

Convocatoria Taller de Altos Estudios – EICTV

Taller Internacional de Cinematografía en Video 360° y Realidad Virtual

La Cátedra de Talleres Internacionales de Altos Estudios de la Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV) convoca al **Taller Internacional de Cinematografía en Video 360° y Realidad Virtual**, orientado a la creación de una obra audiovisual inmersiva desarrollada íntegramente durante el período del taller.

Los nuevos cambios en el paradigma audiovisual han abierto nuevas posibilidades para contar historias a través de la imagen y el sonido. Esto ha sido posible gracias a las innovaciones tecnológicas desarrolladas en los últimos años, que han permitido la aparición de nuevos lenguajes y formas narrativas vinculadas al cine inmersivo y la realidad virtual.

El presente taller promueve un enfoque **teórico-práctico**, a través del estudio del video 360° y la realidad virtual, que permitirá a los participantes adquirir un conocimiento amplio de las tecnologías, así como de las bases narrativas y técnicas fundamentales para afrontar un proyecto audiovisual experimental. El trabajo abarca **todo el proceso de creación**, desde la preproducción hasta la realización y postproducción de contenidos audiovisuales de cine inmersivo.

Los videos 360° —también llamados videos inmersivos o esféricos— se pueden definir como registros audiovisuales que capturan la imagen en todas las direcciones simultáneamente, permitiendo al espectador una experiencia de inmersión activa. El objetivo del taller es la realización de un **cortometraje experimental**, con pretensiones de generar una sensación de inmersividad máxima, utilizando cámaras 360° profesionales (Qoocam Enterprise, Qoocam 8K o DJI 360).

Información general

Fecha: del 28 de septiembre al 9 de octubre de 2026

Duración: 2 semanas

Carga horaria: 60 horas

Frecuencia: 10 sesiones de 6 horas cada una

Horario: 9:30 a.m. – 12:30 p.m. / 2:30 p.m. – 5:30 p.m.

Profesores:

Juan Antonio Bañuls Ferrer (España / China)

Fernando Matas (España)

Cantidad de estudiantes: 8 – 20 alumnos

Costo del Taller: 1, 450 eu

De no cubrirse la cantidad mínima obligatoria de plazas requeridas, la EICTV se reserva el derecho de suspender la realización del taller hasta un mes antes del inicio del mismo.

La EICTV no se responsabiliza de los costes asociados al viaje (boleto aéreo, visado, etc.). En caso de que el interesado decida no asistir al taller por cualquier motivo, el abono de la pre-matrícula no le será reembolsado.

Dirigido a

Cualquier persona interesada en el mundo de la imagen, el cine, el arte, la investigación o la educación, vinculada o interesada en el ámbito audiovisual.

Desarrollo del taller

El taller se desarrolla **día por día**, combinando teoría, análisis, práctica y seguimiento continuo del proceso creativo.

Cada jornada se estructura en:

- **Sesión matutina:** introducción teórica, análisis de referentes, demostraciones técnicas y planificación del trabajo del día.
- **Sesión vespertina:** trabajo práctico, rodaje, edición, tutorías personalizadas y revisión de resultados.

El enfoque es **progresivo**, de modo que cada día construye directamente sobre el trabajo realizado el día anterior, hasta llegar a la realización de una **pieza final inmersiva**.

Incluye

- Grabación inmersiva con cámaras 360° profesionales Qoocam / DJI 360 (8K).
- Postproducción, stitching y narrativa inmersiva.
- Visionado en gafas de realidad virtual Meta Quest 3.
- Realización de un cortometraje 360° como proyecto final.
- Enfoque práctico, profesional y con tecnología actual presente ya en festivales internacionales como Cannes, Venecia o Tokio.

Contenidos – Desarrollo día por día

Día 1 – Introducción al cine y video 360°

Lenguaje cinematográfico inmersivo. Historia, referentes y análisis de obras en 360°. Diferencias entre cine tradicional y cine esférico.

Día 2 – Narrativa y diseño de proyecto

Cómo pensar una historia para el espacio esférico. Punto de vista, atención del espectador y diseño narrativo en 360°.

Día 3 – Puesta en escena en 360°

Relación cámara–espacio–actores. Movimiento, continuidad, coreografía y sonido en entornos inmersivos.

Día 4 – Rodaje en video 360°

Prácticas de grabación. Control técnico, errores frecuentes y soluciones durante el rodaje.

Día 5 – Revisión de material y montaje inicial

Visionado colectivo, análisis crítico y primer ensamblaje del material grabado.

Día 6 – Edición y flujo de trabajo en 360°

Herramientas de edición, stitching, montaje y flujos profesionales de postproducción.

Día 7 – Sonido y experiencia inmersiva

Introducción al audio espacial. Relación entre sonido y percepción del espectador.

Día 8 – Corrección y acabado

Color, continuidad, ritmo y resolución de problemas narrativos y técnicos.

Día 9 – Preparación para visualización en VR

Exportación, formatos finales y pruebas de visualización en visores de realidad virtual.

Día 10 – Muestra y análisis final

Presentación interna de los proyectos, análisis colectivo y cierre del taller.

Metodología

Todas las sesiones se impartirán mediante **clases presenciales en formato taller**, utilizando ejemplos reales y estudios de caso para facilitar la comprensión de la materia.

Se facilitará el equipamiento necesario para el desarrollo del taller y la optimización de la práctica, incluyendo cámaras 360° profesionales (Qoocam Enterprise, Qoocam 8K o DJI 360) y estaciones de edición con **Mac mini M4 Pro y Final Cut Pro para edición 360°**.

Este enfoque permite una experiencia completa sin necesidad de que cada alumno disponga de equipamiento propio. Al finalizar el curso, los alumnos deberán realizar un **trabajo individual práctico**, que será presentado de forma presencial.

Requisitos

- Tener estudios universitarios o estar vinculado al medio audiovisual.
- Enviar por correo electrónico currículum vitae u hoja de vida con datos personales y profesionales.
- **Sesión vespertina:** trabajo práctico, rodaje, edición, tutorías personalizadas y revisión de resultados.

El enfoque del taller es progresivo: cada jornada construye directamente sobre el trabajo realizado el día anterior, hasta llegar a la realización y presentación de una pieza final inmersiva.

Contenidos

Día 1 – Introducción al cine y al video 360°

Lenguaje cinematográfico inmersivo. Referentes, análisis de obras y particularidades del formato.

Día 2 – Narrativa y diseño de proyecto

Cómo pensar historias para el espacio esférico. Relación espectador–cámara–espacio.

Día 3 – Puesta en escena en 360°

Dirección de actores, movimiento, continuidad y sonido en entornos inmersivos.

Día 4 – Rodaje en video 360°

Prácticas de grabación. Control técnico y resolución de problemas durante el rodaje.

Día 5 – Revisión de material y montaje inicial

Visionado colectivo y primer ensamblaje del material grabado.

Día 6 – Edición y flujo de trabajo en 360°

Procesos de postproducción, montaje y organización del material.

Día 7 – Sonido y experiencia inmersiva

Introducción al audio espacial y su impacto narrativo.

Día 8 – Corrección y acabado

Color, ritmo, continuidad y ajustes finales de la pieza.

Día 9 – Preparación para visualización en realidad virtual

Formatos de exportación y pruebas de visualización en visores VR.

Día 10 – Muestra y análisis final

Presentación interna de los proyectos y cierre del taller.