

MÚSICA Y PATRIMONIO



Módulo II



Curso
concepto de
foto y video



Tema:
Edición



Lección 3

Actividad

- **Descripción breve:** Entrenar nuestro ojo crítico. La actividad consiste en invertir tiempo en observar el proyecto generado en clave audiovisual, para detectar aquellos errores que pueden ser solucionados.
- **Metodología:** Ver el vídeo que hemos creado imaginando que no es nuestro. Detecta todos los posibles errores y los posibles cambios que hay que hacer.
- **Duración:** 2 horas
- **Dificultad (Alta - media - baja):** baja
- **Individual / Equipo:** equipo
- **Aula / Casa:** aula de clase
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** Portátil y altavoces
 - **Software:** navegador web
 - **Otros recursos:** ninguno



Descripción

Texto descriptivo: Una vez que hayamos grabado y creado nuestro proyecto audiovisual, tenemos que observar con ojo crítico. Tenemos que ser capaces de detectar todos los errores y corregirlos. Tenemos que imaginar que el vídeo no es nuestra creación y ser lo más críticos posible, para que el resultado final sea el mejor.

Ilustración:





Rubric to evaluate an audiovisual material

Instructions: In a school from 1 to 5, rate according to the degree of compliance corresponds to full compliance and 1 indicates non-compliance.

Specific Criteria	1	2	3	4	5
1. Synchronization between image and sound			✓ ✓ ✓		
2. Use the elements that make it attractive, for example, color, music, movement			✓ ✓ ✓		
3. Contains synthesis elements of the content or message			✓ ✓ ✓		
4. Present a specific topic in full			✓ ✓ ✓		
5. The messages are easily understandable			✓ ✓ ✓		
6. Images are clearly visible			✓ ✓ ✓		
7. Sound elements are heard properly			✓ ✓ ✓		
8. Messages are presented objectively			✓ ✓ ✓		
9. Contains elements that stimulate participation			✓ ✓ ✓		
10. It is not overloaded with information.			✓ ✓ ✓		
11. Its duration is not excessive			✓ ✓ ✓		

Total:

(35-55 points) Accepted

(1-35 points) Rejected

Observations:



Instrucciones

1. PASO 1 Observar el proyecto audiovisual con ojo crítico.
2. PASO 2 Detectar todos los errores
3. PASO 3 Corregir los errores.

Resultados esperados

- Obtener un ojo crítico entrenado.
- Detectar los errores encontrados en el proyecto audiovisual.

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
- 3.3 Derechos de autor y licencias

4. SEGURIDAD

- 4.1 Protección de los datos personales y de la intimidad

5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- 5.1 Resolver problemas técnicos
- 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

1. IDEAS Y OPORTUNIDADES

- 1.1 Detección de oportunidades
- 1.2 Creatividad
- 1.3 Visión
- 1.4 Valoración de las ideas
- 1.5 Pensamiento ético y sostenible

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 Trabajar con otros
- 3.4 Aprender a través de las experiencias

Ejemplo:

Puedes navegar por el mundo O-City y ver los contenidos multimedia de las diferentes ciudades para practicar cuando llegue el momento de corregir los proyectos audiovisuales en clase:

<https://ocityplatform.webs.upv.es/dashboard/map>

El naranja es creatividad, cultura, talento e innovación. O-City Project mezcla todo eso con un poco de tecnología para crear un mundo virtual que muestre el patrimonio cultural y natural de las ciudades en su máxima expresión.

