

GUÍA PEDAGÓGICA

CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES



CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES

ACTIVIDAD	Sistemas de fotografía y edición de imágenes								
TEMA	Creación de contenidos audiovisuales								
MATERIAS RELACIONADAS	Fotografía, edición de fotos, edición de vídeo, grabación, podcast.								
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos interesados en introducirse en la generación de contenidos audiovisuales. Profesorado y alumnado								
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	<table border="1"> <tr> <td>x</td> <td>GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN</td> </tr> <tr> <td>x</td> <td>OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES</td> </tr> <tr> <td>x</td> <td>POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES</td> </tr> <tr> <td>x</td> <td>AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES</td> </tr> </table>	x	GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN	x	OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES	x	POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES	x	AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES
x	GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN								
x	OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES								
x	POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES								
x	AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES								
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	<p>Con el kit de iluminación, cámara y micrófono tenemos las herramientas necesarias para crear todo tipo de contenido audiovisual.</p> <p>Algo fundamental para manejar creación de contenidos audiovisuales es la edición de foto y vídeo, que dará a los reportajes, documentales, entrevistas... el punto de calidad que distingue al un buen trabajo.</p> <p>Con los ordenadores disponibles pueden diseñarse cabeceras personalizadas, rótulos y otros añadidos.</p> <p>La utilización del croma y los focos permite simular diferentes espacios y escenarios sin tener que recurrir a exteriores o decorados.</p> <p>El micrófono profesional permite grabaciones de voz con calidad suficiente para Youtube, Vimeo, podcasts y otras aplicaciones.</p>								
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	<p>Contar con un espacio íntegramente dedicado a la generación de contenidos, facilitando su uso sin necesidad de montar y desmontar para cada operación, únicamente al finalizar el horario estipulado.</p> <p>Mostrar las ventajas que suponen los equipos profesionales en la generación de contenidos propios de calidad.</p> <p>Creación de nuevos canales en youtube, podcast o programas de radio, que mejoren la calidad de vida de los ciudadanos o traten de tema de interés para conseguir nuevas audiencias.</p>								
RECURSOS NECESARIOS	<p>Kit de iluminación</p> <p>Croma</p> <p>Micrófono</p> <p>Ordenador</p>								

ALIANZAS PARA
EL
DESARROLLO
DE LA
ACTIVIDAD

Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos.

Generadores de contenidos que ya estén trabajando en la ciudad, con los que colaborar o establecer estrategias complementarias.

Estudiantes de comunicación audiovisual, que pueden utilizar los recursos en sus proyectos al tiempo que comparten conocimiento con otros usuarios.

Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías.

MODO DE
EVALUAR LOS
RESULTADOS
DE LA
ACTIVIDAD

Evaluación inmediata:

Nuevos canales abiertos

Aumento de audiencia de canales existentes.

Sesiones formativas realizadas por los propios usuarios.

Evaluación a medio plazo:

- Nuevas visitas de los participantes al espacio maker

- Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca