



**50 años formando** profesionales  
en audiovisuales y arte digital

GRADO  
— DO  
ME  
DIO

GRADO  
MEDIO

TÉCNICO EN  
VIDEO, DJ Y SONIDO

GRABACIÓN  
DOLBY  
DIGITAL

// LA DIFERENCIA  
ENTRE ESTUDIAR  
Y APRENDER //

**CEV, Escuela Superior de Formación Audiovisual, Animación 3D y Nuevas Tecnologías**, es una institución privada con más de 50 años de experiencia. Tenemos el objetivo de formar profesionales preparados para cubrir las necesidades reales de la industria audiovisual y de creación de contenidos digitales TICs.

**Más de 25.000 profesionales formados en CEV** trabajan en las principales cadenas de televisión, productoras de cine, animación 3D, videojuegos, estudios de fotografía, sonido y diseño gráfico. Ellos son nuestra mejor carta de presentación y la base de nuestros convenios de prácticas y empleo con más de 1.300 empresas del sector, lo que asegura una alta inserción laboral para nuestros alumnos.

Situada en el centro de Madrid, CEV ocupa un edificio singular en la zona universitaria de Moncloa, con un total de **6.000 m<sup>2</sup> de instalaciones** equipadas con la mejor tecnología.

**La amplia oferta académica de CEV**, tanto de enseñanza reglada, como de titulaciones propias, tiene como objetivo que los alumnos puedan integrarse con éxito en el mercado laboral.

## ¿Por qué estudiar en CEV?

50

50 años formando



6.000 m² diseñados para la práctica en el aprendizaje



Programas con proyecto propio



Metodología práctica, creativa e innovadora



Profesionales en activo



20 alumnos por clase



En el centro de Madrid

## GRADO MEDIO

### TÉCNICO EN VÍDEO, DJ Y SONIDO

#### QUÉ APRENDERÁS

El Ciclo Formativo de Grado Medio en Vídeo DJ y Sonido te ofrece una **formación práctica y dinámica**, que te permitirá adquirir tanto los conocimientos básicos hasta habilidades intermedias en las áreas de sonido, imagen fija fotográfica, imagen en movimiento, producción, narrativa, lenguaje audiovisual, espectáculos visuales y sonoros en directo y edición de imagen y sonido.

En el área de sonido aprenderás a **montar instalaciones básicas y controlar la grabación y posterior edición**, además de participar como ayudante en la organización de eventos en directo. También estarás formado en la identificación de públicos objetivos y estilos musicales diversos para adaptarte a diferentes tipos de empresas del sector. Softwares: **Logic Pro, Adobe Audition y Rekordbox**.

En el área del vídeo recibirás formación desde los primeros pasos en la **preproducción de un producto audiovisual hasta su finalización y proyección**. Realizarás las tareas de producción siguiendo flujos de trabajo profesionales y aprenderás a capturar y editar imágenes realizando prácticas hasta conseguir un producto final. Softwares: **Celtx, Adobe Premiere y Adobe After Effects**.

Aprenderás a organizar y a obtener las imágenes necesarias y adecuadas para **animar visualmente eventos en directo**, realizando prácticas que finalicen en un evento real.

En el área fotográfica estarás preparado para asistir a un fotógrafo como ayudante y editor, y **para llevar a cabo de forma independiente proyectos** de dificultad media. Trabajaremos contigo también en el campo artístico, fomentando el **uso de la creatividad y la búsqueda de tu propia mirada fotográfica**. Softwares: **Adobe Photoshop y Adobe Illustrator**.

Aprenderás de estas áreas el **vocabulario técnico** necesario y adquirirás las capacidades comunicativas suficientes para realizar las labores de éstos perfiles profesionales en inglés.

Por último, conocerás las obligaciones y derechos que te asisten como trabajador y las actitudes propias de un entorno laboral. También las características y **normativa necesaria en la pequeña y mediana empresa**.

**2 años académicos**  
**2.000 horas lectivas**  
**20 alumnos por aula**  
**Tutorías para estudiantes y familias**  
**Prácticas en empresas del sector**

#### HABILIDADES TÉCNICAS

Captar imágenes fotográficas digitales con criterios creativos, artísticos y técnicos según la función de la imagen generada, tanto con luz natural como artificial.

Edición de la imagen fotográfica digital con flujos de trabajo profesionales y criterios adaptados a la función de las imágenes o solicitud de un cliente.

Montaje de instalaciones básicas de sonido, control de la grabación y edición de sonido dirigido a la generación de productos finales para radio, espectáculos y eventos.

Preproducción, producción y postproducción de un producto audiovisual desde la idea hasta su grabación, finalización y proyección.

Organizar espectáculos y eventos en directo, teniendo en cuenta las características del cliente y/o espectadores.

Generar imágenes y sonido para animar visual y musicalmente eventos en directo.

Independencia y autonomía en la ejecución de tareas, trabajo en equipo, gestión y resolución de conflictos, liderazgo y organización.

#### SOFTWARES

- Logic Pro
- Adobe Audition
- Rekordbox
- Celtx
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator

#### BECAS

Becas del Ministerio de Educación y Formación Profesional:  
[www.educacionyfp.gob.es](http://www.educacionyfp.gob.es)

Becas de la Comunidad de Madrid:  
[www.comunidad.madrid](http://www.comunidad.madrid)

Las becas están sometidas a la legislación vigente.

#### SALIDAS PROFESIONALES

- Asistente de fotógrafo
- Retocador junior fotográfico
- Ayudante de sonido en eventos en directo
- Ayudante de sonido en estudios de grabación
- Ayudante de iluminación, vídeo y tv en eventos en directo
- Editor junior de vídeo
- Ayudante de operador de cámaras
- Ayudante de editor de sonido y postproducción
- Ayudante de producción
- Disc-jockey
- Light-jockey
- Vídeo disc-jockey

#### REQUISITOS DE ACCESO

Puedes acceder a un Ciclo Formativo de Grado Medio a través de las siguientes vías:

- Título de ESO o de un nivel académico superior.
- Título de Técnico o técnico Auxiliar.
- Título de Bachillerato Unificado y Polivalente (BUP).
- Haber superado el curso específico para el acceso a los ciclos formativos de Grado Medio (CAM).
- Superar la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio (indispensable tener, al menos 17 años, cumplidos en el año de realización de la prueba).
- Haber superado la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años.

#### FLEXIBILIDAD DE PAGO

CEV te ofrece una mayor flexibilidad en tu forma de pago para adaptarnos mejor a tus necesidades:

- PAGO FINANCIADO CON CEV
- DESCUENTOS EXCLUSIVOS POR MATRICULACIÓN TEMPRANA



## Disfruta de increíbles ventajas



### PRÁCTICAS LIBRES

Los alumnos pueden quedarse en CEV para practicar y trabajar en sus proyectos. Solo necesitan pedir el material que necesiten y reservar el aula, plató o estudio con anticipación.



### SOFTWARES PROFESIONALES

Aulas equipadas con la suite completa de Adobe Creative Cloud, Substance, ZBrush, Unity entre otros. Están disponibles para su uso en clase y durante las horas de prácticas libres.



### ORIENTACIÓN LABORAL

Departamento dedicado a guiar y apoyar a los estudiantes en su inserción laboral. Ofrece asesoramiento personalizado, recursos para la búsqueda de empleo y oportunidades de prácticas en empresas del sector.



### CASANOVA FOTOS

Por ser alumno CEV tendrás un descuento del 10% en la compra de material nuevo.



### WELAB

Por ser alumno CEV tendrás un descuento del 10% en la compra de material nuevo.



### FALCOFILMS

Disfruta de un 5% de descuento en el alquiler de material de cine.



### DESCUENTO GYM

Consigue un 10% de descuento en tu matrícula a un paso de la escuela.



### COMPOLÁSER

Obtén un 10% de descuento en la compra de cualquier ordenador Apple.



### CARNET ESTUDIANTE

Disfruta de los increíbles descuentos en museos, transporte, eventos y actividades.



### RASPBERRY PI

Los estudiantes del Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones multiplataforma dam obtendrán una Raspberry Pi.



### TABLETA WACON

Los estudiantes de Artes Plásticas, Imagen y Animaciones 3d disfrutarán de una Tableta Wacon personal.



### CARNET INTERNACIONAL

Permite a los estudiantes identificarse y obtener descuentos en transportes, alojamientos, museos, ocio, etc. a nivel internacional, así como ventajas para acceder a actividades organizadas por TIVE.

# 01<sup>er</sup> Curso

## PLAN DE FORMACIÓN CEV

### 01

▶ **INSTALACIÓN Y MONTAJE DE EQUIPOS DE SONIDO**

### 02

▶ **CAPTACIÓN Y GRABACIÓN DE SONIDO**

### 03

▶ **PREPARACIÓN DE SESIONES DE VÍDEO DISC-JOCKEY**

### 04

▶ **TOMA Y EDICIÓN DIGITAL DE IMAGEN**

### 05

▶ **DISEÑO 3D DE ESPACIOS PARA EVENTOS**

### 06

▶ **ITINERARIO PERSONAL PARA LA EMPLEABILIDAD I**

## 01 INSTALACIÓN Y MONTAJE DE EQUIPOS DE SONIDO

Aprenderás a montar el sistema de sonido, la preinstalación eléctrica, el tirado y recogida de cableado para productos audiovisuales y espectáculos.

Conocerás el tipo de conexión entre equipos y su mantenimiento.

- Principios de sonido.
- Electricidad, transductores y amplificación.
- El estudio y la equipación general de sonido.



## 02 CAPTACIÓN Y GRABACIÓN DE SONIDO

Serás capaz de ajustar la microfónica necesaria para realizar la captación de las fuentes sonoras y el control técnico de la grabación.

- Sonido directo para exteriores.
- Realizar una grabación de un producto audiovisual.
- Realizar una grabación en estudio.
- Colocación, emisión y recepción de sonido a través de micrófonos inalámbricos.
- Realizar grabación en el escenario.

## 03 PREPARACIÓN DE SESIONES DE VÍDEO DISC-JOCKEY.

Analizarás los estilos musicales para hacer una selección de composiciones adecuadas a un público concreto, ya sea para una sala de animación musical/visual o para un programa de radio.

Aprenderás a planificar el material visual, elaborar los catálogos de medios sonoros y visuales, así como a programar las actividades de la sala.

Participarás en la organización y realización de un evento en directo formando parte de la preproducción y generación de contenido.

- Selección de tipologías musicales para sesiones de animación musical y programas de radio.
- Planificación de materiales visuales para sesiones de animación musical y visual.
- Elaboración del catálogo de medios sonoros y audiovisuales para sesiones de animación músico visual.
- Programación de sesiones de animación músico visual.

## 04 TOMA Y EDICIÓN DIGITAL DE IMAGEN

Analizarás las técnicas básicas e intermedias en la toma fotográfica digital, así como en la edición de las imágenes tanto de mapa de bits como vectoriales.

Contenidos que se desarrollan:

- Iniciación a la fotografía.
- Técnica de fotografía básica.
- Tratamiento digital de imágenes de mapa de bits empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija a nivel iniciación y medio.
- Fotomontajes de imágenes de mapa de bits.
- Tratamiento y edición de imágenes vectoriales.
- Edición de productos audiovisuales evaluando las características comunicativas, expresivas y técnicas de tu proyecto a partir de un análisis previo.
- Realizarás proyectos aplicando las teorías, códigos y técnicas de montaje, así como evaluar la correspondencia entre el resultado obtenido y los objetivos del mismo.
- Participarás en el proceso de postproducción de un producto audiovisual desde la edición de imagen a la corrección de color y los títulos de crédito.
- Flujo de trabajo en la edición de un producto audiovisual.
- Organización básica de materiales audiovisuales.
- Operativa de cámara.
- Narrativa monocámara básica.

## 05 DISEÑO 3D DE ESPACIOS PARA EVENTOS

Determina los elementos básicos en estructuras teatrales y espacios para conciertos o eventos, así como en programas de radio y cabinas de vídeo disc-jockey.

Concreta la distribución y ambientación del espacio necesarias para las sesiones de animación músico-visual, utilizando las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la elaboración de la documentación al respecto.

Aplica las tecnologías de la información y comunicación en la representación espacial de la sesión de animación músico-visual, así como en la elaboración de distintos elementos promocionales presentes en la misma.

## 06 ITINERARIO PERSONAL PARA LA EMPLEABILIDAD I

En este módulo aprenderás a desarrollar habilidades transversales esenciales, como la comunicación efectiva y el trabajo en equipo, además de adquirir herramientas para buscar empleo y emprender.

También te introduciremos al emprendimiento colectivo en economía social, un modelo que fomenta la colaboración y la sostenibilidad. Por último, conocerás tus derechos laborales, asegurándote de estar bien informado para tomar las mejores decisiones en tu carrera profesional.



## PLAN DE FORMACIÓN CEV

07

### ▶ CONTROL, EDICIÓN Y MEZCLA DE SONIDO

08

### ▶ ANIMACIÓN MUSICAL EN VIVO

09

### ▶ ANIMACIÓN VISUAL EN VIVO

10

### ▶ CREACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES Y FOTOGRÁFICOS PARA EVENTOS Y ESPECTÁCULOS

11

### ▶ INGLÉS PROFESIONAL

12

### ▶ ITINERARIO PERSONAL PARA LA EMPLEABILIDAD II

13

### ▶ SOSTENIBILIDAD APLICADA AL SISTEMA PRODUCTIVO

14

### ▶ DIGITALIZACIÓN APLICADA A LOS SECTORES PRODUCTIVOS

15

### ▶ PROYECTO INTERMODULAR DE VIDEO DISC-JOCKEY Y SONIDO

## 07 CONTROL, EDICIÓN Y MEZCLA DE SONIDO

Aprenderás con el software Ableton sobre control, edición y mezcla de sonido para postproducción en productos audiovisuales. Realizarás y controlarás la mezcla y procesado del audio durante el desarrollo en directo de espectáculos o eventos.

- Ajuste de los equipos y del software de control, edición y mezcla.
- Realización y control de la mezcla y el procesado del audio.
- Configuración de los sistemas informáticos y edición del sonido previamente grabado.

## 08 ANIMACIÓN MUSICAL EN VIVO

Organizarás los archivos de audio, planificarás una sesión, instalarás el equipo de disc-jockey y realizarás la mezcla en directo de una sesión musical en vivo.

- Organizar y clasificar los archivos de audio.
- Realizar un programa de radio y conocer todos los procedimientos implicados tanto de lenguaje radiofónico como a nivel técnico.
- Planificar la sesión musical coordinando los recursos técnicos y humanos disponibles y documentando en una escaleta el desarrollo previsible de la sesión músico visual.
- Conocer e instalar el equipo de disc-jockey.
- Saber cómo mezclar en directo los archivos de audio en la sala, relacionando las características del público y la temática del evento con la consecución de los objetivos.

## 09 ANIMACIÓN VISUAL EN VIVO

Aprenderás a montar y diseñar piezas de animación visual, instalar y configurar equipamiento y a realizar una mezcla de una sesión en vivo. Formarás parte de la organización y realización de un evento en directo generando contenido visual para el mismo.

- Integración de piezas de animación visual.
- Instalación y configuración de equipamiento de vídeo.
- Mezcla visual en vivo en sesiones de animación músico visual.
- Instalación del equipamiento de luminotecnica.
- Actuación luminotécnica en vivo durante la sesión.

## 10 CREACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES Y FOTOGRÁFICOS PARA EVENTOS Y ESPECTÁCULOS

En este módulo valorarás las posibilidades de realización de un proyecto audiovisual.

Tendrás que tener en cuenta sus características específicas y los procesos necesarios para llevar a cabo su producción. Elaborarás desgloses de los recursos que intervienen en la producción de un proyecto audiovisual y diseñarás el procedimiento de gestión y supervisión del rodaje/grabación.

Participarás en el proceso de creación del producto audiovisual desde el desarrollo de la idea, con las distintas fases de la escritura del guion literario, hasta la planificación de rodaje y el seguimiento del mismo.

Conocimiento básico de la labor y las tareas de producción audiovisual.

El producto audiovisual.

El proceso de producción.

- Planificación y Desarrollo de Proyectos Audiovisuales y Fotográficos
- Técnicas Fotográficas Avanzadas
- Producción y Grabación de Video
- Edición Fotográfica y de Video
- Postproducción y Finalización de Proyectos

## 11 INGLÉS PROFESIONAL

En este módulo iniciarás tu aprendizaje en el idioma adaptado a tu nivel. Trabajarás para potenciar las habilidades de comunicación oral y aprenderás el vocabulario propio que se utiliza en el día a día en el sector.

## 12 ITINERARIO PERSONAL PARA LA EMPLEABILIDAD II

Diseñarás y aplicarás estrategias para mejorar tu inserción laboral, desde cómo afrontar procesos selectivos hasta potenciar tus habilidades personales y sociales para el empleo.

Además, desarrollarás competencias emprendedoras clave para la innovación y la modernización del sector hacia un modelo más sostenible. Identificarás oportunidades de negocio y llevarás a cabo un proyecto de emprendimiento con impacto social o tecnológico, colaborando con el entorno profesional.



### 13 DIGITALIZACIÓN APLICADA A LOS SECTORES PRODUCTIVOS

Te sumergirás en el impacto que tiene la digitalización en los procesos de producción y prestación de servicios. Aprenderás a identificar las mejoras que ofrecen los sistemas digitales y cómo pueden transformar la eficiencia y competitividad de una empresa.

Además, pondrás en práctica lo aprendido desarrollando tu propio proyecto de transformación digital para una empresa del sector, integrando soluciones innovadoras y tecnologías emergentes.

### 14 SOSTENIBILIDAD APLICADA AL SISTEMA PRODUCTIVO

Conocerás el impacto ambiental del sector productivo en el que quieres trabajar y analizarás un plan de sostenibilidad concreto de una empresa.

### 15 PROYECTO INTERMODULAR DE VIDEO DISC-JOCKEY Y SONIDO

Este módulo te permitirá reunir todo lo aprendido a lo largo del ciclo. Pondrás en práctica habilidades clave como la búsqueda de información, la innovación, la investigación aplicada y el emprendimiento.

No estarás solo en este proceso: contarás con el apoyo de un tutor o tutora que te guiará y ayudará a desarrollar tu proyecto, asegurando que apliques tus conocimientos de manera efectiva y orientada al mundo real.

### PRÁCTICAS EN EMPRESA

El Ciclo Formativo de Grado Medio incluye **prácticas obligatorias en empresas** para que **consolides tus aptitudes y desarrolles al máximo las habilidades** profesionales que irás adquiriendo durante los dos años de formación.

El **Departamento de Prácticas propio de CEV** se encargará de gestionar el módulo de Formación en Empresa, el cual **consta de 500 horas**. Estas se distribuyen en **60 horas durante el primer curso y 440 horas en el segundo**, lo que te permitirá aplicar lo aprendido y dar tus primeros pasos en el mundo laboral con una experiencia adaptada a tu perfil.

CEV mantiene convenios con múltiples empresas, lo que asegura una **variedad de salidas profesionales y un enfoque directo con las demandas del sector**.

## 50 AÑOS FORMANDO PROFESIONALES EN AUDIOVISUALES Y ARTE DIGITAL

ENSEÑANZA BASADA EN LA PRÁCTICA PROFESIONALES EN ACTIVO

GRUPOS REDUCIDOS DE 20 ALUMNOS

VÍNCULO CON MÁS DE 1.300 EMPRESAS DEL SECTOR

AULAS Y EQUIPOS ESPECIALIZADOS

MÁS DE 25.000 ALUMNOS FORMADOS

### PROGRESIÓN ACADÉMICA

Una vez que consigas tu título de Ciclo Formativo de Grado Medio en Video, DJ y Sonido en CEV Madrid puedes acceder a:

- Técnico Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales
- Técnico Superior en Sonido para Audiovisuales y Espectáculos
- Técnico Superior en Iluminación, Captación y Tratamiento de Imagen
- Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
- Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

### CONTINUAR EN CEV

CEV ofrece una **formación continua adaptada a diferentes niveles y necesidades**.

El recorrido formativo comienza con el **Ciclo Formativo de Grado Medio** en el ámbito audiovisual y tecnológico, para luego avanzar al **Grado Superior**, donde se profundiza en técnicas y herramientas especializadas en estos sectores.

Al finalizar, es posible acceder a los **Másteres**, programas diseñados para **perfeccionar habilidades** y ofrecer una **preparación avanzada** de cara al mundo laboral.

Con un **enfoque innovador y una sólida base** en las industrias audiovisuales y tecnológicas, cada etapa formativa en CEV está diseñada para **impulsar el crecimiento profesional**.

### • Matricúlate en solo 4 pasos

**1** Contacta con el departamento de Admisiones y uno de nuestros orientadores académicos te atenderá, ya sea por teléfono o en una entrevista presencial en la escuela, para explicarte todo sobre la titulación y mostrarte nuestras instalaciones.

**2** En Admisiones, te guiaremos por el proceso de matrícula y reserva de plaza, además de ofrecerte información sobre las opciones de pago más flexibles y las becas oficiales disponibles, junto con los pasos para solicitarlas.

**3** Tras completar el pago de la matrícula, solo tendrás que entregar la documentación firmada para formalizar tu inscripción.

**4** Te enviaremos por correo tu matrícula y el certificado para poder solicitar la beca oficial si lo necesitas y ya estarás listo para comenzar el curso.

Este documento carece de valor contractual. El programa del curso puede sufrir modificaciones que serán notificadas al alumno en la presentación del curso.





Escuela Superior de Formación Audiovisual,  
Animación 3D y Nuevas Tecnologías



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

**Comunidad de Madrid**

CENTRO AUTORIZADO DE  
FORMACIÓN PROFESIONAL

CÓDIGO: 28049912

CENTRO AUTORIZADO  
EXTRANJERO

CÓDIGO: 28073631

[WWW.CEV.COM](http://WWW.CEV.COM)

C/ Gaztambide 65. 28015. Madrid.

**915502960**



Islas Filipinas y Moncloa