





DISCURSO DEL GUION



 Módulo II  Curso
concepto de
foto y video  Tema:
sonido y
escritura  Lección 4

Actividad “GRABAR NARRACIÓN”

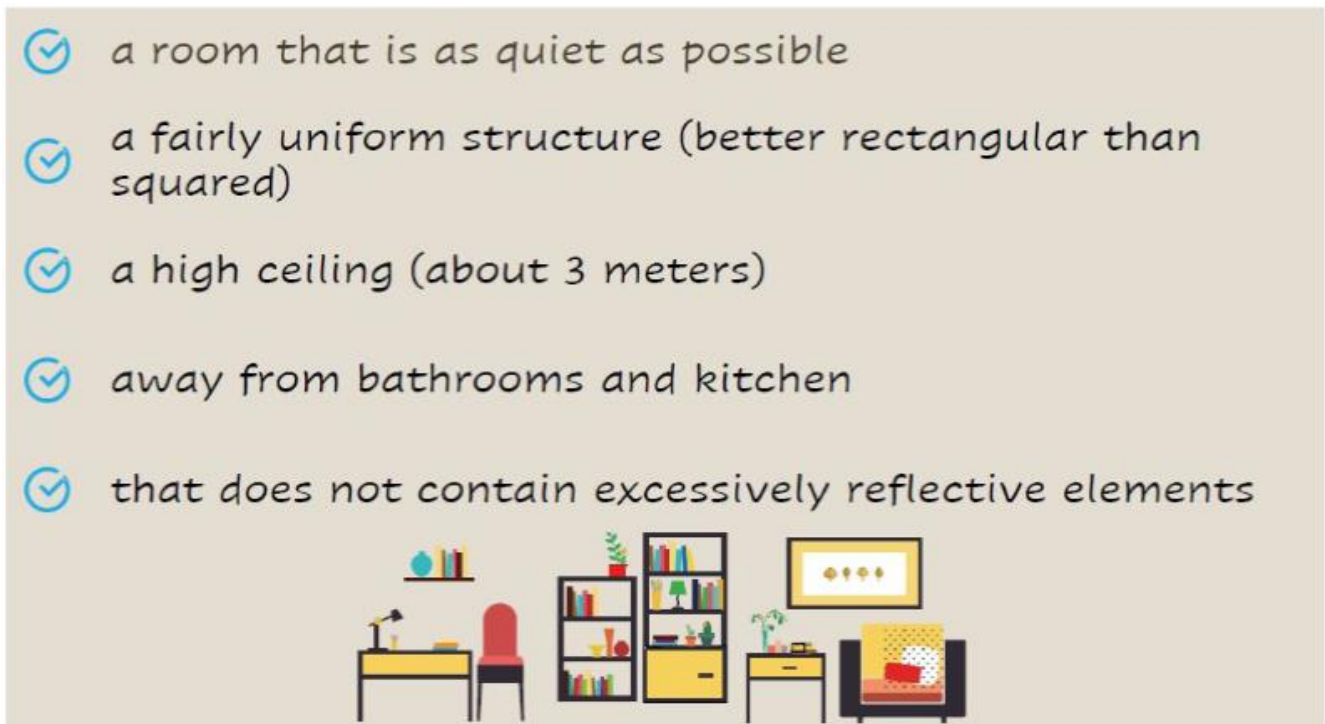
- **Descripción breve:** Mejorar el guion en un espacio cerrado, leer el documento y graba en diferentes lugares para reconocer las diferencias.
- **Metodología:** En este caso, la metodología de trabajo consiste en escribir una breve reseña del elemento patrimonial, grabarlo en una sala y escucharlo para comprobar su calidad.
- **Duración:** 2 horas
- **Dificultad (Alta - media - baja):** media
- **Individual / Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** computador, teléfono móvil, micrófono
 - **Software:**
 1. Voice Record Pro (<https://play.google.com/store/apps/details?id=ca.bejbej.voicerecordpro&hl=es>)
 2. Quick Voice (<https://apps.apple.com/es/app/quickvoice-recorder/id284675296>)
 3. Audacity (<https://www.audacityteam.org/>)
 - **Otros recursos:** ninguno



Descripción

Texto descriptivo: Lo más probable es que grabemos el guion en espacios cerrados y no al aire libre, por lo que debemos conocer y practicar las características de este tipo de grabación. De esta forma, podemos eliminar los sonidos de eco y reverberación.

Ilustración:



Instrucciones

1. Elegir un elemento patrimonial y escribir una breve reseña.
2. Elegir una habitación y reconocer aquellos elementos que pueden influir en la calidad del audio.
3. Grabar la locución del guion y escuchar el resultado hasta definir la ubicación ideal.

Resultados esperados

- Conocer las técnicas de grabación e incluir las últimas aplicaciones que permitan mejorar el proyecto.
- Aprender a escuchar y definir la versión que tiene la mejor calidad de audio.



Esta actividad se puede utilizar en otros (módulos, cursos, temas, lecciones):

- **Módulo II, Curso video, Tema narración, Lección 1.**

DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS

1.1 Gestión de datos, información y contenido digital

2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales

2.2 Compartir a través de tecnologías digitales

2.3 Compromiso con la ciudadanía a través de tecnologías digitales

2.4 Colaborar a través de tecnologías digitales

3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

3.1 Desarrollar contenido digital

3.2 Integrar y reelaborar contenido digital

4. SEGURIDAD

4.1 Protección de dispositivos

4.2 Protección del medio ambiente

5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

5.1 Solucionar problemas técnicos

5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas

5.3 Usar creativamente tecnologías digitales

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

1. IDEAS Y OPORTUNIDADES

1.1 Detectar oportunidades

1.2 Creatividad

2. RECURSOS

2.1 Autoconciencia y autoeficacia

2.2 Motivación y perseverancia

3. EN ACCIÓN

3.1 Tomar la iniciativa

3.2 Planificación y gestión

Ejemplo:

<https://www.youtube.com/watch?v=-UFmwuzpHyA>

Noelia Juan, alumna del Máster en Postproducción Digital de la UPV en el campus de Gandía, nos cuenta su experiencia desde el encierro.

