



## TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES: EDICIÓN

### DOCUMENTACIÓN BÁSICA PARA PRÁCTICA 02

### VIDEO DIDÁCTICO – POSTPRODUCCIÓN DAVINCI RESOLVE

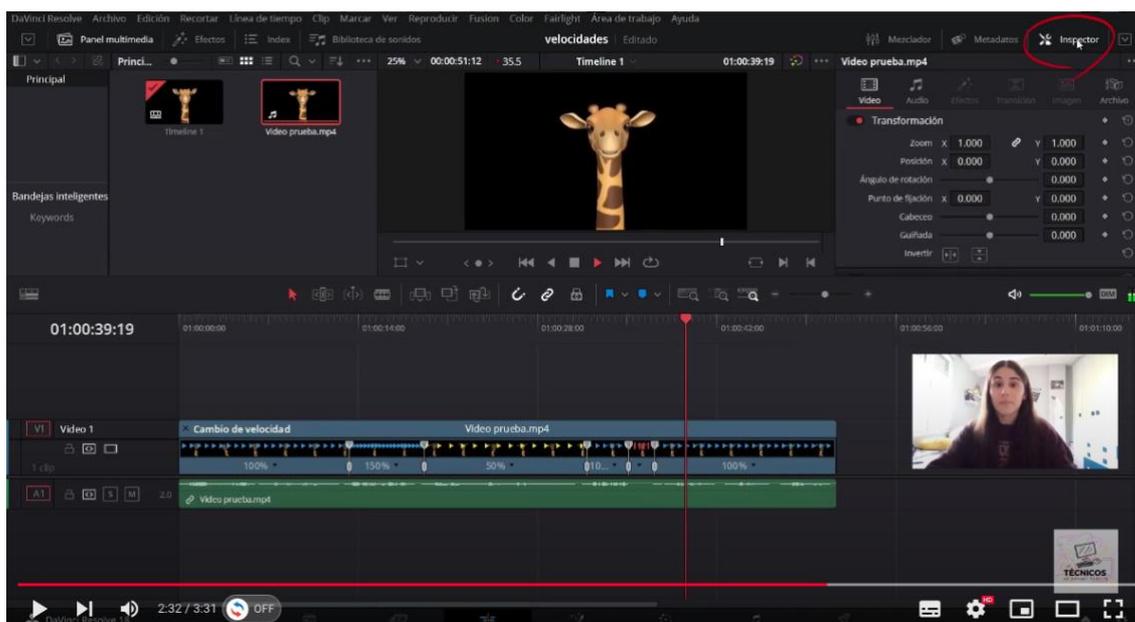
#### 1. Objetivos

EL **OBJETIVO PRINCIPAL** es realizar recursos audiovisuales sobre un programa de postproducción audiovisual. Crear contenidos en vídeo para explicar conjuntos de técnicas en las áreas de:

- Herramientas de edición
- Efectos visuales
- Gráficos en movimiento
- Corrección de color
- Postproducción de audio

Los **OBJETIVOS ESPECÍFICOS** son:

- Conocer los componentes, lenguajes y funciones de los videotutoriales
- Aprender guion para vídeo educativo estilo *youtube*
- Conocer softwares de captura de pantalla, realización en directo y edición/VFX para la realización de videotutoriales de formato *screencast*
- Compartir los videos en abierto en una plataforma de *streaming*



## 2. Procedimiento básico

1. Conocer las técnicas básicas de edición y vfx y aprender a realizarlas con el software DaVinci Resolve 17/18 (en los distintos seminarios completados durante el desarrollo de la asignatura)
2. Ver canales de YouTube que enseñen a utilizar el programa
3. Elegir una/s técnica/s del listado
4. Buscar fuentes webgráficas, bibliográficas o videográficas que las describan convenientemente
5. Realizar un guion o vídeo estilo *youtuber* para explicar la técnica.
  - Se puede utilizar cualquier recurso visual y sonoro tanto de contenido como de forma (“busto parlante”, locución, grabaciones, imágenes de archivo, fotografías, *screencast*, gráficos en pantalla, etc.)
  - Se pueden incorporar técnicas de *storytelling* para captar la atención del espectador y compartir con los espectadores-alumnos un contenido riguroso y eficaz a la vez que atractivo y ameno
6. Compartir los contenidos en el aula virtual (subidos a YouTube) para que los analicen el resto de compañeros/as y, además de conocer la técnica explicada, valoren los aspectos formales del vídeo.

## 3. ¿Por qué realizamos esta práctica?

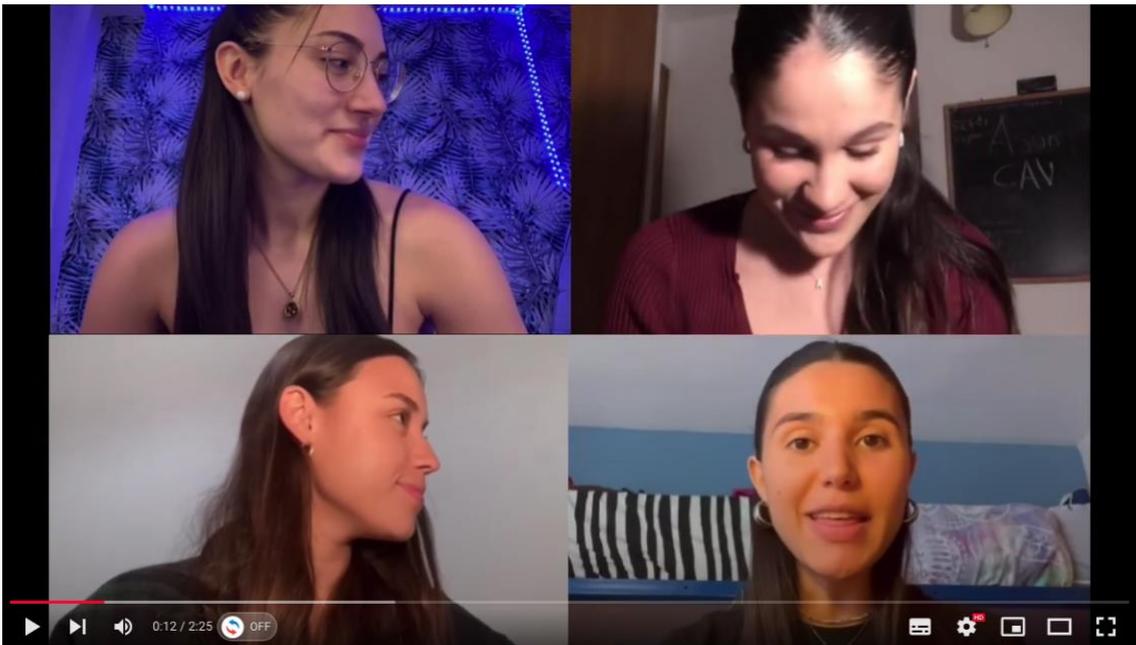
Si se realiza una producción de calidad adecuada a los objetivos didácticos que se desean alcanzar con el vídeo, la realización de materiales audiovisuales presenta las siguientes ventajas para el alumnado:

1. Potencia el *engagement*, la implicación o conexión con el aprendizaje
2. Acrecienta el compromiso con el proceso de aprendizaje
3. Demanda un rol activo, una participación informativa y emocional
4. Promueve la interacción y la colaboración
5. Se buscan espacios coincidentes de comunicación en cuanto a lenguaje, canales, formatos con el público objetivo
6. Acceso universal en cualquier lugar y cualquier dispositivo
7. Requiere dedicación y esfuerzo
8. Refuerza la atención y aumenta el interés en el contenido
9. Aprovecha el tiempo de aprendizaje
10. Favorece el recuerdo y la aplicación práctica de los conocimientos
11. Relaciona el proceso de aprendizaje con entretenimiento y ocio
12. Posibilidad de crear recursos educativos y compartirlos

Las narrativas audiovisuales pueden agregar valor al proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, pueden desarrollar funciones didácticas específicas que aporten atributos diferenciales en la adquisición de conocimientos o competencias.

Para valorar si recurso audiovisual añadirá verdaderamente valor al aprendizaje y, por lo tanto, es recomendable decidir su producción, podemos preguntarnos las siguientes cuestiones:

1. ¿Qué aportará el vídeo? ¿Qué ventajas concretas presenta a priori?
2. ¿Resulta la forma óptima de transmitir un contenido o desarrollar unas competencias determinadas para el público al que va dirigido?
3. ¿Cuál será su función respecto a otros materiales que emplearemos? ¿Principal o secundaria? ¿De complementariedad-apoyo o de sustitución?
4. ¿Resulta eficiente la creación de ese material en términos de inversión en tiempo y dinero en relación con las funciones encomendadas o los resultados esperados?
5. ¿Cómo evaluaremos, finalmente, los retornos medibles de ese aprendizaje?



#### 4. Recomendaciones previas

Al abordar este proceso de preproducción, podemos tener en cuenta también las siguientes consideraciones:

- **Nivel adecuado de calidad narrativa:** no se trata necesariamente de realizar contenidos profesionales como si fueran a emitirse en una sala de cine o por televisión, sino de que los vídeos cumplan con unos parámetros cualitativos básicos en imagen y sonido de acuerdo con la finalidad estipulada. Por ejemplo, los requisitos técnicos de una videoconferencia son que se vea y escuche correctamente y de forma fluida, sin cortes. Sin embargo, resulta más importante establecer un estándar de calidad alto en el aspecto narrativo. Construir concienzudamente un relato óptimo aporta mucho más valor al resultado final que un cuidado o costoso despliegue tecnológico. Continuando con el ejemplo de la videoconferencia, cuidar la progresión informativa y el interés formativo de la sesión o elegir un tamaño de plano y un fondo adecuado son elementos más importantes que emitir en alta definición o 4K o en verlo en una pantalla de muchas pulgadas o un simple dispositivo móvil.

- **Estrategia global de comunicación:** considerar que las producciones educativas son proyectos comunicativos, por lo que pueden cumplir, a la vez que desarrollan un cometido didáctico, otra serie de funciones:
  - Transferencia científica: difundir conocimientos, mostrar acciones o resultados de investigación o divulgar a la sociedad determinadas aportaciones del mundo académico.
  - Aplicación a otras asignaturas: el proceso de creación de contenidos específicos en la asignatura de *Tecnologías Audiovisuales: Edición*, se puede ampliar a otras asignaturas o materias.

## 5. Fases de creación

Si respondemos satisfactoriamente a las preguntas anteriores y decidimos producir el vídeo, la fase inicial de diseño vendrá determinada por este propósito general de consecución de valor diferencial.

De este modo, por lo tanto, el diseño de la preproducción del vídeo puede seguir el siguiente proceso:

- a) **Definir audiencia potencial:** saber a quién va orientado o dirigido el vídeo es fundamental para tomar el resto de decisiones creativas. Pueden establecerse varios niveles de perfiles o públicos: por ejemplo, en primera instancia un vídeo puede enfocarse para su visualización exclusiva por los alumnos de una asignatura de grado, pero, en segundo lugar, al estar compartido en abierto, puede aspirar a ser divulgado y consumido por otro tipo más amplio de espectadores con otras inquietudes académicas o formativas.
- b) **Formular objetivos específicos:** qué se quiere conseguir con el vídeo y en qué grado. Los objetivos pueden ser tan amplios y diferentes como los públicos a los que se orienta la acción formativa audiovisual. Por citar tres ejemplos: exponer por medio del lenguaje audiovisual el contenido de una determinada materia, registrar las fases procedimentales de un experimento o efectuar una evaluación de competencias aprovechando las posibilidades interactivas del formato.
- c) **Decidir los canales de distribución o difusión:** es decir, empezar el proceso por el final y pensar un plan de explotación. Saber dónde va a consumirse el material es básico para desarrollar un contenido plenamente adecuado y eficiente. Por ejemplo, si va a subirse al aula virtual de la universidad o una plataforma de vídeo en *streaming*; si va a tener un carácter efímero o la intención es que perdure en el tiempo, etc.
- d) **Establecer el formato audiovisual:** el tipo de producción adaptado a públicos y objetivos, partiendo de la materia o contenido seleccionados. Puede tratarse de una única pieza individual o de un conjunto de un número mayor de ellas. En este último caso, se comienza por definir la estructura general (como si una temporada de un programa de TV se tratara): sus características, número de

vídeos, periodicidad, etc. Tanto en un caso como en otro, la gran heterogeneidad de posibilidades narrativas existentes permite decantarse por un modelo específico (ficcional, entrevista, reportaje, animación, videoclase, etc.) o combinar o reformular creativamente algunos de ellos.

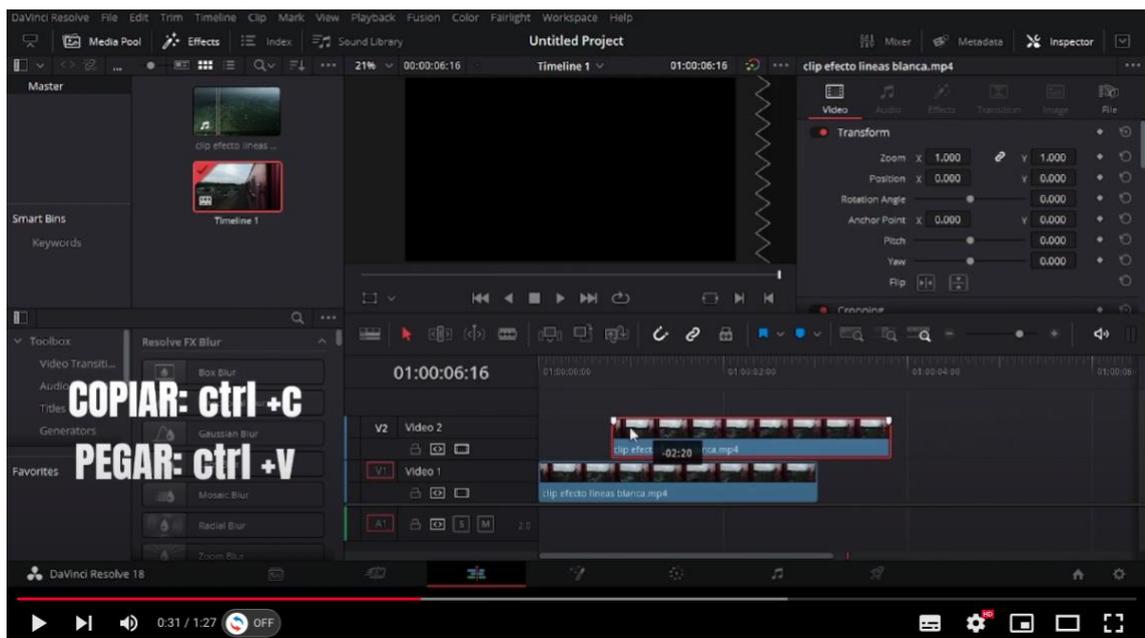
- e) **Escribir el guion:** convertir el contenido académico en un relato audiovisual utilizando estrategias y técnicas narrativas. Es la fase fundamental del proceso, de la que depende en gran medida el resultado del proyecto audiovisual en cuanto a la consecución de los objetivos.
- f) **Planificar la producción:** qué equipamientos materiales y necesidades técnicas se requieren para realizar el vídeo, además de establecer un cronograma de fechas de grabación, edición o de exhibición final del material.

## 6. Formato audiovisual

Decidir qué tipo de vídeo vamos a realizar con el contenido seleccionado o si vamos a combinar varios de ellos. Hay que valorar:

1. El formato que mejor se adapte y potencie los contenidos de cara al público y los objetivos didácticos
2. Los requerimientos de producción (medios, trabajo, tiempo, etc.)
3. El género y el tono que quiere imprimirse al vídeo (comedia, informativo, etc.)

En el caso de la práctica nos centramos en el formato de *screencast*, debido a que debemos grabar la pantalla para explicar las interfaces, las técnicas o las funcionalidades de DaVinci Resolve.



## 7. Decisiones de realización audiovisual didáctica

Por lo tanto, podemos elegir distintas opciones en la siguiente lista de recursos de contenido y de forma para llevar a cabo la práctica:

<b>Plantilla modelo de decisiones educativas y creativas</b>	
<b>¿Cómo organizamos la información? Estructura</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lineal</li><li>- Invertida</li><li>- Flashback</li><li>- In media res</li><li>- Montaje paralelo</li><li>- Secuencia de montaje</li></ul>
<b>¿Cómo comenzamos el vídeo? Tipos de inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Interrogación</li><li>- Negación</li><li>- Índice</li><li>- Historia</li><li>- Anécdota</li><li>- Diálogo</li><li>- Imágenes</li></ul>
<b>¿Cómo finalizamos el vídeo? Tipos de finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Interrogación</li><li>- Síntesis</li><li>- Diálogo</li><li>- Información del canal e invitación a suscribirse</li><li>- Conexión con otros vídeos</li></ul>
<b>¿Cómo informamos y emocionamos? Narrativa / Técnicas de guion</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Puntos de giro</li><li>- Economía narrativa</li><li>- Abono/pago</li><li>- Clímax</li><li>- Curva informativo-emocional</li><li>- Anagnórisis</li><li>- Peripecias</li><li>- Lenguaje (humorístico, coloquial, etc.)</li></ul>
<b>¿Cómo grabamos los materiales? Producción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Screencast pantalla y “youtuber” (OBS, Nimbus, Quicktime)</li><li>- Locución (DaVinci Resolve)</li><li>- Imágenes editadas (grabación)</li><li>- Material de archivo</li><li>- Músicas</li><li>- Efectos de sonido</li></ul>
<b>¿Cómo editamos? Postproducción 1</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Da Vinci Resolve 17/18</li><li>- Jump cuts (elipsis)</li><li>- Ritmo informativo y emocional</li><li>- Plano (escala, duración y objetivo)</li></ul>

<b>¿Cómo incluimos efectos visuales con intencionalidad didáctica?</b> <b>Postproducción 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flechas, lupas, zooms</li> <li>- Títulos</li> <li>- Grafismos</li> </ul>
<b>¿Cómo lo difundimos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Subimos el contenido a YouTube</li> <li>- Se inserta en el foro correspondiente del Aula Virtual</li> </ul>

## 8. Listado de técnicas audiovisuales

En este apartado se recogen los bloques principales que contienen más de 300 técnicas y procesos para seleccionar. Se pueden añadir otras propuestas previa consulta.

- Introducción: características básicas
- Creación y gestión de proyecto
- Interfaz, configuración, workflow y conceptos básicos
- Media Pool: importación y administración de materiales
- Módulo Cut
- Módulo Edit
- Técnicas básicas de edición
- Técnicas avanzadas de edición
- Edición multicámara
- Creación de efectos: Fusion
- Efectos visuales (I)
- Efectos visuales (II)
- Etalonaje / Corrección de color primaria y secundaria
- Títulos
- Tratamiento de sonido: Fairlight
- Efectos de sonido
- Exportación y finalización: Deliver

- Periféricos y aplicaciones
- Listado completo de atajos (Shorcuts)

**¡Nos vemos en YouTube!**