

## FESTIVALES MEDIOS DE COMUNICACION

### TALLER DE TV DIGITAL

**Modalidad:** Presencial

**Duración del taller:** 3 horas

**Dirigido a:** estudiantes de escuelas medias públicas

#### PROPUESTA DEL TALLER

**“FORMAR Y GESTIONAR UN MEDIO DE COMUNICACIÓN  
COMUNITARIO”**

#### ► **PRESENTACIÓN: QUEREMOS FORMAR CONTADORES DE HISTORIAS**

Lo más atractivo, lo más valioso, lo más lindo que tiene para nosotros el lenguaje audiovisual es que nos da la posibilidad de contar una historia.

Nuestra historia.

Las historias nos ayudan a entretenernos, a formarnos, a conocernos y reconocernos. Nos ayudan a construir nuestra propia identidad. Queremos que estos talleres les den a los chicos las herramientas para poder convertirse en narradores audiovisuales.

Queremos, también, mostrarles la manera de que sus historias se articulen, tomen una identidad colectiva y se conviertan en su voz y en la de su comunidad. Porque si una pieza audiovisual nos permite contar una historia, un medio audiovisual es un continente que nos permitirá contar muchas historias más.

Nuestras historias.

#### ► **CONTEXTO**

La democratización y universalización del acceso a nuevas tecnologías de información y comunicación -y con ello, la presencia en cada vez más ámbitos del lenguaje audiovisual como medio expresivo-, y la nueva Ley de Medios y Servicios Audiovisuales confluyen creando un contexto en el que es posible generar nuevos espacios de comunicación comunitarios; poniendo en funcionamiento el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo colaborativo entre los alumnos para la adquisición de una experiencia global que servirá para su desempeño en el día de mañana.

#### ► **PROPUESTA**

Este taller trabajará sobre los diferentes enfoques conceptuales, contenidos específicos y requerimientos técnicos y humanos que se ponen en juego en la realización de un medio audiovisual local. Combinaremos la exposición y transmisión de aspectos teóricos con ejercicios prácticos, mediante la aplicación de todos los temas expuestos en la realización de una pieza audiovisual que debe

estar concebida y producida en función de integrar la programación de un hipotético medio.

Durante el desarrollo de la clase se combinarán 4 aspectos:

1/ Organización del medio y de los recursos: cuáles son los roles de los participantes y cómo se articulan los distintos contenidos en función de una grilla de programación.

2/ Producción de contenidos: abordaje de las temáticas, formatos y recursos formales del lenguaje audiovisual para la producción de los contenidos de nuestro medio.

3 / Identidad visual: se dan nociones y ejemplos de las formas de dotar de identidad visual a un medio, se realizan ejercicios para mostrar cómo se utilizan recursos de gráfica, sonido, separadores y aperturas para lograrlo.

4 / Vínculos: cómo publicar y dar a conocer nuestro proyecto en nuestra plataforma y vincularlo con otros espacios generando una estrategia para su mayor visibilidad.

### **Ejemplos de producciones realizadas por estudiantes:**

La Escalera

<http://www.youtube.com/watch?v=EJqJkyrW8bU&feature=youtu.be>

### **► OBJETIVOS**

En el área técnica y pedagógica, se busca brindar a los participantes nociones básicas de estructura narrativa y fundamentos formales del lenguaje audiovisual, brindándoles herramientas concretas y recursos prácticos para que puedan realizar producciones por sí mismos y en comunidad, convirtiendo al audiovisual en un medio de expresión accesible y democrático, apropiado para vehicular ideas, historias y problemáticas comunitarias. Buscaremos mejorar las habilidades comunicacionales de los chicos para el trabajo en equipo, mientras adquirieren técnicas y métodos para la realización de proyectos sostenibles a mediano y largo plazo

En el área humanística, se busca estimular la reflexión a partir de los interrogantes que aparecen cuando se inicia la creación del medio y cuando se encara una producción audiovisual concreta:

¿Hacia quién va dirigido? ¿Quién y cómo lo va a realizar? ¿Qué plataforma va utilizar para transmitir?

Las respuestas a estos interrogantes deben surgir de mirar a nuestra propia comunidad, su cultura y sus necesidades. Buscaremos fortalecer la mirada de los chicos hacia su propio contexto para convertirlos en protagonistas de su propia producción cultural, apoyándonos en la búsqueda de diversidad y en la noción de identidad cultural como una construcción propia y constante y no como un condicionamiento dado ni previamente establecido.

## COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI QUE SE TRABAJARÁN EN EL TALLER

### ► **TRABAJO COLABORATIVO:**

Trabajar colaborativamente con personas que representan diversos puntos de vista con un espíritu de respeto mutuo y diálogo abierto en contextos personales y comunitarios. Asumir responsabilidad compartida para trabajar de manera colaborativa.

### ► **COMPETENCIAS DE CREATIVIDAD E INNOVACIÓN:**

Desarrollar, implementar y comunicar nuevas ideas a otros. Responder a nuevos desafíos. Ser creativo en el desarrollo de proyectos.

### ► **COMPETENCIAS DE PENSAMIENTO CRÍTICO Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS:**

Analizar críticamente las producciones audiovisuales que consumen. Al hacerse cargo de la realización, reflexionar acerca de la producción y tomar decisiones complejas frente a problemas concretos.

### ► **COMPETENCIAS EN MANEJO DE INFORMACIÓN:**

Acceder y evaluar críticamente la información de manera efectiva y hacer uso de ella para solucionar asuntos relacionados con proyectos.

### ► **COMPETENCIAS EN TIC:**

Utilizar adecuadamente tecnologías digitales, herramientas de comunicación o de redes para acceder, manejar y generar información con el objeto de responder a las necesidades educativas actuales. Utilizar las TICs como herramientas para investigar, organizar, comunicar y evaluar información.

## MODALIDAD DEL TALLER PRESENCIAL

### ► **SECUENCIA DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES:**

	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	DURACIÓN	MATERIALES Y EJEMPLOS EN CLASE	OBJETIVOS PUNTUALES
1	Introducción y marco del taller	Presentación de los docentes. Puesta en contexto de la situación actual de la producción audiovisual en nuestro país, sobre tres ejes: la nueva ley de servicios audiovisuales, las nuevas tecnologías digitales, e internet.	00:15	-Presentación digital. -Video de la ley de medios. -Proyector -Netbook. -Parlantes.	Generar conciencia acerca del contexto. Despertar interés, engancharlos con la temática.



2	Objetivo general del taller: armar un medio de comunicación	Charlamos sobre para qué sirve un medio de comunicación, qué función y qué valor puede tener para cada comunidad.	00:15	-Presentación digital. -Proyector -Netbook. Parlantes	Mostrar las virtudes de la propuesta: la posibilidad de poder contar nuestras historias.
3	Cómo se organiza un medio de comunicación audiovisual	-Definimos quién lo hace, cómo la hace y para quién. -Reconocen con un ejercicio, quién, cómo y para quién visualizando audiovisuales. -Cuál es la identidad temática y visual que queremos darle. Cuáles son sus potenciales maneras de publicarse y difundirse sus contenidos. Vemos un ejemplo de grilla de programación.	00:20	-Presentación digital Videos de ejemplos, para quién, cómo y para quién. -Video promocional de un canal. -Ejemplo de la grilla de Pakapaka. Proyector Netbook Parlantes	Hacerles ver que no es imposible tener un medio comunitario, y que debe apoyarse en algunas decisiones conceptuales previas para hacerlo más sólido e interesante. Insistir en el concepto de periodicidad como básico para la sustentabilidad de cualquier proyecto.
4	Cómo se organiza una producción audiovisual	Hacemos una introducción al proceso de realización, hablamos sobre las tres etapas de cualquier producción (pre producción, rodaje y post producción), y sobre las posibles divisiones de roles y funciones en un equipo de trabajo.	00:20	-Presentación digital -Video explicativo de las etapas. Proyector Netbook Parlantes	Empezar a concientizarlos sobre la necesidad de organizar cualquier producción, sea grande o pequeña. Lo importante no es contar con grandes recursos sino administrarlos de la mejor manera.
5	Inicio de la parte práctica y trabajo de los chicos	Los participantes se dividen en grupos. Se les da la consigna de pensar y escribir en 3 renglones una idea para poder producir una pieza audiovisual en el taller (dentro de los géneros de la grilla modelo del Punto 3). Representación de ¿dónde vienen las ideas?	00:20	Video de ¿Dónde vienen las Ideas? Proyector Netbook Parlantes	Estimular la capacidad de síntesis, abstraer e identificar temas interesantes para contar su historia.
6	Pre producción, fase 1: Guión	Se dan conceptos de estructura narrativa, relato, personajes, conflicto, etc. Los chicos deben elaborar un guión aplicando estos conceptos a la idea que pensaron en el punto anterior.	00:35	Video apuntes de Película, material de una estructura audiovisual y los elementos de un guión Proyector Netbook Parlantes	Dar las bases que sostienen todo el proceso de producción audiovisual: desde el guión a la puesta de cámara a la edición, siempre tengo que pensar qué historia quiero contar.



7	Pre producción, fase 2: Planificación	Nociones de lenguaje para pensar cómo se trasladará ese guión a una narración audiovisual: tipos y tamaños de plano, puesta de cámara, story board, guión técnico.	00:25	Presentación digital Video apuntes de Película sobre lenguaje Proyector Netbook Parlantes	Hacer conscientes los conocimientos sobre lenguaje audiovisual que los chicos ya tienen aunque no lo sepan, complementándolos con más información. Convertirlos al mismo tiempo en productores y en espectadores no pasivos, sino críticos.
8	Pre producción, fase 3: Preparando el rodaje	Organización necesaria antes de salir a grabar: desgloses de los equipamientos y materiales necesarios, búsqueda de actores y locaciones, cronograma (esto se explica aunque en este caso los chicos realicen todo in situ y en una sola jornada).	00:20	Video conectarse igual equipamiento Proyector Netbook Parlantes	Que los chicos incorporen herramientas de planificación, haciendo hincapié en el trabajo en grupo y organización de tareas.
9	Rodaje	Explicamos cuestiones más técnicas relativas a la grabación con las netbooks y toma de sonido. Se hacen ensayos, se practican los planos y movimientos de cámara, y por último graban todos los planos necesarios.	01:00	Programa Movie Maker Capacitación Proyector Netbook Parlantes	Dar herramientas concretas para enfrentar problemas concretos. Ayudarles a sacar el máximo provecho de las netbooks y de los equipamientos de los que disponen.
10	Post producción, fase 1: edición de imagen y elaboración de gráficas	Cada grupo edita su material. Se explican cuestiones relativas al montaje y al diseño de gráfica utilizando las netbooks. Mientras algunos editan imagen, otros de sus compañeros van preparando las gráficas que va a requerir cada producción: apertura, cierre, separadores.	00:45	Programa Movie Maker Programa Paint Proyector Netbook Utilización de la segunda netbooks por equipo para trabajar en paralelo Gráfica y edición. Parlantes Pendrives	Dar herramientas para que las producciones tengan una terminación más atractiva y profesional, estética y comunicacionalmente.
11	Post producción, fase 2: armado final de los videos	Se integran los videos editados con sus respectivas gráficas, se hacen los renders finales, dejando la pieza lista para su transmisión.	00:20	Pendrives Proyector Netbook Parlantes	Ídem anterior.



12	Publicación y puesta en común	Los videos realizados se suben a la plataforma de educ.ar mediante intranet. Explicamos cómo se usa la plataforma. Vemos todos los videos haciendo una evaluación conjunta del trabajo realizado.	00:25	Utilización de la plataforma como soporte Pendrives Proyector Netbook Parlantes	Demostrar la facilidad del uso de la herramienta brindada por educ.ar. Estimularlos a utilizar la plataforma, como una ventaja a la hora de proyectar y llevar adelante su medio comunitario.
13	Planteo de continuidad: final abierto	Se proponen las tutorías, explicando su funcionamiento, estimulando a los chicos a participar. Se recolectan los datos a los alumnos interesados en seguir con el proyecto.	00:15	Motivación del proyecto explorando la plataforma. Proyector Netbook	Renovar el interés, afianzar lazos con los docentes y la propuesta de educ.ar. Buscar el compromiso de los alumnos que surjan como interesados y posibles líderes en sus comunidades o grupos.

## DESARROLLO CONCEPTUAL DE LOS CONTENIDOS PRINCIPALES

### ► HISTORIA, NARRACIÓN, GUIÓN

- Nuestro punto de partida es el concepto de estructura, esto es, aprender a contar una historia entendiendo cuáles son sus partes y cómo se organizan. Dominar este aspecto es fundamental para desarrollar relatos sólidos e interesantes, y es la base para aplicar todos los recursos que ofrece el lenguaje audiovisual en pos de un solo objetivo: contar de la mejor manera lo que queremos contar. Esto vale tanto para la realización de una pieza (narrar una historia) como para la instancia de creación del medio (el medio como un soporte de historias, como un relato de la comunidad que lo produce).

- Como paso previo a la escritura del guión, analizamos nuestro proyecto en la búsqueda de los tres puntos básicos sobre los que se lo va a desarrollar: 1) qué quiero contar; 2) a quién se lo quiero contar; y 3) cómo lo voy a contar.



- Diferenciamos las dos instancias de creación de cualquier guión o pieza narrativa: historia y relato. Definimos estas dos nociones (historia: lo que sucede / relato: cómo cuento eso que sucede), para así entender que la forma de contar es una suma de decisiones que pueden tomarse de manera consciente y planificada.
- Desde el concepto de estructura se dan nociones de guión. Identificación de la idea o premisa, la síntesis, y luego las partes del guión (que son las mismas en cualquier relato): introducción, desarrollo, clímax y desenlace.

#### ► LENGUAJE AUDIOVISUAL

- Poniendo énfasis en que todas las decisiones que se toman la realización audiovisual deben responder a apuntalar la estructura y a contar la historia de la mejor manera posible, buceamos en las posibilidades expresivas del lenguaje mediante la puesta de cámara: puesta en escena: fragmentación del tiempo y del espacio; posiciones de cámara y angulación; tipos de plano y demás.

#### ► EL MEDIO Y SU GRILLA DE PROGRAMACIÓN

- La grilla es la propuesta que hace un medio en cuanto a la diversidad de temáticas, formatos y géneros, en este caso audiovisual, que ofrece a sus espectadores.
- Nosotros enunciaremos una vasta cantidad como punto de partida, para la guía y delimitación del campo a trabajar. Pondremos, a modo de ejemplo, una grilla elaborada por nosotros en la que se pueden ver la forma de organizar la programación.
- Insistiremos en la búsqueda de formatos como manera de diseñar distintos tipos de programas. El formato será la combinación de varios factores, los tres principales son: tema, género y estilo del programa. El formato debe siempre pensarse en el contexto del medio y como consecuencia de las reflexiones que hacemos cuando nos preguntamos las famosas tres preguntas: qué quiero contar, a quién se lo voy a contar, cómo lo voy a contar.
- En todos los casos los formatos que propondremos tendrán una duración mínima de un minuto y máxima de cinco. Las producciones a realizar en el marco del taller presencial no podrá superar los dos minutos de duración.
- La estructura narrativa planteada en el taller servirá de molde para la articulación del relato en cada uno de los formatos a desarrollar en los medios comunitarios.
- Puntualmente, el género noticiero y la ficción televisiva requieren de una periodicidad que puede ser a priori compleja de sostener y por lo tanto ir en detrimento del proyecto. Por lo tanto en la propuesta no están sugeridas como variantes a aplicar desde el inicio del proyecto, pero si serán mencionadas en el curso presencial.

#### ► DIVISIÓN DE ROLES

- Hacer un medio de comunicación requiere recursos económicos, técnicos y humanos, que dependerán del tamaño y las pretensiones del proyecto. Es importante destacar que un medio comunitario no tiene ni la producción ni los

mismos objetivos que un medio masivo de entretenimientos y con fines económicos. Lo importante es armar un grupo de personas con iniciativa y el compromiso firme de armar y llevar adelante el proyecto.

- Explicaremos las tareas mínimas que requiere el proyecto y en el futuro cada uno de los grupos, en su comunidad, encontrará el grupo humano que lo ocupe:

Dirección de contenidos

Equipo de producción audiovisual

Equipo de realización audiovisual

Equipo de postproducción Audiovisual

Equipo de gráfica

Encargado de la plataforma / Soporte de publicación

Prensa o difusión

## LOS FORMATOS QUE PROPONEMOS

### ► **EN EL DÍA DE HOY**

Es una propuesta de efemérides. Con el motivo de resaltar la conmemoración de alguna festividad o hecho histórico (la fundación del club, aniversario de un éxito deportivo, día del amigo, etc.), lo contamos desde la distintas visiones de los participantes.

La pieza final no debe superar los 5 minutos duración.

### ► **OBSERVACIÓN**

Describe el comportamiento de alguna conducta animal, vegetal, humana o climática. La idea es que se aborde un hecho de manera atractiva (por ejemplo la evolución de una tormenta), y luego, en el cierre del audiovisual, se propone algunos links para profundizar acerca del hecho mostrado.

La pieza final no debe superar los 2 minutos duración.

### ► **¿QUIÉN SOS?**

Contar, describir un personaje relevante de la comunidad, desde su oficio, actividades y cualidades a resaltar. En este formato se destaca lo individual de un personaje.

La pieza final no debe superar los 5 minutos duración.

### ► **¿DÓNDE QUEDA?**

Descripción de un lugar asociado a la geografía o de importancia turística, con intención de darlo y conocer para puedan visitarlo

La pieza final no debe superar los 3 minutos duración.

### ► **AQUÍ PASÓ**

Relato de la cronología de algún hecho histórico a partir de anécdotas, entrevistas y material que lo documente con fotos y videos.

La pieza final no debe superar los 5 minutos duración.

► **NOSOTROS HACEMOS**

Reflejan las actividades que llevan adelante los jóvenes de la comunidad. Salidas, acciones, deportes, emprendimientos. Resalta el trabajo colectivo.

La pieza final no debe superar los 5 minutos duración.

► **TE RECOMENDAMOS**

Espacio libre, de cartelera o anuncios de actividades, libros, comidas, interés general, invitando a la participación de la comunidad.

La pieza final no debe superar los 2 minutos duración.

► **FORMAS**

De carácter plástico y poético. Se describe un objeto desde la deconstrucción a la unidad. Es puramente visual. Se destaca la propuesta del realizador en función a un objeto

La pieza final no debe superar los 1 minutos duración.

► **DEFINICIONES**

Entre varios protagonistas, con sus discursos fragmentados, definen un concepto como la amistad, el amor, la muerte, la vida. La idea es escuchar la pluralidad de voces y que muchas personas se vean representadas.

La pieza final no debe superar los 2 minutos duración.

## SOFTWARE A UTILIZAR

► **MOVIE MAKER**

Es un programa que está incluido en el sistema operativo de Windows. Puede grabar imágenes con la cámara que está incorporada en la netbook, importar y exportar imágenes, mover imágenes de video para darle el orden en nuestra estructura narrativa, alterar su duración y velocidad. Podemos trabajar grafica y transiciones.

► **WEBCAM COMPANION**

Es un programa que se utiliza para tomar fotografía y grabar videos con audio. Es una opción a la hora utilizar cámara en el momento de la realización

► **AUDACITY**

Es un editor de sonido, fácil de usar y muy potente. Permite grabar sonido en vivo, convertir archivos de audio en diferentes formatos, cortar, pegar o empalmar pistas para mezclar sonidos, cambiar la velocidad de grabación, etc.

► **PAINT**

Trabajaremos las nociones de gráfica en función de la pieza audiovisual. Este programa nos da la posibilidad incorporar un foto, imagen y manipularla. También nos permite exportar un archivo .jpg, que luego será incluido en el video.

## INSUMOS PARA LA REALIZACIÓN DEL TALLER

- Dos netbooks para los talleristas, para las presentaciones y explicación de los programas
- Dos netbooks por grupo de alumnos
- Programa Movie Maker instalado
- Programa Audacity instalado
- Programa Webcam Companion instalado
- Programa Paint instalado
- Un auricular por equipo
- Un micrófono por equipo de mano.
- Proyector
- Parlantes
- Pendrives
- Posibilidad de Conexión para embeber las producciones realizadas en el taller en la plataforma que finalmente se utilizara para la publicación de las mismas.

## CIERRE DEL TALLER Y PROPUESTA DE CONTINUIDAD

### ► FORMACIÓN DE UN EQUIPO MÍNIMO

Luego del cierre se pasarán los datos y requerimientos técnicos de los pasos a seguir entre Alumno – Adulto (docente) – Tutor. El objetivo es que con al menos dos alumnos hacer contacto para que el proyecto siga adelante, y con un docente que también participe desde el compromiso y seguimiento.

### ► FUNCIÓN DEL TUTOR

Creemos que la función fundamental es la acompañar la mirada de los jóvenes, tomando como base los formatos que damos como guías, pero dándoles la posibilidad de modificarlos a medida que vayan evolucionando en sus producciones.

También tendrá la función de brindar asesoramiento técnico y ayudarlo a resolver los inconvenientes que surgen de la pre, pro y post producción.

► **PERFIL IDEAL DE LOS DOCENTES**

Tendrán que acompañar el proyecto, desde la producción, gestión y el respaldo necesario desde su posición de adulto. Deberá ser facilitador de información, siempre tratando de que su voz no opaque ni eclipse la propuesta de los alumnos. Se buscará que los docentes sean participes activos en el proceso de taller, se les dará las herramientas para que transiten los distintos momentos didácticos, y se llevarán indicaciones para las futuras producciones

## MODALIDAD DEL TALLER A DISTANCIA

### ► LA INTENCIÓN

Es la de repasar lo visto en el taller presencial, pero ahora, con el objetivo de dejar planteado la realización de una pieza audiovisual de producción en serie. Finalizadas las clases quedará una pieza audiovisual, con la preproducción para sus siguientes capítulos, una plataforma de publicación y visualización, publicitada en su comunidad.

#### CLASE 1: Tema y cuestiones narrativas

OBJETIVOS: Definir el tema que va a tratar el programa, su formato, duración y posibilidades de realización. Identificar y desarrollar los recursos narrativos aplicables al tema.

TEMAS	DESARROLLO	MATERIALES
1.1 Temática y tipo de programa	Se especifican posibles tipos de programas a desarrollar, haciendo hincapié en sus posibilidades de realización. La definición del programa debe componerse de dos palabras que explicitarán tema y género, por ejemplo: informativo deportivo, biografía musical, cocina local, etc.	
1.2 Desarrollo del concepto y el guión	Se refuerzan los conceptos de estructura narrativa, conflicto, personajes, etc.	<a href="#">Apuntes de Película - El Guión (1)</a> <a href="#">Animate – Revista Conectados - ¿Cómo hacer un video?. Pág 16. (2)</a>
1.3 ACTIVIDAD PARA LOS ALUMNOS: Estructurar conceptualmente el proyecto	Debe escribirse documentación en la que consta el desarrollo del programa, yendo de lo general a lo particular: 1) Un nombre para el programa que responda al concepto elegido. 2) Idea y concepto: texto breve (5 ó 6 líneas) en el que se expresa tema, género, a quién va dirigido, quiénes son los personajes y cuáles son las locaciones que vamos a utilizar para contar la historia. 3) Una lista de 6 probables episodios, con una breve síntesis de cada uno (2 ó 3 líneas) para evaluar la posibilidad de serialización del concepto. 4) Un guión modelo de un capítulo en el que pueda verse el estilo narrativo y el formato planteado.	

“2013 - Año del Bicentenario de la Asamblea General Constituyente de 1813”

CLASE 2: Recursos formales: diseño, estilo y formato. Preproducción.

OBJETIVOS: Reforzar nociones de lenguaje y narración audiovisual con sus recursos formales, aplicarlos a la construcción de un estilo y diseño de formato para el programa.

TEMAS	DESARROLLO	MATERIALES
2.1 Nociones de lenguaje	Se exponen y refuerzan los conceptos inherentes al lenguaje audiovisual: tamaño de plano, puesta de cámara, ejes de acción, raccord, etc. Uso del sonido: in, off, fuera de campo, música diegética y extradiegética.	<a href="#">Animate – Revista Conectados – Plano y Toma. Pág 19. (3)</a> <a href="#">Las reglas del lenguaje audiovisual Pág. 20, 21. (4)</a> <a href="#">Apuntes de cine: Planos y movimientos de cámara. (5)</a>
2.2 ACTIVIDAD PARA LOS ALUMNOS: Diseñar los aspectos audiovisuales del formato	Aplicar los recursos de lenguaje y pensarlos en función del programa y del guión escrito. Buscar: músicas de apertura, cierre, incidentales. Formas visuales de presentación de los personajes o entrevistados. Identificar las secuencias temáticas fijas que aparecen todos los capítulos y darle un estilo visual a cada una. Recursos gráficos: apertura, cierre, separadores, placas, zócalos.	<a href="#">Apuntes de Película – Entrevista. (6)</a> <a href="#">Tutorial del programa Paint (19)</a>
2.3 ACTIVIDAD PARA LOS ALUMNOS: Organizar la preproducción del primer capítulo	Organizar la preproducción en etapas: 1) Investigación: buscar personajes, locaciones, hacer visitas, entrevistas previas, fotografías como documentación. 2) Diseño de producción: coordinar horarios para armar un cronograma de rodaje, ver disponibilidad de equipos técnicos y humanos, desglosar los materiales necesarios de acuerdo al guión, ensayos con o sin cámara.	<a href="#">Luz, cámara, participación – Audiovisual en 4 pasos. (7)</a> <a href="#">Apuntes de Película - Equipamiento (16).</a> <a href="#">Conectarse Igual: Equipamiento técnico. (17)</a>

CLASE 3: Técnica y rodaje

OBJETIVOS: Reforzar nociones del equipamiento técnico para el rodaje y postproducción.

“2013 - Año del Bicentenario de la Asamblea General Constituyente de 1813”

TEMAS	DESARROLLO	MATERIALES
3.1 Cámara, sonido, montaje e iluminación	Se exponen y refuerzan los contenidos sobre movimientos de cámara, nociones del encuadre y foco. Sonido, reconocimiento del software. Sonido Directo y doblaje. Nociones conceptuales sobre la música y el sonido IN y OFF. Montaje Exploración del movie maker, montaje paralelo, ritmo y raccord. Iluminación básica en exteriores e interiores.	<a href="#">Tutorial del Movie Maker .(8)</a>  <a href="#">Conectarse Igual: Sonido en rodaje. (9)</a>  <a href="#">Conectarse Igual: Uso de la netbooks en rodaje. (10)</a>
3.2 ACTIVIDAD PARA LOS ALUMNOS: Realizar un guión técnico	Se escribe cada plano que se va a realizar, teniendo en cuenta tamaño de plano y encuadre. Se complementa con una planta (representación gráfica de la ubicación de la cámara) y story board.	<a href="#">Animate pág.23. tecnología para todos, ¿Qué es el encuadre?(14)</a>
3.3 ACTIVIDAD PARA LOS ALUMNOS: Realizar un plan de rodaje	Teniendo en cuenta las fechas y locaciones previstas en el Cronograma, organizar en qué orden se filmarán los planos en cada día de rodaje, teniendo en cuenta la disponibilidad de actores y locaciones, tratando de aprovechar al máximo el tiempo disponible.	<a href="#">Apuntes de Película - Luz (15)</a> <a href="#">Tecnología para todos, La iluminación en el cine y el video pág.24 (18).</a>
3.4 ACTIVIDAD PARA LOS ALUMNOS: Rodaje	Una vez terminadas las instancias de planificación previas, los chicos salen a registrar todo el material necesario para el capítulo.	<a href="#">Conectarse Igual: Edición en las netbooks (11)</a> <a href="#">Conectarse Igual: Conceptos generales de edición (12)</a> <a href="#">Conectarse Igual: Posproducción de sonido en netbooks. (13)</a>

#### CLASE 4: ¿Cómo sigo?

OBJETIVOS: Lograr embeber el material en la plataforma y dar conocer el medio. Obtener nociones de la producción en serie.

TEMAS	DESARROLLO	MATERIALES
4.1 Publicación y difusión	Se muestra el uso de la plataforma de educ.ar como herramienta adecuada para la publicación del producto. Se muestran estrategias de difusión en redes sociales: articular distintos recursos (Facebook, Twitter, mailing, la propia plataforma); insistimos en el concepto de regularidad y frecuencia de actualización también en el trabajo de difundir nuestro producto.	Tutorial de la plataforma en la cual va ser embebido el material. ( A definir ) Se podrán sugerir

“2013 - Año del Bicentenario de la Asamblea General Constituyente de 1813”

- El diseño de producción de los próximos capítulos debe hacerse desde un concepto de serie y no de episodio. Se dan herramientas para que se repitan los pasos de pre producción, rodaje y post producción pero produciendo varios capítulos al mismo tiempo y no sólo uno, optimizando de esta manera los recursos al máximo.
- 4.2 Fortaleciendo la grilla
- 4.3 ACTIVIDAD PARA LOS ALUMNOS: Publicar contenidos y difundirlos
- 4.4 ACTIVIDAD PARA LOS ALUMNOS: Diseñar la producción de la serie
- Subir sus producciones a la plataforma. Diseñar su estrategia de difusión que acompañe al estreno de los próximos episodios. Invitar a los compañeros de su aula virtual. Desarrollar los procesos de investigación, cronogramas, desgloses, requerimientos técnicos, planes de rodaje y post producción de los episodios restantes, según el punteo que se había hecho en la primera clase.
- [Producción en serie de tanda “Plazas” del canal Ciudad Abierta \(20\)](#)

## CRONOGRAMA DE LA 6 SEMANAS

SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6
Clase 1	Clase 2		Clase 3		Clase 4
Tema y cuestiones narrativas.	Recursos formales: diseño, estilo y formato. Preproducción.		Técnica y Rodaje.		¿Cómo sigo?

## MATERIALES PARA TRABAJAR A DISTANCIA

- (1) Apuntes de Película - El Guión  
<http://youtu.be/JSzkeEDngIs>
- (2) tecnología para todos, ¿Cómo hacer un video?. pág.16.  
<http://bibliotecadigital.educ.ar/articles/read/291>
- (3) Tecnología para todos, ¿Plano y toma? pág.19.  
<http://bibliotecadigital.educ.ar/articles/read/291>
- (4) Tecnología para todos, ¿las reglas del lenguaje audiovisual? pág.20 y 21.  
<http://bibliotecadigital.educ.ar/articles/read/291>
- (5) Apuntes de cine: Planos y movimientos de cámara  
<http://youtu.be/XdLNELI3Yb4>
- (6) Apuntes de Película - Entrevista  
<http://youtu.be/5iyH9-u40Fc>
- (7) Luz, cámara, participación. El audiovisual en 4 pasos  
<http://www.youtube.com/watch?v=ad9h2diLyDw&feature=youtu.be&t=3m57s>
- (8) Tutorial de movie maker  
<http://www.slideshare.net/fabiolasuseth/windows-live-movie-maker-7759085>
- (9) Conectarse Igual: Sonido en rodaje  
<http://youtu.be/eeZMld3wwJw>
- (10) Conectarse Igual: Uso de la netbooks en rodaje  
<http://www.youtube.com/watch?v=ykCIU7TZFxA&feature=share&list=PLF2686531585B2218>
- (11) Conectarse Igual: Edición en las netbooks  
<http://youtu.be/4Ld7J2-nGw>
- (12) Conectarse Igual: Conceptos generales de edición  
[http://youtu.be/Sdqj1nj\\_eb4](http://youtu.be/Sdqj1nj_eb4)
- (13) Conectarse Igual: Posproducción de sonido en netbooks  
[http://youtu.be/dAQ6\\_QQsX4](http://youtu.be/dAQ6_QQsX4)
- (14) tecnología para todos, ¿Qué es el encuadre? pág.23.  
<http://bibliotecadigital.educ.ar/articles/read/291>
- (15) Apuntes de Película - Luz  
<http://youtu.be/Lcwl9d1cIE0>
- (16) Apuntes de Película - Equipamiento  
<http://youtu.be/K1re2CqwOXo>

(17) Conectarse Igual: Equipamiento técnico.

<http://www.youtube.com/watch?v=ASsBtqOGcKY&feature=share&list=PLF2686531585B2218>

(18) Tecnología para todos, La iluminación en el cine y el video pág.24

<http://bibliotecadigital.educ.ar/articles/read/291>

(19) Tutorial del programa Paint

<http://windows.microsoft.com/es-ar/windows7/using-paint>

(20) Producción en serie de tanda “Plazas” del canal Ciudad Abierta

<http://youtu.be/MjU6Wf9cL4M>