

La producción de tutoriales didácticos por el método de "POLIMEDIA", el dominio de escenarios digitales y la autoestima elevada, desarrollados por docentes de manera masiva para el Perú.

Ing. Yuri Humberto Rojas Seminario

**La producción de tutoriales didácticos por el método de
"POLIMEDIA", el dominio de escenarios digitales y la
autoestima elevada, desarrollados por docentes de manera
masiva para el Perú.**

Ing. Yuri Humberto Rojas Seminario
Agosto 2016

Índice de Contenido

[El proyecto de investigación](#)

[Fundamentación del problema](#)

[Formulación del problema](#)

[Objetivos de la investigación](#)

[Justificación de la investigación](#)

[Definición de términos básicos](#)

[Revisión de la Literatura](#)

[Antecedentes del estudio](#)

[Capítulo 1: La Polimedia](#)

[Concepto](#)

[Características](#)

[Antecedentes](#)

[Pre-test de aprendices](#)

[Estrategias a seguir](#)

[Capítulo 2: La Sala Polimedia](#)

[Componentes](#)

[Luma croma](#)

[Capítulo 3: cursos a implementarse](#)

[Herramientas digitales](#)

[Herramientas web](#)

[Producción Audiovisual](#)

[Grabación de videos Polimedia](#)

[Bibliografía](#)

El proyecto de investigación

No existe una producción de tutoriales de forma masiva en donde se incluya el lenguaje no verbal y que sean desarrollados por docentes en el Perú.

Fundamentación del problema

Cuando ingresé a la maestría en docencia universitaria de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, pensé encontrarme con docentes que tuvieran en un nivel medio de informática y producción de materiales audiovisuales educativos; sin embargo cerca de terminar el primer ciclo, he podido darme cuenta que la mayoría no maneja herramientas digitales, ni mucho menos está familiarizado y actualizado en el sinnúmero de aplicaciones desarrolladas para la educación; es por esto mismo; qué cambió mi tesis inicial para abocarme en la problemática encontrada.

Por otro lado en la actualidad, la producción de Contenidos Educativos usando el vídeo se ha convertido en el medio más utilizado para la trasmisión de ideas; si sumamos, la miniaturización de la tecnología digital y el abaratamiento de los costos hace posible que una cámara de video se convierta en un recurso de fácil acceso y uso. Esta demás demostrar que la eficiencia del video para mostrar un objeto, describir un hecho o un fenómeno, lo convierten en el formato ideal para comprender y valorar lo descrito.

Todas las exposiciones empresariales y académicas incorporan el vídeo. como fuente expositiva. Según las estadísticas del portal youtube 2012, más del 70% de videos colocados son producidos por menores de veinte años. De este universo, más del 80% son jóvenes en edad escolar.

Por el otro lado, no hay guías del educador para orientar el empleo de las cámaras de video (desde celulares, cámaras digitales o webcam), que estén al alcance de las menores; y sin embargo el porcentaje de producción se aleja cada vez más; es decir los jóvenes suben cualquier información según su criterio sin que existe la parte profesional que proponga alternativas didácticas.

En la actualidad, transmitir video en vivo, desde cualquier lugar, es una aplicación tecnológica sencilla y eficaz que ofrece la visión completa de una realidad al telespectador instalado en cualquier parte; urge entonces la necesidad de promover la producción de materiales audiovisuales de utilidad didáctica de forma masiva.

Formulación del problema

¿ Es posible implementar un sistema de producción audiovisual didáctica con el método de polimedia?

¿ Se puede capacitar a los integrantes de la maestría en docencia universitaria, en métodos de polimedia?

¿ Se puede actualizar el Silabo actual de pregrado de la facultad educación para que contemple la propuesta del sistema de polimedia?

¿ Es posible adaptar estos cursos para que pueden ser usados en otras facultades?

Objetivos de la investigación

Que la Universidad Nacional Mayor de San Marcos sea la primera universidad en Sudamérica en contar con un sistema de polimedia y producción de contenidos digitales de forma industrial para docentes y alumnos en sus diferentes facultades.

- Implementar un set de polimedia.
- Capacitar a los integrantes de la maestría en docencia universitaria, modalidad presencial promoción 2016 - 1.
- Desarrollar cursos que pueden ser difundidos a todas las facultades de la Universidad Nacional mayor de San Marcos, los mismo que deben ser de formación no complicada.
- Elaborar manuales escritos y digitales para su correcto uso y mantenimiento.

Justificación de la investigación

La Universidad Nacional Mayor de San Marcos tiene la facultad de Educación y ésta debe ser actualizada con la última tecnología en producción audiovisual; el método de la polimedia constituye una herramienta actual de fácil implementación que influye directamente en la actuación del futuro maestro en cuanto a su comportamiento y autoevaluación, en lo referente a la comunicación no verbal; La Universidad debe contar con un banco y tutoriales de calidad mundial.

Dicen los OBJETIVOS ESTRATÉGICOS - POI 2016 UNMSM

2.2. Establecer la metodología de autoevaluación de la calidad universitaria.

2.3. Capacitar en temas de calidad académica en la Administración Central, las Facultades y la Escuela de Posgrado.

Ambos objetivos se pueden validar con el método de polimedia.

Definición de términos básicos

Tutorial.- Un tutorial es una lección educacional que conduce al usuario a través de la características y funciones más importantes de cosas como explicaciones, aplicaciones, procesos, diseños y lenguajes. Consiste en una serie de pasos en secuencia que van aumentando el nivel de dificultad y entendimiento. El término se utiliza mucho en Internet y se utiliza normalmente para referirse a los programas de aprendizaje online.

Comunicación no verbal.- La comunicación no verbal (CNV) es el proceso de comunicación en el que existe un envío y recepción de mensajes sin palabras, es decir, mediante indicios, gestos y signos. En él no hay una estructura sintáctica, por lo que no pueden analizarse secuencias de constituyentes jerárquicos. Estos mensajes pueden ser comunicados a través de gestos, lenguaje corporal o postura, expresión facial y el contacto visual, la comunicación de objetos tales como ropa, peinados o incluso la arquitectura o símbolos y la infografía, así como por medio de la conducta pues hay un monitoreo continuo de lo que hacemos y lo que el otro percibe.

Polimedia.- Es un sistema de creación de materiales multimedia como apoyo a la docencia e investigación; se trata de incluir al profesor en las presentaciones para añadirle al material audiovisual la comunicación no verbal. se debe contar con un estudio, set o sala para poder desarrollar los materiales. Consta de una sala Polimedia, que está compuesta por un equipo multimedia capaz de generar productos audiovisuales en alta definición. A grandes rasgos, la sala se divide en dos escenarios: la mesa de control, dirigida por el técnico Polimedia, y la zona de grabación. En esta última el ponente es el protagonista. Clasificando los elementos en grupos de sistemas diferenciamos dos bloques. Tiene también un sistema de captura de vídeo que lo componen los dispositivos necesarios para realizar la captura del vídeo y el audio del profesor realizando la explicación. Y un sistema de captura de

presentación que tiene los dispositivos necesarios para que el profesor realice la presentación y los elementos destinados a la captura de las pantallas de la presentación en sí.

Mensaje Subliminal.- es un mensaje o señal diseñada para pasar por debajo (sub) de los límites (liminal) normales de percepción. Entre los ejemplos, puede mencionarse un mensaje en una canción, inaudible para la mente consciente pero audible para la mente inconsciente o profunda; o una imagen transmitida de un modo tan breve (como la décima parte de un segundo) que pase desapercibida por la mente consciente pero, aun así, percibida inconscientemente. La persona puede no percibir el mensaje en forma consciente, pero sí de manera subconsciente.

Screencast.- es una grabación digital de salida por pantalla de computadora, a veces conteniendo narración de audio. El término screencast data del 2004, productos pioneros producían ficheros enormes y tenían características de edición limitadas. Los productos más recientes soportan formatos de ficheros más compactos y tienen características de edición más sofisticadas permitiendo cambios en la secuencia, focalización, visualización del movimiento del ratón y eventualmente audio.

Revisión de la Literatura

Antecedentes del estudio

El sistema polimedia, fue creada por la Universitat Politècnica de València. (Universidad Técnica de Valencia) en marzo de 2016; se trata de una sala donde se graba al docente manejando una presentación, una tableta o un objeto. Una vez editado el video, se muestra detrás del docente agrandado la presentación que ha usado o lo que éste estaba

usando mientras hablaba. Esta siendo rápidamente difundida en Europa sobre todo en el campo de la docencia.

He basado mi información en 3 libros que considero muy importantes para mi estudio; el primero y más importante es "La Perspectiva de la Investigación Tecnológica en Educación" - Una Propuesta para Promover la Calidad, de Fernando García Córdoba y María del Rosario Trejo García; desarrollada por el Instituto superior de ciencias de la educación del Estado de México y publicado por la editorial LIMUSA; cuya primera edición se terminó en el 2012. El libro que habla sobre la investigación científica y las modalidades de la investigación en educación, usa un término nuevo "la *investigación tecnológica en educación*" con enfoque, tratamiento, evaluación del problema, criterios de evaluación, procesos y diferentes etapas a la de la investigación científica.

Las frases más relevantes que considero menciona son:

página 14: Si continuamos aferrados a las prácticas tradicionales no se logrará una masa crítica y propositiva de estudiantes egresados que generen posibilidades de cambios significativos en su entorno.

página 25: ...el error que incurre el positivismo al no advertir que su ver y percibir están mediatizados por la sociedad en la que se vive.

página 54: La investigación tecnológica se nutre de todo tipo de conocimientos sea este científico tecnológico técnico o hasta empírico.

página 55: En la investigación tecnológica, la hipótesis posee una calidad distinta a la de la investigación científica. No se dirige a la búsqueda de un conocimiento teórico explicativo de la realidad en particular, pues lo más importante aquí es obtener el saber operativo. El criterio de veracidad, para que este caso, es de su efectividad en la práctica concreta.

Página 62: En la investigación tecnológica predomina la preocupación por el costo.

página 63: Las soluciones que se requieren en lo educativo deben estar más enfocadas a lo evolutivo que a lo revolucionario. Sólo una actitud democrática posibilita la participación comprometida del colectivo. Pasos firmes. Los titubeos favorecen dudas en los participantes, lo que propiciará una resistencia al cambio. Las propuestas de solución, su implementación y la realización del seguimiento, son tareas que se deben llevar a cabo con la colaboración de las personas vinculadas con las políticas, estrategias y la visión de la organización.

página 64: Las propuestas deben partir de lo que somos, es decir de nuestras características culturales y sociales... los datos, productos del trabajo de campo, deben incluir la duda con respecto a su veracidad; los informantes pretenden generalmente brindar una buena imagen o, en algunas ocasiones proporcionan datos con la intención de obstaculizar el trabajo.

página 65: Un grande investigador es un gran observador. Lo esencial en la investigación es un Observador sensato en el estudio de lo social.

Página 66: el cambio requiere un esfuerzo conjunto. Las ideas brillantes no lo son si ignoran el deseo de las mayorías. En ocasiones es mejor intentar llevar a cabo procesos graduales que involucre a un mayor número de participantes.

página 67: si no sé es un experto en la cuestión es más sabio permanecer callado y reservarse cualquier propuesta... actualmente los cambios en los sistemas educativos, la industria, los medios de comunicación, los servicios y los productos, se presentan aceleradamente... mientras el científico estudia su parcela, el tecnólogo, en cambio, tendrá que estar al tanto de todo un sistema.

página 71: El proceso de investigación tecnológica se realiza dentro de un sistema complejo en el cual se involucra tres componentes: el teórico, el experimental y el práctico(De Gortari1986). Dichos elementos se interrelacionan en el proceso de investigación. Se requiere

conocimiento del tema para comprender de manera holística el problema, para identificar los elementos cruciales y para proponer una solución eficaz y oportuna.

Página 72: Este complejo proceso de la investigación tecnológica no se conforma con lograr la obtención del conocimiento sobre el objeto de estudio, sino que además, requiere de integrar la lógica de la invención, el diseño y la innovación. Su dinámica se enfoca en conocer al objeto en su entorno.

Página 77: En principio, las etapas de un proceso de investigación tecnológica son observar, determinar el problema, documentarse, reflexionar, elaborar el proyecto de intervención, valorar, comunicar, implementar la solución y dar seguimiento.

Página 79: Se requiere de una formación seria y profunda para encarar asuntos tan complejos como los que competen a la educación, la didáctica, la enseñanza, la práctica docente y muchas más.

Página 80: La investigación no puede partir de la identificación o elección de un problema, como si lo hace la científica; esto debido a que el grupo al que el investigador se dirige también debe estar interesado en el problema.

Página 81: El documento que presenta los diversos problemas que sería posible elaborar se denomina "*Portafolio de oportunidades*"(véase apartado 8.1). Cómo se puede ver, los asuntos propuestos se denominan *oportunidades* y no problemas, en razón de que la primera denominación invita a desarrollar y avanzar, en oposición a "*listado de problemas*", calificación que promueve más bien el rechazo y forja en la mente la concepción de un obstáculo a salvar y, por lo tanto, es muy probable que se intenté negar las dificultades o se comience a buscar responsables.

Página 83: En la investigación tecnológica se diseña un proyecto de investigación, como ocurre en la investigación científica, sino que se fórmula un plan para efectuar una

intervención en la realidad... el diseño del proyecto implica... Primero: que es lo que se propone... y Segundo: se tiene que evaluar la propuesta aplicando los criterios de vulnerabilidad, viabilidad, magnitud y costos... no se debe imponer una propuesta sino antes convencer a los demás de la importancia que está tiene.

Página 84: La ciencia tiene su óptica generalmente *teórico-explicativa*; la visión cualitativa o naturalista tiene su concepción comprensiva (mirar desde el otro), holística y particularista; por su parte la tecnológica y la técnica tienen un carácter operativo.

El segundo libro usado es la introducción a la **informática en el aula** de Susana Muraro; este libro aborda el análisis de los supuestos de la informática en la educación y relata su historia de éxitos y fracasos; trata la informática en las escuelas argentinas y como esa experiencia es aplicable a otros países; y como en estos últimos 20 años ha cambiado el paradigma social. En su primera edición del 2005, por la editorial Fondo de Cultura Económica de Argentina. Me servirá de forma de antecedentes históricos relacionado con los primeros intentos de introducir la informática al aula.

La tercera fuente de consulta es "**La Biblioteca Práctica del Docente**" edición 2012 de editorial Grupo Océano de España cuyo tercer volumen trata sobre las nuevas tecnologías en el aula. Es un compendio que supone la aplicación de las nuevas tecnologías en la escuela y el esfuerzo que los profesores deben realizar para lograr el máximo aprovechamiento didáctico de las nuevas tecnologías que se mandaron tiene el objetivo de ser una gran lista de consulta acerca del uso de la tecnología de la información en la escuela con un estilo ameno y así el profesor podrá entender mejor cómo trabajar en común carne en su recurso de una

manera fácil y comprensible esta hora está estructurada la serie capítulo que recogen las principales recursos y la usaré para diseñar mi proyecto de tesis.

Capítulo 1: La Polimedia

Concepto

La Polimedia es un sistema de creación de material multimedia como apoyo a la docencia y la investigación; desarrollado en la Universidad Politécnica de Valencia. Un video polimedia usa un lenguaje sencillo donde el profesor se ubica en la esquina inferior derecha y la presentación se ubica en la esquina superior izquierda el logotipo de la institución se encuentra en la parte superior al profesor; el exponente presenta en sincronía (en la área superior izquierda) los materiales que irá explicando a manera de tutorial; ofrece diversas variaciones para apoyar el discurso, el más requerido el de utilizar un "Power Point" como referencia pero también se puede utilizar videos e ir hablando conforme se pasa; también pueden usarse imágenes, incluso se puede navegar por Internet, utilizar programas informáticos, también la posibilidad de dibujar por ejemplo el de una tableta gráfica. El resultado se presenta como una grabación sus componentes son la sala Polimedia y el estudio de edición, está configurado de tal manera de que la cámara se ubica al frente del expositor encima de ella tiene un monitor y hacia la derecha también existe una otro monitor por donde se siguen lo que se está haciendo; la computadora es controlada por el expositor, también existe la posibilidad de leer un texto con un programa teleprompter a manera de los informativos de televisión. Grabar con polimedia, es una tarea sencilla y no requiere de tratamientos especiales en audiovisuales.

El desarrollo de Polimedia responde a la necesidad de trasladar a la sociedad el ingente volumen de conocimiento que existe en los ámbitos docentes y de investigación de nuestro país de una forma que permita la producción masiva y sin interferir con las labores de dichos expertos.

Características

El diseño de Polimedia consigue la extrema simplicidad para el ponente, que sólo debe centrarse en explicar sus conocimientos con la máxima claridad e interés, aislándole de cualquier preocupación por cuestiones tecnológicas que le pudieran distraer. Lo único que se necesita para crear un objeto Polimedia es acudir a la sala de producción con los contenidos a impartir en soporte digital. En dicha sala un técnico realiza la producción, de manera que, entre uno y dos días, el ponente ya dispone de su contenido para distribuirlo a través de Internet de forma inmediata ya que no requiere ningún tipo de postproducción.

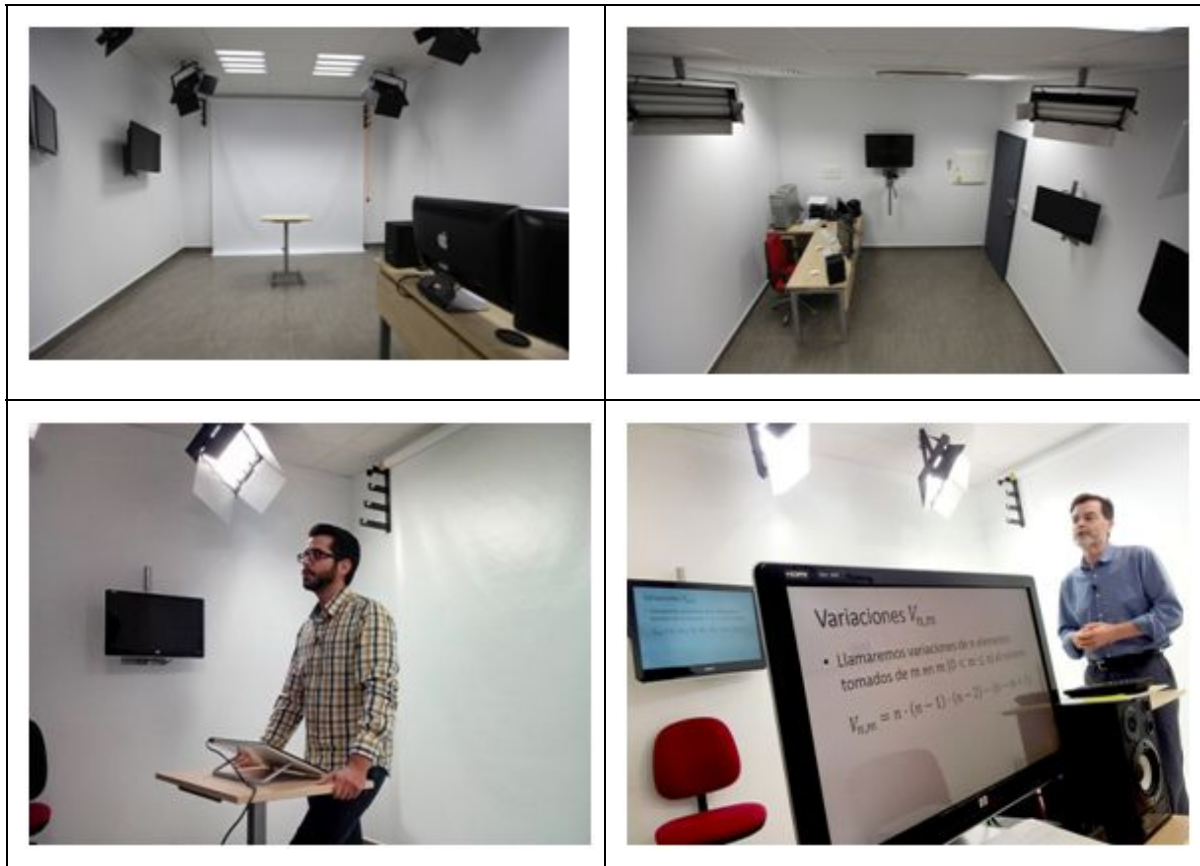
Es una tecnología basada en "screencast" que es una técnica basada en una exposición pero se añade al profesor que con que cuenta el director es importante porque hay estudios psicológicos que hasta el 80% de la comunicación humana es no verbal que aporta mucho al verlo lo que sea eso es tecnología existente e integrarla en un proceso para hacer rápido la producción de vídeos tutoriales

La sala Polimedia

La sala Polimedia está compuesta por un equipo multimedia capaz de generar productos audiovisuales en alta definición. A grandes rasgos, la sala se divide en dos escenarios: la mesa de control, dirigida por el técnico Polimedia, y la zona de grabación. En

esta última el ponente es el protagonista. Clasificando los elementos en grupos de sistemas diferenciamos dos bloques:

- Sistema de captura de vídeo: Lo componen los dispositivos necesarios para realizar la captura del vídeo y el audio del profesor realizando la explicación.
- Sistema de captura de presentación: Lo componen los dispositivos necesarios para que el profesor realice la presentación y los elementos destinados a la captura de las pantallas de la presentación en sí.



Antecedentes

En el Perú se ha hecho varios intentos por desarrollar este sistema y sólo la Universidad Alas Peruanas ha tenido el concepto similar para su curso de educación a distancia; sin embargo esto no está desarrollado para ser más que una guía y no en proyectos que pretendo emprender. Además está los profesores quienes sólo hacen la labor de dictado en mi caso que se intenta desarrollar lo inverso; es decir que los alumnos que estudian docencia (pregrado) puedan usarlo con el fin de desarrollar el lenguaje no verbal para la comunicación y sus futuros alumnos

Pre-test de aprendices

El trabajo consistirá en evaluar a la muestra de decir a los compañeros de la maestría en docencia Universitaria para que me llenen cuestionarios acerca de sus conocimientos y habilidades antes de comenzar la maestría que tal forma de ponerlos listar y desarrollar la estrategia y consistirá en varias etapas.

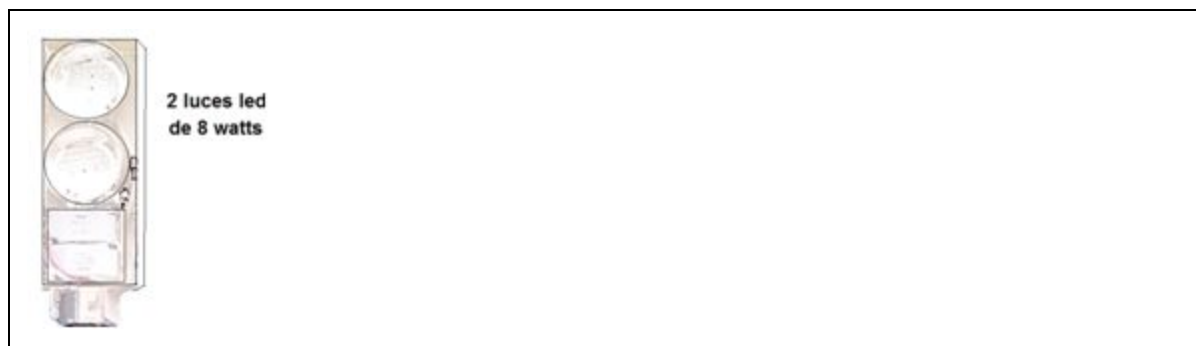
Estrategias a seguir

Consistirá de implementar en forma paralela, buscar un lugar para la implementación de la sala polimedia (en la facultad de educación) desarrollar el curso de capacitación para la muestra; Técnicas para la grabación en sus diferentes modalidades y finalmente como subir la grabación al portal de Internet que se habilitará.




Capítulo 2: La Sala Polimedia

Componentes

Luces.- Usaré luces led de fácil adquisición en el mercado por su alta luminosidad y bajo consumo con la posibilidad de que puede usarse en ambientes donde se carezca de electricidad.



Cámaras.- Debe ser de alta resolución; es obvio que hay que importarlas de China para abaratar sus costos he decidido traer el modelo presentado a la derecha por su calidad fácil manejo y conexiones listas para usar. Estas ya se encuentran en camino.

Nombre del artículo	Acciones	Estado	Operaciones
N.º pedido: 76291834347673 Ver detalles Fecha del pedido: 12:22 Jun. 21 2016	Vendedor: Shenzhen Voberry Technology Co.,Ltd. Ver tienda Contactar vendedor (0 mensajes no leídos)	Comprobando pago	Importe: \$ 70.48 Cancelar pedido
 De calidad superior profesional uso en el hogar cámara de video Full HD 1080 P 16 M 16X Zoom Digital videocámara cámara de video DV Sensor CMOS Mar22			
 			

Monitores.- Análogamente a la cámara; he decidido adquirir los monitores de la tienda importaciones Hiraoka por su garantía y servicio técnico.



TV LED 32



Marca:	Miray
Modelo:	LEDM-324iS
Código:	103163
Precio Normal:	S/799.00
Usted ahorra:	S/200
Stock:	2 Disponibles
Oferta:	S/599.00

Computadoras.- actualmente en evaluación una opción probable puede ser:



Computadora



Marca:	Lenovo
Modelo:	IDEAPAD300-141BR#80M200
Código:	105229
Precio Normal:	S/1399.00
Usted ahorra:	S/200
Stock:	10 Disponibles
Oferta:	S/1,199.00

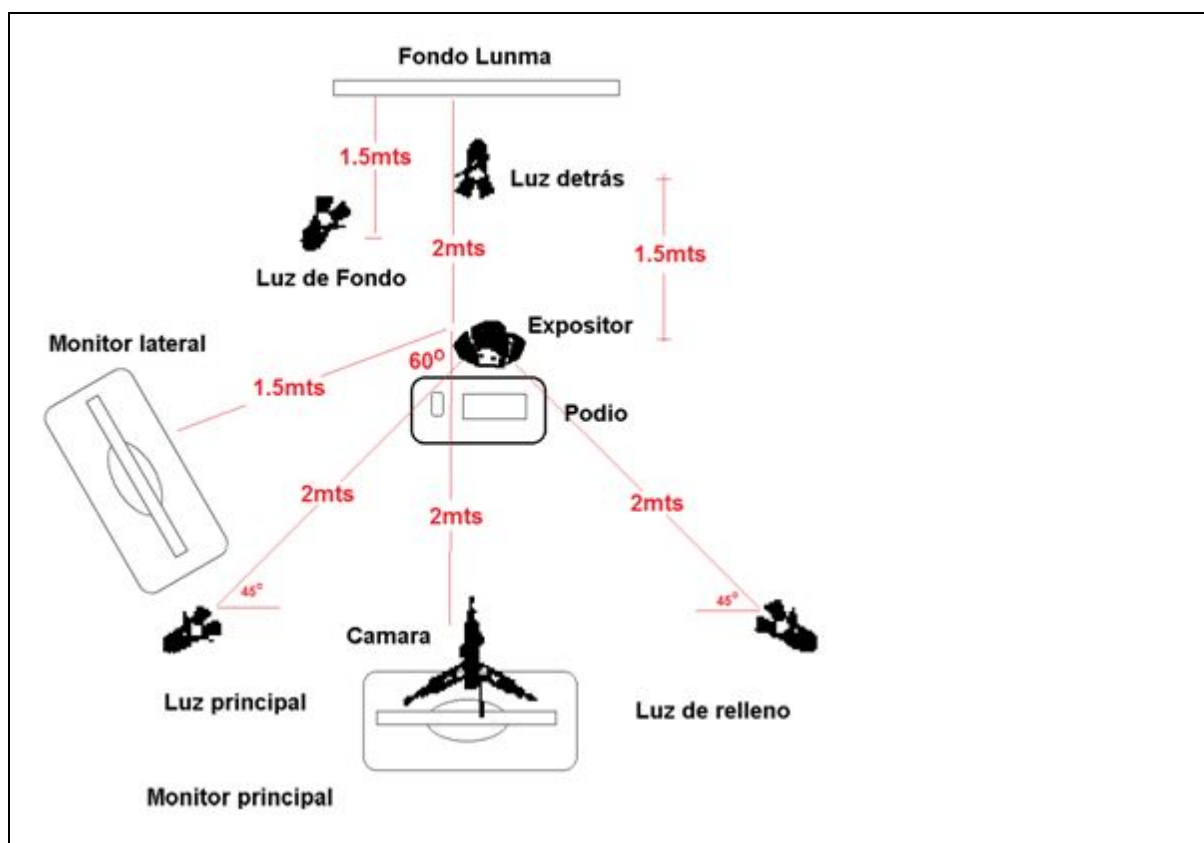
Luma croma

Consta de un fondo de color blanco, actualmente en diseño.

Podio o maleta de portabilidad

Actualmente en diseño; contendrá la mayoría en componentes desarmados el sistema.

Disposición de armado y configuración es la siguiente:



Capítulo 3: cursos a implementarse

Herramientas digitales

El objetivo de esta sección es proveer al aprendiz en las herramientas necesarias para hacer una correcta presentación. Es por eso que es necesario saber el Powerpoint agregando un video pero a veces ese video es necesario cortarlo descargarlo previamente y configurarlo en la extensión Windows Media video para lo cual necesitaremos una segunda herramienta llamado aTube Catcher finalmente es necesario empaquetar y renderizar todo esto por lo que será necesario aprender algo de adobe Premiere.

Como agregar e insertar videos en las presentaciones de PowerPoint.- Podemos agregar videos de casi cualquier fuente u origen. Pueden ser de YouTube, Vimeo, creados con el celular u otros descargados de internet. De esta forma hacemos nuestras dispositivas más atractivas, interesantes y útiles. Es necesario agregarlos de forma diferente en cada caso, para que se muestren correctamente y no entorpezcan el funcionamiento de la presentación.

En una presentación de PowerPoint podemos insertar y mostrar videos de tres formas diferentes:



1.- **Insertar o impregnar un video en una presentación.**- Es la opción ideal cuando se trata de videos de pequeño tamaño, en este caso mantenemos la presentación con un único archivo, que funcionará sin archivos auxiliares ni otros requerimientos. Lógicamente el tamaño de la presentación aumentará en relación con el tamaño del video.

2.- **Vincular un video a una presentación.**- En este caso se crea un vínculo entre la presentación y el archivo de video. Este debemos situarlo en la misma carpeta de la presentación y será necesario que la acompañe constantemente. Es la opción indicada cuando los videos son de gran tamaño.

3.- **Insertar un video existente en un sitio de internet a una presentación.**- En este caso vinculamos un video disponible en los sitios de compartir videos como YouTube o Vimeo o en los dedicados al almacenamiento de archivos como Dropbox, GoogleDrive, sin tener que descargarlo a nuestro equipo. Lógicamente el video se mostrará solo si el equipo donde se ejecuta la presentación, se encuentra conectado a internet.

Para mostrar un video en una presentación; en todos los casos se sigue los siguientes pasos:

- Selecciona la dispositiva, en la ficha Insertar da un clic bajo el icono "Video".
- Para insertar o vincular un video en el equipo escoge: "Video de archivo"
- Busca la ubicación del archivo en el equipo, en la parte inferior de la ventana selecciona: "Insertar" o "Vincular a archivo"
- Para insertar un video existente en internet escoge: "Video desde sitio web"
- En la ventana que se abre es necesario pegar el código que se ofrece en la página web original.

En todos los casos no está disponible dicho código.

- En YouTube da un clic en el botón "Compartir" situado debajo del vídeo, da clic en el botón "Insertar", da un clic en el código y usa las teclas CONTROL + C para copiarlo.

¿Cómo recortar vídeos con aTubeCatcher?.- aTube Catcher es

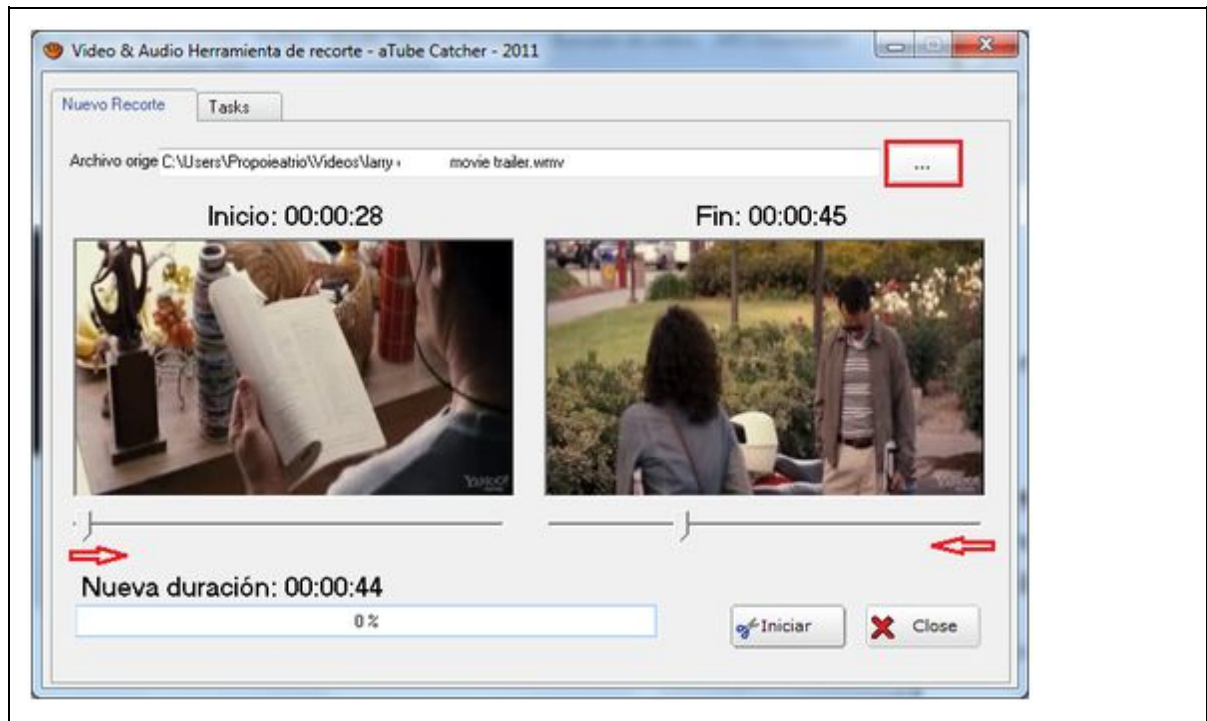
una excelente aplicación para bajar vídeos de YouTube. Sin embargo, también incorpora una herramienta que facilita editarlos.

Primero tendrás que descargar aTube Catcher e instalarlo en tu PC, si es que aún no lo tienes.

Ábrelo y haz clic en el menú Herramientas > Video & Audio Herramienta de recorte:



Verás una nueva ventana, da clic en el botón que se encuentra a la derecha de Archivo origen y selecciona en tu disco duro el vídeo que quieres recortar/editar:



Una vez que hayas seleccionado el vídeo, en la parte de la izquierda, arrastra el cursor para determinar el punto inicial de corte. Haz lo mismo en la parte de la derecha para determinar el punto final de corte. Por último, haz clic en el botón Iniciar. El vídeo se guardará en la misma carpeta donde se encontraba originalmente.

¿Cómo editar un video con Adobe Premiere Pro CS4?.-

Instrucciones:

- 1.- Abre Adobe Premiere Pro CS4. Selecciona "Nuevo Proyecto". Elige un nombre y una ubicación para el archivo del proyecto.
- 2.- Introduce las preferencias del proyecto. Las opciones incluyen la cantidad de títulos y acciones de las áreas de seguridad que desees en la ventana de vista previa, cómo te gustaría que la línea de tiempo se muestre, el formato de captura y la ubicación del disco de memoria virtual. En la parte inferior de la ventana, escribe un nombre para el proyecto y el lugar donde desees guardarlo. Haz clic en "Aceptar".

3.- Selecciona la secuencia presente en la siguiente pantalla. Esto dependerá del tipo de material que vas a utilizar en tu proyecto. Para la mayoría de los proyectos estándar DV rodados en América del Norte, la preselección que debes elegir es "DV NTSC." Puedes seleccionar "pantalla ancha" si quieres editar un proyecto de pantalla ancha. Elige un nombre para la secuencia en la parte inferior de la pantalla y haz clic en "Aceptar".

4.- Haz clic en "Archivo" y luego "Importar". Accede a las imágenes que desees modificar y haz clic en "Abrir".

5.- Arrastra las imágenes desde el "Proyecto" de la ventana en el lado izquierdo de la pantalla a la "Secuencia" de la ventana en la mitad inferior de la pantalla.

6.- Busca la sección "Herramientas" en la ventana. Esto puede cambiar, dependiendo de cómo esté configurado tu espacio de trabajo. Si no puedes encontrar la ventana de herramientas, selecciona "Ventana" en el menú principal en la parte superior de la pantalla y asegúrate de que la selección "Herramientas" tenga la casilla verificada a su lado.

7.- Utiliza las herramientas para editar tus imágenes según sea necesario. El "Razor" es una herramienta que corta el material en el punto seleccionado. La "Lupa" es una herramienta que te permite acercar la ventana de secuencia. La "Flecha" es una herramienta que te permite tomar las pistas y manipular su posición en la línea de tiempo.

8.- Agrega transiciones o efectos. La ventana de "Efectos" te da una lista de los videos y audios que se pueden aplicar a una pista. Para aplicar un efecto arrástralo desde la ventana "efectos" y suéltalo en la pista. Haz los ajustes mediante el uso de la ventana "Controles de efectos". Añadir transiciones es similar, excepto que las transiciones se añaden en el punto donde se unen dos pistas en la secuencia de la línea del tiempo.

9.- Haz clic en "Archivo" y "Exportar" cuando hayas terminado. Una ventana de diálogo se abrirá para que selecciones el formato del archivo final. Selecciona el formato y realiza otros

ajustes que sean necesarios para las opciones de codificación, tales como la compresión y la relación de aspecto. Haz clic en "Aceptar" cuando hayas terminado. La computadora te pedirá una ubicación para guardar el archivo completo y luego procesar el archivo en el disco.

Consejos y advertencias.

El archivo de película terminado se puede grabar en un DVD con Adobe Encore.

La renderización de un archivo largo con un muchas ediciones y efectos a veces puede tardar un poco. La duración exacta depende de la velocidad de tu computadora y otros factores.

Herramientas web

Son herramientas que se encuentran en la nube; las principales son de Google tenemos YouTube, Hangouts, drive y el blogspot con eso se pueden hacer una serie de aplicaciones, videos, página web y transmisión en vivo de televisión; existe también el slideshare que es para compartir presentaciones con el mundo y otra necesaria herramienta, es el dictado de voz a texto que ayuda a la producción de contenidos digitales con sólo hablar.

Google Youtube.- Sólo basta tener una cuenta en Gmail ingresar en una lengüeta paralelas a YouTube y ya se tiene una cuenta del mencionado portal de videos es muy importante decir que esta cuenta dime por defecto con 25 gigabytes y los vídeos a cargar no pueden exceder los dos gigabytes sobre todo cuando se trabaja en alta resolución.



Google drive.- Te permite guardar tus archivos de forma segura y acceder a ellos desde cualquier dispositivo. Además, puedes abrirlos y editarlos en cualquier dispositivo. Recibes automáticamente 15 GB de espacio de almacenamiento gratuito y puedes comprar más. Los 15 GB de espacio de almacenamiento se reparten entre: Google Drive, Google Fotos, Gmail, Mi unidad. Mi unidad es la carpeta que contiene los archivos y las carpetas que creas. Para acceder a tus archivos desde dispositivos diferentes, inicia sesión con tu cuenta de Google.

¿Qué contenido aparece en Mi unidad?

Los archivos y las carpetas que subas o sincronices.

Los documentos, las hojas de cálculo y las presentaciones que crees.

Ir a drive.google.com o descargar la aplicación

Hay varias formas de usar Google Drive. Si quieres disfrutar de una mayor versatilidad, descarga las versiones de la aplicación para ordenador y para dispositivo móvil.

OPCIÓN 1: ve a drive.google.com con un navegador.

OPCIÓN 2: descarga la aplicación para Android o para iPhone/iPad.

OPCIÓN 3: descarga la aplicación para ordenador para sincronizar automáticamente los archivos desde tu ordenador.



Subir archivos

Para guardar archivos en Mi unidad, puedes:

Subir los archivos manualmente

Sincronizar los archivos automáticamente

Organizar archivos

Cambiar el nombre de los archivos

Crear, mover o eliminar archivos o carpetas

Buscar y ordenar tus archivos

Destacar los elementos favoritos o importantes

Compartir archivos

Comparte archivos o carpetas para que otras personas puedan editarlos, verlos o comentarlos.

Compartido contigo

Para ver los archivos que otras personas han compartido contigo, ve a la sección "Compartido conmigo" de Mi unidad. Obtén más información sobre los archivos compartidos.

Google blogspot.- Blogger es uno de los servicios de blog más usados por las personas en internet, ya que tiene la ventaja de enlazarse con todas las herramientas de google. El servicio de creación de blogs Blogger es el más indicado para quienes apenas están empezando a crear un blog en internet. Lo anterior, porque es muy sencillo de usar y en apenas unos cortos pasos podrás crear tu propio blog con artículos y un diseño limpio y fácil de aplicar.

Pasos para crear una cuenta en Blogger

Paso 1: Ingresa a la página web: <http://blogger.com>. Si ya tienes una cuenta creada en Gmail, Youtube o algunos de los servicios de Google, sólo tienes que escribir en los campos de Iniciar sesión tu nombre de usuario y contraseña y omite los pasos que siguen.

Paso 2: Cuando estés allí, haz clic en el botón Crear cuenta de la parte superior derecha.

Botón Crear cuenta. Formulario de datos personales

Paso 3: Verás que aparece un formulario. Diligencíalo con tus datos personales en las casillas correspondientes.

Paso 4: No te olvides de leer cuidadosamente y señalar la casilla Acepto las condiciones del servicio y la política de seguridad de Google.

Paso 5: Cuando hayas terminado, haz clic en el botón Siguiendo paso de la parte inferior del formulario.



Paso 6: Aparecerá una nueva página que contiene tus datos de perfil y la opción para que cambies tu foto. Cuando lo hayas hecho, selecciona el idioma en la parte superior y haz clic en el botón Continuar en Blogger de la esquina inferior.

Ten en cuenta que al crear tu cuenta en blogger, también lo estarás haciendo para otros servicios de Google como tu canal de videos en Youtube, el correo electrónico de Gmail, tu cuenta de Google Analytics y tu disco virtual de Google Drive, entre otros servicios.

Google Hangout.- Cómo iniciar una conversación de Hangouts; si usas la extensión de Chrome para Hangouts, las ventanas de las conversaciones de Hangouts iniciadas en hangouts.google.com o en Gmail se abren fuera de la ventana del navegador.

Abre Hangouts en hangouts.google.com o en Gmail.

En la esquina superior derecha, haz clic en Buscar..

Escribe un nombre o una dirección de correo electrónico. Cuando encuentres a la persona que buscas, haz clic en su nombre.

Escribe el mensaje y presiona la tecla Intro en el teclado.

Videollamada

En primer lugar, comprueba que la computadora cumpla con los requisitos del sistema y permite que Hangouts acceda a la cámara y al micrófono.

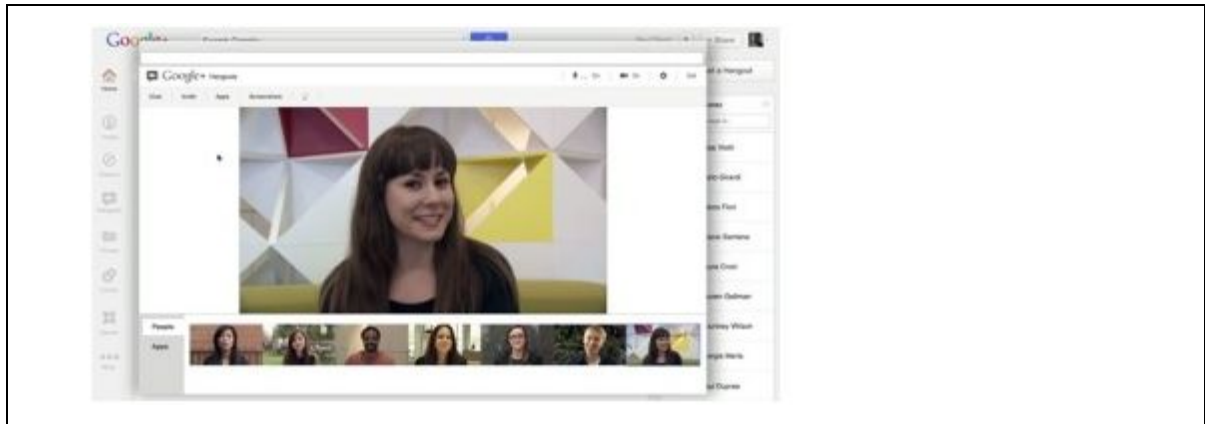
Abre Hangouts en hangouts.google.com o en Gmail.

En la esquina superior derecha, haz clic en Buscar Buscar.

Escribe un nombre o una dirección de correo electrónico. Cuando encuentres a la persona que buscas, haz clic en su nombre.

En la ventana de Hangouts que se abre, haz clic en Videollamada Videollamada.

Cuando termines la videollamada, señala la parte inferior de la ventana y haz clic en Finalizar llamada Finalizar llamada para salir.



Cómo iniciar una videollamada con varias personas

Abre Hangouts en hangouts.google.com o en Gmail.

En la esquina superior derecha, haz clic en **Buscar** **Buscar**.

Por cada persona del grupo, escribe su nombre o dirección de correo electrónico. Marca la casilla frente al nombre de cada uno.

Haz clic en **Videollamada**.

Voz a texto.- Utilísima herramienta para el rápido registro de palabras dictadas a texto. Sólo basta ir a esta página "<https://dictation.io/>" seleccionar en la parte inferior central pero con esto queda configurado el idioma a español latino todo lo demás es apretar en "start dictation" y comenzar a hablar.



Producción Audiovisual

Consiste en un curso que provee todos los conocimientos para desarrollar un video de calidad profesional en forma teórica y práctica.

Incluyen en este curso:

¿Cómo Crear una Producción Audiovisual?

Resumen del curso; trata los diferentes segmentos de cómo armar un cortometraje, pasando por los guiones (literario, gráfico y técnico).

Se desarrolla en detalle cada uno de los guiones de forma particular para ver cómo están hechos. En otro momento trata el tema de la edición y efectos especiales.

Guión Literario

De que consta su estructura, cuales son los componentes; que es la Idea, el script, el story line, la sinopsis, los personajes, el argumento, la secuencia y la escena; como armar una trama atractiva y cuál es el formato estandarizado que se usa; al final hay un glosario de términos.

Guión Gráfico o Storyboard

Definición y disposición; técnicas para dibujar; que son los puntos de fuga, como dibujar un figura humana, un rostro, que es la expresividad; cuales son los movimientos de cámara, zoom, ángulos y tipos de plano, que es el anexo del storyboard.

Guión Técnico

Definición y componentes. Ejemplo de una historia con todos los guiones.

Edición y Efectos Especiales

Técnica análoga – digital

Porque la animación digital parece tosca, que es la vieja escuela, comparación de las técnicas analógicas y digitales, técnica de la perspectiva forzada y ejemplos, que es un minarete, tipos y técnicas de montaje; desarmado de una secuencia en escenas, componentes que la conforman y tamaño de modelos.

La pantalla verde o croma key, componentes y técnica, ejemplo de lo que podemos hacer (Avión digital vs. Avión analógico) diferencia entre métodos.

Diferenciación entre una maqueta digital o real.

Desarrollo de taller practico.

Al final de este taller, el participante será capaz de armar cualquier maqueta concebida o ensamblar los modelos de las estructuras que existen en el mundo.

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
Taller de Cine y TV
 En solo 6 meses, podras desarrollar series de TV y cortometrajes de ficción.

Efectos Especiales

Desarrollo del Curso
 De la idea al producto final
 Elaboración del Proyecto
 Guion Literario
 Story Board
 Guion Técnico
 Comunicación Escénica
 El Set de TV
 Taller Spot Televisivo
 Manejo de Cámaras
 Conducción / Actuación
 Edición de Video
 Taller Producción de Teaser
 Programa de TV en Vivo
 Efectos Especiales
 Post Producción
 Taller Cortometraje

Talleres en Exteriores

Taller Práctico:

Método Analógico

1. Como hacer una maqueta realista paso a paso.
2. Elección de materiales para el desarrollo.
3. Acabado y detalle según material usado.
4. Toma en Croma Key 180 grados con soporte para cámara.
5. Tomas

Método Digital

6. Método Croma Key
7. Adobe Premier – Conceptos básicos.
8. After Effect - basics
9. Free video converter

10. Particle illusion.

11. Efectos de sonido

12. Renderizado y compilación final.

Grabación de videos Polimedia

En este espacio se pretende dar todas las pautas recomendaciones y trucos para manejar la sala multimedia de forma eficiente y sin complicaciones actualmente me encuentro en la elaboración del mismo contenido.

Bibliografía

"La Perspectiva de la Investigación Tecnológica en Educación"

Una Propuesta para Promover la Calidad

Fernando García Córdoba y María del Rosario Trejo García

Instituto superior de ciencias de la educación del Estado de México

Editorial LIMUSA - primera edición 2012.

La Introducción a la Informática en el Aula

Susana Muraro

Fondo de Cultura económica de Argentina

Primera edición del 2005

"La Biblioteca Práctica del Docente"

Grupo Océano de España

Edición 2012

<https://norfipc.com/utiles/como-agregar-insertar-videos-presentaciones-power-point.php>

<http://es.ccm.net/faq/6939-como-recortar-videos-con-atube-catcher>

http://www.ehowenespanol.com/editar-video-adobe-premiere-pro-cs4-como_92218/

<https://support.google.com/drive/answer/2424384?hl=es>

https://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/crear_un_blog_en_internet/crear_un_blog_con_blogger/1.do

<https://dictation.io/>