



ÁREA DE COMUNICACIÓN DIGITAL

MASTER EN DISEÑO Y CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES E INTERACTIVOS

Descripción

Este título propio de la Universidad Camilo José Cela prepara a los profesionales de la comunicación en la manipulación de las nuevas tecnologías. El curso se dirige hacia la creación y realización de proyectos multimedia para diversos soportes utilizados en la actualidad. Prepara a los nuevos productores de la era digital con las herramientas necesarias para ejercer dentro del campo de la realización audiovisual y el desarrollo multimedia. La formación práctica es esencial para nosotros, por lo que desde el primer día el alumno se familiarizará con los equipos y software más utilizados en el sector de la producción audiovisual y digital.

Objetivos

La era digital requiere realizadores creativos cada vez más versátiles y con una formación interdisciplinar en las diversas áreas del mundo audiovisual e interactivo, una nueva meta para estos nuevos profesionales es desempeñar el papel de un desarrollador multimedia y un realizador audiovisual en conjunto.

El objetivo de este Master es:

- Dotar de las herramientas tecnológicas con las que se trabaja en el sector de la realización audiovisual y multimedia.
- Crear realizadores polivalentes capaces de trabajar en el desarrollo de proyectos multimedia de contenido audiovisual y digital.
- Enseñar los procesos enteros de creación, elaboración y emisión de todo tipo de contenidos digitales que incluyen desde los productos audiovisuales convencionales hasta los interactivos.
- Hacer énfasis en la formación práctica, para lo que desde las primeras clases la prioridad es familiarizar al alumno con los equipos y el software que hoy en día se utilizan en la producción audiovisual y multimedia y que, por lo tanto, serán los que se encontrará en el desempeño de su profesión.
- Fomentar el trabajo en equipo, la creatividad en conjunto y la colaboración para el desarrollo de un producto colectivo.

Características

Es un master de carácter eminentemente práctico en el cual se promueve la participación activa de los alumnos en todas las actividades y las clases del curso.

A lo largo del curso se trabajará en grupo en un proyecto digital común. Pensarán en la idea y realizarán cada una de las piezas audiovisuales, multimedia e interactivos.

Los alumnos adquieren la soltura necesaria desempeñando todas y cada una de las funciones en la creación y desarrollo de piezas audiovisuales, interactivas y multimedia, para ello todo se trabaja desde la idea hasta la forma de emisión haciendo énfasis, por supuesto, en el proceso de creación.

El alumno aprende y trabaja con los equipos y programas que hoy se utilizan en las principales empresas del sector audiovisual y continuamente se evalúa este aprendizaje por medio de exámenes prácticos. En la valoración de cada apartado del programa se toma en cuenta también la participación en clase y la actitud frente a los retos.

El seguimiento a la formación de los alumnos del Master es personalizado; la evolución se toma a partir de la experiencia personal de cada uno a través de la práctica demostrativa y el proceso de formación individual dentro del curso. Se reconocen y respetan los diferentes tipos de intereses, ritmos y niveles de cada alumno.

La parte final del master el Master consiste en la realización un trabajo final que se defenderá en la Universidad Camilo José Cela ante un tribunal de evaluación constituido por miembros de la Universidad y el CEV. Este proyecto es la presentación oficial de la campaña que se ha ido desarrollando a lo largo del curso.

El alumno será capaz de:

- Generar imágenes y animaciones virtuales.
- Realizar los procesos de montaje/edición de imagen.
- Manipular y retocar creativamente imágenes gráficas.
- Componer efectos visuales complejos, integrando imagen real y 3D.
- Captar, mezclar y sonorizar mediante herramientas digitales de postproducción de audio.
- Planificar y realizar piezas audiovisuales en soporte video y cine.
- Operar en un control de realización automatizado con integración de escenografía virtual.
- Realizar un aplicación multimedia, con un esquema funcional de navegación, que integre audio, vídeo, fotografía, texto, animación 2D y 3D.
- Diseñar y crear una página web, con animaciones e interactividad.
- Desarrollar un proyecto multimedia completo.
- Desempeñar la función de jefe de proyecto, desarrollador multimedia o realizador audiovisual.

TEMARIO. **Contenidos**

Las nuevas herramientas y plataformas digitales aplicadas al audiovisual con las que el alumno aprenderá el manejo de las tecnologías y todos los formatos y planteamientos creativos mediante la utilización de herramientas líderes en el mercado digital.

Multimedia.

La eficacia comunicativa de un proyecto multimedia en base a un plan de trabajo y una estructura concreta de creación, realización y emisión.

La planificación en los medios interactivos, los lineamientos estratégicos y prácticos para conseguir un producto multimedia eficaz.

La creatividad llevada al mayor número de soportes posibles. Los diversos factores a tener en cuenta para producir en los nuevos formatos digitales, sean páginas web, sms o materiales interactivos.

El desarrollo de un proyecto interactivo, integrando los contenidos generados en las aplicaciones vectoriales, bitmap, así como de audio, vídeo y gráfica.

Herramientas como Macromedia Flash y Dreamweaver, para el diseño de animaciones, la interactividad y la comunicación orientado a Internet.

Medios Audiovisuales

Las nuevas filosofías de trabajo, derivadas de la tecnología digital, han convertido la edición y el montaje en un proceso mucho más creativo y fascinante.

- Montaje digital para cine y televisión.

Sistemas de edición digital AVID, que se ha convertido en el estándar profesional de edición no lineal dando servicio en sus distintas configuraciones a los profesionales del mundo del cine, vídeo y TV.

- Composición digital.

Integración de imagen real 2D 3D, con la manipulación y composición con los programas como Final Cut, Alter FX y Combustión, utilizando avanzadas técnicas de corrección de color, croma-key, edición vertical, en un entorno de trabajo tridimensional.

- Efectos visuales.

Métodos de televisión con escenografía virtual, a través del Sistema Natural Studio; aplicará conocimientos de diseño escenográfico y de iluminación de croma, con el fin de conseguir en un programa de televisión, la integración de imagen real y 3D.

- Captación y postproducción de imagen digital.

Profundizar en las herramientas digitales de rodaje y en los procesos técnicos de la postproducción, montaje, composición, corrección de color, consolidado de película en formato digital.

- Captación y postproducción de sonido digital.

Se realizarán los procesos de captación, mezcla, sincronismo con imagen, edición y tratamiento del sonido, de una secuencia propuesta utilizando el software estandarizado en todos los estudios de postproducción de audio.

Diseño y retoque digital

- Diseño

Generar y manipular imágenes que consista en síntesis gráficas, ilustraciones y manipulación tipográfica para servirse de ellas en diversas producciones del diseño audiovisual.

- Retoque digital

Tratamiento de imagen fotográfica para el dominio de la creación y gestión de contenidos gráficos.

Nota: El programa del curso puede sufrir modificaciones que serán notificadas al alumno en la presentación del curso.



OTROS CURSOS DEL ÁREA.

**Producción Publicitaria en las Nuevas Tecnologías de la Comunicación.
Periodismo y Comunicación en Entornos Digitales de Radio y Televisión.**

Información en c/ Gaztambide, 65 - MADRID 28015 Tel. 91 550 29 60 www.cev.com