



## Parte 1. Creación de contenidos

### 1. Industria Audiovisual

- a. El panorama audiovisual en Asturias.
- b. El panorama audiovisual en España.
- c. El nuevo modelo audiovisual tras la TDT
- d. Forma y formato de las empresas audiovisuales
- e. Estructura y creación de una empresa audiovisual

### 2. Tecnología audiovisual y soportes digitales

- a. Fundamentos Teóricos de la Imagen Digital
- b. Principios de HD
- c. La captación
- d. Mercado audiovisual: equipos de captación
- e. Montaje y postproducción
- f. Mercado audiovisual: Workflow Grass Valley
- g. La distribución de la señal
- h. La televisión conectada

### 3. Diseño de producción Audiovisual

- a. Herramientas en la producción audiovisual
- b. Free Tools: iGoogle y Drop Box
- c. El presupuesto
- d. El guión: acercamiento a Celtx
- e. El desglose de guión
- f. Free Tools: recursos gratuitos
- g. Los programas en directo
- h. Los programas grabados
- i. El éxito autonómico: Padre Casares
- j. Producción Low Cost: Principios y criterios
- k. Creación de una productora Low Cost
- l. Caso práctico: El Cosmonauta y el Crowdfunding
- m. Normativa legal y derechos de autor
- n. Normativa publicitaria



## 4. Géneros, formatos y contenidos audiovisuales

- a. Géneros audiovisuales y sus características
- b. La creatividad
- c. La ficción televisiva
- d. Visionado de géneros
- e. Diseño de proyectos
- f. La escaleta: partes y necesidades del equipo
- g. El guión
- h. Elaboración de una escaleta de magazine
- i. Puesta en común de las diferentes escaletas
- j. Las audiencias: medición y programación.
- k. Transmedia y multiplataforma: el usuario
- l. Los contenidos y publicidad para Internet
- m. El lenguaje para la web
- n. El humor como formato
- o. Creación de un formato
- p. Los festivales internacionales

## 5. La percepción de la imagen

- a. Principios morfológicos de la imagen
- b. Plano
- c. Tipos
- d. Ordenación
- e. Secuencias
- f. Color
- g. Forma
- h. Dimensión
- i. Escala
- j. Proporción
- k. Equilibrio
- l. El ritmo en la composición
- m. Continuidad
- n. Ejes
- o. Raccord
- p. Movimientos de la cámara
- q. Panorámicas
- r. Zooms
- s. Travelling
- t. El guión técnico



## Parte 2. Las aplicaciones de los contenidos al multimedia

### 6. Tipos de contenidos multimedia

- a. Texto
- b. Imagen
- c. Vídeo
- d. Audio
- e. Animación
- f. Interactivos

### 7. Entornos multimedia

- a. Web
- b. Escritorio
- c. Redes sociales
- d. Blogs
- e. Juegos
- f. Dispositivos

### 8. Diseño

- a. Conceptos sobre imagen
- b. Herramientas actuales
- c. Adobe Fireworks
- d. Optimización para entornos
- e. Creación de banners
- f. Conceptos sobre video
- g. Optimización de video
- h. Entornos de publicación online para video

### 9. Web

- a. Conceptos
- b. Tecnologías actuales
- c. Herramientas actuales
- d. Dreamweaver
- e. Websites multimedia
- f. Casos prácticos



## 10. Escritorio

- a. Conceptos
- b. Tecnologías actuales
- c. Adobe air
- d. Widgets
- e. Aplicaciones prácticas
- f. Ejemplos existentes

## 11. Blogs

- a. Conceptos
- b. Wordpress
- c. Integración de contenidos multimedia
- d. Integración con redes sociales
- e. Posibilidades
- f. Ejemplos y casos prácticos

## 12. Juegos

- a. Conceptos
- b. Tipologías
- c. Los juegos en el marketing
- d. Juegos en redes sociales
- e. Serious games
- f. Ejemplos y casos prácticos

## 13. Dispositivos

- a. Conceptos
- b. Posibilidades actuales
- c. Tecnologías actuales
- d. Optimización de contenido
- e. Ejemplos y casos prácticos



## 14. Redes sociales

- a. Conceptos
- b. Youtube y vimeo
- c. Facebook
- d. Twitter
- e. Herramientas de gestión integral de social media
- f. Casos prácticos

## 15. Desarrollo de proyecto multiplataforma