en rodaje, edición y proyección. Se explicará cuándo utilizar formatos comprimidos o profesionales para asegurar un flujo de trabajo eficiente y una óptima calidad de imagen en cualquier plataforma.

### Soportes digitales en SD, HD, UHD y CINE

- Aquí **se analizarán los distintos estándares de resolución** empleados en la industria audiovisual y sus aplicaciones. El alumno conocerá las características de SD, HD, UHD y cine digital, entendiendo qué soporte elegir según el tipo de producción y destino del proyecto.

# Módulo 2

## OPERADOR DE CÁMARA. 81 HORAS.

---

Este módulo capacita al alumno **como operador de cámara profesional**, abarcando desde la configuración técnica de cámaras ENG hasta los principios de la composición y el movimiento. Se trabajará con equipos profesionales, comprendiendo los diferentes accesorios y tipos de ópticas.

Practicarás movimientos de cámara con **trípodes, sliders, dolly, travelling, grúas y cabeza caliente** para crear planos fluidos y profesionales, manteniendo la coherencia visual del proyecto.

El objetivo es que el estudiante **domine la captación de imagen** para televisión, reportaje y ficción, comprendiendo el flujo de trabajo completo desde la grabación hasta la exportación.



## Índice

|  |  |
|--|--|
| <b>Tipos de cámara, objetivos y accesorios</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Profundizaremos en conocer las diferencias entre <b>cámaras ENG, broadcast y cine digital</b>, así como los tipos de ópticas y accesorios profesionales que se utilizan en rodaje. Aprendiendo a seleccionar el equipo adecuado según cada producción audiovisual.</li></ul> |
| <b>Configuraciones de vídeo en cámara</b>      | <ul style="list-style-type: none"><li>• En este apartado se estudiará cómo ajustar correctamente parámetros como <b>resolución, FPS, perfil de color y exposición</b>. El estudiante aprenderá a configurar la cámara para obtener una imagen coherente, limpia y preparada para la edición.</li></ul>               |
| <b>Configuraciones de audio en cámara</b>      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Gestionaremos <b>la captación de sonido directo</b> desde la propia cámara, configurando niveles, entradas, micrófonos y monitorización. Se abordará la importancia del audio como parte esencial del registro ENG.</li></ul>  |
| <b>Prácticas de captación audio y vídeo</b>    | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Rodará situaciones reales</b> para ganar soltura con la cámara y obtener imágenes limpias y profesionales. El objetivo es adquirir soltura operando cámara, ajustando exposiciones y garantizando un audio usable.</li></ul>  |
| <b>Sonido directo para ENG</b>                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Se explicarán las técnicas básicas de sonido directo aplicadas a reportaje y televisión. El alumno aprenderá a trabajar <b>con micrófonos inalámbricos, pértigas y grabadoras</b>, asegurando una captación clara en exteriores e interiores.</li></ul>                      |
| <b>Organización de la media</b>                | <ul style="list-style-type: none"><li>• El estudiante aprenderá a organizar el material audiovisual <b>desde el volcado hasta la clasificación y etiquetado</b>. Se introducirá un flujo de trabajo eficiente para garantizar un montaje más rápido y ordenado.</li></ul>  |
| <b>Configuración y gestión de proyecto</b>     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Aquí veremos cómo crear y preparar un proyecto correctamente, <b>ajustando secuencias, códecs y configuraciones de exportación</b>. El alumno entenderá cómo una buena preparación evita errores en la edición.</li></ul>  |
| <b>Montaje</b>                                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizaremos prácticas de montaje para aprender <b>a unir planos, ajustar ritmos y construir una pieza</b> audiovisual coherente. Se trabajarán técnicas básicas de corte, transiciones y limpieza del timeline.</li></ul>   |
| <b>Exportación a estándares</b>                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Exportaremos proyectos siguiendo los formatos profesionales utilizados en televisión, redes sociales y plataformas digitales. El estudiante sabrá entregar piezas listas para emisión o publicación.</li></ul>   |

|  |  |
|--|--|
| <b>Iluminación básica</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Aquí aprenderemos los principios fundamentales de la iluminación: <b>calidad de luz, dirección y temperatura de color</b>. Se realizarán prácticas para controlar la estética visual de una escena.</li> </ul>              |
| <b>Luces clave y de relleno</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Aquí se estudiará <b>cómo utilizar luz principal y de relleno</b> para modelar el rostro y crear volumen. El objetivo es comprender cómo la luz define la narrativa visual y la atmósfera.</li> </ul>                       |
| <b>Esquema de iluminación en triángulo</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Veremos el clásico <b>esquema de iluminación en tres puntos</b>, entendido como base para cualquier producción audiovisual. El alumno practicará cómo distribuir las fuentes para obtener imágenes equilibradas.</li> </ul> |
| <b>Tipos de movimientos de cámara</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Conoceremos los distintos <b>movimientos cinematográficos</b> y su función narrativa. Se trabajará la relación entre técnica, emoción y ritmo visual.</li> </ul>  |
| <b>Trípode</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Es fundamental aprender a manejar <b>el trípode profesional</b>, controlando paneos, inclinaciones y estabilidad. El alumno practicará lograr movimientos precisos y fluidos.</li> </ul>                                    |
| <b>Slider, dolly y travelling</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Experimentaremos con herramientas que permiten movimientos suaves y controlados. Se explicará cuándo utilizar cada una y su impacto narrativo en la escena.</li> </ul>  |
| <b>Grúa y cabeza caliente</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>En este apartado se introducirán <b>los movimientos aéreos y de gran amplitud</b>. El estudiante aprenderá a utilizarlos con seguridad y comprenderá cómo aportan espectacularidad y profundidad a la imagen.</li> </ul>    |

## Módulo 3

### REALIZACIÓN MONOCÁMARA. 24 HORAS.

---

En este módulo, los estudiantes se introducirán en **las técnicas de realización monocámara** utilizadas en programas de televisión y formatos informativos. Se abordarán los géneros televisivos (informativo, reportaje, documental, debate, entrevista, infoshow y deportivos) y la función del realizador en cada uno.

Participarás en prácticas reales donde trabajarás como si estuvieras **en una redacción o un plató de televisión**. Comprendiendo los flujos de trabajo del directo y falso directo, así como la coordinación entre sectores técnicos y creativos.

Este módulo prepara al alumno para desenvolverse en el entorno profesional de la televisión actual, tanto en estudio como en exteriores.



## Índice

|   |  |
|---|--|
| Géneros y formatos de programas televisivos   | <ul style="list-style-type: none"><li>• En este apartado, el alumno conocerá los principales géneros televisivos y cómo se estructura cada formato. Se analizarán las tendencias actuales de la televisión y la aparición de nuevos contenidos, aprendiendo a adaptar la realización <b>a las necesidades de cada tipo de programa y plataforma.</b></li></ul> |
| Equipo técnico y humano en la realización monocámara                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Aprenderemos a identificar los roles del equipo técnico y creativo que intervienen en una realización monocámara. Comprenderá cómo se coordina cada departamento para garantizar un trabajo fluido tanto en exteriores como en estudio.</li></ul>  |
| Flujos de trabajo en el directo de TV   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Veremos el funcionamiento completo de un directo televisivo, desde la planificación en redacción hasta la emisión final. El alumno comprenderá cómo se comunican los diferentes sectores y cómo se estructura el trabajo para garantizar una salida al aire segura y organizada.</li></ul>                             |
| Fórmulas de directo y falso directo, formatos musicales, deportivos, informativos...) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Conoceremos las principales diferencias entre <b>el directo convencional y el falso directo</b>, así como las necesidades específicas de formatos musicales, deportivos e informativos. Se analizarán tiempos, ritmos y particularidades propias de cada tipo de producción.</li></ul>                                 |
| Grabación formato noticia. Estructura de informativos, ritmo, formatos                | <ul style="list-style-type: none"><li>• En este apartado veremos cómo se construye una noticia para televisión: grabación de recursos, entrevistas, locución y montaje. El alumnado aprenderá a trabajar con el ritmo propio de los informativos y a generar piezas listas para emisión.</li></ul>   |
| Grabación formato reportaje. ENG y estudio  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicaremos la metodología del reportaje televisivo, tanto en exteriores (ENG) como en estudio. Aprendiendo a planificar, grabar y estructurar un reportaje manteniendo coherencia narrativa y técnica.</li></ul>  |
| Grabación de formato entrevista. Magazine, debate, late night, musical..              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Aquí se enseñarán las claves para realizar entrevistas en distintos contextos televisivos. El alumno aprenderá a manejar <b>la puesta en escena, el encuadre y el ritmo</b> según el tipo de programa.</li></ul>   |
| Visionado y análisis de secuencias  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Por último, se realizará un análisis práctico de secuencias reales para entender decisiones de realización, ritmo y lenguaje audiovisual. El estudiante desarrollará <b>criterio profesional</b> observando ejemplos de televisión actual.</li></ul>   |

# Módulo 4

## SISTEMAS TÉCNICOS DE REALIZACIÓN. 87 HORAS.

Dominarás **los sistemas técnicos** que se usan en televisión, eventos y streaming profesional.

Se estudiarán los componentes del control de realización, los flujos de señal de vídeo y audio, y las herramientas de comunicación y sincronización entre equipos.

Los estudiantes **realizarán prácticas en plató** simulando la instalación, configuración y desmontaje de equipos, así como la gestión de señales, conversiones y grabaciones. **Se utilizarán unidades móviles y sistemas reales de transmisión** para comprender la coordinación técnica que hay detrás de una emisión.

El objetivo es que cada alumno **domine la parte técnica de la realización** y esté preparado para gestionar producciones multicámara en directo.



## Índice

|  |  |
|--|--|
| Montaje, configuración y desmontaje de equipos de realización                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para empezar, el estudiante se familiarizará con la instalación y preparación del equipamiento habitual de un control de realización: <b>cámaras, mezcladores, monitores y demás elementos del set</b>. También se abordarán las pautas de desmontaje y recogida para garantizar un trabajo ordenado, seguro y eficiente en cualquier rodaje o plató.</li></ul>  |
| Señales, envíos y conversiones   | <ul style="list-style-type: none"><li>• En este módulo se profundizará en el recorrido que siguen las señales de vídeo y audio dentro de una producción multicámara. El alumno aprenderá a reconocer los distintos <b>tipos de conexión, las rutas de envío</b> más comunes y <b>los sistemas de conversión</b> necesarios para lograr compatibilidad entre equipos y una transmisión estable.</li></ul> |
| Control de realización; equipos y características                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• A continuación, se analizará el corazón técnico de la producción: <b>el control de realización</b>. Se estudiará el papel de los mezcladores, el monitorado, los sistemas de intercom, los servidores y las unidades de grabación. El objetivo es comprender cómo trabaja el realizador y cómo se coordina con los distintos departamentos técnicos.</li></ul>   |
| Prácticas en plató de supuestos para establecer configuraciones e infraestructuras | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para trasladar la teoría a la práctica, el alumno realizará ejercicios reales en plató. Configuraré equipos, organizaré señales y reproducirá situaciones habituales de trabajo, entendiendo <b>cómo se monta una infraestructura técnica</b> completa adaptada a las necesidades de cada proyecto audiovisual.</li></ul>  |
| Ejecuciones y manejo equipos   | <ul style="list-style-type: none"><li>• En esta fase se entrenarán las maniobras propias de una <b>emisión multicámara</b>: cambios de cámara, lanzamientos de rótulos, control de reproducciones y supervisión del flujo de señal. Estas actividades buscan que el estudiante gane soltura y confianza en el manejo del equipamiento profesional.</li></ul>   |
| Grabación y almacenamiento de materiales   | <ul style="list-style-type: none"><li>• También se dedicará un apartado a la correcta grabación de las señales de vídeo y a la organización del material generado durante un directo o sesión de rodaje. Se revisarán formatos, soportes de almacenamiento y procedimientos para mantener un archivo seguro y preparado para su posterior edición.</li></ul>   |
| Configuraciones y emisiones en streaming   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Por último, se abordarán las bases técnicas necesarias <b>para transmitir en directo a plataformas digitales</b>. El alumno aprenderá a preparar codificadores, ajustar parámetros de red y adaptar la señal para garantizar una emisión fluida, estable y con calidad profesional.</li></ul>  |

# Módulo 5

## STREAMING Y EMISIÓN EN DIRECTO. 24 HORAS.

El módulo de **Streaming y emisión en directo** está orientado a formar a los alumnos en la producción de contenidos audiovisuales para plataformas online.

Se abordarán los **principios del streaming profesional**, la conexión y captura de señales, la creación de producciones en directo con **VMIX** y otros sistemas de emisión, y la gestión de contenidos para redes y plataformas digitales.

A través de casos prácticos, los estudiantes aprenderán a configurar un flujo de emisión completo, desde la captación hasta la retransmisión, integrando cámaras, mezcladores y software de codificación.

Este módulo **responde a la alta demanda de profesionales** especializados en streaming y emisión de eventos en vivo.



## Índice

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| VMIX / Conexión y captura         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para comenzar, el alumno se familiarizará con <b>la conexión de cámaras, tarjetas de captura y distintas fuentes externas</b>. Se mostrará cómo recibir correctamente señales de vídeo y audio y qué ajustes básicos permiten iniciar una producción sin fallos.</li></ul>                 |
| Creación y producción             | <ul style="list-style-type: none"><li>• En una segunda fase, se profundizará en la construcción de <b>una realización multicámara</b>. Se trabajará con gráficos, transiciones, playlists y el uso de capas, de modo que el estudiante aprenda a organizar una producción completa con un flujo de trabajo profesional.</li></ul>  |
| Emisión y grabación               | <ul style="list-style-type: none"><li>• Llegados a este punto, el estudiante descubrirá <b>cómo enviar la señal a plataformas de streaming</b> y cómo registrar la producción para archivo o edición posterior. Además, se revisarán opciones de calidad, códecs y métodos de salida para asegurar un resultado sólido.</li></ul>  |
| Casos prácticos                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• La teoría se pondrá en acción mediante ejercicios reales, donde el alumno deberá gestionar una producción completa en <b>VMix</b>. Estas prácticas buscan aportar seguridad, rapidez de reacción y una visión más cercana al trabajo en un entorno profesional.</li></ul>                  |
| Introducción al streaming         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Antes de profundizar en la emisión, se explicarán los principios básicos del vídeo en tiempo real: <b>cómo fluye la señal, qué factores determinan su calidad y cuáles son las condiciones necesarias</b> para transmitir correctamente a plataformas digitales.</li></ul>                 |
| Materiales y equipos para emisión | <ul style="list-style-type: none"><li>• También se dedicará un apartado a los dispositivos que intervienen en una retransmisión moderna: <b>codificadores, capturadoras, mezcladores y sistemas de red</b>. El alumno aprenderá a distinguir qué equipo conviene en función del tipo de evento y su complejidad.</li></ul>         |
| Gestión del contenido             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Se abordará <b>la preparación previa</b> a cualquier retransmisión: diseño de overlays, rótulos, selección de cámaras, creación de fuentes multimedia y planificación de la estructura del programa. <b>El objetivo es garantizar emisiones claras y visualmente atractivas.</b></li></ul> |
| Casos prácticos                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para cerrar el módulo, se realizarán simulaciones de eventos en directo. Estos ejercicios permitirán al alumno experimentar incidencias reales, resolverlas y adquirir soltura en cada fase del proceso, desde la conexión inicial hasta la salida final a plataforma.</li></ul>           |

## Módulo 6

### REALIZACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS Y GRAFISMOS. 48 HORAS.

En este módulo los alumnos se especializan en **la realización de eventos deportivos**, adquiriendo las competencias necesarias para cubrir competiciones en directo con estándares profesionales.

**Se estudiarán los sistemas de realización deportiva, los flujos de señal multicámara y la organización del equipo técnico**, profundizando en la comunicación entre los distintos puestos del control y en la capacidad de reacción ante situaciones de ritmo rápido y cambiante.

Los alumnos practicarán la grabación y emisión en directo de diferentes escenarios deportivos, comprendiendo los tiempos del juego, la narrativa visual y la toma de decisiones en vivo. Asimismo, se introducirá **el uso de grafismos en directo**, aprendiendo a preparar y lanzar marcadores, alineaciones, rótulos informativos y elementos estadísticos que complementan la retransmisión.

El objetivo es formar realizadores **capaces de trabajar en unidades móviles y producciones televisivas deportivas**, dominando tanto la coordinación técnica como la integración de grafismos, y comprendiendo la narrativa visual propia de este tipo de contenidos.



## Índice

|   |   |
|---|---|
| La grabación en eventos deportivos                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para comenzar, el alumno se introducirá en <b>las técnicas específicas de captación para deportes</b>, un entorno donde la acción es constante y la rapidez resulta clave. Se revisarán las posiciones estratégicas de cámara y la importancia de anticiparse al juego para no perder momentos decisivos.</li></ul>                       |
| Sistemas de realización.<br>Características y formatos              | <ul style="list-style-type: none"><li>• En este módulo se analizarán <b>los sistemas técnicos que sustentan las grandes retransmisiones deportivas</b>. El estudiante descubrirá cómo se organiza un control de realización multicámara y qué formatos se utilizan habitualmente para asegurar una emisión estable, ágil y de calidad profesional.</li></ul>                      |
| El papel del operador en competiciones deportivas                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• A continuación, se profundizará en <b>la labor del operador de cámara durante un evento</b>. Se enseñará cómo seguir el ritmo del partido, mantener encuadres funcionales y trabajar en coordinación con el realizador para ofrecer imágenes claras, coherentes y narrativamente efectivas.</li></ul>                                     |
| Tipos de eventos deportivos y sus particularidades                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• También se estudiarán <b>distintos modelos de competiciones y recintos</b>, analizando las exigencias técnicas de cada uno. El alumno aprenderá cómo ajustar la planificación y la realización según el deporte, la pista o estadio y el enfoque narrativo de la cobertura.</li></ul>   |
| Realización en directo de partido de baloncesto y fútbol            | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para cerrar el bloque, se llevarán a cabo prácticas reales donde el estudiante participará en <b>la realización de encuentros de baloncesto y fútbol</b>. Se trabajará la coordinación entre cámaras, la gestión de ritmos de juego y la toma de decisiones en tiempo real, todo ello en un entorno muy similar al profesional.</li></ul> |
| Software para la creación y gestión de grafismos deportivos         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para empezar, el alumno se familiarizará con <b>las herramientas dedicadas a generar marcadores, rótulos y gráficos en tiempo real</b>. Se enseñará el manejo de software especializado y cómo integrarlo dentro del flujo técnico de una retransmisión deportiva.</li></ul>  |
| Diseño de marcadores, rótulos, alineaciones y gráficos informativos | <ul style="list-style-type: none"><li>• En este módulo se trabajará la construcción de los elementos visuales que acompañan a un evento deportivo. El estudiante <b>aprenderá a organizar la información</b> de forma clara, rápida de interpretar y coherente con la línea gráfica de la emisión.</li></ul>  |
| Organización del puesto de grafismos en la retransmisión            | <ul style="list-style-type: none"><li>• A continuación, se explicará <b>cómo funciona el puesto de grafismos</b> en un entorno profesional. Se enseñará a gestionar plantillas, planificar tiempos, preparar secuencias y mantener una comunicación constante con el realizador y el resto del equipo técnico.</li></ul>  |

**Lanzamiento de gráficos a  
emisión y sincronización con  
la realización**

- El alumno practicará **la ejecución de los gráficos durante el directo:** cuándo lanzarlos, cómo coordinarse con las jugadas, repeticiones y cambios de ritmo del partido. Se trabajará especialmente la precisión y la capacidad de reacción en situaciones rápidas.

**Casos prácticos de  
integración gráfica en directo**

- Para completar el aprendizaje, se realizarán ejercicios prácticos en los que **el estudiante integrará grafismos completos en una retransmisión deportiva.** El objetivo es que adquiera soltura, autonomía y confianza en el manejo del puesto de grafismos.

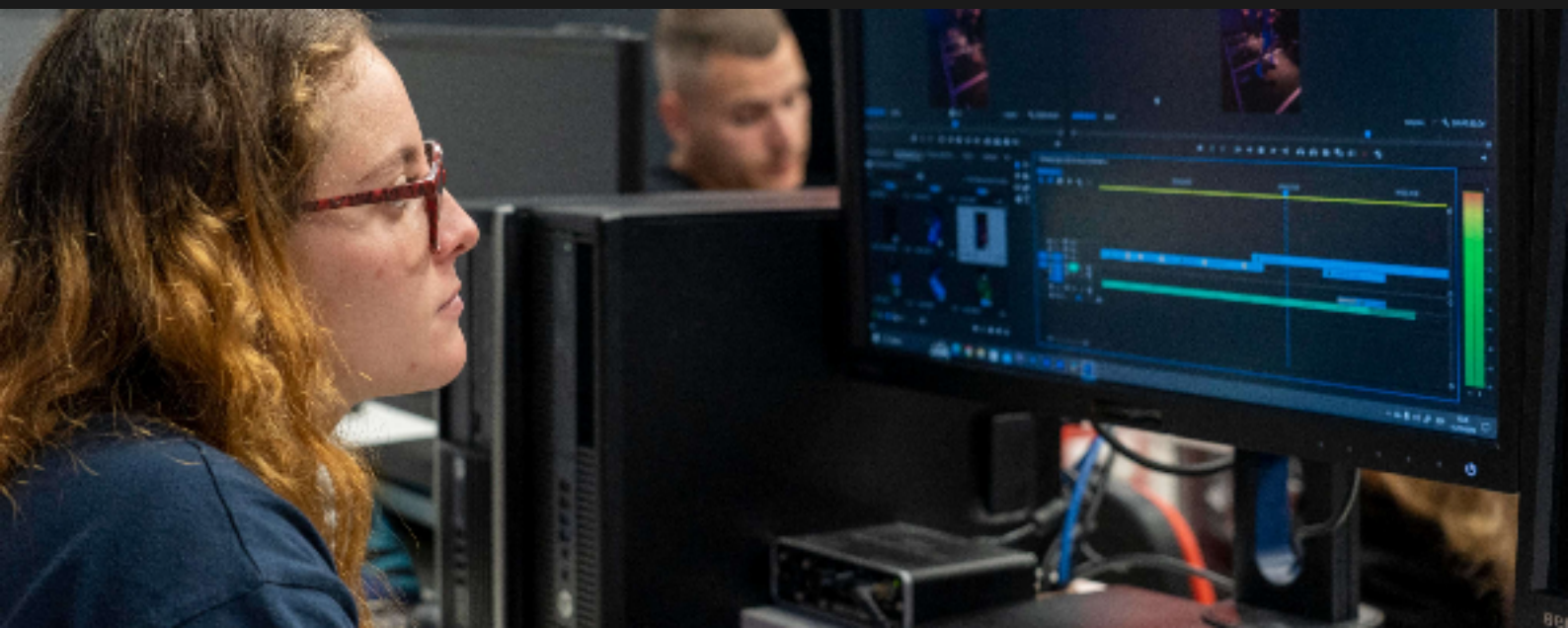
# Módulo 7

## MONTAJE CREATIVO Y VÍDEO PROMOCIONAL. 48 HORAS.

En este módulo se exploran las **técnicas de montaje creativo, postproducción audiovisual y la creación de vídeo promocional**, tres pilares fundamentales en la comunicación audiovisual moderna. El alumno **trabaja con software profesional para editar, estructurar y finalizar piezas audiovisuales**, aplicando criterios narrativos y estéticos que definan el estilo de cada proyecto.

Se abordará **el proceso completo del vídeo promocional**: desde el briefing inicial hasta la preproducción técnica y la grabación, analizando estilos visuales, referencias, ritmos y estrategias de storytelling aplicadas al marketing audiovisual. El estudiante aprenderá a desarrollar piezas corporativas, institucionales y de marca con enfoque profesional.

Este módulo **potencia la creatividad del realizador**, combinando técnica, narrativa y diseño, y preparando al alumno para afrontar proyectos completos de edición y promoción audiovisual con autonomía y criterio artístico.



## Índice

|  |  |
|--|--|
| El departamento de cámara en el promocional                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para introducir el bloque, el alumno <b>descubrirá cómo trabaja el equipo de cámara en la elaboración de un vídeo promocional</b>. Se revisarán las decisiones de óptica, iluminación y movimiento que ayudan a construir una imagen atractiva y alineada con el estilo visual del cliente.</li></ul>                              |
| Configuraciones del filmmaker en el promocional            | <ul style="list-style-type: none"><li>• En este módulo se profundizará en los ajustes internos de la cámara necesarios <b>para lograr un acabado cinematográfico</b>. El estudiante aprenderá a seleccionar perfiles de color, controlar la exposición, ajustar la velocidad de obturación y configurar otros parámetros clave para obtener un look profesional.</li></ul> |
| Técnicas de grabación                                      | <ul style="list-style-type: none"><li>• A continuación, se analizarán <b>las técnicas más empleadas en rodajes promocionales</b>: planos recurso, cámara lenta, movimientos fluidos y composiciones pensadas para reforzar el mensaje. El alumno se entrenará en la captura de imágenes potentes y coherentes con la identidad de la marca o proyecto.</li></ul>           |
| Materiales y accesorios                                    | <ul style="list-style-type: none"><li>• También se dedicará un apartado a los elementos que complementan el trabajo de cámara: <b>gimbals, sliders, iluminación portátil, filtros y otros accesorios habituales</b>. El estudiante aprenderá a elegir el equipo más adecuado según la estética deseada y la naturaleza del proyecto.</li></ul>                             |
| Briefing inicial y preproducción técnica                   | <ul style="list-style-type: none"><li>• En este punto se trabajará <b>la lectura y análisis de un briefing profesional</b>, transformándolo en un plan de rodaje claro y organizado. Se enseñará a planificar localizaciones, horarios, listas de planos y requerimientos técnicos para llegar al día de grabación con una estructura sólida.</li></ul>                    |
| Práctica de vídeo promocional                              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para finalizar, se realizará un ejercicio práctico en el que <b>el alumno desarrollará un vídeo promocional completo</b>. Pasará por todas las etapas del proceso —preproducción, rodaje y montaje— con el objetivo de entregar una pieza lista para presentación al cliente.</li></ul>  |
| Diferentes tipos de montaje: Documental, RRSS, corporativo | <ul style="list-style-type: none"><li>• Para iniciar el módulo, se explorarán <b>los estilos de montaje más habituales</b> según la naturaleza del contenido. El alumno aprenderá a ajustar ritmo, narrativa y estructura en piezas documentales, vídeos para RRSS y producciones corporativas.</li></ul>  |
| Organización de materiales                                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• En este punto se abordará la importancia de ordenar correctamente el material de rodaje. Se enseñarán sistemas de clasificación y gestión de archivos que permiten acelerar el flujo de trabajo y facilitar un montaje más preciso y eficiente.</li></ul>  |

|  |   |
|--|---|
| Creando estructuras de montaje                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• A continuación, se trabajará <b>la construcción de la base narrativa</b> de cualquier pieza audiovisual. El estudiante aprenderá a crear continuidad, ritmo y orden, guiando al espectador de forma clara y manteniendo la coherencia del mensaje.</li> </ul>          |
| Ritmos y cadencias. Público objetivo               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este apartado se centrará en cómo adaptar el montaje según la intención comunicativa y el tipo de audiencia. Se estudiarán recursos que ayudan a mantener la atención, definir el tono y potenciar el impacto visual del vídeo.</li> </ul>                             |
| Montaje práctico                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno realizará ejercicios de edición aplicando cortes, transiciones, música, grafismos y efectos básicos. El objetivo es desarrollar <b>la capacidad de construir una pieza sólida</b>, atractiva y coherente con los objetivos del proyecto.</li> </ul>          |
| Tips de montaje para cada tipo                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ofrecerán recomendaciones concretas para afrontar distintos formatos: <b>documental, promocional, corporativo o redes sociales</b>. El estudiante aprenderá a seleccionar los recursos adecuados en función del estilo y del canal de difusión.</li> </ul>          |
| Exportación para diferentes sistemas de exhibición | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para finalizar, se estudiarán <b>los formatos de exportación más utilizados</b> en televisión, cine, redes sociales y plataformas digitales. El alumno aprenderá a generar un máster final óptimo según el destino y los requisitos técnicos de cada medio.</li> </ul> |

# Módulo 8

## CONFIGURACIÓN DE PANTALLAS Y VÍDEO ESCÉNICO. 36 HORAS.

---

Este módulo introduce al alumno en la **configuración de pantallas y vídeo escénico**, un ámbito fundamental en la producción de grandes eventos.

Se trabajará con **software profesional como Resolume**, aprendiendo a gestionar la señal de vídeo, realizar ajustes de pantalla y sincronizar proyección con iluminación y sonido.

A través de prácticas reales, los estudiantes participarán en el montaje y desmontaje de pantallas **para festivales y espectáculos**, adquiriendo una visión completa del flujo técnico.

Este módulo conecta la realización audiovisual con la producción escénica moderna.



## Índice

### Tipos de pantallas y características

- Para abrir el módulo, se explorarán **los distintos modelos de pantallas utilizados en espectáculos y entornos escénicos**: paneles LED, sistemas de proyección, superficies mixtas y pantallas de gran formato. El alumno estudiará sus especificaciones técnicas —brillo, pitch, resolución, contraste— y comprenderá cómo elegir la opción adecuada en función del espacio, la narrativa visual y las necesidades del evento.

### Configuraciones y ajustes

- A continuación, el estudiante aprenderá a **configurar pantallas profesionales con criterio técnico y sensibilidad estética**. Se trabajará con mapeo de contenidos, escalado, corrección de color, compensación de brillo y adaptación de señal para distintas superficies, garantizando una reproducción fiel y coherente con la propuesta visual del espectáculo.

### Montaje y desmontaje de pantallas en distintos soportes

- En este bloque se abordará la parte más práctica del trabajo escénico: **el montaje y desmontaje en estructuras, trusses, bastidores y escenarios complejos**. El alumno conocerá protocolos de seguridad, planificación logística y dinámicas de equipo indispensables para operar en producciones de gran formato.

### Las relaciones con iluminación y sonido

- El vídeo en escena no existe de forma aislada; por ello, se dedicará un apartado a **la coordinación con iluminación y sonido**. El alumno comprenderá cómo dialogan estos tres lenguajes técnicos, aprendiendo a sincronizar contenidos, evitar interferencias y mantener una estética global cohesiva durante el espectáculo en directo.

### Software de vídeo: Resolume

- El módulo continúa con **la introducción a Resolume**, una herramienta fundamental en el ámbito del vídeo escénico. El estudiante aprenderá a cargar y organizar contenidos, trabajar con capas, ejecutar mezclas y adaptar señales a múltiples pantallas. Se explorará su uso en tiempo real, pieza clave en conciertos, festivales y eventos inmersivos.

### Prácticas de realización y pantallas en festival real

- Para cerrar el módulo, el alumno participará en **una experiencia inmersiva dentro de un festival o evento profesional**. Pondrá en práctica el montaje, el ajuste de pantallas, la operación durante el directo y la colaboración con otros departamentos. Esta actividad permitirá vivir el ritmo real de una producción escénica y consolidar las competencias trabajadas en todo el curso.

# Módulo 9

## REALIZACIÓN EN TELEVISIÓN MULTICÁMARA. 33 HORAS.

Este módulo forma al alumno en la **realización televisiva profesional**, centrada en la **técnica multicámara** y el trabajo de control en plató y unidades móviles.

Se estudiarán los **sistemas técnicos audiovisuales** propios de la televisión actual: mezcladores de vídeo, DDR, instant replay, virtual set, titulación y grafismo en directo. Los alumnos aprenderán a coordinar cámaras, sonido e iluminación, gestionando la emisión en tiempo real tanto en estudio como en exteriores.

A través de prácticas con equipos reales, el estudiante experimentará la **producción y realización de programas de televisión, galas y retransmisiones deportivas**, asumiendo diferentes roles dentro del equipo técnico.

Este módulo prepara al futuro realizador para integrarse en **entornos broadcast**, dominando las herramientas, el ritmo y la coordinación que exige la televisión profesional.



## Índice

Sistemas técnicos audiovisuales, mezcladores, instant replay, DDR, virtual set

- El módulo se abre con un recorrido **por los sistemas técnicos que sustentan la televisión profesional**. El alumno se familiarizará con mezcladores de vídeo, herramientas de instant replay, servidores DDR, entornos de set virtual y sistemas de titulación. A partir de estos elementos, comprenderá cómo se articulan y coordinan dentro de una realización en directo.

La técnica multicámara en directo

- Seguidamente, se profundizará en **la coordinación simultánea de varias cámaras**. El estudiante aprenderá a leer el ritmo del programa, interpretar las indicaciones del realizador y seleccionar los planos más adecuados en función de la narrativa, manteniendo una comunicación precisa y constante con el equipo técnico.

Técnicas de realización para eventos y espectáculos

- Además, se estudiarán las estrategias **necesarias para abordar retransmisiones complejas**: conciertos, galas, espectáculos escénicos o eventos especiales. Se trabajará la anticipación, la planificación de posiciones de cámara y la construcción de una narrativa visual consistente durante todo el directo.

Gestión de vídeo en directo. Streaming

- En este apartado, el alumno comprenderá **cómo gestionar la señal de vídeo destinada tanto a emisión televisiva como a plataformas digitales**. Se revisarán configuraciones de streaming, ajustes de codificación y parámetros técnicos que garantizan estabilidad, calidad y sincronía en la salida final.

Control de realización en plató, unidades móviles, DSNG

- El módulo continúa con el estudio de los distintos entornos profesionales donde se trabaja la realización multicámara. El estudiante conocerá **la estructura y funciones de un control de plató, una unidad móvil y un sistema DSNG**, comprendiendo cómo se adaptan según el tipo de producción y las exigencias del directo.

Prácticas en plató y unidades móviles en programas de TV, galas televisivas, deportivos

- A través de ejercicios prácticos, el alumno **se integrará en dinámicas reales de producción**: operación de cámaras, mezcla de señales, supervisión de grafismos y participación directa en la realización de programas televisivos, galas o eventos deportivos. El objetivo es experimentar el ritmo real de una emisión profesional.

Ejecución y manejo de plató y unidades móviles en programas de TV

- En esta etapa se entrenarán especialmente **las tareas operativas del control de realización**. El estudiante aprenderá a coordinar cámaras, iluminación, sonido y grafismos bajo presión, enfrentándose a simulaciones de situaciones reales donde la rapidez de decisión es fundamental.

**Prácticas de realización  
multicámara de formato  
televisivo**

- Para cerrar el módulo, el alumno desarrollará **una práctica completa de realización multicámara**. Diseñará y ejecutará un programa con estructura profesional, aplicando todos los conocimientos adquiridos desde la preparación inicial hasta la emisión final del contenido.

# Módulo 10

## SCHOOLTRAINING LAB. 100 HORAS.

---

Schooltraining Lab es un laboratorio donde incentivamos el desarrollo de proyectos y el talento de nuestros alumnos. Se trata de que los alumnos, al término de su formación, puedan tener una amplia bobina con la que poder promocionarse y además, haber conocido distintos equipos de trabajo.

Durante el curso, y además de las prácticas que realizaremos en los distintos módulos, trabajaremos en diferentes proyectos. Nuestro objetivo es que desarrolles el máximo número de proyectos posibles.



## Índice

### **PROYECTOS CURRICULARES**

- Los alumnos de Realización, crearán grupos de trabajo para levantar los proyectos de reportaje, vídeo promocional, teatro, espectáculos... Son proyectos que se irán añadiendo a medida que vayamos realizando el curso y que vayamos adquiriendo contenidos.

### **PROYECTOS PERSONALES**

- Si tienes un proyecto que quieras desarrollar, en Schooltraining lo podemos hacer realidad. Eso sí, tendrás que realizar un pitching y vender el proyecto a los demás compañeros de la escuela que quieran embarcarse en esta aventura contigo. La escuela además colaborará con las instalaciones y material técnico para que puedas centrarte en la producción.

### **PROYECTOS DE INDUSTRIA**

- Participarán en los distintos proyectos cinematográficos y audiovisuales que la productora de la escuela desarrolle en la duración del curso, así como en proyectos de otras productoras y televisiones. Proyectos que puedan ser de interés del alumnado. Se trata de que los alumnos mantengan el contacto con la industria mientras estudian.

# Módulo 11

## TALLERES, PONENCIAS Y ENCUENTROS.

---

En este oficio, es importante hacer contactos y sobre todo conocer las distintas formas de trabajo de mano de grandes personalidades que han sido reconocidos y premiados. Durante el transcurso del máster, nos visitarán profesionales de distintas disciplinas para contarnos y hablarnos en primera persona de cómo funciona la industria audiovisual actual.



## Índice

### **TALLER DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA. Jorge Parejo.**

- Taller de dirección de fotografía dirigido por un director de fotografía . Realizará supuestos de grabación de planos y verá cómo se desarrolla el trabajo de iluminación y captación.

### **EL MONTAJE DE FICCIÓN DE TELEVISIÓN. Jaime Sagi-Vela/ Oscar Romero**

- Aquí no hay quien viva, Sin tetas no hay paraíso, LQSA, El Pueblo, Machos Alfa, ...

## Módulo 12

### BOLSA DE PRÁCTICAS Y TRABAJO. 100 A 300 HORAS.

---

Tienes que vivir por ti mismo cómo se desempeña el trabajo en una empresa real, **con sus tiempos, sus presiones y sus medios técnicos y humanos**. Una vez acabado el Máster, y siempre que se hayan superado los condicionantes de asistencia y aprovechamiento del curso, el alumno podrá terminar su formación **en una empresa del sector audiovisual**: Productora cinematográfica, televisión o empresas de servicios y eventos.

\*Las prácticas no son obligatorias y dependerá del nivel e implicación de cada uno de los alumnos.



## Índice

### FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO

- SchoolTraining **cuenta con convenios con empresas punteras a nivel nacional**, compañías que confían en la preparación y el talento de nuestro alumnado para integrarse y desarrollarse en entornos profesionales reales.
- Al finalizar la formación, y siempre que se hayan cumplido los criterios de asistencia, aprovechamiento y actitud establecidos en el máster, el alumno podrá **desarrollar sus prácticas en una empresa del sector audiovisual**, adaptada a su perfil y a las necesidades de la producción.
- Desde la escuela se trabaja activamente para **conectar a los estudiantes con productoras cinematográficas, televisiones y empresas de servicios audiovisuales**, facilitando una experiencia formativa real en el mundo laboral.

c/ Aljofaina  
29017  
Málaga

schooltraining.es  
info@schooltraining.es  
+34 952 10 91 90

De Lunes a Viernes  
10:00h - 14:00h  
16:00h - 20:00h



## CÓMO LLEGAR

### AUTOBÚS EMT

Líneas 3 y 11 - Parada "Padre Coloma"

### COCHE PROPIO

Autovía dirección Motril - Salida 246 "El Palo"  
Desde el centro de Málaga - Avda. Juan Sebastián Elcano