

VER, OÍR Y ESCUCHAR



Módulo II



Curso
concepto de
foto y video



Tema:
Edición



Lección 2

Actividad "EL IMITATOR"

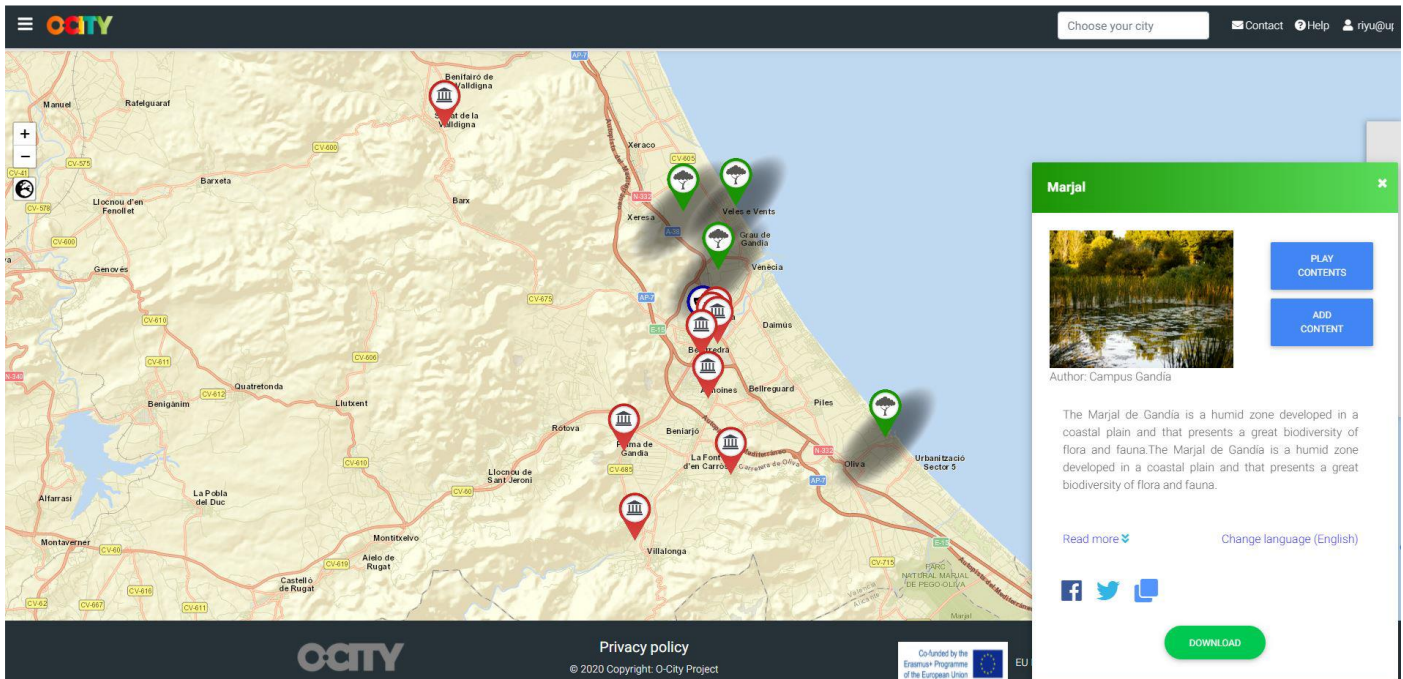
- **Descripción breve:** Consiste en elegir un proyecto audiovisual de un artista conocido. Intenta que el proyecto haya sido publicado con todos los datos posibles, como la cámara utilizada y los parámetros. El ejercicio consiste en imitar de la forma más parecida posible el proyecto audiovisual.
- **Metodología:** En esta actividad utilizaremos la metodología didáctica de la imitación del trabajo bien hecho, para aprender replicando los pasos proporcionados por los profesionales.
- **Duración:** 4 horas
- **Dificultad (Alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** Computador, cámara fotográfica o teléfono móvil
 - **Software:** navegador web
 1. GIMP (<https://www.gimp.org/>)
 2. OpenShot (<https://www.openshot.org/>)
 - **Otros recursos:** Se recomiendan unos buenos auriculares o altavoces



Descripción

Texto descriptivo: En esta actividad hay que buscar un proyecto audiovisual que documente correctamente un elemento patrimonial (cultural o natural) y lo reproduzca lo más perfectamente posible.

Ilustración:



The image shows a screenshot of the O-City platform. The main area is a map of Gandia, Spain, with various heritage markers (red and green icons) placed on it. A sidebar on the right shows a detailed view of the 'Marjal' area, including a photo of a wetland, the author 'Campus Gandia', and a description: 'The Marjal de Gandia is a humid zone developed in a coastal plain and that presents a great biodiversity of flora and fauna.' The sidebar also has buttons for 'PLAY CONTENTS', 'ADD CONTENT', 'Read more', 'Change language (English)', and 'DOWNLOAD'. The bottom of the page features the O-City logo, a privacy policy link, and a 'Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union' logo.

Instrucciones

1. PASO 1: Buscar un proyecto audiovisual de algún elemento patrimonial (se puede utilizar la plataforma O-City: <https://ocityplatform.webs.upv.es/>)
2. PASO 2: Imitar el proyecto audiovisual:
3. Buscar fotos similares
4. Buscar una pista de audio similar
5. Transcribir, locutar y grabar el audio
6. Editar en el software OpenShot.

Resultados esperados

- Aprender a trabajar con la fotografía, el sonido, el guion y el montaje.
- Innovar en la realización del trabajo terminado.



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

- Módulo II, Vídeo del curso, Vídeo del tema, Lección I.

DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS

- 1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital
- 1.2 Evaluación de datos, información y contenido digital
- 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales

2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales
- 2.2 Compartiendo a través de tecnologías digitales
- 2.3 Participar como ciudadanos a través de las tecnologías digitales
- 2.4 Colaborar a través de las tecnologías digitales

3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

- 3.1 Desarrollando contenido digital
- 3.2 Integrar y reelaborar contenidos digitales

4. SEGURIDAD

5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- 5.1 Identificar las necesidades y las respuestas tecnológicas
- 5.2 Utilización creativa de las tecnologías digitales

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

1. IDEAS Y OPORTUNIDADES

- 1.1 Detección de 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
- 3.3 Aprender a través de las experiencias

Ejemplo:

<https://ocityplatform.webs.upv.es/ocityws/public/index.php/auxCity/27>

La Marjal de Gandía es una zona húmeda desarrollada en una llanura costera y que presenta una gran biodiversidad de flora y fauna.

