

Introducción a los relatos digitales

Seminario del CEIP Portofaro. CFR da Coruña
Sesión 1. Enero 2015

Antonio Yáñez Izquierdo

Índice I

- 1 Relatos digitales
 - Relatos digitales
 - Elementos de un relato digital
 - Relatos digitales en la educación
- 2 Pasos para la realización de un relato digital
 - Pasos para la realización de un relato digital
 - Realización de un guión
- 3 Imágenes digitales
 - Características imágenes digitales
 - Obtención de imágenes digitales
 - Manipulación elemental de imágenes con *gimp*
- 4 storyboards
 - Creación de *storyboards*
 - www.storyboardthat.com

Relatos digitales

Qué es un relato digital?

- Es un relato breve (no más de 10 o 12 minutos)
- Utiliza una combinación de medios digitales: imágenes, gráficos, videos, sonidos ...
- Utilizado generalmente para exponer un particular punto de vista sobre un tema, o para instruir al oyente sobre un concepto o práctica específico
- Creado con la idea de ser compartido (youtube, correo, whatsapp ...)

Elementos principales de un relato digital

- Hay 7 elementos que deben tenerse en cuenta para la realización de un relato digital
- 1 **Punto de vista:** El relato debe presentar claramente el punto de vista de su autor
 - 2 **Cuestión dramática:** Una pregunta que mantiene el interés del espectador y habrá sido respondida al final del relato
 - 3 **Contenido emocional:** Asuntos que nos hablan de una manera personal y potente y conectan con el oyente

Elementos principales de un relato digital

- 4 **Voz:** Hilo conductor de la historia para una mejor comprensión por parte del oyente
- 5 **Banda sonora:** Música y otros sonidos que apoyan el relato
- 6 **Economía:** Los contenidos deben ilustrar el relato, no saturar al oyente con demasiada información
- 7 **Ritmo:** Cómo avanzan los contenidos a través del relato

Relatos digitales en la educación

- El uso de los relatos digitales en la educación puede contemplarse desde dos perspectivas
 - a) Relatos digitales creados por el profesor
 - b) Relatos digitales creados por los alumnos

Utilidad de los relatos digitales creados por el profesor

- Presentación de nuevos contenidos
- Mejora y ampliación de unidades didácticas ya existentes
- Ayuda en la comprensión de ciertos contenidos abstractos y/o conceptuales
- Punto de partida para discusiones sobre los tópicos presentados en el relato

Utilidad de los relatos digitales creados por los alumnos

- Desempeño de estándares de aprendizaje
- Desempeño de competencias clave
- Generación de interés, atención y motivación
- Capitalización de las capacidades creativas de los alumnos
- Ayuda en la organización de ideas y construcción de narrativas
- Mejora en la expresión de ideas de un modo significativo
- Desarrollo de la capacidad de trabajo en grupo

Capacidades que desarrolla la realización de relatos digitales

- capacidad para comunicarse, discutir cuestiones, reunir información y buscar ayuda.
- capacidad para leer, interpretar, responder, y contextualizar mensajes desde una perspectiva global
- capacidad para el uso de ordenadores y otra tecnología para mejorar aprendizaje, productividad y rendimiento
- capacidad de entender, producir y comunicarse a través de imágenes
- capacidad para encontrar, evaluar y sintetizar información sobre un tema dado.

Pasos para la realización de un relato digital

Pasos para la realización de un relato digital

- **Paso 1** Escoger el tópico y escribir un guión
 - Al escoger el tópico debe tenerse en cuenta QUÉ se quiere comunicar y QUIÉN es la audiencia
 - El proceso de escritura del guión debe ser interactivo y colaborativo: lo iremos compartiendo y modificando hasta que estemos contentos con el resultado

Pasos para la realización de un relato digital

● Paso 2 Recopilar recursos digitales

- Buscar y/o crear imágenes digitales (gráficos, fotografías ...)
- Buscar y/o crear audio digital (músicas, efectos de sonido ...)
- Buscar y/o crear video digital (videos, presentaciones ...)

Pasos para la realización de un relato digital

- **Paso 3** Seleccionar el contenido y crear un *storyboard*
 - De los medios digitales recopilados, seleccionamos los que van a ir en el relato
 - Modificamos (si es necesario) el guión del relato
 - El *storyboard* proporciona una versión rudimentaria del relato

Pasos para la realización de un relato digital

● Paso 4 Importar, grabar y finalizar

- Importamos los videos y las imágenes en nuestro software de edición de video (*wevideo*)
- Grabar la narración de nuestro relato digital e improtarla en nuestro software de edición de video, añadir titulos y/o epígrafes e importar música y/o efectos de sonido
- Cuando estemos satisfechos con el resultado, salvar la versión final

Pasos para la realización de un relato digital

- **Paso 5** Compartir
 - Compartir el relato
 - Utilizar las sugerencias de otros para mejorar el relato

Pasos para la realización de un relato digital



Ideas para escribir un buen guión

- Comenzar con un borrador
- Compartirlo para obtener realimentación de otros. Repetir el proceso de manera iterativa hasta estar satisfecho con el resultado
- El guión va a ser la base de lo que es narrado durante el relato
- El desarrollo del guión ha de ser previo a la reccopilación de material digital
- El guión debe responder al característico esquema de *presentación* – > *nudo* – > *desenlace*

Desarrollo iterativo de guiones



Imágenes digitales

Características de las imágenes digitales

- Las dos principales características de las imágenes digitales son
 - a) resolución
 - b) el número de colores
- A veces también nos interesa conocer el formato en que están almacenadas: hay formatos comprimidos con pérdida y sin pérdida (ocupan más)

Resolución de las imágenes digitales

- Una imagen digital es un conjunto de puntos (denominados *pixels*). La resolución de la imagen es el número de puntos que tiene en cada una de sus dimensiones
 - Una imagen de 1600x1200 es un rectángulo que tienen 1600 puntos en la dimensión horizontal y 1200 en la vertical
- A veces se usa el tamaño total de la imagen en MegaPixels. Por ejemplo una imagen de 2Mp tiene 2 millones de pixels (podría ser 2000x1000 o 1640x1220)
- Debemos tratar de usar imagenes de alta resolución para evitar efectos de *pixelado*

Color de las imágenes digitales

- La profundidad de color de una imagen digital se expresa en *bpp* (bits per pixel)
- La mayor parte de las imágenes que encontremos hoy en día son las de TrueColor (16 millones de colores, 24 bpp)
- Existen otros valores, aunque ya no tan usados
 - lineart: blanco y negro, 1bpp (no es niveles de grises)
 - PseudoColor: 256 colores, 8bpp
 - HiColor: 65536 colores, 16 bpp

Formato de las imágenes digitales

- Se refiere a como es el archivo de la imagen digital. Las diferencias varían si es comprimido o no, y en caso de ser comprimido, si la compresión es con pérdida
- Los formatos mas habituales son:
 - bmp** Sin comprimir. Tipico de los sistemas Windows. No es adecuado para imágenes de mucha resolución
 - gif** Comprimido sin pérdida. Soporta transparencias y animaciones. Solo admite hasta 256 colores
 - tiff** (*tif*) Comprimido. Compresión con o sin pérdida. Muy usado por software fotográfico, aunque no todos los navegadores lo admiten
 - png** Comprimido. Compresión sin pérdida. Aceptado por casi todos los navegadores
 - jpeg** (*jpg*) Comprimido. Compresión con pérdida. El más utilizado pues los archivos son muy pequeños

Licencias de las imágenes digitales

- Podemos utilizar imágenes si las hemos realizados nosotros
- Al utilizar imágenes de otros debemos tener en cuenta si están sujetas a *copyright*
- Hay imágenes que podemos usar si pagamos una tasa
- hay imágenes que podemos usar si es para uso no comercial
- hay imágenes que podemos usar pero no modificar

Licencia *Creative Commons*

- Las licencias *Creative Commons* suelen acompañar a las imágenes que pueden usarse libres de cargo. En este caso puede tener una (o varias) de las siguientes licencias

BY (*attribution*) La imagen puede usarse solo si se da crédito al autor en la manera especificada por éste

SA (*share-alike*) Los trabajos derivados deben llevar una licencia igual al original

NC (*non-commercial*) Puede utilizarse para usos no comerciales

ND (*non-derivative works*) El trabajo original objeto de esta licencia no puede modificarse. Por ejemplo, si se trata de una imagen, no podría recortarse

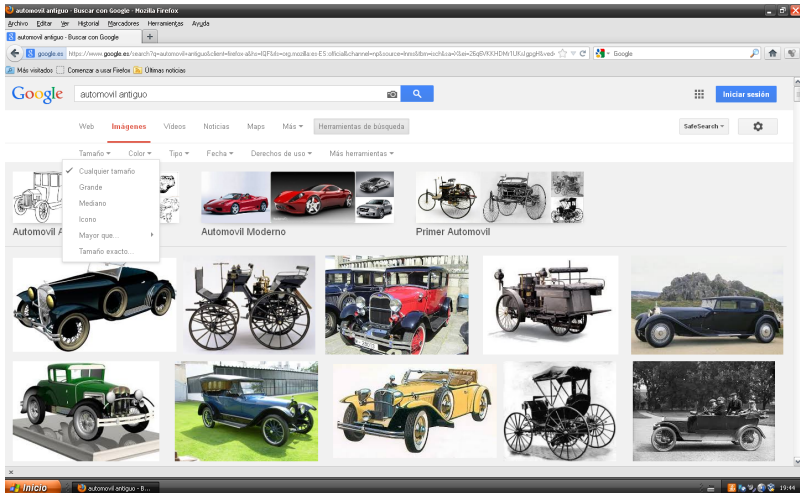
Como hacerse con una imagen digital

- Hacerla uno mismo
 - Realizar un fotografía
 - Digitalizar una imagen en papel
 - Realizarla por otros medios (digitales o no)
- Utilizar una realizada por otros
 - Normalmente la buscamos en internet: *google*

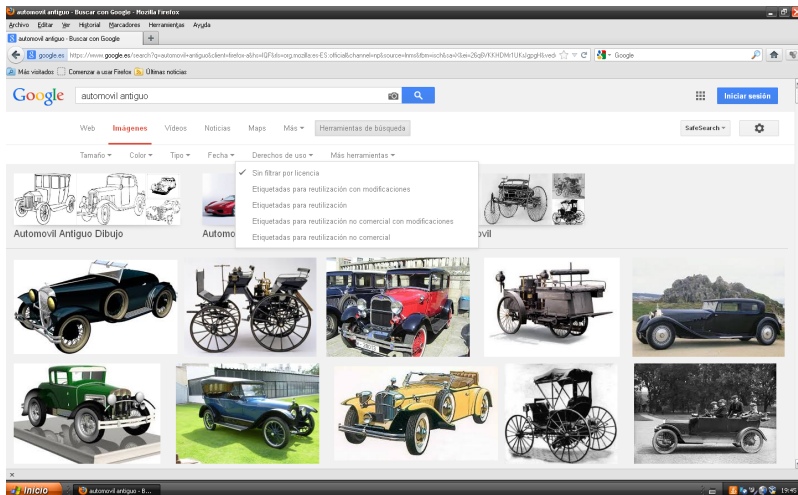
Como hacerse con una imagen digital

- Normalmente utilizaremos la opción de buscar imágenes de *google*
- Al pasar el ratón sobre cada una de las imágenes nos muestra la resolución y la procedencia
- Pulsando en *herramientas de Búsqueda* accedemos a un menú donde podemos especificar, entre otras cosas,
 - la resolución (*tamaño*)
 - el tipo de licencia (*Derechos de uso*)

Búsqueda imágenes google. Selección de resolución



Búsqueda imágenes google. Selección de licencia



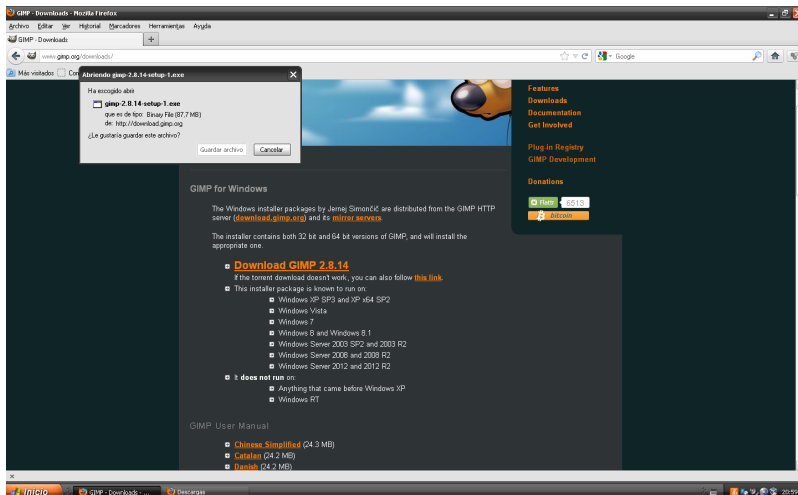
Manipulación elemental de imágenes

- A veces ocurre que una imagen no es exactamente como queremos. Tenemos que modificarla.
- Solo vamos a tratar las modificaciones mas simples
 - Cambiar el tamaño, resolución y/o numero de colores
 - Girar la imagen
 - Recortar una parte
 - Cambiar el formato del archivo

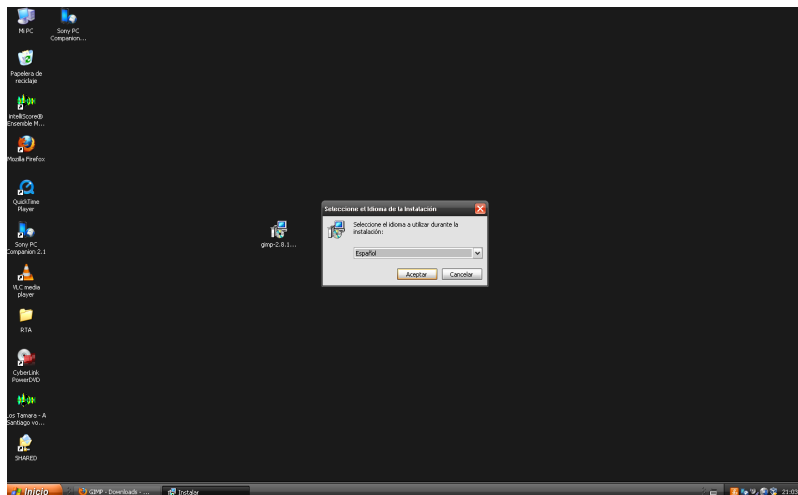
Instalación de *gimp*

- Utilizaremos el programa *gimp*: Licencia libre (GNU)
- Descargamos el programa de www.gimp.org
- Ejecutamos el programa descargado
 - Seleccionamos idioma de instalación

Descarga de *gimp*



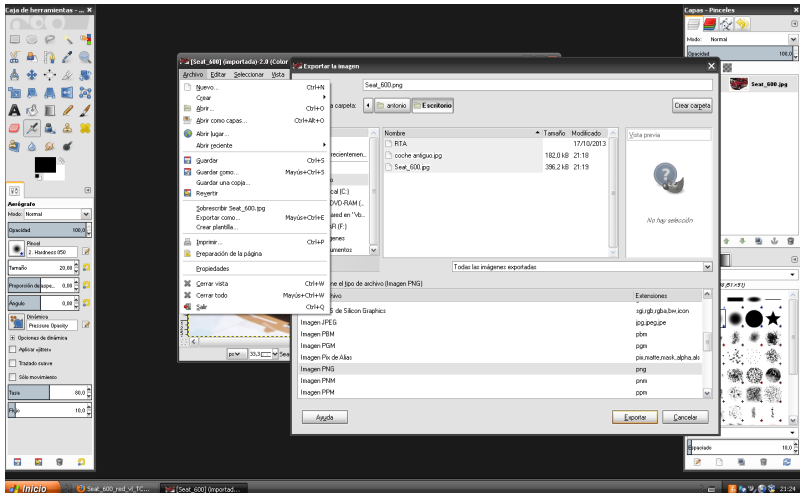
Instalación de *gimp*



Cambio de formato de una imagen

- Abrimos la image con *gimp*
- Elegimos *Archivo*— > *Exportar como*
- Seleccionamos el tipo de archivo en el desplegable *Seleccione tipo de archivo*
 - Tambien se puede hacer salvándolo con la *extensión* adecuada

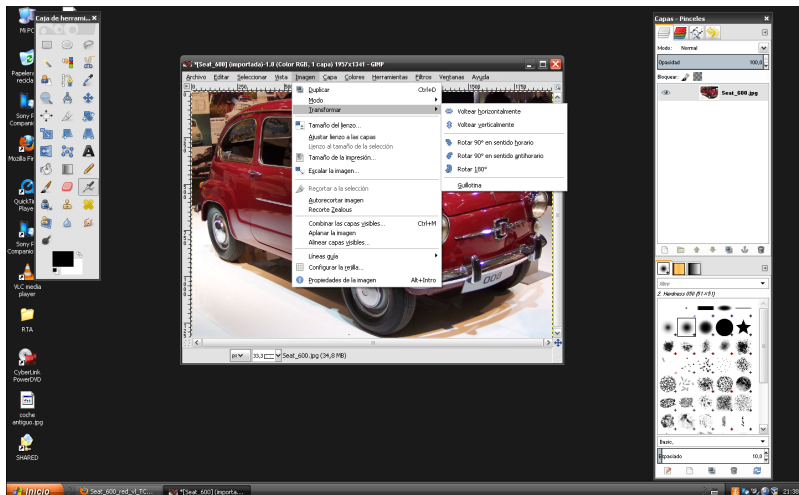
Cambio de formato de una imagen



Girar una imagen

- Abrimos la image con *gimp*
- Elegimos *Imagen*— > *Transformar*
- Seleccionamos el giro o la simetría que queremos
- Salvamos el resultado

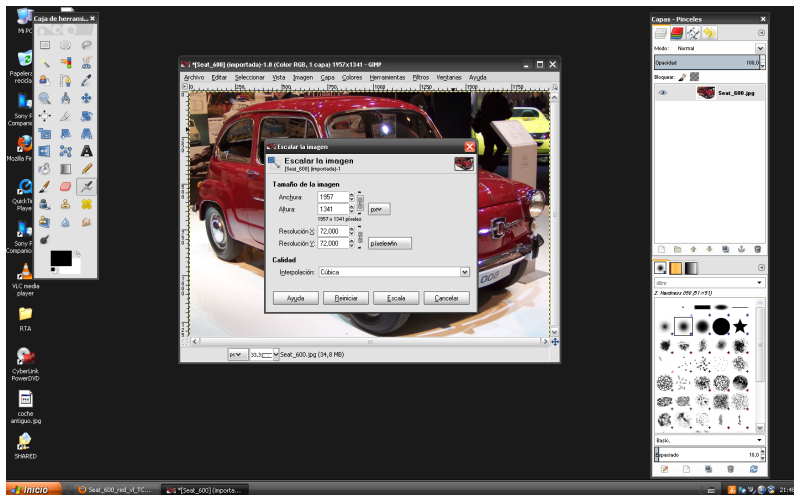
Girar una imagen



Redimensionar una imagen

- Abrimos la image con *gimp*
- Elegimos *Imagen*— > *Escalar la imagen*
- Aparece un diálogo que nos permite seleccionar el nuevo tamaño, así como sus unidades (pixels, mm, pulgadas porcentaje . . .)
- Puede hacerse un escalado distinto para el eje horizontal o vertical (lo que deformaría la imagen). La cadena a la izquierda de la selección de unidades permite desligar las dos dimensiones
- Salvamos el resultado

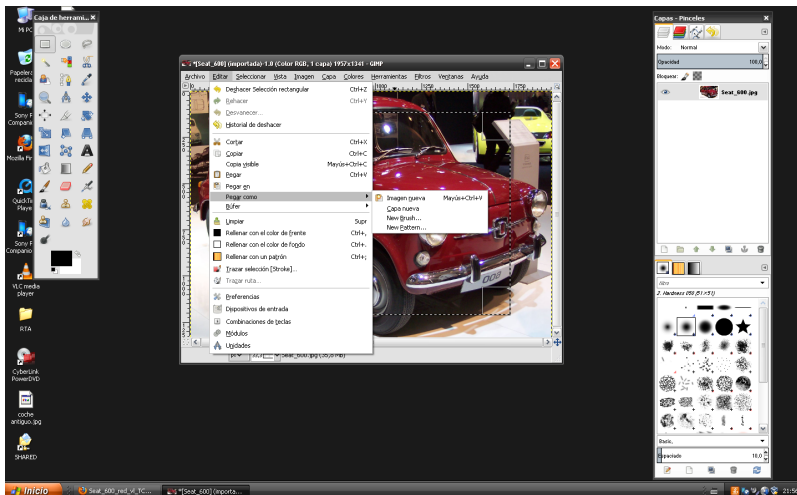
Redimensionar una imagen



Recortar una imagen

- Abrimos la image con *gimp*
- De la caja de herramientas seleccionamos la de *seleccion de rectángulos*
 - Podemos hacer tambien *Herramientas— > Herramientas de Selección— > Selección de rectángulos*
- Marcamos con el ratón la zona que nos interesa
- En el menú de *Editar* seleccionamos primero *Copiar* y luego *Pegar como— > Imagen Nueva*
- Salvamos el resultado

Redimensionar una imagen



Redimensionar una imagen



storyboards

Qué es y para que sirve una *storyboard*?

- Es una representación escrita y/o gráfica de lo que va a ir en el relato
- Contiene ya todos los elementos del relato: es como un guión ampliado con las imágenes y los sonidos
- Ayuda a organizar y visualizar la historia
- Determina la secuencia y temporización de los elementos del relato
- Permite realizar cambios en el relato antes de realizarlo en el ordenador

Cómo se crea una *storyboard*?

- Podemos hacerlas solo texto, texto más bocetos de las imágenes, o texto más imágenes
- Puede crearse a mano con papel y lápiz (o pluma o ...)
 - En internet pueden encontrarse plantillas
- Puede crearse con un software de propósito general (word, powerpoint ...)
 - En internet pueden encontrarse plantillas para diversos paquetes de software
- Puede utilizarse un software específico o a través de una página web (p.e. www.storyboardthat.com)
- Permite realizar cambios en el relato antes de realizarlo en el ordenador

Uso de www.storyboardthat.com

- Hay que crear una cuenta, para profesor es gratis 14 días.
Permite tener estudiantes
- Podemos usar nuestra cuenta de google para darnos de alta
- Basicamente creamos unas viñetas y se nos presenta las opciones para crear cada viñeta y para añadir o mover viñetas
- Si no nos llega con las imágenes que tenemos, podemos importar las de nuestro ordenador
- finalmente podemos salvar la storyboard en nuestro ordenador como imagenes individuales o presentación porpowerpoint