



Universidad
Rey Juan Carlos

TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES

GLOSARIOS

ASIGNATURA 2373 - TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES - MAÑANA A - 1Q

AUTORA: JENNIFER GARCÍA CARRIZO

CURSO ACADÉMICO: 2024/2025

GRADO EN COMUNICACIÓN DIGITAL (FUENLABRADA)

BURJC Digital

Material docente en abierto de la Universidad Rey Juan Carlos

©2024 Autora Jennifer García Carrizo

Algunos derechos reservados

Este documento se distribuye bajo la licencia

“Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional” de Creative Commons,
disponible en

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

Esta licencia no se aplica a materiales de terceros que puedan estar incluidos en esta obra y que mantiene los derechos de los autores originales.





CONTENIDOS

Glosario general de la asignatura	3
TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL	79
TEMA 2. TÉCNICAS DE GRABACIÓN AUDIOVISUAL.....	96
TEMA 3. TÉCNICAS DE EDICIÓN DE IMAGEN	113
TEMA 4. TÉCNICAS DE EDICIÓN DE SONIDO	130
TEMA 5. TÉCNICAS DE MONTAJE AUDIOVISUAL	146
TEMA 6. PROCESOS DIGITALES DE CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES Y SONIDOS.....	162
TEMA 7. DISEÑO DE PROCESOS Y TÉCNICAS PARA PRODUCTOS DIGITALES, AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA.....	178

GLOSARIO GENERAL DE LA ASIGNATURA

3

360 Video

Formato de video que permite al espectador ver en todas direcciones, creando una experiencia inmersiva.

3D Tracking

Técnica utilizada en efectos visuales para seguir el movimiento de un objeto en tres dimensiones.

4

4D Cinema

Experiencia de cine que combina imágenes 3D con efectos físicos, como movimientos de asientos y aromas.

4K

Resolución de video con aproximadamente 4000 píxeles de ancho, común en televisores y cámaras de alta definición.

8

8-Bit

Profundidad de color que utiliza 256 colores, común en gráficos de baja resolución.

A

AAC

Advanced Audio Coding, un formato de compresión de audio que ofrece mejor calidad que MP3.

A-B Roll Editing

Método de edición que utiliza dos cintas, una para el video y otra para el audio, facilitando la mezcla.

Action Cut

Corte que se realiza durante una escena de acción para aumentar el ritmo.

Aerial Shot

Toma realizada desde el aire, comúnmente con drones o helicópteros.

Ambient Light

Luz natural o ambiental que existe en una escena sin iluminación adicional.

Ambient Sound

Sonido de fondo natural que se escucha en una escena, como el canto de los pájaros o el murmullo de la multitud.

Ambiente

Sonido de fondo capturado en una escena para dar sensación de espacio.

Analog

Método de grabación y transmisión de señales utilizando ondas continuas.

Anamórfico

Técnica para grabar imágenes en un formato panorámico.

Antialiasing

Técnica para suavizar los bordes en gráficos digitales.

Artefacto

Error o distorsión visual en una imagen digital.

Aspect Ratio

Relación entre el ancho y la altura de una imagen o video.



Assembly Cut

Primer montaje de una película que incluye todas las escenas en orden sin editar en detalle.

Audio Surround

Configuración de sonido que envuelve al oyente desde múltiples direcciones.

Audio Sync

Proceso de sincronizar el audio con el video en postproducción.

Automatización

Proceso de programar cambios en volumen, panorámica, etc., en el audio.

AVI

Audio Video Interleave, un formato de archivo de video que contiene tanto video como audio.

Avid

Software de edición no lineal ampliamente utilizado en la industria del cine y la televisión.

B **Backdrop**

Fondo físico o digital colocado detrás de los actores en una escena.

Backlighting

Técnica en la que la fuente de luz se coloca detrás del sujeto, creando un efecto de silueta.

Balance de Blancos

Ajuste de los colores en la imagen para que los elementos blancos se vean realmente blancos

Bancos de Imágenes

Plataformas que proporcionan acceso a fotos e ilustraciones para su uso en proyectos digitales y audiovisuales

Bandwidth

Capacidad de transmitir datos a través de una red en un período de tiempo.

Banner

Gráfico que se utiliza para promocionar contenido en línea, generalmente en la parte superior de una página web.

Barra de Colores

Patrón de referencia utilizado en la calibración de monitores.

Bit Depth

Cantidad de bits que representa el color en una imagen o video

Bitrate

Tasa de bits por segundo en la transmisión de audio o video

Blackmagic

Compañía conocida por sus cámaras y herramientas de postproducción para video y cine.

Bloqueo de Foco

Técnica para mantener el enfoque en un objeto específico.

Blow Up

Proceso de aumentar el tamaño de una imagen o video.

Blu-ray

Formato de disco óptico utilizado para almacenamiento de alta definición

Bokeh

Efecto de desenfoque intencional en áreas fuera de foco de una imagen

Boom Mic

Micrófono montado en una pértiga para capturar sonido en una escena sin ser visto en cámara.

Boom Operator

Técnico encargado de manipular el micrófono de pértiga para captar el audio en una escena.

Borrador de Video

Primer versión de una edición, aún sin pulir.

Box Office

Ingresos generados por una película durante su exhibición en cines.

Bracketing

Técnica en la que se toman varias fotos con diferentes configuraciones de exposición.

Broadcast

Transmisión de contenido audiovisual a una audiencia amplia a través de medios como televisión o radio

Broadcasting

Transmisión de contenido audiovisual a una audiencia masiva a través de medios como la televisión o la radio.

B-Roll

Metraje adicional o complementario que se utiliza para cubrir o intercalar en una escena principal.

B-Roll Footage

Metraje secundario que complementa o ilustra el contenido principal.

Buffer

Espacio de almacenamiento temporal utilizado para la transmisión de datos

Buffering

Proceso en el que se almacenan datos en un área temporal para permitir la reproducción fluida de audio o video.

Bumpers

Cortos segmentos visuales o de audio que separan secciones en un programa.

Burn-in Timecode

Código de tiempo que aparece superpuesto en la imagen durante la visualización o edición.

C Cache

Almacenamiento temporal de datos para facilitar el acceso rápido.

Calibración de Monitores

Ajuste de color y brillo para obtener una representación precisa.

Call Sheet

Documento que detalla el horario y los detalles de rodaje para cada día de producción.

Call Time

Hora a la que el equipo y los actores deben presentarse en el set para comenzar el rodaje.

Cámara DSLR

Cámara digital con un espejo móvil que permite la visualización directa a través del lente

Camera Car

Vehículo especialmente diseñado para filmar escenas en movimiento.

Campo de Profundidad

Zona de la imagen que está enfocada.

Canal Alfa

Canal adicional en una imagen que define la transparencia.

Captura de Movimiento

Tecnología utilizada para grabar el movimiento de actores y transferirlo a personajes animados.

Casting

Proceso de seleccionar actores para una producción.

CG (Computer Graphics)

Gráficos generados por computadora que se utilizan en películas, videojuegos y otras producciones visuales.

CGI

Imágenes generadas por computadora, utilizadas en películas y videojuegos.

CGI (Computer-Generated Imagery)

Imágenes generadas por computadora utilizadas en películas y videojuegos.

Chiaroscuro

Técnica de iluminación que utiliza fuertes contrastes entre luces y sombras.

Choker Shot

Plano muy cerrado en el que se muestra la cabeza y el cuello de un sujeto.

Chroma Key

Técnica utilizada para eliminar un color sólido de una imagen, comúnmente verde o azul, y reemplazarlo con otro fondo.

Chroma Subsampling

Técnica de compresión que reduce la resolución del color para ahorrar espacio.

Chrominance

Componente de una señal de video que transporta información sobre el color.

CinemaScope

Formato de pantalla ancha utilizado para películas, desarrollado en los años 50.

Cinematógrafo

Máquina desarrollada por los hermanos Lumière para grabar y proyectar películas.

Clamshell

Tipo de caja o empaque que se abre como una concha, común en DVDs.

Clapboard

Herramienta utilizada en cine para marcar el inicio de una toma y sincronizar el audio con la imagen.

Clip

Fragmento corto de video o audio

Clipping

Distorsión que ocurre cuando el volumen de audio sobrepasa el límite permitido.

Close-Up

Toma que muestra un sujeto o un objeto en gran detalle, ocupando la mayor parte del encuadre.

Close-Up (CU)

Plano que muestra un objeto o el rostro de una persona en detalle.

Coda

Parte final de una película o producción que proporciona un cierre o conclusión a la narrativa.

Codec

Programa o dispositivo que comprime y descomprime archivos multimedia

Codec de Video

Herramienta que comprime y descomprime archivos de video

Código de Tiempo

Marcador numérico que indica el tiempo exacto en un archivo de video.

Color Correction

Ajuste de los colores de una imagen para lograr consistencia visual.

Color Grading

Proceso de ajustar los colores de una película o video en postproducción para mejorar la estética y el ambiente.

Color Temperature

Medición de la tonalidad de la luz, generalmente expresada en grados Kelvin.

Compander

Dispositivo que comprime y luego expande la señal de audio para reducir el ruido.

Compositing

Técnica de combinar imágenes de diferentes fuentes para crear una sola imagen.

Compresión de Video

Proceso de reducir el tamaño de un archivo de video manteniendo una calidad adecuada.

Conformado

Proceso de ajustar el contenido audiovisual a estándares técnicos específicos.

Continuity

Consistencia en los detalles de una escena para evitar errores de continuidad durante la edición.

Contraste

Diferencia entre las áreas claras y oscuras de una imagen.

Corrección de Color

Proceso de ajustar el color de una imagen o video para mejorar su calidad

Corte

Transición abrupta de una toma a otra en la edición de video.

Corte Cruzado

Técnica en la que se alternan entre dos escenas en paralelo.

Corte en J

Técnica en la que el audio de la siguiente toma empieza antes que la imagen.

Corte en L

Técnica en la que el audio continúa mientras cambia la imagen.

Coverage

Varias tomas y ángulos filmados para asegurarse de tener suficientes imágenes para la edición final.

Crash Zoom

Movimiento rápido de la lente que acerca o aleja el encuadre bruscamente.

Crawl

Texto que se desplaza horizontalmente por la pantalla, como en los créditos de las películas.

Croma Key

Técnica que permite superponer imágenes mediante la eliminación de un color de fondo

Cross Dissolve

Efecto de transición en el que una imagen se disuelve gradualmente en otra.

Crossfade

Transición suave entre dos clips de audio.

Cuadro por Segundo (FPS)

Número de cuadros que componen un segundo de video.

Cue

Señal o instrucción que indica cuándo debe comenzar o terminar una acción o sonido.

Cue Sheet

Documento que detalla el tiempo y uso de la música en una producción.

Cut Scene

Secuencia no jugable en videojuegos que presenta la historia o desarrolla personajes.

Cutaway

Toma que interrumpe la acción principal para mostrar otra cosa, generalmente relacionada.

Cyclorama (Cyc)

Fondo grande, a menudo blanco o azul, utilizado para crear un fondo sin costuras en el cine o la fotografía.

D

Dailies

Material filmado revisado diariamente por el equipo de producción.

DAW

Digital Audio Workstation, un software utilizado para grabar, editar y producir audio.

Decibel (dB)

Unidad que mide la intensidad del sonido.

Deep Focus

Técnica en la que tanto el primer plano como el fondo están en foco.

Demux

Proceso de separar el audio y el video de un archivo multimedia.

Denoiser

Herramienta para eliminar ruido de fondo en el audio.

Depth Map

Mapa que define la distancia de objetos en una escena, utilizado en gráficos 3D.

Depth of Field (DOF)

Distancia entre los objetos más cercanos y más lejanos que están enfocados en una imagen.

Desaturación

Proceso de reducir la intensidad de los colores en una imagen.

Desenfoque de Movimiento

Efecto visual que representa objetos en movimiento como borrosos.

Diagrama de Iluminación

Esquema que muestra la colocación de luces en una escena

Diffusion

Material utilizado en iluminación para suavizar y dispersar la luz, reduciendo las sombras duras.

Difusor

Dispositivo utilizado para suavizar la luz en una escena

Digitalización

Proceso de convertir señales analógicas en digitales.

Direct Sound

Sonido que proviene directamente de la fuente, sin reflexión.

Directing

Proceso de supervisar la realización de una película o producción audiovisual.

Director of Photography (DP)

Responsable de la imagen visual de una película, también conocido como cinematógrafo.

Dissolve

Transición entre dos tomas en la que una imagen se desvanece mientras otra aparece.

Distorsión de Barril

Efecto visual en el que las líneas rectas parecen curvarse hacia fuera.

Dithering

Técnica para reducir los errores de muestreo en imágenes o audio.

Documentary

Película o programa que presenta hechos reales sobre un tema específico.

Dolby Atmos

Tecnología de audio que permite el posicionamiento preciso de los sonidos en un espacio tridimensional.

Dolby Digital

Tecnología de audio multicanal que ofrece sonido envolvente.

Dolby Surround

Tecnología de sonido envolvente que distribuye el audio en múltiples altavoces para crear una experiencia inmersiva.

Dolly

Movimiento de cámara en el que se desplaza hacia adelante o hacia atrás en una trayectoria recta.

Dolly Grip

Técnico encargado de manejar el movimiento del dolly (plataforma móvil para la cámara).

Downmix

Proceso de convertir una mezcla de audio multicanal a un formato estéreo.

Drone

Dispositivo aéreo utilizado para capturar tomas desde el aire.

Drop Frame

Técnica utilizada en la televisión para ajustar la velocidad de los cuadros

Dropout

Pérdida temporal de señal de audio o video.

Dubbing

Proceso de grabar diálogos en un idioma distinto al original.

Duotone

Imagen compuesta por dos colores en diferentes intensidades.

Dutch Angle

Técnica de cámara en la que el plano está inclinado, creando una sensación de tensión o desequilibrio.

Dynamic Range

Rango entre el sonido más suave y más fuerte que puede reproducirse o capturarse.

E **Edge Enhancement**

Técnica de mejora de imagen que resalta los bordes para mayor nitidez.

Edición de Video

Proceso de manipulación y ensamblaje de secuencias de video para crear una producción final coherente

Elipsoidal Light

Lámpara utilizada en teatro y cine para proyectar un haz de luz muy enfocado.

Establishing Shot

Toma inicial que establece la ubicación o el contexto de una escena.

Export

Proceso de guardar o renderizar un archivo finalizado en un formato específico.

Exposure

Cantidad de luz que entra en la cámara, afectando el brillo de la imagen.

Eyeline

Dirección en la que los ojos de un personaje miran en relación a la cámara y otros personajes.

Eyeline Match

Técnica de edición en la que el corte muestra lo que un personaje está viendo.

F

Fade

Transición en la que la imagen se desvanece a negro o de negro a la imagen.

Fade In

Transición en la que una imagen o sonido aparece gradualmente desde la oscuridad o el silencio.

Fade In/Fade Out

Transición gradual de un video o audio desde o hacia el silencio/negro.

Faux Raccord

Error intencionado en la continuidad que se utiliza con fines estilísticos o narrativos.

Field of View (FOV)

Extensión del mundo visible a través de la lente de una cámara.

Field Recording

Grabación de audio fuera del estudio, generalmente en locaciones naturales o urbanas.

Fill Light

Luz utilizada para suavizar las sombras creadas por la luz principal en una escena.

Film Grain

Efecto visual que simula la textura granular de la película fotográfica tradicional.

Film Noir

Estilo cinematográfico caracterizado por iluminación tenue, sombras pronunciadas y temas oscuros.

Film Stock

Cinta de película en la que se graban imágenes antes del proceso digital.

Filtro Pasa Altos

Filtro que permite pasar las frecuencias altas y atenúa las bajas.

FireWire

Estándar de conexión para transferir datos, comúnmente utilizado en cámaras digitales más antiguas.

Flash Frame

Aparición breve de una imagen o cuadro en una secuencia de video.

Flashback

Técnica narrativa en la que se muestra una escena anterior al presente de la historia.

Flat Lighting

Iluminación sin sombras, que minimiza las texturas y detalles.

Flat Shot

Toma en la que la cámara está alineada con el sujeto, mostrando un plano bidimensional.

Foley

Reproducción de efectos de sonido para mejorar la calidad de audio en producciones audiovisuales

Foley Artist

Profesional que crea efectos de sonido en postproducción.

Formato MP4

Formato de archivo contenedor utilizado para almacenar video, audio, imágenes y subtítulos en un solo archivo

Formatos de Audio

Estructuras y estándares para almacenar audio, como MP3 y WAV.

Formatos de Video

Diferentes estructuras y estándares para almacenar video, como MP4 y MOV.

Frame

Imagen individual de una secuencia de video o película.

Frame Blending

Técnica para suavizar las transiciones entre cuadros cuando la velocidad de fotogramas se cambia.

Frame Rate

Cantidad de cuadros por segundo (FPS) en un video.

Frame Rate (FPS)

Número de cuadros por segundo en una secuencia de video o película.

Frecuencia de Muestreo

Número de veces que se captura una muestra de una señal de audio por segundo.

Front Projection

Técnica de efectos especiales en la que imágenes son proyectadas frente a actores para simular un fondo.

Full Shot

Plano en el que todo el cuerpo del sujeto es visible dentro del encuadre.

G

Gaffer

Técnico responsable de la iluminación en una producción cinematográfica.

Gain

Ajuste de la intensidad o volumen del sonido.

Gain Staging

Proceso de ajustar el volumen en diferentes etapas de una cadena de señales de audio.

Gamma

Parámetro que controla el brillo de los tonos medios en una imagen.

Gel

Filtro de color colocado delante de una luz para cambiar su tonalidad.

Gimmick

Estrategia o truco que se utiliza para atraer la atención en una producción.

Golden Hour

Momento del día justo después del amanecer o antes del atardecer, caracterizado por una luz suave y dorada.

GoPro

Marca de cámaras de acción compactas y resistentes, utilizadas comúnmente para grabaciones extremas.

Gráfico en Movimiento

Uso de animación y gráficos para crear la ilusión de movimiento.

Grano

Ruido visual que aparece en imágenes debido a la sensibilidad del sensor o película.

Green Room

Sala de espera para actores y personal antes de entrar en escena.

Green Screen

Técnica similar a croma, que utiliza un fondo verde para incrustar fondos digitales

Greenlight

Aprobación oficial para comenzar la producción de un proyecto audiovisual.

Grip

Técnico encargado del manejo de equipo técnico, especialmente en cámaras y luces.

Guion Técnico

Versión del guion que incluye indicaciones técnicas, como movimientos de cámara o efectos de sonido.

H

H.264

Códec de compresión de video eficiente, ampliamente utilizado en la distribución de video en la web.

H.265

Códec de video más eficiente que H.264, también conocido como HEVC.

H.265/HEVC

Códec de video que ofrece mayor compresión con calidad similar a H.264.

Handheld

Técnica de cámara en la que el operador sostiene la cámara en lugar de usar un trípode, creando un movimiento más natural o inestable.

Hard Light

Luz intensa que crea sombras duras y definidas en un sujeto.

HDR

High Dynamic Range, técnica para mejorar el rango dinámico de color y contraste en una imagen

HDR10

Estándar de video para imágenes de alto rango dinámico, comúnmente utilizado en pantallas 4K.

Headroom

Espacio entre la parte superior de la cabeza de un sujeto y el borde superior del encuadre.

Hero Shot

Toma que muestra a un personaje o objeto en una posición prominente o destacada.

Hertz (Hz)

Unidad de frecuencia que mide el número de ciclos por segundo en una onda sonora o de radio.

High Definition (HD)

Formato de video con una resolución superior a la de los estándares anteriores (720p, 1080p).

High Key

Técnica de iluminación que utiliza mucha luz para reducir las sombras, creando una escena brillante.

Histogram

Gráfico que muestra la distribución tonal de una imagen.

HMI Light

Luz de alta intensidad que imita la luz del día, utilizada en producciones cinematográficas.

Hot Spot

Área de una imagen que es más brillante que el resto debido a una luz directa.

Hyperfocal Distance

Distancia en la que todo, desde la mitad de la distancia hasta el infinito, está enfocado.

Hyperlapse

Técnica de time-lapse que incorpora movimiento de cámara a lo largo de grandes distancias.

I Iluminación de Bajo Contraste

Técnica que utiliza iluminación suave para crear pocas sombras y una imagen uniforme.

Iluminación de Tres Puntos

Técnica de iluminación que utiliza una luz principal, una luz de relleno y una luz de fondo.

Image Stabilization

Técnica que reduce el movimiento no deseado de la cámara para obtener tomas más estables.

Imagen Clave

Fotograma utilizado como referencia para el proceso de croma o composición.

Insert

Toma que muestra un objeto específico que es importante para la narrativa.

Insert Shot

Toma detallada de un objeto o acción que se intercala en una escena más amplia.

Interlace

Técnica en la que una imagen de video se descompone en líneas alternas.

Interlacing

Técnica para mejorar la visualización de video en televisores de baja resolución, dividiendo la imagen en dos campos entrelazados.

ISO

Medida de la sensibilidad del sensor de una cámara a la luz.

J

J-Cut

Técnica de edición en la que el audio de la siguiente escena comienza antes de que aparezca la imagen correspondiente.

Jib

Grúa utilizada para mover una cámara en posiciones elevadas o en ángulos inusuales.

Jump Cut

Corte brusco entre dos tomas de la misma escena que da la sensación de un salto en el tiempo.

K Key Grip

Técnico responsable de la manipulación de equipos de iluminación y soporte en el set.

Key Light

Luz principal utilizada en la iluminación de una escena.

Keyframe

Fotograma que define el inicio o fin de una transición en animación o edición.

Keyframe Animation

Técnica de animación en la que se crean fotogramas clave, y el software interpola los fotogramas intermedios.

Keying

Técnica utilizada para eliminar un color específico de una imagen, comúnmente usado con chroma key.

KHz (Kilohertz)

Unidad de frecuencia utilizada para medir la tasa de muestreo en el audio.

Kicker Light

Luz secundaria colocada para acentuar los bordes de un sujeto y separarlo del fondo.

L Latency

Retardo en la transmisión de datos de audio o video.

Lav Mic

Micrófono pequeño que se sujeta a la ropa de un actor para grabar su voz discretamente.

Lavalier Mic

Micrófono compacto utilizado en televisión, teatro y entrevistas.

Lens Flare

Efecto visual que ocurre cuando la luz del sol entra directamente en la lente.

Lente Anamórfica

Lente que comprime la imagen horizontalmente para permitir un campo visual más amplio.

Lente Prime

Lente de cámara con una distancia focal fija, lo que resulta en una mejor calidad de imagen en comparación con lentes zoom

Letterbox

Barras negras en la parte superior e inferior de la pantalla al mostrar una imagen en formato panorámico en una pantalla más estrecha.

Light Meter

Dispositivo utilizado para medir la luz en el set y ajustar la exposición de la cámara.

Lighting Plot

Diagrama que muestra la disposición de las luces en una producción.

Linear Editing

Método de edición en el que se organizan los clips de forma secuencial, una técnica más común antes de la edición digital.

Live Streaming

Transmisión de video en tiempo real a través de internet.

Location

Lugar fuera del estudio donde se graban escenas de una película o producción audiovisual.

Location Scouting

Proceso de encontrar y evaluar lugares para rodar escenas de una producción.

Logarítmica

Curva tonal utilizada en cámaras digitales para capturar un mayor rango dinámico.

Logline

Breve descripción de una historia, generalmente en una o dos frases.

Long Shot (LS)

Plano en el que el sujeto aparece a gran distancia, mostrando su entorno.

Loop

Repetición continua de una sección de audio o video

Low Angle Shot

Toma desde un ángulo bajo, que da una sensación de poder o grandeza al sujeto.

Low Key

Técnica de iluminación que utiliza pocas luces y sombras intensas para crear un ambiente dramático.

Lower Third

Texto que aparece en la parte inferior de la pantalla, generalmente utilizado para identificar a una persona o lugar.

LUT

Look Up Table, utilizado en postproducción para corregir o estilizar el color.

M

Master Shot

Toma amplia que captura toda la acción en una escena.

Mastering

Proceso final de mezcla de audio en el que se ajustan niveles y se optimiza la calidad para su distribución.

Masterización

Proceso final de mezcla de audio, en el que se ajusta y equilibra el sonido para su distribución

Match Cut

Corte en el que se enlaza visualmente o conceptualmente una toma con otra, manteniendo continuidad.

Match on Action

Corte que se produce mientras un sujeto está en movimiento, manteniendo la continuidad de la acción.

Matte Painting

Técnica de composición en la que se utilizan imágenes pintadas para simular paisajes o escenarios.

Medium Shot

Toma que muestra al sujeto de la cintura hacia arriba.

Metadata

Información adicional sobre un archivo multimedia (fecha, autor, etc.).

Micrófono Lavalier

Pequeño micrófono que se coloca en la ropa para captar diálogos en presentaciones o entrevistas

MiniDV

Formato de video digital que utiliza cintas pequeñas, común en cámaras de video más antiguas.

Mixdown

Proceso de combinar múltiples pistas de audio en una sola.

Mixing Board

Consola utilizada para controlar el audio durante la grabación o la transmisión en vivo.

Moiré

Efecto visual de distorsión que ocurre cuando se superponen patrones finos.

Moiré Pattern

Efecto visual no deseado que aparece cuando se filman patrones repetitivos.

Monochrome

Imagen compuesta solo de tonos de un solo color, generalmente en escala de grises.

Montage

Secuencia de imágenes o videos que representan un proceso o el paso del tiempo.

Montage Sequence

Serie de tomas editadas juntas para mostrar el paso del tiempo o el desarrollo de una idea.

Montaje Audiovisual

Proceso de seleccionar y unir diferentes tomas para crear una narrativa.

Montaje Paralelo

Técnica en la que dos historias se desarrollan simultáneamente en pantalla.

Motif

Repetición de un elemento visual o sonoro que tiene significado dentro de una obra.

Motion Blur

Desenfoco que ocurre cuando los objetos en movimiento rápido son capturados en una imagen o video.

Motion Capture (MoCap)

Técnica que graba los movimientos de actores para animar personajes en producciones digitales.

Motion Graphics

Gráficos que usan la animación para crear la ilusión de movimiento.

Motion Tracking

Técnica que sigue el movimiento de un objeto en una secuencia de video.

MP3

Formato de compresión de audio con pérdida utilizado para la distribución de música

MPEG

Grupo de estándares para la compresión de video y audio, incluyendo MPEG-2 y MPEG-4

MPEG-4

Formato de compresión multimedia utilizado para la distribución de video y audio.

Multicam

Técnica de grabación en la que se usan múltiples cámaras para capturar diferentes ángulos de una misma escena.

Multi-Camera Setup

Configuración que utiliza múltiples cámaras para filmar una escena desde diferentes ángulos simultáneamente.

Multicanal

Técnica que utiliza varios canales de audio para crear una experiencia envolvente

Multiplexing

Combinar múltiples señales en una sola transmisión.

N

Narrative Arc

Estructura que describe la evolución de la historia a lo largo de un tiempo.

Natural Light

Luz disponible de fuentes naturales, como el sol, utilizada en filmación.

NDF (Non-Drop Frame)

Formato de código de tiempo que no ajusta la velocidad de cuadros, utilizado en sistemas NTSC.

NTSC

Sistema de televisión analógica utilizado principalmente en América del Norte.

O Overcranking

Técnica de grabación en la que se aumenta la velocidad de la cámara para crear un efecto de cámara lenta.

Overexposure

Exceso de luz que provoca que una imagen aparezca demasiado brillante.

Overlay

Imagen o gráfico superpuesto en un video.

Overlay de Texto

Texto superpuesto en la imagen de video.

Over-the-shoulder shot

Toma desde detrás del hombro de un personaje que mira hacia otro personaje.

Over-the-Shoulder Shot (OTS)

Toma desde detrás del hombro de un personaje que muestra lo que este está viendo.

P Pacing

Ritmo o velocidad con la que una secuencia de tomas o escenas progresa en una película.

Paleta de Colores

Conjunto de colores utilizados en una imagen o video

Pan and Scan

Método de edición utilizado para adaptar películas en formato panorámico a pantallas más pequeñas.

Pan Shot

Movimiento de la cámara en el que se gira horizontalmente sobre su eje.

Panorámica

Movimiento de la cámara en una trayectoria horizontal

Parabolic Microphone

Micrófono con forma parabólica que capta el sonido a larga distancia.

Phantom Power

Fuente de alimentación utilizada para micrófonos de condensador.

Pickup Shot

Toma adicional grabada después de la producción principal para corregir errores o añadir detalles.

Pillarbox

Barras negras a los lados de una imagen de video cuando se muestra en una pantalla más ancha que su relación de aspecto.

Pixel

Unidad más pequeña de una imagen digital

Plano Holandés

Técnica de cámara en la que el encuadre está inclinado para dar una sensación de inestabilidad o tensión.

Point of View (POV)

Toma que muestra lo que un personaje está viendo.

Popping

Sonido no deseado causado por la pronunciación de letras explosivas como "p" o "b" en un micrófono.

Postproducción

Etapa final en la creación de contenido audiovisual, que incluye edición, corrección de color, efectos visuales y mezcla de sonido

Post-Production

Fase de producción audiovisual en la que se editan y finalizan las imágenes y el sonido después de la grabación.

Practical Light

Fuente de luz visible en la escena, como una lámpara, que también ilumina el set.

Pre-Production

Fase de planificación y preparación antes de que comience el rodaje de una película o video.

Previsualización (Previs)

Creación de representaciones preliminares de una película o animación para planificar tomas.

Pre-visualization (Previs)

Proceso de planificar visualmente una secuencia antes de su filmación.

Prime Lens

Lente de cámara con una distancia focal fija, en lugar de una lente zoom.

Producción Virtual

Uso de entornos generados por computadora en tiempo real para la filmación.

Production Company

Empresa que se encarga de producir películas, series y otros contenidos audiovisuales.

Production Design

Diseño del entorno visual de una película, incluyendo decorados, vestuario y utilería.

Production Value

Medida de la calidad y la profesionalidad de una producción audiovisual.

Prop

Objeto utilizado por actores en una escena para dar contexto o realismo.

ProRes

Códec de video de alta calidad desarrollado por Apple, ampliamente utilizado en postproducción.

Pull Focus

Técnica en la que el enfoque de la cámara cambia de un objeto a otro durante una toma.

Push-In

Movimiento de cámara en el que se avanza hacia el sujeto.

R Rack Focus

Cambio de enfoque dentro de una toma para atraer la atención de un objeto a otro.

Ramping

Cambio gradual en la velocidad de un video, que puede ser rápido o lento.

RAW

Formato de imagen sin compresión, que contiene toda la información capturada por el sensor de la cámara

Raw File

Archivo de imagen o video sin procesar que mantiene todos los datos originales.

Raw Footage

Imágenes sin editar capturadas durante la filmación.

Reaction Shot

Toma que muestra la reacción de un personaje ante un evento.

Realidad Aumentada (AR)

Tecnología que superpone información digital al mundo real.

Realidad Virtual (VR)

Tecnología que crea un entorno digital inmersivo.

Rec 709

Estándar de color utilizado en televisión de alta definición.

Recorte

Proceso de eliminar parte de una imagen o video.

Recorte de Audio

Proceso de cortar o eliminar partes no deseadas de una grabación de audio.

Redcode

Códec patentado utilizado por cámaras RED para comprimir imágenes RAW.

Redcode RAW

Formato de video comprimido de alta calidad utilizado por las cámaras RED.

Rehearsal

Práctica previa al rodaje en la que los actores y el equipo se preparan para la escena.

Render

Proceso de generar una imagen o video final a partir de archivos y efectos.

Render Farm

Conjunto de computadoras utilizadas para renderizar imágenes o secuencias en gráficos 3D.

Rendering

Proceso de generar una imagen final o un video a partir de un archivo de proyecto en la computadora.

Renderizado

Proceso de generar una imagen o secuencia de video desde un modelo en 3D o composición visual

Resolución

Cantidad de detalles que una imagen o video puede mostrar, medida en píxeles

Retroiluminación

Iluminación colocada detrás de un sujeto para resaltarlo del fondo.

Reverse Angle

Toma que muestra la acción desde el lado opuesto al ángulo anterior.

Reverse Shot

Plano que muestra el ángulo opuesto de la acción o el diálogo en una escena.

RGB

Modelo de color basado en rojo, verde y azul.

Rim Light

Luz que ilumina el borde de un sujeto, separándolo del fondo.

Ritmo Visual

Sensación de movimiento en una imagen fija o secuencia, creada mediante el uso de formas, colores o composiciones repetitivas.

Rollo de Cámara

Movimiento en el que la cámara rota sobre su propio eje.

Rotoscoping

Técnica de animación donde se dibuja manualmente sobre imágenes filmadas en vivo

Rough Cut

Primera edición de una película o video antes de los ajustes finales.

Rule of Thirds

Principio de composición que divide la imagen en una cuadrícula de nueve partes, utilizado para crear equilibrio visual.

Rumble

Ruido de baja frecuencia no deseado en una grabación de audio.

Rushes

Material grabado durante un día de rodaje, también conocido como "dailies".

S Safe Area

Área de una imagen de video en la que todo el contenido importante se muestra sin ser cortado.

Safe Zone

Área de la pantalla en la que todo el contenido importante debe estar para no ser cortado por los bordes.

Sample Rate

Número de veces que se captura una muestra de una señal de audio en un segundo.

Saturation

Intensidad del color en una imagen.

Scene

Una parte de la película o video que sucede en una sola ubicación y tiempo.

Scene Heading

Descripción en un guion que indica el lugar y el tiempo en el que tiene lugar una escena.

Screen Direction

Consistencia en la dirección de movimiento en la pantalla para evitar confusión en la audiencia.

Screen Resolution

Número de píxeles que una pantalla puede mostrar, generalmente expresado como ancho por alto.

Screen Test

Evaluación de un actor o escena para ver cómo se ve en cámara.

Screenplay

Guion que incluye diálogos, acciones y descripciones de las escenas.

Script Supervisor

Persona encargada de mantener la continuidad en las tomas y supervisar los detalles del guion durante el rodaje.

Scrubbing

Proceso de moverse a través de un archivo de video o audio rápidamente.

Second Unit

Equipo de filmación secundario que graba escenas complementarias, como tomas de paisajes o escenas de acción.

Secuencia

Serie de planos relacionados que forman parte de una narrativa

Shaky Cam

Estilo de cámara que tiembla intencionadamente para dar una sensación de caos o realismo.

Shot List

Lista detallada de las tomas planificadas para una filmación.

Shotgun Mic

Micrófono direccional utilizado para capturar sonido desde largas distancias.

Shutter Speed

Velocidad a la que se abre y cierra el obturador de la cámara, afectando la exposición y el desenfoque de movimiento.

Signal-to-Noise Ratio

Relación entre la potencia de la señal y el ruido de fondo en una grabación.

Single System Sound

Método de grabación en el que el sonido se captura directamente en la cámara.

Sizzle Reel

Video corto que muestra los aspectos destacados de un proyecto o marca.

Slate

Tabla utilizada en la filmación para marcar y sincronizar tomas con audio.

Slow Motion

Técnica en la que las imágenes se reproducen a una velocidad más lenta de lo normal.

SMPTE

Estándares para sincronización y gestión de tiempo en producciones audiovisuales

SMPTE Timecode

Sistema utilizado para sincronizar audio y video mediante códigos de tiempo.

Soft Focus

Efecto que suaviza los detalles de una imagen, creando una apariencia soñadora o nostálgica.

Soft Light

Luz difusa que elimina sombras duras en una escena.

Sound Bridge

Transición de audio que conecta dos escenas visuales diferentes.

Sound Designer

Profesional encargado de crear el paisaje sonoro de una película o producción audiovisual.

Sound Effects (SFX)

Sonidos añadidos en postproducción para realzar la acción de una escena.

Soundstage

Espacio acústico en el que se graba o reproduce sonido.

Specular Highlight

Área brillante en una imagen causada por la reflexión directa de una luz.

Spike Mark

Marca en el suelo que indica dónde deben posicionarse los actores o el equipo técnico durante una toma.

Splice

Unión de dos piezas de cinta o película.

Split Diopter

Lente que permite enfocar objetos a diferentes distancias en la misma toma.

Split Focus

Técnica en la que dos objetos en diferentes planos se mantienen en enfoque al mismo tiempo.

Split Screen

Técnica en la que la pantalla se divide para mostrar dos o más imágenes diferentes simultáneamente.

Squib

Pequeño explosivo utilizado en efectos especiales para simular disparos o heridas.

Static Shot

Toma en la que la cámara permanece fija y no se mueve.

Steadicam

Sistema de estabilización de cámara que permite realizar tomas suaves mientras el operador se mueve.

Stop Motion

Técnica de animación en la que se toman fotografías de objetos movidos ligeramente entre cada toma.

Story Arc

Desarrollo de la historia a través de una serie de eventos.

Storyboard

Representación gráfica que ilustra las escenas de una producción.



Storyboarding

Proceso de crear un guion gráfico que ilustra las escenas de una película.

Straight Cut

Transición entre dos tomas sin efectos o disoluciones.

Streaming

Transmisión de audio o video en tiempo real a través de internet.

Stunt Coordinator

Persona encargada de supervisar y planificar las escenas peligrosas o de acción.

Submix

Mezcla de varias pistas de audio combinadas en una sola pista.

Subtitle

Texto que aparece en la parte inferior de la pantalla, traduciendo o transcribiendo el diálogo.

Subtitles

Texto que aparece en la parte inferior de la pantalla y traduce o transcribe el diálogo.

Super 16mm

Formato de película cinematográfica que utiliza una cinta de 16mm de ancho.

Superimpose

Superposición de una imagen o texto sobre otra imagen.

Surround

Técnica de audio que utiliza múltiples altavoces para crear una experiencia envolvente

Surround Sound

Técnica de audio que distribuye el sonido en múltiples altavoces para crear una experiencia inmersiva.

Swinging

Técnica en la que la cámara se mueve horizontalmente en una toma.

Sync

Sincronización entre audio y video.

Sync Sound

Sonido grabado en sincronización directa con la imagen de video.

T Take

Grabación completa de una escena o toma durante el rodaje.

Tally Light

Luz en una cámara de video que indica que está grabando.

Technical Director

Persona responsable de la supervisión de los aspectos técnicos de una producción.

Tecnología Audiovisual

Conjunto de técnicas y herramientas utilizadas para la creación, edición y distribución de contenidos audiovisuales

Telecine

Proceso de transferir película a formato de video.

Telephoto Lens

Lente que tiene una distancia focal larga y permite capturar sujetos lejanos.

Text Overlay

Texto que aparece en la pantalla sobre la imagen de video.

Three-Point Lighting

Configuración básica de iluminación que utiliza luz principal, luz de relleno y luz de fondo.

Thumbnail

Imagen pequeña que representa una escena o video completo

Tilt Shot

Movimiento de cámara en el que se inclina hacia arriba o hacia abajo.

Time Lapse

Técnica en la que las tomas se capturan a intervalos regulares y luego se reproducen a velocidad normal para mostrar el paso acelerado

Timecode

Código que marca el tiempo en un archivo de video o audio.

Timelapse

Técnica en la que las imágenes se graban a intervalos regulares y luego se reproducen a alta velocidad.

Title Safe Area

Área en la pantalla donde el texto es visible sin ser cortado.

Tracking

Movimiento de la cámara que sigue a un sujeto en movimiento

Tracking Shot

Toma en la que la cámara se mueve junto con el sujeto.

Transcodificación

Conversión de un formato de archivo multimedia a otro

Transición

Efecto utilizado para cambiar de una toma a otra en la edición de video

Transition

Efecto que conecta dos tomas o escenas diferentes.

Transparencia

Propiedad que permite que una capa de imagen sea parcialmente visible.

Treatment

Resumen detallado de una historia que se utiliza como paso preliminar antes de escribir un guion completo.

Tricaster

Sistema que combina varias fuentes de video en una producción en vivo.

Tripod

Soporte de tres patas utilizado para estabilizar la cámara durante la filmación.

Tungsten Light

Luz con temperatura de color cálida utilizada en iluminación para cine y fotografía.

Two-Shot

Toma en la que aparecen dos personajes dentro del encuadre.

U
Undercranking

Técnica de grabación en la que se disminuye la velocidad de la cámara para crear un efecto acelerado al reproducirlo a velocidad normal.

Underexposure

Imagen que aparece demasiado oscura debido a la falta de luz.

Unidirectional Mic

Micrófono que capta el sonido de una dirección específica.

Upcutting

Error de edición en el que una parte inicial del diálogo o imagen se corta accidentalmente.

V
VBR

Variable Bitrate, ajuste dinámico de la tasa de bits para optimizar la calidad y tamaño del archivo.

Vector Scope

Herramienta utilizada para analizar los colores en un video.

VFX

Visual Effects, efectos visuales creados digitalmente en la postproducción

VFX Plate

Imagen o secuencia que sirve como base para añadir efectos visuales en la postproducción.

VHS

Formato de cinta de video analógica popular en las décadas de 1980 y 1990

Vignette

Efecto en el que los bordes de una imagen se oscurecen o desenfocan.

Virtual Set

Escenario generado por computadora que reemplaza un entorno físico.

Visual Storytelling

Uso de imágenes para contar una historia sin diálogos explícitos.

Vocal Booth

Espacio diseñado para grabar audio con una acústica controlada.

Voice Acting

Interpretación de un personaje a través de la voz, común en animación y videojuegos.

Voice Quality

Características del sonido de la voz de un actor o narrador.

Voice-over

Narración en off, grabada y añadida durante la postproducción de un video

Voiceover

Narración o diálogo grabado que se añade en la postproducción, sin ser parte del diálogo visual.

Voiceover (VO)

Narración o diálogo grabado y añadido a una producción audiovisual que no es parte del diálogo visible en la escena.

VR (Realidad Virtual)

Tecnología que sumerge al espectador en un entorno completamente generado por computadora.

W**Walk and Talk**

Técnica en la que los personajes caminan mientras conversan, manteniendo la escena en movimiento.

Walla

Sonido ambiente creado por un grupo de personas para simular ruido de fondo, como conversaciones en un lugar concurrido.

Wardrobe

Vestuario utilizado por los actores durante la producción de una película o programa.

Wash

Luz suave y difusa que ilumina una gran área sin crear sombras duras.

WAV

Waveform Audio File Format, un formato de audio sin compresión que ofrece alta calidad.

Waveform

Representación visual de la forma de una onda de audio.

Wavelet

Método de compresión de imágenes basado en frecuencias.

Webisode

Episodio breve producido exclusivamente para distribución en la web.

Whip Pan

Movimiento rápido de la cámara de un lado a otro, a menudo utilizado para transiciones estilizadas.

White Balance

Ajuste en la cámara para que los colores se representen correctamente bajo diferentes fuentes de luz.

Widescreen

Relación de aspecto más ancha que el estándar de televisión.

Wild Sound

Sonido grabado sin una imagen específica, utilizado para ser añadido en postproducción.

Wild Track

Grabación de sonido sin imagen, utilizada para añadir o reemplazar audio en postproducción.

Wind Screen

Filtro colocado sobre un micrófono para reducir el ruido causado por el viento.

Wipe

Tipo de transición en la que una imagen parece deslizarse fuera de la pantalla mientras otra la reemplaza.

Wipe Transition

Efecto de transición en el que una imagen parece deslizarse fuera de la pantalla, reemplazada por otra.

Wireframe

Representación de un modelo 3D que solo muestra sus contornos.

Wireless Lav Mic

Micrófono pequeño y discreto que se coloca en la ropa y transmite el audio de forma inalámbrica.

Wrap

Término utilizado para indicar el final de una jornada de rodaje o la finalización de la producción de una película.

X
X-Axis

Dirección horizontal en el encuadre de la cámara o en gráficos.

XLR

Conector de audio utilizado para señales balanceadas, común en la grabación profesional.

Y
Y-Axis

Dirección vertical en el encuadre de la cámara o en gráficos.

Z
Z-Axis

Dirección de profundidad en la pantalla, que va de la cámara hacia el fondo de la escena.

Zebra

Patrón en una cámara utilizado para identificar áreas sobreexpuestas en una imagen

Zebra Stripes

Patrón de rayas en una cámara que ayuda a identificar áreas sobreexpuestas.

Zolly

Combinación de un movimiento de zoom y dolly, en el que la cámara se mueve mientras cambia la distancia focal.

Zoom In/Out

Movimiento de la lente de la cámara para acercar o alejar la imagen sin mover físicamente la cámara.

Zoom Lens

Lente que permite cambiar la distancia focal, acercando o alejando el sujeto sin mover la cámara.

Zoom Out

Movimiento de la cámara que aleja el encuadre de un sujeto.

Zooming

Cambiar la distancia focal de una lente para acercar o alejar la imagen.

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL

4 4K

Resolución de video con 3840x2160 píxeles.

8 8K

Resolución de video con 7680x4320 píxeles.

A Adobe Premiere Pro

Software de edición de video profesional.

Audacity

Software libre para la edición de audio.

Audiovisual

Referido a la combinación de imágenes y sonido.

AVI

Formato de video antiguo, conocido por sus archivos grandes.

B **Balance de blancos**

Ajuste en cámaras para corregir las tonalidades de color.

Banda sonora

Música y sonido en una producción audiovisual.

C **Cámara DSLR**

Cámara digital réflex que utiliza un espejo para captar imágenes.

Cámara mirrorless

Cámara sin espejo, más compacta que las DSLR.

CDN (Content Delivery Network)

Red de servidores que entrega contenido rápidamente.

Códec

Programa que comprime o descomprime archivos multimedia.

Código abierto

Software cuyo código fuente está disponible para su modificación.

Código cerrado

Software cuyo código fuente no está disponible para el público.

Compresión de video

Reducción del tamaño del archivo de video manteniendo calidad.

Corrección de color

Ajuste del color en imágenes o videos para mejorar su apariencia.

Croma

Técnica de fondo verde utilizada para superponer imágenes en la postproducción.

Cuadro por segundo (fps)

Velocidad a la que se muestran las imágenes en una secuencia de video.

D

DaVinci Resolve

Programa de edición y corrección de color.

Derechos de autor

Protección legal para los creadores de contenido audiovisual.

Difusor de luz

Accesorio que suaviza la luz para evitar sombras duras.

E

Efectos visuales (VFX)

Técnicas usadas para crear elementos no presentes durante la filmación.

Enfoque automático

Sistema de cámaras que ajusta el enfoque automáticamente.

Estabilización de imagen

Técnica para reducir el movimiento no deseado en videos.

Estereofonía

Sistema de reproducción de sonido en dos canales.

Estudio de grabación

Espacio donde se capturan audios o videos de manera controlada.

Eventos en vivo

Transmisión de eventos en tiempo real.

Exposición

Control de la cantidad de luz que llega al sensor de una cámara.

F **Final Cut Pro**

Software de edición de video desarrollado por Apple.

FLV

Formato de video para reproducción en Adobe Flash Player.

Formato de audio

Estructura en la que se almacena sonido.

Formato de video

Estructura en la que se guarda un archivo de video.

Formato emergente

Nuevas formas de contenido audiovisual que surgen con la tecnología.

Formato interactivo

Contenidos donde el usuario puede interactuar y tomar decisiones.

Formato WebM

Formato de archivo multimedia diseñado para la web.

Fotografía digital

Captura de imágenes mediante dispositivos electrónicos.

FPS (Frames per Second)

Cantidad de fotogramas que componen un segundo de video.

FTP (File Transfer Protocol)

Protocolo utilizado para la transferencia de archivos multimedia.

Fundido

Transición suave entre imágenes o sonidos.

G

Gestión de contenido

Procesos para organizar y distribuir archivos multimedia.

GIF

Formato de imagen animada popular en internet.

Gráficos en movimiento

Elementos gráficos que incluyen animación para videos.

H

H.264

Estándar de compresión de video eficiente.



H.265

Nuevo estándar de compresión que mejora la eficiencia sobre H.264.

HandBrake

Herramienta para convertir y comprimir archivos de video.

HDR (High Dynamic Range)

Técnica que mejora la relación de contraste y color en videos.

Holografía

Tecnología que crea imágenes tridimensionales a partir de luz láser.

HTML5

Lenguaje de marcado que soporta videos y audios en navegadores web.

I

IA (Inteligencia Artificial)

Tecnología que simula procesos humanos en la edición y creación de contenido.

J
JPEG

Formato comprimido de imagen, comúnmente utilizado en fotografía digital.

L
Lente gran angular

Lente que captura un campo de visión amplio.

Loop

Reproducción repetitiva de una secuencia de video o audio.

Luz artificial

Iluminación creada por dispositivos como bombillas y lámparas.

Luz natural

Iluminación proveniente de fuentes no artificiales.

M
Metadatos

Información asociada a un archivo de video o audio.

Metraje

Término para referirse a las grabaciones de video.

Mezcla de audio

Proceso de equilibrar y ajustar diferentes pistas de sonido.

Micrófono de condensador

Micrófono que capta sonidos detallados.

Micrófono de solapa

Micrófono pequeño y discreto utilizado en entrevistas.

Micrófono dinámico

Micrófono resistente usado en ambientes ruidosos.

Micrófono shotgun

Micrófono direccional utilizado para grabar audio a distancia.

Miniatura

Imagen reducida que representa un video.

MKV

Formato de contenedor multimedia que soporta múltiples pistas.

Monitores de estudio

Altavoces de alta calidad para la edición de sonido.

Monofonía

Sonido grabado o reproducido en un solo canal.

MOV

Formato de video desarrollado por Apple.

MP4

Formato multimedia que contiene video, audio y subtítulos.

N Narración

Explicación o relato en audio que acompaña un video.

Narrativa audiovisual

Forma de contar una historia mediante imágenes y sonidos.

Narrativa transmedia

Forma de contar una historia en diferentes medios o plataformas.

Netflix

Servicio de streaming de series y películas.

P Pantalla OLED

Tecnología de pantalla que ofrece mejor calidad de imagen y ahorro energético.

Pantalla QLED

Tipo de pantalla que mejora la calidad de imagen utilizando puntos cuánticos.

Pixel

Unidad mínima de una imagen digital.

Plataforma de distribución

Servicio que permite compartir y publicar contenidos en línea.

Plataformas digitales

Espacios en línea donde se distribuyen contenidos audiovisuales.

Presentación multimedia

Contenido que combina texto, imágenes, audio y video.

Previsualización

Vista preliminar de un video o imagen antes de su finalización.

Pro Tools

Software profesional para edición y producción de audio.

Propiedad intelectual

Derechos exclusivos sobre creaciones como videos o audios.

Proyector

Dispositivo que proyecta imágenes o videos sobre una superficie.

Publicación en línea

Subida de contenidos a plataformas digitales.

Publicidad audiovisual

Anuncios que combinan imágenes y sonido.

R RAW

Formato de archivo que contiene toda la información capturada por el sensor de la cámara.

Realidad Aumentada (AR)

Tecnología que superpone elementos digitales sobre el entorno real.

Realidad mixta

Combinación de realidad virtual y aumentada.

Realidad Virtual (VR)

Tecnología inmersiva que crea entornos digitales.

Resolución

Cantidad de píxeles en una imagen o video, que determina su calidad.

S SEO (Search Engine Optimization)

Optimización del contenido para mejorar su visibilidad en motores de búsqueda.

Streaming

Transmisión en tiempo real de audio o video por internet.

Subtítulos

Texto que aparece en pantalla para representar diálogos hablados.

T Tasa de bits (bitrate)

Cantidad de datos procesados por segundo en archivos de audio o video.

Televisión

Medio de comunicación audiovisual tradicional.

Tiempo de renderizado

Tiempo que tarda en procesarse un archivo multimedia.

TikTok

Red social para compartir videos cortos.

Transición

Cambio entre una toma de video y otra.

Twitch

Plataforma de streaming en vivo, enfocada en videojuegos.

V

Vimeo

Plataforma de videos en línea enfocada en producciones profesionales.

VoD (Video on Demand)

Sistema que permite a los usuarios acceder a videos bajo demanda.

Y YouTube

Plataforma de videos en línea.

TEMA 2. TÉCNICAS DE GRABACIÓN AUDIOVISUAL

A

Acústica

Estudio de cómo se propaga el sonido en un entorno.

Análisis de grabación

Evaluación de las grabaciones para determinar su calidad y eficacia.

Apertura

Configuración del diafragma de la cámara que controla la cantidad de luz que entra.

B

Balance de blancos

Ajuste que corrige la temperatura de color en la grabación.

Balance de color

Ajuste de las tonalidades de color en una grabación.



Bloqueo de talento

Proceso de asegurarse de que los actores están listos para grabar.

C

Calibración de micrófono

Ajuste de los micrófonos para garantizar una calidad de sonido óptima.

Cámara de 360 grados

Dispositivo que captura video en todas direcciones.

Cámara de acción

Pequeña cámara diseñada para grabar en situaciones dinámicas.

Cámara de cine

Dispositivo especializado para la grabación de películas.

Cámara de estudios

Cámara diseñada para grabar en un entorno controlado.

Cámara de video

Dispositivo utilizado para grabar imágenes en movimiento.

Cámaras de acción

Cámaras pequeñas y resistentes diseñadas para grabar en situaciones dinámicas.

Cámaras DSLR

Cámaras réflex digitales que ofrecen alta calidad de imagen.

Cámaras mirrorless

Cámaras sin espejo, compactas y ligeras.

Captura de movimiento

Técnica utilizada para grabar la acción y movimientos de un sujeto.

Captura de sonido

Proceso de grabar audio durante la producción.

Configuración de cámara

Ajustes de la cámara para obtener la imagen deseada.

Control de ruido

Técnicas para reducir el sonido no deseado en la grabación.

Control remoto

Dispositivo que permite operar la cámara a distancia.

Corrección de ruido

Proceso de eliminar el ruido no deseado en la grabación de audio.

Corte

Finalización de una toma, marcando el fin del rodaje.

Creación de efectos sonoros

Proceso de generar sonidos que no se grabaron durante la filmación.

D

Dirección de actores

Proceso de guiar las actuaciones de los intérpretes.

Disco duro externo

Dispositivo utilizado para almacenar grabaciones de video y audio.

Doblaje

Proceso de grabar voces adicionales en postproducción.

Dolly

Desplazamiento de la cámara hacia adelante o hacia atrás en línea recta.

E

Edición de audio

Proceso de manipular y mejorar las grabaciones sonoras.

Edición en tiempo real

Proceso de editar mientras se graba.

Encuadre

Composición visual de una toma, que determina lo que aparece en el campo de visión.

Estabilizador

Herramienta que minimiza el movimiento no deseado en las grabaciones.

Estilo visual

Enfoque artístico en la cinematografía de una producción.

F Foley

Proceso de crear sonidos sincronizados con el video en postproducción.

G Graba de pruebas

Proceso de probar el equipo antes de la grabación oficial.

Grabación

Proceso de capturar audio y video mediante dispositivos especializados.

Grabación a 24 fps

Estándar cinematográfico para grabar video a 24 fotogramas por segundo.

Grabación a múltiples cámaras

Uso de varias cámaras para capturar un evento desde diferentes ángulos.

Grabación en locación

Proceso de grabar en un lugar real en lugar de un estudio.

Grabación multicanal

Proceso de capturar audio en varias pistas simultáneamente.

Grabación por capas

Técnica de grabación donde se añaden pistas adicionales sobre una base.

Grabadora de audio

Dispositivo para capturar sonido de manera independiente.

I Iluminación

Uso de fuentes de luz para mejorar la calidad visual de la grabación.

Instrucciones de dirección

Guía que indica cómo debe actuar el talento en la grabación.

Interfaz de audio

Dispositivo que conecta micrófonos y otros equipos a una computadora.

ISO

Medida de la sensibilidad del sensor de la cámara a la luz.

L

Luz clave

Principal fuente de iluminación en una escena.

Luz de fondo

Iluminación que separa al sujeto del fondo.

Luz de relleno

Luz que suaviza las sombras creadas por la luz clave.

Luz de trabajo

Iluminación utilizada para ver y configurar el equipo en el set.

M

Microfonía ambisónica

Técnica de grabación que capta sonido en 360 grados.

Microfonía estéreo

Técnica que utiliza dos micrófonos para capturar audio en dos canales.

Microfonía lavalier

Técnica que utiliza micrófonos de solapa para grabar diálogos.

Micrófono de condensador

Micrófono que captura audio de alta calidad, ideal para grabaciones en estudio.

Micrófono de solapa

Micrófono pequeño y discreto usado en entrevistas.

Micrófono dinámico

Micrófono robusto, común en ambientes en vivo.

Micrófono shotgun

Micrófono direccional que capta sonido de una sola dirección.

Montaje de video

Proceso de seleccionar y organizar las tomas grabadas.

Movimientos de cámara

Técnicas que permiten desplazar la cámara para seguir la acción o cambiar el ángulo de visión.

P

Parámetro de cámara

Ajustes técnicos que afectan la calidad de la imagen.

Patrón polar

Forma en que un micrófono capta el sonido desde diferentes direcciones.

Planificación

Proceso de organización y programación de una producción audiovisual.

Planos secuenciales

Toma continua que no se corta.

Plato giratorio

Dispositivo que permite girar la cámara para capturar diferentes ángulos.

Postproducción

Fase posterior a la grabación donde se edita y finaliza el contenido.

Producción de campo

Grabación de audio y video en exteriores.

Producción en interiores

Grabación realizada dentro de un edificio o estudio.

Proyector de video

Dispositivo que muestra imágenes o videos en una pantalla.

Prueba de sonido

Verificación de la calidad del audio antes de la grabación.

R **Rango dinámico**

Diferencia entre los sonidos más suaves y más fuertes que un micrófono puede capturar.

Recuperación de imagen

Proceso de restaurar la calidad de imagen durante la postproducción.

Reflejo

Efecto visual creado por la luz que rebota en superficies.

Registro de audio

Proceso de documentar el sonido durante la grabación.

Rueda de iluminación

Herramienta que permite ajustar la dirección y la calidad de la luz.

Ruido de fondo

Sonidos no deseados que se graban junto al audio principal.

S **Salto de fotogramas**

Ocurre cuando hay una interrupción o error en la grabación de video.

Secuencia de apertura

Introducción visual a un video o programa.

Softbox

Accesorio que difunde la luz, creando una iluminación suave.

Software de grabación

Programas que permiten la captura y gestión de audio y video.

Sondeo

Proceso de ajustar micrófonos y grabadoras para optimizar la calidad de audio.



Sonido ambiente

Sonido natural del entorno que se graba junto a las escenas.

Sonido de sala

Sonido ambiental capturado en un lugar específico.

Sonido directorial

Directrices sobre cómo se debe grabar el audio durante la producción.

Storyboarding

Creación de un esquema visual de las tomas planificadas.

T

Técnicas de iluminación de tres puntos

Método de iluminación que utiliza tres fuentes de luz para crear un efecto equilibrado.

Toma de ángulo alto

Encuadre donde la cámara está situada por encima del sujeto.

Toma de ángulo bajo

Encuadre donde la cámara está situada debajo del sujeto.

Toma de cerca

Encuadre que muestra detalles específicos de un sujeto.

Toma de exteriores

Grabación realizada fuera de un estudio.

Toma de grupo

Encuadre que incluye a varios sujetos en la misma imagen.

Toma de prueba

Grabación preliminar para verificar la calidad del sonido y la imagen.

Toma de prueba de iluminación

Verificación de la calidad de la luz antes de grabar.

Transición de audio

Cambio suave entre diferentes pistas de audio.

Transición en video

Cambio visual entre dos clips de video.

Travelling

Movimiento de la cámara sobre rieles para seguir a un sujeto.

Travesía

Movimiento de cámara que sigue a un sujeto a través de un entorno.

Trípode

Soporte con tres patas que estabiliza la cámara.

V

Velocidad de obturación

Tiempo durante el cual el sensor de la cámara está expuesto a la luz.

Visor óptico

Herramienta en cámaras DSLR que permite ver la escena antes de capturarla.



Z
Zoom

Cambio en la distancia focal para acercar o alejar el sujeto sin mover la cámara.

TEMA 3. TÉCNICAS DE EDICIÓN DE IMAGEN

A

Ajuste de brillo

Modificación de la luminosidad de una imagen.

Ajuste de contraste

Cambio en la diferencia entre las áreas más claras y oscuras de una imagen.

Ajuste de gama

Modificación de la profundidad tonal de una imagen.

Ajuste de saturación

Modificación de la intensidad de los colores en una imagen.

Ajustes de exposición

Modificación de la cantidad de luz en una imagen.

Ajustes de salida

Configuración final para exportar imágenes.

Ajustes preestablecidos

Configuraciones guardadas que pueden aplicarse a las imágenes.

Alineación de imágenes

Proceso de organizar imágenes en relación a un eje.

Análisis de composición

Evaluación de cómo se organizan los elementos visuales.

Análisis de imagen

Evaluación de elementos visuales en una imagen.

B

Barra de herramientas

Sección en un software de edición que contiene herramientas y funciones.

Biblioteca de imágenes

Repositorio donde se almacenan imágenes para acceso y uso.

C

Calibración de monitor

Proceso de ajustar la pantalla para una representación precisa de los colores.

Canvas (lienzo)

Área de trabajo en un software de edición donde se crea la imagen.

Capas

Elementos superpuestos en un software de edición que permiten trabajar de manera no destructiva.

Capas de ajuste

Capas que permiten aplicar efectos sin afectar la imagen original.

Captura de pantalla

Imagen tomada de la pantalla de un dispositivo.

Clonación

Proceso de copiar partes de una imagen para ocultar imperfecciones.



Color de fondo

Color que aparece detrás de la imagen principal.

Color grading

Proceso de ajuste del color para dar un estilo específico a las imágenes.

Color personalizado

Tonos creados específicamente para un proyecto.

Composición

Organización de los elementos visuales en una imagen.

Compresión de imagen

Reducción del tamaño de archivo de una imagen manteniendo calidad.

Configuración de previsualización

Ajustes que afectan cómo se visualizan las imágenes en el software.

Corrección de color

Ajuste de los colores en una imagen para mejorar su apariencia.

Corrección de ojos rojos

Proceso de eliminar el efecto de ojos rojos en fotografías.

Corrección de perspectiva

Ajuste de la inclinación y forma de una imagen.

Curvas

Herramienta que permite un control preciso de los tonos en una imagen.

D Desaturación

Reducción de la intensidad de los colores en una imagen.

Descomposición de imágenes

Análisis de los elementos que componen una imagen.

Desenfoque

Efecto que suaviza los detalles de una imagen.

Desenfoque de movimiento

Efecto que simula el movimiento en una imagen estática.

Desenfoque selectivo

Aplicación de desenfoque en áreas específicas de una imagen.

Dibujo digital

Creación de imágenes mediante herramientas digitales.

Dibujo vectorial

Creación de imágenes a partir de líneas y formas que pueden escalarse sin perder calidad.

E **Edición de imagen**

Proceso de manipulación y mejora de fotografías digitales.

Efectos de desenfoque

Técnicas que suavizan los detalles de una imagen.

Efectos especiales

Técnicas que añaden elementos visuales llamativos a una imagen.

Exportación

Proceso de guardar una imagen en un formato específico para su uso.

Exportación por lotes

Proceso de guardar múltiples imágenes a la vez en un formato específico.

Exposición

Cantidad de luz que afecta a la imagen durante la captura.

F Filtros

Efectos aplicados a las imágenes para modificar su apariencia.

Formato de archivo

Tipo de archivo que determina cómo se guarda una imagen.

Formato de salida

Tipo de archivo que se genera al guardar una imagen.

Fusión de capas

Proceso de combinar varias capas en una imagen.

G Gestión de color

Proceso de controlar cómo se representa el color en diferentes dispositivos.

GIF

Formato que permite imágenes animadas.

H Herramientas de selección

Funciones en software de edición para elegir áreas específicas de una imagen.

I Iluminación

Ajuste de la luz en una imagen para mejorar su estética.

Imágenes de stock

Fotografías disponibles para su uso bajo licencia.

Importación de imágenes

Proceso de cargar imágenes en un software de edición.

Interfaz gráfica

Diseño visual de un software que permite la interacción del usuario.

J JPEG

Formato común para imágenes comprimidas con pérdida.

M Máscaras

Capas que permiten ocultar o mostrar partes de una imagen.

Modo de fusión

Método que determina cómo se combinan las capas en un software de edición.

Modo de previsualización

Función que permite ver los cambios en tiempo real antes de aplicar.

Montaje

Combinación de varias imágenes para crear una nueva composición.

Montaje digital

Proceso de unir varias imágenes en una sola.

Mosaico

Composición visual creada a partir de muchas imágenes pequeñas.

N Nitidez

Aumento del enfoque y definición de una imagen.

Niveles

Herramienta que ajusta los tonos de una imagen en función de la luminosidad.

P
Paleta de colores

Selección de colores que se utilizan en una composición.

Papel de impresión

Tipo de soporte utilizado para imprimir imágenes.

Pincel de clonado

Herramienta que permite copiar partes de una imagen para corregirla.

Pinceles

Herramientas que simulan el trazo de un pincel en la edición digital.

Píxel

Unidad mínima de información en una imagen digital.

Plugins

Extensiones que añaden funcionalidades adicionales a un software de edición.

PNG

Formato que permite transparencias y compresión sin pérdida de calidad.

Postproducción

Fase de edición y mejora de imágenes después de la captura.

Proporciones de imagen

Relación entre el ancho y el alto de una imagen.

R RAW

Formato de archivo que guarda toda la información capturada por el sensor de la cámara.

Recorte

Proceso de eliminar partes no deseadas de una imagen.

Recuperación de archivos

Proceso de restaurar imágenes borradas o dañadas.



Recuperación de color

Restauración de colores en imágenes dañadas.

Recuperación de detalles

Proceso de restaurar características en áreas dañadas de una imagen.

Recuperación de formato

Proceso de restaurar una imagen a su formato original.

Recuperación de imagen

Proceso de restaurar una imagen dañada o degradada.

Redimensionado

Cambio en el tamaño de una imagen.

Reescalado

Cambio en el tamaño de la imagen, manteniendo su relación de aspecto.

Resolución de imagen

Cantidad de píxeles en una imagen, que afecta su calidad.

Resolución de impresión

Calidad de imagen necesaria para imprimir una fotografía.

Retoque fotográfico

Mejora de la apariencia de una imagen, a menudo para eliminar imperfecciones.

Revelado digital

Proceso de procesamiento de archivos RAW para crear imágenes finales.

Revisar color

Verificación de la corrección y balance de los colores.

Rotación de imagen

Cambio de la orientación de una imagen.

S Selección rápida

Herramienta que permite seleccionar rápidamente partes de una imagen.

Software de edición

Programas utilizados para modificar y mejorar imágenes.

T Técnica de recorte en ángulo

Método para ajustar el encuadre de una imagen en una dirección específica.

Técnicas de collage

Combinación de varias imágenes para formar una nueva.

Técnicas de renderizado

Métodos para procesar y generar imágenes en 3D.

Temas de color

Paletas de colores utilizadas para crear un efecto visual cohesivo.

Teoría del color

Estudio sobre cómo los colores interactúan entre sí.

Textura

Superficie visual que da apariencia de material a una imagen.

TIFF

Formato utilizado para imágenes de alta calidad, común en impresión.

Tonalidad

Color o tono predominante en una imagen.

Transparencia

Grado en que se puede ver a través de una imagen o capa.

V

Verificación de calidad

Evaluación del estado final de una imagen antes de la publicación.

Viñeteado

Oscurecimiento de los bordes de una imagen.

Visualización de capas

Proceso de ver y gestionar las diferentes capas en un software de edición.

Visualización en pantalla completa

Modo que permite ver la imagen en tamaño completo.

TEMA 4. TÉCNICAS DE EDICIÓN DE SONIDO

A

AAC (Advanced Audio Codec)

Formato de audio que ofrece mejor calidad que MP3.

Aislamiento de frecuencia

Proceso de eliminar ciertas frecuencias de una grabación.

Aislamiento de pistas

Proceso de trabajar con una sola pista de audio sin las demás.

Ajuste de contorno

Proceso de modificar el contorno de una onda de audio.

Ajuste de fase

Sincronización de señales de audio en una mezcla.

Ajuste de profundidad

Modificación de la percepción de la distancia en una mezcla de audio.

Ajuste de tono

Modificación de la frecuencia de un sonido.

Ajuste de volumen

Modificación del nivel de sonido de una pista.

Ajustes de volumen

Modificaciones del nivel de sonido de una pista.

Análisis de frecuencias

Evaluación de las distintas frecuencias presentes en una grabación.

Audición de referencia

Escucha de un material conocido para evaluar la calidad de la mezcla.

Audio estéreo

Sonido grabado en dos canales, creando una sensación de profundidad.

Audio mono

Sonido grabado en un solo canal.

B Banda sonora

Composición musical que acompaña a una producción audiovisual.

C Cadena de producción

Proceso desde la grabación hasta la finalización de audio.

Cadena de señal

Ruta que sigue el audio desde la captura hasta la salida.

Captura de audio

Proceso de grabar sonido.

Captura de campo

Grabación de sonido en un entorno real.

Captura de sonido

Proceso de grabación de audio mediante dispositivos.

Compensación de fase

Ajuste para sincronizar múltiples pistas de audio.

Compresión de audio

Reducción del tamaño del archivo de audio manteniendo calidad.

Compresor

Herramienta que reduce la diferencia entre los sonidos más suaves y más fuertes.

Conversión de audio

Proceso de cambiar el formato de un archivo de audio.

Corte de audio

Eliminación de secciones no deseadas en una grabación.



D

DAW (Digital Audio Workstation)

Software utilizado para grabar, editar y mezclar audio.

Delay

Efecto que repite el sonido después de un tiempo determinado.

Descomposición de audio

Análisis de los elementos que componen una grabación.

Desplazamiento de audio

Ajuste de la posición de los sonidos en una mezcla.

Doblaje

Grabación de voces adicionales en la postproducción.

E

Ecualización gráfica

Ajuste de diferentes bandas de frecuencia en un audio.

Ecualizador

Herramienta que ajusta las frecuencias de un audio.

Edición de efectos de sonido

Proceso de mejorar o añadir efectos a una grabación.

Edición de música

Proceso de modificar y ajustar composiciones musicales.

Edición de sonido

Proceso de manipular audio para mejorar su calidad o adaptarlo a un proyecto.

Edición no destructiva

Proceso de editar audio sin alterar el archivo original.

Efecto de canal

Técnica que aplica efectos de audio a pistas individuales.

Efecto de panoramización

Proceso de mover un sonido de un lado a otro en el campo estéreo.

Efectos de sonido

Sonidos añadidos en postproducción para mejorar la narrativa.

Escucha crítica

Evaluación minuciosa de la calidad del audio.

Estándares de calidad de audio

Requisitos que definen la calidad esperada de una grabación.

F FLAC (Free Lossless Audio Codec)

Formato de audio que comprime sin perder calidad.

Foley

Creación de efectos de sonido en postproducción para dar realismo.

Fondo musical

Música que acompaña el audio principal.

Formato de audio

Estructura en la que se guarda un archivo de audio.

Formato de entrega

Tipo de archivo que se proporciona al cliente o al público.

Fuentes de sonido

Orígenes de donde provienen los sonidos en una grabación.

G

Grabación de ambiente

Captura de sonidos de fondo en un lugar específico.

Grabación de campo

Captura de sonido natural en un entorno específico.

Grabación de voz

Proceso de capturar la voz de un locutor o actor.

I

Interfaz de audio

Dispositivo que conecta micrófonos y otros equipos a una computadora.

Interfaz de usuario

Diseño y funcionalidad de un software de edición de audio.

Interfaz gráfica de usuario

Elemento visual que permite la interacción con el software de edición de sonido.

L

Limite

Herramienta que evita que el audio supere un nivel específico.

Looping

Repetición continua de un segmento de audio.



M

Manejo de pista

Organización y gestión de diferentes pistas de audio en un proyecto.

Manejo de ruido

Técnicas para reducir o eliminar el ruido no deseado.

Masterización

Proceso final de optimización del audio para su distribución.

Medición de audio

Evaluación de los niveles de sonido en una grabación.

Métricas de audio

Estándares utilizados para medir la calidad del sonido.

Metrónomo

Dispositivo o software que marca el ritmo para las grabaciones.



Mezcla

Proceso de combinar diferentes pistas de audio en una sola.

Mezcla multicanal

Proceso de combinar varios canales de audio en una sola pista.

Monitor de estudio

Altavoz diseñado para la reproducción precisa del sonido.

MP3

Formato de audio comprimido que reduce el tamaño del archivo.

N

Normalización

Ajuste del volumen de un archivo para un nivel estándar.

P

Pista de audio

Canal individual en una mezcla de sonido.

Protocolo de grabación

Procedimiento seguido para capturar audio.

Prueba de sonido

Verificación de la calidad y el equilibrio de los niveles de audio antes de la grabación.

Pruebas de audio

Verificación de la calidad y la claridad del sonido.

Pruebas de mezcla

Evaluación de diferentes versiones de una mezcla de audio.

R **Rango de frecuencia**

Intervalo de frecuencias que puede captar un micrófono.

Rango dinámico

Diferencia entre los sonidos más suaves y más fuertes que puede capturar un micrófono.

Recuperación de audio

Proceso de restaurar sonido deteriorado o perdido.

Reverberación

Efecto que simula el eco en una grabación.

Revisión de mezcla

Evaluación del equilibrio y la calidad de una mezcla de audio.

Ritmo

Patrón de sonido en el tiempo.

Ruido de fondo

Sonido no deseado capturado durante la grabación.

S Silencio

Ausencia de sonido en una grabación.

Silencio programado

Porción de tiempo en una grabación donde no hay sonido.

Sincronización

Proceso de alinear el audio con el video.

Sonido ambiente

Sonido natural del entorno capturado durante la grabación.

Sonido de fondo

Sonido ambiental que acompaña a la acción principal.

Sonido de interfaz

Sonido utilizado en programas y aplicaciones para mejorar la experiencia del usuario.

Sonido de sala

Sonido ambiente capturado en un lugar específico.

Sonido directo

Grabación de sonido realizada con micrófonos.

Sonido directorial

Instrucciones sobre cómo se debe capturar el audio durante la producción.

Sonido en vivo

Captura de sonido en un evento en tiempo real.

Sonido envolvente

Sistema que proporciona una experiencia de sonido tridimensional.

T

Tasa de bits (bitrate)

Cantidad de datos procesados por segundo en un archivo de audio.

Técnicas de mezcla

Métodos utilizados para combinar audio de manera efectiva.

Toma de audio

Grabación específica de una parte del sonido.

Toma de campo

Grabación de sonido realizada en un lugar específico.

Toma de diálogos

Grabación específica de voces habladas.

Transcripción

Conversión de audio a texto escrito.

Transcripción de audio

Conversión de sonido grabado a texto.

Transiciones de audio

Cambios suaves entre diferentes pistas de audio.

W WAV

Formato de audio sin compresión de alta calidad.

TEMA 5. TÉCNICAS DE MONTAJE AUDIOVISUAL

A

Análisis de continuidad

Evaluación de la coherencia visual y narrativa en un montaje.

Análisis de montaje

Evaluación crítica del proceso de edición.

Análisis de ritmo

Evaluación de la cadencia y el flujo del montaje.

Análisis de sonido

Evaluación del audio en un montaje.

Animación de texto

Proceso de crear texto en movimiento en un video.

Avid Media Composer

Programa de edición profesional utilizado en la industria del cine.

B**Banda sonora**

Música o efectos de sonido que acompañan a la narrativa visual.

C**Capas de video**

Elementos visuales superpuestos en la línea de tiempo de edición.

Clip

Segmento individual de audio o video.

Clip de referencia

Toma utilizada como guía durante el montaje.

Clips de referencia

Ejemplos de material que sirven como guía durante la edición.

Compresión de video

Reducción del tamaño del archivo de video manteniendo calidad.

Control de velocidad

Ajuste de la velocidad de reproducción de un clip.

Corrección de color

Proceso de ajustar y mejorar los colores en un video.

Corrección de contraste

Ajuste de la diferencia entre las partes más claras y oscuras de una imagen.

Corte

Método más básico de montaje, donde se eliminan partes no deseadas.

Corte a negro

Transición que lleva a una pantalla en negro.

Corte de ángulo de cámara

Técnica que cambia el ángulo de la cámara en el montaje.

Corte de continuidad

Técnica que busca mantener el flujo de la narrativa.

Corte de reacción

Transición a otra toma que muestra la reacción de un personaje.

Corte en el movimiento

Técnica que corta de una toma a otra mientras algo está en movimiento.

Corte en frío

Transición abrupta entre tomas que puede provocar sorpresa.

Corte en la acción

Método que corta a una nueva toma justo cuando una acción comienza o termina.

Corte rápido

Transición rápida entre tomas para crear dinamismo.

D

Desenfoco de movimiento

Efecto que simula el movimiento en una imagen estática.

E

Edición de efectos especiales

Integración de elementos visuales generados por computadora en el montaje.

Edición de montaje

Proceso de organizar y cortar material grabado.

Edición de noticias

Proceso de ensamblar segmentos para reportajes de noticias.

Edición de película

Proceso de ensamblar y ajustar el material filmado en la producción de cine.

Edición de velocidad

Ajuste de la velocidad de reproducción de un clip.



Edición de video corporativo

Proceso de crear contenido audiovisual para empresas.

Edición de video musical

Proceso específico para crear videos que acompañan a canciones.

Edición no lineal

Proceso que permite acceder y editar cualquier parte del material sin un orden específico.

Edición por lotes

Proceso de aplicar cambios a múltiples clips a la vez.

Efecto de fade

Transición gradual que se desvanece de una imagen a otra.

Efecto de zoom

Técnica que hace que una toma parezca acercarse o alejarse.

Efectos de transición

Elementos visuales que conectan dos clips.

Efectos visuales (VFX)

Elementos generados por computadora añadidos en la postproducción.

Estilo de edición

Métodos y técnicas que utiliza un editor para definir la atmósfera del proyecto.

Estilo de montaje

Enfoque particular utilizado por un editor para dar forma a la narrativa.

Estilo de narración

Forma de contar la historia a través del montaje.

F Final Cut Pro

Software de edición de video utilizado principalmente en Mac.

Formato de archivo

Tipo de archivo en que se guarda el video editado.

Formato de entrega

Tipo de archivo en que se proporciona el video editado.

Fuentes de sonido

Elementos de audio que se integran en el montaje.

Fusión de clips

Combinación de varios clips en una sola imagen.

G

Grabación en 4K

Captura de video a una resolución de 3840x2160 píxeles.

Grado de dureza

Evaluación de la dureza de un corte o transición.

I

Interactividad

Elemento que permite a los espectadores interactuar con el contenido.



M

Manejo de color

Proceso de ajustar el color en una imagen o video.

Metrónomo visual

Indicación de tiempo que ayuda a mantener el ritmo durante la edición.

Montaje audiovisual

Proceso de ensamblar clips de video y audio para crear una narrativa.

Montaje continuo

Método que busca mantener la continuidad en la narrativa visual.

Montaje de acción

Proceso de ensamblar tomas dinámicas y rápidas.

Montaje de atracciones

Técnica que combina diferentes imágenes para provocar una respuesta emocional.

Montaje de documental

Proceso específico para ensamblar material en documentales.

Montaje de escenas

Proceso de ensamblar diferentes tomas para crear una secuencia narrativa.

Montaje de ficción

Proceso de ensamblar material filmado para una narrativa ficticia.

Montaje discontinuo

Técnica que interrumpe la secuencia narrativa para crear un efecto específico.

Montaje en paralelo

Técnica que muestra dos o más acciones que ocurren al mismo tiempo.

Montaje experimental

Edición no convencional que desafía las normas narrativas.

Montaje intelectual

Método que utiliza el contraste de imágenes para crear una idea o mensaje.

Montaje rítmico

Edición que utiliza el ritmo de la música o el sonido para sincronizar las imágenes.

N **Narración en off**

Comentario de un narrador que acompaña a las imágenes.

Narrativa visual

Forma de contar una historia utilizando imágenes y sonidos.

P **Planificación de montaje**

Proceso de definir cómo se ensamblará el material grabado.

Premiere Pro

Herramienta popular para la edición no lineal de video.

Proporción de aspecto

Relación entre el ancho y la altura de un cuadro de video.

Pruebas de visualización

Evaluación de un montaje para obtener feedback.

R

Rastreo de movimiento

Técnica que sigue el movimiento de un objeto en la edición.

Recuperación de audio

Proceso de restaurar sonido deteriorado o perdido.

Recuperación de calidad

Proceso de mejorar la calidad de un clip en la postproducción.

Recuperación de clips

Proceso de restaurar tomas perdidas o dañadas.

Resolución de salida

Calidad final del video editado.

Revisión de calidad

Evaluación del video editado antes de la entrega.

Revisión de escena

Evaluación de cada escena en busca de mejora.

Revisión de montaje

Evaluación de un montaje para identificar posibles mejoras.

Revisión de secuencias

Evaluación de cada parte del montaje para asegurar coherencia.

Ritmo de montaje

Velocidad y cadencia con la que se presentan las tomas.

S Secuencia

Conjunto de tomas que se presentan en un orden específico.

Secuencia de apertura

Introducción visual a un video o programa.

Sincronización de audio

Proceso de alinear el audio con el video durante el montaje.

Software de edición de video

Programas utilizados para cortar, ensamblar y ajustar videos.

Storyboard

Secuencia de dibujos que representan cada toma planificada.

T Técnicas de corte

Estrategias utilizadas para realizar transiciones entre tomas.

Técnicas de enmascaramiento

Métodos para ocultar o revelar partes de un clip.

Técnicas de síntesis

Métodos que integran varios elementos en una única composición.

Timeline (línea de tiempo)

Representación visual de las secuencias de video y audio en el software de edición.

Toma de vista previa

Visualización rápida de cómo quedará el video editado.

Tomas de inserción

Toma breve que se inserta en una secuencia para añadir información.

Tomas de transición

Imágenes que sirven para conectar diferentes secciones de un video.

Transición de audio

Cambio suave entre diferentes pistas de audio.

Transiciones

Efectos utilizados para pasar de una toma a otra.



V

Visualización de efectos

Proceso de comprobar cómo los efectos impactan en la imagen final.

Visualización de preproducción

Proceso de planificar la edición antes de grabar.

TEMA 6. PROCESOS DIGITALES DE CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES Y SONIDOS

A

Ajuste de fase

Sincronización de señales de audio en una mezcla.

Ajuste de profundidad

Modificación de la percepción de la distancia en una mezcla de audio.

Ajuste de saturación

Modificación de la intensidad de los colores en una imagen.

Ajuste de tono

Modificación de la frecuencia de un sonido.

Ajustes de volumen

Modificaciones del nivel de sonido de una pista.

Ajustes preestablecidos

Configuraciones guardadas que se pueden aplicar a las imágenes o sonidos.

Análisis de composición

Evaluación de cómo se organizan los elementos visuales en una imagen.

Análisis de frecuencias

Evaluación de las distintas frecuencias presentes en una grabación.

Análisis de imagen

Evaluación de los elementos visuales en una imagen.

Animación 2D

Creación de movimiento en gráficos bidimensionales.

Animación 3D

Proceso de dar movimiento a modelos tridimensionales.

Audio ambiente

Sonido natural de un entorno que acompaña a la acción principal.

C

Calibración de monitor

Proceso de ajustar la pantalla para una representación precisa de los colores.

Calidad de imagen

Grado de detalle y claridad en una fotografía o video.

Cámara de acción

Cámara pequeña y resistente diseñada para grabar en situaciones dinámicas.

Cámara digital

Dispositivo utilizado para capturar imágenes electrónicamente.

Captura de pantalla

Imagen tomada de la pantalla de un dispositivo.

Color grading

Proceso de ajuste del color para dar un estilo específico a las imágenes.

Compresión de audio

Reducción del tamaño del archivo de audio manteniendo calidad.

Compresión de video

Reducción del tamaño del archivo de video manteniendo calidad.

Compresión sin pérdida

Reducción del tamaño de archivo sin perder calidad.

Conversión de archivos

Proceso de cambiar un archivo de un formato a otro.

Corrección de color

Ajuste de los colores en una imagen o video.

Corrección de distorsión

Proceso de ajustar el audio para eliminar imperfecciones.

Corte de audio

Eliminación de secciones no deseadas en una grabación.

Creación digital

Proceso de generar contenido utilizando herramientas digitales.

D **Descomposición de audio**

Análisis de los elementos que componen una grabación.

Desenfoco selectivo

Aplicación de desenfoque en áreas específicas de una imagen.

Desplazamiento de audio

Ajuste de la posición de los sonidos en una mezcla.

Dibujo digital

Creación de imágenes mediante herramientas digitales.

Dibujo vectorial

Creación de imágenes a partir de líneas y formas que pueden escalarse sin perder calidad.



Diseño de sonido

Creación de paisajes sonoros para cine, televisión y videojuegos.

E

Edición de audio

Proceso de manipulación y mejora de grabaciones sonoras.

Edición de efectos de sonido

Proceso de mejorar o añadir efectos a una grabación.

Edición de música

Proceso de modificar y ajustar composiciones musicales.

Edición digital

Manipulación y mejora de imágenes y sonidos en un entorno digital.

Edición en tiempo real

Proceso de editar mientras se graba.



Edición no destructiva

Proceso de editar sin alterar el archivo original.

Efecto de canal

Técnica que aplica efectos de audio a pistas individuales.

Efecto de mosaico

Técnica que divide una imagen en partes más pequeñas.

Efectos de desenfoque

Técnicas que suavizan los detalles de una imagen.

Efectos de transición

Elementos visuales que conectan dos clips.

Efectos especiales

Técnicas que añaden elementos visuales llamativos a una imagen o video.

Exportación de archivos

Proceso de guardar un archivo en un formato específico.

Exportación de medios

Proceso de guardar un archivo en un formato específico.

F Formato de entrega

Tipo de archivo que se proporciona al cliente o al público.

Formato JPEG

Archivo de imagen comprimido comúnmente utilizado.

Formato RAW

Archivo que guarda toda la información del sensor de la cámara.

Formato TIFF

Archivo de imagen de alta calidad, utilizado en impresión.

Formatos de imagen

Tipos de archivo en que se guardan las imágenes digitales.

Fotografía digital

Captura de imágenes mediante dispositivos electrónicos.

Fusión de capas

Proceso de combinar varias capas en una imagen.

G

Gestión de archivos

Organización y almacenamiento de imágenes y sonidos digitales.

Grabación de audio en campo

Captura de sonido natural en un entorno específico.

Grabación de voz

Proceso de capturar la voz para diferentes aplicaciones.

Grabación en alta definición

Captura de video a una resolución superior a la estándar.



Gráficos en movimiento

Elementos gráficos que incluyen animación para videos.

Gráficos por computadora

Imágenes creadas mediante programación y diseño digital.

H

Herramientas de selección

Funciones en software de edición que permiten elegir áreas específicas de una imagen.

I

Illustrator

Herramienta de diseño gráfico utilizada para crear imágenes vectoriales.

Importación de medios

Proceso de cargar archivos en un software de edición.

M

Manejo de color

Proceso de ajustar el color en una imagen o video.

Métodos de exportación

Procedimientos utilizados para guardar archivos en diferentes formatos.

Modelado 3D

Creación de objetos tridimensionales mediante software especializado.

Monitoreo de audio

Proceso de escuchar el audio en tiempo real durante la grabación.

Montaje de video

Proceso de ensamblar clips de video y audio para crear una narrativa.

P Pantalla verde

Técnica que permite reemplazar el fondo de una toma durante la edición.

Photoshop

Software líder en la edición de imágenes.

Pincel digital

Herramienta utilizada para pintar o editar imágenes en software.

Píxel

Unidad mínima de una imagen digital.

Producción de video

Proceso completo de crear un video desde la idea inicial hasta la entrega.

Producción musical

Proceso de creación y grabación de música.

Pruebas de color

Evaluación de la precisión del color en una imagen.

R

Rango de frecuencia

Intervalo de frecuencias que puede captar un micrófono.

Rango dinámico

Diferencia entre los sonidos más suaves y más fuertes que puede captar un micrófono.

Recuperación de audio

Proceso de restaurar sonido deteriorado o perdido.

Recuperación de calidad

Proceso de mejorar la calidad de un clip en la postproducción.

Recuperación de imagen

Proceso de restaurar la calidad de una imagen durante la edición.

Renderizado

Proceso de generar una imagen final a partir de un modelo digital.

Resolución de audio

Calidad de una grabación de audio medida en frecuencia de muestreo y profundidad de bits.

Revisión de calidad

Evaluación de imágenes y sonidos para asegurar su calidad.

S

Silencio programado

Porción de tiempo en una grabación donde no hay sonido.

Sincronización de audio y video

Proceso de alinear el audio con el video.

Software de creación de audio

Programas utilizados para generar y editar sonidos.

Software de edición de imágenes

Programas utilizados para modificar y mejorar fotografías digitales.

Sonido de interfaz

Sonido utilizado en programas y aplicaciones para mejorar la experiencia del usuario.

Sonido envolvente

Sistema que proporciona una experiencia de sonido tridimensional.

T

Técnicas de animación

Métodos utilizados para crear movimiento en gráficos.

Técnicas de renderizado

Métodos para procesar y generar imágenes en 3D.

Técnicas de síntesis

Métodos que integran varios elementos en una única composición.

Textura digital

Superficie visual que añade profundidad a imágenes.

V

Visualización de audio

Representación gráfica de las ondas sonoras.

Visualización de capas

Proceso de ver y gestionar las diferentes capas en un software de edición.

Visualización de efectos

Proceso de comprobar cómo los efectos impactan en la imagen final.

Visualización de preproducción

Proceso de planificar la edición antes de grabar.

TEMA 7. DISEÑO DE PROCESOS Y TÉCNICAS PARA PRODUCTOS DIGITALES, AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA

A

Análisis de datos

Evaluación de estadísticas para entender el rendimiento de contenido audiovisual.

Análisis de métricas de rendimiento

Evaluación de datos para entender la efectividad del contenido.

Análisis de tendencias en contenido

Estudio de las preferencias del público en el consumo de contenido.

Aplicaciones de realidad aumentada

Programas que utilizan AR para ofrecer experiencias interactivas.

Aprendizaje automático

Algoritmos que permiten a las máquinas aprender de datos sin programación explícita.

Asistentes virtuales

Programas que utilizan IA para ayudar en tareas relacionadas con el contenido.

Automatización de edición

Uso de herramientas digitales para simplificar el proceso de edición.

Automatización de producción

Uso de tecnología para simplificar los procesos de creación audiovisual.

B Blockchain

Tecnología que permite asegurar la propiedad y distribución de contenido digital.

C Cámara de acción

Dispositivo que graba en situaciones extremas y dinámicas.

Cámaras de 360 grados

Dispositivos que graban video en todas las direcciones.

Chatbots

Programas que utilizan IA para interactuar con usuarios en tiempo real.

Cine en casa

Experiencia de ver películas en la comodidad del hogar con tecnología avanzada.

Cine inmersivo

Experiencia cinematográfica que envuelve al espectador en el contenido.

Cinemática de movimiento

Estudio del movimiento en el cine y la animación.

Contenido generado por el usuario

Contenido creado y compartido por los propios usuarios.

Contenido vertical

Formato de video diseñado específicamente para ser visto en dispositivos móviles.

Creación de comunidades en línea

Fomentar la interacción entre los consumidores de contenido.

Creación de contenido con IA

Uso de inteligencia artificial en el desarrollo de material audiovisual.

Creación de contenido inclusivo

Producción de material que refleja la diversidad y la inclusión.

Crowdsourcing

Proceso de obtener ideas o contenido de un gran número de personas a través de internet.

D

Deepfake

Técnica que utiliza IA para crear videos falsos mediante la manipulación de imágenes.

Desarrollo de aplicaciones móviles

Creación de software para dispositivos móviles que incluye contenido audiovisual.

Desarrollo de aplicaciones para streaming

Creación de software que facilita la transmisión de contenido.



Desarrollo de contenido adaptativo

Creación de contenido que se ajusta a las preferencias del usuario.

Desarrollo de contenido interactivo

Creación de materiales que permiten la participación activa del usuario.

Desarrollo de contenido multiplataforma

Creación de contenido que se puede distribuir en varias plataformas.

Desarrollo de experiencias de usuario

Creación de contenido enfocado en la satisfacción del usuario.

Desarrollo de videojuegos

Creación de software interactivo para entretenimiento.

Diseño de experiencias interactivas

Creación de contenido que permite la participación activa del usuario.

Diseño de sonido interactivo

Creación de paisajes sonoros que responden a la interacción del usuario.

Drones

Dispositivos voladores utilizados para capturar imágenes aéreas.

Drones en la producción audiovisual

Uso de drones para capturar imágenes aéreas y dinámicas.

E

Edición colaborativa

Proceso de trabajo conjunto en la creación de contenido audiovisual.

Edición en la nube

Proceso de edición de contenido utilizando servidores remotos.

Efectos de sonido en tiempo real

Implementación de sonidos durante la grabación.

Efectos visuales en tiempo real

Técnicas que permiten la creación de efectos durante la grabación.

Estándares de transmisión

Normas que regulan la calidad y formato de la transmisión audiovisual.

Estrategia de marketing digital

Plan para promocionar contenido audiovisual en línea.

Estrategias de contenido viral

Técnicas para crear material que se difunda rápidamente en línea.

Estrategias de monetización

Métodos para generar ingresos a partir de contenido audiovisual.

Estudio de producción virtual

Espacio digital que simula un estudio de grabación.

Experiencia de usuario (UX)

Cómo interactúan los usuarios con el contenido audiovisual.

F

Formatos multimedia

Combinaciones de diferentes tipos de contenido, como texto, video y audio.

Futuros en tecnología audiovisual

Tendencias emergentes que están dando forma a la industria.

G Gamificación

Uso de elementos de juego en experiencias no lúdicas para aumentar la participación.

H Herramientas de creación de contenido

Software y aplicaciones para facilitar la producción audiovisual.

Herramientas de edición basadas en IA

Software que utiliza inteligencia artificial para mejorar la edición.

I Impacto social de los medios

Efecto que tiene el contenido audiovisual en la sociedad.

Innovaciones en cinematografía

Nuevas técnicas y tecnologías utilizadas en la grabación de películas.

Innovaciones en edición

Nuevas técnicas y herramientas que están cambiando la forma de editar contenido.

Inteligencia Artificial (IA)

Herramientas automatizadas utilizadas en la creación y edición de contenido audiovisual.

Interacción en redes sociales

Participación del público a través de comentarios, compartidos y likes.

Interactividad

Elemento que permite a los espectadores interactuar con el contenido.

N **Narrativa de marca**

Forma en que las empresas cuentan historias a través de su contenido.



Narrativa multimedia

Contar historias utilizando múltiples formatos de contenido.

Narrativa transmedia

Estrategia que utiliza múltiples plataformas para contar una historia.

NFT (Non-Fungible Token)

Activos digitales únicos que representan propiedad en blockchain.

Nuevas estrategias de contenido

Enfoques emergentes para crear y distribuir material audiovisual.

Nuevas herramientas de edición

Software y aplicaciones emergentes que están cambiando la forma de editar.

Nuevos formatos de video

Tendencias emergentes en la producción y presentación de contenido visual.

P

Participación en plataformas de video

Interacción de usuarios en sitios de contenido audiovisual.

Plataformas de crowdfunding

Sitios que permiten financiar proyectos a través de aportes de usuarios.

Plataformas de streaming

Servicios que distribuyen contenido audiovisual a través de internet.

Plataformas de video corto

Servicios que permiten compartir videos de corta duración, como TikTok.

Podcast

Programa de audio que se distribuye en línea, frecuentemente en formato de serie.

Producción de contenido de formato corto

Creación de videos de duración limitada.

Producción de contenido efímero

Creación de material que tiene una duración limitada en línea.

Producción de contenido en tiempo real

Generación de material a medida que se desarrolla un evento.

Producción de contenido inclusivo

Generación de material que refleje la diversidad.

Producción de eventos virtuales

Creación de experiencias en línea que simulan eventos en persona.

Producción híbrida

Combinación de métodos de grabación en vivo y virtual.

Producción multimedia

Creación de contenido que combina diferentes formas de medios, como video, audio y texto.

Producción remota

Proceso de crear contenido audiovisual desde ubicaciones separadas.



Prototipos de producción

Modelos preliminares de proyectos audiovisuales.

R

Realidad Aumentada (AR)

Tecnología que superpone elementos digitales sobre el entorno real.

Realidad aumentada en publicidad

Uso de AR para mejorar la interacción con campañas publicitarias.

Realidad mixta

Combinación de realidad virtual y aumentada para crear experiencias inmersivas.

Realidad Virtual (VR)

Tecnología que sumerge al usuario en un entorno digital.

Revisión y análisis crítico

Evaluación de contenido audiovisual para identificar áreas de mejora.

S

Sistemas de feedback del usuario

Métodos para obtener retroalimentación sobre contenido audiovisual.

Sistemas de recomendación

Algoritmos que sugieren contenido basado en preferencias del usuario.

Streaming de música

Transmisión de música en línea en tiempo real.

Streaming de videojuegos

Transmisión en vivo de sesiones de juego en línea.

Streaming en vivo

Transmisión de eventos en tiempo real a través de internet.

T **Técnicas de filmación de bajo presupuesto**

Métodos para producir contenido de alta calidad sin altos costos.

Técnicas de marketing viral

Métodos para promover contenido que fomente el boca a boca.

Técnicas de producción sostenible

Métodos para reducir el impacto ambiental en la creación audiovisual.

Tecnología de reconocimiento facial

Uso de IA para identificar y clasificar rostros en videos.

Tecnología de sonido espacial

Métodos que permiten a los oyentes experimentar audio en tres dimensiones.

Tecnología de transmisión

Herramientas y protocolos utilizados para transmitir contenido en línea.

Televisión por internet

Distribución de contenido televisivo a través de plataformas digitales.

Tendencias en animación

Innovaciones en técnicas de animación digital.

Tendencias en educación audiovisual

Cambios en la enseñanza y aprendizaje de técnicas de producción.

Tendencias en redes sociales

Cambios en las preferencias de contenido en plataformas sociales.

Transiciones innovadoras

Nuevas formas de cambiar de una toma a otra en la edición.

V

Video bajo demanda (VoD)

Sistema que permite a los usuarios acceder a contenido a petición.



Video interactivo

Contenido que permite a los espectadores tomar decisiones que afectan el resultado.

Visualización de datos

Uso de gráficos y animaciones para representar información de manera clara.