

# 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](http://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.

Relatos digitales

Pasos para la realización de un relato digital

Imágenes digitales

storyboards

Pasos para la realización de un relato digital

Realización de un guión

# 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 importarla 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

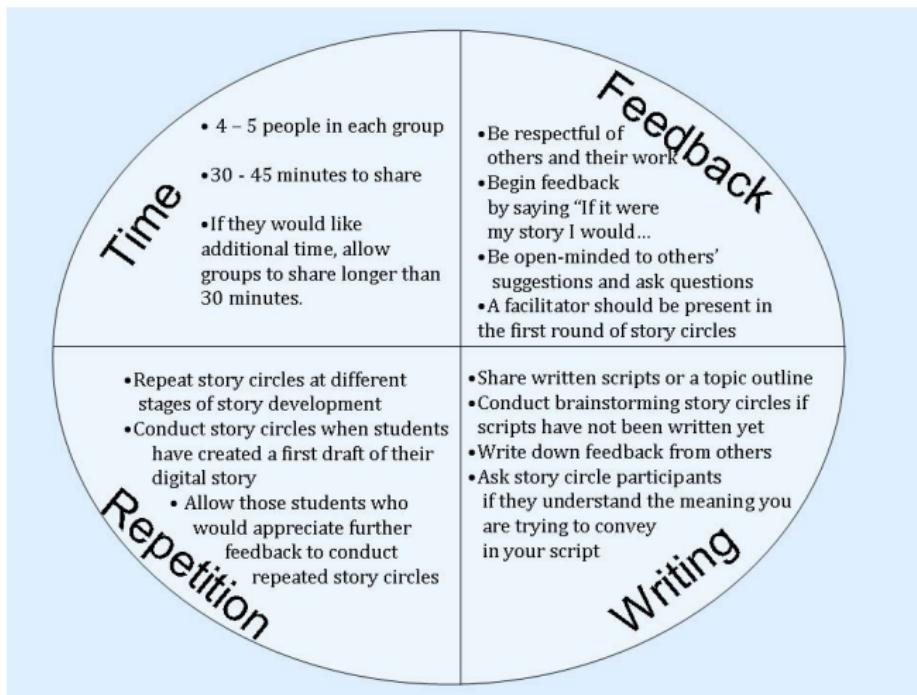
# Pasos para la realización de un relato digital



## 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 imágenes 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 encontramos 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 más habituales son:
  - bmp** Sin comprimir. Típico 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 realizado 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

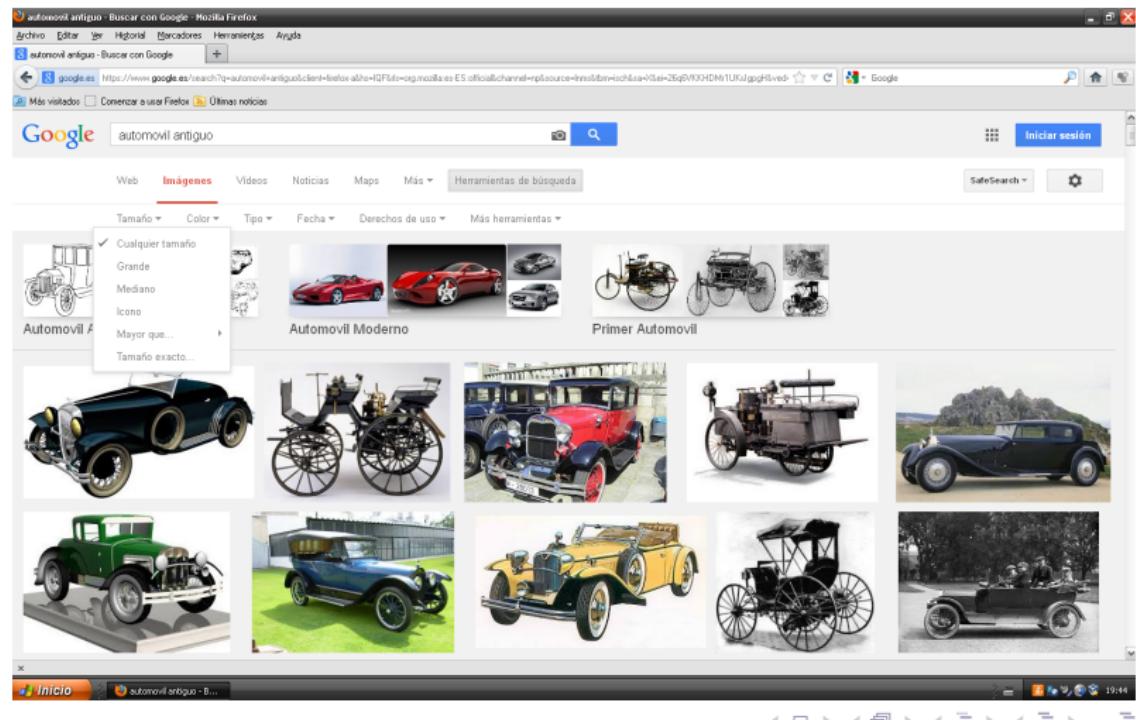
# Como hacerse con una imagen digital

- 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*

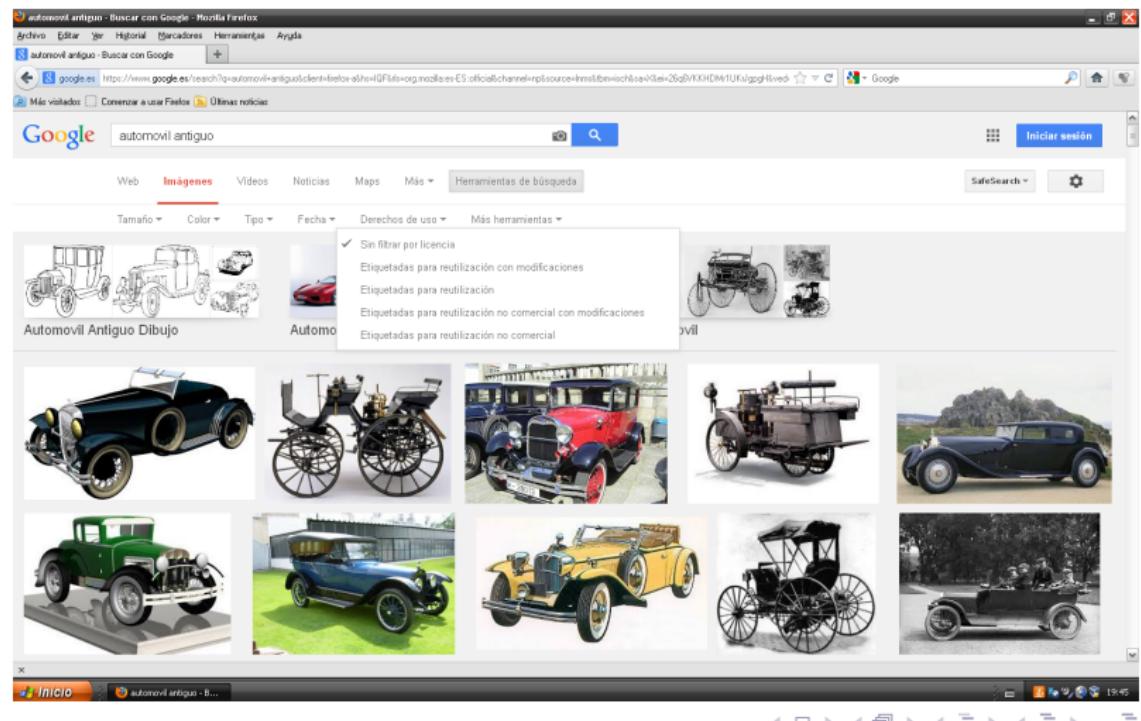
# Como hacerse con una imagen digital

- 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



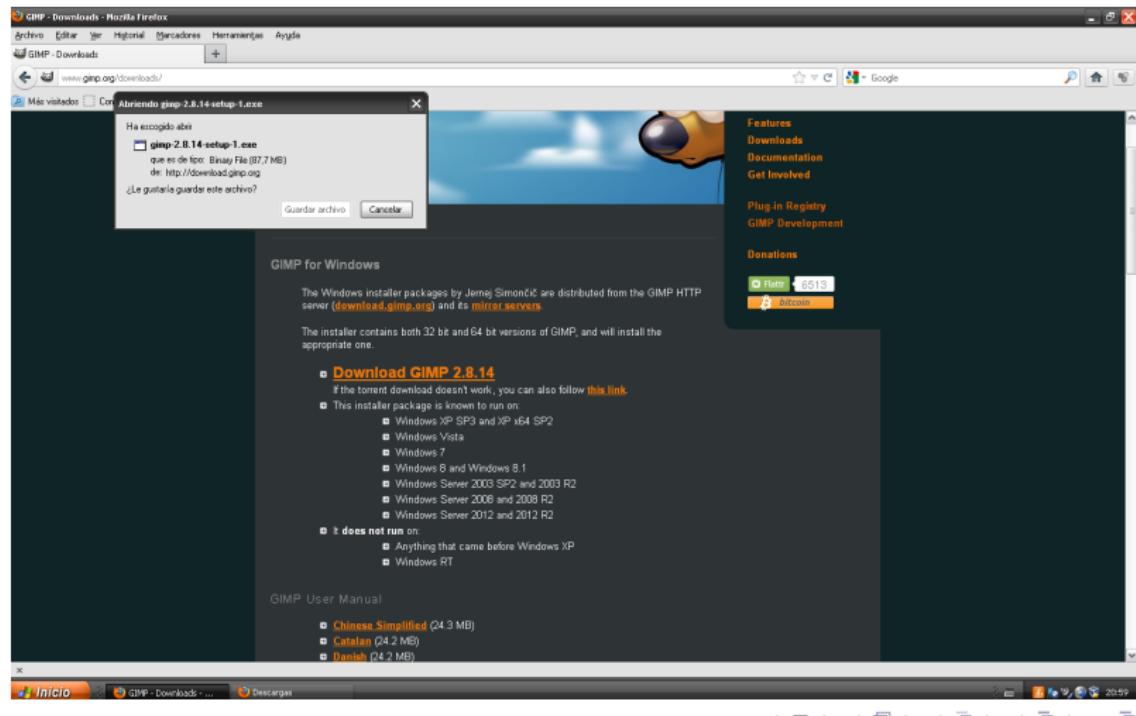
# Manipulación elemental de imágenes

- 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

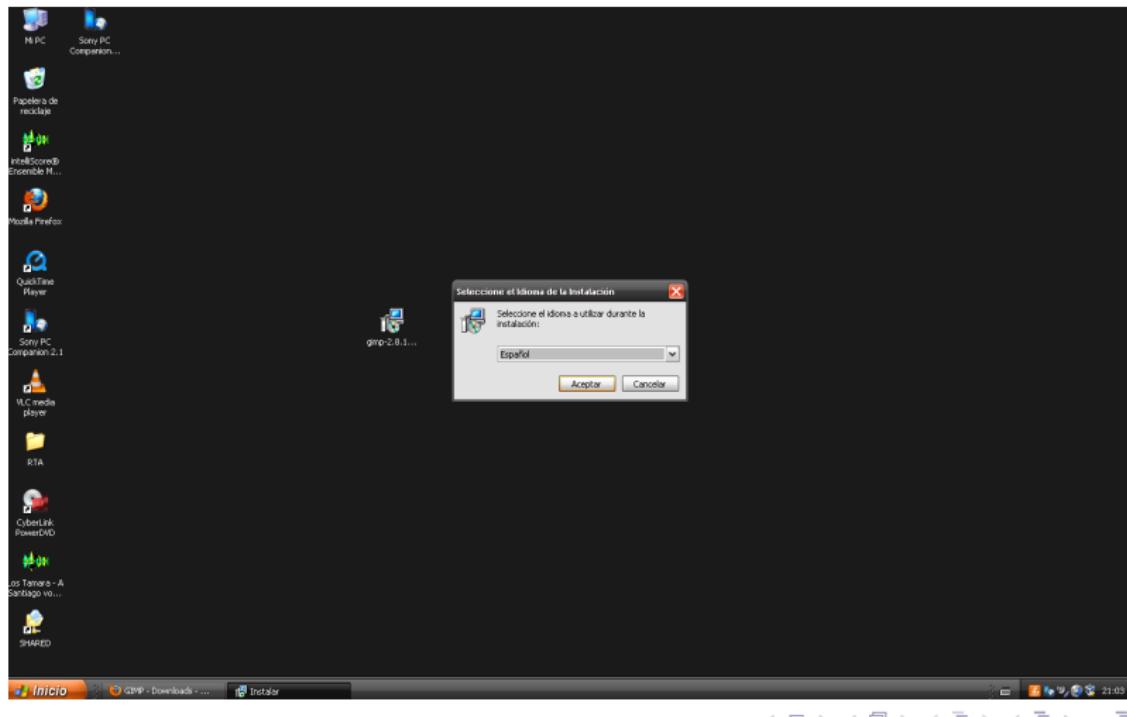
# Instalación de *gimp*

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

# Descarga de *gimp*



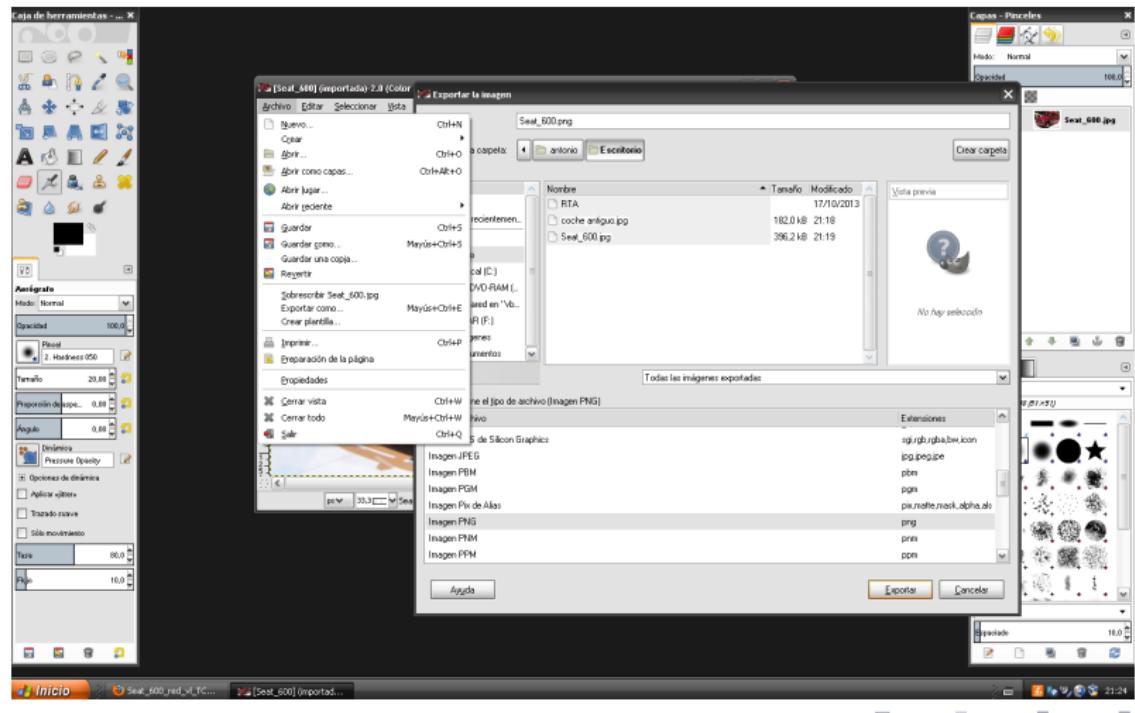
# Instalación de *gimp*



# 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

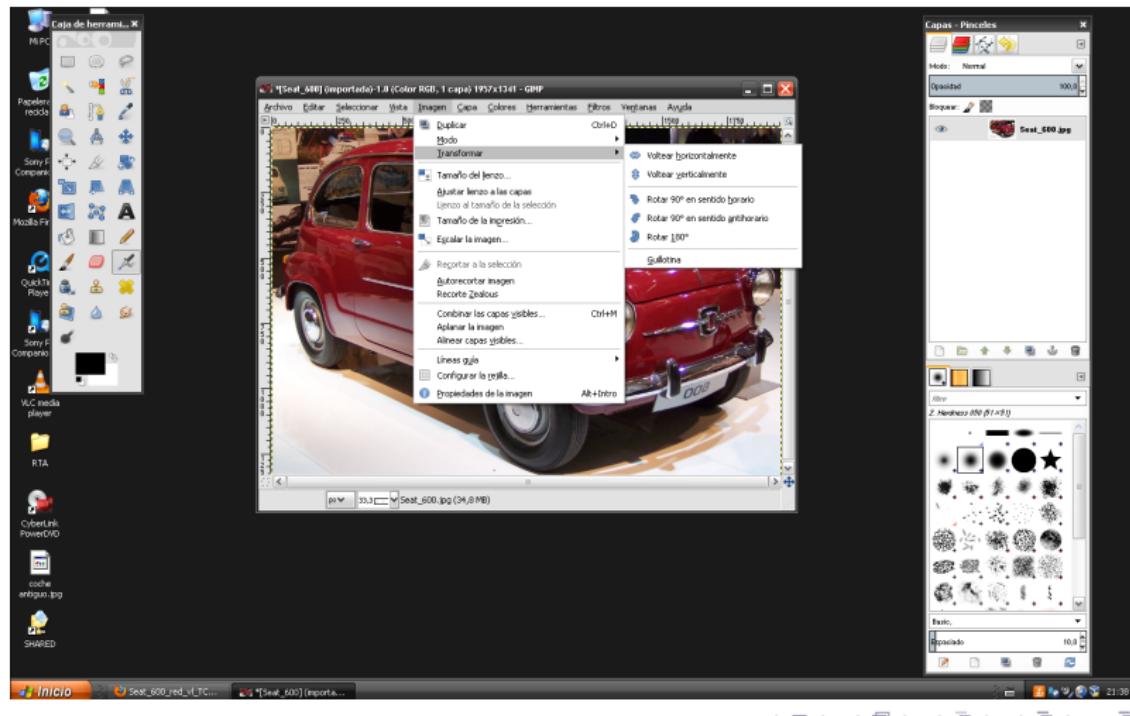
# Cambio de formato de una imagen



# Girar una imagen

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

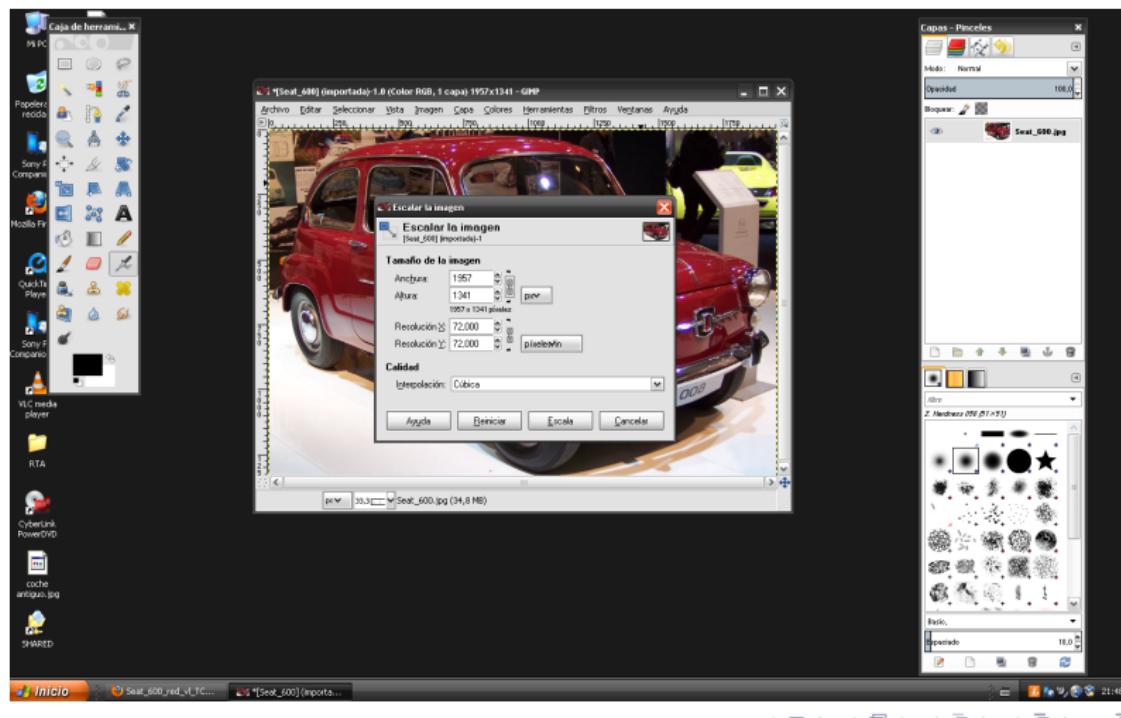
# Girar una imagen



## 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

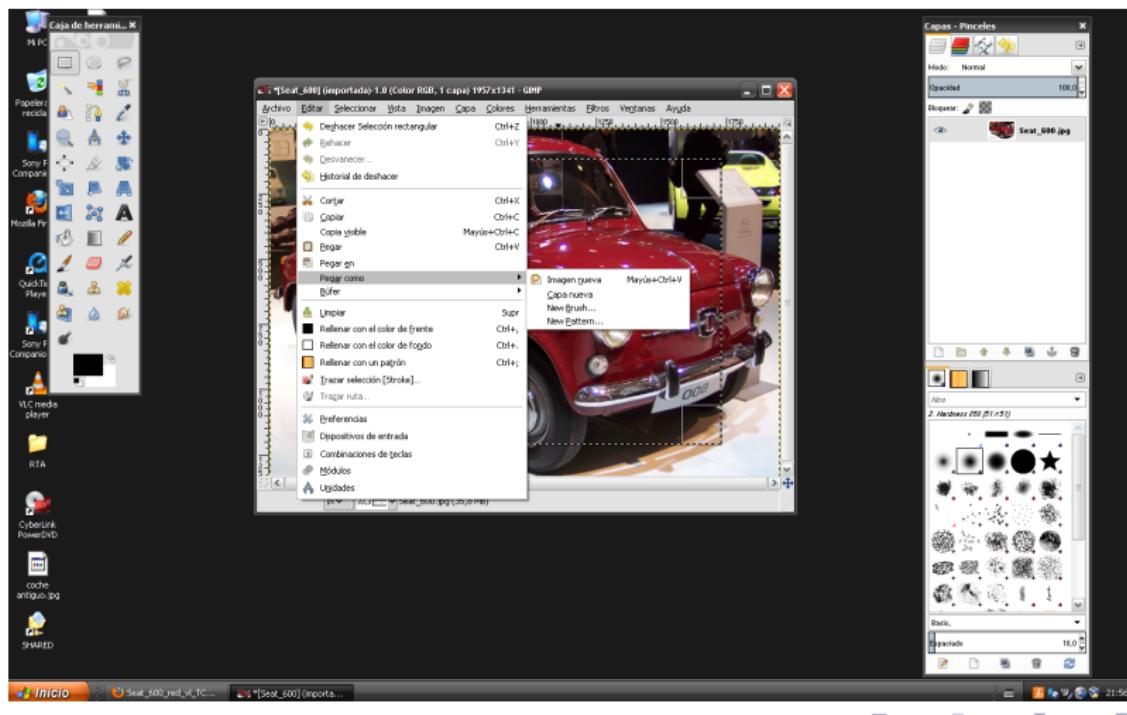
# Redimensionar una imagen



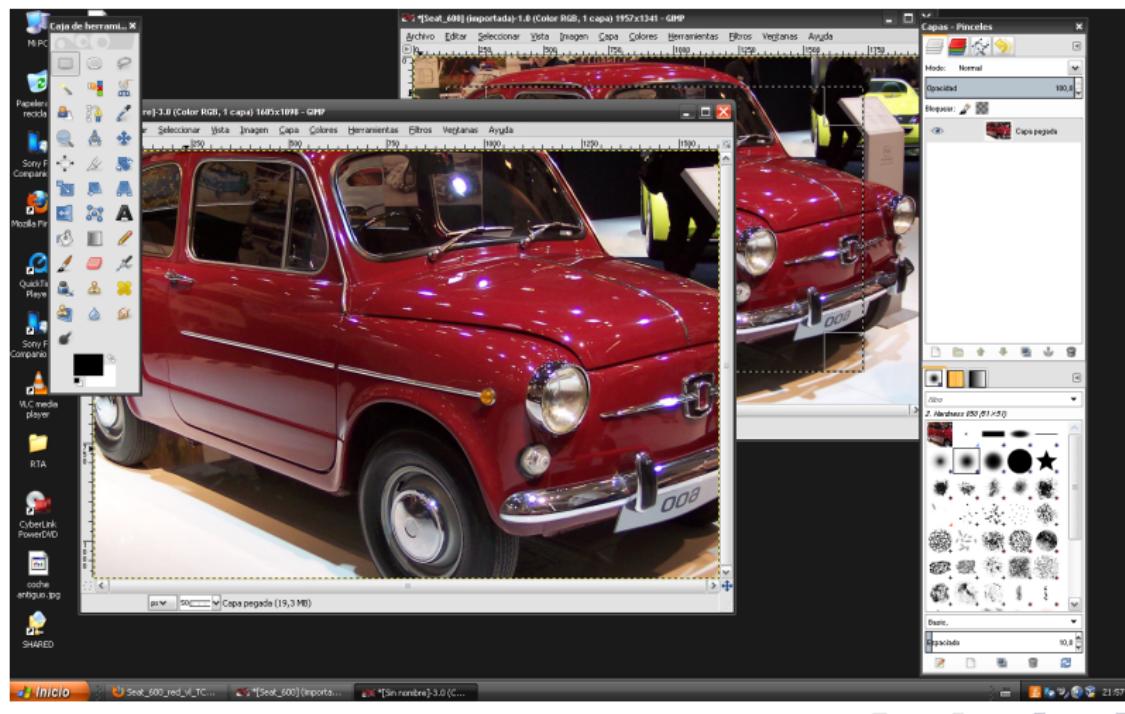
## Recortar una imagen

- Abrimos la image con *gimp*
- De la caja de herramientas seleccionamos la de *selección 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 qué 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](http://www.storyboardthat.com))
- Permite realizar cambios en el relato antes de realizarlo en el ordenador

# Ejemplo de plantilla para Storyboard

	Secuencia		Escena	
Lugar			Página	



---

---

---

---

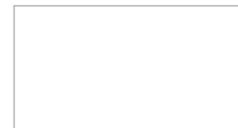
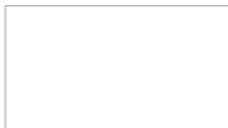
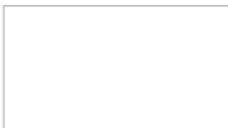
---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Uso de [www.storyboardthat.com](http://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 imágenes individuales o presentación por powerpoint