



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE



FONDO SOCIAL EUROPEO
El FSE invierte en tu futuro

SECRETARÍA DE ESTADO DE
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL
DE FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL
DE LAS CUALIFICACIONES

GLOSARIO DE TÉRMINOS

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

Código: IMS295_3

NIVEL: 3



Analógico: Señal de audio con un nivel continuamente variable.

Árbol de navegación: Estructura de navegación formada por el conjunto de páginas que componen la aplicación multimedia y los enlaces entre las mismas.

Audiovisuales: Integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje, siendo su percepción simultánea, dando como resultado una nueva realidad sensorial.

Back-up: Anglicismo empleado como sinónimo de copia de seguridad.

Banda sonora: Parte del montaje del producto audiovisual que se corresponde con la señal de audio de ésta. Está compuesta por diálogos, efectos y música.

Beta: Primera versión completa del programa multimedia, útil para probar su funcionamiento y localizar posibles errores.

Bucles (loops): Secciones cortas o selecciones de un recurso sonoro o visual de entre uno y cuatro compases de longitud que se crean para ser repetidas en continuidad.

Canal de transparencia: Canal que expresa el grado de transparencia u opacidad del color en una escala de grises con valores de 0 a 255.

Carga: Resistencia eléctrica que ha vencer un dispositivo

Carta de color: Documento que contiene la gama de colores concretos y aprobados que serán aplicados a los personajes y elementos de la animación.

Cobertura: Acción de cubrir una determinada zona de escucha por parte de la fuente sonora.

Códec: Abreviatura de codificador-decodificador, programa que incluye un conjunto de algoritmos para codificar o decodificar vídeo o audio digital. La instalación de un códec de compresión ofrece al sistema las instrucciones y el soporte específico para comprimir y descomprimir vídeo en un formato concreto.

Compresión: Proceso que permite que la información de vídeo y audio ocupe menos espacio mediante la reducción del volumen de datos de los archivos, lo que en algunos formatos puede conllevar pérdidas de calidad.

Comunicación: Cada vez más, ante cualquier tipo de espectáculo o evento en vivo, la necesidad de que el mundo se entere de lo que hemos hecho está resultando tan importante como el evento en sí mismo. De hecho, en según qué circunstancias, el evento no deja de ser una excusa para crear el hilo de comunicación. De esta



manera tendremos que estar informados de las necesidades de comunicación para poder responder a sus demandas y adaptarnos a sus necesidades.

Continuidad: Relación que existe entre los diferentes planos de una filmación, a fin de que no rompan en el receptor, o espectador, la ilusión de secuencia. Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente.

Conversión: Cambio de un formato y/o códec a otro formato y/o códec diferente.

Copia: Reproducción de un máster o película original.

Corte: Técnica de edición y montaje por la que dividimos los distintos planos que componen un relato audiovisual sin usar transiciones.

Diagrama de información: Esquema utilizado en la arquitectura de información para representar la organización del contenido (blueprints) mediante el uso de cajas de textos, flechas y conectores y, en una fase posterior, incluir el funcionamiento interactivo y presentación esquemática de la aplicación (wireframes).

Diapositiva: Imagen positiva sobre base de película.

Digital: Representación de información mediante valores numéricos.

Dinámica: Relación entre los niveles máximo y mínimo de una señal.

Diseño: En las GECs de esta cualificación cuando se utiliza el término diseño se refiere a la elaboración de documentación de planificación, gestión u organización de espectáculos.

Distribución: Disposición y reparto del producto audiovisual final.

DVD (Digital Versatil Disc): Disco óptico de almacenamiento de datos. El disco puede tener una o dos caras, y una o dos capas de datos por cada cara; el número de caras y capas determina la capacidad del disco.

Editar: La edición de sonido es el proceso a través del cual convertimos en definitivos los elementos sonoros "en bruto" que se combinan en una producción audiovisual. En este proceso es necesario eliminar silencios, toses, ruidos molestos, reajustar niveles, combinar archivos, equilibrar tonalmente materiales heterogéneos, etc.

Efectos: Conjunto de técnicas utilizadas en el ámbito audiovisual que están destinadas a crear una ilusión visual.



Efectos especiales (FX): Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos. La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales trucados, la nieve la sangre falsa, etc.

Encuadre: Área que será vista cuando se emiten las imágenes a través de un monitor de televisión.

Escena: Parte del escenario donde tiene lugar la acción. También cada una de las partes en que se divide un acto, según las salidas y entradas de los personajes.

Ficha artística: Listado de los componentes del equipo artístico, con indicación expresa del papel que representan.

Ficha técnica: Listado de los componentes del equipo técnico (decorador, iluminador, técnico de sonido...) que intervienen en la realización de un espectáculo y/o evento.

Filtros: Acetatos de policarbonato que aguantan temperaturas muy altas. Se colocan delante del proyector en unas guías que permiten colocar el filtro. Existen filtros de color, que sólo dejan pasar las longitudes de onda para las que están preparados, y filtros de correctores de color que actúan sobre la temperatura de color, tanto para luz fría como luz cálida.

Forillo o fondo: Bastidores o telón pequeño que se pone detrás de las aberturas (puertas, ventanas, arcos) para que el público no vea lo que no corresponde.

Formato: Tamaño del soporte fotosensible que soporta la cámara. Al cambiar el formato cambia de paso la tecnología de cámara, gran formato, formato medio y 35mm.

Fotograma: Cada de una de las imágenes individuales que forman una animación o una acción registrada por una cámara de vídeo o cine. La frecuencia de fotogramas expresa el número de fotogramas por segundo que forman la imagen en movimiento (generalmente 24, 25 o 30 fotogramas por segundo).

Fuente: Lugar del que procede el material original.

Género: Clasificación de películas según el estilo, forma o contenido, como películas de horror, comedia o situación, oeste o drama.

Gráfico: En las producciones audiovisuales corresponde a la representación visual que se incrusta en la imagen para aportar información acerca del contenido de ésta.

Guion multimedia: Documento que estructura todas las pantallas de una aplicación multimedia combinando sonido, imagen, video y texto. Su formato se basa en



imágenes y descripción de acciones de los elementos pasivos y activos, sensibles a la interacción del usuario y su comportamiento.

Guion técnico: Documento de producción que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere. El guión técnico debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etcétera.

Hoja de tiempos: Documento de planificación en el que se especifica la duración exacta en fotogramas de cada acción (animación o movimiento de cámara) dentro de una escena animada y de cada módulo de información dentro de la pantalla.

Interfaz: Conexión e interacción entre hardware, software y el usuario.

Kerning: Proceso de ajuste del espacio entre los caracteres de una tipografía con el objetivo de ofrecer una visualización más proporcionada de la misma.

Línea: Se suele denominar a una señal electrónica que es una representación eléctrica exacta de una señal sonora. Es decir, cable preparado para enviar o recibir una señal de audio.

Localización: Espacio físico en el que tiene lugar la grabación de las diferentes escenas del relato audiovisual.

Máscaras: Se trata de un efecto de video que posibilita el tratamiento de la imagen en una zona de la imagen.

Máster: Cinta en la que se encuentra el programa íntegro que se va a emitir en televisión. Versión final con todos los cambios de la fase de procesamiento de imagen aplicados. Se emplea para crear todos los formatos de distribución, incluyendo película, cine digital, alta definición (HD), definición estándar (SD) y DVD.

Montaje: Ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

On demand: Anglicismo empleado para denominar la oferta de servicios bajo demanda, lo que permite ofrecer al usuario un acceso personalizado a los contenidos multimedia en el momento deseado.

Organigrama: Esquema de la organización de una entidad o de una actividad. Permite analizar la estructura de la organización representada y cumple con un rol informativo, al ofrecer datos sobre las características generales de la organización.



Suele incluir los nombres de las personas que dirigen cada departamento para explicitar las relaciones jerárquicas y competencias vigentes.

Pasivo: Circuito que no utiliza corriente eléctrica para funcionar.

Periféricos: Equipos externos a la CPU del ordenador, pero que son imprescindibles para que los sistemas informáticos sean operativos, como pantallas, teclados o ratones.

Personal técnico: Está compuesto por: iluminación, sonido, cámaras, operadores, regidores, maquillaje, peluquería, entre otros.

Plan de trabajo o rodaje: Documento gráfico, normalmente en forma de tablero, que indica a los participantes en el rodaje, en un calendario, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la participación de actores y figurantes y los requerimientos de todo orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo. Es un calendario de necesidades que permitirá un presupuesto ajustado. Como todo documento de planificación, está sujeto a cambios constantes, y su actualización requiere de una nueva evaluación del proyecto. El plan de rodaje se elabora después del desglose y de la localización y en él se evalúa el tiempo necesario para la toma de imágenes. Se deben introducir los siguientes epígrafes: Fecha: día, mes y año; Ciudad: en la que se efectuarán las grabaciones; Localización: nombre del paraje, barrio, calle, número, edificio...donde se realiza la grabación; Decorado: nombre real o genérico del escenario donde efectuaremos las tomas; Aspecto: ambientación o elementos de atrezzo que deben aparecer; Horario: se refleja hora y minutos (dos dígitos para cada uno); cada tarea irá acompañada de la hora esperada de comienzo y hora estimada para la finalización; Tareas a realizar: grabar, editar, montar, iluminar, ensayar...etc.

Planificación: Una producción cultural consta de un conjunto de actividades que han de ser realizadas en un periodo de tiempo limitado, utilizando unos recursos determinados, y generalmente, escasos. Para que se cumplan los objetivos buscados es necesario realizar esas actividades bajo una correcta administración. En esta fase se definen los objetivos, los recursos humanos necesarios y el tiempo que necesitamos para realizar cada tarea.

Plano: Perspectiva de los personajes, objetos y elementos de las imágenes tal como los capta el observador desde un lugar y un ángulo determinados. Mientras el punto de vista se mantiene fijo en un lugar y no varía el ángulo ni la distancia desde la que se contempla, se habla de un mismo tamaño de plano.

Plataforma: Sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible. Dicho sistema está definido por un estándar alrededor del cual se determina una arquitectura de hardware y una plataforma de software (incluyendo entornos de aplicaciones). Al definir plataformas se establecen los tipos de arquitectura, sistema operativo,



lenguaje de programación o interfaz de usuario compatibles. Ejemplo de ello son Windows y Macintosh.

Portabilidad: Propiedad de una aplicación para ser reproducida de forma compatible en diferentes plataformas.

Pre-test: Sinónimo de versión Beta. Primera versión completa del programa multimedia, útil para probar su funcionamiento y localizar posibles errores.

Procesado: Término general empleado para describir la secuencia de operaciones necesarias para transformar una imagen latente en otra visible y permanente

Producción: Acción de realizar, hacer, crear, organizar, poner en pie un espectáculo o un evento escénico. Es decir, el término producción, la acción de producir, se puede aplicar a cualquier sector de la vida o cualquier sector laboral, entre ellos nuestro sector: las artes escénicas. Es la sección económica de un teatro, una compañía o un montaje. Es el departamento encargado de financiar los proyectos y de controlar los ingresos. Dado los cuantiosos gastos que actualmente origina la actividad teatral, este departamento suele tener la última palabra a la hora de programar los espectáculos.

Profundidad de color: Cantidad de bits de información necesarios para representar el color de un píxel en una imagen de mapa de bits. Una profundidad de 8 bits, por ejemplo, ofrecerá 256 colores por canal.

Propiedad Intelectual: Derecho de todo autor a que se reconozca y se respete su autoría sobre la obra que ha escrito. Ello significa que no se podrá reproducir, editar ni representar sin su permiso y que a él le corresponde un determinado porcentaje de los beneficios económicos que reporte. Para evitar el plagio y la piratería, las obras originales se inscriben en el correspondiente "registro de la propiedad intelectual" que garantiza dicha propiedad hasta que hayan transcurrido cincuenta años de la muerte del autor.

Protocolo: En eventos de carácter público, a menudo necesitamos de personal especializado para el tratamiento de autoridades o de personalidades destacadas que nos pueden favorecer la comunicación o marketing del evento.

Proyecto: Colección de los materiales destinados a la presentación de una producción de animación (guión, diseños, presupuesto, bocetos, aspectos legales, etc.), y que constituye el punto de partida de la misma.

Recorte: Aparato que permite un mejor y más variado control sobre su haz de luz. Permite poder desplazar una o dos lentes según el modelo. Se completa con otros complementos de control de luz como cuchillas (para recortar la luz en líneas rectas), iris (permite reducir el tamaño del haz perdiendo intensidad) y gobos (pequeños discos con formas recortadas o impresas).



Resolución: Cantidad de píxeles en línea por unidad de longitud, relacionada con el grado de nitidez que presenta una imagen. Por ejemplo, para televisión digital en Europa, la definición estándar se especifica en 720x576 píxeles, mientras que la alta definición ofrece 1920x1080 píxeles.

Retoque: Post-tratamiento manual de los negativos o las copias que tiene por objeto disimular imperfecciones y /o alterar tonalidades.

Ritmo: Movimiento que se imprime a la acción en una película y se consigue adecuando la duración de cada plano y los recursos sonoros, icónicos y expresivos que se utilizan. El ritmo puede lograrse con planos de corta duración y numerosos, en un ritmo rápido, con planos de larga duración y muy poco numerosos, en un ritmo lento, planos cada vez más breves, o cada vez más largos (in crescendo), o sin norma fija, con cambios bruscos. Los sonidos y la música pueden apoyar el ritmo de las imágenes.

Script: Secretario/a de rodaje. Toma nota de las situaciones en que quedan en cada plano los personajes (posición, caracterización, vestuario y detalle) y de todo cuanto figura en los mismos, con el fin de que en planos sucesivos tengan la situación de continuidad necesaria. El script tiene que llevar el raccord o continuidad. Va anotando las tomas que se hacen de cada plano y al final del rodaje de todas las tomas de este plano, el director señala cuál es la toma válida para montaje ya que en el caso de que se rueda en formato distinto a cine no habría que positivar. La script debe anotar en el parte las tomas incompletas. Debe ser una persona con buena memoria, retentiva, atención, poder de concentración.

Secuencia: Conjunto de elementos ordenados que se integran dentro de una línea argumental, estos elementos pueden ser planos o escenas. La secuencia supondría la narración completa de una de las acciones del relato audiovisual.

Sincronización: Alinear con precisión el sonido y la imagen para montaje, proyección y masterización.

Sincronizar: Es hacer concordar la imagen de video y el audio de un proyecto de sonido, y en ocasiones también con el código de tiempos.

Software: Equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital; comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware.

Sprites: Imagen o animación bidimensional habitualmente de pequeño tamaño que se integra en una escena tridimensional de mayor complejidad, presentando parte de su superficie transparente.



Storyboard: Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse, es una serie de viñetas que ordenan la narración de los hechos de una película. Se utiliza como planificación previa a la filmación de escenas y secuencias; en él se determina el tipo de encuadre y el ángulo de visión que se va a utilizar. Sirve como guía al director; no obstante, él puede desglosar y segmentar su filmación sin seguir estrictamente el orden lógico de la trama y proporciona una disposición visual de acontecimientos tal como deben ser vistos por el objetivo de la cámara.

Streaming: Término empleado en la distribución de audio o vídeo por Internet para denominar la descarga continua de los contenidos multimedia de forma simultánea a la visualización de los mismos.

TAW: Siglas que hacen referencia al anglicismo “Test Accessibility Web”. Herramienta para el análisis y validación de la accesibilidad de sitios web basado en el estándar W3C – “Web Content Accessibility Guidelines (WGAC)” (Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web).

Transición: Efecto visual que se usa para pasar de un plano a otro en discurso audiovisual.

Tratamiento: Documento realizado en la fase de preproducción que describe de forma breve el contenido dramático y el estilo visual de una producción.

Universal Serial Bus (bus universal en serie): Abreviado comúnmente USB, es un puerto que sirve para conectar periféricos a un ordenador.

Velocidad de reproducción: Frecuencia de fotogramas a la que se visualiza la imagen en movimiento. Por ejemplo, en cine y futuros estándares de alta definición se emplean 24 fotogramas por segundo (24 fps), en televisión y vídeo digital 25 ó 30 fps, y en animaciones para Internet, un mínimo de 12 fps.

WAI: Siglas que hacen referencia al anglicismo “Web Accessibility Initiative”. Grupo reconocido de personas y organizaciones que desarrollan estrategias, guías y recursos para hacer la web accesible a personas con discapacidad.