

PLAN SINGULAR 2024-2025

ESCUELA *de* CAPACITACIÓN *audiovisual*

BEGIRA ELKARTEA

Begira
Elkartea

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

PROCESOS DE CREACIÓN E INNOVACIÓN

FORMACIÓN ESCUELA AUDIOVISUAL

TALLERES COMPLEMENTARIOS

ORIENTACIÓN LABORAL

CONSIDERACIONES FINALES

2

3

6

19

22

25

- Producción

- Operador de cámara

- Sonido

- Prácticas de grabación

- Postproducción de sonido

- Postproducción

- Doblaje

- Animación

- Día de la mujer trabajadora

- Módulo 1: Autoconocimiento y planificación de la búsqueda

- Módulo 2: Preparación para la entrevista

- Módulo 3: Elaboración de Curriculum Vitae

- Módulo 4: Aplicación y búsqueda de empleo

6

7

10

12

15

16

19

20

21

22

23

23

24

INTRODUCCIÓN

El presente documento recoge la memoria del curso de formación audiovisual desarrollado en el marco de un **Proyecto Singular**, orientado a facilitar la **inclusión sociolaboral** a través del fortalecimiento de competencias técnicas, creativas y colaborativas en el ámbito de la imagen y el sonido.

El objetivo principal del curso ha sido **adquirir las capacidades necesarias para controlar las distintas fases de un proyecto audiovisual**, desde la escritura del guion hasta la postproducción, pasando por la dirección, el rodaje y el diseño sonoro. Todo ello se ha abordado desde una perspectiva **socioeducativa**, fomentando valores fundamentales como la **creatividad**, el **trabajo en equipo**, el **aprendizaje compartido** y el **desarrollo comunitario y participativo**.

La capacitación audiovisual se ha planteado aquí no solo como una vía de aprendizaje técnico, sino también como una **herramienta de transformación personal y colectiva**, ofreciendo al alumnado la posibilidad de expresarse, colaborar y construir relatos significativos. Además, esta formación ha brindado una oportunidad concreta de **mejora de la empleabilidad**, aportando competencias transferibles que permiten al estudiantado acercarse de forma más preparada y consciente al mundo profesional del sector audiovisual.

A lo largo del curso, el alumnado ha experimentado de forma práctica con distintas áreas del proceso audiovisual, enfrentándose a retos reales y trabajando en entornos colaborativos. Este recorrido ha permitido no solo el desarrollo de habilidades técnicas, sino también la adquisición de herramientas emocionales y comunicativas que fortalecen la autonomía, la iniciativa y la capacidad de adaptación ante los desafíos del mundo laboral y creativo contemporáneo.



PROCESOS DE CREACIÓN E INNOVACIÓN

El curso comenzó el 7 de octubre con el primer módulo, centrado en los procesos de **creatividad e innovación**. Durante este ciclo inicial, se impartieron dos asignaturas principales:

- Guion cinematográfico
- Lenguaje audiovisual

En la asignatura de Guion, el alumnado desarrolló tanto el guion de un **cortometraje** como el de un **largometraje**, además de realizar una secuencia de **un minuto** como ejercicio práctico. También se exploró el **efecto Kuleshov**, un recurso fundamental para comprender el montaje cinematográfico y la construcción del significado en la edición.

En cuanto al estudio del lenguaje audiovisual, se realizó un ejercicio de **salto de eje**, utilizando los teléfonos móviles de los estudiantes. Esta actividad permitió experimentar de forma práctica una de las reglas básicas del lenguaje cinematográfico, clave para la realización de sus futuras piezas visuales.

A lo largo del módulo se llevaron a cabo diversas actividades complementarias, tales como:

- Visualización y análisis de películas
- Elaboración de **storyboards**: <https://experience.begira.eu/index.php/s/JikjDKgtbizmcDj>
- Ejercicios de **escritura creativa**

Todos los estudiantes finalizaron un guion completo, el objetivo principal fue iniciar el desarrollo de una obra audiovisual que pudiera ser producida durante el segundo ciclo del curso.

Además, se estableció una colaboración con el **Centro de Formación Profesional Tartanga**, en la cual el alumnado participó en la creación de una pieza tipo **ENG (Electronic News Gathering)**, simulando la producción de una noticia en el contexto de las festividades navideñas. En paralelo, también realizaron un **cortometraje** como parte de esta experiencia colaborativa.

- Grupo 1: <https://experience.begira.eu/index.php/s/WfT5r4xSzTNxggy>
- Grupo 2: <https://experience.begira.eu/index.php/s/4oTdAzWKNcws5Ey>
- Grupo 3: <https://experience.begira.eu/index.php/s/AHnQdLxBbZrm3ae>
- Grupo 4: <https://experience.begira.eu/index.php/s/q7NatSkpPW9mcY7>
- Grupo 5: <https://experience.begira.eu/index.php/s/3w2aSTKMHfQGa9N>

Finalmente, el módulo se complementó con una serie de **talleres especializados** en **Bilborock**, enfocados en las siguientes temáticas:

• Videoclip



• Storytelling



• Videojuegos



- Coloquio con las cineastas Estibaliz Urresola, Ainhoa Andraka y Zuriñe Goikoetxea (Doxa Producciones) y Diego Herguera.

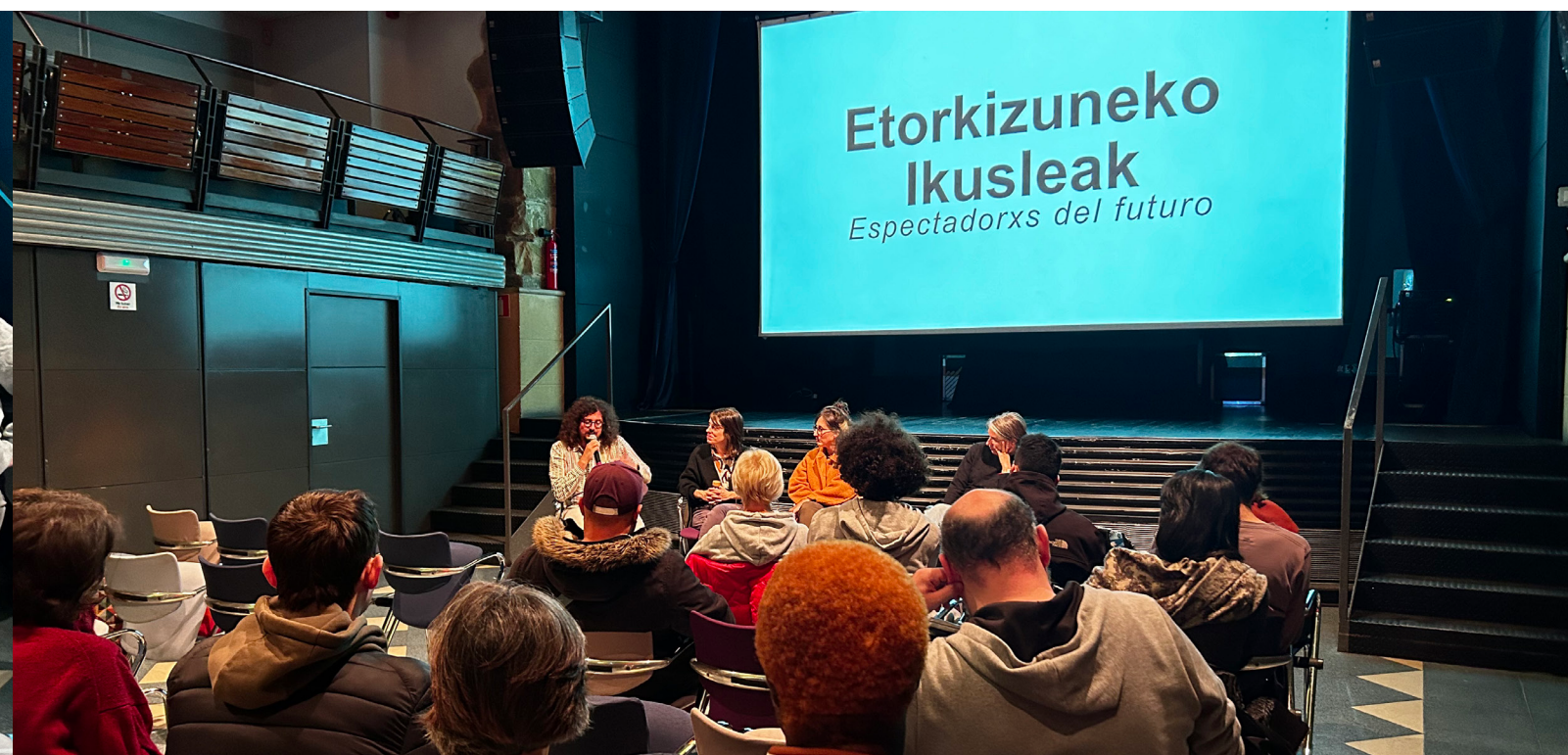


FORMACIÓN ESCUELA AUDIOVISUAL

PRODUCCIÓN ▼

Al inicio del segundo ciclo de formación, abordamos un aspecto fundamental en cualquier proyecto audiovisual: el proceso de producción. Aprendimos cómo planificar y gestionar una producción, identificando las necesidades específicas y todos los elementos que intervienen en el desarrollo de una obra audiovisual.

Nos enfocamos en comprender la logística general del rodaje, así como los protocolos necesarios para la solicitud de permisos —como el uso de espacios públicos— y la coordinación previa entre los distintos departamentos implicados. También exploramos aspectos clave como el casting, el servicio de catering, la adquisición de materiales para el departamento de arte y el desglose del guion, todo ello con el objetivo de asegurar una producción eficiente y bien organizada.





En el módulo de operador de cámara, la formación teórica sentó las bases esenciales para la captura de imagen y manejo básico de la iluminación. Se abordaron los principios fundamentales de la óptica, explorando los diferentes tipos de lentes como el gran angular, teleobjetivo, macro. Se hizo un especial énfasis en entender el sentido de los tipos de planos, así como los movimientos, los encuadres, composición y su semiótica. También se abordaron los parámetros que rigen la imagen como la distancia focal, la apertura, la velocidad de obturación o la ISO. Entender esto ha sido determinante para adecuar las decisiones artísticas y técnicas a la tipología de la producción.

También se exploraron a fondo los componentes y funcionalidades de las cámaras de vídeo profesionales, desde las populares cámaras DSLR/Mirrorless, hasta las cámaras de cine y broadcast. Se analizaron las diferentes resoluciones (1080p, 2K, 4K), que determinan la calidad de imagen, así como los diferentes formatos de grabación (MP4, MOV, RAW, ProRes) y sus implicaciones en el tamaño de archivo y la flexibilidad en la **edición de vídeo y de color**.

- Hanna Rakovska: <https://experience.begira.eu/index.php/s/m8oEKSQkgQk7RaG>
- Houssam Laassiba: <https://experience.begira.eu/index.php/s/As9tGk46gK2YGEEm>
- Isa Molinos: <https://experience.begira.eu/index.php/s/5Bk5xNYyxa6Sy4r>
- Andrés Jimenez: <https://experience.begira.eu/index.php/s/Kom8WdXLTSo04tG>
- Jordan Mendez: <https://experience.begira.eu/index.php/s/bCizri4qXeAqEwT>
- Miguel Ángel Galindo: <https://experience.begira.eu/index.php/s/M6BPbJfLtmB44yG>
- Pilar Ortiz: <https://experience.begira.eu/index.php/s/JRCkyifr68kcm4s>
- Rafael Salado: <https://experience.begira.eu/index.php/s/x7Jys42qtATqyF9>
- Soufiane Khaidar: <https://experience.begira.eu/index.php/s/qZBiXXFFyA3Pi2b>
- Valentina Villegas y Claudia Sosa: <https://experience.begira.eu/index.php/s/yi7cmw4cYfgg97D>

El ejercicio **multicámara con móviles** consistió en una grabación simultánea con seis móviles, con un móvil por persona formando un círculo. Otra de las personas se colocaba en el centro del círculo mientras recita un texto que induce a las cámaras a moverse. Esta actividad proponía un acercamiento a lo que son las direcciones que se dan desde realización a las cámaras para así en postproducción tener indicaciones para un montaje fluido y rítmico.

- Grupo 1: <https://experience.begira.eu/index.php/s/4oMx7R5SH7QiCmp>
- Grupo 2: <https://experience.begira.eu/index.php/s/4DGcdbXSNFrXr3x>

En la actividad **Grabación de una entrevista** el alumnado se repartió los roles de entrevistador, entrevistado, sonido y cámara. Con un tema acordado en grupo, el objetivo era grabar una entrevista corta a tres cámaras. Las cámaras disponibles eran: Canon DSLR, Sony Alpha II, NG Panasonic, cámara de un móvil iPhone y Black Magic 6K. Cada cámara tiene sus especificaciones, por ello era importante equilibrar la temperatura de color y finalmente asumir la importancia de utilizar los mismos cuerpos de cámara y ópticas.

- Grupo 1: <https://experience.begira.eu/index.php/s/ZRGSWFZppMoxYWH>
- Grupo 2: <https://experience.begira.eu/index.php/s/mEPiRHTCY66fXMc>



Además, se profundizó en las propiedades de la luz y su incidencia en la narrativa y subjetividad de la obra. Se analizó la naturaleza de la luz (dura, suave, cálida, fría) y su comportamiento en diferentes entornos y cómo manipularla para crear diferentes atmósferas. Se ha trabajado la iluminación mediante difusores, reflectores, gelatinas de color y pantallas LED adecuando los diferentes elementos para llevar a cabo los ejercicios planteados en clase, siguiendo el esquema del triángulo básico de iluminación compuesto por la luz principal, la luz de relleno y el contraluz.



El ejercicio **simulación de una iluminación cinematográfica** se basó en emular la iluminación y encuadres de fotogramas de diferentes obras cinematográficas. Mediante los focos LED, gelatinas de colores, difusores y reflectores, el alumnado grabó pequeñas piezas para posteriormente editar el color en Davinci Resolve y asemejarse a las originales.

Para poner en práctica los diferentes conceptos de iluminación (luz dura, luz suave, sombras, temperatura de color) se planteó la **grabación de una escena en clave alta y clave baja** con un mismo guion llamado “El interrogatorio”. La clase se dividió en dos grupos donde uno rodó con tonos cálidos y sombras suaves y el otro con tonos fríos y sombras marcadas.

- Guacamole: <https://experience.begira.eu/index.php/s/GyCwrnXfFQFoHGH>



SONIDO ▼

En este módulo nos adentramos en el mundo del sonido, un componente esencial en cualquier producción audiovisual. Comenzamos por comprender sus características físicas y su comportamiento en el entorno, destacando que el sonido es una vibración que se propaga a través de un medio —generalmente el aire— en forma de ondas mecánicas. Esta base nos permitió entender cómo percibimos el sonido y cómo puede ser captado y manipulado en una producción audiovisual. Se abordaron conceptos fundamentales como:

Timbre: Es la cualidad del sonido que permite distinguir dos fuentes sonoras, incluso si emiten la misma nota a igual volumen. El timbre está determinado por la forma de la onda y por la presencia de armónicos, y es lo que nos permite diferenciar, por ejemplo, una nota tocada en un violín de una tocada en un piano.

Tono (o altura): Se refiere a la percepción de si un sonido es agudo o grave, y depende directamente de la frecuencia de la onda sonora. Las frecuencias más altas se perciben como tonos agudos, y las más bajas como tonos graves.

Frecuencia: Se mide en hercios (Hz) y representa la cantidad de oscilaciones por segundo de una onda sonora. Una mayor frecuencia produce sonidos más agudos, mientras que una menor frecuencia genera sonidos más graves.

A partir de esta base teórica, nos introdujimos en el uso práctico de equipos de captación sonora. Estudiamos los distintos tipos de **micrófonos** (direccionales, omnidireccionales, de cañón, de solapa, etc.), sus características técnicas y sus aplicaciones según el entorno y la necesidad de grabación. Profundizamos también en el uso de grabadoras portátiles, concretamente la **TASCAM**, aprendiendo su funcionamiento, configuración y manejo en entornos reales de grabación.



Otro punto clave fue la introducción a los parámetros técnicos de grabación:

Frecuencia de muestreo: Es la cantidad de muestras de audio tomadas por segundo durante una grabación digital. Se mide en kilohertzios (kHz). Una frecuencia común en producción audiovisual es 48 kHz. Cuanto mayor es la frecuencia de muestreo, mayor es la calidad del audio grabado.

Sonido mono y estéreo: El sonido **mono** (monofónico) utiliza un solo canal de audio, mientras que el **estéreo** emplea dos canales (izquierdo y derecho), lo que permite crear una sensación de espacialidad o dirección. Este conocimiento es crucial al diseñar paisajes sonoros realistas o para captar diálogos con claridad.

PRÁCTICAS DE GRABACIÓN ▼

Para afianzar lo aprendido, llevamos a cabo la grabación de una pieza audiovisual. Cada alumno experimentó con diferentes técnicas de captación sonora: grabación en mono y estéreo, colocación del micrófono en distintas posiciones y distancias, con el fin de analizar cuál es la mejor ubicación para captar la voz de forma clara y natural.

También se trabajó con:

Wildtracks: Son grabaciones del sonido ambiente del lugar donde se desarrolla la acción, sin diálogos. Sirven para rellenar los espacios entre tomas y lograr continuidad sonora en la edición.

Foleys: Son efectos de sonido creados manualmente para sincronizar con acciones específicas en pantalla, como pasos, golpes, roces, etc. Estos se graban en estudio y ayudan a dar realismo a la escena.





- Cortometraje “Ella”: <https://experience.begira.eu/index.php/s/PAKbiCJgX4CZsqr>



POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO ▼

En la fase de postproducción, el alumnado aplicó técnicas de **edición, mezcla y diseño sonoro**, trabajando con herramientas digitales dentro del software **DaVinci Resolve**.

Se abordaron procesos como:

Ecuación (EQ): Técnica utilizada para ajustar las distintas frecuencias de una señal de audio, resaltando o atenuando ciertas bandas para mejorar la claridad del sonido o corregir problemas.

Compresor: Herramienta que regula la dinámica del sonido, reduciendo la diferencia entre los sonidos más suaves y los más fuertes, lo que permite un audio más equilibrado y profesional.

Reducción de ruidos: Filtrado del sonido para eliminar ruidos no deseados, como zumbidos, viento o sonidos de fondo.

Reverberación: Efecto que simula la reflexión natural del sonido en un espacio físico. Su uso adecuado puede ayudar a situar al espectador en un entorno acústico coherente con la escena.

Este proceso de postproducción fue especialmente desafiante, ya que el tratamiento del sonido requiere una atención muy precisa y una sensibilidad técnica particular. Sin embargo, quedó claro que un buen diseño sonoro es tan importante como la imagen para lograr una obra audiovisual completa y profesional.

El proyecto final con el cortometraje **“El examen”** permitió a cada estudiante aplicar de forma integrada todos los conocimientos adquiridos, desarrollando habilidades tanto en la captación como en la edición del sonido.

- “El examen”: <https://experience.begira.eu/index.php/s/eqng65njsRFDZtB>



POSTPRODUCCIÓN ▼

El módulo de montaje con DaVinci Resolve no sólo exploró el manejo del software, sino que se centró en los conceptos teóricos que sustentan todo el proceso de edición y postproducción audiovisual, transformando el material bruto en una historia poniendo haciendo ver que cada corte, cada transición y cada plano contribuyen a la construcción de un significado.

Se ha hecho especial hincapié en la importancia de la organización de proyectos en DaVinci Resolve. Esto abarcó desde la gestión eficiente de medios (importación, organización de archivos, creación de proxies para optimizar el rendimiento) hasta la creación de bandejas para categorizar clips, secuencias y material gráfico. Se enfatizó en la importancia de la sincronización precisa de audio grabado de manera externa y vídeo, algo fundamental para cualquier proyecto editado profesionalmente.

Para iniciar con los primeros ejercicios de edición, se propuso una actividad de **Correspondencia filmica**, inspirada en las experiencias de cineastas como Naomi Kawase con Isaki Lacuesta, o José Luis Guerin con Jonas Mekas. A través de esta dinámica, se buscaba que el alumnado pudiera expresarse mediante la cámara y el montaje, como si redactaran una carta audiovisual dirigida al grupo.

- Amaia Zarate: <https://experience.begira.eu/index.php/s/PKAqMCJ7aSijAoe>
- Hanna Rakovska: <https://experience.begira.eu/index.php/s/EXR5nwjEqin5XX7>
- Houssam Laassiba: <https://experience.begira.eu/index.php/s/ct6oJX6aLSSstM9>
- Iker Basterrechea: <https://experience.begira.eu/index.php/s/8dJ5cCBHTmcL9Y5>
- Claudia Sosa: <https://experience.begira.eu/index.php/s/8xjMLiw3emPsRnd>
- Isabel Molinos: <https://experience.begira.eu/index.php/s/KCfmbqH7GeesabJ>
- Jean-Robert Zouebeth: <https://experience.begira.eu/index.php/s/zQYaNda7nLHsKXq>
- Jordan Mendez: <https://experience.begira.eu/index.php/s/XxMf6ZXgyRjHC8J>
- Miguel Ángel Galindo: <https://experience.begira.eu/index.php/s/WmC4ELB6L4W75Kx>
- Rafael Salado: <https://experience.begira.eu/index.php/s/Epd23EYP3Y8KEgy>
- Soufiane Khaidar: <https://experience.begira.eu/index.php/s/yGgEakr2B68KL2L>
- Unai Montero: <https://experience.begira.eu/index.php/s/dtCzWRPXkMJPSZE>
- Unai Turrillas: <https://experience.begira.eu/index.php/s/xfdRnQrozL3CcTA>
- Valentina Villegas: <https://experience.begira.eu/index.php/s/QtAMX3fyw8WGBFG>

La intención era que cada estudiante compartiera, desde su mirada personal, aspectos de su día a día, inquietudes o reflexiones cotidianas, utilizando el lenguaje cinematográfico como herramienta de comunicación íntima y creativa.

Los resultados fueron profundamente inspiradores: permitió que se sintieran escuchados y reconocidos, y que el alumnado conociera más a sus compañeros y compañeras y, al mismo tiempo, facilitó una comprensión incipiente pero clara de que están empezando a dominar las bases del lenguaje audiovisual.

El módulo también profundizó en el etalonaje, un elemento clave para la postproducción de imagen. Se comprendieron conceptos como la temperatura de color (cálido/frío), el contraste (rango dinámico entre luces y sombras), la saturación (intensidad del color) y el matiz (el color en sí). Se estudió la diferencia entre corrección de color (ajustar la imagen para que sea precisa y natural) y gradación de color (aplicar un estilo artístico o “look” específico para transmitir emociones o unificar la estética de la película). Para ello se utilizaron herramientas como las ruedas de color e histogramas para analizar y ajustar el color de manera precisa.

Además, se trabajaron las máscaras de ajuste para poder incidir en partes específicas de la imagen y del color, con degradados y ajustes concretos. Por otra parte, se señaló la importancia del diseño y composición de los grafismos (títulos, subtítulos, créditos) que aparecen en pantalla y su relación directa con un acabado profesional.

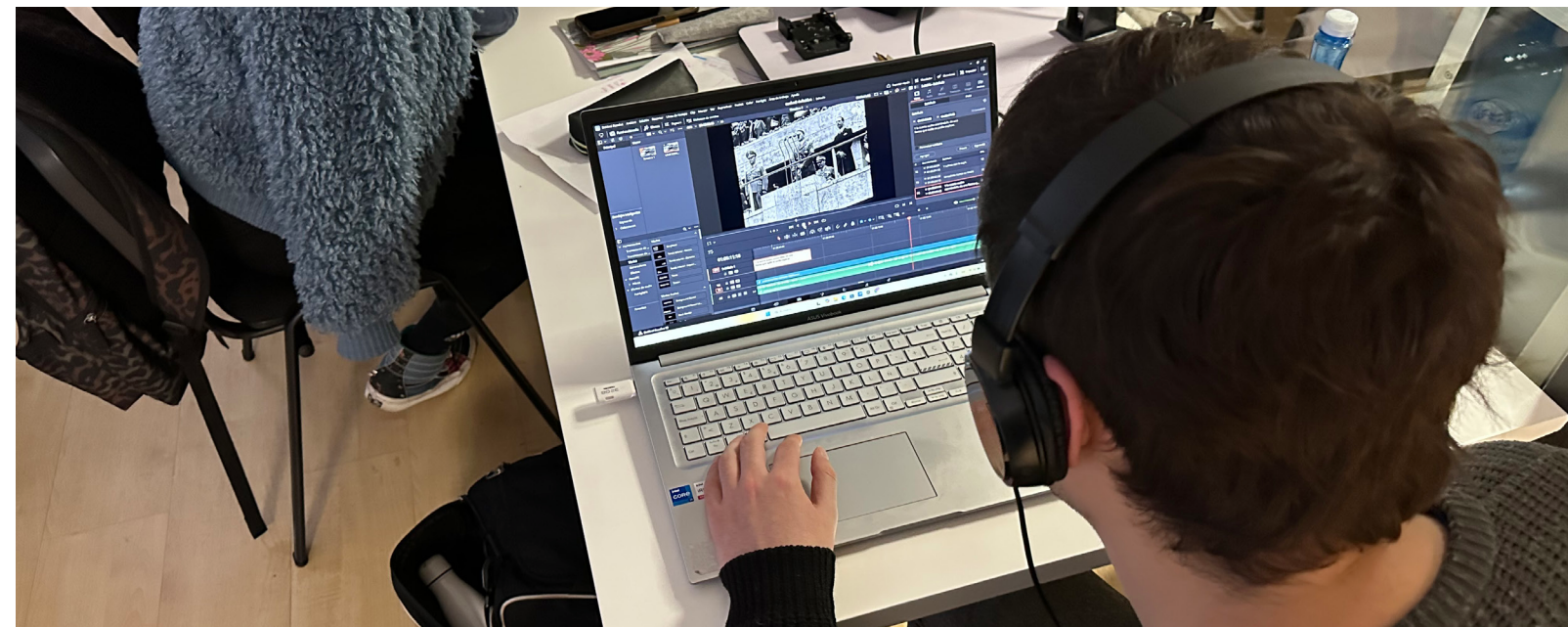
Finalmente, se cubrieron los fundamentos de la exportación de proyectos para una variedad de plataformas y formatos. Esto implicó familiarizarse con los distintos códecs (H.264, ProRes, etc.) y sus características en términos de compresión y calidad. La comprensión de estos parámetros es vital para garantizar que el producto final se vea y suene lo mejor posible en su destino previsto.

Uno de los ejercicios para adquirir destreza con el software de edición Davinci Resolve fue el montaje de un videoclip mediante diferentes imágenes y música ofrecidas por el profesorado. El material estaba compuesto por diferentes trailers y **videoclips** y sirvieron para trabajar el ritmo.

- Amaia Zarate: <https://experience.begira.eu/index.php/s/ftawABb7RDnGj8x>
- Hanna Rakovska: <https://experience.begira.eu/index.php/s/Ne2nRm3KWpowAwj>
- Iker Basterrechea: <https://experience.begira.eu/index.php/s/ss3kM9xNcP9RNYt>
- Claudia Sosa: <https://experience.begira.eu/index.php/s/GAgBafKxDrQBPDn>
- Jean Robert Zouebeth: <https://experience.begira.eu/index.php/s/zybCKYzPAwga2bt>
- Miguel Ángel Galindo: <https://experience.begira.eu/index.php/s/t3FAEGqGLPDkKjz>
- Pilar Ortiz: <https://experience.begira.eu/index.php/s/Bxr2nYMmSJPtT7f>
- Rafael Salado: <https://experience.begira.eu/index.php/s/PBFQ476qSFtrJGc>
- Soufiane Khaidar: <https://experience.begira.eu/index.php/s/BCKax9GNd9e5ATj>
- Unai Montero: <https://experience.begira.eu/index.php/s/fpZ276d9ygDp8Bs>
- Unai Turrillas: <https://experience.begira.eu/index.php/s/3ZKjdLokrLtaiYo>
- Valentina Villegas: <https://experience.begira.eu/index.php/s/yiPSXp3MWiCz8fn>

Los ejercicios de multicámara implicaban tener que sincronizar video y sonido en Davinci Resolve. Primero se editó la multicámara con móviles con la dificultad de sincronizar seis cámaras y generar ritmo a través del sonido. En cuanto a la entrevista, el objetivo era conseguir la fluidez del discurso a través de la edición sin que las preguntas de la persona entrevistadora se oyeran consiguiendo así frases hiladas y contundentes.

La práctica de etalonaje se basó en un acercamiento al módulo de color de Davinci Resolve, que se basó en unificar el color de las diferentes cámaras de los ejercicios de multicámara y en asemejar el color de los planos de iluminación cinematográfica a los fotogramas originales que se utilizaban como referencia. Este módulo ayudó a que el alumnado entendiera la importancia de grabar con las mismas cámaras, ya que el equilibrio de color supone una gran dificultad y su mala praxis genera una falta de coherencia estética. En cuanto a los fotogramas de películas, se trabajó por capas de ajusté que acercaban el plano grabado en clase al original del cine.



TALLERES COMPLE- MENTARIOS

DOBLAJE ▼

Complementando la formación principal del programa, los estudiantes tuvieron la oportunidad de participar en un taller intensivo de cinco horas dirigido por el actor de doblaje Yerai Varela. Esta sesión práctica permitió al alumnado ir más allá de la teoría y sumergirse directamente en el arte del doblaje.

Bajo la guía de Yeray, los participantes no solo observaron, sino que activamente doblaron a diversos personajes en una variedad de formatos. Esto incluyó escenas de animación, lo que les permitió explorar la expresividad vocal necesaria para dar vida a figuras imaginarias; fragmentos de series, donde pudieron experimentar la dinámica de la interpretación de diálogos en contextos narrativos continuos; y anuncios publicitarios, un ámbito que exigió precisión, concisión y la capacidad de transmitir un mensaje claro en un breve lapso de tiempo. Esta experiencia práctica proporcionó una plataforma para desarrollar habilidades como la modulación de voz, la sincronización labial y la interpretación emocional, acercando al alumnado de manera más integral al mundo profesional del doblaje.

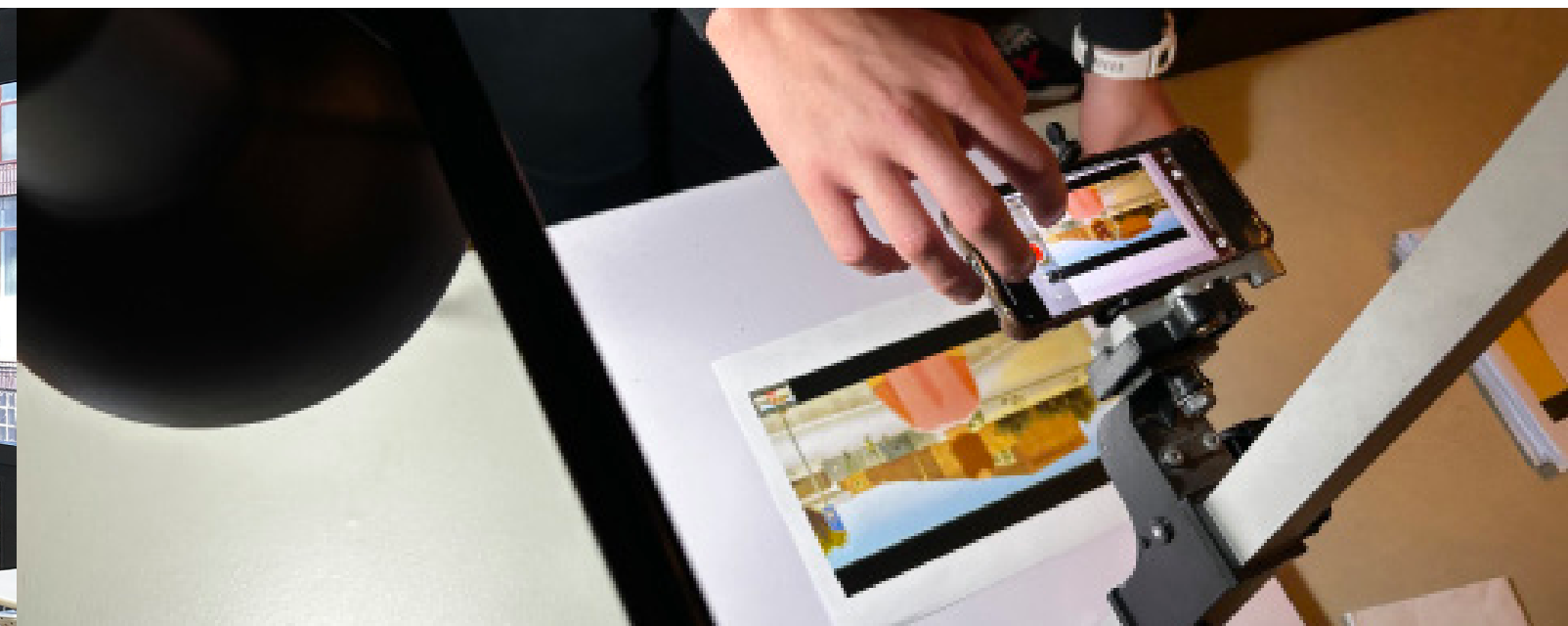
- Anuncio Euskaltel: <https://experience.begira.eu/index.php/s/K8FMtf7tjAYRREa>
- Anuncio Robofish: <https://experience.begira.eu/index.php/s/siQ5RcSNFZngCMF>
- Los anillos del poder: <https://experience.begira.eu/index.php/s/accoqbfeG2r8Ykk>
- Modern Family: <https://experience.begira.eu/index.php/s/P5ws6J7ALDzZm2Y>
- Monstruos SA: <https://experience.begira.eu/index.php/s/95QTwYQdWGNnyAQ>



ANIMACIÓN ▼

Además del taller de doblaje, el programa ofreció un acercamiento a la animación. En estas sesiones, el alumnado tuvo la oportunidad de explorar técnicas como la pixilación, donde actores reales se animan fotograma a fotograma para crear movimiento, y la rotoscopia, que implica calcar fotogramas de metraje real para generar una animación fluida. Estas clases proporcionaron el desarrollo de habilidades prácticas y creativas en el campo de la animación.

- Pixilación: <https://experience.begira.eu/index.php/s/MKgEKHozq9mpkbE>
- Retratos: <https://experience.begira.eu/index.php/s/AnzGsdNPtLDCX6Y>
- Rotoscopia: <https://experience.begira.eu/index.php/s/a5d6ozzR6YwTYob>



ORIENTACIÓN LABORAL

Desde el 19 de mayo, pusimos en marcha un programa de orientación laboral dirigido de forma personalizada a cada alumno/a con el objetivo de acompañarlos en su proceso de búsqueda de empleo. La intervención se estructuró en cuatro módulos interrelacionados, que permitieron una evolución coherente y efectiva del perfil profesional de cada participante:

MÓDULO 1: Autoconocimiento y planificación de la búsqueda ▼

Este primer módulo fue fundamental para que el alumnado adquiriera una comprensión profunda de su perfil personal y profesional. Trabajamos aspectos clave como:

- Identificación de intereses y valores personales.
- Reconocimiento de habilidades y competencias.
- Delimitación de objetivos laborales realistas.

Les guiamos en la reflexión sobre lo que les gusta, en qué son buenos/as y cuáles son sus valores, estableciendo así un **principio de realidad** sobre sus posibilidades de inserción laboral.

COMPETENCIAS TRABAJADAS

- **Competencias técnicas:** uso de tecnología, conocimientos técnicos adquiridos en oficios, certificaciones, idiomas, herramientas informáticas.
- **Competencias socioemocionales:** comunicación, liderazgo, orientación al cliente, creatividad, empatía, trabajo en equipo, entre otras.

A partir de esta base, se abordó la planificación de la búsqueda de empleo, analizando la situación actual de cada participante, el tipo de trabajo deseado (medio tiempo o tiempo completo), sus fortalezas y debilidades, y las metas a corto y medio plazo. Se establecieron planes de acción con horarios concretos para dedicar tiempo diario a la búsqueda de empleo, incluyendo el uso de portales como:

- [Lanbide](#)
- [SEPE - Empleo audiovisual](#)
- [Domestika](#)
- [LinkedIn](#)
- [Yobalia](#)

En Begira Elkarte, nos sumamos al movimiento del **8M** visibilizando el papel de la mujer en el mundo audiovisual.

Hoy hemos reflexionado junto a nuestrxs alumnxs sobre su impacto, su lucha y su legado 💜 🎬

MÓDULO 2: Preparación para la entrevista ▼

En este módulo, entrenamos al alumnado para afrontar con seguridad y eficacia distintas modalidades de entrevistas laborales (presenciales, online, individuales y grupales). Se trabajaron aspectos como:

- **Preparación técnica previa:** revisión de herramientas digitales, cámara y micrófono, entorno adecuado.
- **Lenguaje corporal y comunicación verbal.**
- **Investigación previa de la empresa.**
- **Simulacros de entrevistas personalizadas.**

Realizamos entrevistas simuladas en las que se plantearon preguntas reales de procesos de selección. Esto permitió al alumnado practicar sus respuestas, mejorar su discurso y reforzar su confianza. Se incidió especialmente en **mostrar fortalezas y motivación con claridad**, evitando respuestas genéricas como “busco cualquier trabajo”.

MÓDULO 3: Elaboración de currículum vitae ▼

Con el apoyo de la herramienta **Canva**, acompañamos a cada alumno/a en el diseño de un currículum personalizado, que refleja fielmente las competencias adquiridas en el módulo 1. Trabajamos sobre los principios de un CV eficaz:

- **Claro, concreto, coherente y convincente.**
- En formato de **una sola página**, salvo que se justificara mayor extensión.
- **Actualizado, verificable y enfocado al objetivo profesional deseado.**

Además, se les orientó en el uso de contraseñas, la organización de documentos y el establecimiento de una **rutina diaria de búsqueda activa**, incluyendo la redacción de correos electrónicos formales para el envío de candidaturas.

MÓDULO 4: Aplicación y búsqueda de empleo

En esta última fase, trabajamos directamente con el alumnado en la **redacción de correos de presentación**, la **organización de candidaturas** y el **envío de CVs a productoras y empresas del sector audiovisual**.

- Se enviaron candidaturas a las productoras asociadas a **IBAIA**.
- De todas ellas, **Gariza Films** mostró interés en una posible colaboración (en negociación).
- El mayor logro fue conseguir un **contrato de prácticas para el alumno Unai Turrillas con Hamaika Telebista**, a la espera de formalizar un acuerdo laboral definitivo.
- También se realizaron contactos con empresas como **Crew**, **Txamuskina Teatro**, **Albordefilms**, entre otras, aunque aún no se han cerrado convenios.

La experiencia ha sido altamente satisfactoria tanto para el equipo orientador como para el alumnado. Cada módulo ha sido diseñado y ejecutado con un enfoque individualizado, fomentando la autonomía, la reflexión y la profesionalización de cada participante.

Se ha logrado no solo dotar al alumnado de herramientas prácticas para el empleo, sino también fortalecer su autoestima, orientar sus objetivos de forma realista y acercarlos al mercado laboral.

El acompañamiento constante, sumado a la actitud proactiva del grupo, ha sido clave para los resultados obtenidos. Seguiremos trabajando en el seguimiento de candidaturas y acuerdos con empresas, reforzando así el vínculo entre formación y empleo.



CONSIDERACIONES FINALES

A lo largo del curso de formación audiovisual, el alumnado no solo adquirió conocimientos técnicos, sino que también desarrolló competencias narrativas, creativas y colaborativas que resultaron fundamentales para comprender y abordar las distintas etapas de una producción audiovisual de forma integral.

Uno de los principales objetivos fue aprender a construir **guiones ficcionales**, dominando tanto su estructura como sus géneros. El grupo logró identificar los elementos narrativos esenciales y aplicarlos mediante la escritura de **guiones completos**, incorporando un lenguaje audiovisual coherente con la intención narrativa de cada obra. Asimismo, se abordó la **creación de guiones de no ficción**, con especial énfasis en contenidos de entretenimiento, lo que permitió ampliar la mirada hacia formatos más diversos y contemporáneos.

Durante el curso se practicaron estrategias narrativas aplicadas a distintos tipos de guion, y el alumnado escribió y rodó un **cortometraje**, además de elaborar un **tratamiento escaletado cinematográfico** como paso previo al desarrollo de proyectos de mayor envergadura.

En el espacio de Begira, el enfoque fue más experimental y emocional. A través de la **creación colectiva** de secuencias, se utilizaron herramientas terapéuticas para escenificar conflictos, construir personajes y generar situaciones dramáticas significativas. Este proceso no solo permitió una aproximación artística al guion, sino también una exploración personal, en la que las emociones jugaron un papel central, promoviendo el **autoconocimiento** y una **mayor empatía en la construcción de narrativas**.

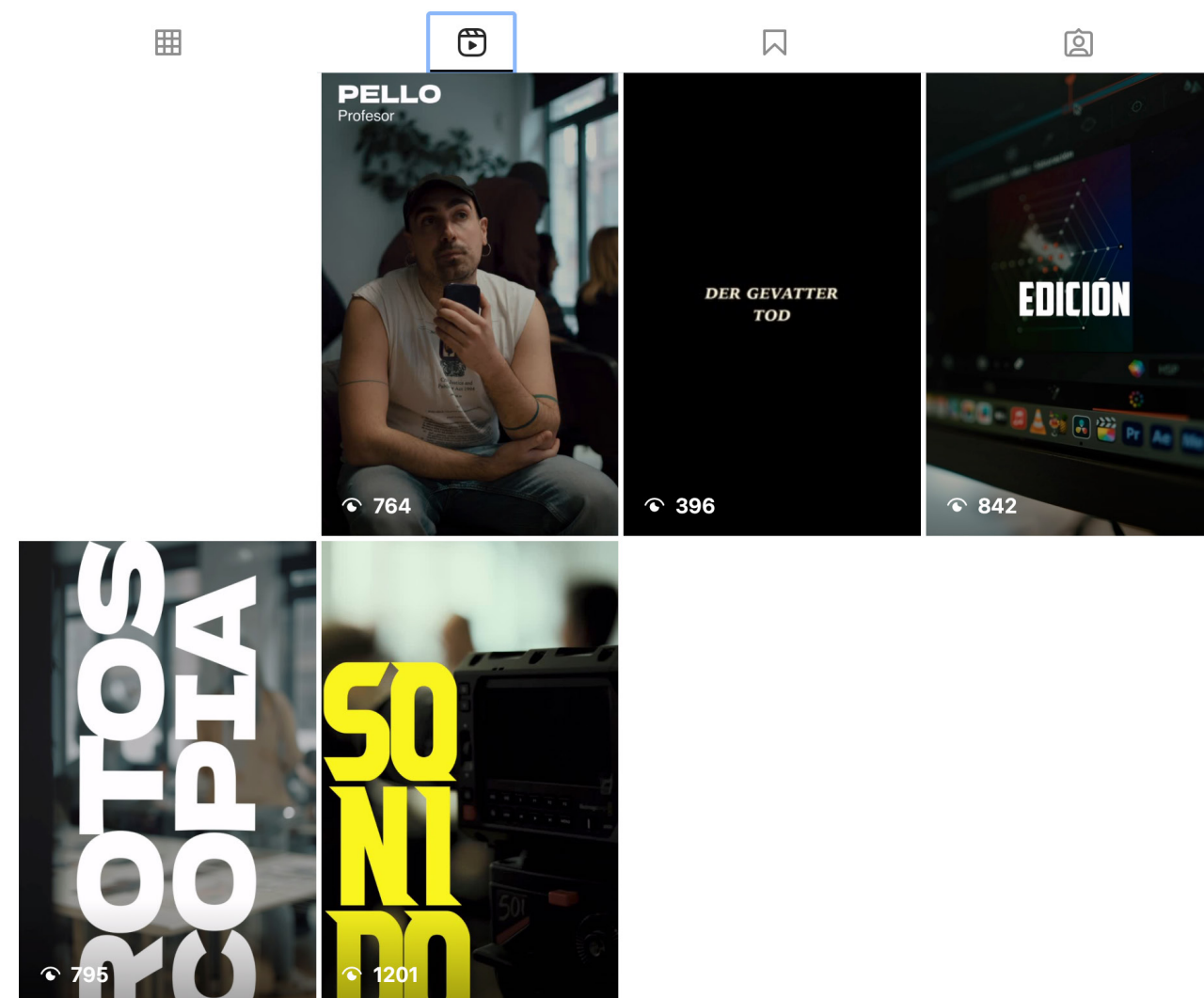
Además, el curso ofreció una formación técnica sólida en **producción, cámara, iluminación, sonido y postproducción**, brindando a los y las estudiantes una comprensión realista del trabajo en equipo que requiere una obra audiovisual. El dominio de herramientas como **DaVinci Resolve**, la experimentación con diferentes **cámaras y micrófonos**, y la aplicación práctica de conceptos como **etalonaje, sincronización de sonido, montaje multicámara, o creación de efectos sonoros y foley**s, reforzaron su capacidad para desenvolverse con autonomía y creatividad en todas las fases de un proyecto.

En definitiva, este curso proporcionó una experiencia formativa completa que conjugó lo técnico y lo humano, lo individual y lo colectivo, consolidando así las bases para que el alumnado pueda seguir explorando y desarrollándose en el ámbito audiovisual con conciencia crítica, sensibilidad narrativa y solvencia técnica.

TRABAJOS FINALES:

- **Una foto**, de Hanna Rakovska: <https://experience.begira.eu/index.php/s/kPa3kX4kbNPKc96>
- **Nothing real**, de Houssam Laassiba: <https://experience.begira.eu/index.php/s/KEtCaaKeSTFtcBr>
- **Vozka**, de Isabel Molinos: <https://experience.begira.eu/index.php/s/f2MmEEEbKqJXMAf>
- **La sustancia**, de Nerea Zarate: <https://experience.begira.eu/index.php/s/GnFydzi6fpYP82Q>
- **Timeline**, de Rafael Salado: <https://experience.begira.eu/index.php/s/6cXmDQpkoE5rf3w>
- **Euskadi Independiente**, de Unai Montero: <https://experience.begira.eu/index.php/s/rHABQkGcmBgFrTj>
- **El hombre y la máquina**, de Unai Turrillas: <https://experience.begira.eu/index.php/s/AF6EMGk7wLnSYq3>
- **Apetinas**, de Miguel Ángel Galindo: <https://experience.begira.eu/index.php/s/y3kbeo6jaCReZiH>

Publicaciones en Redes Sociales.



The logo consists of a large yellow circle centered on a light blue background. Inside the circle, the word "Begira" is written in a large, bold, dark grey sans-serif font. Below "Begira", the word "Elkartea" is written in a smaller, dark grey sans-serif font.

Begira
Elkartea