fundación Integra _digital

Región de Murcia

Unión Europea

Producción Audiovisual

Guía didáctica

Con el asesoramiento pedagógico del
Grupo de Investigación en Tecnología Educativa
(Universidad de Murcia)

GITE

Índice

Introducción 3

Bloque de actividades para el desarrollo continuado de las fases de un proyecto audiovisual 6

- Actividad 1: Lluvia de ideas 7
- Actividad 2: Guion literario 8
- Actividad 3: *Storyboard* 10
- Actividad 4: Personajes, vestuario, decorados y utilería 12
- Actividad 5: Grabación y montaje 14
- Actividad 6: Edición y difusión 15
- Evaluación sumativa del proyecto 17

Bloque de actividades para el trabajo independiente de las fases de un proyecto audiovisual 18

- Actividad para Fase de Preproducción. Creatividad y desarrollo de ideas 19
- Actividad para Fase de Preproducción. Guion técnico 20
- Actividad para Fase de Producción. Iluminación 21
- Actividad para fase de Postproducción. Plataformas de difusión 22

Glosario de términos 23

Introducción

En este documento se presenta una propuesta de intervención educativa para la materia de "**Comunicación Audiovisual**" que se imparte en la etapa de Educación Secundaria, concretamente en el nivel de **3º ESO,** siendo una asignatura optativa para el alumnado. La Fundación Integra, en su afán por contribuir a la mejora de la calidad de la educación, ha coordinado un proyecto de producción de un vídeo didáctico específicamente diseñado para esta asignatura. De forma complementaria al vídeo en sí mismo, el Grupo de Investigación de Tecnología Educativa (GITE) de la Universidad de Murcia ha preparado esta guía con diferentes actividades que se sugieren para la acción educativa en el aula.

Asignatura:
Comunicación Audiovisual

Curso:
3º ESO

Esta propuesta de trabajo ha sido diseñada con una estructura de guía didáctica que pretende facilitar el desarrollo de diferentes contenidos que se presentan en el vídeo. Para ello proponemos un diseño en el cual cada docente debe elegir si quiere utilizar el vídeo en una única sesión (visionado lineal y completo), o bien si quiere usar bloques del vídeo en diferentes sesiones de clase. Además la propuesta se articula en torno a actividades que fomentan la colaboración en grupo a través del montaje de escenas y la creación de guiones que, por medio de la utilización de las tecnologías digitales, permite contribuir de forma añadida al desarrollo de la competencia digital de los estudiantes.

Se presenta por tanto una **propuesta abierta y flexible** como marco para un posterior rediseño por parte de los docentes participantes y adaptable a sus necesidades, con el deseo de que se generen nuevas ideas que mejoren lo que aquí se expone.

El **vídeo** ha sido realizado por Producciones Serrano TV en colaboración con la Fundación Integra y el GITE. Tal y como hemos explicado, el vídeo ha sido concebido para que pueda usarse en el aula de forma completa o bien en bloques, combinando el uso del vídeo con algunas de las actividades que se proponen. A continuación se detallan los datos del vídeo y su estructura en partes que pueden usarse por separado:

- Título: *Las fases del proceso creativo en un proyecto audiovisual cooperativo*

- Duración del vídeo completo: 21’ 30”

  - Introducción 0’ 00” – 1’ 15”
  - Fase 1: Preproducción. Lluvia de ideas 1’ 16” – 4’ 55”
  - Fase 1: Preproducción. Guiones 4’ 56” – 9’ 47”
  - Fase 2: Producción 9’ 48” – 15’ 10”
  - Fase 3: Postproducción 15’ 11” – 20’ 41”
  - Créditos 20’ 42” – 21’ 30”

Estructura de la propuesta didáctica

- Opción A)

Bloque de actividades para el desarrollo lineal de las fases que componen un proyecto audiovisual. Tiene una estructura en la que los alumnos tendrán que superar las tareas de forma secuenciada. Todas las actividades de esta opción se realizarán en subgrupos de 3-6 alumnos que permanecerán juntos hasta desarrollar el proyecto completo. El vídeo como recurso didáctico deberá **verse al completo antes de iniciar este bloque**.

- Opción B)

Bloque de actividades para el trabajo flexible de las fases de desarrollo de un proyecto audiovisual. Las actividades de este bloque no están ligadas ni interrelacionadas entre sí, permitiendo ampliar conceptos de manera independiente y pudiendo **utilizar únicamente la parte del vídeo correspondiente a la fase trabajada**. En esta opción existen diferentes posibilidades de agrupamiento.

Relación con el currículo oficial*

- **Asignatura:** Comunicación audiovisual (Libre Configuración autonómica)
- **Curso:** 3º ESO (3 horas semanales)
- **Contenidos:**
    - Etapas del proceso de creación de una producción audiovisual.
    - El guion literario, gráfico y técnico.
    - Desarrollo y resultado: grabación y montaje.
    - Difusión multimedia del proyecto.
- **Bloque:** 3. Proyecto y proceso creativo
- **Criterio de evaluación prioritario:** 2. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto audiovisual cooperativo utilizando los materiales, técnicas y recursos apropiados.

*Decreto n.º 220/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia

¡Vemos el vídeo completo y luego, a trabajar!

Bloque de actividades para el desarrollo lineal de las fases que componen un proyecto audiovisual

Se estructura **en fases** en la que los alumnos tendrán que superar las tareas de forma secuenciada. Para continuar con la siguiente actividad, deberán tener superada la tarea anterior. Son un total de **6 actividades** que suponen una duración total del proyecto de aproximadamente **dos semanas**.

Realiza agrupamientos en **grupos de 3-6 estudiantes** según las características de tu aula. Las actividades de este bloque están relacionadas y son secuenciales, por lo que se necesita seguir el orden propuesto para desarrollar el proyecto completo y además se recomienda mantener los grupos durante todas las actividades. El objetivo final de estas actividades es obtener un **producto audiovisual de entre 2-4 minutos** ideado, guionizado, grabado, editado y difundido por los estudiantes.

Es necesario que los estudiantes vean el vídeo completo de forma previa al desarrollo de este bloque de actividades

M.ª Paz Prendes Espinosa (dir.), Víctor González Calatayud, Francisco José Montiel Ruiz, Marimar Román García

Actividad 1: Lluvia de ideas

Introducción

La actividad con la que da inicio este proyecto está basada en la **fase de preproducción**, concretamente en la generación de **ideas** por parte del equipo de trabajo mediante la colaboración creativa de los miembros de cada subgrupo.

Fase de PREPRODUCCIÓN: generar y compartir ideas en una etapa inicial de diseño

Procedimiento

1. Explica al alumnado el proyecto educativo que van a iniciar.
2. Proyecta en clase el vídeo diseñado como recurso didáctico.
3. Crea -o facilita la creación- de subgrupos heterogéneos de entre 3-6 alumnos.
4. Momento de comenzar a trabajar. Cada subgrupo se reúne para debatir y consensuar qué **temática** quiere abordar en su proyecto audiovisual. Puedes emplear la siguiente estrategia:
    a. Entrega un folio a cada uno de tus alumnos. Pide que piense de manera individual qué historia breve le gustaría contar y que escriba todas las ideas que le pasen por la cabeza.
    b. En los subgrupos creados, cada miembro explicará su idea a los compañeros, debatirán y decidirán cuál escoger como proyecto común.
5. Un miembro de cada grupo compartirá oralmente la idea común con el resto de subgrupos y con el docente. Todos los alumnos participarán de forma ordenada aportando alternativas y proponiendo mejoras para los compañeros de otros grupos.

Temporalización

Una sesión

Evaluación formativa

La puesta en común de las ideas de cada subgrupo, la retroalimentación entre los compañeros y el feedback que les ofrezcas permiten mejorar las ideas previas del alumnado para darle consistencia en la siguiente actividad en la que se abordarán contenidos relacionados con los guiones.

Actividad 2: Guion literario

Introducción

Tras determinar la idea sobre la que versará la producción de cada subgrupo, llega el momento de que el alumnado trabaje en sentar las bases de la misma a partir de la creación de un **guion literario** que incluya los **diálogos** de la acción que se pretenda transmitir.

Fase de GUIONIZACIÓN: comenzamos por la narración de lo que queremos contar (guion literario)

Procedimiento

1. Distribuye la clase permitiendo los mismos agrupamientos que la sesión anterior.
2. Entrega al alumnado una ficha plantilla de un **guion literario**. También puedes mostrar qué elementos debe tener para que los trabajen sobre folio en blanco.
3. Los alumnos colaboran para plasmar su idea en una narración con diferentes escenas y diálogos.

Recursos

1. Ejemplo de guion literario

```
1.  INT. CASA  DE ANA, COCINA - NOCHE

    ANA con tez enrojecida habla por teléfono, respira hondo.
    Camina de lado a lado, abre la nevera. La cierra. Vuelve a
    respirar.

                          ANA
                ¡Qué nunca te dejo hablar!


2.  EXT. CALLE - NOCHE

    JUAN acelerado camina hacia una parada de autobús.

                          JUAN
                Eso es exactamente lo que--


3.  INT. CASA DE ANA, COCINA - CONTINÚA

    ANA continúa caminando de lado a lado

                          ANA
                Eso es completamente mentira


4.  EXT. CALLE - CONTINÚA

    JUAN llega a la parada y se sube al autobús de un salto.

                          JUAN
                Ya vuelves a hacer lo mismo
```

2. Ejemplo de plantilla para elaborar un guion literario

Escena N.º	1	Int/Ext		Lugar		Día/Noche	
Descripción de la escena							
Diálogos							
Escena N.º	2	Int/Ext		Lugar		Día/Noche	
Descripción de la escena							
Diálogos							
Escena N.º	3	Int/Ext		Lugar		Día/Noche	
Descripción de la escena							
Diálogos							

Temporalización

Una sesión

Recomendaciones

Cada subgrupo tendrá que crear **un mínimo de 4-6** escenas que posteriormente les permitan variar los tipos de planos en el diseño del *storyboard* y le aporte dinamismo al producto final.

Evaluación formativa

Lee la ficha entregada por cada subgrupo y devuélvela en la siguiente sesión con comentarios de mejora en relación con la **redacción, ortografía y posibilidades escénicas.**

Actividad 3: *Storyboard*

Introducción

A partir de la ficha de guion literario corregida, se utilizarán las mejoras para cerrar los diálogos y la distribución de las escenas. En esta actividad se avanzará en la historia a partir del uso de los diferentes planos para las escenas mediante el diseño del *storyboard,* que puede hacerse con dibujos a mano o bien usando alguna herramienta digital.

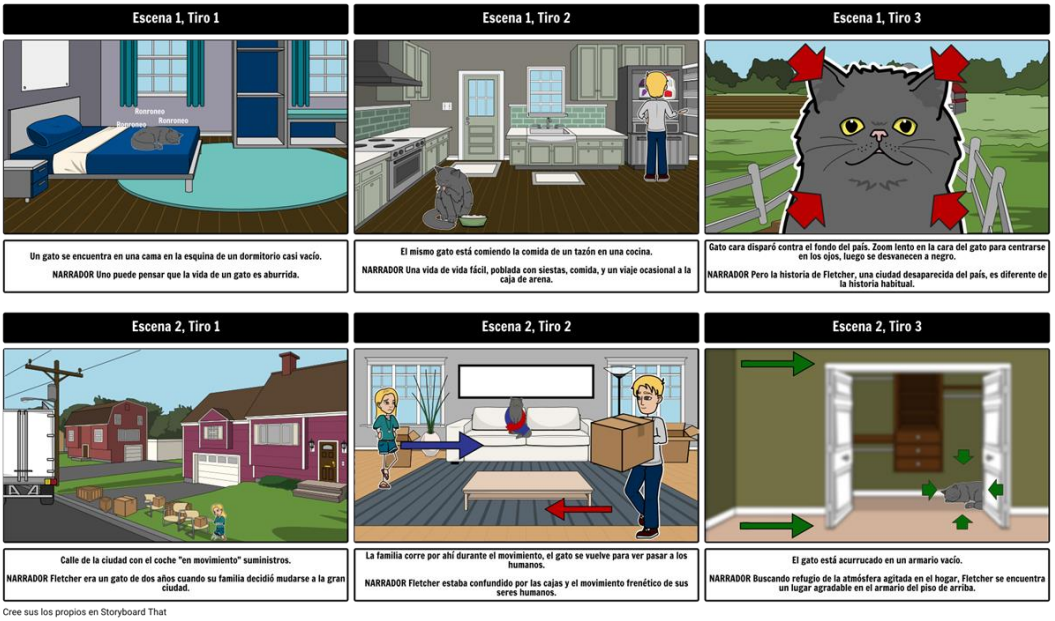
Fase de GUIONIZACIÓN: el *storyboard* pondrá a prueba la capacidad de visualización de lo que veremos en la producción

Procedimiento

1. Distribuye la clase permitiendo los mismos agrupamientos que la sesión anterior.
2. Entrega al alumnado una ficha plantilla para un **storyboard**. También puedes mostrar qué elementos debe tener para que los trabajen sobre folio en blanco.
3. Los alumnos colaboran para ilustrar las escenas guionizadas sirviéndose de los diferentes tipos de planos.

Recursos

1. Ejemplos de tipos de plano (ENLACE)
2. Ejemplo de *storyboard*



3. Plantilla simple para *storyboard*

Escena:	Escena:	Escena:
Ilustración	Ilustración	Ilustración
Notas:	Notas:	Notas:

Escena:	Escena:	Escena:
Ilustración	Ilustración	Ilustración
Notas:	Notas:	Notas:

Temporalización

Una sesión

Recomendaciones

Puede hacerse **dibujando a mano** las ilustraciones o con herramientas digitales. Mediante programas sencillos como **Paint** o más sofisticados como el uso online de una plantilla para *storyboard* en **Canva** en la que se pueden insertar imágenes prediseñadas.

Evaluación formativa

Lee la ficha de cada subgrupo devolviéndola en la siguiente sesión con retroalimentación sobre la **elección de planos** y los **movimientos de cámara** previstos. También se puede proponer una evaluación por pares (estudiantes que analizan las propuestas de sus compañeros) o se puede proponer una puesta en común (exposiciones de 2' por grupo para recibir el feedback de los compañeros de aula).

Actividad 4: Personajes, vestuario, decorados y utilería

Introducción

Llega el nivel 4 para enriquecer la historia detallando diferentes elementos que a priori pueden parecer secundarios, pero que gozan de gran importancia para hacer llegar nuestro mensaje y la situación en que se contextualiza. Hablamos de personajes, vestuario, decorados y utilería. Esta última se denomina comúnmente como atrezo. Para trabajar estos elementos se asignará un rol a cada uno de los alumnos del grupo.

Fase previa de PRODUCCIÓN: hay que seleccionar vestuario y decorados, usar la imaginación y reutilizar/reciclar

Procedimiento

1. Organiza la clase permitiendo los mismos agrupamientos que la sesión anterior.
2. Indica al alumnado que deben distribuirse los roles de encargado de vestuario, de decorados y de utilería.
3. Entrega al alumnado una ficha plantilla para completar la información de los **personajes**. También puedes mostrar qué elementos debe tener para que los trabajen sobre folio en blanco.
4. Los estudiantes en cada grupo debaten para definir con detalle las características de sus personajes.
5. Entrega al alumnado una ficha plantilla para indicar qué elementos de **vestuario, decorados y utilería** se necesitarán en cada escena. También puedes mostrar qué elementos debe tener para que los trabajen sobre folio en blanco
6. Los alumnos colaboran para definir estos elementos que irán surgiendo de manera simultánea mientras cada encargado rellena la sección correspondiente.

Recomendaciones

Los encargados de redactar los elementos escénicos serán los responsables de que se lleve a cabo en la fase de grabación. Si el subgrupo lo conforman más de tres estudiantes, varios se podrán encargar de un único aspecto.

De forma complementaria, se puede organizar un concurso al mejor vestuario o un premio al mejor decorado.

Recursos

1. Plantilla para completa la información de los personajes

Nombre del personaje		Protagonista / Secundario	
Edad	Profesión	Parentescos	
Descripción física			
Carácter (Psicología del personaje)			
Amigos		Amores	
Aficiones			

2. Plantilla para asignar los elementos de vestuario, decorados y utilería a cada escena

Escena:	Escena:	Escena:
Vestuario	Vestuario	Vestuario
Decorados	Decorados	Decorados
Utilería	Utilería	Utilería
Escena:	**Escena:**	**Escena:**
Vestuario	Vestuario	Vestuario
Decorados	Decorados	Decorados
Utilería	Utilería	Utilería

Temporalización

Una sesión

Evaluación formativa

Lee la ficha de cada subgrupo devolviéndola en la siguiente sesión con retroalimentación sobre la **caracterización de los personajes y la elección de decorados, vestuario y utilería.**
Si se complementa la actividad con premios o concursos, se puede implementar la evaluación por pares (que los estudiantes voten).

Actividad 5: Grabación y montaje

Introducción

Llega la fase de **producción**. Para la superación del quinto nivel el alumnado tendrá que esforzarse por llevar a cabo un **trabajo autónomo**, sin supervisión del docente, donde será crucial la cooperación entre los miembros de cada grupo. Es el momento de salir del aula para **grabar** todo aquello que se ha planificado y posteriormente editar el material grabado.

Fase de PRODUCCIÓN:
ya estamos preparados para empezar a grabar.
Claqueta, cámara y ¡¡acción!!

Procedimiento

1. Explica al alumnado que en los siguientes días tendrán que organizarse para grabar su vídeo. Se deber recordar que tiene que durar entre 2-4 minutos.
2. Recuerda algunos consejos que han visto en el vídeo para la realización de la grabación. Es importante grabar según las necesidades de las escenas, no según el orden temporal en que se montará el vídeo finalmente.
3. Explica al alumnado la tarea de montaje, diferente a la de edición. Tendrán que seleccionar las grabaciones a utilizar (directamente desde el teléfono o exportando los archivos a un ordenador), decidir cuáles son óptimas y organizarlas para la fase posterior de edición.
4. Se debe recordar al alumnado que en el proceso de grabación cada uno tendrá el rol encargado de un elemento (vestuario, decorado, utilería) y que además tendrán que asignar nuevos roles para el momento de grabación, como son el cámara y el encargado de la iluminación.

Recursos

1. Consejos para grabar vídeos con *smartphones* de Alberto Calvo Báez (ENLACE)
2. ¿Cómo iluminar un vídeo correctamente? Por Melani Cazorla (ENLACE)

Temporalización

Una sesión explicativa en clase y trabajo autónomo por parte del alumnado.

Actividad 6: Edición y difusión

Introducción

Fase de POSTPRODUCCIÓN: ahora toca editar para construir el producto final y ver cómo ha quedado

Es el momento de la **postproducción**. Último nivel del proyecto. Para completarlo el alumnado tendrá que volver a trabajar de manera autónoma, sin supervisión del docente, en cooperación con sus compañeros de grupo. Tendrán la misión de **editar** su producción, dejarla terminada y **compartirla** en la red para que pueda ser disfrutada por el resto de la clase. Además, podría ser interesante que redacten una memoria que recoja el trabajo realizado y una valoración del proceso y sus aprendizajes.

Procedimiento

1. Explica al alumnado que tendrán que editar su material audiovisual para conformar un producto terminado, destinado a compartirse para que otros lo puedan ver.
2. Expón la importancia que tiene el proceso de edición, variando el flujo de las acciones, cambiando escenas, permitiendo el corte, la modificación de sonidos y la corrección de iluminación y colores.
3. Comenta en clase posibles programas de edición en ordenador o aplicaciones para editar directamente desde el teléfono móvil, seguro que tus estudiantes también conocen alguno.
4. Elige la plataforma virtual en la que tendrán que compartir su producción final (el aula virtual del centro, una carpeta en la nube, una red social,...).
5. Explica que tendrán que completar una memoria final donde sintetizarán el trabajo realizado y enlazarán su producción audiovisual, junto a un apartado de autoevaluación.

Temporalización

Una sesión explicativa unido al trabajo en horario no lectivo por parte del alumnado.

Recursos

1. La importancia de la edición en la producción por Cristian VF (ENLACE)
2. Aplicaciones gratuitas para editar vídeos en Android. Iván R. en Xataka (ENLACE)
3. Editar vídeos en el iPhone o iPad por Apple (ENLACE)
4. Cómo editar vídeos en Davinci Resolve por Juan Moreno (ENLACE)

5. Plantilla con los elementos que podría contener el informe final de cada subgrupo

Portada
• Título de la producción audiovisual creada • Nombres de los miembros del subgrupo • Fecha de entrega
Contenidos del trabajo
1. Explicación breve del mensaje que se quiere transmitir con el vídeo. 2. Describir de las fases de trabajo llevadas a cabo. Incluir fotografías y/o capturas del proceso o momentos de grabación… 3. Incluir las fichas realizadas durante todos los niveles del proyecto. 4. Incluir los guiones. 5. Realizar una descripción de los roles y tareas llevadas a cabo por cada uno de los miembros. 6. Compartir el vídeo producido con el enlace de la plataforma de alojamiento.
Autoevaluación
• Autoevaluación redactada individualmente por cada miembro del grupo. Se indicará qué ha aportado al trabajo del grupo y qué ha aprendido con estas actividades.

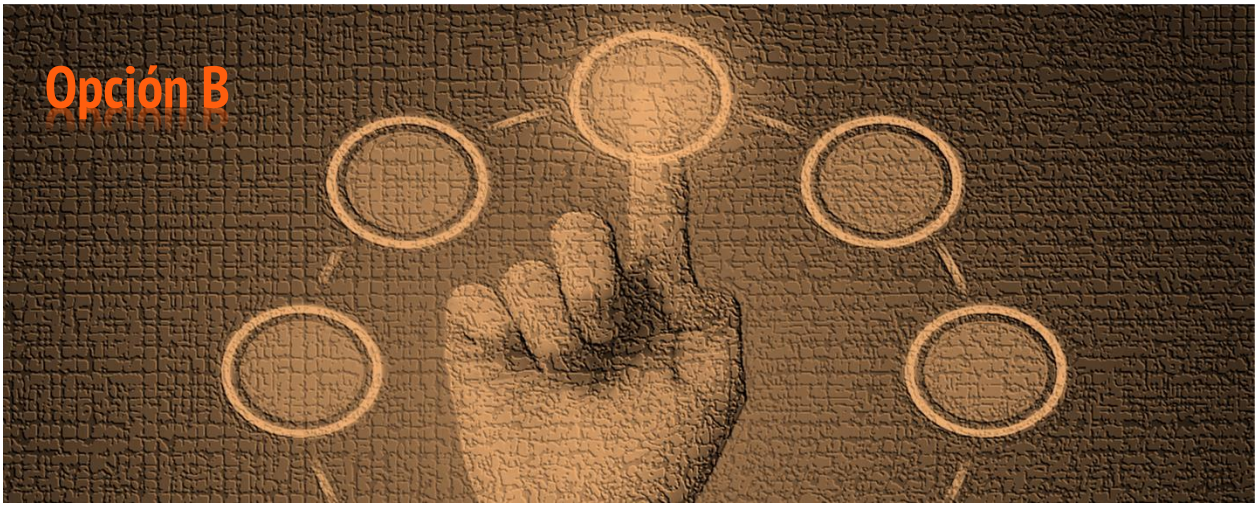
Recomendaciones

- La plataforma virtual donde compartan y difundan su producción audiovisual podría ser aquella que el alumnado utilice de forma habitual en su proceso de enseñanza-aprendizaje de esta materia. Favorecerá la confianza del alumnado que sea el **grupo privado y habitual** de trabajo en clase.
- Proponer al alumnado que utilicen el programa **DaVinci Resolve**. Es gratuito, multiplataforma y con enormes posibilidades de edición.

Evaluación sumativa del proyecto

Con la observación directa durante las sesiones en las que se llevó a cabo el proyecto, unida a la presentación del producto final de cada subgrupo, tendrás la posibilidad de calificar los siguientes estándares: desde el **trabajo cooperativo** y el cuidado de materiales (CE1) hasta el conocimiento y la aplicación de las **fases del proceso creativo** en el proyecto audiovisual diseñado (CE2).

Estándar de aprendizaje evaluable	Máximo	Calificación
1.1. Hace uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación.	1p	
1.2. Participa en los trabajos de equipo realizando la tarea asignada.	1p	
1.3. Utiliza estrategias para realizar trabajos en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.	1p	
1.4. Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad de los aparatos y de los materiales de trabajo.	1p	
2.1. Selecciona los recursos y las herramientas más adecuadas para realizar el proyecto.	1p	
2.2. Elabora correctamente el guion literario, la estructura de navegación y el mapa interactividad.	1p	
2.3. Graba escenas de forma adecuada.	1p	
2.4. Monta, a partir de las escenas rodadas, los diferentes módulos que conforman cada itinerario del producto interactivo.	1p	
2.5. Comunica de forma oral y escrita el producto final desarrollado.	1p	
2.6. Emplea una plataforma de contenido para alojar la obra creativa y poner en relación las diferentes partes del proyecto.	1p	
Total	10p	



¡Elige las actividades según tus necesidades!

Bloque de actividades para el trabajo flexible de las fases de desarrollo de un proyecto audiovisual

Las actividades de este bloque no están ligadas, ni interrelacionadas entre sí, permitiendo ampliar contenidos trabajados de manera independiente. Incluso permiten organizar el aula de tal modo que cada grupo se especialice en una tarea y elaboren un producto final entre todos los estudiantes del aula (un solo vídeo elaborado por todo el grupo de clase).

Utiliza únicamente la parte del vídeo correspondiente a la fase trabajada y de forma previa a cada tarea. En cada actividad se indica el tiempo que se prevé necesario.

M.ª Paz Prendes Espinosa (dir.), Víctor González Calatayud, Francisco José Montiel Ruiz, Marimar Román García

Actividad para Fase de Preproducción. Creatividad y desarrollo de ideas

Introducción

Esta actividad tiene la finalidad de desarrollar la creatividad del alumnado mediante un **trabajo individual** de redacción breve. Esto se relaciona con la fase de "Preproducción. Lluvia de ideas" que comprende los **minutos 1' 16" – 4' 55" del vídeo** como recurso didáctico de este proyecto.

Temporalización

20 minutos

Procedimiento

1. Entrega a los alumnos un folio en blanco.
2. Indícales que piensen una palabra. Cualquiera. La que primero les venga a la cabeza. Con esa palabra tendrán que escribir una historia (partiendo de ella) de unas 100 palabras.
3. Explica que no podrá ser únicamente una narración, sino un drama, por lo que tendrán que añadir un conflicto que genere tensión y acciones de disputa para resolverla.

Recursos

- Ejemplo de narración que se vuelve drama a partir de una palabra

Palabra
Pierna
Narración
Érase una vez una pierna que no se sentía a gusto con el cuerpo de su dueño debido a que no le ofrecía la actividad física y el deporte que la pierna deseaba....
Drama
Érase una vez una pierna que no se sentía a gusto con el cuerpo de su dueño debido a que no le daba la actividad física y el deporte que la pierna deseaba, por lo que pretendía encontrar un nuevo dueño, quizá en un paraíso celestial, y planificaba la muerte de su actual cuerpo a través de provocarse a sí mismo diferentes caídas para conseguir el objetivo final de un tropiezo fatal. El cuerpo reaccionaría viendo que habría perdido sus habilidades motrices y terminaría por incrementar su actividad física para que su cuerpo no volviera a desfallecer misteriosamente. La pierna volvió a ser feliz y encontrarse a gusto con su cuerpo.

M.ª Paz Prendes Espinosa (dir.), Víctor González Calatayud, Francisco José Montiel Ruiz, Marimar Román García

Actividad para Fase de Preproducción. Guion técnico

Introducción

Esta actividad tiene la finalidad de definir el guion de mayor complejidad en las producciones audiovisuales: el **técnico**. Tendrá un carácter de sesión magistral, posteriormente trabajo individual para concluir con debate en **gran grupo.** Se relaciona con la fase de "Preproducción. Guiones" que comprende **los minutos 4' 56" – 9' 47" del vídeo** como recurso didáctico de este proyecto.

Temporalización

Una sesión

Procedimiento

1. Visionado en clase del vídeo, bloque sobre el guion técnico.
2. Comentar la diferencia entre guion técnico y literario.
3. Explica el formato del guion técnico: separador de escenas, tipo de plano, movimiento de cámara, tiempo de rodaje, notas de la escena,...
4. Entrega una plantilla de guion técnico a cada uno de tus alumnos.
5. Proyecta una o varias escenas de un vídeo o corto subido a internet. Los alumnos tendrán que completar la plantilla del guion.
6. Para finalizar, irás completando en la pizarra o PDI los apartados del guion técnico con las aportaciones de tus alumnos mientras surgen debates de los diferentes elementos que integra.

Recursos

1. Guion técnico: qué es y cómo se hace. Cinedidacta (ENLACE)
2. Catálogo de cortos del Ministerio de Cultura y deporte. AulaCorto (ENLACE)
3. Plantilla de ejemplo con los elementos para el guion técnico

Duración	Personajes (explicación de lo que hacen, ropa, movimiento...)	Texto (oral, escrito, lo que dicen los personajes o el narrador)	SONIDO (efectos, música...)	FONDO (paisaje, mobiliario...)

M.ª Paz Prendes Espinosa (dir.), Víctor González Calatayud, Francisco José Montiel Ruiz, Marimar Román García

Actividad para Fase de Producción. Iluminación

Introducción

Por medio de esta actividad se pretende hacer hincapié en uno de los elementos más importantes en la fase de producción: la iluminación y la cantidad de posibilidades que nos ofrece la luz. Es una actividad para trabajar en **pequeños grupos.** Se relaciona con la fase de "Producción" que comprende los minutos **9' 48" – 15' 10" del vídeo** como recurso didáctico de este proyecto.

Procedimiento

1. Visionado del vídeo y comentar las posibilidades de iluminación con **tres fuentes de luz**: luz principal o clave, luz de relleno y luz de fondo o de contraste.
2. Distribuye a los alumnos en grupos. Entrega una figura de juguete o cualquier tipo de objeto, diferentes folios y una pequeña linterna. También puedes permitir que usen el *smartphone* en modo avión para encender la linterna de este dispositivo.
3. Indica que practiquen diversas iluminaciones con la colocación de los diferentes elementos para obtener la luz principal, de relleno y de contraste.
4. Explica las diferencias entre **luz dura o suave.**
5. Indica a tus alumnos que colaboren en grupos para practicar la posibilidad de obtener diferentes gradientes de sombreado aplicando tipos de luz dura o suave.
6. Explica el concepto de **temperatura de color.**
7. Indica a tus alumnos que colaboren para apreciar las posibilidades que ofrecen las temperaturas de color de diferentes linternas. Existen aplicaciones móviles de linterna que permiten modificar estos parámetros.

Temporalización

Una sesión

Recursos

1. Iluminación básica por Escuela Internacional de Medios Audiovisuales (ENLACE)
2. Temperatura de color por Escuela Internacional de Medios Audiovisuales (ENLACE)
3. ¿Cómo iluminar un vídeo correctamente? Por Melani Cazorla (ENLACE)

M.ª Paz Prendes Espinosa (dir.), Víctor González Calatayud, Francisco José Montiel Ruiz, Marimar Román García

Actividad para fase de Postproducción. Plataformas de difusión

Introducción

Con esta actividad se aborda uno de los elementos clave en la fase de postproducción: el uso de plataformas virtuales o redes sociales para almacenar y compartir diferentes archivos multimedia. Es una actividad para trabajar en **gran grupo** a través del debate**.** Se relaciona con la fase de "Postproducción" que comprende los minutos **15' 11" – 20' 41" del vídeo** como recurso didáctico de este proyecto.

Procedimiento

1. Tras ver el bloque del vídeo, debes enfatizar que una de las partes importantes en la fase de postproducción es la difusión del contenido producido. Esto debe hacerse siguiendo diferentes criterios en función del objetivo de la obra. En nuestro caso, se recomienda que tenga un carácter privado y de uso único de los miembros de clase.
2. Pregunta a tu alumnado: ¿Crees que es importante compartir y difundir el trabajo audiovisual que produces en clase? ¿Debería ser público o privado?
3. A partir de aquí, puedes plantear el debate sobre los "cortos" que producen en gran cantidad tus alumnos de 3º ESO:
    a. ¿Utilizas redes sociales como *Instagram* o *TikTok* para compartir vídeos personales? ¿Y para compartir contenido en directo?
    b. ¿Tienen configurada algún tipo de privacidad en sus redes?
    c. ¿Conoces la edad mínima para poder tener perfil en este tipo de redes? ¿Desde qué edad las utilizabas?
    d. ¿Aceptas personas que no conoces como amigos o seguidores?

Temporalización

Una sesión

M.ª Paz Prendes Espinosa (dir.), Víctor González Calatayud, Francisco José Montiel Ruiz, Marimar Román García

Glosario de términos

Argumento: Historia o asunto que trata la producción a partir de una idea esquemática o general. Puede ser original o bien adaptado de otra obra. Las cuatro fases de creación de un argumento son: sinopsis, tratamiento, continuidad y guion técnico.

Atrezo: Objetos que se usan en el decorado.

Barrido: Paso de un plano a otro mediante un movimiento rápido.

Edición digital: Montaje elaborado mediante equipos informáticos, ya sea basado en hardware o software.

Elipsis: Supresión de algún acontecimiento dentro de la linealidad temporal del relato o la historia sin la cual se comprende perfectamente el sentido de la historia.

Encuadre: El objetivo capta aquel espacio de la realidad que se quiere tomar y que posteriormente se proyectará.

Escena: Serie de planos que forman parte de una misma acción dentro de un espacio y de un tiempo concreto. Emplazamiento: Lugar en donde se coloca la cámara para captar una escena.

Flash back: Salto atrás en el tiempo.

Flashforward: Escena soñada, o proyectada hacia el futuro.

Fotograma: Cada una de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica rodada en celuloide. Es el elemento más pequeño de la película.

Fuera de campo: Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

Fundido: Plano que se va haciendo cada vez más oscuro, hasta que en la pantalla se hace el negro total. Hay de cierre y de apertura.

Guion: Idea de lo que va a ser la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios.

Guion técnico: Guion al que se añaden multitud de anotaciones y elementos que tienen que ver con el rodaje. Tiene más que ver con la planificación.

Montaje: Proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado.

Plano: Conjunto de imágenes que constituyen una misma toma.

Plano americano: Es el que muestra la figura humana desde las rodillas hacia arriba.

Plano general: Es el que muestra las figuras y los objetos de una manera total, incluyendo el lugar en donde se hallan.

Plano medio: Es el que muestra la figura humana, cortada por la cintura o por la altura del pecho.

Plano secuencia: Secuencia que se rueda en un solo plano, en una única toma, sin ningún tipo de montaje, directamente y sin interrupción.

Plano subjetivo: Punto de vista del personaje.

Primer plano: Muestra el rostro entero o una parte de la figura humana o de un objeto.

Raccord: Continuidad espacial o temporal correcta entre dos planos consecutivos.

Secuencia: Serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa.

Sinopsis: Resumen del guion de la película.

Storyboard: Dibujo de la historia de la película, expuesta plano a plano por medio de donde se señala el encuadre a realizar y van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes.

Teaser: Un adelanto corto de una película de menor duración que un tráiler y que aporta información distinta.

Trailer: Es el avance de una película. Se realiza con fines publicitarios.

Este documento ha sido elaborado por:

González Calatayud, V., Montiel Ruiz, F.J., Prendes Espinosa, M.P., Román García, M. (2021). *Producción audiovisual. Guía didáctica*. Fundación Integra.

Para incorporar actividades (aparecerán con su correspondiente autoría de nombre, apellidos y correo electrónico de contacto), se deben enviar a pazprend@um.es y franciscojose.montiel2@um.es

Se elaborará la guía con todas las actividades recogidas y se publicarán también en acceso abierto en la web que se está preparando con todo el material del proyecto.

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA COLABORACIÓN