

**Máster en Gestión de Proyectos Audiovisuales + Titulación Universitaria**



# ÍNDICE

**1** | Somos Educa  
Business School

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y  
acreditaciones

**4** | By EDUCA  
EDTECH  
Group

**5** | Metodología  
LXP

**6** | Razones por las  
que elegir Educa  
Business School

**7** | Programa  
Formativo

**8** | Temario

**9** | Contacto

## SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**EDUCA Business School** es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

**18**

años de  
experiencia

Más de

**300k**

estudiantes  
formados

Hasta un

**98%**

tasa  
empleabilidad

Hasta un

**100%**

de financiación

Hasta un

**50%**

de los estudiantes  
repite

Hasta un

**25%**

de estudiantes  
internacionales

## RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**Educa Business School** se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---



FONDO  
SOCIAL  
EUROPEO



## BY EDUCA EDTECH

---

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



### ONLINE EDUCATION

---



# METODOLOGÍA LXP

---

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



## 1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



## 2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



## 3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



## 4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



## 5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



## 6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

### 1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



### 2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



### 3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

## 4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



## 5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

## 6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



## Máster en Gestión de Proyectos Audiovisuales + Titulación Universitaria



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
5 ECTS

### Titulación

---

Doble Titulación: - Titulación de Master en Gestión de Proyectos Audiovisuales con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional - Titulación Universitaria en Gestión Integrada Proyectos - Project Management con 5 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.



**EDUCA BUSINESS SCHOOL**

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

**Nombre del curso**

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con el aval de la Comisión, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNED (2010) (Plan Propiedad 100%)

## Descripción

Si tiene interés en el sector audiovisual y multimedia y desea aprender los conceptos oportunos para desenvolverse profesionalmente en este entorno este es su momento, con el Master en Gestión de Proyectos Audiovisuales podrá adquirir los conocimientos necesarios para realizar procesos en este entorno y especializarse en proyectos audiovisuales multimedia interactivos.

## Objetivos

Los objetivos de este Máster en Gestión de Proyectos Audiovisuales son los siguientes: - Determinar y añadir los códigos a partir de los editores y el software de autor, ajustándolos a los parámetros narrativos de un proyecto multimedia interactivo. - Programar las fases de trabajo del proyecto multimedia interactivo, atendiendo a criterios de optimización de recursos, tiempo y presupuesto. - Determinar el equipo necesario para la producción de interactivos multimedia, ajustándose a las necesidades técnicas y presupuestos definidos en el proyecto. - Evaluar el prototipo, comprobando su funcionamiento y verificando su ajuste a las especificaciones técnicas y a la metodología de trabajo definidas en el proyecto. - Integrar elementos interactivos a las pantallas o páginas, de acuerdo con los criterios definidos en un proyecto audiovisual multimedia. - Adoptar las medidas de prevención y seguridad necesarias para la protección de la salud y seguridad de los trabajadores frente al riesgo eléctrico y los campos y ondas electromagnéticas.

## Para qué te prepara

---

Este Master en Gestión de Proyectos Audiovisuales está dirigido a los profesionales del mundo de los servicios de imagen y sonido, dentro del área profesional producción audiovisual, y a todas aquellas personas interesadas en adquirir conocimientos relacionados con los proyectos audiovisuales multimedia interactivos.

## A quién va dirigido

---

El Master en Gestión de Proyectos Audiovisuales le prepara para tener una visión amplia y precisa sobre el entorno audiovisual, llegando a desempeñar funciones relacionadas con la prevención de riesgos en este sector, así como a realizar un Control de Calidad y Documentación del Producto Audiovisual.

## Salidas laborales

---

Con este Máster en Gestión de Proyectos Audiovisuales, ampliarás tu formación en el ámbito de la animación multimedia. Asimismo, te permitirá mejorar tus expectativas laborales como experto en imagen y sonido y en proyectos audiovisuales multimedia.

## TEMARIO

---

### PARTE 1. PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. LENGUAJES DE AUTOR

1. Generación de eventos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN DE VARIABLES Y FUNCIONES

1. Creación y gestión de variables
2. Tipos de variables (numéricas, booleanas, literales)
3. Variables locales y globales
4. Condiciones Simples, complejas (If, else, for, otros)
5. Funciones Optimización de código
6. Generación de elementos y fuentes a partir de código
7. Operaciones con variables
8. Conexiones y operaciones con bases de datos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPILACIÓN DEL PROYECTO

1. Soportes y sistemas para copias de seguridad
2. Procedimientos de publicación
3. Mantenimiento de versiones y actualización de productos

### PARTE 2. PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA

1. Empresas y Estudios Multimedia
2. Gestión y comunicación con los clientes
3. Géneros y Sectores
4. Productos
5. Proyecto multimedia interactivo
6. Normativa legal en el marco multimedia

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Criterios de planificación
2. Elaboración de un plan de acción
3. Organización de recursos
4. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo
5. Fechas límite/gestión y limitación de cambios
6. Gestión de calidad

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE GUIÓN MULTIMEDIA.

1. Análisis de storyboard

2. Hipermedia
3. Sistemas de navegación interactivos
4. Diagramas de flujo o navegación
5. Diagramas de árbol de información
6. Elementos de Interfaz
7. Estados de los elementos interactivos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS TÉCNICOS MULTIMEDIA

1. Soportes multimedia
2. Formatos multimedia
3. Equipos informáticos y arquitecturas
4. Plataformas
5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo
6. Entornos tecnológicos de destino
7. Entornos tecnológicos de difusión
8. Entornos tecnológicos de publicación o soporte
9. Multi-medios
10. Entornos dinámicos
11. Conexiones con servidores
12. Sistemas de «back-up» respaldo
13. Herramientas de autor

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUENTES

1. Tipos
2. Características
3. Captura
4. Formatos de archivo y almacenamiento
5. Programas de creación, edición, tratamiento y retoque

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Composición
2. Usabilidad
3. Accesibilidad
4. Interfaces

#### PARTE 3. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO, CONTROL DE CALIDAD Y DOCUMENTACIÓN DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROCESOS DE ACABADO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

1. Sistemas de depuración y optimización de aplicaciones
2. Características de las diferentes plataformas de implantación
3. Protección de seguridad del proyecto acabado
4. Creación de sistemas de registro
5. Validación de usuarios

6. Sistemas anticopia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMAS DE CÓDIGO ABIERTO Y LICENCIAS DE PAGO

1. Tipología de programas de código abierto
2. Uso de licencias de pago

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DOCUMENTACIÓN DE SOPORTE TÉCNICO

1. Contenidos de un manual de usuario
2. Redacción de normas y consejos de utilización
3. Descarga de responsabilidad ante mal uso
4. Garantías y avisos legales
5. Inserción de imágenes, vídeos o animaciones de ayuda
6. Mecanismos de control de dudas o consultas. Soporte on-line

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USO Y ACCESIBILIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Beta testing o test de uso
2. Comprobaciones de navegación e instalación
3. Herramientas de evaluación de la accesibilidad
4. Técnicas de evaluación de problemas de accesibilidad
5. Aspectos a medir. Parámetros técnicos del proyecto
6. Elaboración de cuestionarios de satisfacción / sugerencias

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTROL DE CALIDAD DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Agencia de calidad de Internet (IQUA)
2. Organización de consumidores y usuarios (OCU)
3. Asociación de Usuarios de Internet (AUI)
4. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio electrónico
5. Ley Orgánica de Protección de datos (LOPD)
6. Ley Propiedad Industrial e Intelectual
7. Normas ISO
8. Criterios de calidad
9. Tipos y estructura de informes técnicos de calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

1. Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos «on line»
2. Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento
3. Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción
4. Control de la seguridad de productos «on line»
5. Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados

PARTE 4. GENERACIÓN DE ELEMENTOS INTERACTIVOS EN PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELEMENTOS INTERACTIVOS.

1. Características funcionales.
2. Estados:
3. Generación de estados gráficos de elementos interactivos.
4. Creación de elementos de formulario.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTEGRACIÓN CON HERRAMIENTAS DE AUTOR.

1. Herramientas de autor:
2. Configuración de la interfaz o ventana de trabajo:
3. Líneas de tiempo:
4. Velocidad de reproducción:
5. Propiedades:
6. Acciones o eventos.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. OPCIONES CARACTERÍSTICAS DE SOFTWARE DE AUTOR.

1. Requisitos hardware/software.
2. Players y actualizaciones.
3. Formatos soportados de importación y exportación.
4. Publicación de contenidos y compatibilidad.
5. Dispositivos y plataformas de destino.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE ARCHIVOS SEGÚN SOFTWARE.

1. Ubicación y acceso.
2. Protecciones de acceso y restricciones.
3. Sincronización de fuentes.
4. Exportación e importación de fuentes.

### PARTE 5. PREVENCIÓN DE RIESGOS Y GESTIÓN MEDIOAMBIENTAL EN EL MONTAJE Y MANTENIMIENTO DE SISTEMAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y DE RADIODIFUSIÓN.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO.

1. El trabajo y la salud.
2. Los riesgos profesionales.
3. Factores de riesgo.
4. Consecuencias y daños derivados del trabajo:
  1. - Accidente de trabajo.
  2. - Enfermedad profesional.
  3. - Otras patologías derivadas del trabajo.
  4. - Repercusiones económicas y de funcionamiento.
5. Organismos públicos relacionados con la seguridad y salud en el trabajo:
  1. - Organismos nacionales.
  2. - Organismos de carácter autonómico.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. RIESGOS GENERALES Y SU PREVENCIÓN.

1. Riesgos en el manejo de herramientas y equipos.
2. Riesgos en la manipulación de sistemas e instalaciones.

3. Riesgos en el almacenamiento y transporte de cargas.
4. Riesgos asociados al medio de trabajo:
  1. - Exposición a agentes físicos, químicos o biológicos.
  2. - El fuego.
5. Riesgos derivados de la carga de trabajo:
  1. - La fatiga física.
  2. - La fatiga mental.
  3. - La insatisfacción laboral.
6. La protección de la seguridad y salud de los trabajadores:
  1. - La protección colectiva.
  2. - La protección individual.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTUACIÓN EN EMERGENCIAS Y EVACUACIÓN.

1. Tipos de accidentes.
2. Evaluación primaria del accidentado.
3. Primeros auxilios.
4. Socorrismo.
5. Situaciones de emergencia.
6. Planes de emergencia y evacuación.
7. Información de apoyo para la actuación de emergencias.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. RIESGOS DE TIPO ELÉCTRICO Y ELECTROMAGNÉTICO.

1. Efectos de la corriente eléctrica sobre el cuerpo humano. Factores determinantes.
2. Tipos de accidentes eléctricos.
3. Contactos directos:
  1. - Contacto directo con dos conductores activos de una línea.
  2. - Contacto directo con un conductor activo de línea y masa o tierra.
  3. - Descarga por inducción.
4. Protección contra contactos directos:
  1. - Alejamiento de las partes activas.
  2. - Interposición de obstáculos.
  3. - Recubrimiento de las partes activas.
  4. - Utilización de muy bajas tensiones de seguridad (MBTS).
5. Contactos indirectos:
  1. - Puesta a tierra de las masas. Redes equipotenciales.
  2. - Doble aislamiento.
  3. - Interruptor diferencial.
  4. - Separación de circuitos.
  5. - Utilización de muy bajas tensiones de seguridad (MBTS).
6. Exposición a campos y ondas electromagnéticas. Efectos térmicos.
7. Actuación en caso de accidente.
8. Normas de seguridad:
  1. - Trabajos sin tensión.
  2. - Trabajos con tensión.
  3. - Material de seguridad.

#### PARTE 6. GESTIÓN INTEGRADA DE PROYECTOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ISO 21500

1. Conceptos previos de normalización y estandarización
2. Relación de la norma con otros estándares de gestión de proyectos: PMBOK, PRINCE2...
3. Introducción a la norma UNE-ISO 21500:2013
4. Objeto y campo de aplicación de la norma
5. Historia, contexto actual y futuro de la ISO 21500
6. Costos de implantación de la norma
7. Periodo de vigencia de la norma

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE LA NORMA ISO 21500

1. Estructura de la norma ISO 21500
2. Definición de conceptos generales de la norma
3. Clasificación de los procesos en grupos de proceso y grupos de materia
4. Grupo de procesos del inicio del proyecto
5. Grupo de procesos de planificación del proyecto
6. Grupo de procesos de implementación
7. Grupo de procesos de control y seguimiento del proyecto
8. Grupo de procesos de cierre del proyecto

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRUPO DE MATERIA: INTEGRACIÓN

1. Introducción a la materia "Integración"
2. Desarrollo del acta de constitución del proyecto
3. Desarrollar los planes de proyecto
4. Dirigir las tareas del proyecto.
5. Control de las tareas del proyecto
6. Controlar los cambios
7. Cierre del proyecto
8. Recopilación de las lecciones aprendidas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRUPOS DE MATERIA: PARTES INTERESADAS Y ALCANCE

1. Introducción a la materia "Partes Interesadas"
2. Identificar las partes interesadas
3. Gestionar las partes interesadas
4. Introducción a la materia "Alcance"
5. Definir el alcance
6. Crear la estructura de desglose de trabajo (EDT)
7. Definir las actividades
8. Controlar el alcance

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. GRUPO DE MATERIA: RECURSOS

1. Introducción a la materia "Recursos"
2. Establecer el equipo de proyecto
3. Estimar los recursos
4. Definir la organización del proyecto

5. Desarrollar el equipo de proyecto
6. Controlar los recursos
7. Gestionar el equipo de proyecto

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRUPOS DE MATERIA: TIEMPO Y COSTE

1. Introducción a la materia "Tiempo"
2. Establecer la secuencia de actividades
3. Estimar la duración de actividades
4. Desarrollar el cronograma
5. Controlar el cronograma
6. Introducción a la materia "Coste"
7. Estimar costos
8. Desarrollar el presupuesto
9. Controlar los costos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRUPOS DE MATERIA: RIESGO Y CALIDAD

1. Introducción a la materia "Riesgo"
2. Identificar los riesgos
3. Evaluar los riesgos
4. Tratar los riesgos
5. Controlar los riesgos
6. Introducción a la materia "Calidad"
7. Planificar la calidad
8. Realizar el aseguramiento de la calidad
9. Realizar el control de la calidad

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. GRUPOS DE MATERIA: ADQUISICIONES Y COMUNICACIONES

1. Introducción a la materia "Adquisiciones"
2. Planificar las adquisiciones
3. Seleccionar los proveedores
4. Administrar los contratos
5. Introducción a la materia "Comunicaciones"
6. Planificar las comunicaciones
7. Distribuir la información
8. Gestionar la comunicación

