

Máster en Realización de Audiovisuales y Espectáculos

Duración
500 Horas

Modalidad
Presencial

Inicio
4 octubre 2027

Días y horario

- Lunes a jueves. Viernes desarrollo de proyectos y testeo de equipos.
- 09:00h. a 12:00.

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.

SchoolTraining
ESCUELA TÉCNICA Y CREATIVA

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

Tipos de cámara, objetivos y accesorios	• Profundizaremos en conocer las diferencias entre **cámaras ENG, broadcast y cine digital**, 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 r**esolución, 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 audiovisua**l 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 aprender **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 plataforma**.
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.

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 r**ealizarán 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 infraestructuras	• 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

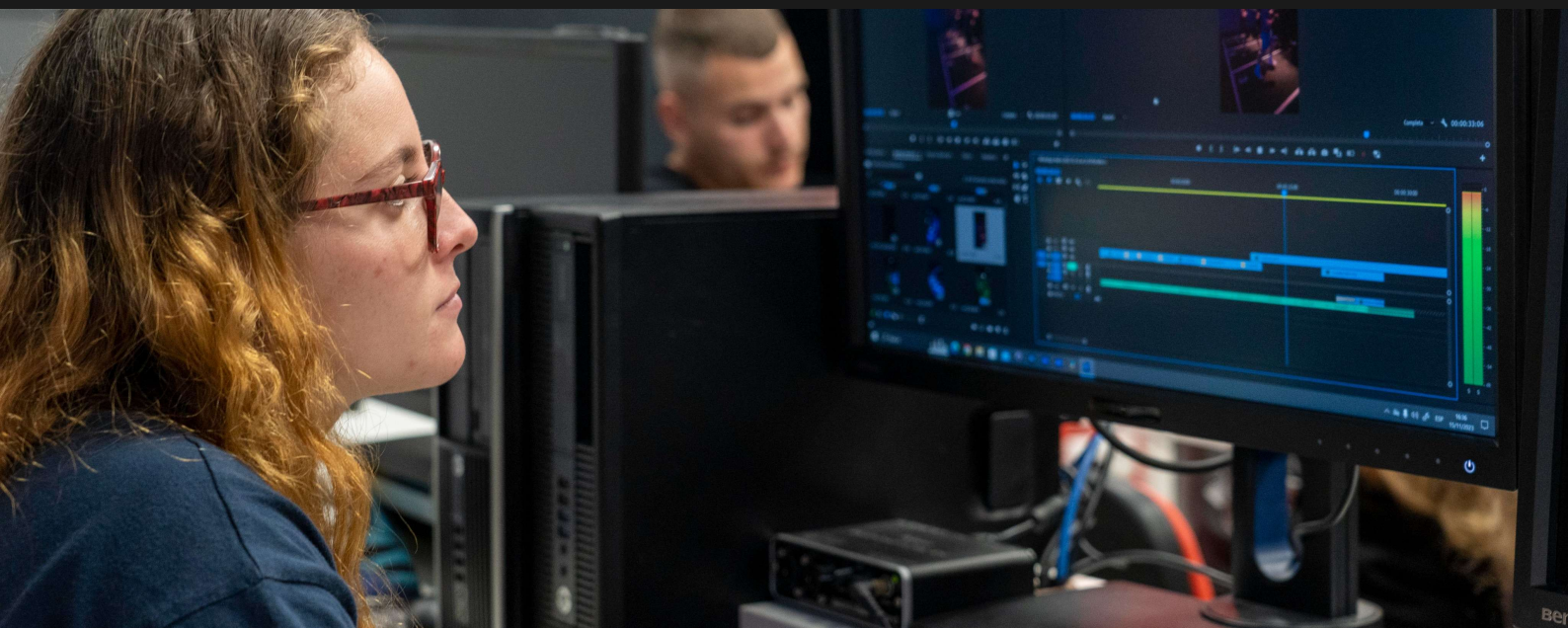
La grabación en eventos deportivos	• Para comenzar, el alumno se introducirá en **las técnicas específicas de captación para deportes**, un entorno donde la acción es constante y la rapidez resulta clave. Se revisarán las posiciones estratégicas de cámara y la importancia de anticiparse al juego para 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

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 **trabajará 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	• Para introducir el bloque, el alumno **descubrirá cómo trabaja el equipo de cámara en la elaboración de un vídeo promocional**. Se revisarán las decisiones de óptica, iluminación y movimiento que ayudan a construir una imagen atractiva y alineada con el estilo visual del cliente.
Configuraciones del filmmaker en el promocional	• En este módulo se profundizará en los ajustes internos de la cámara necesarios **para lograr un acabado cinematográfico**. 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.
Técnicas de grabación	• A continuación, se analizarán **las técnicas más empleadas en rodajes promocionales**: 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.
Materiales y accesorios	• También se dedicará un apartado a los elementos que complementan el trabajo de cámara: **gimbals, sliders, iluminación portátil, filtros y otros accesorios habituales**. El estudiante aprenderá a elegir el equipo más adecuado según la estética deseada y la naturaleza del proyecto.
Briefing inicial y preproducción técnica	• En este punto se trabajará **la lectura y análisis de un briefing profesional**, 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.
Práctica de vídeo promocional	• Para finalizar, se realizará un ejercicio práctico en el que **el alumno desarrollará un vídeo promocional completo.** Pasará por todas las etapas del proceso —preproducción, rodaje y montaje— con el objetivo de entregar una pieza lista para presentación al cliente.
Diferentes tipos de montaje: Documental, RRSS, corporativo	• Para iniciar el módulo, se explorarán **los estilos de montaje más habituales** según la naturaleza del contenido. El alumno aprenderá a ajustar ritmo, narrativa y estructura en piezas documentales, vídeos para RRSS y producciones corporativas.
Organización de materiales	• 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.

Creando estructuras de montaje	• A continuación, se trabajará **la construcción de la base narrativa** 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.
Ritmos y cadencias. Público objetivo	• 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.
Montaje práctico	• El alumno realizará ejercicios de edición aplicando cortes, transiciones, música, grafismos y efectos básicos. El objetivo es desarrollar **la capacidad de construir una pieza sólida**, atractiva y coherente con los objetivos del proyecto.
Tips de montaje para cada tipo	• Se ofrecerán recomendaciones concretas para afrontar distintos formatos: **documental, promocional, corporativo o redes sociales**. El estudiante aprenderá a seleccionar los recursos adecuados en función del estilo y del canal de difusión.
Exportación para diferentes sistemas de exhibición	• Para finalizar, se estudiarán **los formatos de exportación más utilizados** 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.

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 EXPERIENCIA FORMATIVA EN EMPRESAS. 100 A 300 HORAS

Schooltraining facilita a sus alumnos la posibilidad de participar voluntariamente en **estancias formativas en empresas colaboradoras del sector audiovisual,** donde podrán conocer el funcionamiento de un entorno profesional real y complementar su formación.
Estas estancias tienen **carácter exclusivamente formativo**, permitiendo al alumno realizar actividades de aprendizaje y apoyo supervisado dentro de la empresa.



Índice

Bolsa de experiencia formativa

- Schooltraining mantiene acuerdos de colaboración con empresas del sector audiovisual que participan voluntariamente en programas de apoyo a la formación de nuestros alumnos.
- La participación en estas estancias formativas es **voluntaria y está sujeta a la disponibilidad de empresas y proyectos en cada momento** , por lo que no se garantiza la existencia de plazas en todos los casos.
- Las estancias tienen una duración orientativa de **100 a 300 horas** y se desarrollan con , sin que supongan relación laboral ni sustitución de puestos de trabajo en la empresa colaboradora.

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