

Desenvolvemento da competencia dixital a través da resolución de tarefas

Sesión 2

Noviembre 2015. CFR Coruña

Antonio Yáñez Izquierdo

Aplicación de dispositivos móviles a la generación de recursos

Aplicación de dispositivos móviles a la generación de recursos

- Los dispositivos móviles (*smartphones* y *tablets*) puede ser útiles en la generacón de recursos (relatos digitales y/o videotutoriales) de dos maneras
 - a) Utilizándolos como herramientas para generar medios que se incluirán en los recursos (imágenes, videos . . .)
 - b) Utilizándolos como plataforma donde preparar el recurso
- Por tanto, es posible realizar un relato digital/videotutorial utilizando unicamente un dispositivo móvil

Aplicación de dispositivos móviles: obtención de medios

- Los dispositivos móviles nos permiten generar medios para los recursos
 - a) **fotos**: utilizando la aplicación *cámara*
 - b) **vídeos**: utilizando la aplicación *cámara*
 - c) **audio**; utilizando la aplicación *grabadora de sonido* (normalmente no incluida por defecto)
 - d) **otros**: utilizando aplicaciones específicas

Aplicación de dispositivos móviles: preparación del recurso

- También podemos preparar el recurso en el dispositivo móvil, a partir de los medios antes obtenidos. utilizando
 - Aplicaciones locales que se ejecutan en el dispositivo, dependientes del dispositivo (IOS, android . . .)
 - Utilizando el navegador del dispositivo para realizar el recurso mediante una aplicación *on line*

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 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

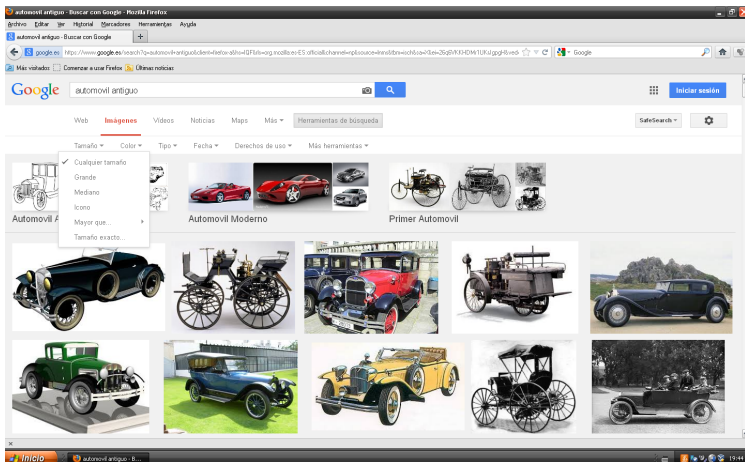
Como hacerse con una imagen digital

- 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*

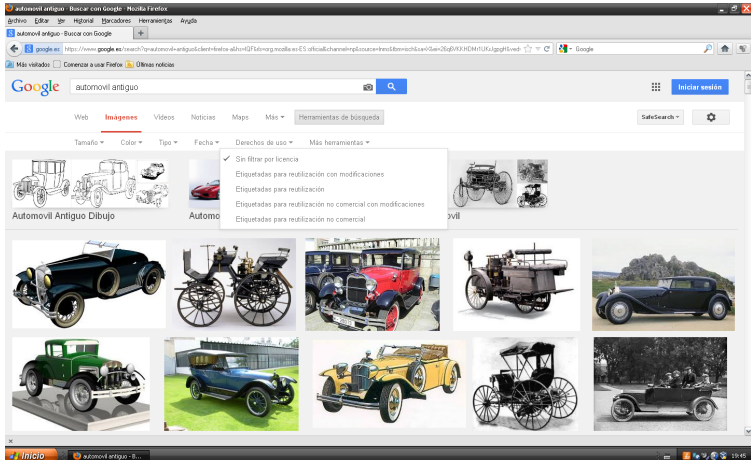
Como hacerse con una imagen digital

- 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



Actividades

- Buscar en internet 5 imágenes adecuadas al guión que tenemos preparado
- Seleccionarlas de acuerdo con el tipo de licencia, hemos de tener licencia
 - a Para usos no comerciales
 - b Para usos no comerciales y que puedan ser modificadas
- De las imágenes anteriores, encontrar las que están disponibles en más de una resolución
 - Seleccionar las imágenes de manera que tengan al menos una resolución de 1024x600

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/videotutorial
- Contiene ya todos los elementos del recurso: 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

Creación de storyboards

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

Ejemplo de plantilla para Storyboard

	Secuencia		Escena	
	Lugar		Página	

storyboardthat

Entrando de *storyboardthat*

- Accedemos en la URL www.storyboardthat.com
- Si queremos registrarnos, hay distintos tipos de cuenta, con distintas prestaciones y precios.
 - Dependiendo de nuestras necesidades podemos utilizar un tipo u otro
- Existe un tipo de cuenta especial para profesor que permite gestionar cuentas de alumnos.

Registro en www.storyboardthat.com

- Podemos usar *www.storyboardthat.com* de varias maneras
 - Sin registrarnos: limitados en cuanto a número de viñetas y sin posibilidad de salvar (pero podemos capturar la pantalla)
 - Registrándonos y usando uno de los tipos de cuenta (p.e. la de profesor es gratuita los primeros 14 días)
 - Podemos registrarnos en la web *www.storyboardthat.com*
 - Podemos utilizar nuestra identificación de *google*, *facebook* o *twitter*

Uso de www.storyboardthat.com

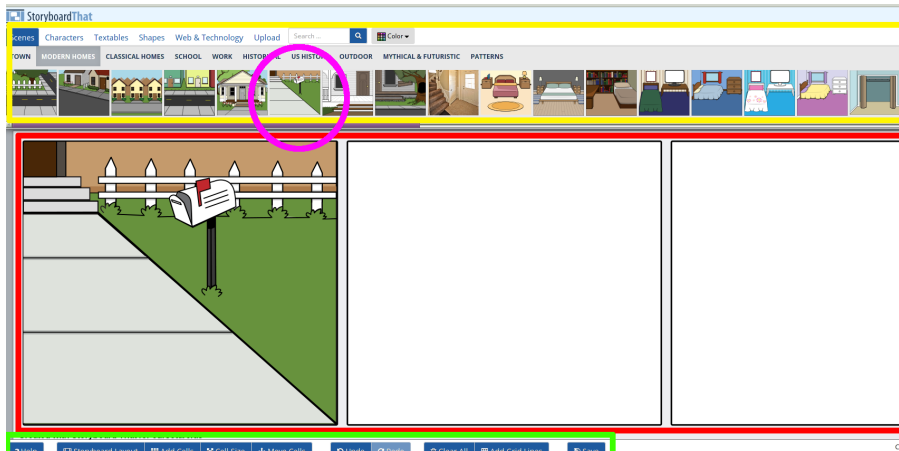
- Una vez hemos entrado en www.storyboardthat.com se nos presenta una pantalla como la de la figura siguiente

verde Zona donde creamos las viñetas

amarillo Selección de objetos a añadir

rojo Menú

Pantalla de storyboardthat



Funcionamiento de www.storyboardthat.com

- Se trata de crear unos cuadros (o viñetas) que representan el fluir de nuestro relato digitalvideo/tutorial
- Disponemos de una serie de objetos para incluir en las viñetas: personajes, fondos, cuadros de texto, figuras geométricas . . .
- También podemos importar imágenes de nuestro ordenador
- Finalmente podemos salvar la storyboard creado en nuestro equipo

Uso de www.storyboardthat.com

- El funcionamiento es muy sencillo:
 - Arrastramos objetos de la zona de selección de objetos (cuadro verde) y los colocamos en la viñeta como queremos
 - Los objetos están agrupados por categorías y subcategorías
 - En el ejemplo de la figura anterior, hemos seleccionado un objeto de la subcategoría casas modernas (*modern homes*) dentro de la categoría fondos (*scenes*)
 - En concreto, el sexto empezando por la derecha, que aparece rodeado por una circunferencia morada
 - También podemos modificar cada objeto concreto

Propiedades de los objetos

- Si pulsamos sobre un objeto accedemos a las propiedades del objeto
- Podemos modificar así su tamaño, orientación, capa, así como otras propiedades específicas del objeto.
- Las propiedades específicas de un objeto dependen del tipo de objeto
 - Para un fondo podemos decidir el tipo de acabado (lápiz, tela, oleo ...)
 - Para un cuadro de texto, el texto que contiene, el tipo, tamaño y color de letra, la forma del cuadro ...
 - Para un personaje, los colores, la postura, el estado anímico, la posición de los miembros ...
- También podemos subir nuestras propias imágenes

Propiedades de un objeto en storyboardthat

StoryboardThat

Scenes Characters Textables Shapes Web & Technology Upload

BASICS (FULLY POSABLE) MODERN JOBS SPORTS CULTURAL 1900S 1600S

Rotate: Layers: Edit: Filters: Pose: Hair: Skin: Eyes: Shirt: Suit: Shoes: Makeup:

Character Poser

Head

Expression

Left Arm

Right Arm

Legs

Emotions

Actions

Side View

Back View

Insta-Poses

Happy Sad Upset Angry Confused Scared Determined

Speaking Explaining Complaining Shouting Holding Walking Sitting Sleeping

Created with Storyboard That for cursotarefas

Unlato Poses Cancel

Actividades

Actividades

- Registrarse en *storyboardthat*
- En *storyboardthat* realizar varias viñetas utilizando los distintos tipos de objetos: fondos, personajes, cuadros de texto, formas geométricas
- Realizar el *storyboard* del relato digital, incluyendo bosquejos (o descripciones) de la imagen que aparecerá en pantalla, el texto de la narrativa (si lo hay) y referencias a la línea temporal