



Proyecto Escuela Profesional Dual de Empleo: Desarrollo de Sistemas Telemáticos Inteligentes para la Innovación (DSTINO-INNOVACION II)

MEMORIA VALORADA Especialidad: “Especialista en Desarrollo de contenidos para Televisión Online”

Contiene los siguientes Certificados de Profesionalidad y monográficos:

- Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos. Código (IMSV0209). 460 horas Certificado Acreditable.
- Curso Monográfico: Producción de proyectos de televisión. Código: MF0207_3. 180 horas del Certificado de Profesionalidad: Asistencia a la producción en Televisión (IMSV0208). Módulo Acreditable.
- Curso Monográfico Práctico: Técnicas de Realización en control. Código: MF0217_3. 160 horas del Certificado de Profesionalidad: Asistencia a la realización en Televisión (IMSD0108).
- Curso Monográfico Práctico: Preparación del montaje y postproducción. Código: MF0948_3. 130 horas del Certificado de Profesionalidad: Montaje y postproducción de audiovisuales (IMSV0109).
- Curso Monográfico Práctico: Operaciones del montaje y postproducción. Código: MF0949_3. 110 horas del Certificado de Profesionalidad: Montaje y postproducción de audiovisuales (IMSV0109).



Índice

	Nº pág
MEMORIA DESCRIPTIVA	3
PROMOTOR	4
AUTOR DE LA MEMORIA	4
INTRODUCCIÓN	4
VALOR AÑADIDO	6
IDENTIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA ASOCIADA AL TRABAJO REAL	8
OBJETIVOS	10
COMPETENCIA Y OCUPABILIDAD	10
TRABAJO EFECTIVO	11
• Distribución de horas para ejecutar la Unidad de Obra.	12
• Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación al certificado de Profesionalidad: Desarrollo de productos multimedia interactivos. Código IMSV0209	14
• Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación a la especialidad formativa: MF0207_3 del CdP Asistencia a la producción en Televisión. Código: IMSV0208	18
• Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de Monográfico diseñado con el MF0217_3 del CdP Asistencia a la realización en Televisión. Código: IMSD0108	19
• Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de Monográfico diseñado con el MF0948_3 del CdP Montaje y postproducción de Audiovisuales.. Código: IMSV0109	20
• Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de Monográfico diseñado con el MF0949_3 del CdP Montaje y postproducción de Audiovisuales.. Código: IMSV0109	21
PRESUPUESTOS	22
ANEXO I: Dirección web para visualizar una muestra de los contenidos gráficos digitales y multimedia interactivo que se desarrollarán con esta especialidad formativa.	25



UNIVERSIDAD
POPULAR
AYUNTAMIENTO DE CÁCERES

*Memoria valorada especialidad “Especialista en Desarrollo de
contenidos para Televisión On-line” – Proyecto DSTINO-
INNOVACION II. FEBRERO 2022*

MEMORIA DESCRIPTIVA



PROMOTOR

Se redacta la siguiente Memoria Valorada por encargo de la Universidad Popular de Cáceres, del Excmo. Ayuntamiento de Cáceres con N.I.F.- G-10029841, con domicilio social en Calle Doctor Fleming Nº2, con el objeto de presentar un proyecto de Escuela Profesional Dual de Empleo a la convocatoria de subvenciones 2022, al amparo de Resolución de 17 de diciembre de 2021, de la Secretaría General del SEXPE.

AUTOR DE LA MEMORIA

Redacta la siguiente Memoria Valorada D. Joaquín Vilá Ramos, Técnico Superior de Proyectos del O. A. Universidad Popular del Excmo. Ayuntamiento de Cáceres.

INTRODUCCIÓN

La iniciativa consiste en realizar un proyecto de Formación Profesional Dual en el área de Producción Audiovisual, de la familia profesional de Imagen y Sonido, teniendo como unidades de obras/productos la Creación de una Televisión Municipal a través de plataformas de streaming accesibles a todos los sectores de población.

Serán contenidos interoperables y de utilidad social generados a través de un proceso de formación profesional para el empleo, con el fin de capacitar a 15 personas en un sector en auge, aunando la creación y producción de contenidos digitales y multimedia para plataformas TV en red.

Esta unidad de obra se estructurará de la siguiente manera:

1. Creación de una televisión online municipal dividida en canales, cada uno de ellos centrado en los Organismos Autónomos del Ayuntamiento de Cáceres, así como del propio Ayuntamiento, donde podrán emitirse contenido On Demand (a la carta) y emisiones en directo de los eventos principales que estos organismos y el propio Ayuntamiento lleven a cabo.
2. La emisión y alojamiento de los contenidos se realizan a través de plataformas de streaming de uso común como Youtube o Twitch.

Este tipo de unidad de obra requiere de una cualificación específica que es la de **“Especialista en Desarrollo de Contenidos para Televisión Online”**, lo cual ha requerido configurar, por una parte, el programa formativo modular que se presenta en la memoria proyecto; y por otra parte, el programa que se presenta en esta memoria valorada con respecto al trabajo efectivo configurado como unidades de competencias y realizaciones profesionales. Por tanto, la familia profesional de Imagen y Sonido es el principal eje, presentándose de dos maneras el planteamiento metodológico de formación para el empleo. Es decir:

1º. El programa formativo, que será acreditado mediante Certificado de Profesionalidad, compuesto por el CdP de **“Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos. Código (IMSV0209)”** de 460 horas.

2º. El programa de trabajo efectivo para la realización de unidades de obras, además de lo anterior, está compuesto por realización de tareas profesionales RP, de diversos módulos formativos de la misma familia



profesional y área, aprendizaje eminentemente práctico, que juntos crean la formación perfecta para poder desarrollar la unidad de obra propuesta en el proyecto, y conseguir una verdadera capacitación de 15 personas que se conviertan en profesionales del sector de plataformas de Streaming y TV on line.

Debido al avance tecnológico, es necesario contar con personas cualificadas y con conocimientos en estas vertientes, adaptando la formación con un itinerario modular de Certificado Profesional completo y contenidos prácticos de la misma familia profesional, que juntos crean la formación perfecta para el desarrollo del proyecto, sus unidades de obra y el trabajo real.

Por otro lado, esta especialidad encuentra su relación con la especialidad de **Programador de Aplicaciones de Gestión de Bases de Datos con tecnología web**, ya que se incorpora como unidad de obra y resultado **el diseño y el desarrollo de la plataforma web de streaming** que complementará la Base de Datos de Gestión de la Formación descrita para la Especialidad de Programador de Aplicaciones de Gestión de Bases de Datos, al poder nutrirse ésta de contenidos multimedia de carácter educativo y promocional.

La motivación para realizar este producto: **“Creación de una televisión Online Municipal”**, centrada en la actividad de los organismos autónomos del Ayuntamiento de Cáceres, donde podrán emitirse contenido On Demand (a la carta) y emisiones en directo de los eventos principales, es por un lado, la formación del alumno trabajador mediante la metodología del “aprender haciendo” en un sector en auge; y por otra parte, esta unidad de obra proporcionará a la entidad promotora un canal de comunicación de interés público, social y de servicio a la comunidad, mediante el cual se podrá acercar a diferentes tipos de público todas y cada una de las acciones que acometen en la ciudad.

En el contexto de la empleabilidad, se conseguirá adquirir conocimientos aplicables al trabajo por cuenta ajena en una empresa productora de audiovisuales, y también se suma la creación de contenidos audiovisuales para poder sumarse al mercado laboral a través de la modalidad por cuenta propia, introduciéndose en un sector novedoso como es el del streaming de contenidos en directo.

Dos de los sectores de la población que tendrían un beneficio comunitario con esta unidad de obra serían: los jóvenes y la tercera edad. Los jóvenes, ya que un gran porcentaje de contenidos se realizan a través de plataformas como youtube y twitch. La tercera edad, porque se favorece enormemente el acceso a los diferentes eventos y contenidos a las personas de movilidad reducida, facilitando su participación directamente a sus dispositivos móviles o televisiones Smart TV.

Otro factor, que nos vislumbra la idoneidad de esta especialidad formativa, es el contexto de universalidad y dinamismo en el que el mundo de la comunicación y el sector de la Producción Audiovisual se encuentran, donde las nuevas tecnologías toman el relevo a las tradicionales cualificaciones del sector. Sin dudas, nuevas oportunidades de empleo y oportunidades de crecimiento del mercado laboral en el territorio de la ciudad de Cáceres.



Para todo lo descrito anteriormente, se ha diseñado un proyecto de formación profesional dual de un año de duración cuya especialidad se denomina “**Especialista en Desarrollo de Contenidos para Televisión Online**”, en el que participarán 15 desempleados parados de larga duración y otros colectivos. El “alumnado-trabajador” recibirá la formación recogida en el correspondiente certificado de profesionalidad **IMSV0209 y cursos monográficos, en modalidad de prácticas y trabajo real**, que posteriormente se detallarán, para poder desarrollar y ejecutar con profesionalidad los trabajos que se indican en esta memoria. Por si solo, el certificado de profesionalidad se queda cojo en lo referente a las competencias y capacitación que un profesional del sector requiere.

La realización de ambas actuaciones (formación teórico-práctica y trabajo real) serán dirigidas por dos monitores/docentes expertos en la materia de Producción Audiovisual: Publicidad, Imagen, Sonido, Montaje, Producción y Postproducción donde inexorablemente entrará en juego la producción audiovisual de contenidos para plataformas digitales. Tal como hemos explicado son inseparables en el contexto actual y en las necesidades del mercado laboral.

VALOR AÑADIDO

El concepto ‘servicios de valor añadido’ está reservado, desde la Ley de Ordenación de las Telecomunicaciones (LOT) de 1987, a los servicios que «no siendo servicios de difusión [...] añaden otras facilidades [...] como, entre otras, acceder a información almacenada, enviar información o realizar el tratamiento, depósito y recuperación de información. Por ello parece más conveniente referirse de ahora en adelante a servicios interactivos, concepto que se utiliza para denominar a una gama muy amplia de aplicaciones tecnológicas y de prácticas comunicativas que presentan alguna forma de interacción entre los sistemas televisivos, los contenidos y la audiencia.

Las aplicaciones interactivas basadas en el uso del canal *broadcast* para difundirlas, limitando las posibilidades de mejora de las calidades de audio, vídeo, etc., se han olvidado. Pero, a mayor abundamiento, la inexistencia de un canal de retorno potente y simple, reduciendo la interactividad al modelo local, impide la aparición de modelos de negocio. El viejo módem que se incluía en algunos de los descodificadores de los años 2005/2007 ha demostrado que no sirve, ya que casi nadie establece la conexión entre la línea fija y el descodificador, del mismo modo que tampoco lo realizan en plataformas de pago con los receptores de satélite. Por ello debemos convenir que ese modelo de interactividad es un camino superado. Hoy la realidad social, industrial, de mercado en suma, parece caminar por la opción de la conectividad de los televisores a la Banda Ancha del hogar. El escenario que se dibuja es que los hogares más desarrollados, aquellos que tienen Banda Ancha, podrán disponer de conexiones interactivas con sus receptores de última generación y, a través de la pantalla de su televisor, podrán acceder a un mundo convergente de servicios *broadcast* + servicios *broadband*.

Este es el modelo que pretende el denominado *Hybrid broadcast broadband* (Hbb) al definir una modalidad de acceso a contenidos generales, como son los canales de consumo masivo, a través de las emisiones radiodifundidas (el llamado *broadcast*), mientras que el acceso a contenidos a la carta, contenidos no lineales de bajo consumo, servicios interactivos, etc., se realizaría través de la conexión a la Banda Ancha del hogar.



En ese nuevo escenario se podrán ofrecer, una vez que se produzca la necesaria normalización de los equipos, servicios interactivos a través de las redes de telecomunicación como los relacionados necesariamente con los canales de televisión que incluyan:

Servicios de televisión no sincronizados, como *catch up* o programas de archivo.

Servicios de televisión obligadamente sincronizados, como: subtítulos convencionales, subtítulos en lenguaje de signos o audiodescripción para ciegos, videoclips asociados a las informaciones.

También se podrán incluir aplicaciones interactivas no relacionadas inexorablemente con los canales de televisión como:

- Guías electrónicas de la programación (EPG).
- Teletexto (analógico o digital).
- Navegación hacia páginas producidas por el radiodifusor.
- Navegación más o menos libre por Internet, como por ejemplo, acceso a YouTube, Hulu, etc.

El vídeo online aumenta cada día tanto en el ámbito personal como en el profesional y el streaming se va afianzando en diferentes sectores por las grandes posibilidades que ofrece. Ayuntamientos, mundo deportivo, empresas... todos tienen en el streaming una herramienta perfecta para poner en valor sus acciones, servicios o productos. Gracias al streaming las productoras obtienen múltiples beneficios, como son:

- Aumentar la difusión y notoriedad del evento. Consiguen aumentar el número de espectadores (los que acuden al directo más los que lo siguen online).
- Aumentar la venta de entradas para la próxima edición del evento promocionándolos en el directo.
- Aumentar el tráfico sobre la plataforma del evento y del organizador.
- Monetizar el contenido con inclusión de publicidad o integrando el Pay Per View (PPV).
- Ofrecer valor añadido a los patrocinadores, como es integrar acciones que lleven directamente al eCommerce.

Festivales, conciertos, presentaciones de productos... son el escenario perfecto para atraer a patrocinadores. A través del streaming se añade el aliciente de realizar marketing en directo, ya que a través de los contenidos audiovisuales se llega de forma más clara y directa a los usuarios.

De este modo, mientras los usuarios visualizan, en cualquier lugar y desde cualquier dispositivo, un evento en directo, obtienen publicidad de la empresa que puede realizar, por ejemplo, descuentos en el momento en sus ventas en el eCommerce. Además, se puede generar vídeo contenido en tiempo real para compartir en las redes sociales.

El marketing en directo es una herramienta que se va implantando cada vez más en las estrategias comunicativas de empresas y marcas. Con Shooowit las productoras tienen a su alcance la plataforma que le dará soporte para que sus eventos en vivo tengan una gran repercusión online.

Con el streaming los eventos no tienen barreras geográficas, se pueden mostrar online a un número ilimitado de personas sin cortes ni retrasos.



IDENTIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA ASOCIADA AL TRABAJO REAL.

Familia	Área	Certificados	Nivel	Módulos
IMAGEN Y SONIDO (IMS)	Producción Audiovisual	Desarrollo de productos multimedia interactivos. Código (IMSV0209) (Se identifica en la memoria proyecto formativo)	3	Certificado completo
	Producción Audiovisual	Producción de proyectos de televisión. Código: MF0207_3. Asistencia a la producción en Televisión (IMSV0208) (Se identifica en la memoria proyecto formativo)	3	Módulo formativo
	Producción Audiovisual	Técnicas de Realización en control. Código: MF0217_3. Asistencia a la realización en Televisión (IMSD0108). (Se identifica solo en la memoria valorada)	3	Competencias profesionales (para desarrollar el trabajo real)
	Producción Audiovisual	Preparación del montaje y postproducción. Código: MF0948_3: Montaje y postproducción de audiovisuales	3	Competencias profesionales (para desarrollar el trabajo real)



		(IMSV0109). (Se identifica solo en la memoria valorada)		
	Producción Audiovisual	Operaciones del montaje y postproducción. Código: MF0949_3 Montaje y postproducción de audiovisuales (IMSV0109). (Se identifica solo en la memoria valorada)	3	Competencias profesionales (para desarrollar el trabajo real)

Nota: Las 30 horas de Prevención de Riesgos Laborales (PRL) se contabilizan en el cómputo total de horas de esta memoria valorada al ser imprescindibles los conocimientos de PRL para el desempeño de la actividad. El docente deberá velar por el cumplimiento de las normas de seguridad en cada actividad práctica y trabajo real realizado.

Quedan contempladas 150 horas de Aprendizaje y Servicios dentro de las horas del trabajo real, donde se trabajarán las habilidades básicas y genéricas fundamentales para la adquisición de las competencias profesionales que requiere la ocupación. Los contenidos del Asesoramiento y Acompañamiento son muy idóneos para trabajarlos transversalmente durante todo el periodo de trabajo práctico y real.



OBJETIVOS

El objetivo principal es el desarrollo y creación de una Televisión Municipal a través de plataformas de streaming accesibles a todos los sectores de población que llevará a cabo el alumnado-trabajador de la especialidad de “**Especialista en Desarrollo de Contenidos para Televisión Online**” del proyecto DSTINO-INNOVACION II

Serán contenidos interoperables y de utilidad social para la formación profesional para el empleo y para el desarrollo y el crecimiento personal, formación muy consolidada y demandada en la ciudad de Cáceres.

COMPETENCIAS Y OCUPABILIDAD

Desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos colaborando en su planificación e integrando todos los elementos y fuentes que intervienen en su creación, teniendo en cuenta sus relaciones, dependencias y criterios de interactividad, a partir de parámetros previamente establecidos, aportando criterios propios.

Se capacitará a las personas participantes en esta especialidad de cualificación para desarrollar su actividad profesional en los siguientes ámbitos:

Sectores productivos: TV Interactiva, Publicidad, Videojuegos, creación de DVD's, CD-ROM's, Internet y Nuevas Tecnologías. Ocupaciones o puestos de trabajo relacionados: Integrador multimedia audiovisual.

Está presente en los sectores donde se desarrollan procesos de:

Empresas de producciones multimedia interactivas y no interactivas. Empresas o departamentos de Nuevas Tecnologías. Grandes, medianas y pequeñas empresas públicas y privadas. Productoras de cine, vídeo y TV y Empresas de soluciones de Internet.

Trabajo por cuenta ajena o autónomamente (freelance).

Sectores productivos: TV Interactiva, Publicidad, Videojuegos, creación de DVD's, CD-ROM's, Internet y Nuevas Tecnologías. Ocupaciones o puestos de trabajo relacionados: Integrador multimedia audiovisual.

Ocupaciones y puestos de trabajo donde se hará prospección de empleo:

- Desarrollador de productos audiovisuales multimedia.
- Grafista digital.
- Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos.
- Desarrollador de aplicaciones multimedia.
- Ayudante de realización en multimedia.
- Técnico en sistemas multimedia



TRABAJO EFECTIVO

Las actuaciones (obra y servicio) que conllevarán tanto la formación práctica como el trabajo real, distribuidas según las unidades de competencia del Certificado de profesionalidad serán las siguientes:

- Diseño y animación de Infografías (Broadcasting) de los canales.
- Diseño y animación de Infografías de los eventos y piezas a realizar.
- Creación de contenidos para su visualización On Demand.
- Piezas Informativas.
- Piezas Promocionales.
- Contenido Divulgativo.
- Cobertura de eventos en diferido.
- Cobertura de eventos en directo.

Al tratarse de contenidos prácticos fundamentalmente, se ha estimado una formación teórica del 25% de la suma de horas del certificado de profesionalidad y módulo formativo independiente reseñado. El resto de horas se estiman en contenidos prácticos y trabajo real, siendo éstas el número de horas que se reflejan en esta memoria valorada.



Distribución de horas para ejecutar la Unidad de Obra.

Certificados de Profesionalidad y Módulos Formativos	Nº de horas formación sin M.P.	25% de horas dedicados a Formación teórica del total del CdP y Módulo Formativo (a)	Nº de horas formación transv. y comp. del proyecto (b)	Nº horas del programa (c)	Nº horas del programa para prácticas y trabajo real d = (c-a-b)
Desarrollo de productos multimedia interactivos. Código (IMSV0209)	460	115	Tutorización (ApS) 250h. Igualdad 10h. PRL 30h. Total 310h.	1545	1.075*
Producción de proyectos de televisión. Código: MF0207_3. Asistencia a la producción en Televisión (IMSV0208)	180 horas	45			
Técnicas de Realización en control. Código: MF0217_3. Asistencia a la realización en Televisión (IMSD0108).	160 horas	0 horas Todo dedicado a la práctica y trabajo real			
Preparación del montaje y postproducción. Código: MF0948_3: Montaje y postproducción de audiovisuales (IMSV0109).	130 horas	0 horas Todo dedicado a la práctica y trabajo real			



Operaciones del montaje y postproducción. Código: MF0949_3 Montaje y postproducción de audiovisuales (IMSV0109).	110 horas	0 horas Todo dedicado a la práctica y trabajo real			
---	-----------	---	--	--	--



Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación al certificado de Profesionalidad: **Desarrollo de productos multimedia interactivos**. Código del CdP: **IMSV0209**

Unidades de competencias	Realizaciones profesionales	Unidad de obra/producto	Horas P + T*
<p>1. Definir Proyectos Audiovisuales Multimedia Interactivos</p>	<p>RP1: Determinar las características del proyecto multimedia interactivo definiendo el tipo, el género del producto y sus requerimientos técnicos.</p> <p>RP2: Evaluar la calidad de las propuestas de fuentes y maquetas generadas por equipos externos, comprobando su ajuste a los criterios del proyecto.</p> <p>RP3: Determinar el equipo necesario para la producción de interactivos multimedia, ajustándose a las necesidades técnicas y presupuestos definidos en el proyecto.</p> <p>RP4: Determinar las características de las fuentes necesarias para la realización de un proyecto multimedia interactivo en función de las especificaciones técnicas, narrativas y estéticas.</p>	<p>Al menos se ejecutarán los siguientes proyectos audiovisuales multimedia interactivos: Fiesta de las Lavanderas/Carnavales, Fiesta de San Jorge y Feria de San Fernando, englobando:</p> <p>Desarrollo del contenido para la Tv Online desde la idea inicial hasta el guión, pasando por el consenso con el cliente, el briefing y la normativa legal.</p> <p>Presentación y valoración de las maquetas (guión técnico y Story board) del contenido audiovisual y/o multimedia.</p> <p>Realización de desglose de producción para la confección del presupuesto y necesidades técnicas para el correcto desarrollo de producción.</p> <p>Determinar el formato técnico de imagen, señales ejecutables en función de los estándares y la necesidad del cliente o la plataforma.</p>	<p>P. 100 T. 35*</p>

*Horas de Prácticas + Trabajo Real



<p>2. Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos.</p>	<p>RP1: Crear las fuentes y maquetas según las especificaciones del proyecto, adecuándose a los medios de difusión.</p> <p>RP2: Evaluar la calidad de las propuestas de fuentes y maquetas generadas por equipos externos, comprobando su ajuste a los criterios del proyecto.</p> <p>RP3: Ajustar las características de las fuentes multimedia producidas por equipos externos siguiendo criterios de calidad, estéticos y técnicos, adecuándose a los requerimientos del proyecto.</p>	<p>Al menos se ejecutarán los siguientes proyectos audiovisuales multimedia interactivos: Fiesta de las Lavanderas/Carnavales, Fiesta de San Jorge y Feria de San Fernando, englobando:</p> <p>Realización de animatic y bocetos de infografía en formatos compatibles con la publicación del contenido en la Tv Online.</p> <p>Evaluar y analizar los recursos preexistentes en función al formato, calidad, estética y enfoque narrativo idóneo según los documentos técnicos previamente realizados.</p> <p>Tratamiento de las imágenes provenientes de otras fuentes para igualar a las imágenes captadas en parámetros técnicos.</p>	<p>P. 105 T. 30*</p>
--	---	---	---------------------------------

***Horas de Prácticas + Trabajo Real**



<p>3. Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición.</p>	<p>RP1: Componer las pantallas, páginas, niveles o diapositivas según las maquetas y bocetos de diseño, integrando las fuentes necesarias mediante herramientas de autor</p> <p>RP2: Generar y sincronizar los movimientos de las fuentes en la pantalla, según criterios establecidos en el proyecto y el storyboard.</p> <p>RP3: Crear e integrar los elementos interactivos siguiendo los diseños establecidos, para generar las pantallas y páginas.</p> <p>RP4: Dotar de interactividad, introduciendo los códigos mediante la utilización del software apropiado, atendiendo a los elementos narrativos del proyecto.</p>	<p>Al menos se ejecutarán los siguientes proyectos audiovisuales multimedia interactivos: Fiesta de las Lavanderas/Carnavales, Fiesta de San Jorge y Feria de San Fernando, englobando:</p> <p>Realizar las pantallas infográficas mediante software de composición, edición y animación.</p> <p>Definir el encuadre de los planos en cámara mediante distancia focal y teorías de la composición.</p> <p>Integración infográfica con la imagen real y los efectos sonoros, control de niveles colorimétricos.</p> <p>Creación de páginas de alojamiento del contenido o retransmisión con etiquetado por categorías y nube de etiquetas. Exportación atendiendo a especificaciones de codec mediante software de edición.</p>	<p>P. 100 T. 35*</p>
--	---	--	---------------------------------

***Horas de Prácticas + Trabajo Real**



<p>4. Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual Multimedia Interactivo.</p>	<p>RP1: Evaluar el prototipo, comprobando su funcionamiento y verificando su ajuste a las especificaciones técnicas y a la metodología de trabajo definidas en el proyecto.</p> <p>RP2: Elaborar la documentación de soporte al proyecto, considerando las necesidades del usuario final, dotándolo de la máxima comprensibilidad.</p> <p>RP3: Configurar los parámetros de publicación para la realización y mantenimiento del proyecto final.</p>	<p>Al menos se ejecutarán los siguientes proyectos audiovisuales multimedia interactivos: Fiesta de las Lavanderas/Carnavales, Fiesta de San Jorge y Feria de San Fernando, englobando:</p> <p>Visionado del copión, test de interactividad, prueba de soportes y dispositivos receptores.</p> <p>Elaboración de documentación técnica final, con especial interés en la comparación de los recursos proyectados frente a los utilizados.</p> <p>Elaboración de dossier con documentación legal y técnica sobre la pieza audiovisual interactiva. Elaboración de manual de identidad visual y línea editorial de la Tv Online.</p>	<p>P. 105 T. 30*</p>
---	---	--	---------------------------------

***Horas de Prácticas + Trabajo Real**



Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación al Módulo formativo: **MF0207_3 Asistencia a la producción en Televisión**. Código del CdP: **IMSV0208**.

Unidades de competencias	Realizaciones profesionales	Unidad de obra/producto	Horas P + T*
1. Organizar la producción de proyectos de televisión.	RP1: Realizar el seguimiento de la producción de forma que se cumplan los plazos y se obtengan las calidades establecidas, proponiendo soluciones alternativas a las posibles incidencias que pudieran surgir.	Al menos se ejecutarán los siguientes proyectos audiovisuales multimedia interactivos: Fiesta de las Lavanderas/Carnavales, Fiesta de San Jorge y Feria de San Fernando, englobando: Realización del plan de trabajo, plan de producción y plan de rodaje en función al desglose de guión realizado.	P. 100 T. 35

***Horas de Prácticas + Trabajo Real**



Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación al Módulo formativo: **MF0217_3: Asistencia a la realización en Televisión.** Código del CdP: **IMSD0108**

Unidades de competencias	Realizaciones profesionales	Unidad de obra/producto	Horas P + T*
<p>1. Asistir en el control de realización de una producción televisiva mediante el control de medios técnicos y humanos.</p>	<p>RP1: Verificar que las duraciones, calidades, efectos, grafismos, titulaciones, músicas, efectos de sonido e iluminación del programa de televisión son las previstas en el parte de emisión, informando de cualquier incidencia al realizador.</p> <p>RP2: Controlar la emisión de fuentes de video y/o audio, conexiones en directo, pausas previstas, actuaciones artísticas y lanzamiento de rótulos, previniendo a todo el equipo de realización y técnico, siguiendo las indicaciones de la escaleta y atendiendo cualquier eventualidad.</p> <p>RP3: Operar con equipos auxiliares en el control de realización, atendiendo a las instrucciones del realizador</p>	<p>Al menos se ejecutarán los siguientes proyectos audiovisuales multimedia interactivos: Fiesta de las Lavanderas/Carnavales, Fiesta de San Jorge y Feria de San Fernando, englobando:</p> <p>Creación del listado de material técnico realizado mediante la creación de bocetos de planta, montaje y comprobación de funcionamiento de los mismos.</p> <p>Confección de la escaleta de grabación, comprobación de estándares y funcionamiento de maquinaria de grabación, realización e iluminación.</p> <p>Realización y/o grabación de los contenidos, con procedimiento profesional televisivo y/o cinematográfico.</p>	<p>P. 96 T. 64*</p>

*Horas de Prácticas + Trabajo Real



Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación al Módulo formativo: **MF0948_3: Montaje y postproducción de Audiovisuales**. Código del CdP: **IMSV0109**

Unidades de competencias	Realizaciones profesionales	Unidad de obra/producto	Horas P + T*
<p>1. Preparar los materiales y efectos necesarios para el montaje y postproducción.</p>	<p>RP1: Comprobar la disposición y la calidad técnica de los materiales necesarios en el montaje o postproducción para optimizar el proceso según el plan de montaje y postproducción.</p> <p>RP2: Almacenar los materiales de imagen, audio e infográficos, para posibilitar su ulterior empleo desde la plataforma de montaje y postproducción seleccionada, con criterios de optimización de los recursos informáticos y de almacenamiento.</p> <p>RP4: Seleccionar y organizar los materiales de imagen, audio e infográficos, para su utilización en la sesión de montaje.</p> <p>RP3: Determinar y preparar los efectos para cumplir los requerimientos del proyecto según los materiales de imagen, audio e infográficos disponibles.</p>	<p>Al menos se ejecutarán los siguientes proyectos audiovisuales multimedia interactivos: Fiesta de las Lavanderas/Carnavales, Fiesta de San Jorge y Feria de San Fernando, englobando:</p> <p>Preparación de los materiales previo montaje mediante hojas de encargo, atendiendo a procedimientos de flujo de trabajo en la postproducción.</p> <p>Etiquetado y filtrado para ingesta de brutos de imagen y sonido en repositorio multimedia.</p> <p>Selección de tomas buenas partiendo de la información recogida en la parte de cámara.</p>	<p>P. 78 T. 52*</p>

*Horas de Prácticas + Trabajo Real



Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación al Módulo formativo: **MF0949_3: Montaje y postproducción de Audiovisuales**. Código del CdP: **IMSV0109**

Unidades de competencias	Realizaciones profesionales	Unidad de obra/producto	Horas P + T*
1. Realizar el montaje integrando herramientas de postproducción y materiales de procedencia diversa.	<p>RP1: Comprobar la disposición y la calidad técnica de los materiales necesarios en el montaje o postproducción para optimizar el proceso según el plan de montaje y postproducción.</p> <p>RP2: Almacenar los materiales de imagen, audio e infográficos, para posibilitar su ulterior empleo desde la plataforma de montaje y postproducción seleccionada, con criterios de optimización de los recursos informáticos y de almacenamiento.</p>	<p>Al menos se ejecutarán los siguientes proyectos audiovisuales multimedia interactivos: Fiesta de las Lavanderas/Carnavales, Fiesta de San Jorge y Feria de San Fernando, englobando:</p> <p>Realización del montaje o el ajuste del directo para generar los contenidos para la sección de video On demand (a demanda).</p> <p>Archivo y etiquetado de los contenidos como producto cerrado y su inclusión en el repositorio multimedia para su uso posterior.</p>	P. 66 T. 44*

*Horas de Prácticas + Trabajo Real

TOTAL DE HORAS PRACTICAS Y TRABAJO REAL	1075
--	-------------



PRESUPUESTO ECONÓMICO

MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO CON IVA	IMPORTE
Aula de Gestión			
Equipo audiovisual	1	1.200€	1.200€
PC's instalados en red e internet Equipos Informáticos con las siguientes características: - Procesador: Intel Core i7 - Memoria: 16 GB DDR3 - Disco Duro: 500GB. - Tarjeta de red WIFI - Teclado USB - Ratón USB - Monitor 29"	16	1.150€	18.400
Cañón de proyección	1	350€	350€
Pizarra para escribir con rotulador	1	0€	0€
Rotafolios	1	0€	0€
Material de aula		0€	0€
Mesa y silla para formador	1	0€	0€
Mesas y sillas para alumnado	15	0€	0€
			19.950€

Equipamiento Aula Técnica de Imagen y Sonido					
Material	Modelo		Unidades	Precio ud IVA inc.	Total
Ordenador Portatil	Dynabook Toshiba Satellite Pro C50-G-10T Intel Core i7-10510U/16GB/512GB SSD/15.6"	https://acortar.link/InIwcP	4	768,73 €	3.074,92 €
Televisión 40 pulgadas	Grundig 50 GEU 7800 B 50" LED UltraHD 4K HDR	https://acortar.link/wfSdaf	2	356,67 €	713,34 €
Mesa de realización portátil específica para streaming	Blackmagic Design ATEM Mini Extreme ISO	https://acortar.link/KteEcu	1	1.259,00 €	1.259,00 €
Mesa mezcladora de sonido	Mackie ProFX12v3	https://acortar.link/VENCAw	1	315,00 €	315,00 €



Chroma key portátil verde / azul	GYX-Décoration Verde 3x4m	https://acortar.link/c4U4cM	1	295,00 €	295,00 €
Teleprompter	Teleprompter 13 Pulgadas, Pafieo S12 Teleprompter	https://acortar.link/JntjmP	2	179,00 €	358,00 €
Kit Intercom Came TV 9hub	Came-tv waero duplex auriculares inalámbricos digitales inalámbricos plegables con paquete de 9 hub	https://acortar.link/hV7waZ	1	1.681,90 €	1.681,90 €
Cámara	Videocámara Panasonic 4K HC-X2000	https://acortar.link/OYOuS5	3	2.034,50 €	6.103,50 €
Trípode Cámara	Manfrotto MVK504XTWINFA Camera Stand	https://acortar.link/RcQCNf	3	844,00 €	2.532,00 €
Tripode Ligero	SA255C1 67"/172cm	https://acortar.link/akTU98	3	135,99 €	407,97 €
Monitor de Campo	Neewer F100 7" 1280x800 IPS Pantalla Kit de Monitor Campo de Cámara: Soporte de Entrada 4k con 2600mAh Batería de Iones de Litio Recargable, Cargador de Batería USB para Cámara/Videocámara DSLR	https://acortar.link/Brlgtt	3	142,00 €	426,00 €
Baterías	2x Bateria para cámaras Panasonic HC-X1000 HC-X1 AG-CX350 AG-AC30 -AC8 AG-UX180 HC-MDH2 - VW-VBD29 VW-VBD58 VW-VBD78 CGA-D54 7800mAh + Cargador rápido Baterías recargables	https://acortar.link/W0BWY8	3	90,00 €	270,00 €
Tarjetas de memoria	SanDisk Extreme PRO - Tarjeta de Memoria SDXC de 128GB, hasta 300MB/s, UHS-II, Class 10, V90, U5	https://acortar.link/HzCqSe	9	206,00 €	1.854,00 €
Auriculares estereo	Sennheiser HD 400S Auriculares Hifi Negro	https://acortar.link/tJWGSc	4	55,00 €	220,00 €
Micrófono de corbata	Sennheiser EW 112P G4 A1-Band	https://acortar.link/yDMG8P	3	598,00 €	1.794,00 €
Micrófono de Mano	Sennheiser EW 135P G4 GB-Band	https://acortar.link/otdG5W	3	598,00 €	1.794,00 €
Boom Micrófono	GLOBALDREAM Filtro Antiviento Microfono, 12 Piezas	https://acortar.link/PBLDD1	1	12,00 €	12,00 €
Cubilete	LURROSE cube Blanco	https://acortar.link/KRcnT4	5	15,48 €	77,40 €



Tripode microfono sobremesa	HQ Soporte Micrófono Sobremesa	https://acortar.link/8zOBrI	3	9,00 €	27,00 €
Kit de Iluminación led	Kit de iluminación de 2 SoftBox y 1 jirafa UPFK-PKSB03	https://acortar.link/l8EIRX	3	212,35 €	637,05 €
Mochila de transporte de cámara	PorHD-bolsa HDV para videocámara, bolsa DV para Panasonic, HC-MDH2GK-K, AG-DVX200MC, AG-UX180MC, AG-UX90MC	https://acortar.link/EYBGu2	3	70,00 €	210,00 €
Tablet sim	Samsung Galaxy Tab A7 Lite 32GB LTE	https://acortar.link/akJTrr	2	179,01 €	358,02 €
Router 5g sim	ZTE MF79U, Wingle -CAT4-4G módem WiFi-USB Desbloqueado, Wi-Fi de Viaje de bajo Costo, 150 Mbps, Puertos de Antena Externa-Blanco	https://acortar.link/CQ25JQ	4	40,00 €	160,00 €
Convertor HDMI a SDI // SDI a HDMI	Blackmagic Design MC BiDirect. SDI/HDMI 3G	https://acortar.link/DqA8x8	3	75,00 €	225,00 €
Cableado HDMI	Cable trenzado HDMI Full HD 30 metros conectores	https://acortar.link/VlsOm4	8	30,00 €	240,00 €
Conversores Canon Jack	Adaptador Clavija Audio Cannon XLR Hembra a Jack Mono Macho de 6.5mm 6.5 2056b	https://acortar.link/9ShaDZ	4	5,00 €	20,00 €
Conversores Jack MiniJack	VCE Cable Jack Adaptador de Audio Estéreo Cable 3.5mm a 6.35mm Minijack a Jack 20cm	https://acortar.link/UWuWnW	4	8,00 €	32,00 €
Capturadoras de Video	Elgato Cam Link 4K, capturadora externa de cámara.	https://acortar.link/TWZzLM	4	130,00 €	520,00 €
Magnetoscopio y cables de conexión.			2	550€	1.100€
Paquete Adobe Creative Cloud	Un año de paquete Creative Cloud	https://acortar.link/ACD6Ov	17	420,00 €	7.140,00 €
Celtx			17		0,00 €
Office			17		0,00 €
PRESUPUESTO TOTAL					53.807€



ANEXO I: Dirección web para visualizar una muestra de los contenidos gráficos digitales y multimedia interactivo que se desarrollarán con esta especialidad formativa: <https://escaceres.ayto-caceres.es>