

Experto en Operador de Cámara de Audiovisuales

Duración
300 Horas

Modalidad
Presencial

Inicio
4 octubre 2027

Días y horario
Lunes a jueves. Viernes desarrollo de proyectos y testeo de equipos.
09:00 a 12:00

Este curso te prepara desde cero **para trabajar en el mundo real de los informativos, reportajes, programas de TV, plató, directos, multicámara y retransmisiones deportivas**, utilizando cámaras ENG y sistemas broadcast, el estándar de la industria televisiva actual.
A través de **formación práctica en entornos reales**, aprenderás a manejar cámaras ENG, configurar vídeo y audio para televisión, iluminar entrevistas, grabar noticias, trabajar en plató, coordinarte con redacción y realización, y operar en directos reales. También **dominarás flujos de trabajo profesionales**: organización de media, envío FTP, mochilas de directo, montaje de piezas y estándares de emisión.
Además participarás **en medios televisivos**: grabación en exteriores, simulaciones de directos, ejercicios de reportaje, dinámicas de plató multicámara y prácticas con sistemas profesionales de emisión.

¡No sabes lo que te espera!

- Todos nuestros docentes son profesionales en activo y expertos en las disciplinas que imparten.
- Participarás en rodajes realizados por los alumnos de la escuela, en el departamento cámara.
- Rodarás con equipamiento de calidad.
- Participarás en rodajes de la productora cinematográfica de la escuela y de otras productoras externas.
- Visita de ponentes y talleres con reconocimientos y premios nacionales e internacionales.
- Inscripción en la bolsa de trabajo de la escuela.

Dirigido a

- Licenciados y graduados en Comunicación Audiovisual, Bellas Artes u otras titulaciones universitarias que tengan relación con el audiovisual.
- Trabajadores que quieran profesionalizarse y perfeccionar su técnica, grabación.
- Graduados en Bachillerato, Técnicos Superiores y cualquier persona que, sin necesidad de conocimientos previos, quiera iniciar una carrera en el mundo del operador de cámara.

(SchoolTraining se reserva el derecho de anular su celebración con menos de 7 alumnos).

Salidas

- Operador de cámara para eventos, espectáculos, teatro...
- Ayudante de cámara.
- Auxiliar de cámara.

Objetivos

- Formar operadores de cámara profesionales que sean capaces de llevar a cabo cualquier producto audiovisual.
- Conocer y asimilar todas las técnicas específicas para la grabación con equipos de cámara.
- Operar de forma autónoma con equipos de grabación de vídeo y audio.
- Revisar la calidad técnica de las tomas y establecer indicaciones para su procesado final.

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 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

Tipos de cámara, objetivos y accesorios.	• Profundizaremos en conocer las diferencias entre **cámaras ENG y broadcast**, así como los tipos de ópticas y accesorios profesionales que se utilizan en rodaje. Aprendiendo a seleccionar el equipo adecuado según cada producción audiovisual.
Configuraciones de vídeo en cámara	• En este apartado se estudiará cómo ajustar correctamente parámetros como **resolución, FPS, perfil de color y exposición**. El estudiante aprenderá a configurar la cámara para obtener una imagen coherente, limpia y preparada para la edición.
Configuraciones de audio en cámara	• Gestionaremos **la captación de sonido directo** desde la propia cámara, configurando niveles, entradas, micrófonos y monitorización. Se abordará la importancia del audio como parte esencial del registro ENG.
Prácticas de captación audio y vídeo	• **Rodarás situaciones reales** 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.
Sonido directo para ENG	• Se explicarán las técnicas básicas de sonido directo aplicadas a reportaje y televisión. El alumno aprenderá a trabajar **con micrófonos inalámbricos, pértigas y grabadoras**, asegurando una captación clara en exteriores e interiores.
Organización de la media	• El estudiante aprenderá a organizar el material audiovisual **desde el volcado hasta la clasificación y etiquetado**. Se introducirá un flujo de trabajo eficiente para garantizar un montaje más rápido y ordenado.
Configuración y gestión de proyecto	• Aquí veremos cómo crear y preparar un proyecto correctamente, **ajustando secuencias, códecs y configuraciones de exportación**. El alumno entenderá cómo una buena preparación evita errores en la edición.
Montaje	• Realizaremos prácticas de montaje para aprende**r a unir planos, ajustar ritmos y construir una pieza** audiovisual coherente. Se trabajarán técnicas básicas de corte, transiciones y limpieza del timeline.
Exportación a estándares	• Exportaremos proyectos siguiendo los formatos profesionales utilizados en televisión, redes sociales y plataformas digitales. El estudiante sabrá entregar piezas listas para emisión o publicación.

Iluminación básica	• Aquí aprenderemos los principios fundamentales de la iluminación: **calidad de luz, dirección y temperatura de color**. Se realizarán prácticas para controlar la estética visual de una escena.
Luces clave y de relleno	• Aquí se estudiará **cómo utilizar luz principal y de relleno** para modelar el rostro y crear volumen. El objetivo es comprender cómo la luz define la narrativa visual y la atmósfera.
Esquema de iluminación en triángulo	• Veremos el clásico **esquema de iluminación en tres puntos**, entendido como base para cualquier producción audiovisual. El alumno practicará cómo distribuir las fuentes para obtener imágenes equilibradas.
Tipos de movimientos de cámara	• Conoceremos los distintos **movimientos cinematográficos** y su función narrativa. Se trabajará la relación entre técnica, emoción y ritmo visual.
Trípode	• Es fundamental aprender a manejar **el trípode profesional**, controlando paneos, inclinaciones y estabilidad. El alumno practicará lograr movimientos precisos y fluidos.
Slider, dolly y travelling	• Experimentaremos con herramientas que permiten movimientos suaves y controlados. Se explicará cuándo utilizar cada una y su impacto narrativo en la escena.
Grúa y cabeza caliente	• En este apartado se introducirán **los movimientos aéreos y de gran amplitud**. El estudiante aprenderá a utilizarlos con seguridad y comprenderá cómo aportan espectacularidad y profundidad a la imagen.

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.	• 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 **a las necesidades de cada tipo de programa y plataform**a.
Equipo técnico y humano en la realización monocámara.	• 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.
Flujos de trabajo en el directo de TV.	• 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.
Fórmulas de directo y falso directo, formatos musicales, deportivos, informativos...).	• Conoceremos las principales diferencias entre **el directo convencional y el falso directo**, así como las necesidades específicas de formatos musicales, deportivos e informativos. Se analizarán tiempos, ritmos y particularidades propias de cada tipo de producción.
Grabación formato noticia. Estructura de informativos, ritmo, formatos.	• 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.
Grabación formato reportaje. ENG y estudio.	• 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.
Grabación de formato entrevista. Magazine, debate, late night, musical...	• Aquí se enseñarán las claves para realizar entrevistas en distintos contextos televisivos. El alumno aprenderá a manejar **la puesta en escena, el encuadre y el ritmo** según el tipo de programa.
Visionado y análisis de secuencias.	• Por último, se realizará un análisis práctico de secuencias reales para entender decisiones de realización, ritmo y lenguaje audiovisual. El estudiante desarrollará **criterio profesional** observando ejemplos de televisión actual.

SchoolTraining
ESCUELA TÉCNICA Y CREATIVA

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.	• Para empezar, el estudiante se familiarizará con la instalación y preparación del equipamiento habitual de un control de realización: **cámaras, mezcladores, monitores y demás elementos del set**. También se abordarán las pautas de desmontaje y recogida para garantizar un trabajo ordenado, seguro y eficiente en cualquier rodaje o plató.
Señales, envíos y conversiones.	• 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 **tipos de conexión, las rutas de envío** más comunes y **los sistemas de conversión** necesarios para lograr compatibilidad entre equipos y una transmisión estable.
Control de realización; equipos y características.	• A continuación, se analizará el corazón técnico de la producción: **el control de realización**. 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.
Prácticas en plató de supuestos para establecer configuraciones e infras..	• Para trasladar la teoría a la práctica, el alumno realizará ejercicios reales en plató. Configurará equipos, organizará señales y reproducirá situaciones habituales de trabajo, entendiendo **cómo se monta una infraestructura técnica** completa adaptada a las necesidades de cada proyecto audiovisual.
Ejecuciones y manejo equipos.	• En esta fase se entrenarán las maniobras propias de una **emisión multicámara**: 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.
Grabación y almacenamiento de materiales.	• 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.
Configuraciones y emisiones en streaming.	• Por último, se abordarán las bases técnicas necesarias **para transmitir en directo a plataformas digitales**. El alumno aprenderá a preparar codificadores, ajustar parámetros de red y adaptar la señal para garantizar una emisión fluida, estable y con calidad profesional.

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.	• Para comenzar, el alumno se familiarizará con **la conexión de cámaras, tarjetas de captura y distintas fuentes externas**. Se mostrará cómo recibir correctamente señales de vídeo y audio y qué ajustes básicos permiten iniciar una producción sin fallos.
Creación y producción.	• En una segunda fase, se profundizará en la construcción de **una realización multicámara**. 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.
Emisión y grabación.	• Llegados a este punto, el estudiante descubrirá **cómo enviar la señal a plataformas de streaming** 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.
Casos prácticos.	• La teoría se pondrá en acción mediante ejercicios reales, donde el alumno deberá gestionar una producción completa en **VMix**. Estas prácticas buscan aportar seguridad, rapidez de reacción y una visión más cercana al trabajo en un entorno profesional.
Introducción al streaming.	• Antes de profundizar en la emisión, se explicarán los principios básicos del vídeo en tiempo real: **cómo fluye la señal, qué factores determinan su calidad y cuáles son las condiciones necesarias** para transmitir correctamente a plataformas digitales.
Materiales y equipos para emisión.	• También se dedicará un apartado a los dispositivos que intervienen en una retransmisión moderna: codificadores, capturadoras, mezcladores y sistemas de red. El alumno aprenderá a distinguir qué equipo conviene en función del tipo de evento y su complejidad.
Gestión del contenido.	• Se abordará **la preparación previa** a cualquier retransmisión: diseño de overlays, rótulos, selección de cámaras, creación de fuentes multimedia y planificación de la estructura del programa. **El objetivo es garantizar emisiones claras y visualmente atractivas**.
Casos prácticos.	• 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.

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.	• Para comenzar, el alumno se introducirá e**n las técnicas específicas de captación para deportes**, 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.
Sistemas de realización. Características y formatos.	• En este módulo se analizarán **los sistemas técnicos que sustentan las grandes retransmisiones** deportivas. 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.
El papel del operador en competiciones deportivas.	• A continuación, se profundizará en la labor del operador de cámara durante un evento. 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.
Tipos de eventos deportivos y sus particularidades.	• También se estudiarán **distintos modelos de competiciones y recintos**, 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.
Realización en directo de partido de baloncesto y fútbol.	• Para cerrar el bloque, se llevarán a cabo prácticas reales donde el estudiante participará en **la realización de encuentros de baloncesto y fútbol**. 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.
Software para la creación y gestión de grafismos deportivos.	• Para empezar, el alumno se familiarizará con las herramientas dedicadas a generar marcadores, rótulos y gráficos en tiempo real. Se enseñará el manejo de software especializado y cómo integrarlo dentro del flujo técnico de una retransmisión deportiva.
Diseño de marcadores, rótulos, alineaciones y gráficos informativos.	• En este módulo se trabajará **la construcción de los elementos visuales** que acompañan a un evento deportivo. El estudiante aprenderá a organizar la información de forma clara, rápida de interpretar y coherente con la línea gráfica de la emisión.
Organización del puesto de grafismos en la retransmisión.	• A continuación, se explicará **cómo funciona el puesto de grafismos** 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.

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

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**. Aprende cine, haciendo cine, pero siempre con un fundamento, ese es nuestro objetivo.



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. Así cuando terminen, ya serán conocidos.

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