



Material de apoyo

Etapa de producción

Taller: Producción de videos educativos

Octubre - 2014



Este taller forma parte del Módulo de formación profesional denominado: Aprovechamiento de Medios digitales para el desarrollo de estrategias didácticas, que ofrece el Programa de Tecnologías Educativas Avanzadas (PROTEA) a el cuerpo docente de la Facultad de Educación.

Comisión de Diseño:
María José Ríos Mora
Camila Garro Hernández
Karol Ríos Cortés
Mónica Villalobos López



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Etapa de preproducción	4
Etapa de producción.....	6
Etapa de posproducción.....	9
Exportación y Distribución	9

Etapa de preproducción

Métodos de planteamiento de de la historia

Conceptualización (Fonseca, 2012)

Antes de empezar la producción del video como tal, es necesario iniciar con la conceptualización de lo que se quiere hacer. Para esto, se debe seguir cuatro pasos básicos:

1. Definición del tema: Con la ayuda de los objetivos pedagógicos y comunicacionales, planteados anteriormente, se definirá el tema a tratar; este es el núcleo del video, es el concepto esencial que se desea transmitir a través de una historia. Por ejemplo, un tema puede ser “Utilización de las TIC en las aulas”.
2. Mensaje: El mensaje es la posición que quiere mostrarse con respecto al tema escogido; por lo tanto el video se desarrollará a partir de esta idea orientadora. Continuando con el ejemplo, si el tema es “Utilización de las TIC en las aulas”, se debe definir desde qué perspectiva va abordarse; una opción puede ser presentando el beneficio de los teléfonos inteligentes como herramienta para abordar contenidos.
3. Ambientación: Este aspecto se refiere a la ubicación espacio-temporal en que se desarrollará la historia. Para esto se puede elegir entre varias ambientaciones, como diversas épocas, espacios físicos, vestimentas, mobiliario, entre otros aspectos que lo componen. Siguiendo el ejemplo, se puede ubicar y recrear un aula universitaria en los años 80 cuando no se tenía esta tecnología y luego compararla con un aula universitaria del 2014; esto con el fin de dar a entender el mensaje: El beneficio de la tecnología.
4. Personajes: La ambientación también sugiere personajes y situaciones dentro del video. Los personajes impulsan la historia mediante acciones movidas por un objetivo. Prosiguiendo con el tema de ejemplo; un profesor o profesora universitario (personaje de ficción o presentador de documental) viaja al pasado para ver una clase de los años 80 y luego vuelve al 2014 a su propia clase, para utilizar nuevas herramientas que le dan muchas posibilidades.

Sinopsis

Una vez que se tiene clara la conceptualización de la historia podemos generar una sinopsis. Una sinopsis es un resumen de nuestra historia que incluye todas acciones de los personajes desde que inicia y hasta que termina. Este resumen en prosa de uno o dos párrafos.

Guión

Un guión es una historia contada en imágenes y sonidos. En este punto ya es necesario dividir la historia en escenas. Se especifican detalles de lo que se ve y lo que se oye de acuerdo a las acciones que se realizan. (Se explica la hoja del guión)

Storyboard

El Storyboard es una tabla donde se va a dibujar cómo se quiere que se vean los elementos en la cámara. Para esto se toma en cuenta la composición, el tipo de plano y el movimiento de cámara de todas las escenas.

Roles de trabajo (Cabezas de producción)

Director o Directora de Arte: Es la persona que se encarga de definir cómo se van a acomodar los elementos en el plano. Le corresponde definir la escenografía, los props (objeto que los actores tocan), la utilería (objetos que los actores no tocan) el vestuario y el maquillaje.

Director o Directora de Fotografía: Es la persona que se encarga del manejo de la cámara. Le corresponde definir el tipo de plano, el movimiento de cámara y la iluminación que se utilizará a cada escena.

*NOTA: La o el Director de Arte decide “qué se ve” y la o el Director de Fotografía decide “cómo se ve”

Director o Directora General: Es la persona que se encarga de aprobar o no las propuestas de Fotografía y Arte, y proponer nuevas perspectivas de cada una. Le corresponde trabajar de la mano con Arte y Fotografía para crear un producto coherente, además se encarga de dirigir a los actores y actrices, y debe estar en el proceso de edición.

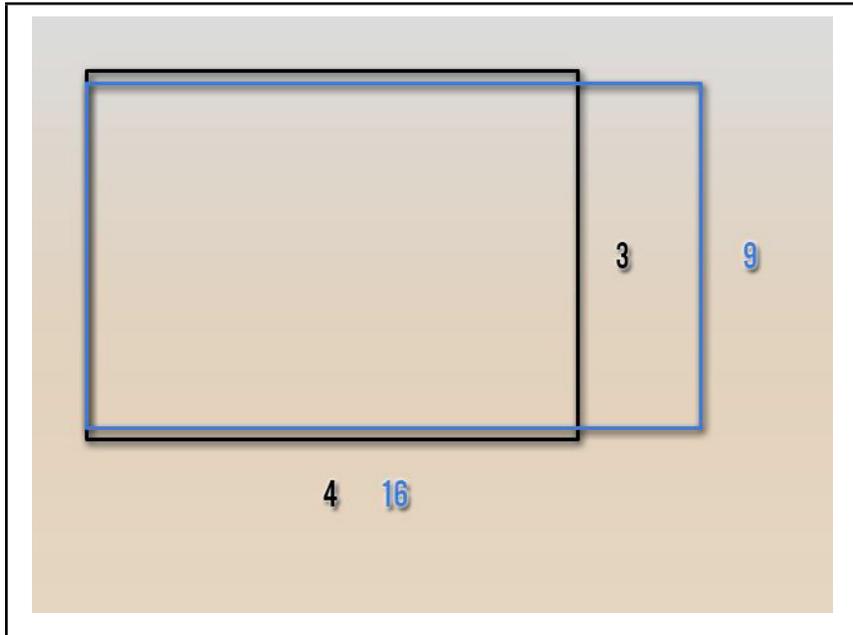
Productor o Productora: Es la persona que se encarga de administrar el proceso y velar por que todo salga como debe ser. Le corresponde asegurarse de que todos estén haciendo bien su trabajo, de buscar las locaciones para grabar y a los actores y actrices. Si existiera algún desacuerdo entre la o el Director y alguna de las otras cabezas, le corresponde a la o el productor tomar la mejor decisión para que la producción salga de la mejor manera.

*NOTA: Para entender mejor la relación entre la o el Director y la o el Productor se puede hacer la analogía de que el Director es el capitán del barco y el Productor es el dueño de ese barco.

Etapa de producción

La cámara

- Relación de aspecto



*NOTA: Se debe tomar en cuenta que si empezamos a grabar en una relación de aspecto, sigamos grabando todo el video con la misma relación. Si esto no se hace, nuestro video perderá unidad y distraerá a la persona que lo observe.

- Planos

Los planos se clasifican de acuerdo al espacio de las acciones y a los personajes que se encuentren en la escena (ver video)

- Plano general: Es utilizado para ubicar espacialmente la escena. Se muestra todo el espacio en el que se van a desarrollar las acciones. En este caso si la acción se va a realizar en el pretil, se realiza un PG para que los espectadores sepan que allí es donde se encuentran los personajes.
- Plano entero: Este plano se utiliza para mostrar a los personajes que se encuentren en la escena de cuerpo entero.
- Plano medio: Plano para mostrar más de cerca a nuestro personaje pero al mismo tiempo seguir mostrando algo de su alrededor. Plano medio largo o plano medio corto.
- Primer plano: Este plano se utiliza para mostrar sólo la cara del personaje. Se usa para mostrar las emociones o gestos importante del personaje.

- Primerísimo Primer Plano: Se utiliza para mostrar algún aspecto importante emocionalmente del rostro. Por ejemplo los ojos apunto de llorar, las cejas al sorprenderse, etc.
- Plano detalle: Es un “primer plano” de un objeto importante en la escena (también pueden ser las manos o cualquier otra parte del cuerpo del personaje que no se menciona en los otros tipos de plano).
- Movimientos de cámara
 - Paneo: Movimiento de la cámara a la derecha o a la izquierda desde su propio eje. La cámara no se mueve de lugar, sólo la rotamos.
 - Tilt (down - up): Movimiento de la cámara de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba.
 - Traveling: Movimiento de la cámara hacia adelante, atrás, izquierda o derecha. La cámara sí se mueve de su lugar para seguir la acción de los personajes.
- Ángulos de cámara
 - Picado: La cámara encuadra la acción desde arriba y viendo hacia abajo. Esto puede servir para dar una sensación de inferioridad o de pequeñez de los personajes.
 - Contrapicado: La cámara encuadra la acción desde abajo y viendo hacia arriba. Esta angulación sirve para exaltar y colocar en un nivel de superioridad al personaje.
- Saltos de Planos

Eje de acción:

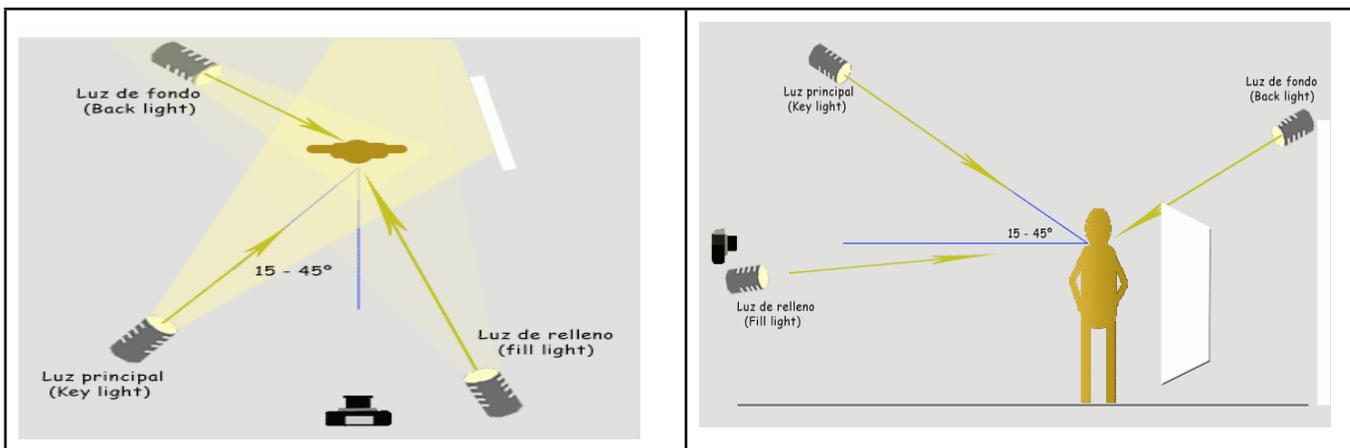
 - Cuando en una escena tenemos, por ejemplo, un diálogo entre dos personajes, se crea una línea imaginaria que une la mirada de los personajes conocida como “Eje de Acción”.
 - ¿Para qué sirve el eje de acción? Nos indica cuáles son las posiciones correctas para la cámara y los actores. La regla es muy simple, debemos colocar la cámara siempre en el mismo lado del eje durante la conversación, de lo contrario se produciría un error que suele desconcertar al espectador porque parece que los personajes no se miran mientras hablan, lo que en cine se llama “salto de eje”.

Aire:

 - Cuando encuadramos a dos personas que están teniendo una conversación (o a una persona a que le estamos realizando una entrevista) es necesario que exista un espacio entre su rostro y el fin del cuadro. El aire debe estar adelante de la persona y no detrás

Iluminación

- Natural
- Artificial
 - Un punto: Luz principal que se coloca diagonal a la derecha de la persona
 - Dos Puntos: Luz principal y Luz de relleno (se coloca diagonal a la izquierda)
 - Tres Puntos: Luz principal, luz de relleno y luz de fondo o luz de pelo (se coloca diagonal atrás)



Sonido

- Elementos del sonido
 - Voz: Diálogo de los personajes en escena
 - Música: Va a depender de la ambientación, de las acciones, y de las emociones que se quiere transmitir en cada escena. Por ejemplo, en la clase de los años 80s (historia explicada al principio) se puede utilizar música que haga alusión a la época y al sentimiento que queremos transmitir ya sea algo malo o algo bueno.
 - Efectos de sonido: Sirven para agregar sonidos que no están en el momento de la grabación pero que son importantes para que las acciones y la historia tenga sentido. Por ejemplo: un sonido de rayo o torbellino cuando el profesor viaja en el tiempo, sonido de grillos en la noche, entre otros.
 - Silencio: El silencio no se refiere únicamente al silencio total, sino a la ausencia de uno o varios de los elementos de sonido mencionados anteriormente. Este elemento puede utilizarse para inspirar ciertas emociones, por ejemplo si el protagonista no habla porque está sorprendido, si no hay música para generar incomodidad, etc.

Etapa de posproducción

Visionado del material

- Escogencia de las tomas a utilizar de acuerdo al guión

Una vez que se termina de grabar todo el material, es necesario verlo antes de empezar a editarlo. Para que la edición sea más fluida debemos conocer muy bien el material que ya grabamos para que sepamos qué va en cada escena.

- Hoja de visionado
 - Número de clip
 - Descripción de la acción
 - Toma buena o mala

Edición

- Tutorial de Kdenlive
 - Descargar del portal web de la Facultad de Educación
 - <http://www.facultadededucacion.ucr.ac.cr/>

Exportación y Distribución

Calidad del video

- Youtube: Formato mp4. Resolución 640x480 ó 1280x720. Tamaño 1024 MB
- Vimeo: Formato mp4. Resolución 1280x720. 500 MB máximo
- Facebook: Formato mp4. Resolución 640x480. 1024 MB máximo



E-mail: portal.educacion@ucr.ac.cr
protea.educacion@ucr.ac.cr
Teléfono: 2511-5387 2511-8868
Fax: 2511-6123



www.facebook.com/proteaucr



[@PROTEAED](https://twitter.com/PROTEAED)



[proteaeducacion](https://www.youtube.com/proteaeducacion)