



Relatos digitales en educación

Gloria Londoño Monroy

ADVERTIMENT. La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX (www.tdx.cat) i a través del Dipòsit Digital de la UB (diposit.ub.edu) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX ni al Dipòsit Digital de la UB. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX o al Dipòsit Digital de la UB (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

ADVERTENCIA. La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR (www.tdx.cat) y a través del Repositorio Digital de la UB (diposit.ub.edu) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR o al Repositorio Digital de la UB. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR o al Repositorio Digital de la UB (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

WARNING. On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX (www.tdx.cat) service and by the UB Digital Repository (diposit.ub.edu) has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized nor its spreading and availability from a site foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository is not authorized (framing). Those rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.

RELATOS DIGITALES EN EDUCACIÓN

Tesis doctoral:
Gloria Londoño Monroy

Dirección de tesis:
Dr. José Luis Rodríguez Illera

Facultat de Pedagogia
Departament de Teoria i Història de l'Educació
Programa de doctorado: Multimèdia Educatiu
Bienio: 2006-2007

Barcelona, España
Julio de 2013



e-dulab
[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



CÓMO CREAR UN STORYBOARD CON COMIC LIFE*

Una de las partes más importantes de crear un relato digital es tener clara la estructura y definir los recursos narrativos (fotos, gráficos, etc.). Por ello, después de hacer el guión literario, es recomendable hacer un storyboard.

Para eso utilizaremos el Comic Life, un programa que nos facilita combinar fotografías con textos y aclaraciones.

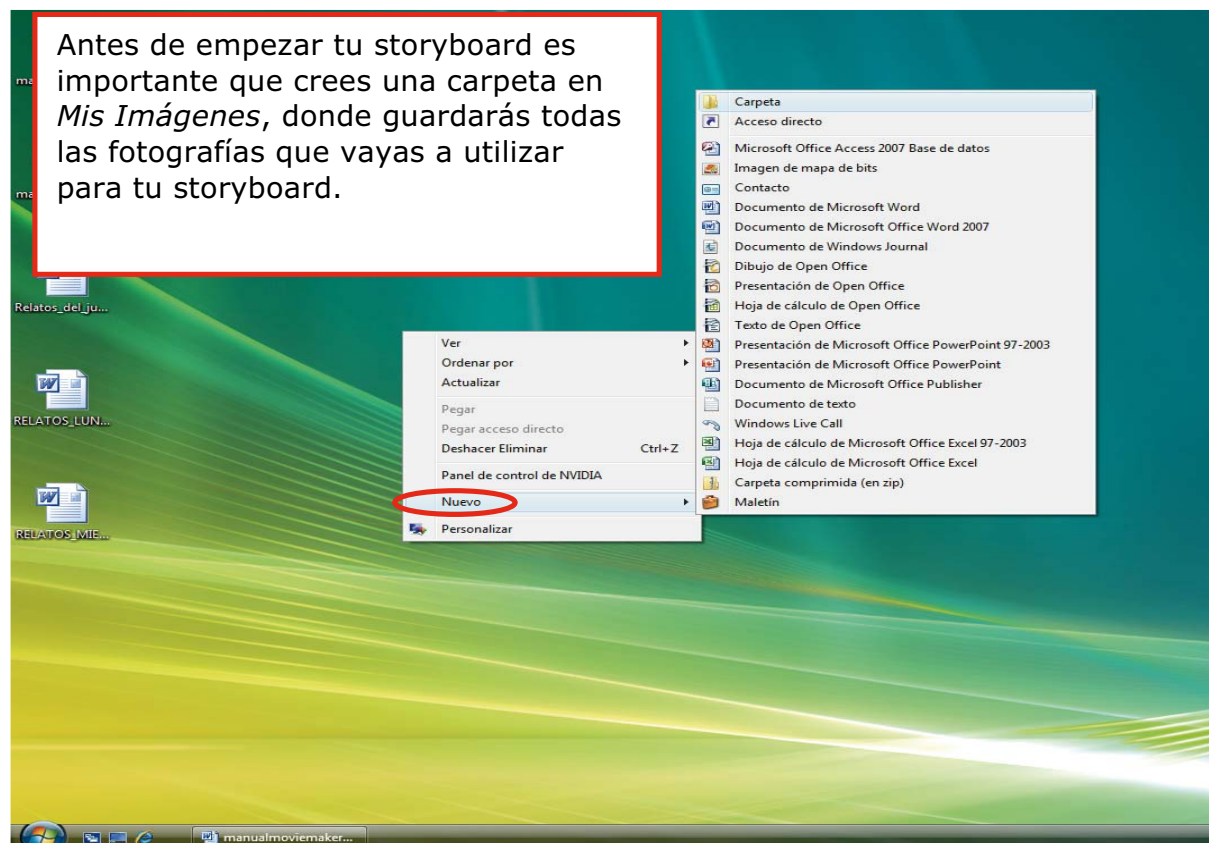
En este manual te explicaremos cómo realizar tu storyboard con Comic Life, siguiendo unos sencillos pasos:

<i>Paso 1: Preparar todos los recursos que utilizarás para crear tu storyboard</i>	<i>2</i>
<i>Paso 2: Abrir el Comic Life</i>	<i>3</i>
<i>Paso 3: Crear tu proyecto</i>	<i>3</i>
<i>Paso 4: Crear tu storyboard</i>	<i>4</i>
<i>Paso 5: Guardar y exportar</i>	<i>8</i>

* Documento creado por Míriam Gómez Vallés para el proyecto Creando Historias Digitales, realizado por el Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona y la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab- Cornellà. Barcelona, España, 2010. Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>

Las pantallas que verás corresponden a Comic Life para PC, pero si tienes un MAC, las herramientas y la forma de trabajar es similar.

Paso 1: Preparar todos los recursos que utilizarás para crear tu storyboard



DOS COSAS IMPORTANTES...

Es muy importante que en esa carpeta guardes todas las fotografías que vayas a utilizar, porque Comic Life abre directamente la carpeta de 'Mis imágenes'. Así no tendrás ningún problema.

Si añades más fotografías a tu proyecto deberás cerrar el programa Comic Life, guardando los cambios y a continuación guardar las nuevas fotografías en 'Mis imágenes'. Después de hacer esto podrás volver a abrir el programa y ver las nuevas imágenes listas para trabajar.

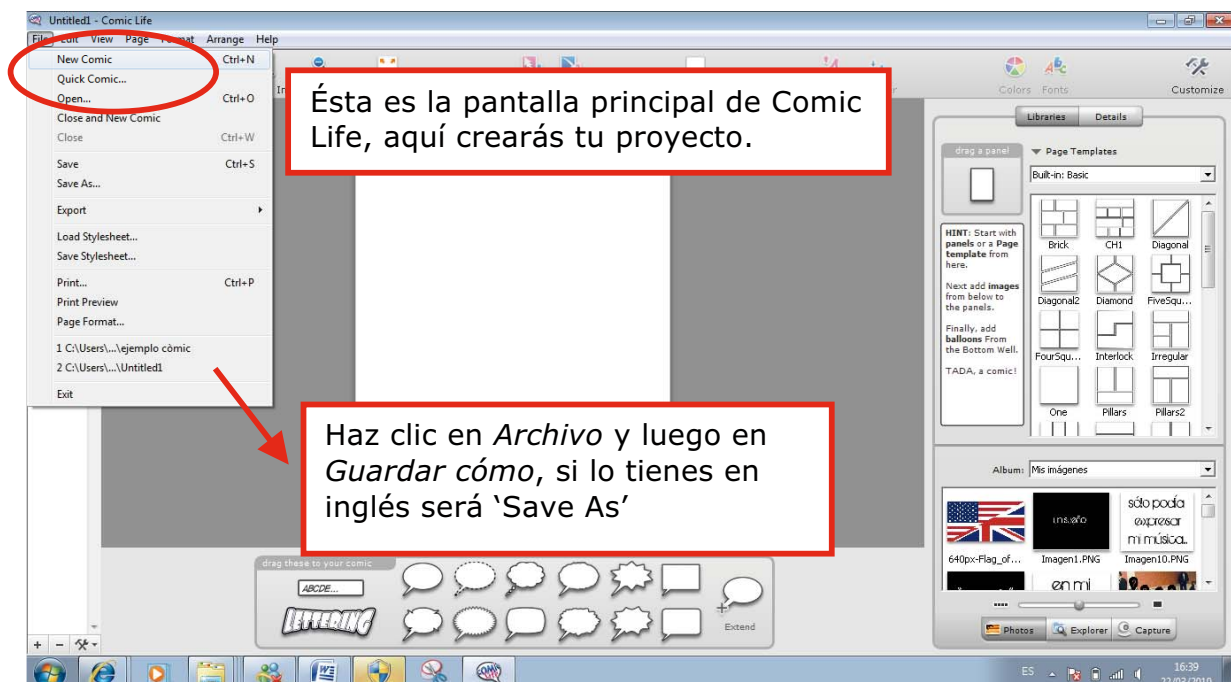
Paso 2: Abrir el Comic Life



Si tampoco está en *Todos los programas* es posible que no lo tengas instalado en el ordenador. En tal caso hay que bajarlo e instalarlo, pero sólo será posible hacerlo de forma gratuita durante un mes, pues es de pago.

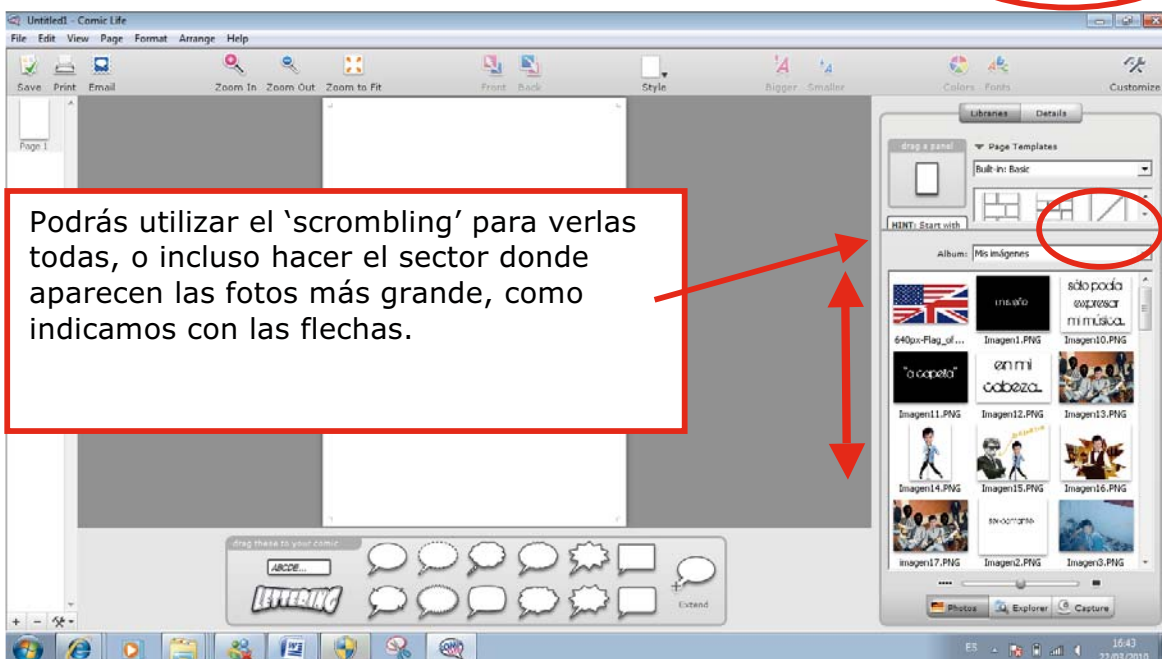
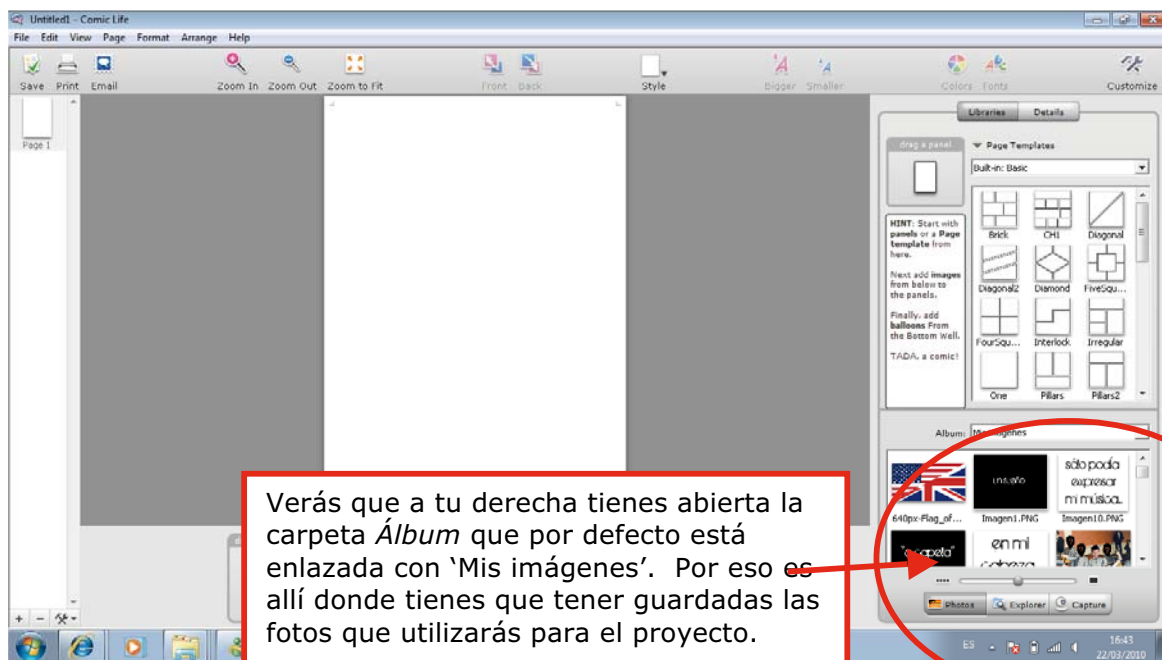
Puedes ir a este sitio web para descargarlo: <http://comiclif.com/>

Paso 3: Crear tu proyecto

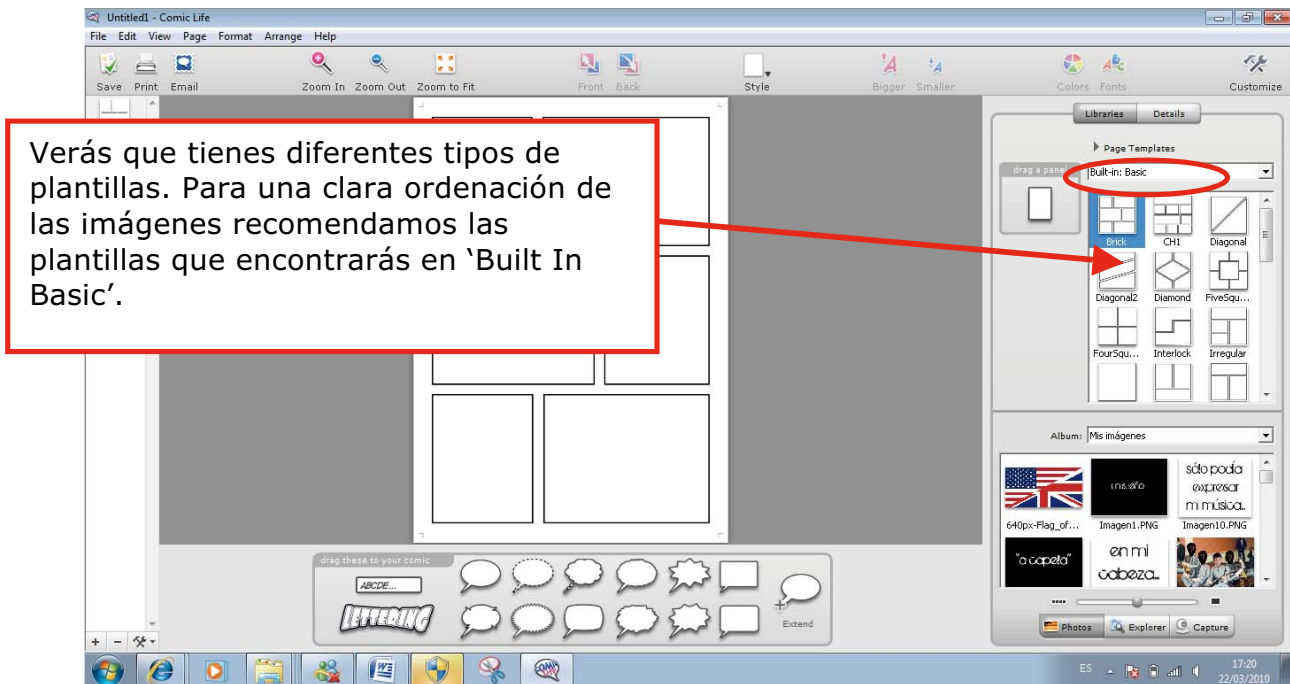


Lo más recomendable es que desde el principio guardes tu proyecto con tu nombre, o con el título de tu relato. Eso sí, fíjate que quede guardado dentro de la carpeta que habías creado en 'Mis imágenes' y así lo tendrás todo en el mismo lugar.

Paso 4: Crear tu storyboard



Cuando ya hayas importando todas las imágenes y tengas claro tu guión literario, puedes empezar a hacer el montaje de las imágenes siguiendo el orden que desees.

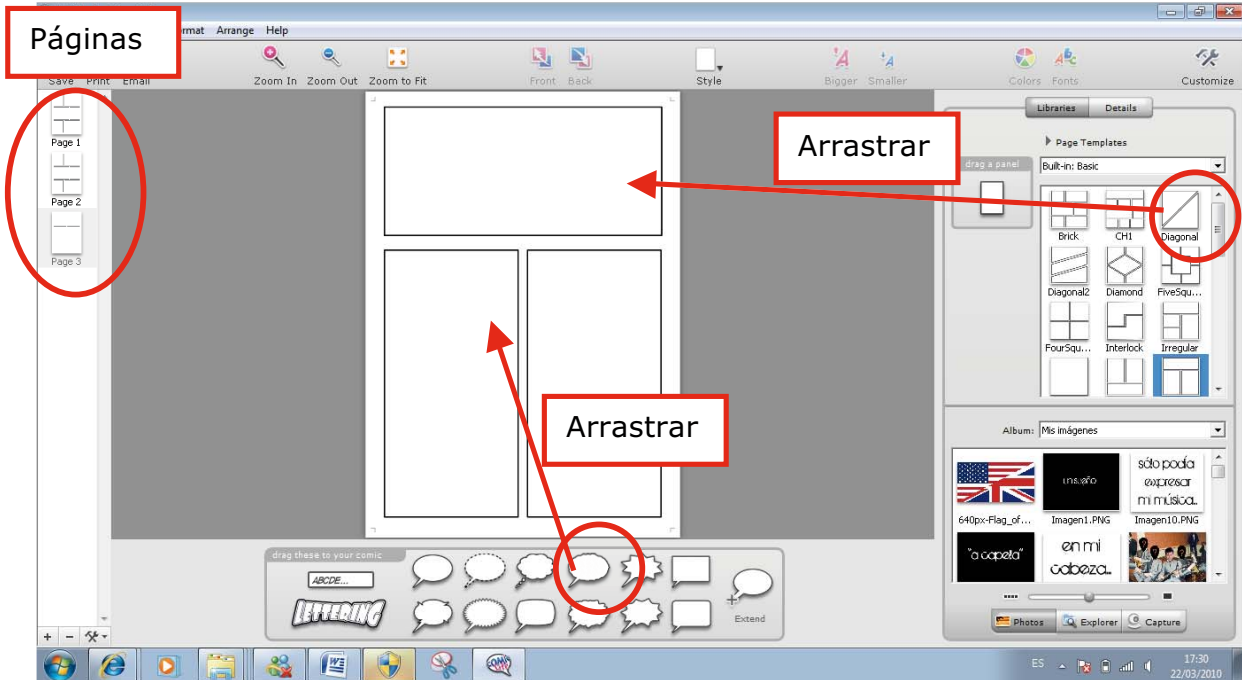


¡IMPORTANTE!

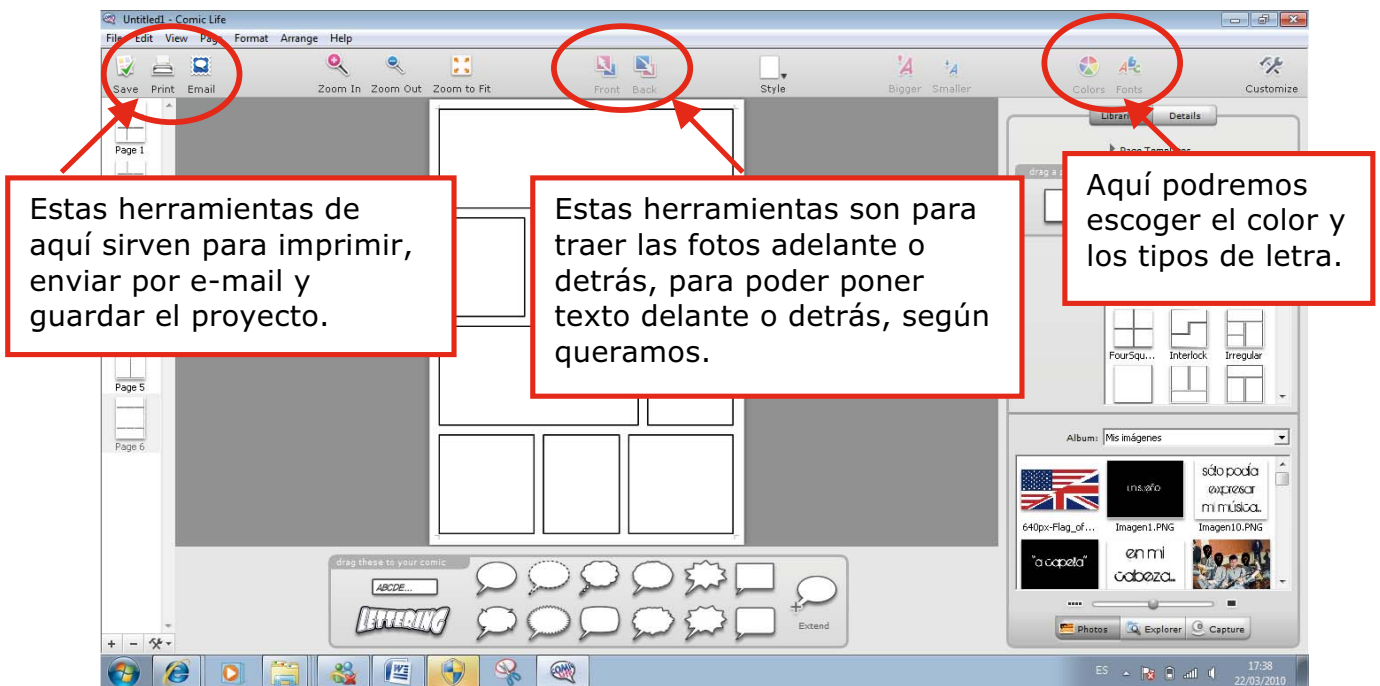
Al terminar el montaje, GUARDA de nuevo tu proyecto. No vaya a ser que por algún problema lo pierdas.

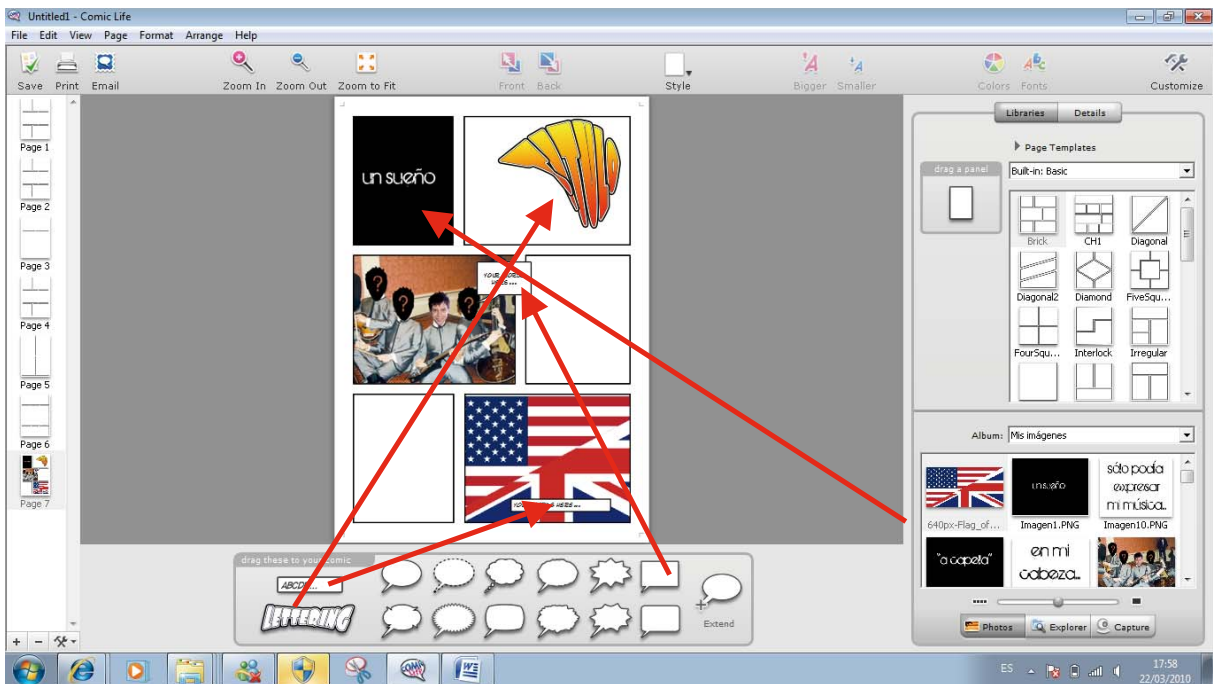
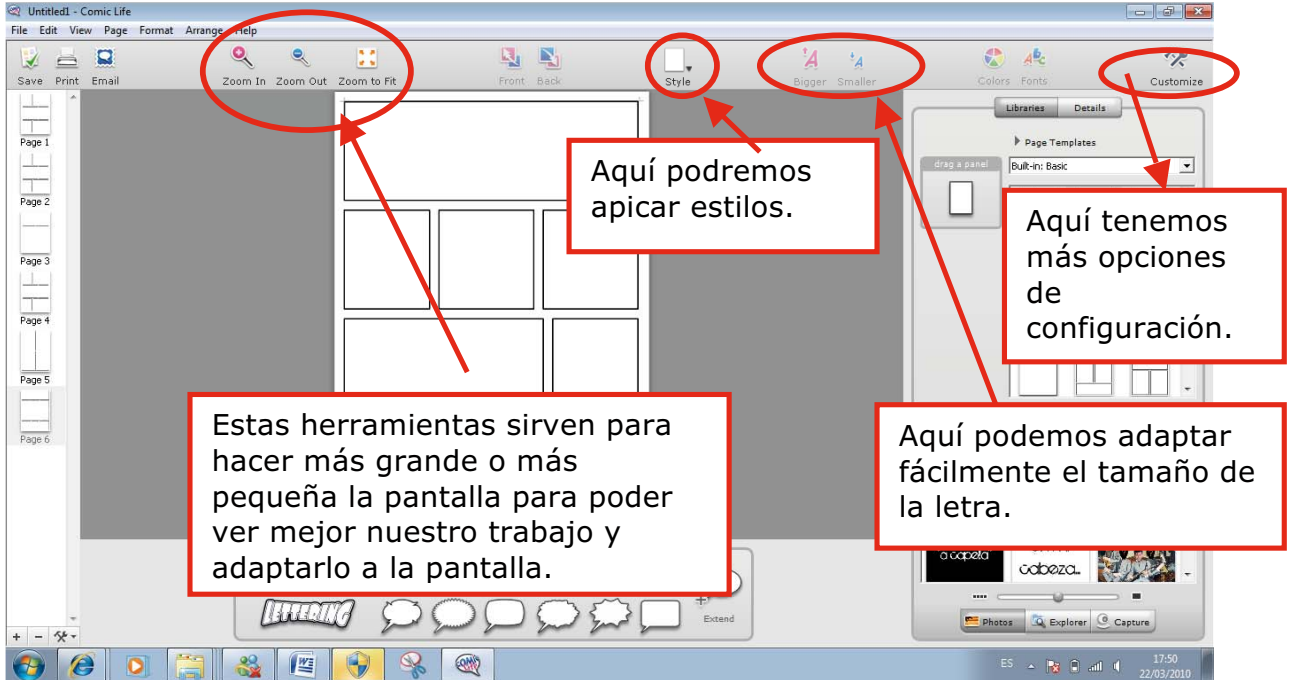
Para aplicar la plantilla que desees debes arrastrar la plantilla deseada a la pantalla grande. De hecho Comic Life es un programa muy sencillo y basta con arrastrar los objetos para aplicarlos dónde quieras. Lo mismo pasa con las fotografías.

También es importante que sepas que las páginas que utilizas se quedan por el orden que les has dado y que por lo tanto las tienes a izquierda en el histórico.



Las herramientas y el uso de Comic Life son sencillos y familiares tanto para las personas que están habituadas a trabajar con Mac como con PC.







e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



Paso5: Guardar y exportar

Es muy **IMPORTANTE** guardar bien nuestro proyecto en el formato de Comic Life y si queremos exportarlo para poder verlo en otros ordenadores que NO tengan Comic Life, debemos exportar en formato JPEG o PDF. Nosotros recomendamos PDF.



e-dulab
[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



COM CREAR UN STORYBOARD AMB COMIC LIFE*

Una de les parts més importants de crear un relat digital és tenir clara l'estructura i definir els recursos narratius (fotos, gràfics, etc.). Per això, després de fer el guió literari, és recomanable fer un storyboard.

Per a tal efecte utilitzarem el Comic Life, un programa que ens facilita combinar fotografies amb textos i aclariments.

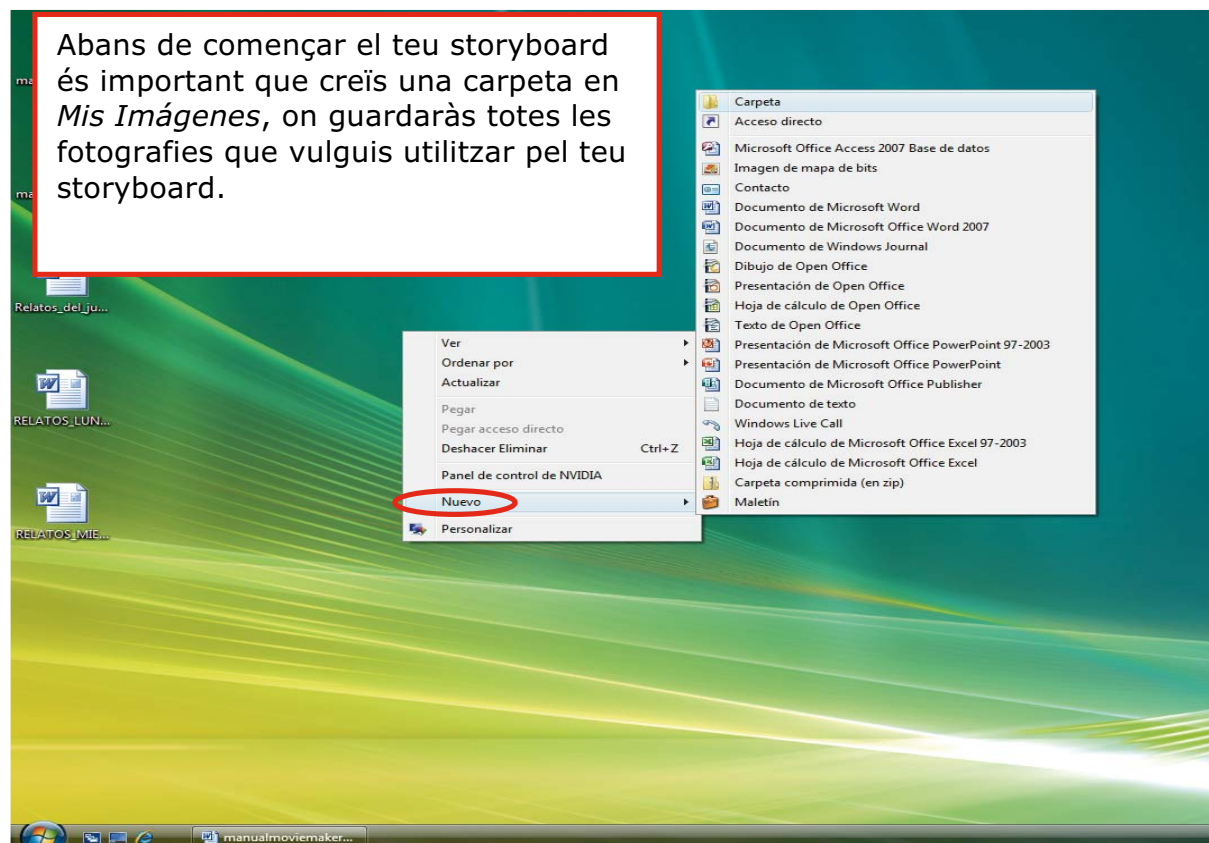
En aquest manual t'explicarem com realitzar el teu storyboard amb Comic Life, seguint uns passos senzills:

<i>Pas 1: Preparar tots els recursos que utilitzaràs per a crear el teu storyboard.....</i>	<i>2</i>
<i>Pas 2: Obrir el Comic Life.....</i>	<i>3</i>
<i>Pas 3: Crear el teu projecte</i>	<i>3</i>
<i>Pas 4: Crear el teu storyboard.....</i>	<i>4</i>
<i>Pas 6: Guardar i exportar.....</i>	<i>8</i>

* Document creat per Míriam Gómez Vallés pel projecte Creant Històries Digitals, realitzat per l'Observatori de l'Educació Digital de la Universitat de Barcelona i la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab- Cornellà. Barcelona, Espanya, 2010. Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>

Les pantalles que veuràs es corresponen a Comic Life per a PC, però si tens un MAC, les eines i la forma de treballar és similar.

Paso 1: Preparar tots els recursos que utilitzaràs per crear el teu storyboard

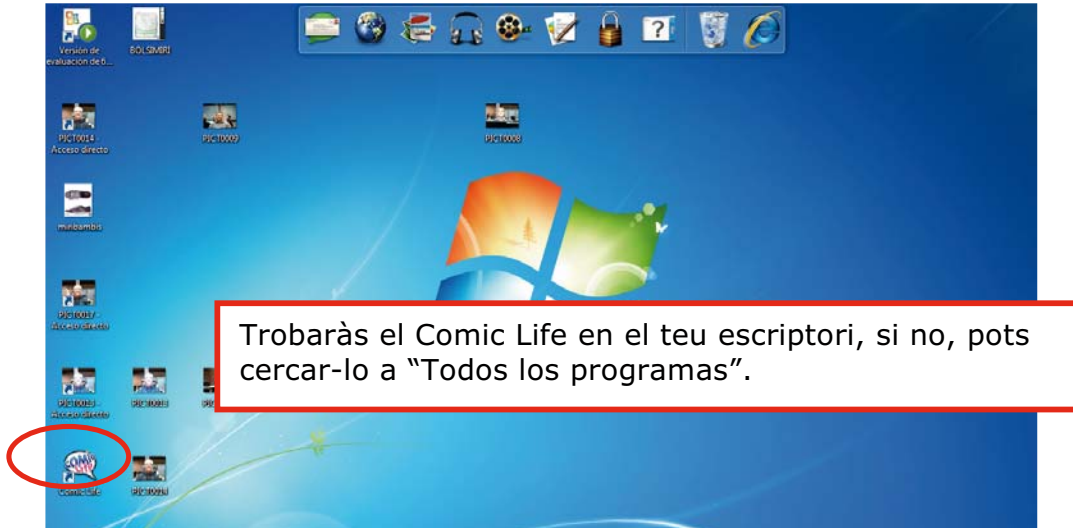


DUES COSES IMPORTANTS...

És molt important que en aquesta carpeta guardis totes les fotografies que vulguis utilitzar, perquè Comic Life obre directament la carpeta de 'Mis imágenes'. Així no tindràs cap problema.

Si afegeixes més fotografies al teu projecte hauràs de tancar el programa Comic Life, guardant els canvis i a continuació guardar les noves fotografies a 'Mis imágenes'. Després de fer això podràs tornar a obrir el programa i veure les noves imatges afegides.

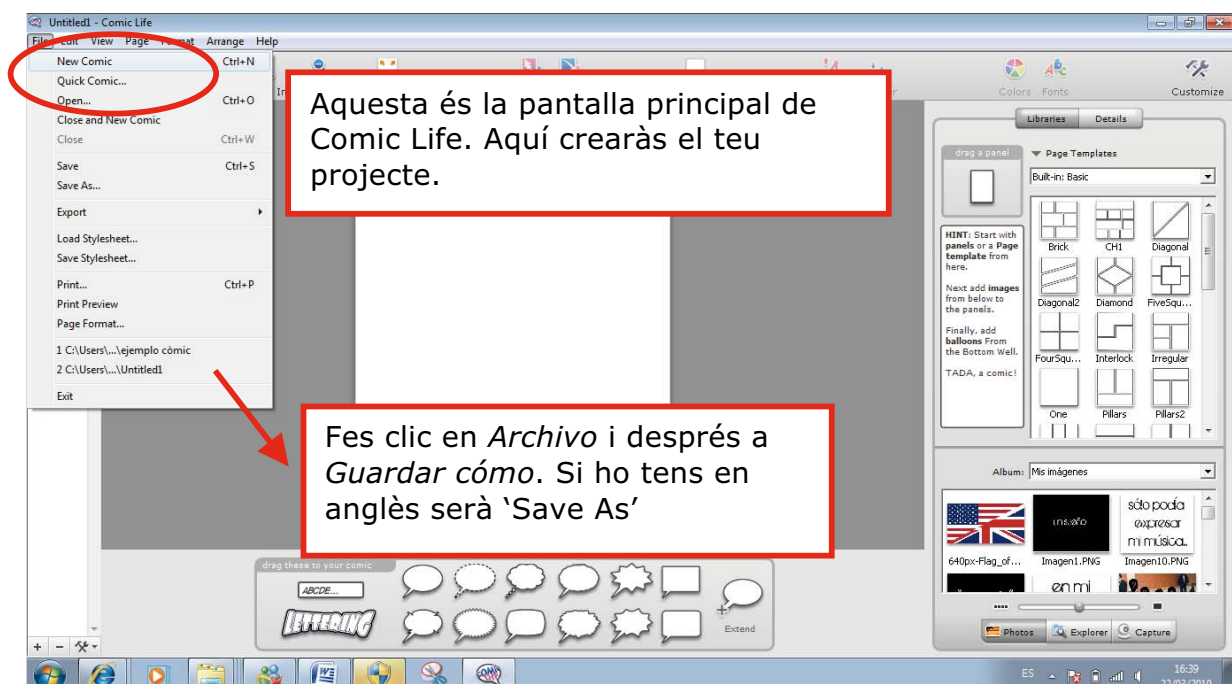
Pas 2: Obrir el Comic Life



Si tampoc hi és a *Todos los programas* és possible que no el tinguis instal·lat a l'ordinador. En aquest cas cal baixar-lo i instal·lar-lo, però només serà possible fer-ho de forma gratuïta durant un mes, ja que és de pagament.

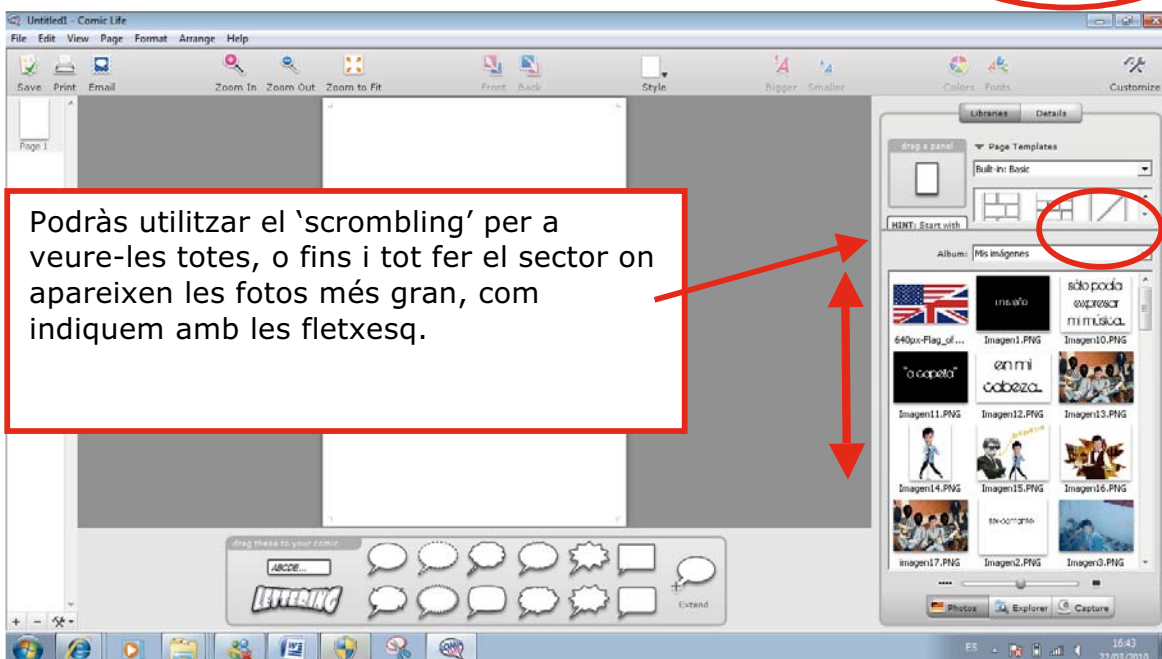
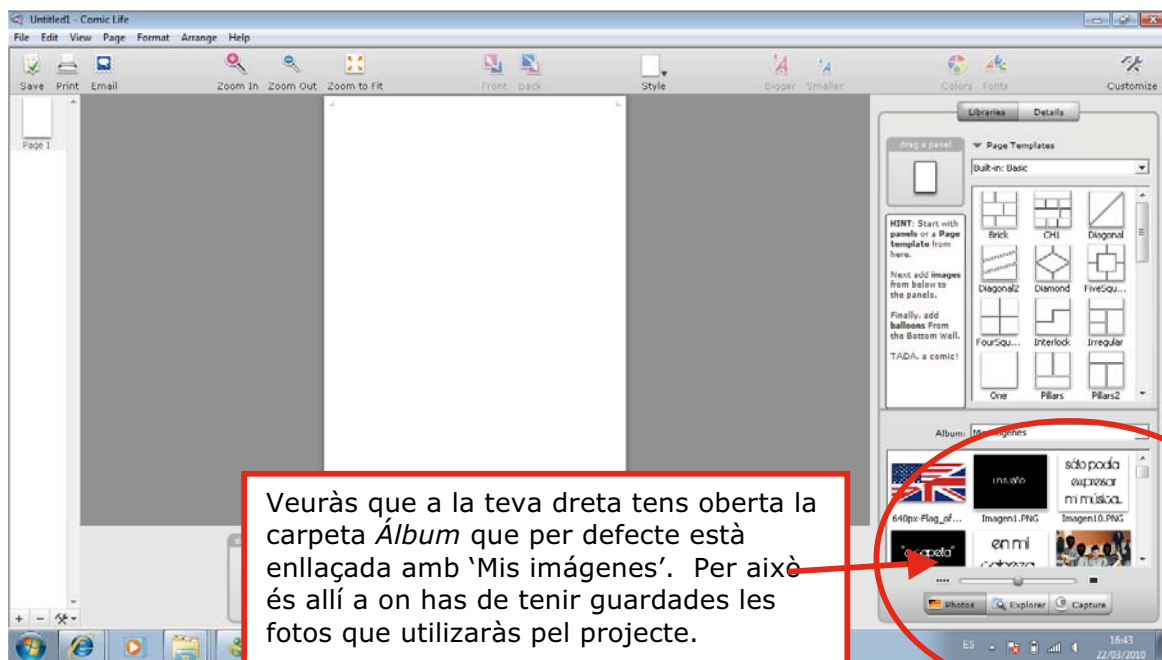
Pots anar a aquest lloc web per descarregar-te'l: <http://comiclif.com/>

Pas 3: Crear el teu projecte

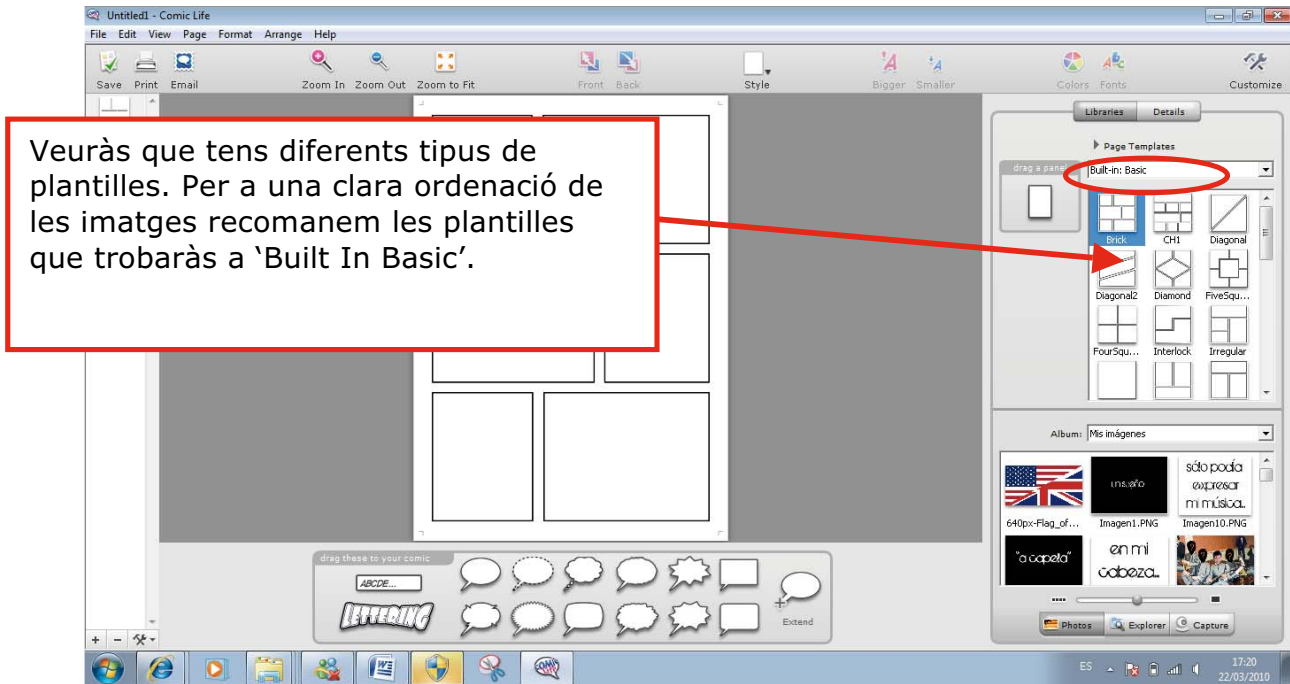


El més recomanable és que des del principi guardis el teu projecte amb el teu nom, o amb el títol del teu relat. Fíxa't que quedi guardat dins de la carpeta que havies creat a 'Mis imágenes' i així el tindràs tot en el mateix lloc.

Pas 4: Crear el teu storyboard



Quan ja hages importat totes les imatges i tinguis clar el teu guió literari, podràs començar a fer el muntatge de les imatges seguint l'ordre que desitgis.

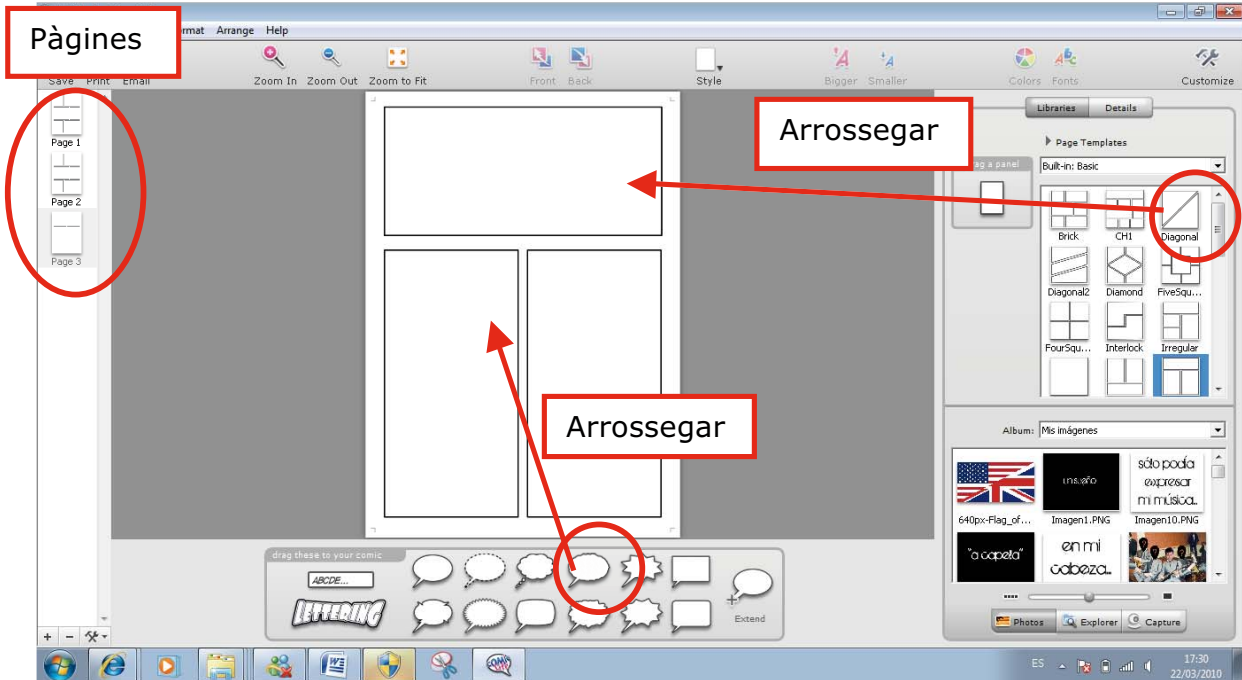


¡IMPORTANT!

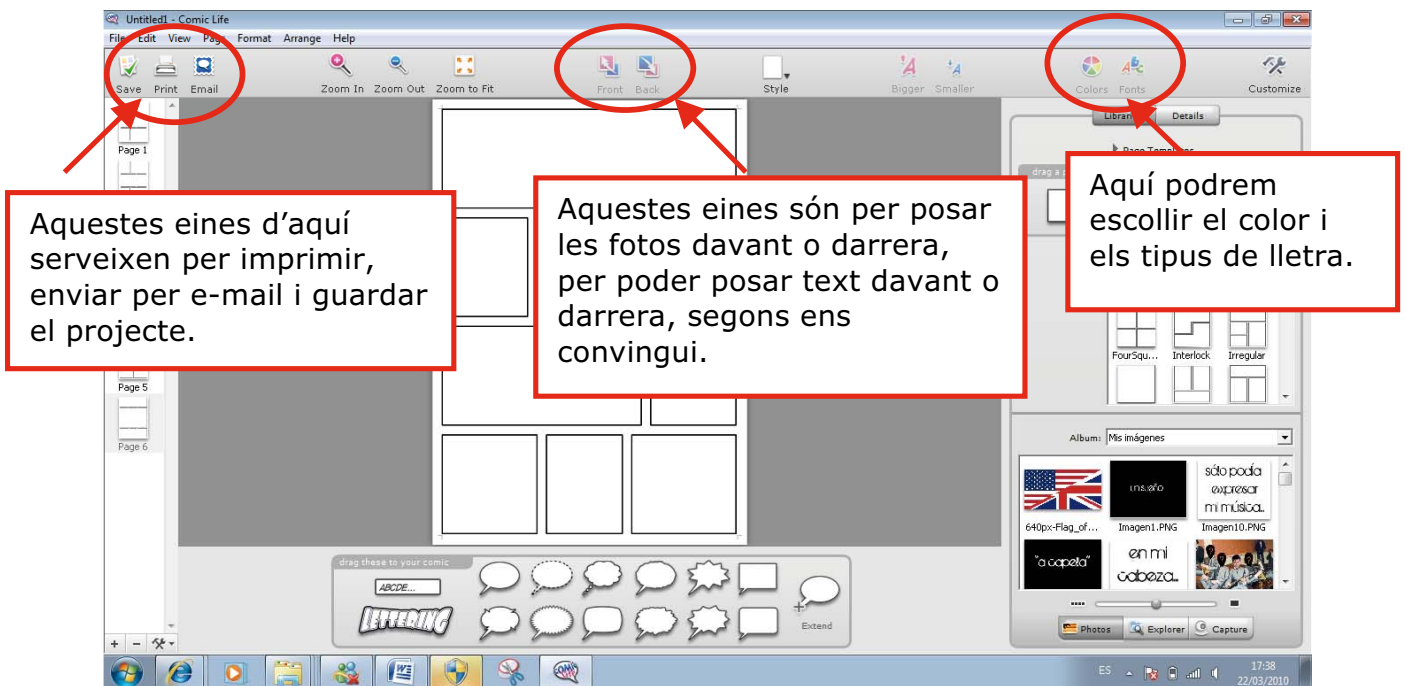
A l'acabar el muntatge, **GUARDA** altre cop el teu projecte. Així evitarem que es perdi per qualsevol imprevist.

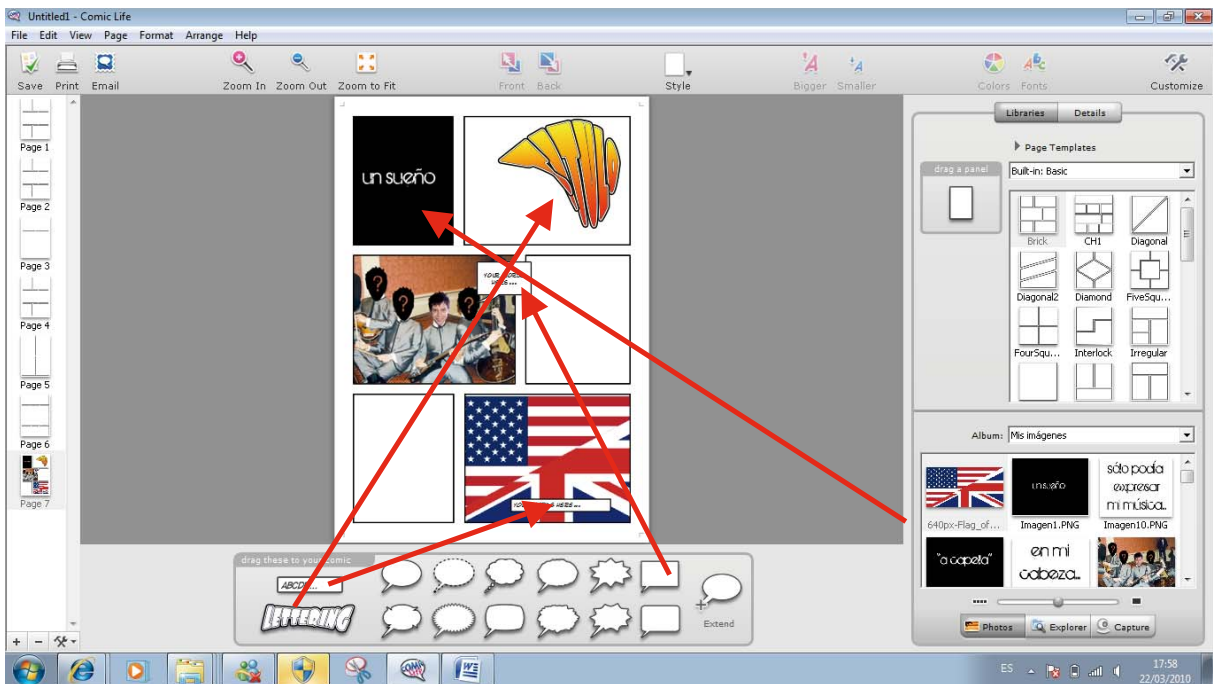
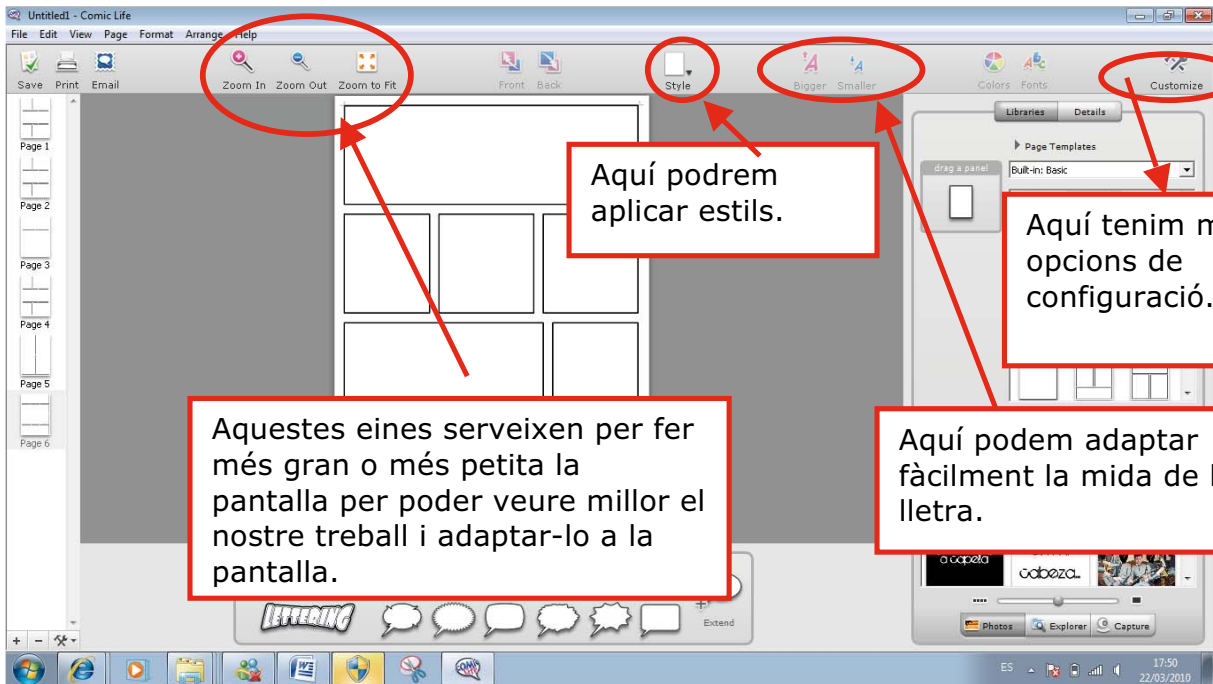
Per a aplicar la plantilla que desitgis has d'arrossegar la plantilla desitjada a la pantalla gran. De fet Comic Life és un programa molt senzill i n'hi ha prou amb arrossegar els objectes per a aplicar-los allí on vulguis. El mateix ocorre amb les fotografies.

També és important saber que les pàgines que utilitzes es queden amb l'ordre que has donat i que per tant les tens a l'esquerra, a l'historial.



Les eines i l'ús de Comic Life són senzills i familiars tant per les persones que estan habituades a treballar tant amb Mac com amb PC.







e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



Pas 5: Guardar i exportar

És molt **IMPORTANT** guardar bé el nostre projecte en el format de Comic Life i si volem exportar-lo per poder veure'l en altres ordinadors que NO tinguin Comic Life, haurem d'exportar-lo en format JPEG o PDF. Nosaltres recomanem PDF.

¿CÓMO EDITAR EL AUDIO DEL RELATO PERSONAL (LA LOCUCIÓN) USANDO AUDACITY? *

Para la grabación de la propia voz (es decir, de la historia que se escribió en el guión literario) se debe utilizar una grabadora digital de sonido o un programa de ordenador, que genere archivos de tipo AIFF, AU, Ogg Vorbis, MP3 o WAV.

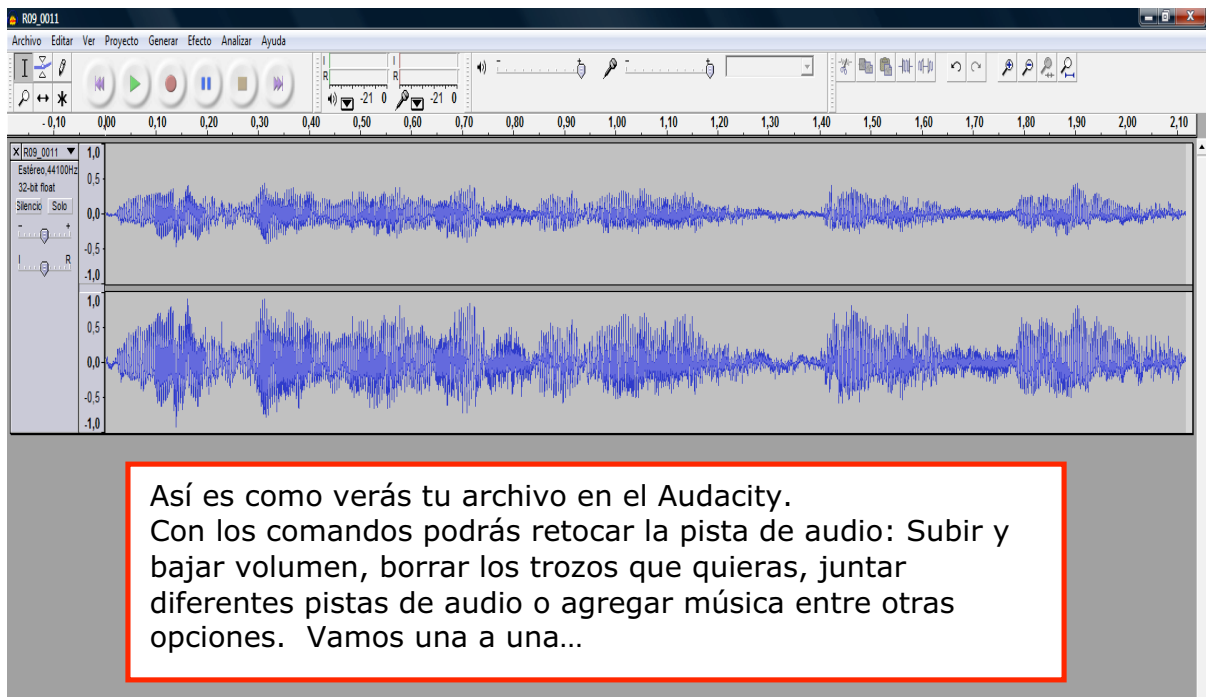
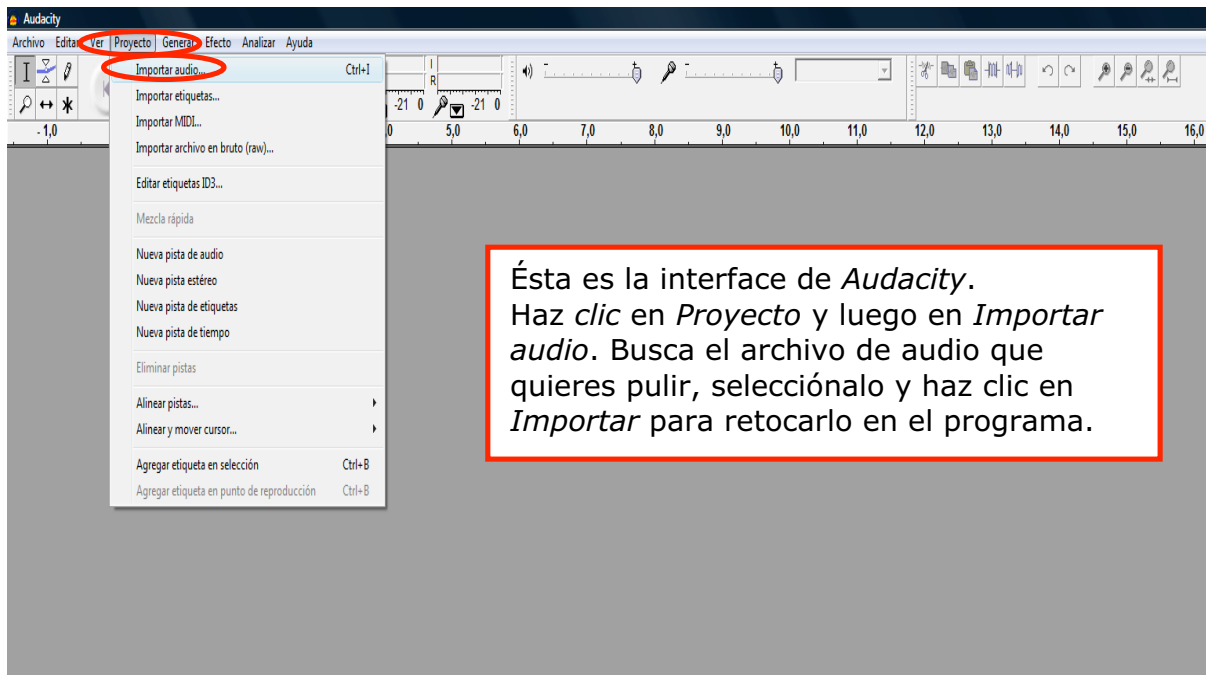
Es importante hacer la grabación en una habitación pequeña, muy poco ruidosa, y siempre con las ventanas cerradas. Esto ayudará a que no se escuchen sonidos de fondo que no se desean y a que no haya eco.

Una vez se tenga grabada la voz, lo mejor es “pulir” los archivos, para quitar ruidos o trozos que no se quieran. Para ello recomendamos utilizar Audacity, un programa libre y gratuito, disponible para Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux y otros sistemas operativos.

A continuación te explicaremos cómo editar los audios, pero antes recuerda: todos los materiales de tu proyecto, es decir, de tu relato (audios, vídeos, fotografías, guiones, etc.) deben estar en una misma carpeta, para que se puedan encontrar fácilmente los archivos y para que sea fácil, después, hacer un respaldo (un *backup*) de todo tu trabajo. Debes poner dentro de esa carpeta general, entonces, otra carpeta con los audios originales, sin pulir, y después de eso, seguir los siguientes pasos:

Primero, abre el programa. Búscalo en el menú de tu PC. Si no lo ves, busca en *Todos los programas*. Si tampoco está allí es posible que no lo tengas instalado en el ordenador. En tal caso hay que bajarlo e instalarlo. Se puede descargar de: <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>

* Documento creado por Marina Vilarnau y Gloria Londoño Monroy para el proyecto Creando Historias Digitales, realizado por el Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona y la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab- Cornellà. Barcelona, España, 2009 (versión 2). Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>



Empezaremos con el volumen.
 Haz clic en la línea superior y mueve el cursor hacia el + o el - . (1)
 Puedes escuchar cómo queda pulsando *Play* (la flecha hacia la derecha de color verde). (2)

Parte seleccionada

Si hay algún trozo de tu grabación que quieres hacer desaparecer, tienes dos opciones: borrarlo o silenciarlo. Al borrarlo desaparecerá totalmente, si lo silencias se mantendrá el tiempo pero en silencio (ten en cuenta que a veces el silencio absoluto puede quedar extraño). Haz clic en la herramienta marcada (1) y selecciona el trozo que quieras hacer desaparecer. Al seleccionarlo quedará más oscuro, tal y como ves en esta pantalla.

Una vez hecho esto, haz clic en *Editar* y elige *Borrar* o *Silencio*.
 Para ver si te gusta, haz clic en *Play* (como has hecho con el volumen) y escucha. Si no te gusta como ha quedado, en *Editar* tienes la opción *Deshacer* para volver a como estaba tu audio antes de hacer el último cambio.

Puede que lo que quieras sea cambiar de sitio un trozo de grabación. En este caso, debes (igual que antes) seleccionar la parte que quieras, hacer clic en *Editar* y luego en *Cortar*.

Una vez cortado estarás de nuevo en la pantalla usual. Clica sobre la parte donde quieras incluir el trozo que has cortado. Te aparecerá una línea (1). Luego haz clic en *Editar* y en *Pegar*. Escucha como ha quedado haciendo clic en *Play*.

Puede pasar que donde has incluido este trozo, o tal vez en algún otro sitio, hayas puesto música antes de que alguien hable, por ejemplo. El efecto *Fade out* sirve para que la música disminuya su volumen antes del habla y siga sonando después. ¡Pruébalo!

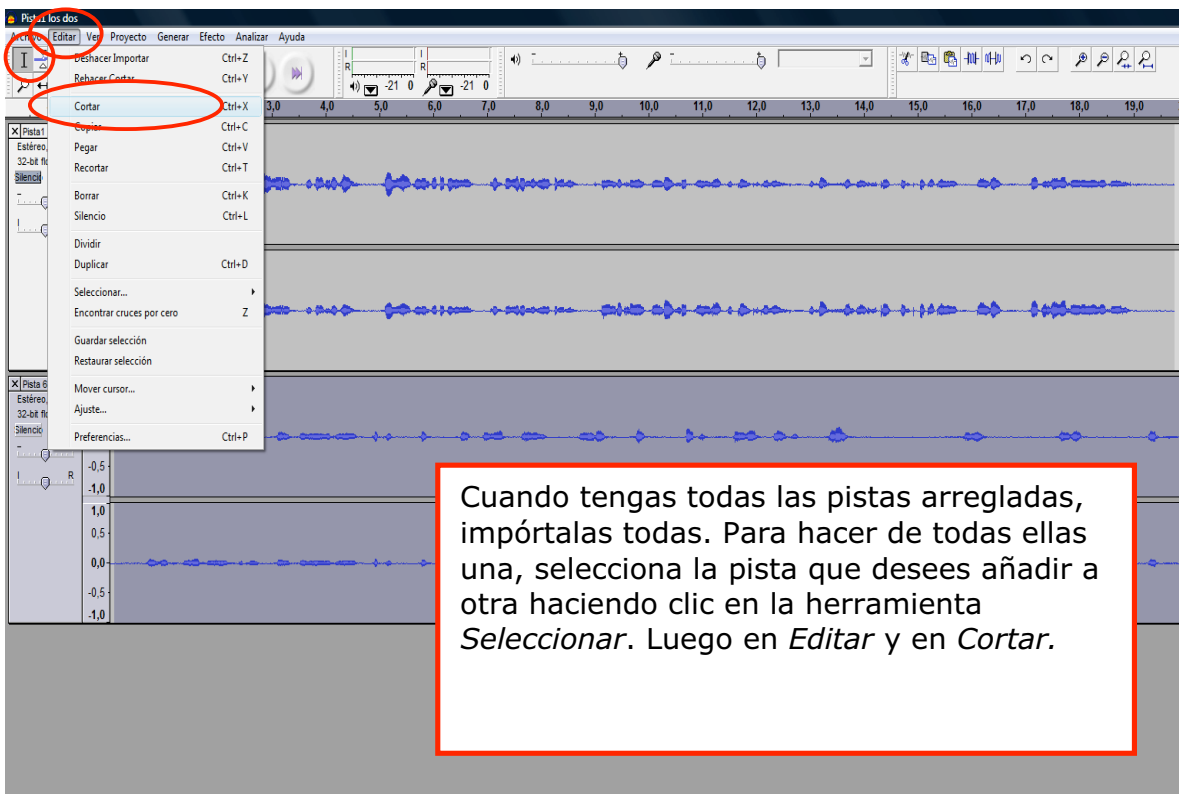
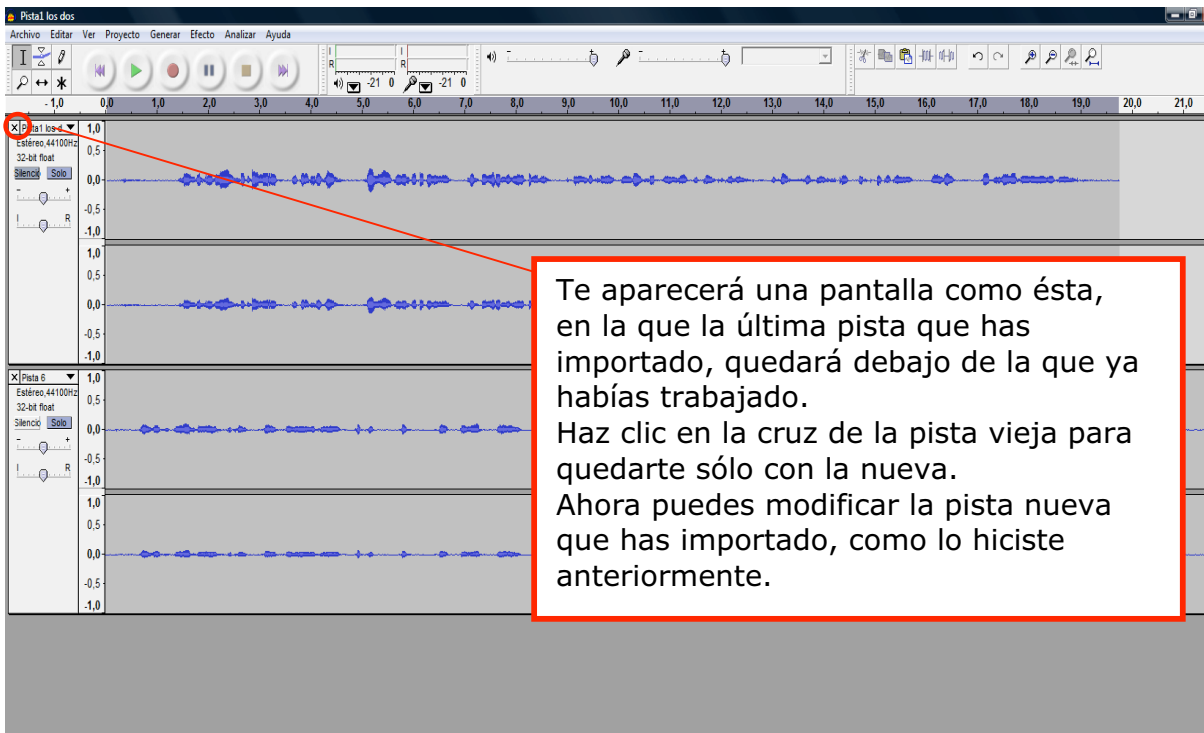
1. Selecciona la parte en la que quieras trabajar.
2. Haz clic en *Efecto*.
3. Haz clic en *Fade out* (desvanecer)
4. ¡Escucha cómo ha quedado!

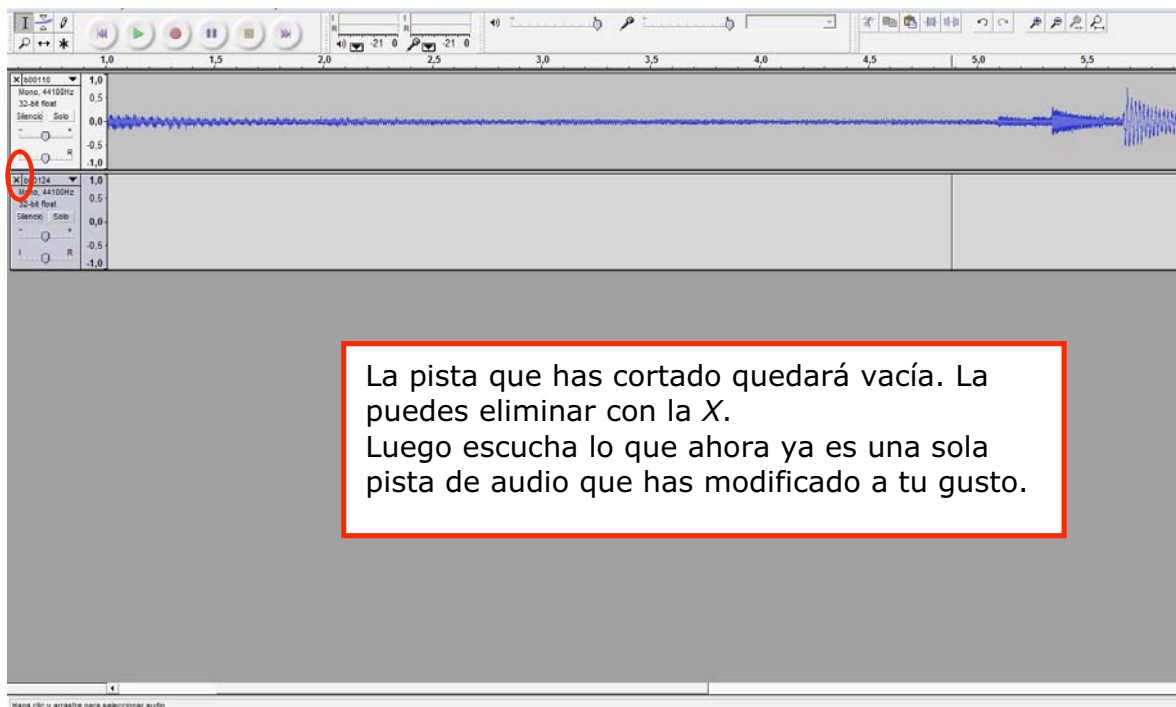
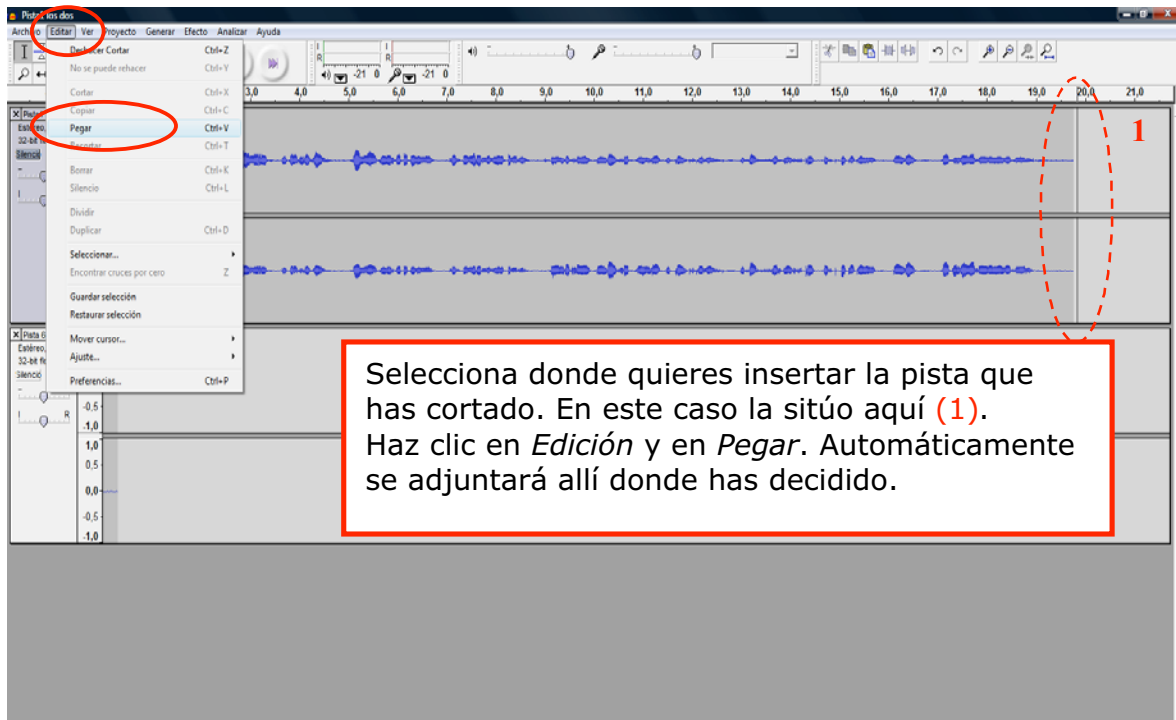
En este momento es importante que guardes tu proyecto (en caso de no haberlo hecho antes) con *Guardar proyecto como*.

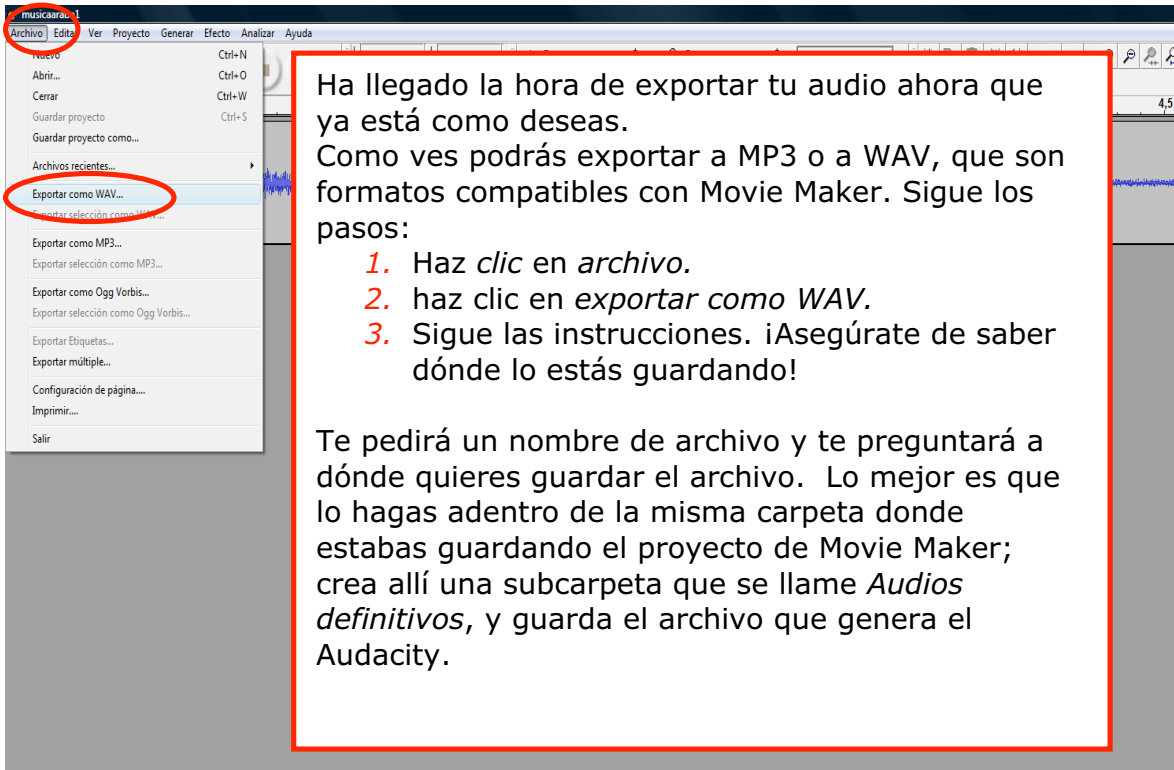
Haz clic y sigue los pasos que te indicarán.

Es recomendable *guardar proyecto* cada vez que hagas un cambio en él, así te aseguras no perderlo.

Cuando ya tengas la pista de audio arreglada y guardada, puedes importar otra pista para trabajarla del mismo modo: haz clic en *Proyecto/Importar audio*.







Ha llegado la hora de exportar tu audio ahora que ya está como deseas.

Como ves podrás exportar a MP3 o a WAV, que son formatos compatibles con Movie Maker. Sigue los pasos:

1. Haz clic en *archivo*.
2. haz clic en *exportar como WAV*.
3. Sigue las instrucciones. ¡Asegúrate de saber dónde lo estás guardando!

Te pedirá un nombre de archivo y te preguntará a dónde quieres guardar el archivo. Lo mejor es que lo hagas adentro de la misma carpeta donde estabas guardando el proyecto de Movie Maker; crea allí una subcarpeta que se llame *Audios definitivos*, y guarda el archivo que genera el Audacity.

De esta forma podrás tener los archivos de audio listos para editar tu relato o historia digital.



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



¿COM EDITAR L'ÀUDIO DEL RELAT PERSONAL (LOCUCIÓ) AMB AUDACITY? *

És important fer l'enregistrament en una habitació petita, molt poc sorollosa, i sempre amb les finestres tancades. Això ajudarà a que no s'escoltin sons de fons que no es desitgen i que no hi hagi eco.

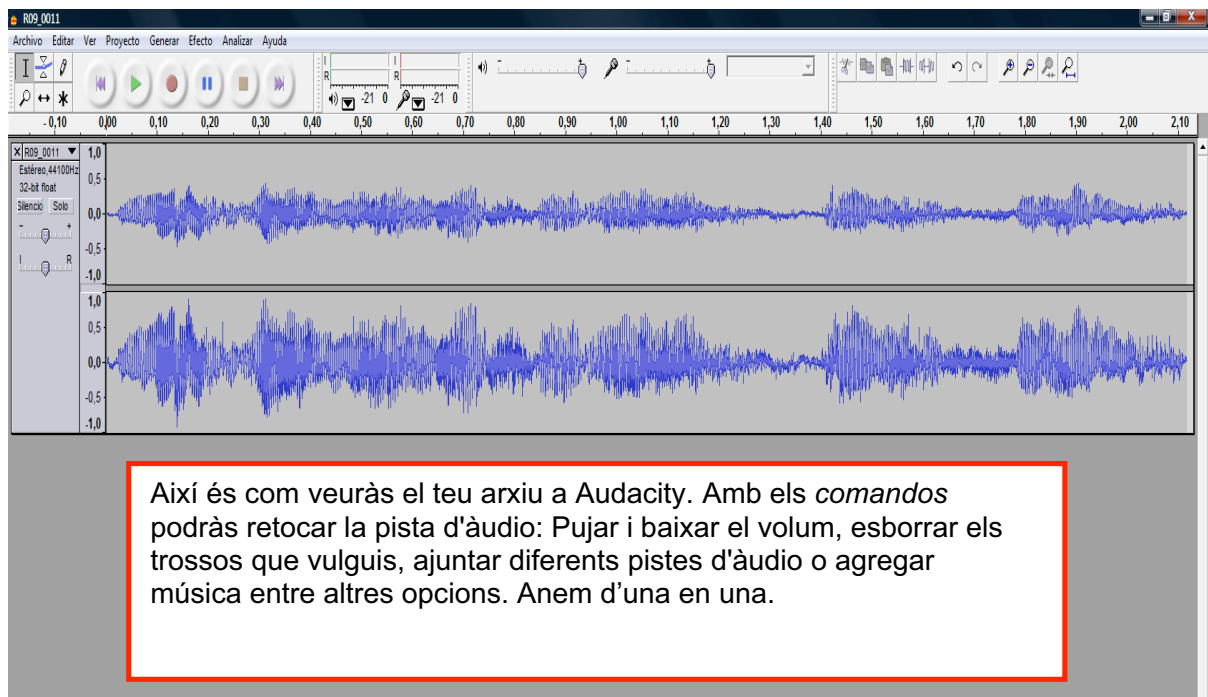
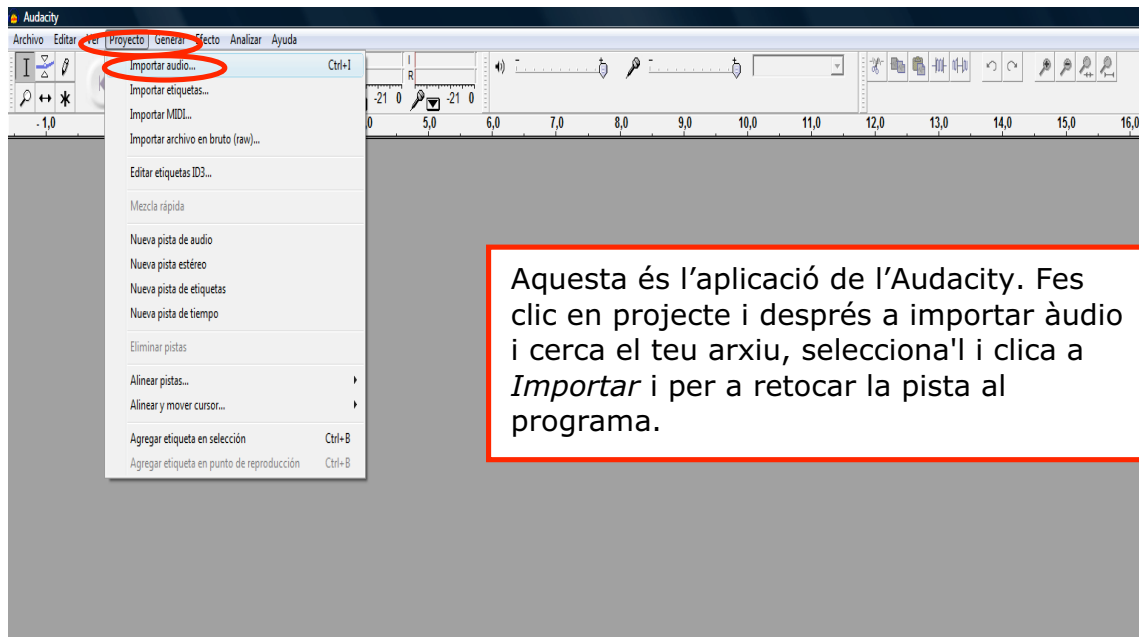
Una vegada es tingui gravada la veu, és desitjable “polir” els arxius, per a eliminar sorolls o trossos que no es vulguin. Per això recomanem utilitzar Audacity, un programa lliure i gratuït, disponible per Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux i altres sistemes operatius.

A continuació t'explicarem com editar els àudios, però abans recorda: Tots els materials del teu projecte, és a dir, del teu relat (àudios, vídeos, fotografies, guions, etc.) han d'estar en una mateixa carpeta, perquè es puguin trobar fàcilment els arxius i perquè sigui fàcil, després, fer una còpia de seguretat (un backup) de tot el teu treball. Per aquest motiu has de posar dins d'aquesta carpeta general, una altra carpeta amb els àudios originals, sense polir, i després d'això, seguir els següents passos:

Primer, obre el programa. Busca'l en el menú del teu PC. Si no el trobes, cerca'l a “Tots els programes”. Si tampoc està allí és possible que no el tinguis instal·lat a l'ordinador. En aquest cas, cal baixar-lo i instal·lar-lo. Es pot descarregar en aquest enllaç: <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>

* Document creat per Marina Vilarnau i Gloria Londoño Monroy, i traduït per Míriam Gómez Vallès pel projecte *Creant Històries Digitals*, organitzat per l'Observatori de l'Educació Digital de la Universitat de Barcelona i la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab- Cornellà. Barcelona, España, 2009 (versió 2). Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>

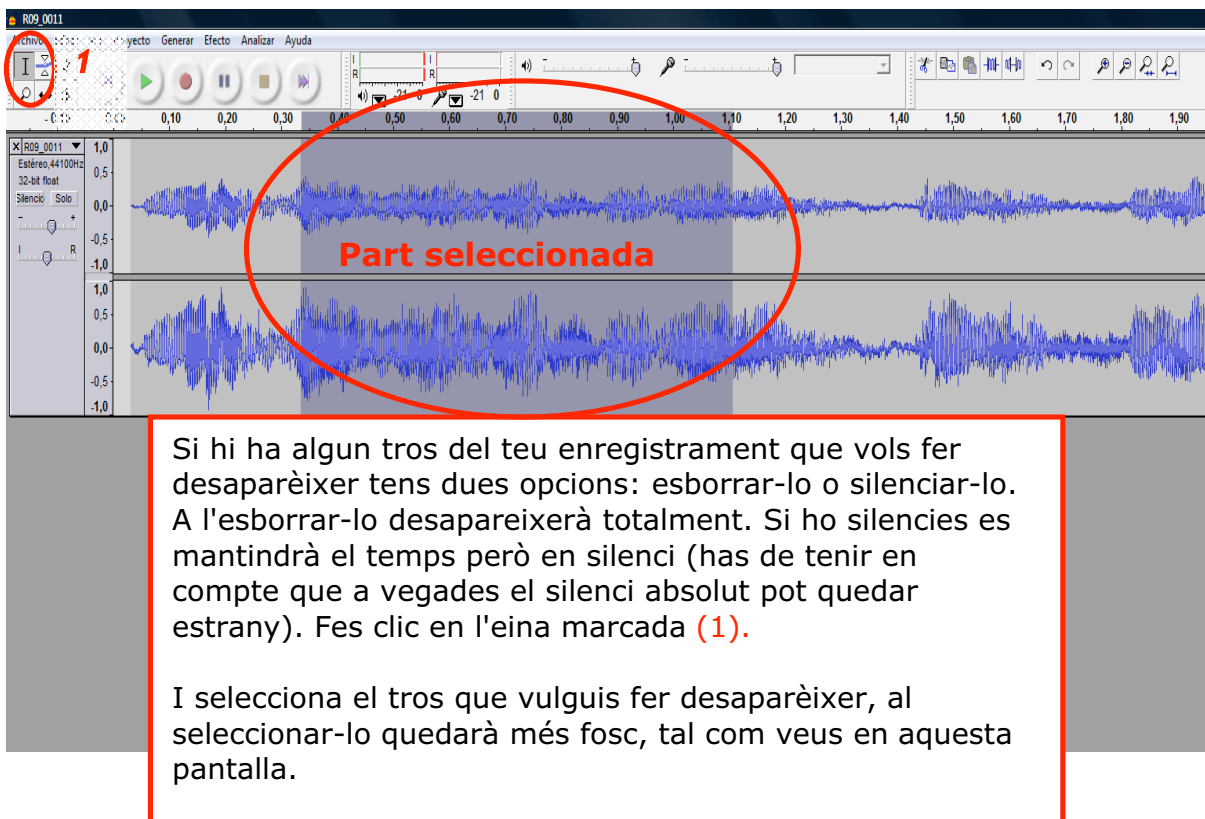
e-dulab
[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]





Començarem amb el volum. Clica en la línia superior i mou el cursor cap a el + o el -. (1)

Pots escoltar com queda prement *play*. (2)



Si hi ha algun tros del teu enregistrament que vols fer desaparèixer tens dues opcions: esborrar-lo o silenciar-lo. A l'esborrar-lo desapareixerà totalment. Si ho silencies es mantindrà el temps però en silenci (has de tenir en compte que a vegades el silenci absolut pot quedar estrany). Fes clic en l'eina marcada (1).

I selecciona el tros que vulguis fer desaparèixer, al seleccionar-lo quedarà més fosc, tal com veus en aquesta pantalla.

Una vegada fet això fes clic a editar i tria *esborrar* o *silenci*. Per a veure si t'agrada, clica *play* (com has fet amb el volum) i escolta. Si no t'agrada com ha quedat, a *editar* tens l'opció de *desfer* per a tornar a tenir la pista tal i com estava abans de fer l'últim canvi.

Pot ser que el que vulguis sigui canviar de lloc un tros d'enregistrament. En aquest cas, (igual que abans) has de seleccionar la part que vulguis, fer clic al menú *editar* i després a *tallar*.

Una vegada tallat estaràs de nou a la pantalla usual. Clica sobre la part on vulguis incloure el tros que has tallat. T'apareixerà una línia (1). Després fes clic a *editar* i a *enganxar*. Escolta com ha quedat prement el *play*.

Pot passar que on has inclòs aquest tros o tal vegada en algun altre lloc hagi posat música abans que algú parli, per exemple. L'efecte *fade out* serveix perquè la música disminueixi el seu volum abans de parlar i segueixi sonant després. Prova'!!

- 1 . Selecciona la part en la qual vulguis treballar.
- 2 . Fes clic a *Efecte*.
- 3 . Fes clic a *Fade Out* (esvaïr)

Escolta com ha quedat

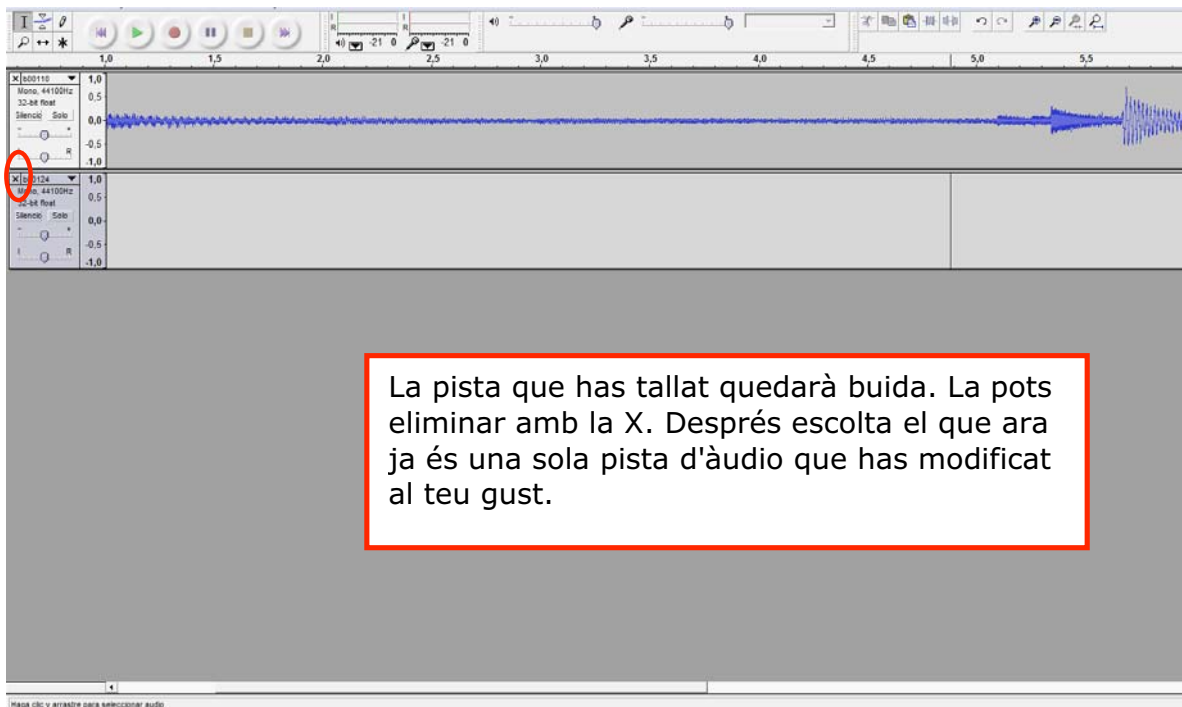
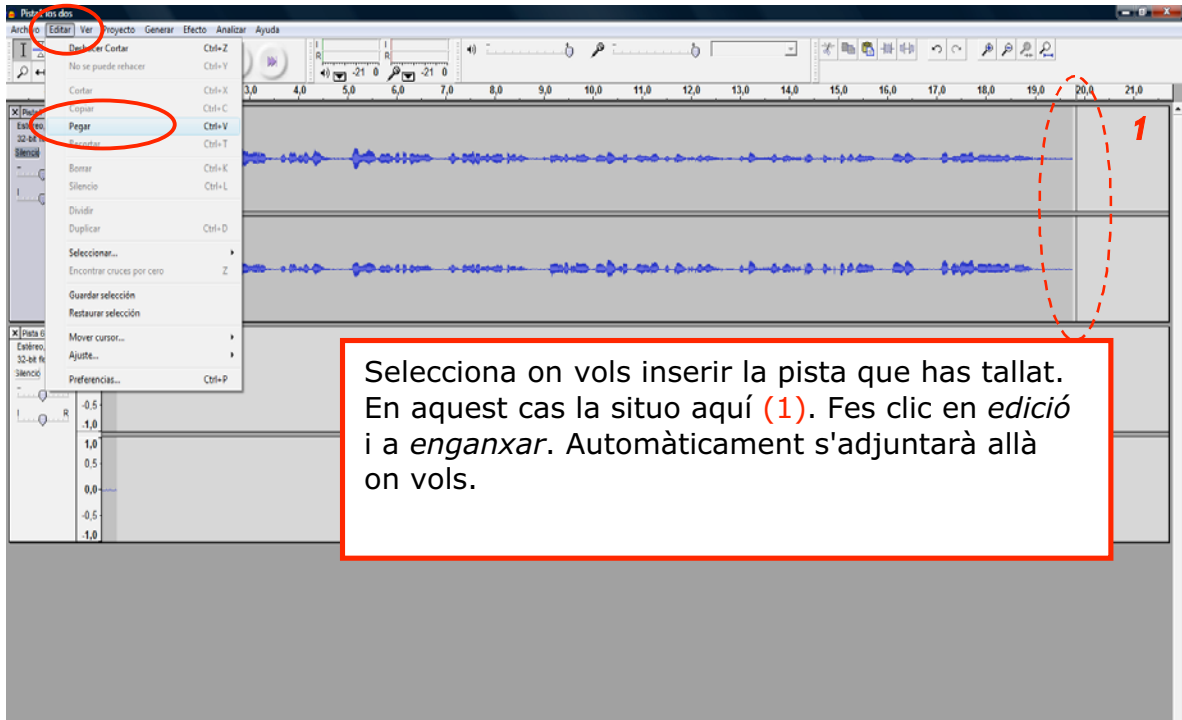
En aquest moment és important que guardis el teu projecte (en cas de no haver-ho fet abans), a *Guardar proyecto com.* Clica i segueix els passos que t'indicarà.

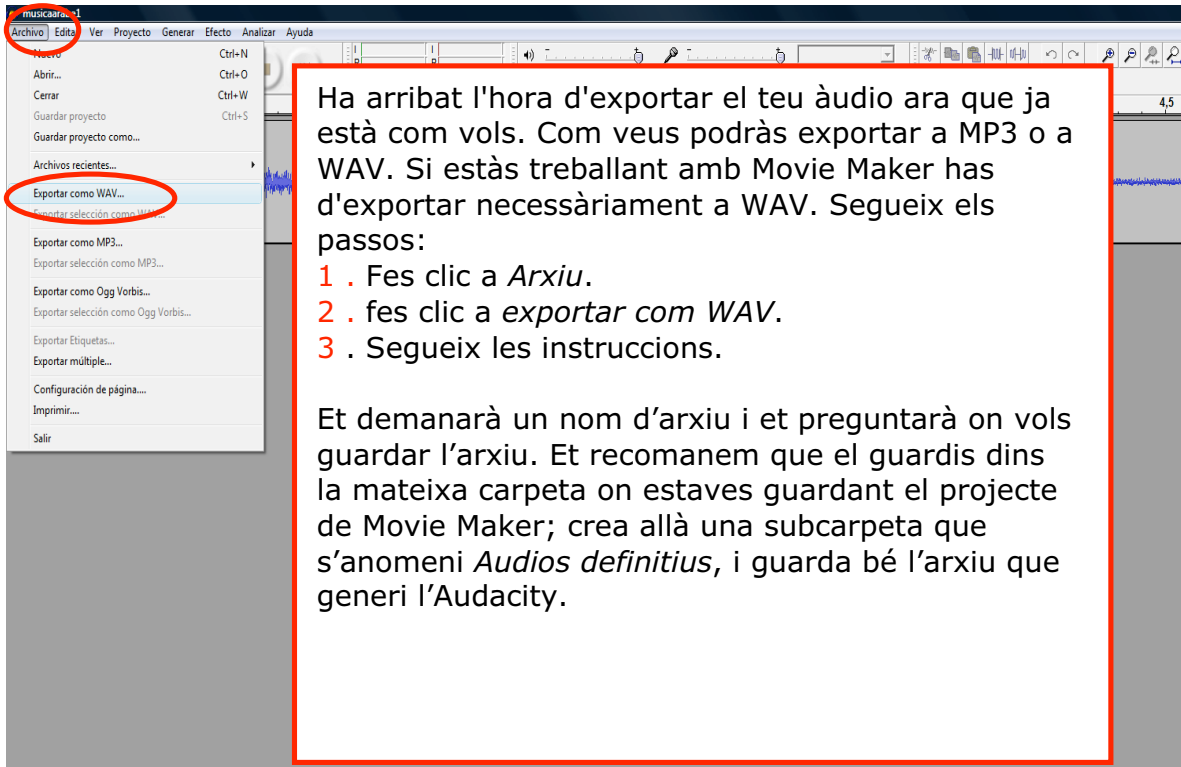
És molt important i recomanable guardar el projecte cada vegada que facis un canvi, així t'assegures de no perdre'l mai i poder anar guardant tots els canvis.

Quan ja tinguis la pista arreglada pots importar una altra pista d'àudio per a treballar-la d'igual manera que ho has fet amb aquesta: fes clic a *Projecte/ importar àudio*

T'apareixerà una pantalla com aquesta, en la qual la pista que has importat última quedarà sota la qual ja has treballat. Fes clic en la creu de la pista vella per a quedar-te solament amb la nova. Ara pots modificar la pista que has importat nova de la manera que ho has fet amb l'anterior.

Quan tinguis totes les pistes arreglades importa-les totes. Per a fer de totes elles una, selecciona la pista que desitgis afegir a una altra fent clic en l'eina *Seleccionar*. Després a *Editar* i a *tallar*.





Ha arribat l'hora d'exportar el teu àudio ara que ja està com vols. Com veus podràs exportar a MP3 o a WAV. Si estàs treballant amb Movie Maker has d'exportar necessàriament a WAV. Segueix els passos:

- 1 . Fes clic a *Arxiu*.
- 2 . fes clic a *exportar com WAV*.
- 3 . Segueix les instruccions.

Et demanarà un nom d'arxiu i et preguntarà on vols guardar l'arxiu. Et recomanem que el guardis dins la mateixa carpeta on estaves guardant el projecte de Movie Maker; crea allà una subcarpeta que s'anomeni *Audios definitius*, i guarda bé l'arxiu que generi l'Audacity.

Així serà més fàcil que ho tinguis tot endreçat i ho localitzis amb major rapidesa.

<p>FORMATS QUE ACCEPTA AUDACITY</p>	<p>AIFF, AU, Ogg Vorbis, MP3 y WAV</p>
---	--

COM EDITAR UNA HISTÒRIA DIGITAL AMB MICROSOFT MOVIE MAKER 6.0¹

La creació d'un relat o història digital, amb objectius o en contextos educatius, té diverses etapes, entre elles, la de la postproducció o edició final, la qual arriba després de conceptualitzar i planejar la història, i de produir o aconseguir els materials que s'empraran (fotos vídeos, dibuixos, veus, etc.)

La *postproducció* consisteix en conèixer (o reconèixer) el programa que s'usarà per a fer el muntatge final del vídeo, i, òbviament, a fer l'edició en l'ordinador seguint l'ordre que s'havia definit en el storyboard i afegint els efectes i transicions.

Hi ha molts programes gratuïts o de pagament per a editar vídeos, alguns més senzills i altres professionals. Alguns són:

- Microsoft Movie Maker o Microsoft Photo Story (ambdós gratuïts per a Windows XP amb llicència)
- Pinnacle Studio (gratuït per a PC)
- Adobe Premiere (de pagament, per a PC)
- Apple iMovie (per a MAC)

En aquest manual t'explicarem com realitzar l'edició en Movie Maker, seguint uns senzills passos:

Pas 1: Preparar tots els recursos que utilitzaràs i crear una carpeta per a guardar aquests recursos i el projecte audiovisual (és a dir, el teu vídeo).....	2
Pas 2: Obrir el Movie Maker	3
Pas 3: Crear el teu projecte	4
Pas 4: Importar els recursos gràfics, audiovisuals o sons al teu projecte	5
Pas 5: Començar el muntatge de les imatges	7
Pas 6: Agregar les transicions entre les imatges.....	8
Pas 7: Posar efectes a les imatges (opcional).....	10
Pas 8: Agregar so (la locució o els efectes de so).....	11
Pas 9: Revisar com està quedant el teu vídeo i realitzar els canvis	12
Pas 10: Agregar el títol i els crèdits al vídeo.....	13
Pas 11: Publicar el teu vídeo	14

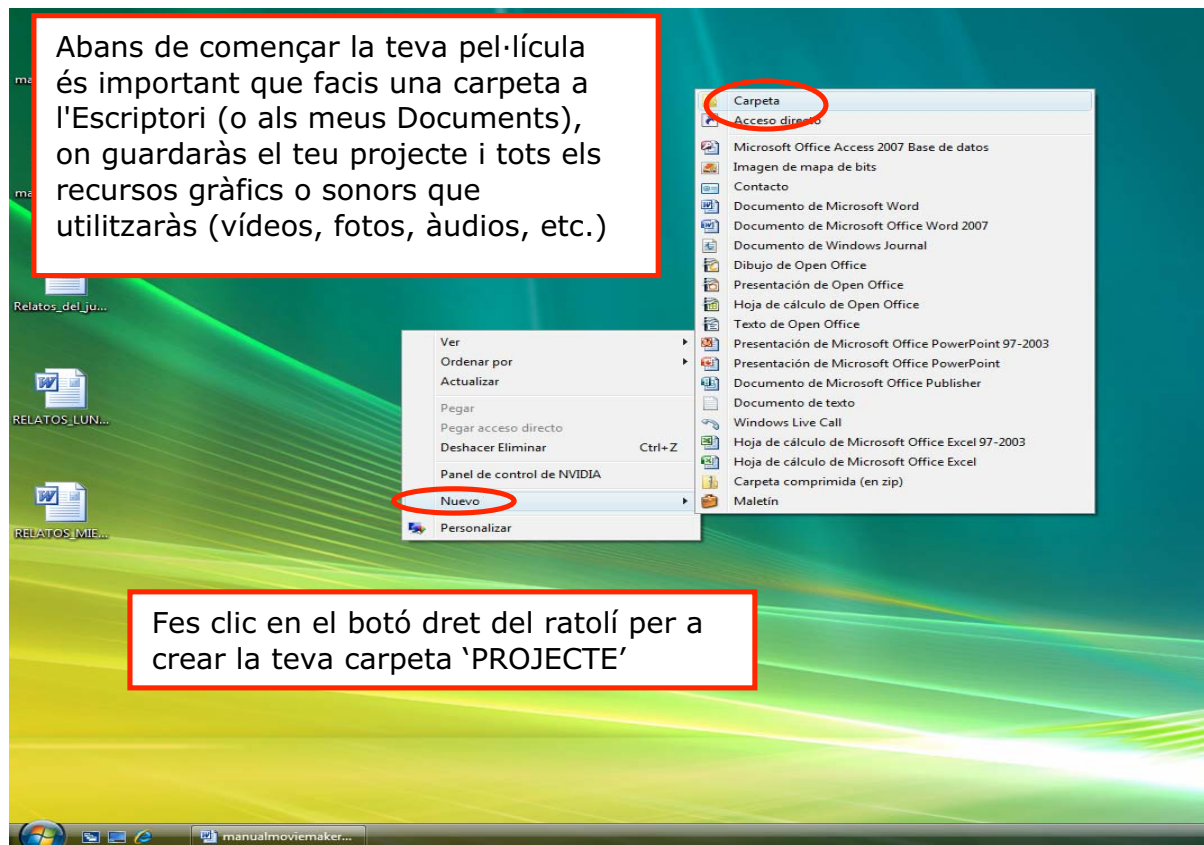
¹ Document creat per Gloria Londoño Monroy i Marina Vilarnau, traduït al català per Míriam Gómez i Vallès, per al projecte *Creant Històries Digitals*, realitzat per l'Observatori de l'Educació Digital de la Universitat de Barcelona i la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab-Cornellà. Barcelona, Espanya, 2009 (versió 2). Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o bé <http://edulabs.es>

També t'expliquem:

QUÈ FER SI EL PROJECTE DE MOVIE MAKER NO RECONeix ELS ARXIUS... 16
TIPUS D'ARXIUS QUE PODEM UTILITZAR A MOVIE MAKER:..... 18
QUINA ÉS LA MIDA ADEQUADA PER LES IMATGES?..... 19

Les pantalles que veuràs corresponen a la versió 6.0 del Movie Maker, però no et preocupis si tens una versió anterior, veuràs que tenen elements molt semblants i que els botons tenen els mateixos noms, encara que és possible que estiguin en un altre lloc de la pantalla, però només és qüestió de tenir paciència i buscar-los.²

Pas 1: Preparar tots els recursos que utilitzaràs i crear una carpeta per a guardar aquests recursos i el projecte audiovisual (és a dir, el teu vídeo)



DUES COSES IMPORTANTS:

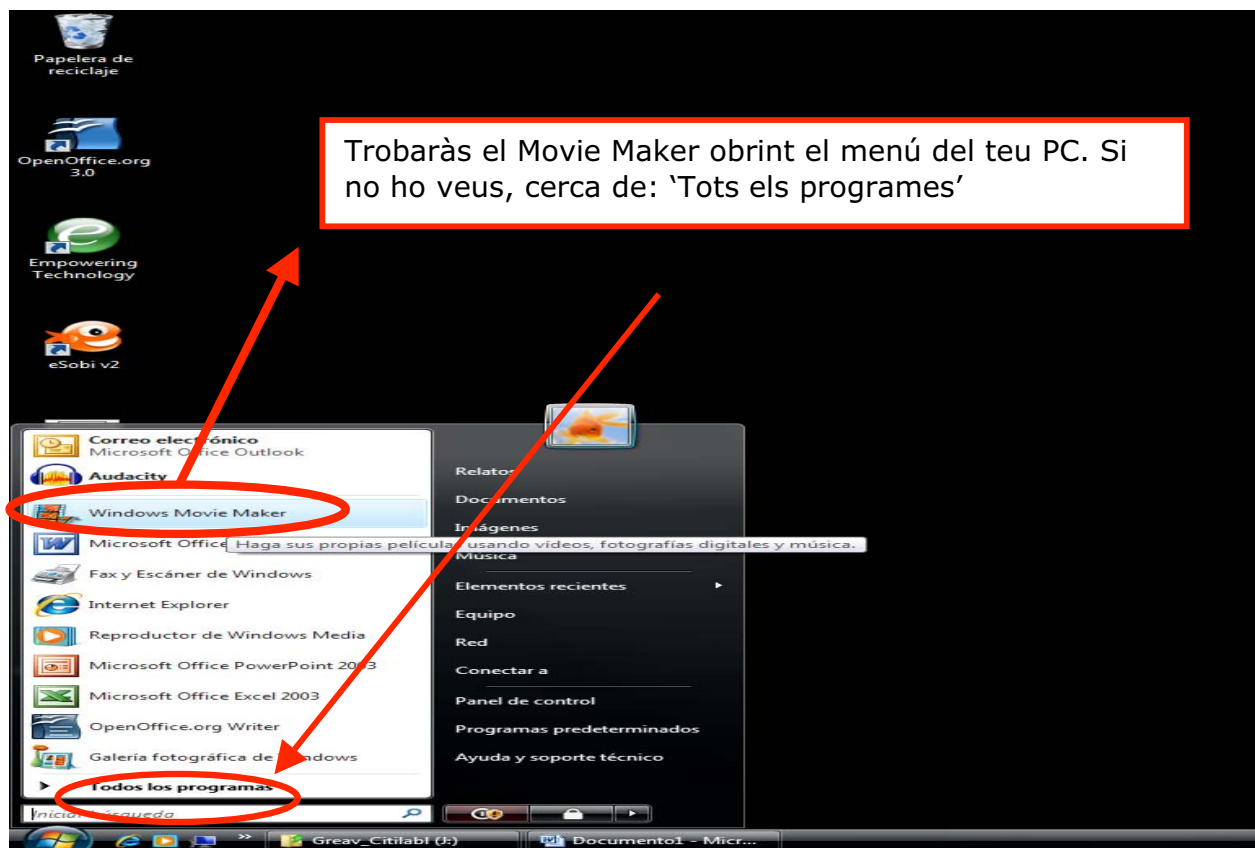
La primera: és molt important que en aquesta carpeta guardis tots els arxius d'àudio, imatge o vídeo, amb el format correcte (t'indicarem quins són aquests formats més endavant). Si deixes algun arxiu per fora d'aquesta carpeta, serà possible incloure'l

² Si ho prefereixes, pots consultar el tutorial de Movie Maker 2.0 que t'ofereix Microsoft, disponible a: <http://www.microsoft.com/spain/windowsxp/using/moviemaker/videos/create.msp>

en el projecte que facis en el Movie Maker, però és molt possible que després el programa no sàpiga a on buscar-lo i no t'ho mostri (mostrarà una X en lloc de la imatge o del so, indicant que no sap on està l'arxiu). Aquest problema té solució, com explicarem més endavant, però és millor evitar-lo.

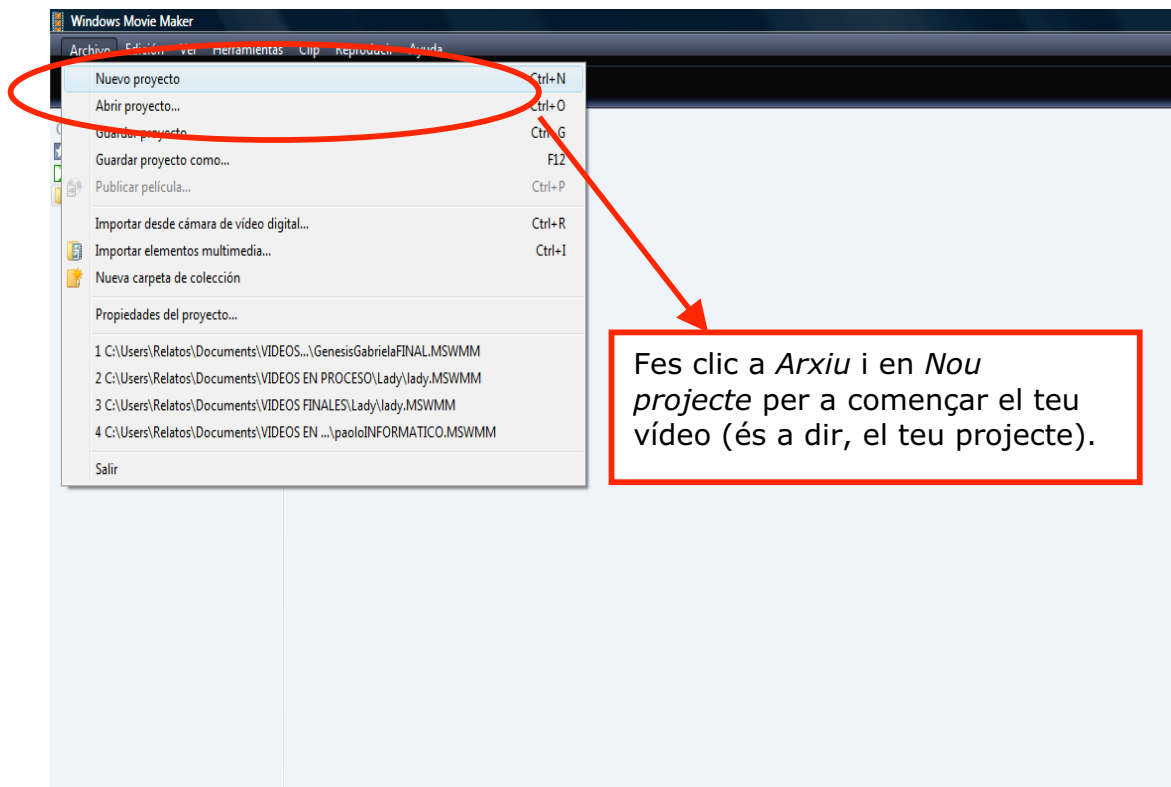
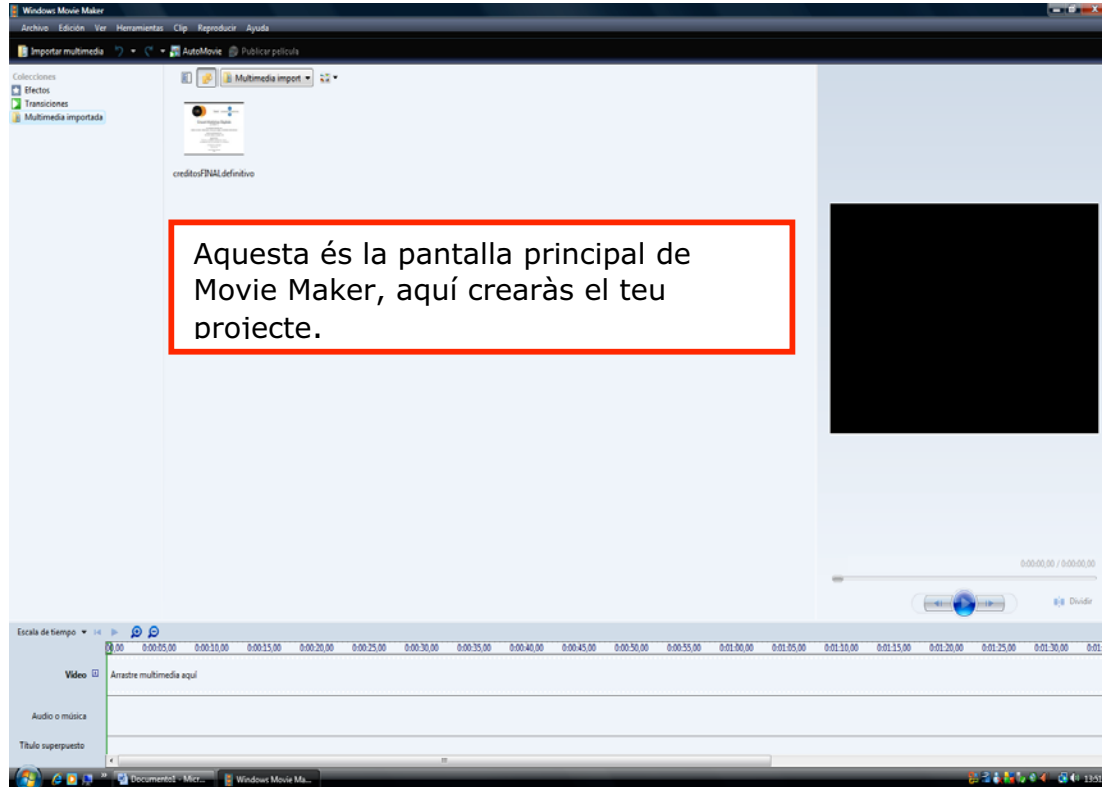
I la segona: No has de canviar el nom que li posis a aquesta carpeta o als arxius que utilitzis durant el procés d'edició, perquè el Movie Maker tractarà sempre de buscar els arxius d'àudio, imatge i so en la primera carpeta (la qual tenia el nom original) o amb el nom inicial, així que es confondrà i no mostrarà els arxius (mostrarà de nou la X).

Pas 2: Obrir el Movie Maker



Si tampoc està a 'Tots els programes' és possible que no ho tinguis instal·lat a l'ordinador. En aquest cas cal baixar-lo i instal·lar-lo, però només serà possible fer-ho de forma gratuïta si el Windows que tens en el teu equip és legal. Si és així, pots anar a aquesta web per a descarregar-lo: <http://www.microsoft.com/spain/windowsxp/using/moviemaker/default.msp>

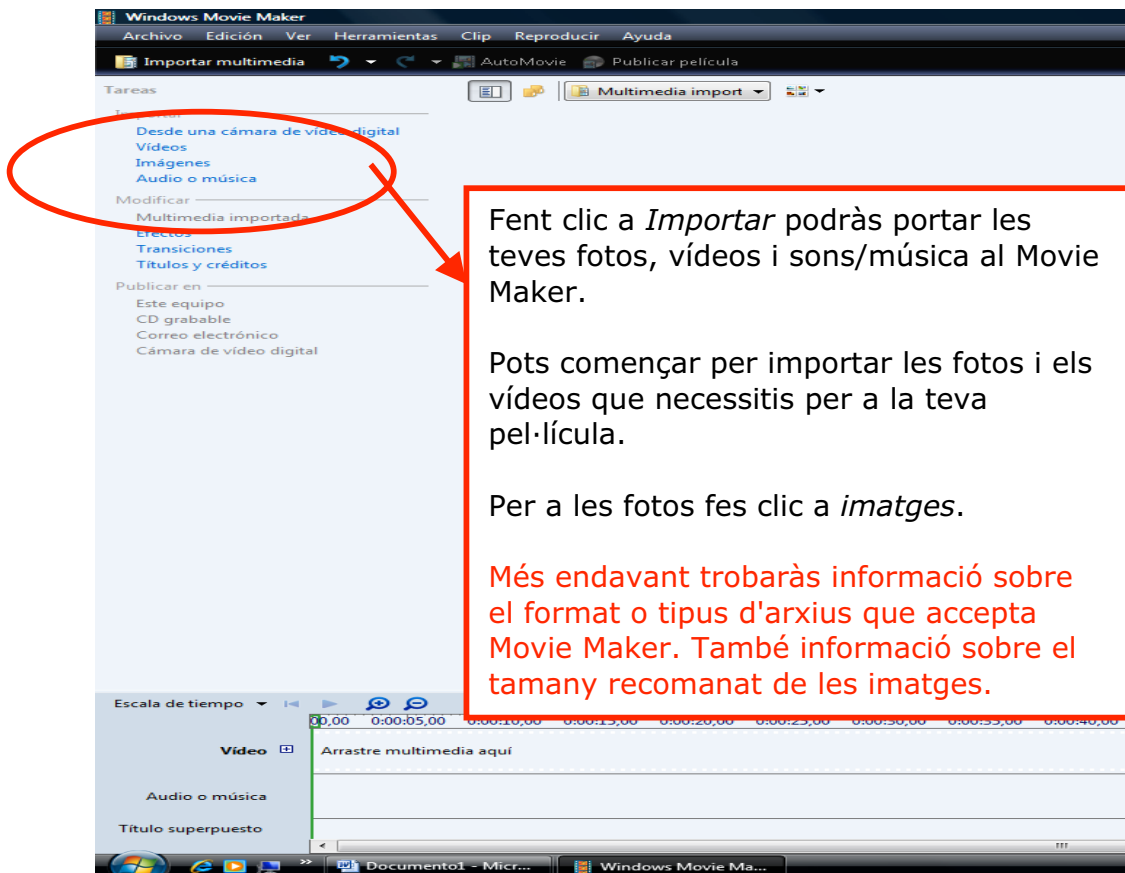
Pas 3: Crear el teu projecte



El més recomanable és que des del principi guardis el teu projecte amb el teu nom, o amb el títol del teu relat. Això sí, fixa't que quedi guardat dins la carpeta que haves creat a l'Escriptori o en *Els meus documents*.

Per a guardar el teu arxiu fes de nou clic a *Arxiu* i després a *Guardar projecte com*. Veuràs que et surt una pantalla on has de donar-li un nom. Després fes clic a l'opció *Guardar* d'aquesta mateixa pantalla.

Pas 4: Importar els recursos gràfics, audiovisuals o sons al teu projecte



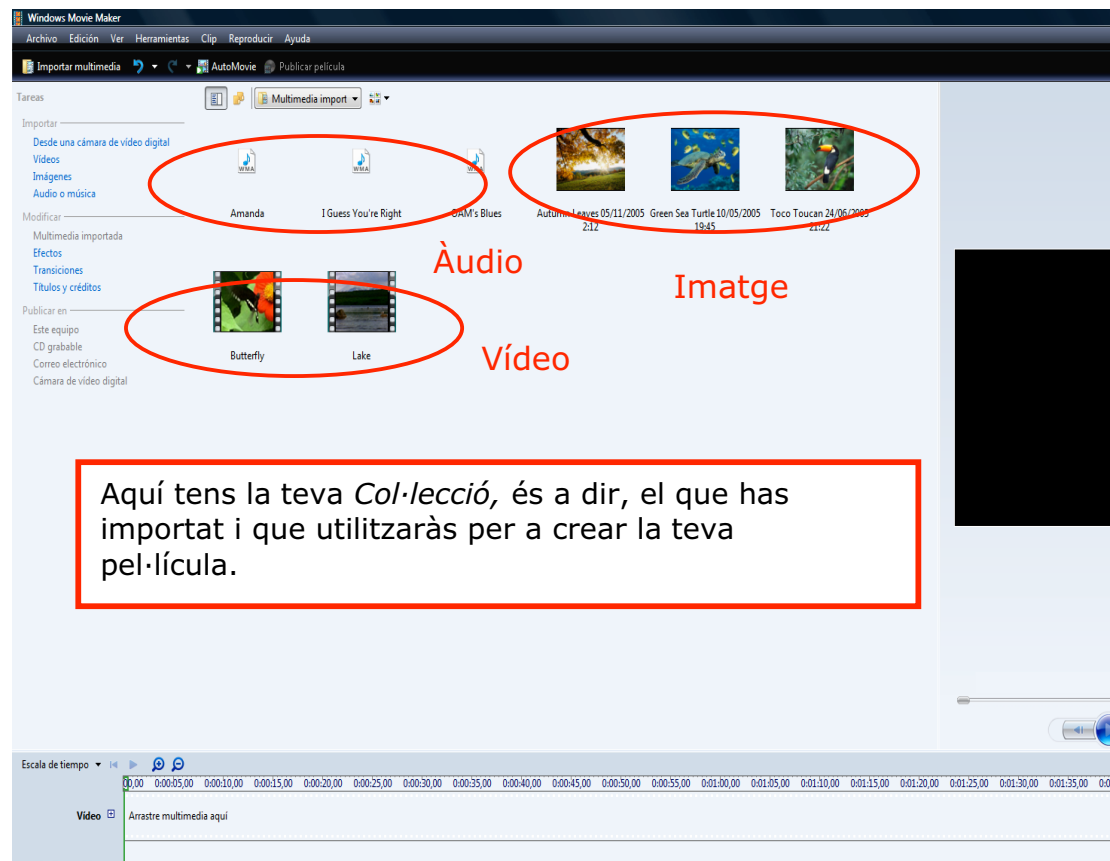
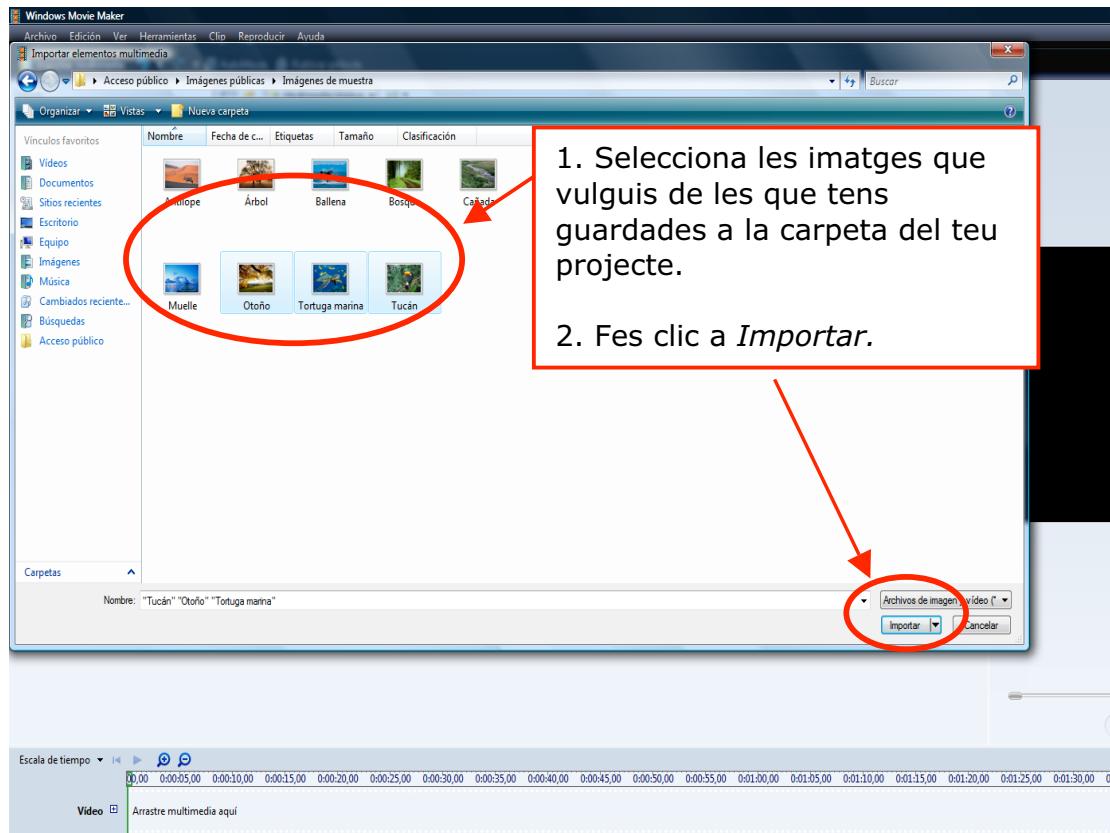
Fent clic a *Importar* podràs portar les teves fotos, vídeos i sons/música al Movie Maker.

Pots començar per importar les fotos i els vídeos que necessitis per a la teva pel·lícula.

Per a les fotos fes clic a *imatges*.

Més endavant trobaràs informació sobre el format o tipus d'arxius que accepta Movie Maker. També informació sobre el tamany recomanat de les imatges.

e-dulab
[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



Per a importar vídeo i àudio segueix el mateix procediment que amb les imatges: *Arxiu / Importar*.

IMPORTANT!

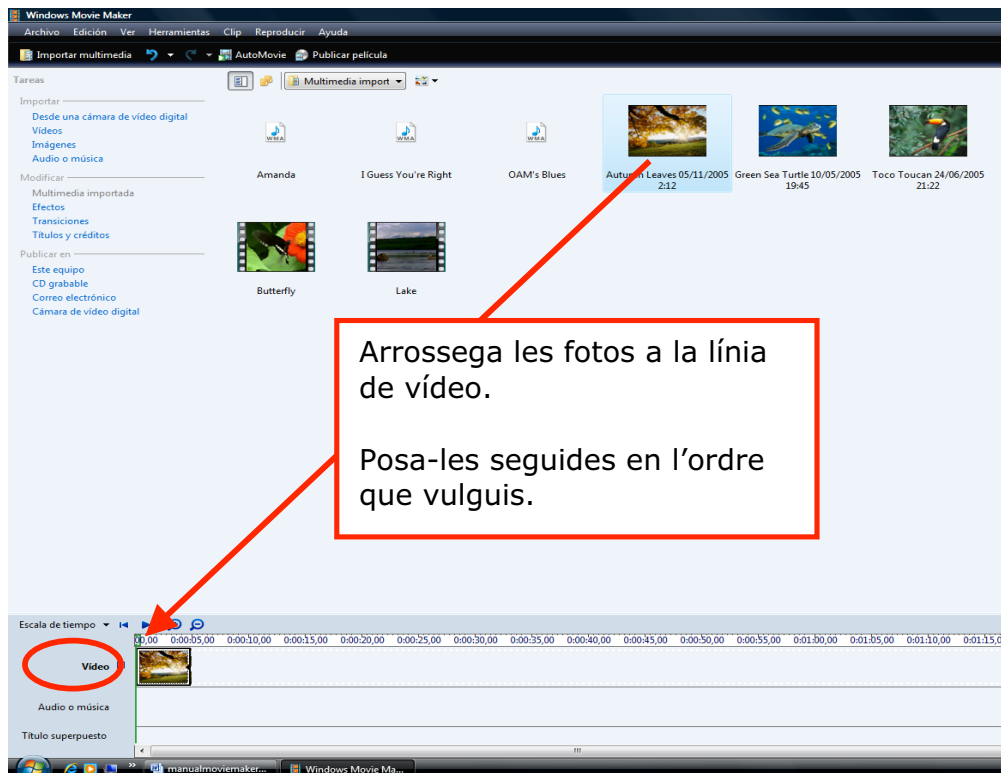
Si la teva idea és publicar la teva pel·lícula a Internet has de tenir en compte els Drets d'Autor. Per això només podràs utilitzar:

- Sons gravats per tu (la teva veu, un efecte de so)
- Pistes musicals lliures (la música comercial o de cantants famosos no serveix)
- Fotografies personals, teves o de la teva família, fetes per tu o de la teva propietat
- Dibuixos o animacions fetes per tu, fruit de la teva creativitat
- Fotografies, vídeos, dibuixos o animacions baixats d'Internet, sempre que siguin d'un banc d'imatges o sons gratuïts, com per exemple del Banc d'Imatges i Sons del *Ministerio de Educación Isftic*:
<http://www.microsoft.com/spain/windowsxp/using/moviemaker/default.aspx>

Després d'importar els recursos, GUARDA el teu projecte.

Pas 5: Començar el muntatge de les imatges

Quan ja hagi importat tots els recursos, pots començar a fer el muntatge de les imatges o el teu *storyboard*.



Aquesta línia t'indica quant temps durarà el visionat de la imatge que té a sota.

Per a escurçar o allargar el temps del visionat de les imatges: fes clic damunt la imatge i mou-la fins al temps que desitgis.

IMPORTANT!

A l'acabar el muntatge, **GUARDA** de nou el teu projecte per evitar que per algun imprevist el perdís.

Pas 6: Agregar les transicions entre les imatges

Les transicions de vídeo són efectes entre una imatge (un *clip*, com es denomina en Movie Maker a un recurs) i una altra (un altre *clip*). Per exemple, pots fer que una imatge acabi borrosa i l'altra entri borrosa i després s'aclareixi o es defineixi (això es diu *Transició per Dissolució*)



Quan no estiguis en *Guió gràfic* sinó en *Escala de temps*, podràs veure les transicions que has posat en una nova barra o pista (anomenada *Transicions*) que apareixerà sota la barra *Video*. Per a veure aquesta pista, hauràs d'expandir la pista *Video*, és a dir, fer clic sobre el signe + que apareix al costat d'ella.

Què fer si no t'agrada una transició i la vols treure?

Al *Guió gràfic* pots veure el símbol de les transicions que has agregat entre les imatges. Si alguna no t'agrada, fes clic sobre ella i a continuació, clica la tecla *'Del'* o *'Supr'* del teu teclat (o fes clic en *Edició* i a *Treure*).

IMPORTANT!

A l'acabar, GUARDA-HO tot de nou.

Pas 7: Posar efectes a les imatges (opcional)

Els efectes no són entre clips o entre imatges, sinó en una sola imatge. Per exemple, pots fer que sembli que la càmera llisca sobre una fotografia, mostrant-la de dreta a esquerra, o de dalt a baix (com si els nostres ulls la recorreguessin per a veure cada detall d'ella)



Què hem de fer si no ens agrada un efecte o el volem treure?

Quan agreguem un efecte a la imatge ens apareix una estrella. Si volem canviar aquest efecte, només hem de fer clic sobre la imatge i ens apareixerà el menú *Efectes*. Escull el que vulguis o bé treu-lo.

IMPORTANT!

Quan acabis, GUARDA de nou.

Pas 8: Agregar so (la locució o els efectes de so)

Abans d'explicar com fer aquest procediment, és important aclarir dos temes:

- Has de tenir en compte que Movie Maker no accepta tots els tipus d'arxius d'àudio que existeixen, però sí els més comuns. Al final d'aquest tutorial t'indiquem quins pots usar. Si tens un arxiu amb un format diferent hauràs de convertir-lo a un format adequat usant un programa adequat (un convertidor).
- I també, que la locució que vas gravar prèviament, ha de ser primer editada o corregida en un programa especial, com l'Audacity (mira el manual corresponent), per a treure possibles sorolls o per a esborrar alguna frase o paraula que no es desitgi.

Una vegada enllestit tot el material d'àudio, has de guardar-lo en la carpeta del teu projecte, abans d'importar-lo al Movie Maker. Per a importar-lo, segueix aquestes indicacions:

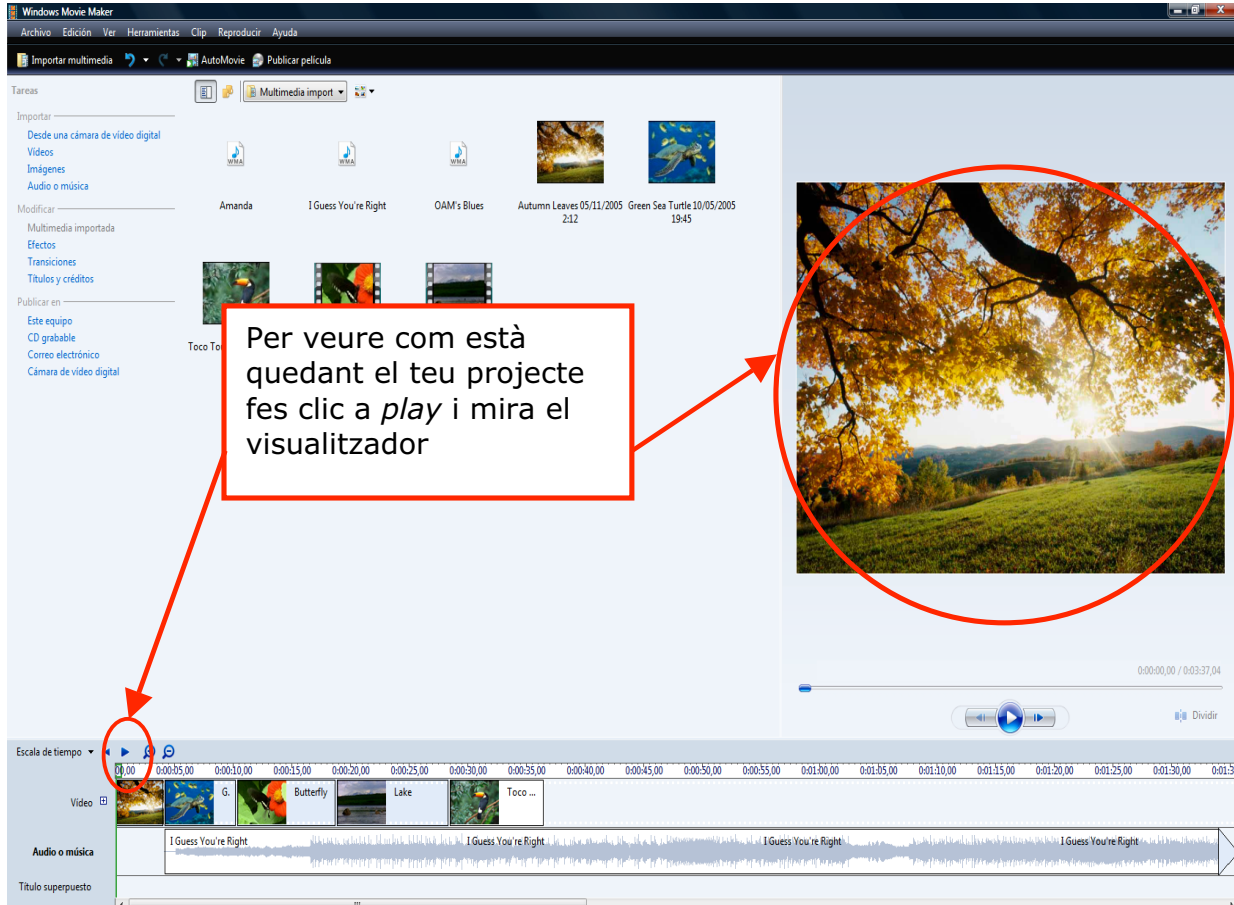
Segueix el mateix procediment pel so/música: arrossega l'arxiu cap a la barra d'àudio o música.

Decideix quan vols que comenci mirant la línia de temps i la foto que té a sobre.

IMPORTANT!

A l'acabar aquest pas, GUARDA de nou el teu projecte.

Pas 9: Revisar com està quedant el teu vídeo i realitzar els canvis

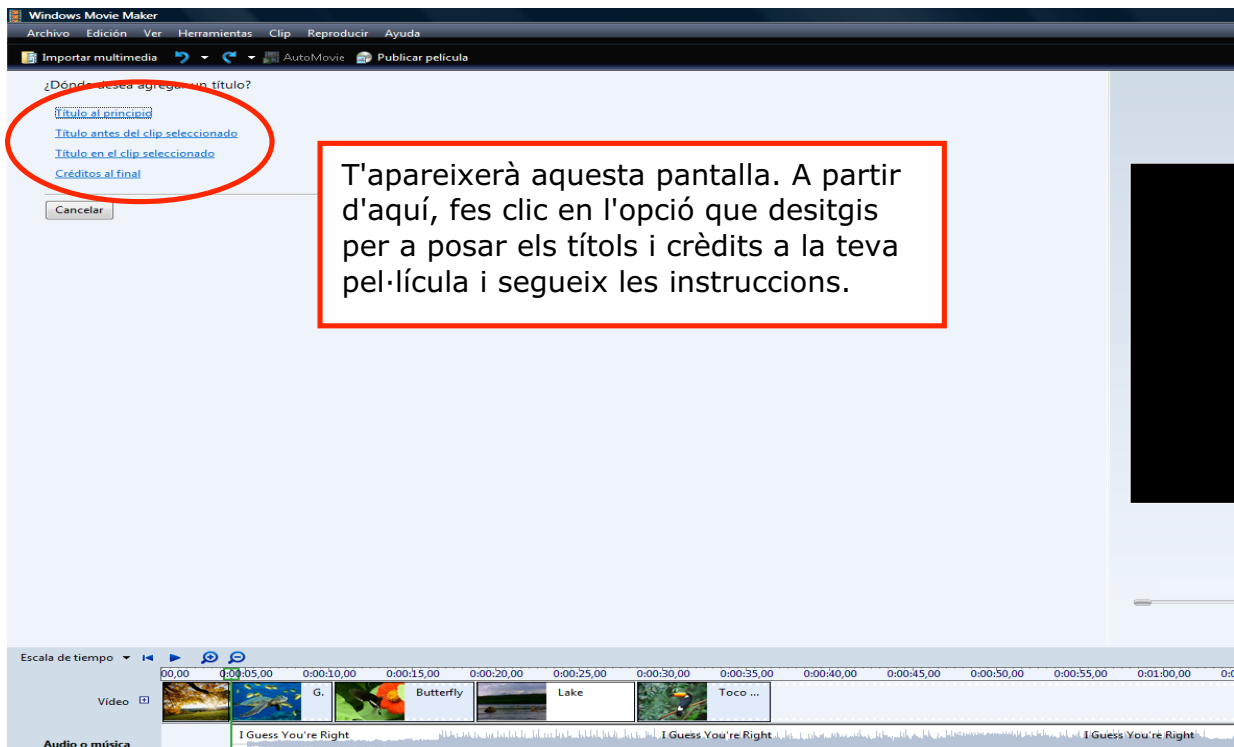
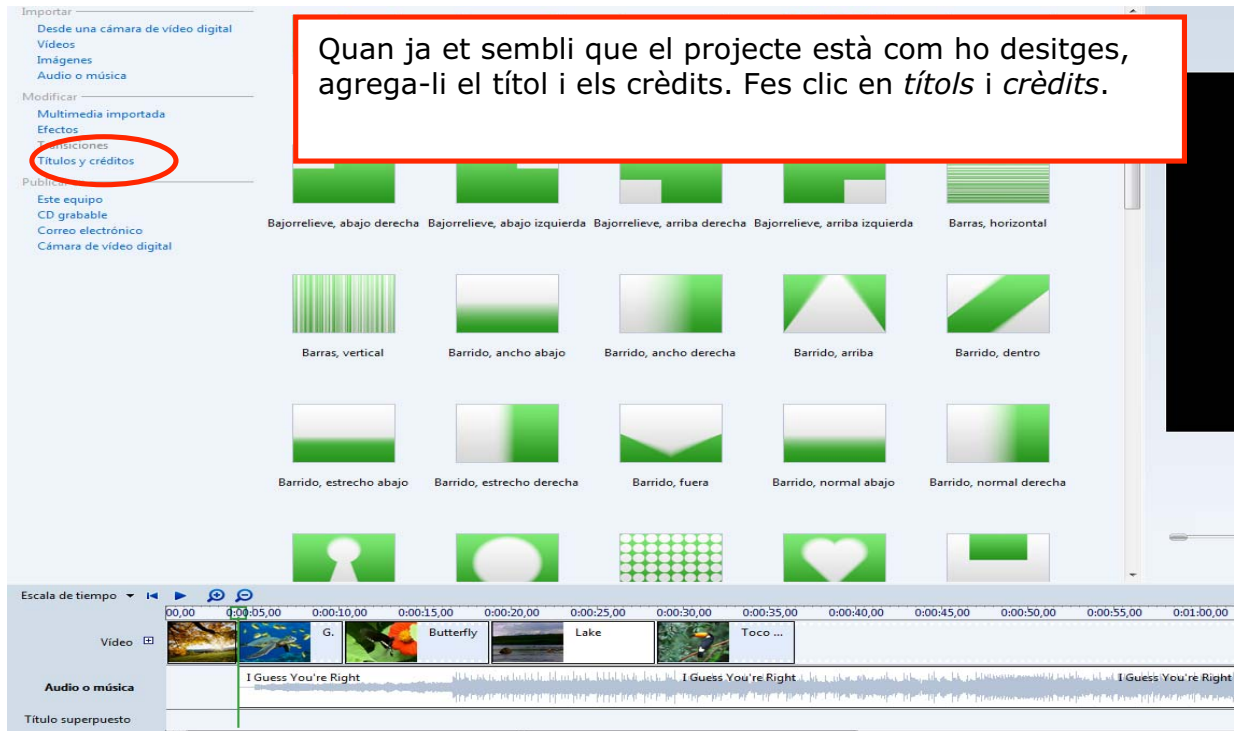


Serà el moment per a corregir el que desitgis. Per exemple, pots donar-li més temps a una imatge o canviar algun efecte de transició entre imatges.

IMPORTANT!

A l'acabar de visualitzar o de corregir, **GUARDA** de nou el teu projecte.

Pas 10: Agregar el títol i els crèdits al vídeo



El títol va al principi. Els crèdits, en canvi, al final, per a indicar qui és l'autor o l'autora del relat i quan es va fer, i per a donar altra informació important i necessària (per exemple, per a explicar si les fotos són pròpies o si són extretes d'un banc d'imatges gratuïtes).

També pots crear un títol enmig del vídeo (és a dir, una pantalla amb text). Per a això has de fer clic sobre la una imatge prèvia, i després, sobre *Títol* després del clip seleccionat.

O pots mostrar un text sobre una imatge. Per a això fes clic en *Títol* en el clip seleccionat. En aquest cas no apareixerà només el text en pantalla, com en el cas anterior, sinó que es veurà un petit text en la part de baix o dalt d'una foto. Això s'usa, per exemple, per a escriure el nom d'una persona que és entrevistada.

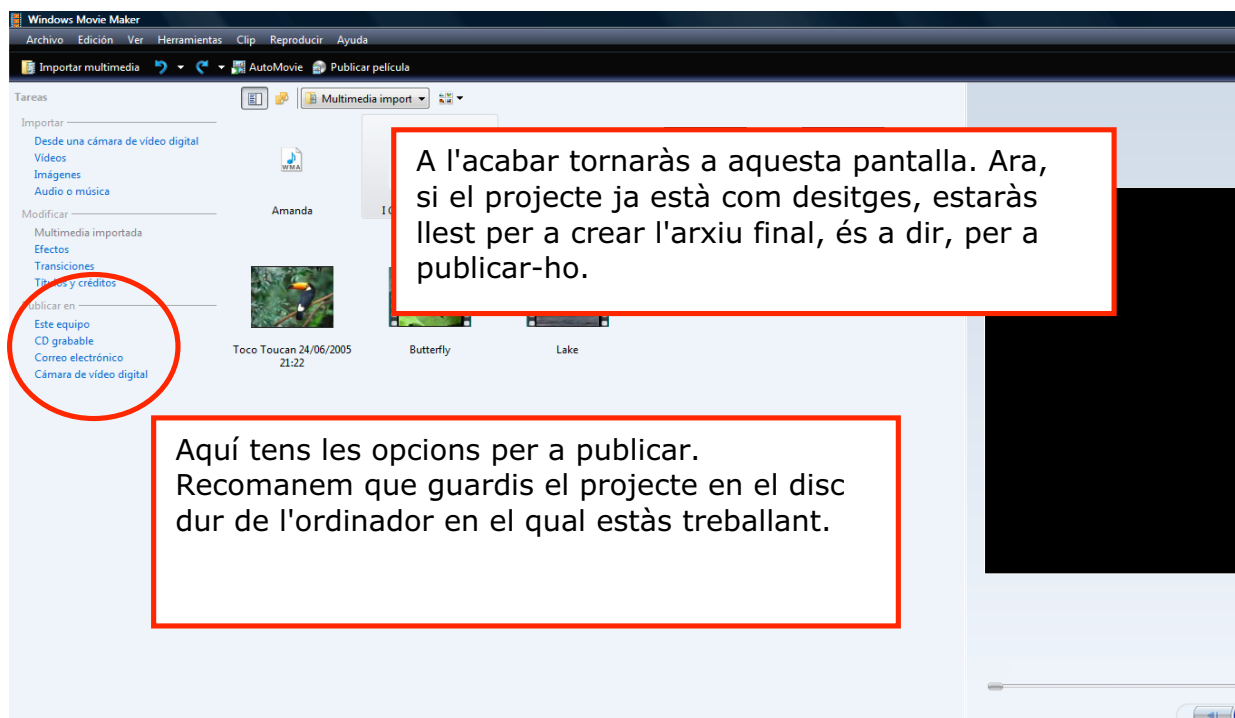
Tingues en compte que a vegades, els textos que s'agreguen a una foto, poden aparèixer en una altra part (sobre una altra imatge). Això es deu al fet que vas allargar o vas escurçar el temps de visionat de l'altra imatge i, per tant, tot es 'mou'.

Per a posar el text al punt, fixa't que en l'Escala de temps, sota l'àudio, apareix l'altra barra anomenada *Títol superposat*. Aquí apareix el text, que pots moure fins a la imatge que vulguis.

IMPORTANT!

Quan acabis aquest pas, GUARDA de nou el teu projecte.

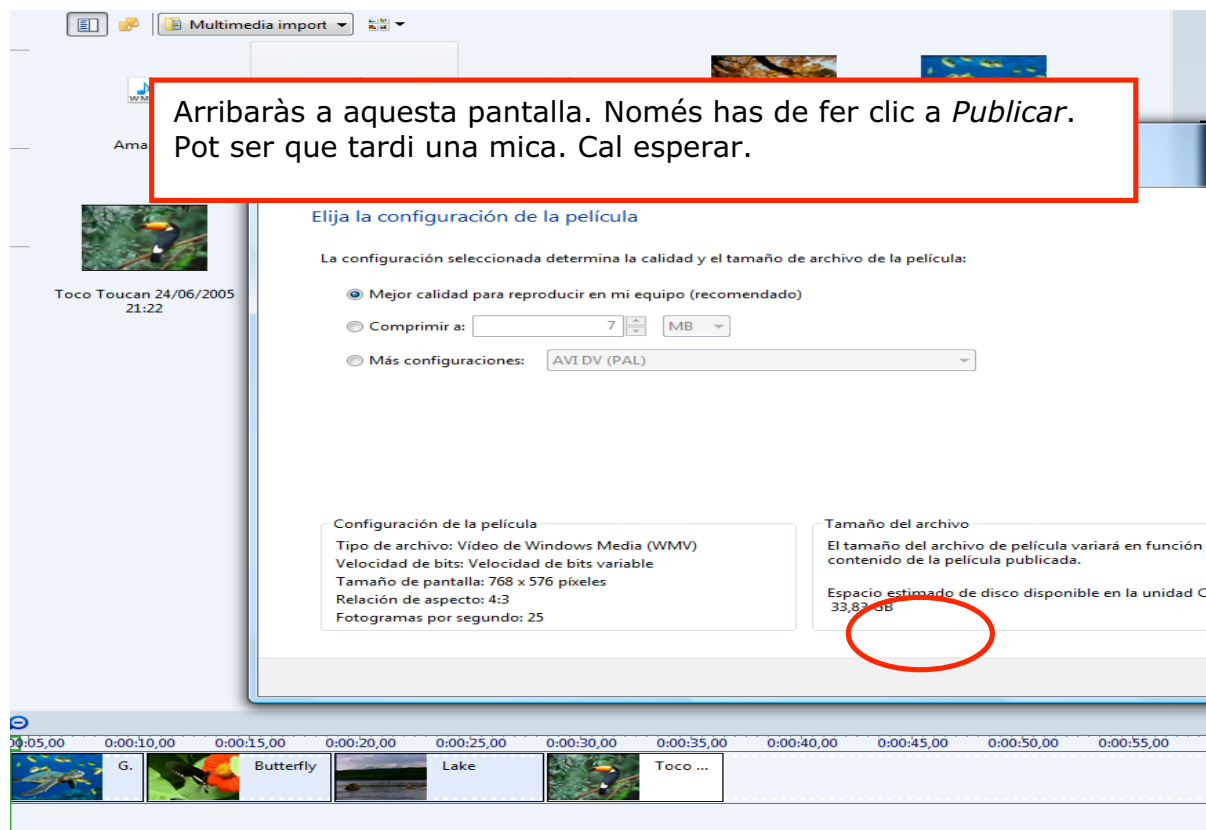
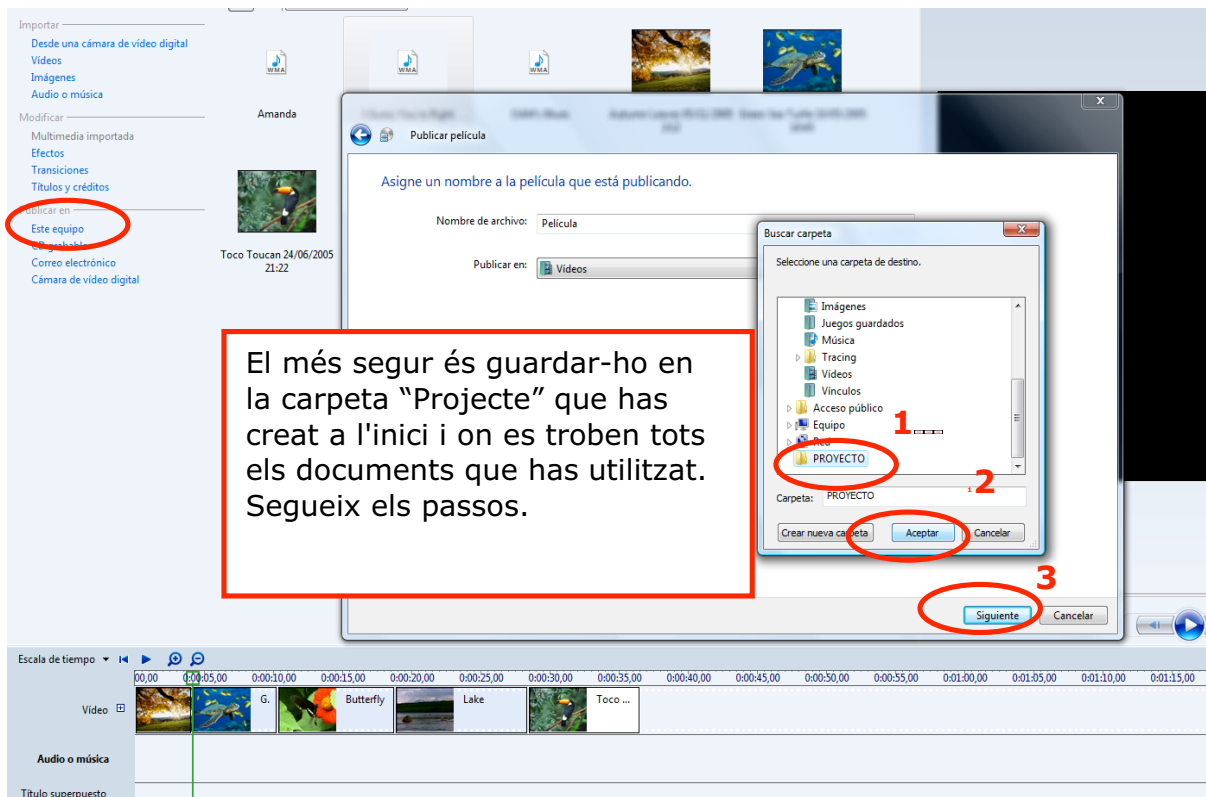
Pas 11: Publicar el teu vídeo

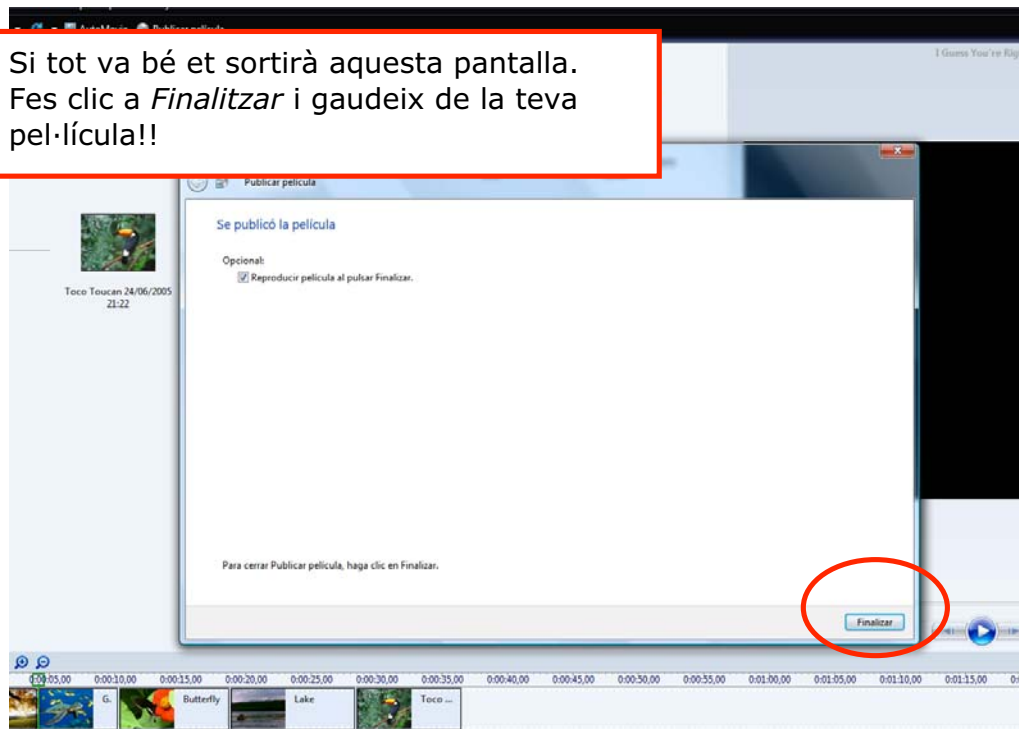


A l'acabar tornaràs a aquesta pantalla. Ara, si el projecte ja està com desitges, estaràs llest per a crear l'arxiu final, és a dir, per a publicar-ho.

Aquí tens les opcions per a publicar. Recomanem que guardis el projecte en el disc dur de l'ordinador en el qual estàs treballant.

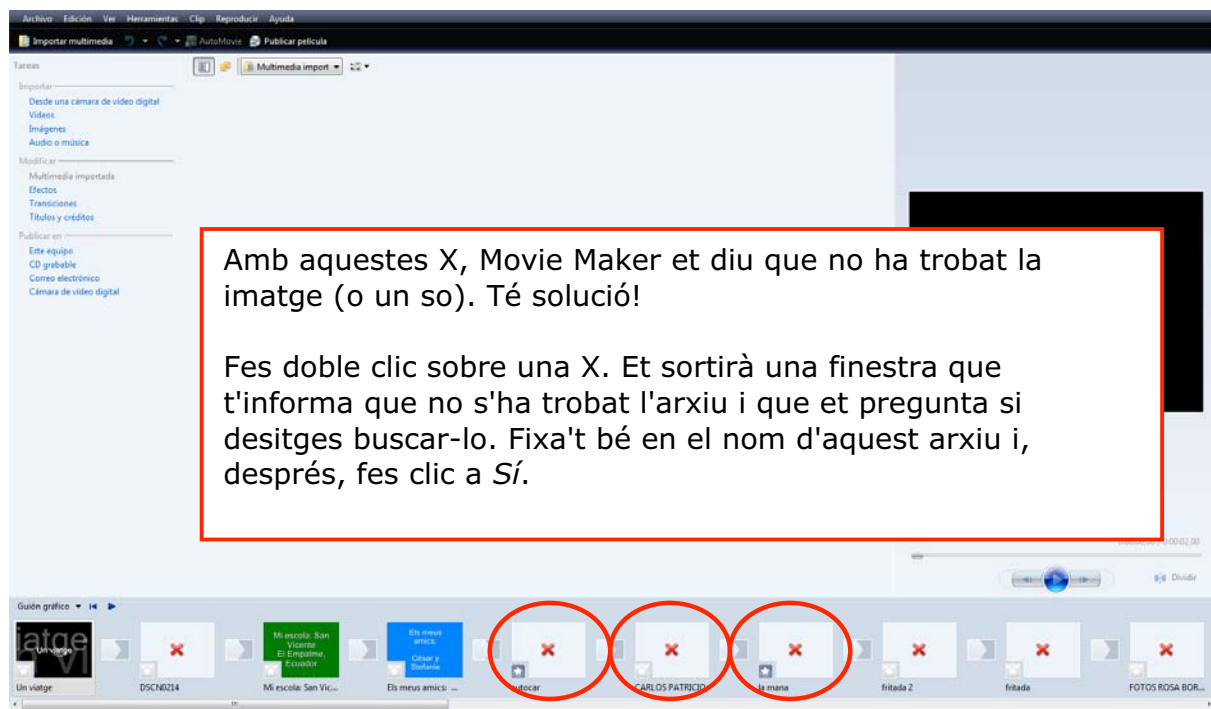
e-duiab
[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]





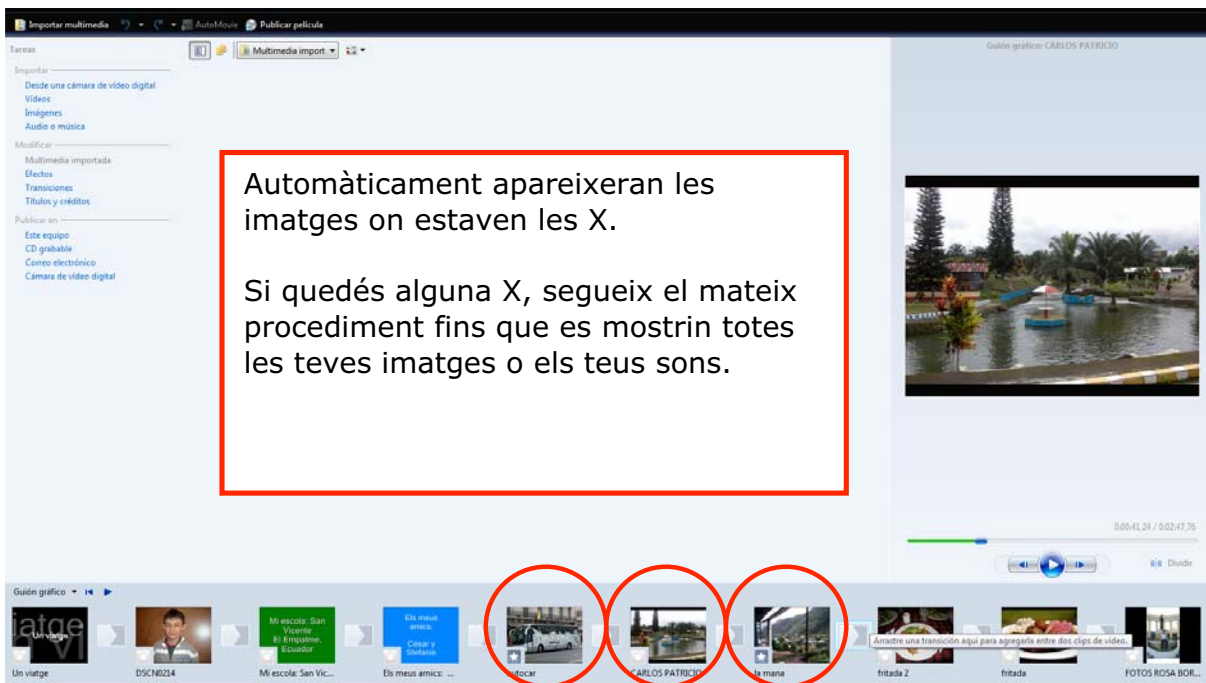
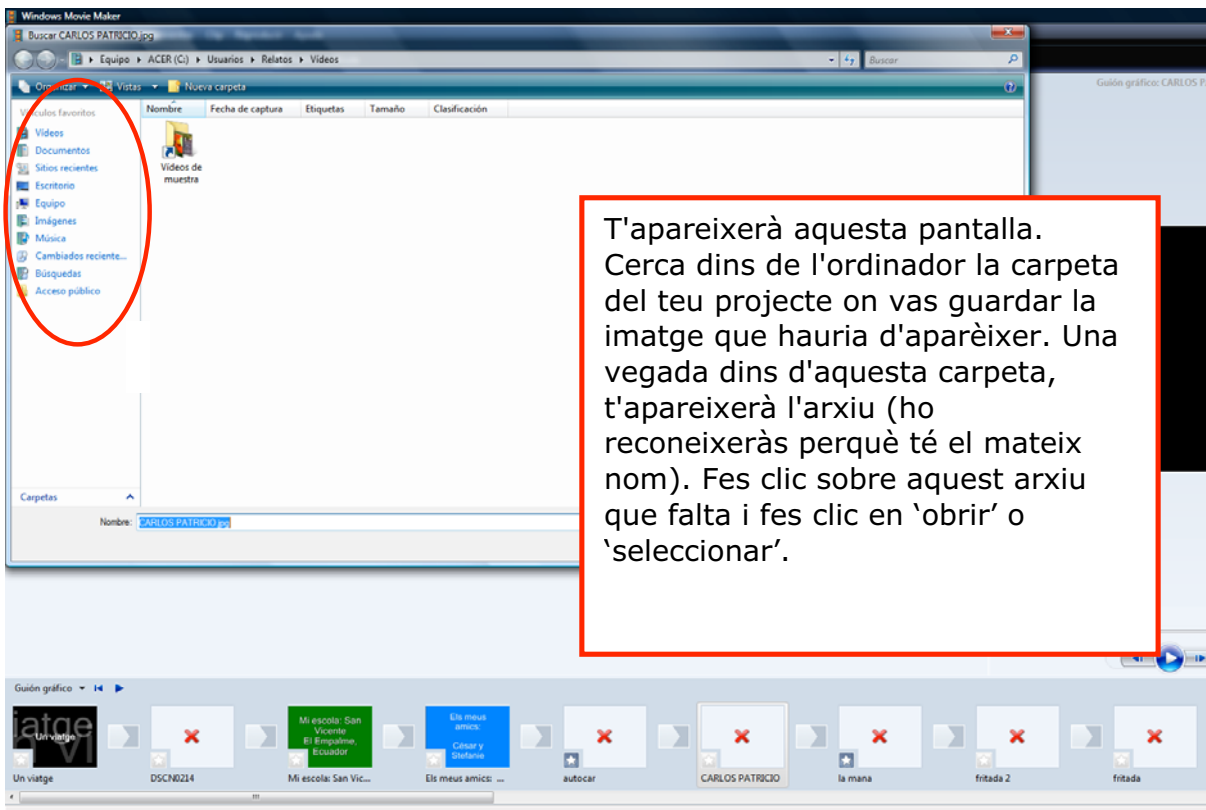
QUÈ FER SI EL PROJECTE DE MOVIE MAKER NO RECONeix ELS ARXIUS

És molt possible que quan intentis obrir el teu projecte per a seguir treballant amb ell, t'aparegui una pantalla com la següent. Segueix els passos per a solucionar el problema:



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



TIPUS D'ARXIS QUE PODEM UTILITZAR A MOVIE MAKER:

Arxius d'àudio (música o efectes sonors)	.aif .aifc .aiff .asf .au .mp2 .mp3 .mpa .snd .wav .wma
Arxius d'imatge (fotos, dibuixos, etc.)	.bmp .dib .emf .gif .jfif .jpe .jpeg .jpg .png .tif .tiff .wmf
Arxius de vídeo	.asf .avi .dvr-ms .m1v .mp2 .mp2v .mp2v .mpe .mpeg .mpg .mpv2 .wm .wmv

QUINA ÉS LA MIDA ADEQUADA PER LES IMATGES?

Mínim	600 x 400 píxels (si és horitzontal) 400 x 600 píxeles (si és vertical)
-------	--

No serveixen les imatges que en pantalla ja es veuen molt petites ja que en el vídeo es veuran borroses. Per a veure ràpidament la grandària d'una imatge en l'Explorador de Windows, toca amb el ratolí la imatge (no facis clic sobre ella). Ha d'aparèixer un quadre explicatiu on t'indica el tipus d'arxiu i la dimensió de la imatge.

Verifica que totes siguin més grans que les mesures indicades. Si no, hauràs de fer o buscar altres imatges.

CÓMO EDITAR UN RELATO DIGITAL USANDO MICROSOFT MOVIE MAKER 6.0¹

La cuarta etapa del proceso productivo de un relato digital, es la *posproducción*². Ésta consiste en conocer (o reconocer) el programa que se usará para hacer el montaje final del vídeo, y, obviamente, en hacer la edición en el ordenador siguiendo el orden que se había definido en el *storyboard* y añadiendo los efectos y transiciones.

Hay muchos programas gratuitos o de pago para editar vídeos, algunos más sencillos y otros profesionales. Algunos son:

- Microsoft Movie Maker o Microsoft Photo Story (ambos gratuitos para Windows XP con licencia)
- Pinnacle Studio (gratuito para PC)
- Adobe Premiere (de pago, para PC)
- Macromedia iMovie (para MAC)

En este manual te explicaremos cómo realizar la edición en Movie Maker siguiendo unos sencillos pasos:

<i>Paso 1: Preparar todos los recursos que utilizarás y crear una carpeta para guardar esos recursos y el proyecto audiovisual (es decir, tu vídeo)</i>	<i>2</i>
<i>Paso 2: Abrir el Movie Maker</i>	<i>3</i>
<i>Paso 3: Crear tu proyecto</i>	<i>4</i>
<i>Paso 4: Importar los recursos gráficos, audiovisuales o sonoros a tu proyecto</i>	<i>6</i>
<i>Paso 5: Empezar el montaje de las imágenes</i>	<i>7</i>
<i>Paso 6: Agregar las transiciones entre las imágenes</i>	<i>9</i>
<i>Paso 7: Poner los efectos en las imágenes (opcional)</i>	<i>10</i>
<i>Paso 8: Agregar el sonido (la locución o los efectos de sonido)</i>	<i>11</i>
<i>Paso 9: Revisar cómo está quedando tu vídeo y realizar los ajustes</i>	<i>12</i>
<i>Paso 10: Agregar el título y los créditos al vídeo</i>	<i>13</i>
<i>Paso 11: Publicar tu vídeo</i>	<i>15</i>

¹ Documento creado por Gloria Londoño Monroy y Marina Vilarnau, para el proyecto *Creando Historias Digitales*, realizado por el Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona y la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab-Cornellà. Barcelona, España, 2009 (versión 2). Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>

² Recordemos las tres anteriores: la etapa de acercamiento a los relatos digitales, la etapa de conceptualización y planeación del propio relato, y la etapa de producción de los materiales que se emplearán (fotos vídeos, dibujos, grabación de voces, etc.)

Y también te explicaremos esto:

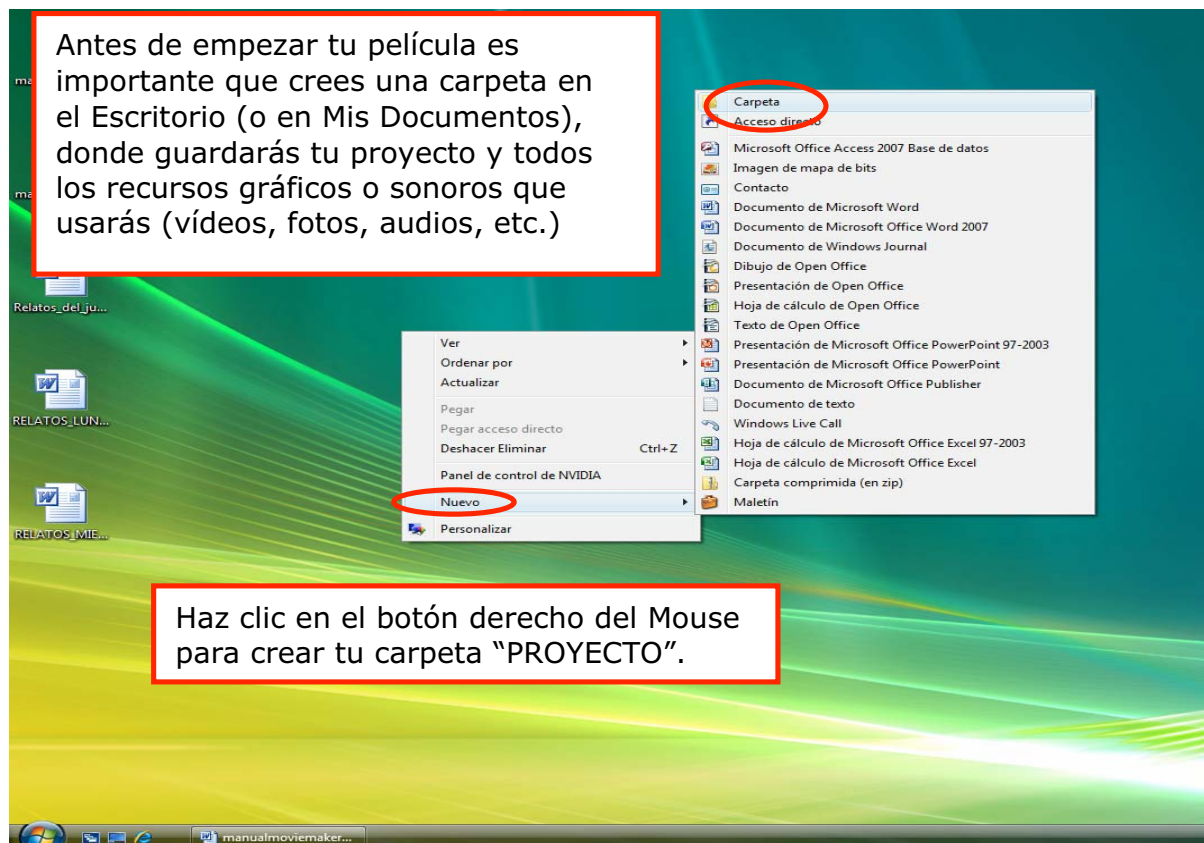
QUÉ HACER SI EL PROYECTO DE MOVIE MAKER, NO RECONOCE LOS ARCHIVOS 17

QUÉ TIPO DE ARCHIVOS QUE PODEMOS USAR EN MOVIE MAKER 19

CUÁL ES EL TAMAÑO RECOMENDADO PARA LAS IMÁGENES 20

Las pantallas que verás corresponden a la versión 6.0 del Movie Maker, pero no te preocupes si tienes una versión anterior, porque verás que tienen elementos muy parecidos y que los botones tienen los mismos nombres, aunque es posible que estén en otro lugar de la pantalla, pero sólo es cuestión de tener paciencia y buscarlos.³

Paso 1: Preparar todos los recursos que utilizarás y crear una carpeta para guardar esos recursos y el proyecto audiovisual (es decir, tu vídeo)



³ Si prefieres, puedes consultar el tutorial de Movie Maker 2.0 que ofrece Microsoft, disponible en: <http://www.microsoft.com/spain/windowsxp/using/moviemaker/videos/create.msp>

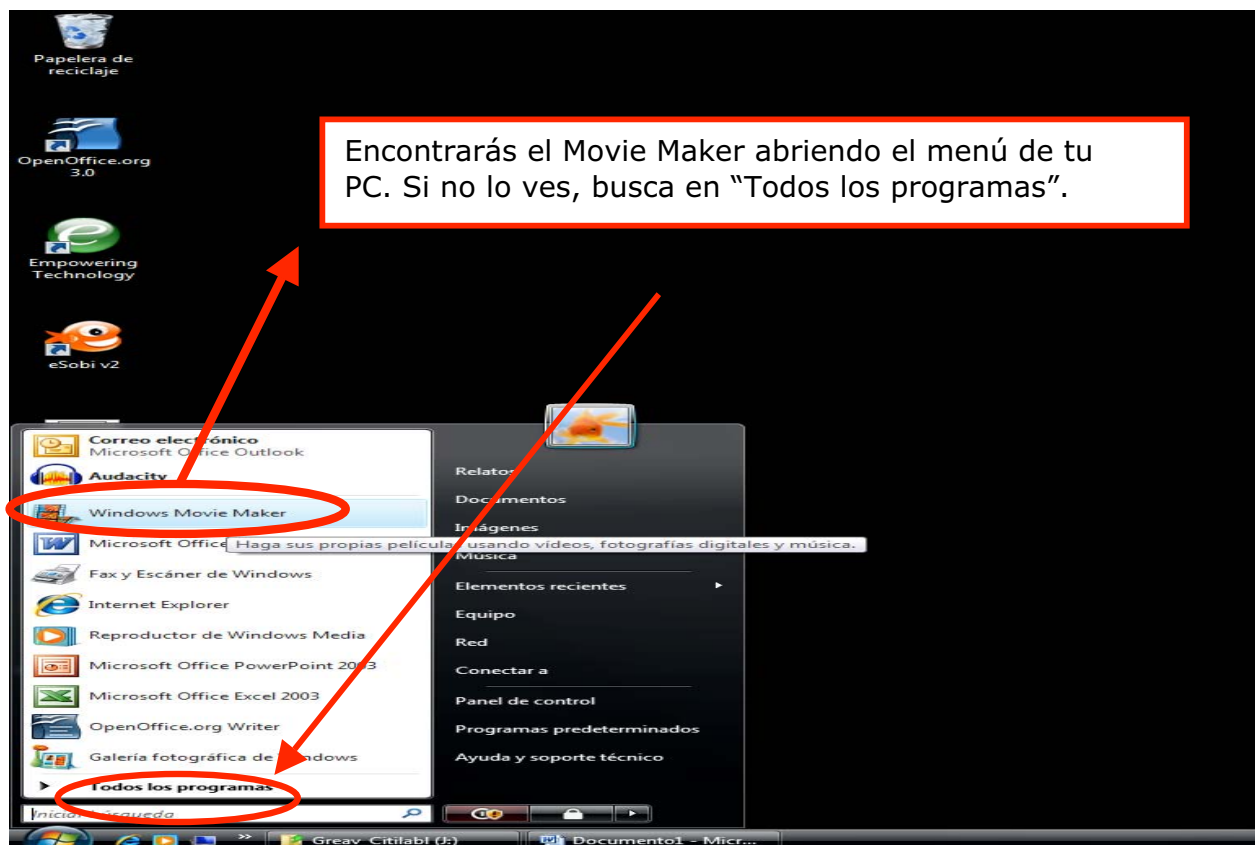
DOS COSAS IMPORTANTES...

La primera: es muy importante que en esa carpeta guardes todos los archivos de audio, imagen o vídeo, con el formato correcto (te indicaremos cuáles son esos formatos más adelante).

Si dejas algún archivo por fuera de esa carpeta, será posible incluirlo en el proyecto que hagas en el Movie Maker, pero es muy posible que después el programa no sepa a dónde buscarlo y no te lo muestre (mostrará una X en lugar de la imagen o del sonido, indicando que no sabe dónde está el archivo). Este problema tiene solución, como explicaremos más adelante, pero es mejor evitarlo.

Y la segunda: No debes cambiar el nombre que le pongas a esa carpeta o a los archivos que uses durante el proceso de edición, porque el Movie Maker tratará siempre de buscar los archivos de audio, imagen y sonido en la primera carpeta (la que tenía el nombre original) o con el nombre inicial, así que se confundirá y no mostrará los archivos (mostrará de nuevo la X).

Paso 2: Abrir el Movie Maker



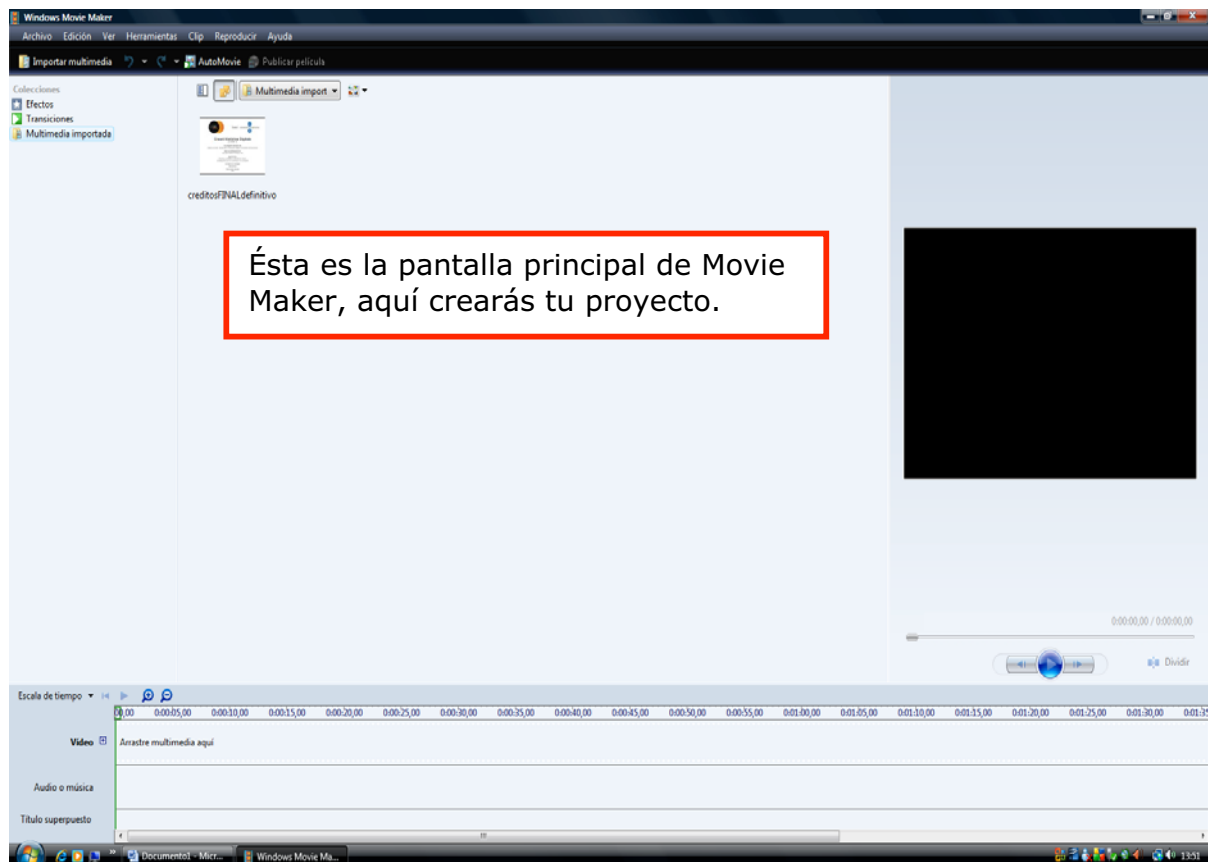
e-dulab

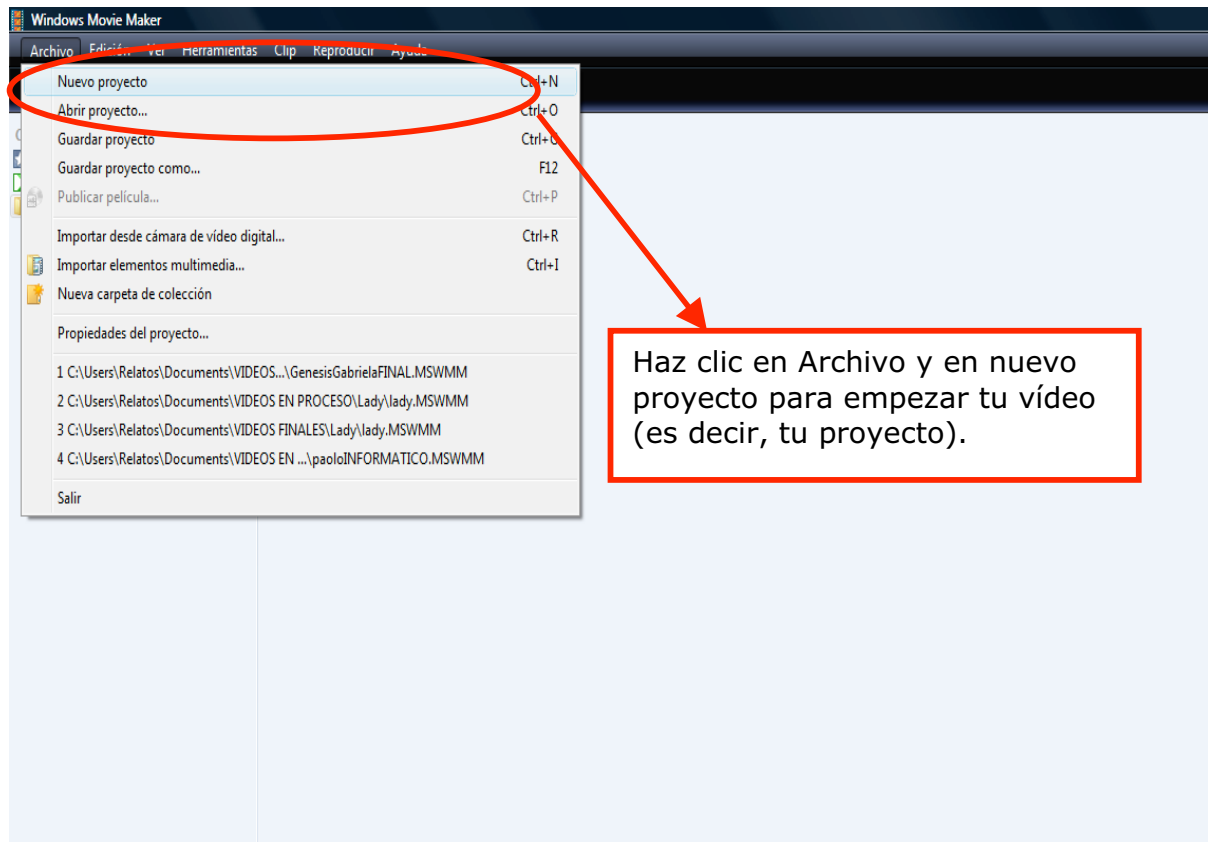
[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]

Si tampoco está en *Todos los programas* es posible que no lo tengas instalado en el ordenador. En tal caso hay que bajarlo e instalarlo, pero sólo será posible hacerlo de forma gratuita, si el Windows que tienes en tu equipo es legal.

Si es así, puedes ir a este sitio web para descargarlo:
<http://www.microsoft.com/spain/windowsxp/using/moviemaker/default.mspx>

Paso 3: Crear tu proyecto

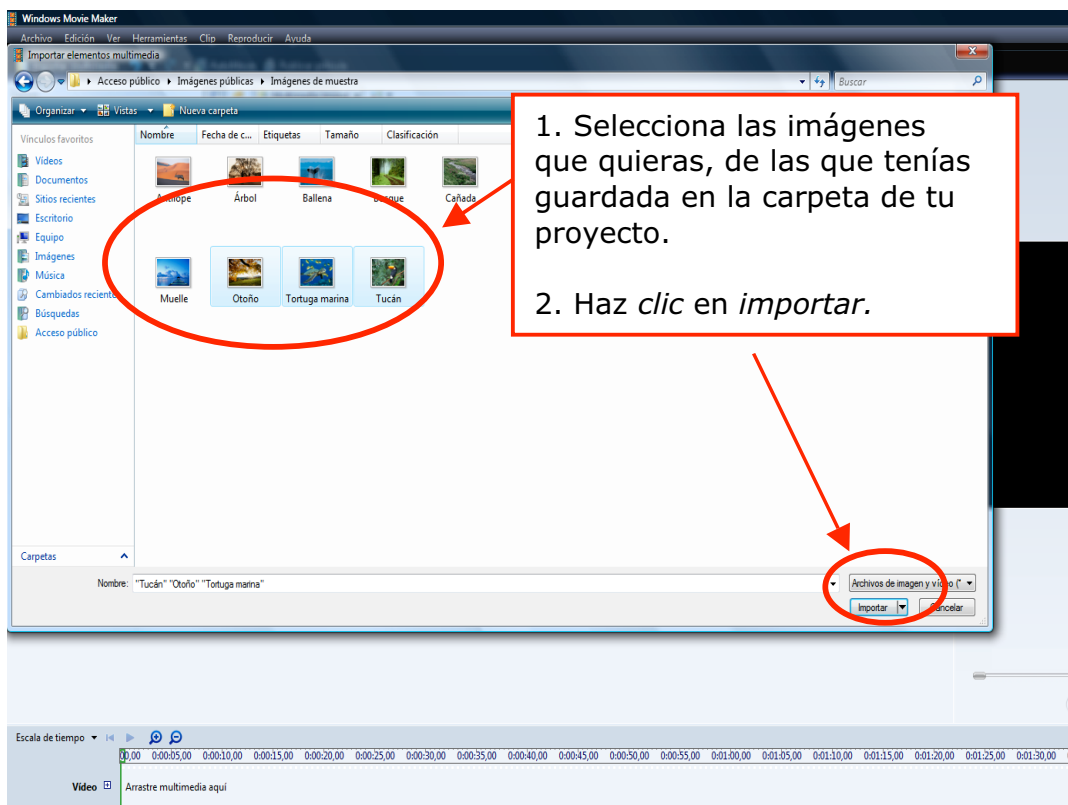
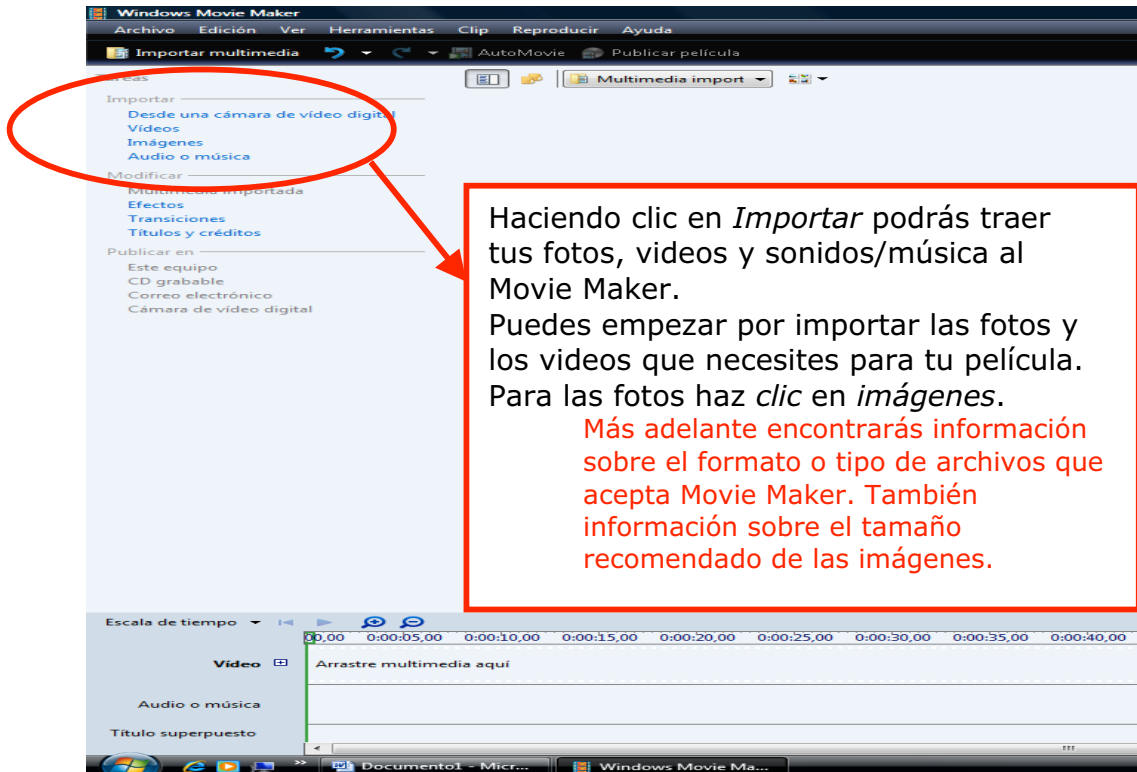




Lo más recomendable es que desde el principio, guardes tu proyecto con tu nombre, o con el título de tu relato. Eso sí, fíjate que quede guardado dentro de la carpeta que habías creado en el *Escritorio* o en *Mis documentos*.

Para guardar tu archivo haz de nuevo clic en *Archivo*, y luego en *Guardar proyecto como...* te sale una pantalla donde debes darle un nombre. Luego haz clic en la opción *Guardar* de esa misma pantalla.

Paso 4: Importar los recursos gráficos, audiovisuales o sonoros a tu proyecto





Para importar video y audio sigue el mismo procedimiento que con las imágenes: *Archivo / Importar*.

¡IMPORTANTE!

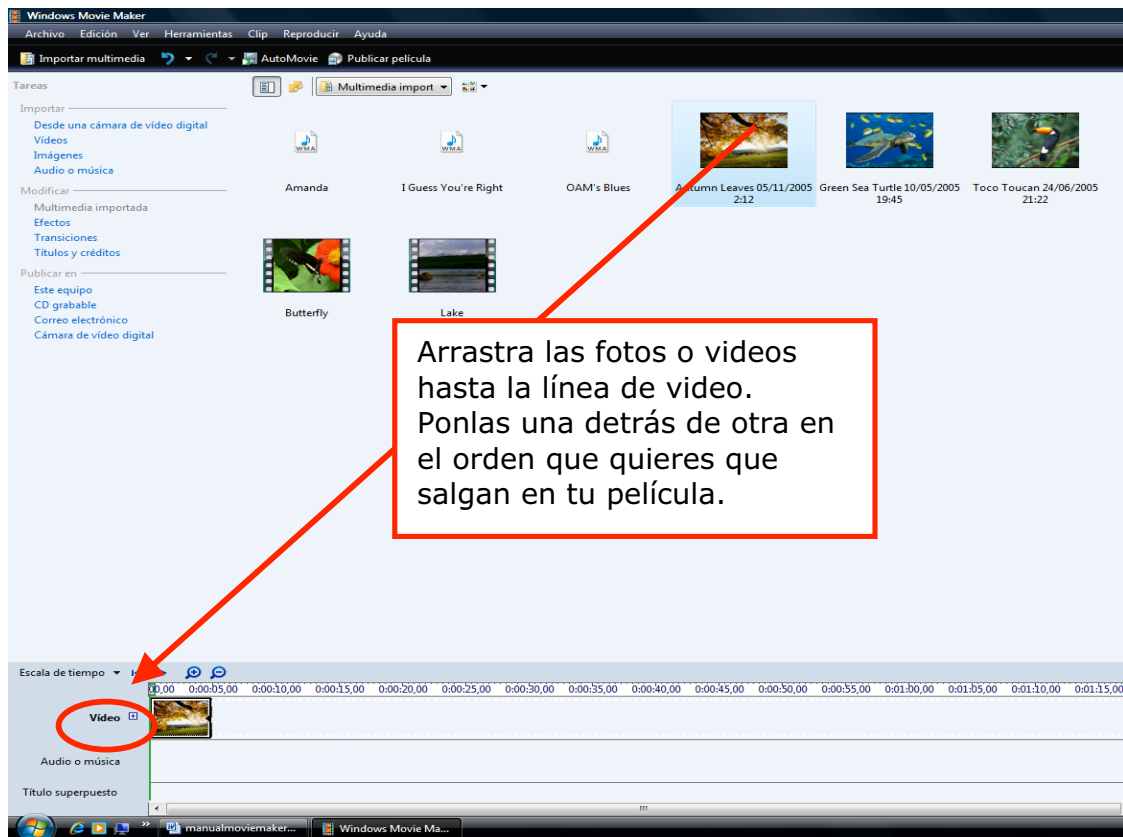
Si tu idea es publicar tu película en Internet tienes que tener en cuenta los Derechos de Autor. Por eso sólo podrás usar:

- Sonidos grabados por ti (tu voz, un efecto de sonido)
- Pistas musicales libres (la música comercial o de cantantes famosos no sirve)
- Fotografías personales, tuyas o de tu familia, tomada por ti o de tu propiedad
- Dibujos o animaciones hechas por ti, fruto de tu creatividad
- Fotografías, vídeos, dibujos o animaciones *bajados de Internet*, siempre y cuando sean de un banco de imágenes o sonidos gratuitos, como por ejemplo del Banco de Imágenes y Sonidos Ministerio de Educación – Isftic: <http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

Después de importar los recursos, GUARDA tu proyecto. No vaya a ser que por algún problema se cierre el Movie Maker y pierdas lo que haz hecho.

Paso 5: Empezar el montaje de las imágenes

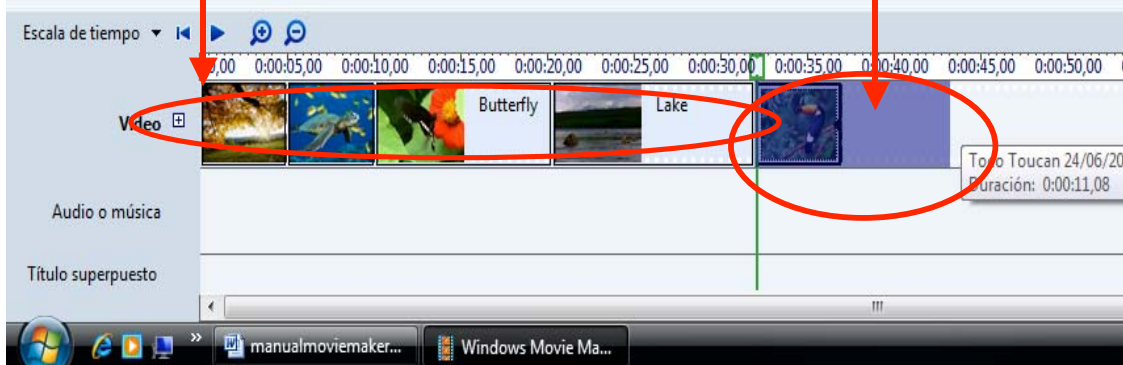
Cuando ya hayas importando todos los recursos, puedes empezar a hacer el montaje de las imágenes siguiendo el orden que habías definido en tu *storyboard*.



Arrastra las fotos o videos hasta la línea de video. Ponlas una detrás de otra en el orden que quieres que salgan en tu película.

Esta línea te indica cuánto tiempo va a durar el visionado de la imagen que tiene debajo.

Para acortar o alargar el tiempo del visionado de las imágenes: haz clic encima la imagen y muévela hasta el tiempo que desees.



¡IMPORTANTE!

Al terminar el montaje, GUARDA de nuevo tu proyecto. No vaya a ser que por algún problema lo pierdas.

Paso 6: Agregar las transiciones entre las imágenes

Las transiciones de vídeo son efectos entre una imagen (un *clip*, como se denomina en Movie Maker a un recurso) y otra (otro *clip*). Por ejemplo, puedes hacer que una imagen termine borrosa y la otra entre borrosa y luego se aclare o defina (eso se llama *Transición por Disolución*)

1. Haz clic en transiciones y aparecerá la pantalla que ves.

2. Selecciona la opción guión gráfico.

3. Arrastra la transición que más te guste hasta el espacio entre imágenes.

4. Para ver como queda haz clic en el play.

Cuando no estés en *Guión gráfico*, sino en *Escala de tiempo*, podrás ver las transiciones que has puesto, en una nueva barra o pista (llamada Transiciones) que aparecerá debajo de la barra *Vídeo*. Para ver esta pista, deberás expandir la pista *Vídeo*, es decir, hacer clic sobre el signo +, que aparece junto a ella.

¿Qué hacer si no te gusta una transición y la quieres quitar?

En el *Guión gráfico* puedes ver el símbolo de las transiciones que has agregado, entre las imágenes. Si alguna no te gusta, haz clic sobre ella y a continuación, hunde la tecla “Del” o “Supr” de tu teclado (o haz clic en *Edición* y en *Quitar*).

¡IMPORTANTE!

Al terminar, GUARDA de nuevo. Así, si se cierra el programa, no perderás tu trabajo.

Paso 7: Poner los efectos en las imágenes (opcional)

Los efectos no son entre clips o entre imágenes, sino en una sola imagen. Por ejemplo, puedes hacer que parezca que la cámara se desliza sobre una fotografía, mostrándola de derecha a izquierda, o de arriba abajo (como si nuestros ojos la recorrieran para ver cada detalle de ella)

1. Haz clic en Efectos. Te aparecerá esta pantalla.

2. Selecciona el efecto que más te guste y arrástralo hacia el icono estrella de la imagen que desees.

3. Para ver el resultado haz clic en el play y mira la pantalla.

¿Qué hacer si no te gusta un efecto o lo quieres quitar?

Cuando se agrega un efecto a la imagen, aparece una estrella sobre ella. Si quieres cambiar ese efecto, sólo haz doble clic sobre la imagen y te aparecerá el menú *Efectos*. Escoge otro o quítalo.

¡IMPORTANTE!

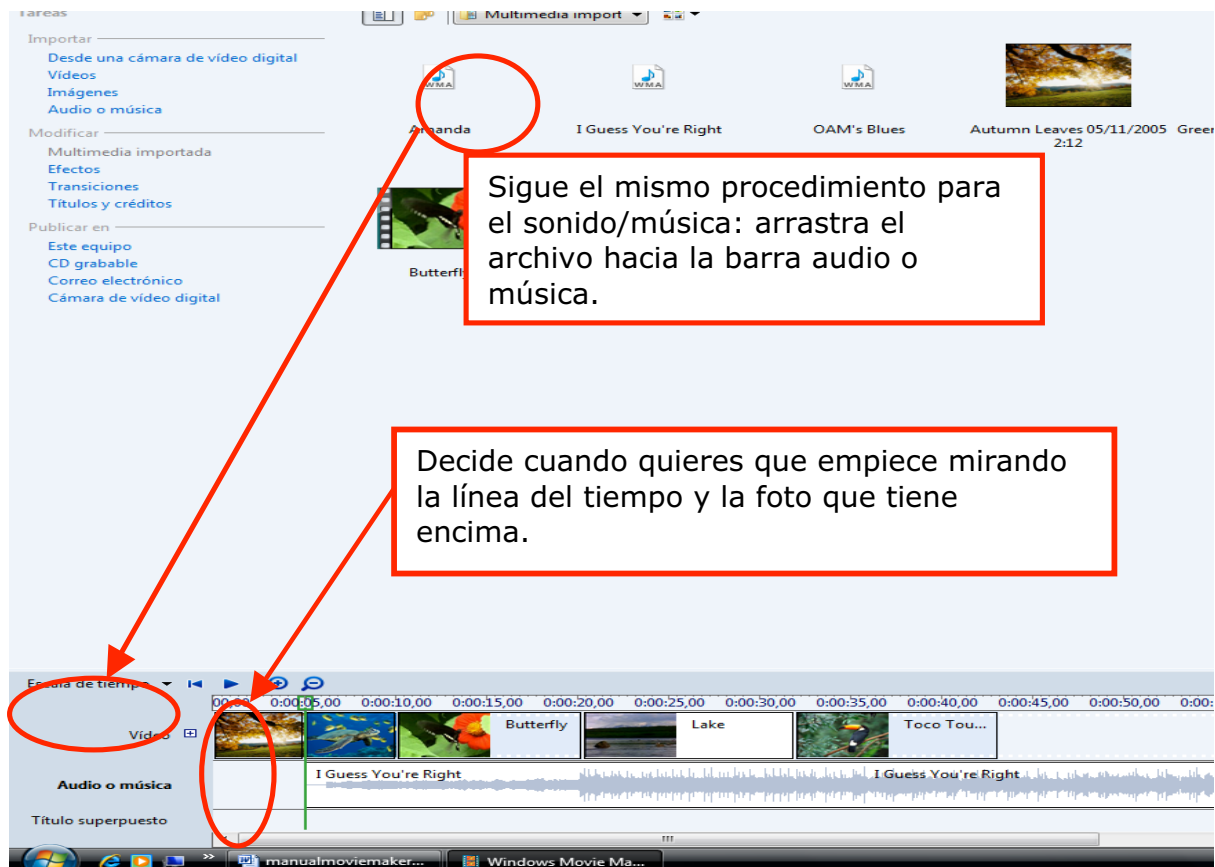
Al terminar, GUARDA de nuevo.

Paso 8: Agregar el sonido (la locución o los efectos de sonido)

Antes de explicar cómo hacer este procedimiento, es importante aclarar dos asuntos:

- Debes tener en cuenta que Movie Maker no acepta todos los tipos de archivos de audio que existen, pero sí los más comunes. Al final de este tutorial te indicamos cuáles puedes usar. Si tienes un archivo con un formato distinto deberás, entonces, convertirlo a un formato adecuado usando un programa adecuado (un conversor).
- Y también, que la locución que grabaste previamente, debe ser primero editada o corregida en un programa especial, como el *Audacity* (mira el manual correspondiente), para quitar posibles ruidos o para borrar alguna frase o palabra que no se desees.

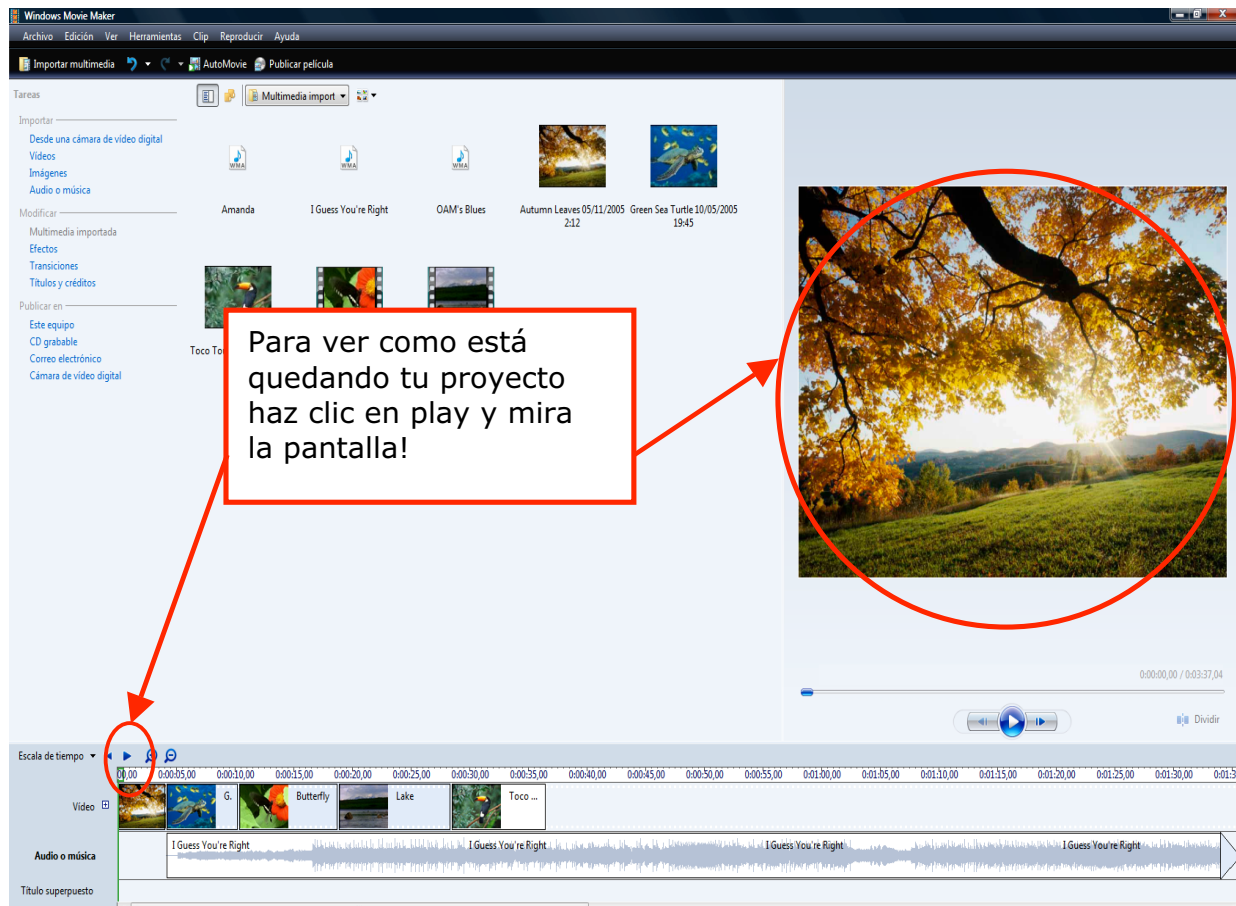
Una vez listo todo el material de audio, debes guardarlo en la carpeta de tu proyecto, antes de importarlo al Movie Maker. Para importarlo, sigue estas indicaciones:



¡IMPORTANTE!

Al terminar este paso, GUARDA de nuevo tu proyecto.

Paso 9: Revisar cómo está quedando tu vídeo y realizar los ajustes

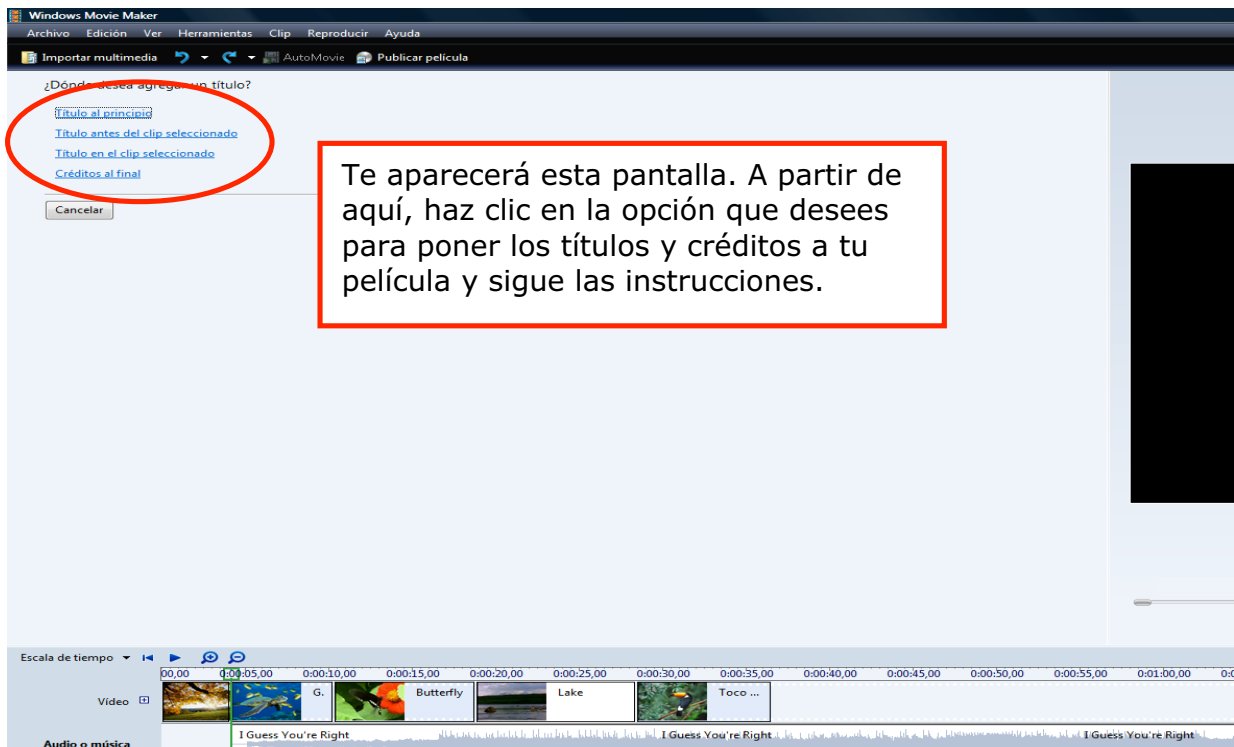
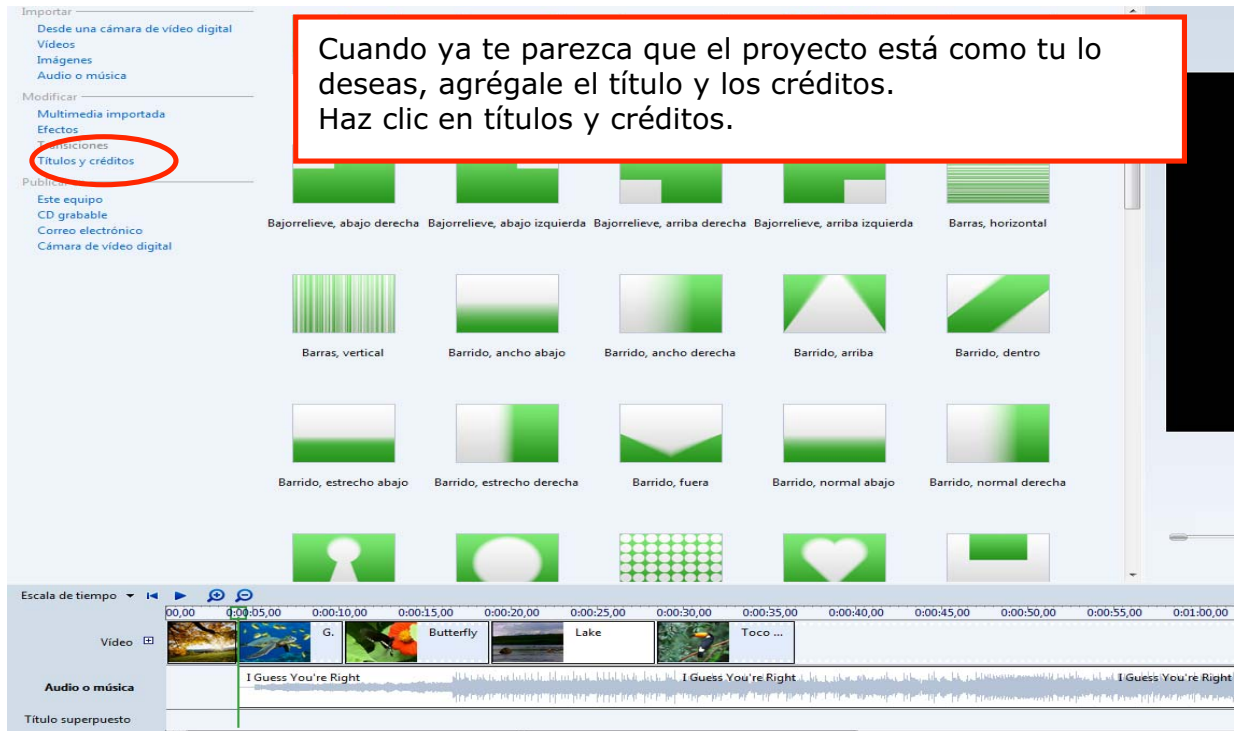


Será el momento para corregir lo que desees. Por ejemplo, puedes darle más tiempo a una imagen o cambiar algún efecto de transición entre imágenes.

¡IMPORTANTE!

Al terminar de visualizar o de corregir, GUARDA de nuevo tu proyecto.

Paso 10: Agregar el título y los créditos al vídeo





e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]

El título va al principio. Los créditos, en cambio, al final, para indicar quién es el autor o la autora del relato y cuándo se hizo, y para dar otra información importante y necesaria (por ejemplo, para explicar si las fotos son propias o si son tomadas de un banco de imágenes gratuitas).

También puedes crear un título en medio del vídeo (es decir, una pantalla con texto). Para ello debes hacer clic sobre la una imagen previa, y luego, sobre *Título después del clip seleccionado*.

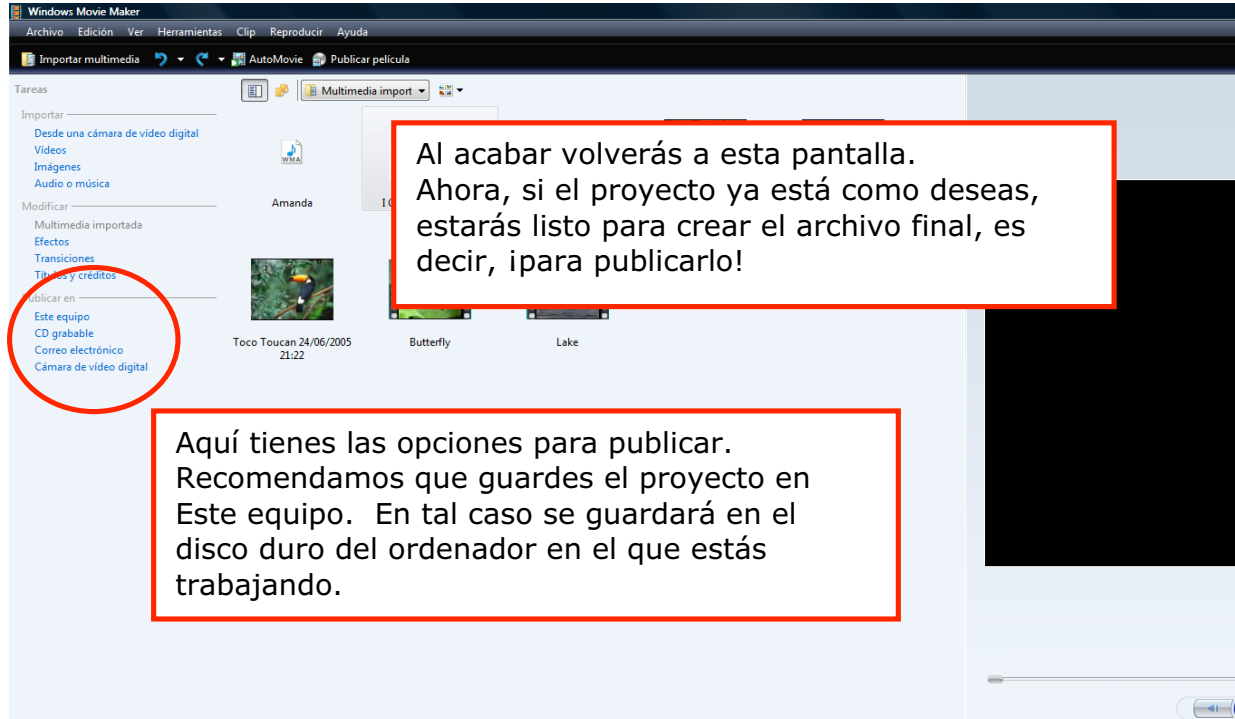
O puedes mostrar un texto sobre una imagen. Para ello haz clic en *Título en el clip seleccionado*. En ese caso no aparecerá sólo el texto en pantalla, como en el caso anterior, sino que se verá un pequeño texto en la parte de abajo o arriba de una foto. Esto se usa, por ejemplo, para escribir el nombre de una persona que es entrevistada.

Ten en cuenta que a veces, los textos que se agregan a una foto, pueden aparecer en otra parte (sobre otra imagen). Esto se debe a que alargaste o acortaste el tiempo de visionado de otra imagen y, por lo tanto, todo se “mueve”. Para poner el texto en su punto, fijate que en *Escala de tiempo*, debajo del audio, aparece otra barra llamada *Título superpuesto*. Ahí aparece el texto, que puedes mover hasta la imagen que quieras.

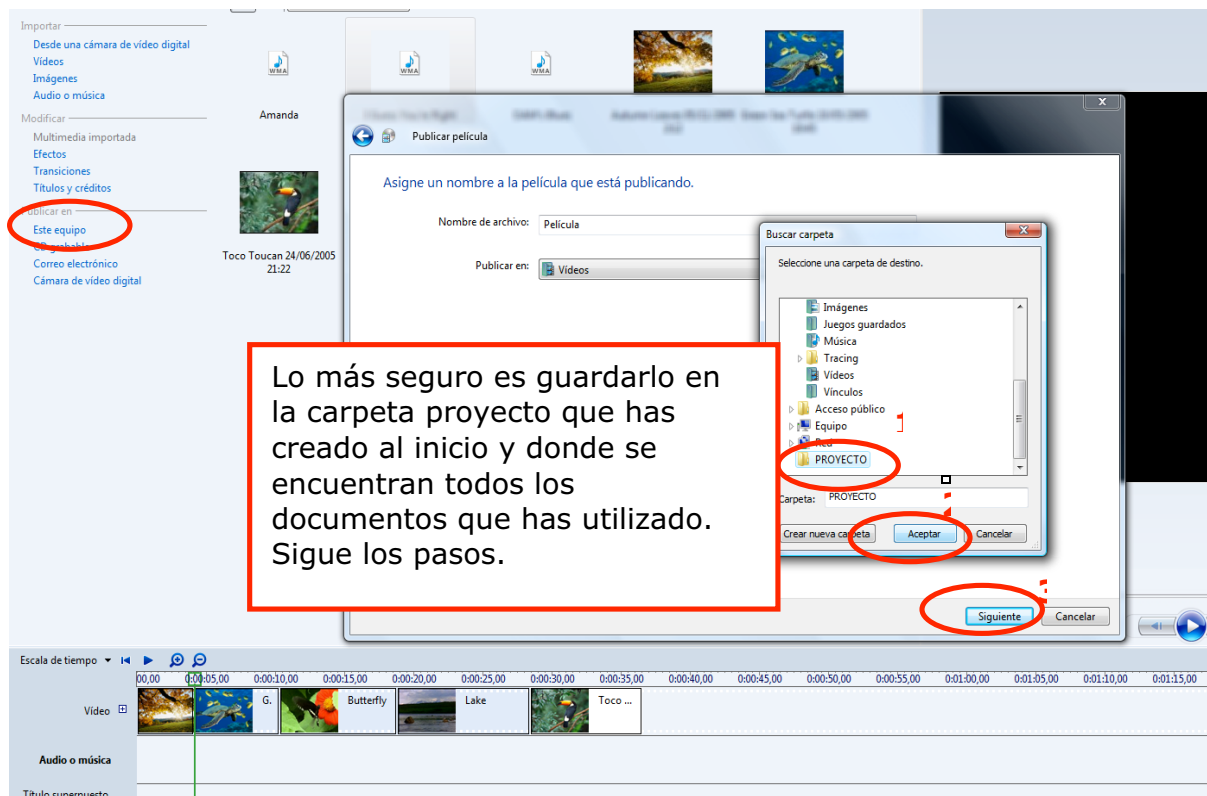
¡IMPORTANTE!

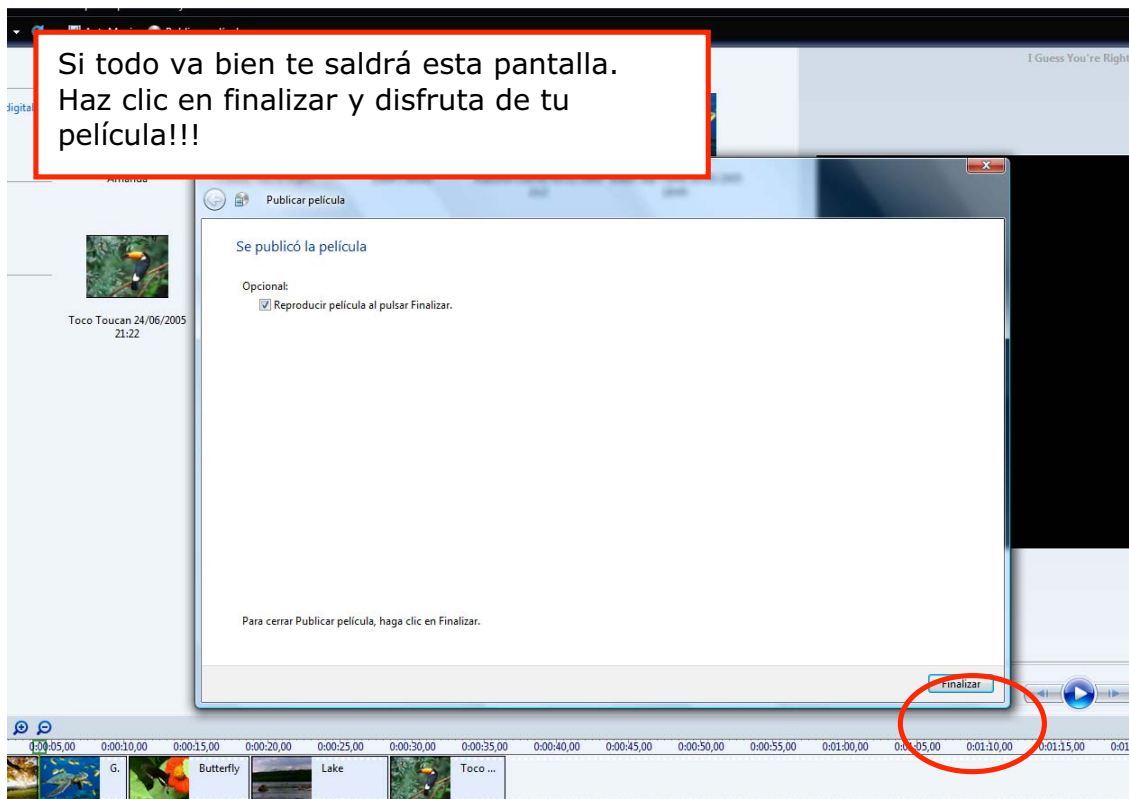
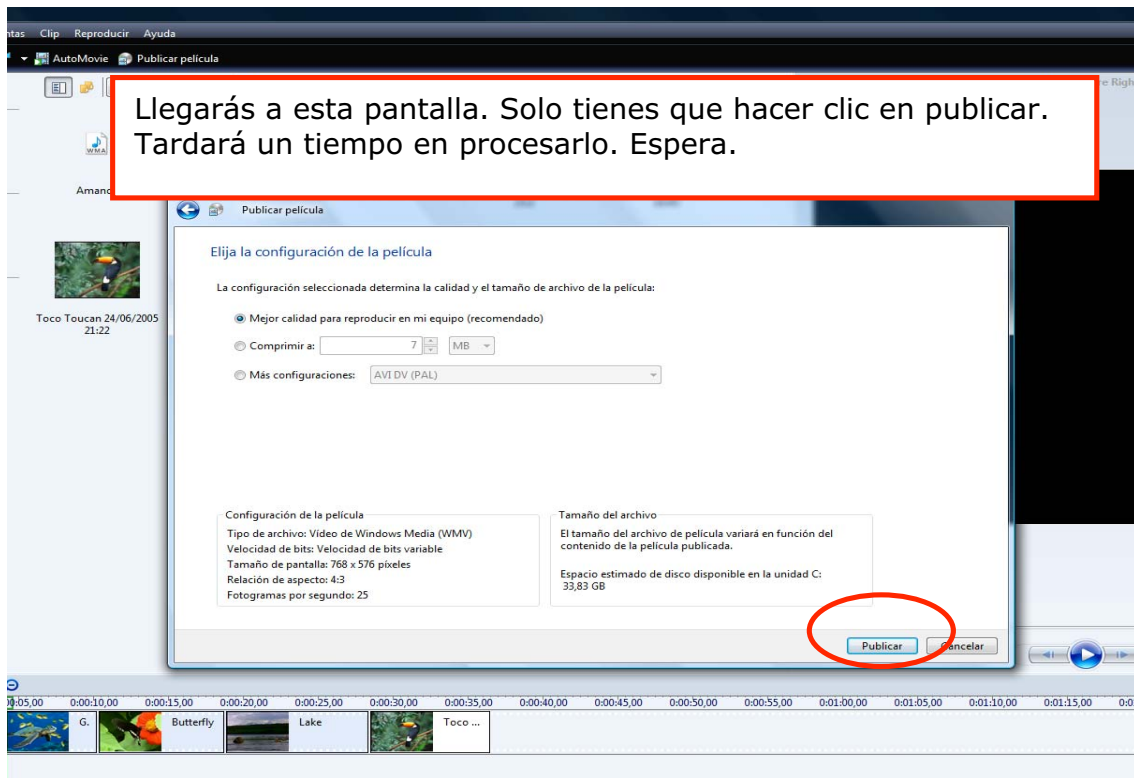
Al terminar este paso, GUARDA de nuevo tu proyecto.

Paso 11: Publicar tu vídeo



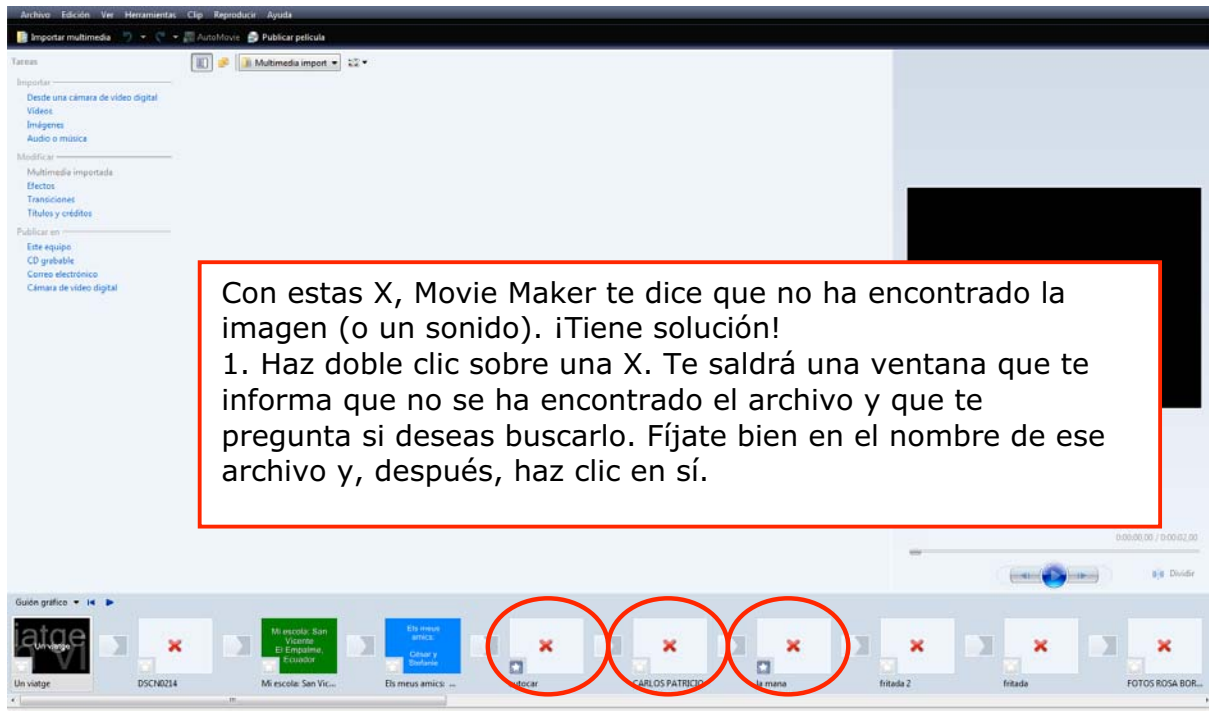
Aquí tienes las opciones para publicar. Recomendamos que guardes el proyecto en Este equipo. En tal caso se guardará en el disco duro del ordenador en el que estás trabajando.





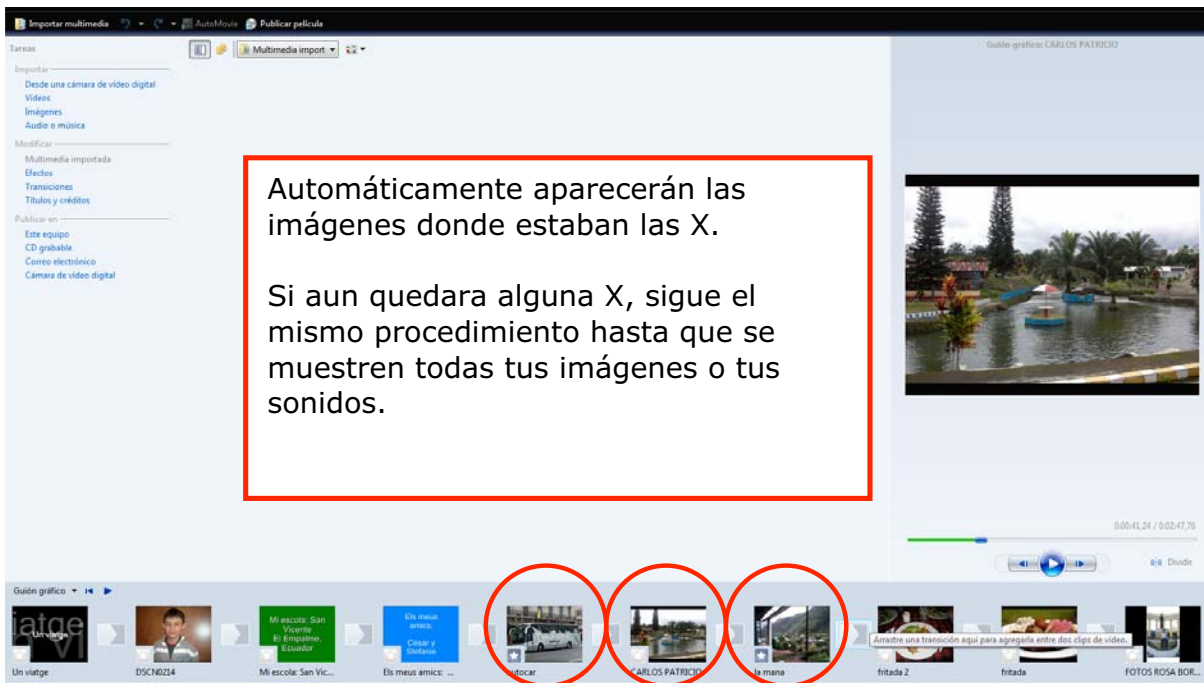
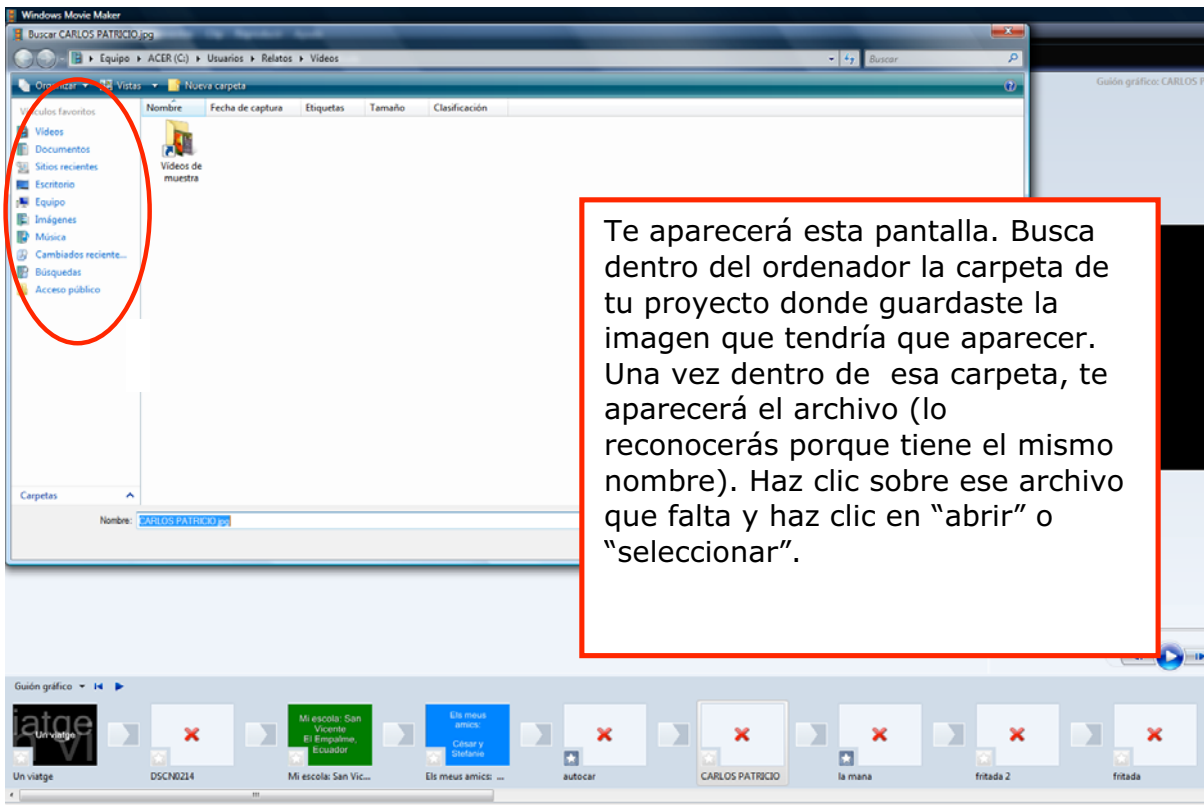
QUÉ HACER SI EL PROYECTO DE MOVIE MAKER, NO RECONOCE LOS ARCHIVOS

Es muy posible que cuando intentes abrir tu proyecto para seguir trabajando en él, te aparezca una pantalla como la siguiente. Sigue los pasos para solucionar el problema.



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



QUÉ TIPO DE ARCHIVOS QUE PODEMOS USAR EN MOVIE MAKER:

<p>Archivos de audio(música o efectos de sonido)</p>	<p>.aif .aifc .aiff .asf .au .mp2 .mp3 .mpa .snd .wav .wma</p>
<p>Archivos de imagen (fotografías, dibujos, etc.)</p>	<p>.bmp .dib .emf .gif .jfif .jpe .jpeg .jpg .png .tif .tiff .wmf</p>
<p>Archivos de vídeo</p>	<p>.asf .avi .dvr-ms .m1v .mp2 .mp2v .mp2v .mpe .mpeg .mpg .mpv2 .wm .wmv</p>

CUÁL ES EL TAMAÑO RECOMENDADO PARA LAS IMÁGENES

Mínimo	600 x 400 píxeles (si es horizontal) 400 x 600 píxeles (si es vertical)
--------	--

No sirven las imágenes que en pantalla ya se ven muy pequeñas, pues en el vídeo se verán borrosas.

Para ver rápidamente el tamaño de una imagen en el Explorador de Windows, toca con el ratón la imagen (no hagas clic sobre ella). Debe aparecer un cuadro explicativo donde te indica el tipo de archivo y la dimensión de la imagen. Verifica que todas tengan más de las medidas indicadas. Si no, tendrás que hacer o buscar otras imágenes.



UNIVERSITAT DE BARCELONA



Ejemplo de Storyboard realizado con el programa Comic Life

Ejemplo realizado a partir del guión literario del relato “Aquel día”, realizado por Miguel Herreros Navarro (Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales/relatos/>).

Documento creado para el proyecto Creando Historias Digitales, realizado por el Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona y la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citolab- Cornellà. Barcelona, España, 2010. Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>

Exemple de Storyboard realitzat amb el programa Comic Life

Exemple realitzat a partir del guió literari del relat “Aquel día”, realitzat per Miguel Herreros Navarro (Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales/relatos/>).

Document creat pel projecte Creant Històries Digitals, realitzat per l'Observatori de l'Educació Digital de la Universitat de Barcelona i la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citolab- Cornellà. Barcelona, Espanya, 2010. Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o a <http://edulabs.es>

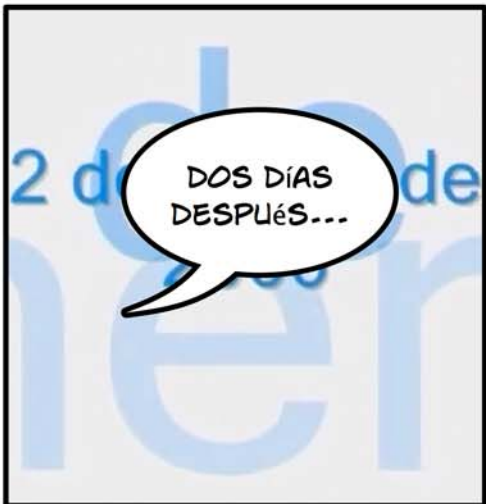
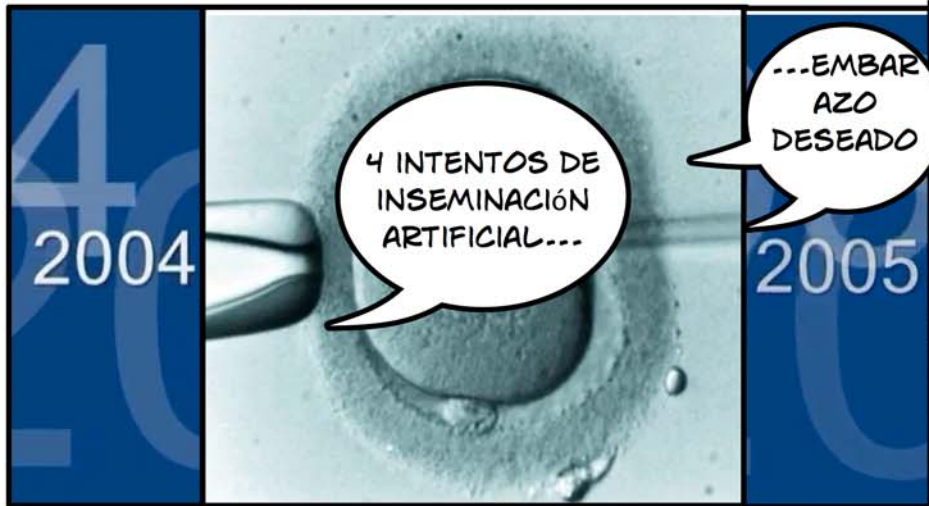
Presentamos
**Aquel
Día**

TITULO Y MÚSICA 1

**Digital
Storytelling**

Producida
por
Miguel Herreros

SIGUE LA MÚSICA





LA VISITA HABÍA TERMINADO...



PERO JUSTO EN EL MOMENTO QUE ESTABA...



...Y TODO QUEDÓ TEÑIDO DE SANGRE

EFEECTO DE SONIDO Y MÚSICA TRISTE



EL MÉDICO ACTUÓ CON RAPIDEZ...



...AMBULANCIA, MÉDICOS...



...TEMOR, MIEDO, COMO ESTARÍA MI MUJER...



LLEGUÉ AL HOSPITAL...



SUBÍ AL ASCENSOR...



Y ME QUEDÉ EN EL PASILLO...



... EN LA SALA DE ESPERA...





Créditos

Guión, Fotografía, Vídeo, Montaje,
Narración

Miguel Herreros

CRÉDITOS, SIGUE MÚSICA

La obra "Aquel día" de Miguel Herreros está bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España de Creative Commons.



Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

MENCIÓN CREATIVE COMMONS



Ejemplo de Storyboard realizado con el programa Comic Life

Ejemplo realizado a partir de un fragmento del guión literario del relato “ Un sueño”, realizado por Graham Newey (Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales/relatos/>).

Documento creado para el proyecto Creando Historias Digitales, realizado por el Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona y la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citolab- Cornellà. Barcelona, España, 2010. Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>

Exemple de Storyboard realitzat amb el programa Comic Life

Exemple realitzat a partir d'un fragment del guió literari del relat “ Un sueño”, realitzat per Graham Newey (Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales/relatos/>).

Document creat pel projecte Creant Històries Digitals, realitzat per l'Observatori de l'Educació Digital de la Universitat de Barcelona i la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citolab- Cornellà. Barcelona, Espanya, 2010. Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o a <http://edulabs.es>

un sueño

ES

ser cantante

TÍTULO, MÚSICA PIANO

Desde hace ya tiempo he tenido un sueño...

Este sueño es de los difíciles, de los que cuesta alcanzar...

SIGUE EL PIANO



Ya desde pequeño solía inventar canciones de camino al colegio...

SIGUE EL PIANO



Éstas sonaban sin parar en mi cabeza...



Con el tiempo mi afición por crear música se convirtió en costumbre...



...y adquiriré el hábito de llevar siempre conmigo una grabadora...

SIGUE EL PIANO

Pero tenía un problema...

problema

...no era capaz de plasmar en la realidad todo aquello que tenía en mi mente...



...que no se tocar ningún instrumento...

SILENCIO

Esta limitación, hacía que sólo pudiera expresar mi música A Capella...

Sólo podía expresar mi música...

sólo podía expresar mi música...

SIGUE EL SILENCIO

"a capella"

AQUÍ CANTO A CAPELLA

...porque no era así como sonaba en mi cabeza...

en mi cabeza...



Sonaba así...



... me daban largas...



CANTO CON ACOMPAÑAMIENTO

...esto me desanimó de tal manera, que dejé de creer en mi lado musical, y simplemente di por hecho que yo jamás sería cantante...



DEJA DE SONAR EL PIANO DE GOLPE

Storyboard del *Story Telling + tiempo* “ *Aquel día*”

Autor: Miguel Herreros Navarro.






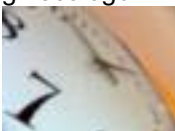

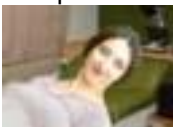
IMAGEN	LOCUCIÓN (Líneas del guión)	EFFECTOS SONOROS	TIEMPO y MÚSICA
INTRODUCCIÓN			
Crédito inicial : “título” sobre la imagen. Video1: padre jugando con sus hijos 	(1-3) Siempre había pensado que algún día sería padre, jugaría con mis hijos, disfrutaría de sus risas.... Pero nunca me obsesioné con el tema.	Risas de niño o sonido de parque de fondo.	7.57 Música de Blade Runner corte 004
Mi mujer embarazada. Imagen comienzo de embarazo 	(4-6) Tras años de espera y algún que otro sobresalto, por fin estaba a punto de cumplir mi deseo. Estábamos en la semana 32 de embarazo.		8.25
PLANTEAMIENTO			
Calendarios sucesivos pasando años hacia delante, insertar: -embarazo ectópico - inseminación - embarazo - reposo en hospital   	(7-12) No había sido fácil llegar hasta allí: un embarazo ectópico, un aborto, cuatro intentos de inseminación artificial .. , pero al final ... se produjo el embarazo deseado. Con él vinieron las pérdidas, el reposo e incluso un conato de parto prematuro. ¡Todo era inquietud!. Tras dos semanas de ingreso en el hospital acabábamos de salir.	Tic tac de un reloj, efecto de paso de tiempo	19.19
Imagen de una visita al ginecólogo 	(13-15) Dos días después debíamos presentarnos en la consulta del ginecólogo. Íbamos a realizar un control tras el alta. Allí nos encontramos a la hora indicada.	Reloj dando las 10 horas	9.47
Ecografía o médico hablando con una pareja mientras ella está en una camilla. 	(16-18) Al acabar la ecografía el médico comentó que todo estaba perfecto. Que un parto prematuro hubiera sido un peligro para las gemelas, que dentro de dos semanas las sacaría, pues ya no habría peligro para ellas.	Latidos de corazón	11.78
Cara de felicidad, sonrisa, tranquilidad 	(19-21) La visita había terminado, quince días más y por fin nacerían las niñas. Una sonrisa iluminó nuestra cara. ¡Ufff! ¡Quedaba atrás todo el sentimiento de incertidumbre que nos acompañó durante gran parte del embarazo!.		11.98

IMAGEN	LOCUCIÓN (Líneas del guión)	EFFECTOS SONOROS	TIEMPO y MÚSICA
LLAMADA A LA ACCIÓN			
Imagen ayudando a incorporar a mi mujer en una camilla. 	(22-23) Justo en el momento en que estaba ayudando a mi mujer a incorporarse se oyó "ruido".	Sonido de una bolsa de agua que se cae y estalla.	8.30
Pantalla roja con PLOFF 	(24-26) Todo quedó teñido de rojo: suelo, paredes, camilla... y de entre sus piernas salía un pequeño reguero de sangre. Los pensamientos más funestos pasaron por mi cabeza.		11.27 Música de Ulises corte 10 tranquilidad
Imagen de enfermera llamando y de ambulancia. 	(27-29) El médico actuó con rapidez. La enfermera llamó al hospital, pidió una ambulancia, un equipo médico, un quirófano. Y aún no había pasado cinco minutos y ya estaban camino del hospital.	Sonido de ambulancia que se pierde	11.62
- Video 2: conduciendo hacia el hospital. 	(30-33) Yo, me dirigí al coche ..., subí ... y yendo al volante se apoderó de mí un sentimiento contradictorio de esperanza y, a la vez, temor, mucho temor: seguirían bien las gemelas, qué daños habrían sufrido, qué podía suponer su nacimiento tan prematuro, cómo estaría mi mujer.	Ruido de tráfico	20.94
DESENLACE			
Imagen del hospital, Video 3: ascensor 	(34) Llegué al hospital, subí a la planta del quirófano y me quedé en el pasillo....	Pasos, ruido de fondo de ascensor	8.06 Música de Ulises corte 03 violín
Imagen de quirófano, y pasillo. 	(35-37) Desde sala de espera me llegaba el rumor de un grupo de personas, me pareció una familia esperando la llegada de un nuevo componente. Yo no me atreví a entrar.	Murmullo en la sala de espera. Pasos	12.54
Imágenes del pasillo 	(38-39) La soledad me pesaba. Oía el eco de mis pasos. El tiempo me parecía que se hubiese detenido.	Pasos	6.71
Video 4: abriendo la puerta 	(40-41) En ese instante una enfermera me indicó que el médico me esperaba en el despacho. Me acerqué, abrí la puerta...	Puerta abriéndose	6.50

IMAGEN	LOCUCIÓN (Líneas del guión)	EFECTOS SONOROS	TIEMPO y MÚSICA
Imagen de oscuridad 	(42-43) Y allí estaba él, sentado, con semblante serio, alzó la cabeza, me miró, se levantó ...		8.80 Música de Ulises corte 07 incertidumbre
Imagen de médico tendiendo la mano. 	(44-45) y me tendió la mano ..., su rostro se iluminó con una sonrisa. ¡Todo había ido bien!		8.00 Música de Blade Runner corte 004-1
Video 5: neonatos 	(46) Salí corriendo en busca de mis hijas.		3.06
Video 6: niñas en la incubadora 	(47-49) Y por fin las vi ..., pequeñas, frágiles, pero sanas. Aún tuve que esperar tres semanas más para que salieran de la incubadora y poderlas estrechar bien entre mis brazos.		9.92 Música de Blade Runner corte 004-1
Niñas jugando por la casa 	(50) Pero una vez en casa sus risas lo inundaron todo.	Risas de fondo	4.37
Video 7: niñas cantando. 	(51) Ahora disfruto con ellas.	Voz del video ellas cantando	3.00
Imagen 	(52) Por fin mi sueño es ya realidad.		3.05 Música de Blade Runner corte 004-1

FIN

Storyboard del *Story Telling + tiempo* “ *Aquel día*”

Autor: Miguel Herreros Navarro.






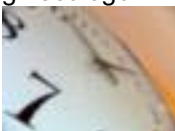

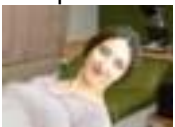
IMAGEN	LOCUCIÓN (Líneas del guión)	EFFECTOS SONOROS	TIEMPO y MÚSICA
INTRODUCCIÓN			
Crédito inicial : “título” sobre la imagen. Video1: padre jugando con sus hijos 	(1-3) Siempre había pensado que algún día sería padre, jugaría con mis hijos, disfrutaría de sus risas.... Pero nunca me obsesioné con el tema.	Risas de niño o sonido de parque de fondo.	7.57 Música de Blade Runner corte 004
Mi mujer embarazada. Imagen comienzo de embarazo 	(4-6) Tras años de espera y algún que otro sobresalto, por fin estaba a punto de cumplir mi deseo. Estábamos en la semana 32 de embarazo.		8.25
PLANTEAMIENTO			
Calendarios sucesivos pasando años hacia delante, insertar: -embarazo ectópico - inseminación - embarazo - reposo en hospital   	(7-12) No había sido fácil llegar hasta allí: un embarazo ectópico, un aborto, cuatro intentos de inseminación artificial .. , pero al final ... se produjo el embarazo deseado. Con él vinieron las perdidas, el reposo e incluso un conato de parto prematuro. ¡Todo era inquietud!. Tras dos semanas de ingreso en el hospital acabábamos de salir.	Tic tac de un reloj, efecto de paso de tiempo	19.19
Imagen de una visita al ginecólogo 	(13-15) Dos días después debíamos presentarnos en la consulta del ginecólogo. Íbamos a realizar un control tras el alta. Allí nos encontramos a la hora indicada.	Reloj dando las 10 horas	9.47
Ecografía o médico hablando con una pareja mientras ella está en una camilla. 	(16-18) Al acabar la ecografía el médico comentó que todo estaba perfecto. Que un parto prematuro hubiera sido un peligro para las gemelas, que dentro de dos semanas las sacaría, pues ya no habría peligro para ellas.	Latidos de corazón	11.78
Cara de felicidad, sonrisa, tranquilidad 	(19-21) La visita había terminado, quince días más y por fin nacerían las niñas. Una sonrisa iluminó nuestra cara. ¡Ufff! ¡Quedaba atrás todo el sentimiento de incertidumbre que nos acompañó durante gran parte del embarazo!.		11.98

IMAGEN	LOCUCIÓN (Líneas del guión)	EFFECTOS SONOROS	TIEMPO y MÚSICA
LLAMADA A LA ACCIÓN			
Imagen ayudando a incorporar a mi mujer en una camilla. 	(22-23) Justo en el momento en que estaba ayudando a mi mujer a incorporarse se oyó "ruido".	Sonido de una bolsa de agua que se cae y estalla.	8.30
Pantalla roja con PLOFF 	(24-26) Todo quedó teñido de rojo: suelo, paredes, camilla... y de entre sus piernas salía un pequeño reguero de sangre. Los pensamientos más funestos pasaron por mi cabeza.		11.27 Música de Ulises corte 10 tranquilidad
Imagen de enfermera llamando y de ambulancia. 	(27-29) El médico actuó con rapidez. La enfermera llamó al hospital, pidió una ambulancia, un equipo médico, un quirófano. Y aún no había pasado cinco minutos y ya estaban camino del hospital.	Sonido de ambulancia que se pierde	11.62
- Video 2: conduciendo hacia el hospital. 	(30-33) Yo, me dirigí al coche ..., subí ... y yendo al volante se apoderó de mí un sentimiento contradictorio de esperanza y, a la vez, temor, mucho temor: seguirían bien las gemelas, qué daños habrían sufrido, qué podía suponer su nacimiento tan prematuro, cómo estaría mi mujer.	Ruido de tráfico	20.94
DESENLACE			
Imagen del hospital, Video 3: ascensor 	(34) Llegué al hospital, subí a la planta del quirófano y me quedé en el pasillo....	Pasos, ruido de fondo de ascensor	8.06 Música de Ulises corte 03 violín
Imagen de quirófano, y pasillo. 	(35-37) Desde sala de espera me llegaba el rumor de un grupo de personas, me pareció una familia esperando la llegada de un nuevo componente. Yo no me atreví a entrar.	Murmullo en la sala de espera. Pasos	12.54
Imágenes del pasillo 	(38-39) La soledad me pesaba. Oía el eco de mis pasos. El tiempo me parecía que se hubiese detenido.	Pasos	6.71
Video 4: abriendo la puerta 	(40-41) En ese instante una enfermera me indicó que el médico me esperaba en el despacho. Me acerqué, abrí la puerta...	Puerta abriéndose	6.50

IMAGEN	LOCUCIÓN (Líneas del guión)	EFECTOS SONOROS	TIEMPO y MÚSICA
Imagen de oscuridad 	(42-43) Y allí estaba él, sentado, con semblante serio, alzó la cabeza, me miró, se levantó ...		8.80 Música de Ulises corte 07 incertidumbre
Imagen de médico tendiendo la mano. 	(44-45) y me tendió la mano ..., su rostro se iluminó con una sonrisa. ¡Todo había ido bien!		8.00 Música de Blade Runner corte 004-1
Video 5: neonatos 	(46) Salí corriendo en busca de mis hijas.		3.06
Video 6: niñas en la incubadora 	(47-49) Y por fin las vi ..., pequeñas, frágiles, pero sanas. Aún tuve que esperar tres semanas más para que salieran de la incubadora y poderlas estrechar bien entre mis brazos.		9.92 Música de Blade Runner corte 004-1
Niñas jugando por la casa 	(50) Pero una vez en casa sus risas lo inundaron todo.	Risas de fondo	4.37
Video 7: niñas cantando. 	(51) Ahora disfruto con ellas.	Voz del video ellas cantando	3.00
Imagen 	(52) Por fin mi sueño es ya realidad.		3.05 Música de Blade Runner corte 004-1

FIN

EJEMPLO DE STORYBOARD*


Un *storyboard* es un plan visual o gráfico de la historia, cuyo objetivo es servir de guía para entender la historia, previsualizarla, completarla y corregirla. Se realiza antes de pasar al montaje o a la edición, porque nos sirve para:

- Tener claro en qué momento del relato usaremos el material que tenemos (vídeos, fotos, dibujos, animaciones, música o efectos de sonido)
- Determinar si nos hace falta algún material (que debamos producir o conseguir)
- Y lo más importante, para repensar, completar o corregir el guión literario, porque es posible que tengamos que rehacer aquel guión, en función del material que tenemos, o bien, porque al ver el material recordemos detalles de la historia que queramos añadir.

A continuación se presenta un ejemplo de storyboard hecho con Microsoft Word, a partir del guión literario del relato “Un sueño”, realizado por Graham Newey (Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales/relatos>).

Relato “Un sueño” Autor: Graham Newey

En este ejemplo, en la columna de las imágenes, se muestran las anotaciones o ideas que se tienen, pero también las imágenes que quedaron finalmente, para que se vea cómo se transformó aquella idea en algo real.

IMAGEN	LOCUCIÓN	MÚSICA O EFECTO DE SONIDO
Haré un crédito que diga: “Un sueño” 	Desde hace ya tiempo he tenido un sueño, pero no uno cualquiera, de esos que se consiguen con un poco de empeño.	Notas de un piano. Una melodía lenta y un poco melancólica

* Documento creado para el proyecto Creando Historias Digitales, realizado por el Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona y la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab- Cornellà. Barcelona, España, 2010. Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>





IMAGEN	LOCUCIÓN	MÚSICA O EFECTO DE SONIDO
<p data-bbox="178 439 679 470">Crédito que dice: "Ser cantante"</p> 	<p data-bbox="679 439 1042 560">Este sueño es de los difíciles, de los que cuesta alcanzar, y no es otro que ser cantante.</p>	<p data-bbox="1042 439 1402 470">Sigue el piano</p>
<p data-bbox="178 837 679 869">Foto de cuando yo era pequeño</p> 	<p data-bbox="679 837 1042 929">Ya desde pequeño solía inventar canciones de camino al colegio.</p>	<p data-bbox="1042 837 1402 869">Sigue el piano</p>
<p data-bbox="178 1193 679 1254">Foto en la que estoy tocando el piano con mi hermano</p> 	<p data-bbox="679 1193 1042 1317">Éstas sonaban sin parar en mi cabeza y no era difícil encontrarme tarareando alguna melodía.</p>	<p data-bbox="1042 1193 1402 1225">Sigue el piano</p>
<p data-bbox="178 1583 679 1615">Foto de cuando yo era pequeño</p> 	<p data-bbox="679 1583 1042 1675">Con el tiempo mi afición por crear música se convirtió en costumbre</p>	<p data-bbox="1042 1583 1402 1615">Sigue el piano</p>





IMAGEN	LOCUCIÓN	MÚSICA O EFECTO DE SONIDO
<p>Foto en la que estoy cantando en la playa</p> 	<p>y adquiri el hábito de llevar siempre conmigo una grabadora y una libreta, para no olvidar la música que se me ocurría.</p>	<p>Sigue el piano</p>
<p>Esto lo haré con un crédito que diga "Problema"</p> 	<p>Pero tenía un problema,</p>	<p>Acá deja de sonar el piano y queda silencio</p>
<p>Acá haré un dibujo de una carita triste</p> 	<p>ya que no era capaz de plasmar en la realidad todo aquello que tenía en mi mente,</p>	<p>Silencio</p>
<p>Y acá un dibujo de la misma carita con algunas notas musicales</p> 	<p>debido a que no se tocar ningún instrumento y no tengo nociones de solfeo.</p>	<p>Silencio</p>
<p>Un crédito que diga: "Sólo podía expresar mi música..."</p>	<p>Esta limitación, hacía que sólo pudiera expresar mi música</p>	<p>Silencio</p>



IMAGEN	LOCUCIÓN	MÚSICA O EFECTO DE SONIDO
<p>sólo podía expresar mi música...</p>		
<p>Crédito que diga: "A capella"</p> 	<p>"a capella",</p>	<p>Silencio</p>
<p>Acá dejaré la pantalla en negro, para que la gente se concentre en mi voz</p>		<p>Acá yo cantaré a capela. Sólo se escuchará mi voz</p>
<p>Crédito que diga "en mi cabeza..."</p> <p>en mi cabeza...</p>	<p>Algo realmente frustrante para mí, porque no era así como sonaba en mi cabeza.</p>	
<p>Crédito: "sonaba así"</p> 		<p>Acá volveré a cantar pero ya con acompañamiento musical.</p>
<p>Acá haré un fotomontaje: En una foto de los Beatles, borraré las caras y sólo aparecerá la mía, como si yo fuera uno de los cantantes, el principal.</p>	<p>Para poner remedio a esto, decidí formar un grupo, aunque no encontré a nadie</p>	<p>Regresa la melodía del piano</p>




IMAGEN	LOCUCIÓN	MÚSICA O EFECTO DE SONIDO
		
<p>Acá también haré otro fotomontaje: con el cuerpo de Elvis Presley y mi cara</p> 	<p>y, sinceramente, tampoco busqué con mucho empeño, porque yo quería ser solista.</p>	<p>Piano</p>
<p>Fotomontaje en el que aparezca yo como solista, y un productor dándome "largas", con las palabras "bla, bla, bla..."</p> 	<p>Así que pensé que la mejor opción sería ver a un productor, y éste me dijo que a pesar que las canciones no estaban mal, no podía hacerse una idea sin una instrumentación, hablando claro: "me dio largas".</p>	<p>Piano</p>
<p>Otro fotomontaje en el que yo parezca un camarero, con la cara triste.</p>	<p>Esto me desanimó de tal manera, que dejé de creer en mi lado musical, y simplemente di por hecho que yo jamás sería cantante.</p>	<p>Se deja de escuchar el piano bruscamente. Luego silencio</p>

IMAGEN	LOCUCIÓN	MÚSICA O EFECTO DE SONIDO
		
<p>Pantalla en negro y se va volviendo blanca...</p>	<p>Pero un día, después de mucho tiempo, algo en mi despertó....</p>	<p>Acá empieza poco a poco a escucharse la música de una de mis canciones, pero sin mi voz.</p>

Así se sigue con todo el resto del guión literario.

EXEMPLE STORYBOARD*

Un storyboard és un pla visual o gràfic de la història, l'objectiu del qual és servir de guia per a entendre-la, previsualitzar-la, completar-la i corregir-la.


Es realitza abans de passar al muntatge o a l'edició, per tal que ens serveixi per a :

- Tenir clar en quin moment del relat utilitzarem el material que tenim (vídeos, fotos, dibuixos, animacions, música o efectes de so)
- Determinar si ens fa falta algun material (que haguem de produir o aconseguir)
- I el més important, per a repensar, completar o corregir el guió literari, perquè és possible que haguem de refer el guió en funció del material que tenim; o bé, perquè al veure el material recordem detalls de la història que potser hem obviat i més endavant afegirem.

A continuació es presenta un exemple d' *storyboard* fet amb Microsoft Word, a partir del guió literari del relat "Un sueño", realitzat per Graham Newey (Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales/relatos>).




Relat "Un sueño" Autor: Graham Newey





En aquest exemple, en la columna de les imatges, es veuen les anotacions o idees que es tenen, però també les imatges que trobarem en la narració audiovisual.




IMATGE	LOCUCIÓ	MÚSICA O EFECTE SONOR
Faré un crèdit que digui: "Un sueño" 	<i>Desde hace ya tiempo he tenido un sueño, pero no uno cualquiera, de esos que se consiguen con un poco de empeño.</i>	Notes d'un piano. Una melodia lenta i una mica melancònica.

* Document creat per al projecte *Creant Històries Digitals*, realitzat per l'Observatori de l'Educació Digital de la Universitat de Barcelona i la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citolab-Cornellà. Barcelona, Espanya, 2010. Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o bé <http://edulabs.es>


IMATGE	LOCUCIÓ	MÚSICA O EFECTE SONOR
<p>Crèdit que diu: "Ser cantante"</p> 	<p><i>Este sueño es de los difíciles, de los que cuesta alcanzar, y no es otro que ser cantante.</i></p>	<p>Segueix el piano</p>
<p>Foto de quan era petit</p> 	<p><i>Ya desde pequeño solía inventar canciones de camino al colegio.</i></p>	<p>Segueix el piano</p>
<p>Foto en la que surto tocant el piano amb el meu germà</p> 	<p><i>Éstas sonaban sin parar en mi cabeza y no era difícil encontrarme tarareando alguna melodía.</i></p>	<p>Segueix el piano</p>
<p>Foto de quan jo era petit</p> 	<p><i>Con el tiempo mi afición por crear música se convirtió en costumbre</i></p>	<p>Segueix el piano</p>
<p>Foto on surto tocant a la platja</p>	<p><i>y adquirí el hábito de llevar siempre conmigo una grabadora y una libreta, para no olvidar la música que se me ocurría.</i></p>	<p>Segueix el piano</p>

IMATGE	LOCUCIÓ	MÚSICA O EFECTE SONOR
		
<p>Aquí posaré un crèdit que digui: "Problema"</p> <p style="text-align: center;">problema</p>	<p><i>Pero tenía un problema,</i></p>	<p>Aquí deixa se sonar el piano i es queda tot en silenci.</p>
<p>Aquí faré un dibuix d'una cara</p>  <p>trista</p>	<p><i>ya que no era capaz de plasmar en la realidad todo aquello que tenía en mi mente,</i></p>	<p>Silenci</p>
<p>Aquí la mateixa cara però amb notes musicals.</p> 	<p><i>debido a que no se tocar ningún instrumento y no tengo nociones de solfeo.</i></p>	<p>Silenci</p>

IMATGE	LOCUCIÓ	MÚSICA O EFECTE SONOR
<p>Un crèdit que digui: "Sólo podía expresar mi música..."</p> 	<p><i>Esta limitación, hacía que sólo pudiera expresar mi música</i></p>	<p>Silenci</p>
<p>Un crèdit que digui "A capella"</p> 	<p>"a capella",</p>	<p>Silenci</p>
<p>Aquí deixaré la pantalla negra per a que tothom es quedi amb la meua veu.</p>		<p>Aquí canto jo a 'capella'</p>
<p>Crèdit que digui "en mi cabeza..."</p> 	<p><i>Algo realmente frustrante para mí, porque no era así como sonaba en mi cabeza.</i></p>	
<p>Crèdit: "sonaba así"</p> 		<p>Aquí tornaré a cantar, però ara ja acompanyat d'instruments</p>

IMATGE	LOCUCIÓ	MÚSICA O EFECTE SONOR
<p>Aquí posaré una foto de The Beatles, esborraré les cares i posaré la meua com si jo fos el principal.</p> 	<p><i>Para poner remedio a esto, decidí formar un grupo, aunque no encontré a nadie</i></p>	<p>Torna la melodia del piano</p>
<p>Aquí també hi haurà un fotomontatge amb l'Elvis</p> 	<p><i>y, sinceramente, tampoco busqué con mucho empeño, porque yo quería ser solista.</i></p>	<p>Piano</p>
<p>Fotomuntatge en el que aparegui jo com a solista i un productor rebutjant el meu treball 'bla, bla bla'</p> 	<p><i>Así que pensé que la mejor opción sería ver a un productor, y éste me dijo que a pesar que las canciones no estaban mal, no podía hacerse una idea sin una instrumentación, hablando claro: "me dio largas".</i></p>	<p>Piano</p>
<p>Un altre muntatge on surti jo amb cara trista</p>	<p><i>Esto me desanimó de tal manera, que dejé de creer en mi lado musical, y simplemente di por hecho que yo jamás sería cantante.</i></p>	<p>El piano para de cop, silenci.</p>

e-dulab
[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]

IMATGE	LOCUCIÓ	MÚSICA O EFECTE SONOR
		
<p>Pantalla en negre que es va tornant blanca.</p>	<p><i>Pero un día, después de mucho tiempo, algo en mi despertó....</i></p>	<p>Aquí comença a escoltar-se la melodia d'una de les meves cançons però sense la meua veu</p>

I així és com s'ha de prosseguir amb la resta del guió literari.



RELATOS DIGITALES

FORMATOS DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

para autorizar la participación en talleres de relatos digitales personales y la publicación y uso de guiones, imágenes e historias

A continuación se ofrecen tres modelos de Consentimiento Informado:

- Uno para autores adultos, para autorizar su participación un curso o taller de relatos digitales, así como el uso y la publicación de sus historias (vídeos y guiones) y de las imágenes o registros audiovisuales realizados durante el proceso de realización.
- Otro para padres o representantes legales de autores menores de edad (estudiantes de Primaria o Secundaria, por ejemplo).
- Y otro más para autorizar la participación de instituciones educativas en proyectos de investigación o innovación educativa relacionados con la creación de relatos digitales personales por parte de sus estudiantes.

Son orientativos. Pueden ser modificados de acuerdo con la necesidad de cada proyecto u organización.



RELATOS DIGITALES

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DE AUTORES ADULTOS

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPACIÓN EN EL TALLER DE RELATOS DIGITALES Y AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN DE RELATOS DIGITALES (VÍDEOS Y GUIONES) E IMÁGENES O REGISTROS AUDIOVISUALES

Yo:
NOMBRES Y APELLIDOS

Autor/a del relato digital titulado:
TÍTULO

Como participante del curso o taller:
NOMBRE DEL CURSO O EL TALLER

Ofrecido por:
NOMBRE DE LA ENTIDAD O LAS INSTITUCIONES QUE OFRECEN (POR EJEMPLO, UNIVERSITAT DE BARCELONA)

Orientado por:
NOMBRE Y APELLIDOS DEL TUTOR O LOS TUTORES DEL TALLER O EL CURSO

Certifico que he sido informado de los motivos formativos y/o investigativos por los cuales: (a) realicé mi historia digital, en la que aparece mi imagen y/o se escucha mi voz, y en la que cuento una vivencia o reflexión personal y (b) se hicieron fotos o vídeos en los que aparezco durante el proceso de realización de relato.

Por ello autorizo a la(s) entidad(es) anteriormente mencionadas a usar, reproducir y difundir mi relato, los guiones que hice y las imágenes o los registros audiovisuales, en Internet o en otros medios de comunicación, siempre y cuando se haga sin ánimo de lucro y únicamente con finalidades educativas, investigativas o divulgativas, y dándome crédito como autor, narrador y realizador del relato o los guiones.

Las entidades mencionadas, a cambio, no cederán esos materiales terceros, y no las podrán usar para fines no educativos o investigativos, aún sin ánimo de lucro, sin mi consentimiento expreso. Así mismo, se comprometen a retirar lo antes posible los materiales de sus sitios Web si así lo solicito.

Y para que así conste, firmo en CIUDAD Y PAÍS, a DÍA, de MES de AÑO,

(Firma, NIE/NIF/Pasaporte o documento de identidad)

Dirección:

Teléfono fijo:

Móvil:

Correo electrónico:



RELATOS DIGITALES

FORMATO DE CONSENTIMIENTO DE LOS PADRES O REPRESENTANTES LEGALES DE AUTORES MENORES DE EDAD

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPACIÓN EN EL TALLER DE RELATOS DIGITALES Y AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN DE RELATOS DIGITALES (VÍDEOS Y GUIONES) E IMÁGENES O REGISTROS AUDIOVISUALES DE AUTORES MENORES DE EDAD

Yo:

NOMBRES Y APELLIDOS

Como padre, madre o adulto legalmente responsable del niño de la niña:

NOMBRES Y APELLIDOS

Alumno(a) de la entidad educativa:

NOMBRE DE LA ESCUELA, EL COLEGIO, EL INSTITUTO O LA ENTIDAD EDUCATIVA

Y quien participa en curso o taller:

NOMBRE DEL CURSO O EL TALLER

Ofrecido por:

NOMBRE DE LA ENTIDAD O LAS INSTITUCIONES QUE OFRECEN
EL CURSO O TALLER

Orientado por:

NOMBRE Y APELLIDOS DEL TUTOR O LOS TUTORES DEL TALLER O EL CURSO

Certifico que he sido informado de los motivos educativos, formativos y/o investigativos por los cuales: (a) el niño o niña a mi cargo realizará una historia digital en la que aparecerá su imagen y su voz, y contará una vivencia o una reflexión personal y (b) se captará su imagen en fotos o vídeos durante el proceso de realización de relato.

Por ello autorizo a la(s) entidad(es) mencionadas a usar, reproducir y difundir dichas imágenes, los registros, los guiones y el relato hecho por el niño o la niña, con finalidad exclusivamente informativa, docente, de investigación o divulgativa, siempre y cuando al final del proceso de realización el niño o la niña así lo deseen, y los investigadores o profesores lo estimen seguro y conveniente.

Las entidades mencionadas, a cambio, no cederán esos materiales terceros y se comprometen a retirar lo antes posible los materiales de sus sitios Web si así lo solicito.

Y para que así conste, firmo en CIUDAD Y PAÍS, a DÍA, de MES de AÑO,

(Firma, NIE/NIF/Pasaporte o documento de identidad)

Dirección:

Teléfono fijo:

Móvil:

Correo electrónico:



RELATOS DIGITALES

CONSTANCIA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS

(Imprimir en papel oficial, con logotipo de la institución)

Yo, NOMBRE Y APELLIDOS, con NIE/NIF/Pasaporte o documento de identidad No. _____, director de la institución educativa NOMBRE DEL COLEGIO, LA ESCUELA, EL INSTITUTO O LA ENTIDAD, ubicado en CIUDAD, PROVINCIA Y PAÍS, certifico que he sido informado sobre los objetivos del proyecto de investigación, formación e innovación educativa NOMBRE DEL PROYECTO, desarrollado por NOMBRE DE LA(S) ORGANIZACIONES, certifico que se ha dado consentimiento para que varios grupos de estudiantes de nuestro instituto participen en dicho proyecto: concretamente: MENCIONAR EL CURSO O LA REFERENCIA DEL GRUPO PARTICIPANTE.

Las profesoras de dichos grupos NOMBRES Y APELLIDOS, los estudiantes y sus respectivos padres o tutores legales, han sido informados de los propósitos del proyecto, y han aceptado (por escrito) participar en la investigación, realizar relatos digitales personales y publicarlos en Internet, siempre y cuando al final del proceso de realización el estudiante así lo desee, y los investigadores o profesores lo estimen seguro y conveniente.

Reconozco que se nos ha informado que la investigación no tiene ánimo de lucro, que los relatos tiene como temática historias de vida auténticas de los estudiantes (hechos reales vividos por ellos), que no se usarán las imágenes de los alumnos para fines no incluidos en el proyecto, y que tanto nuestra institución como las profesoras y los estudiantes, podrán retirarse de la investigación en cualquier momento, sin que esto implique alguna sanción o consecuencia negativa. Igualmente, que los datos se usarán solo con propósitos profesionales, codificando la información y manteniéndola en archivos seguros y resguardados, y que a ellos solo tendrán acceso los investigadores responsables de la presente indagación. Y por último, que los resultados del estudio serán usados para la elaboración de conferencias, ponencias y publicaciones de artículos o libros con propósitos educativos, dando crédito a nuestra entidad y al alumno(a) y sin revelar datos sensibles de los sujetos participantes en la muestra del estudio.

Firmado en CIUDAD Y PAÍS, a DÍA de MES de AÑO,

(FIRMA, DOCUMENTO DE IDENTIDAD Y SELLO DE LA INSTITUCIÓN)

Datos de contacto

Dirección:

Teléfono(s):

Correo electrónico:



RELATOS DIGITALES

FORMATS DE CONSENTIMENT INFORMAT

per autoritzar la participació en tallers de relats digitals personals i la publicació i ús de guions, imatges i històries

A continuació s'ofereixen tres models de Consentiment Informat:

- Un per a autors adults, per autoritzar si participació un curs o taller de relats digitals, així com l'ús i la publicació de les seves històries (vídeos i guions) i de les imatges o registres audiovisuals realitzats durant el procés de realització.
- Un altre per a pares o representants legals d'autors menors d'edat (estudiants de Primària o Secundària, per exemple).
- I un altre més per autoritzar la participació d'institucions educatives en projectes d'investigació o innovació educativa relacionats amb la creació de relats digitals personals per part dels seus estudiants.

Són orientatius. Poden ser modificats d'acord amb la necessitat de cada projecte o organització.



RELATOS DIGITALES

FORMAT DE CONSENTIMENT INFORMAT D'AUTORS ADULTS

CONSENTIMENT INFORMAT PER A LA PARTICIPACIÓ EN EL TALLER DE RELATS DIGITALS I AUTORITZACIÓ D'ÚS I PUBLICACIÓ DE RELATS DIGITALS (VÍDEOS I GUIONS) I IMATGES O REGISTRES AUDIOVISUALS

Jo:
NOMS I COGNOMS

Autor/a del relat digital titulat:
TÍTOL

Com a participant del curs o taller:
NOM DEL CURS O EL TALLER

Ofert per:
NOM DE LA ENTITAT O LES INSTITUCIONS QUE OFEREIXEN, PER EXEMPLE,
UNIVERSITAT DE BARCELONA.

Orientat per:
NOM I COGNOMS DEL TUTOR O ELS TUTORS DEL TALLER O EL CURS

Certifico que he estat informat dels motius formatius i/o d'investigació pels quals: (a) vaig realitzar la meva història digital, en la qual apareix la meva imatge i/o s'escolta la meua veu, i en la qual explico una vivència o reflexió personal i (b) es van fer fotos o vídeos en els quals aparec durant el procés de realització del relat.

Per això autoritzo a la(es) entitat(s) anteriorment esmentades a fer servir, reproduir i difondre el meu relat, els guions que vaig fer i aquestes fotografies, a Internet o en altres mitjans de comunicació, sempre que es faci sense ànim de lucre i únicament amb finalitats educatives, d'investigació o divulgatives, i donant-me crèdit com a autor, narrador i realitzador del relat.

Les entitats esmentades, a canvi, no cediran aquests materials a tercers, i no les podran usar per a finalitats no educatives o d'investigació, encara sense ànim de lucre, sense el meu consentiment exprés. Així mateix, es comprometen a retirar al més aviat possible els materials dels seus llocs Web si així ho sol·licito.

I per deixar-ne constància, firmo en CIUTAT I PAÍS, a DIA, de MES d' ANY,

(Firma, NIE/NIF/Passaport o document d'identitat)

Direcció:

Telèfon fixe:

Mòbil:

Correu electrònic:



RELATOS DIGITALES

FORMAT DE CONSENTIMENT DELS PARES O REPRESENTANTS LEGALS D'AUTORS MENORS D'EDAT

CONSENTIMENT INFORMAT PER A PARTICIPACIÓ EN EL TALLER DE RELATS DIGITALS I
AUTORIZACIÓ D'ÚS I PUBLICACIÓ DE RELATS DIGITALS (VÍDEOS I GUIONS) I IMATGES O
REGISTRES AUDIOVISUALS D'AUTORS MENORS D'EDAT

Jo:
NOMS I COGNOMS

Com a pare, mare o adult legalment responsable de(l) nen(a)
NOMS I COGNOMS

Alumne(a) de la entitat educativa:
NOM DE L'ESCOLA, EL COL·LEGI, L'INSTITUT O L'ENTITAT EDUCATIVA

Qui participa en el curs o taller:
NOMBRE DEL CURSO O EL TALLER

Ofert per:
NOM DE L'ENTITAT O LES INSTITUCIONS QUE OFEREIXEN
EL CURS O TALLER

I orientat per:
NOM I COGNOMS DEL TUTOR O ELS TUTORS DEL TALLER O EL CURS

Certifico que he estat informat dels motius educatius, formatius i/o d'investigació pels quals: (a) el nen o nena al meu càrrec realitzarà una història digital en la qual apareixerà la seva imatge i la seva veu, i explicarà una vivència o una reflexió personal i (b) es captarà la seva imatge en fotos o vídeos durant el procés de realització del relat.

Per això autoritzo a la(es) entitat(s) esmentades a usar, reproduir i difondre aquestes imatges i el relat amb finalitat exclusivament informativa, docent, d'investigació o divulgativa, sempre que al final del procés de realització el nen o la nena així ho desitgin, i els investigadors o professors ho estimin segur i convenient. A canvi, aquestes no cediran aquests materials a terceres persones i institucions, i no les podran usar per a finalitats no educatives o d'investigació, sense el meu consentiment exprés. Així mateix, es comprometen a retirar al més aviat possible els materials dels seus llocs Web si així ho sol·licito.

I per deixar-ne constància, firmo en CIUTAT I PAÍS, a DIA, de MES d' ANY,

(Firma, NIE/NIF/Passaport o document d'identitat)

Direcció:

Telèfon fixe:

Mòbil:

Correu electrònic:



RELATOS DIGITALES

CONSTÀNCIA DE CONSENTIMENT INFORMAT D'INSTITUCIONS EDUCATIVES

Jo, NOM I COGNOMS, amb NIE/NIF/Passaport o documento d'identitat Núm. _____, director de la institució educativa NOMDEL COL·LEGI, L'ESCOLA, L'INSTITUT O L'ENTITAT, ubicat en CIUTAT, PROVÍNCIA I PAÍS, certifico que he estat informat sobre els objectius del projecte d'investigació, formació i innovació educativa NOM DEL PROJECTE, desenvolupat per NOM DE LA(ES) ORGANITZACIONS, certifico que s'ha donat consentiment per a que varis grups d'estudiants del nostre institut participin en dit projecte: concretament: MENCIONAR EL CURS O LA REFERÈNCIA DEL GRUP PARTICIPANT.

Els professors de dits grups NOMS I COGNOMS, els estudiants i seus respectius pares o tutors legals, han estat informats dels propòsits del projecte, i han acceptat (per escrit) participar a la investigació, realitzar relats digitals personals i publicar-los en Internet, sempre i quan al final del procés de realització l'estudiant així ho desitgi, i els investigadors o professors ho estimin segur i convenient.

Reconec que se'ns ha informat que la investigació no té ànim de lucre, que els relats té com a temàtica històries de vida autèntiques dels estudiants (fets reals viscuts per ells), que no s'usaran les imatges dels alumnes per a finalitats no incloses en el projecte, i que tant la nostra institució com les professores i els estudiants, podran retirar-se de la investigació en qualsevol moment, sense que això impliqui alguna sanció o conseqüència negativa. Igualment, que les dades s'usaran solament amb propòsits professionals, codificant la informació i mantenint-la en arxius segurs i protegits, i que a ells solament tindran accés els investigadors responsables de la present indagació. I finalment, que els resultats de l'estudi seran usats per a l'elaboració de conferències, ponències i publicacions d'articles o llibres amb propòsits educatius, donant crèdit a la nostra entitat i a l'alumne(a) i sense revelar dades sensibles dels subjectes participants en la mostra de l'estudi.

Firmat en CIUTAT I PAÍS, a DIA, de MES d' ANY.

(FIRMA, DOCUMENT D'IDENTITAT I SEGELL DE LA INSTITUCIÓ)

Dades de contacte

Direcció:

Telèfon(s):

Corre electrònic:

(Si es possible, imprimir en paper oficial, amb logotip, de la institució)

INDICACIONS BÀSIQUES I EXEMPLES PER ELABORAR EL GUIÓ LITERARI D'UN RELAT DIGITAL DE CAIRE PERSONAL*

Els professionals propers a la producció audiovisual o cinematogràfica, anomenen guió literari a un text que presenta de forma narrativa, ordenada i detallada, les accions i els diàlegs d'una història. És a dir, en ell s'escriuen les frases que més tard els actors o els narradors gravaran -en vídeo o àudio- per a donar vida, en forma de veus o testimoniatges, a les diverses seqüències que conformen el relat que es desitja explicar.

A més del contingut propi de la història, el guió literari inclou orientacions sobre qui (quin personatge) ha de dir unes frases determinades quan hi ha diversos actors o locutors, i també ens dona indicacions de com hem d'expressar oralment un fragment de text per a reforçar una emoció o una idea concreta.

Ara bé, hi ha dues formes de presentar els diàlegs en un relat audiovisual o multimedial. Una és l'anomenada com **Veu en In**, quan els textos són gravats per un actor o un locutor que parla directament davant de la càmera (es veu al personatge). L'altra tipologia de veu, és la **Veu en Off**. Aquesta fa referència a quan l'espectador escolta el que algú diu sense veure directament qui parla (només s'escolta la veu però no es veu al personatge).

En el guió literari també se sol indicar quin tipus de veu utilitzar en un moment específic. En el nostre cas entendrem el guió literari com el text del relat personal, que es gravarà amb la veu del mateix escriptor o guionista. Serà llavors, un text més o menys breu (màxim 500 paraules), escrit amb un estil propi i preferiblement en primera persona per a assolir major implicació personal, que resumirà els records de l'autor (si s'explica una història real a partir d'una vivència personal), les investigacions sobre un tema determinat (si el relat és acadèmic), o bé, els arguments de ficció que es vulguin narrar (si el relat no és a partir de fets no reals). Opcionalment també aportarà indicacions sobre el tipus de veu que s'ha d'usar en un moment determinat (**Veu en In** o **Veu en Off**), sobre el to o l'emoció que es vol reflectir en una frase i sobre qui dirà un fragment de text si es tracta d'una producció grupal.

* Document creat per Gloria Londoño Monroy i traduït al català per Míriam Gómez i Vallès, pel projecte *Creant Històries Digitals*, realitzat per l'Observatori de l'Educació Digital de la Universitat de Barcelona i la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab - Cornellà. Barcelona, España, 2010. Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o a <http://edulabs.es>

La idea és que l'estudiant compleixi diversos papers en la producció del seu relat perquè sigui realment un autor implicat amb la seva obra i el seu projecte, és important que faci de guionista i, al seu torn, de narrador o locutor principal. Per tant, ha de responsabilitzar-se d'escriure i corregir el seu guió perquè el seu producte reflecteixi la seva visió personal i el seu estil propi d'expressió, i també per verificar que tingui els elements mínims de tota història: un plantejament del problema o de la situació que es vol narrar, un desenvolupament d'aquesta situació o problema, i un desenlace, tancament o conclusió, com s'explicarà més endavant.

A continuació oferim alguns consells per ajudar als estudiants i docents a escriure, revisar i corregir el guió literari, i també dos exemples que poden orientar la seva realització.

Indicacions bàsiques per escriure el guió literari

Recordem que abans d'escriure el guió literari, hem que planejar el relat. És a dir, definir:

- El fet, problema o tema global de la història
- Els aspectes concrets o específics d'aquest fet, problema o tema que es volen explicar.
- Altres elements especials com: el temps o l'eix temporal (quan succeeixen els fets), els llocs o espais (on succeeixen) i els personatges que intervenen o que desenvolupen les accions.
- El propòsit global que volem aconseguir: el missatge que volem transmetre o bé, les preguntes dramàtiques (o la pregunta) que l'espectador haurà de resodre.

Per això hem de fer exercicis previs d'evocació de la memòria (si la història es centra en una vivència personal), d'investigació i síntesi del tema (si s'enfoca en fets reals no personals o en assumptes curriculars), o exercicis creatius (si explica fets completament ficticis).

Una vegada fet això, hem d'*estructurar* la història, és a dir, definir la seqüència o l'ordre com es van a presentar els fets o la informació, pensant que el relat ha de tenir, mínimament, les següents seqüències:

- Una introducció: on es plantegi el problema, el tema o la situació que es vol a narrar, on es presentin els personatges (si són varis) i s'exposi l'objectiu o meta del protagonista
- Un desenvolupament: on s'exposin els fets que detallin o expliquin d'aquesta situació, problema o tema (ha de quedar clar, per exemple, què va passar, quan i com va passar, on va passar, per què va passar i qui hi era)
- Un tancament o final: on es presenti el desenllaç del fet o la conclusió del tema i, si es vol, s'ofereixi una moralitat que evidencii el propòsit o la intenció de l'autor.

Després de definir l'estructura a grans trets, es pot començar a escriure el guió literari: entre 250 i 500 paraules (màxim), perquè el vídeo duri entre 3 i 5 minuts aproximadament.

També es recomendable:

- Utilitzar diferents estils de lletra o fonts tipogràfiques, per diferenciar el text de la història (el que realment es gravarà a la locució) de les indicacions o comentaris. El més comú es utilitzar lletres regulars o *cursives* per als parlaments i MAJÚSCULES SOSTINGUDES per la resta.
- Utilitzar estils i tamany de lletra que siguin grans i fàcils de llegir (per exemple, lletra Arial, mínim de 12 punts)
- Escriure a espai i mig, per a que després, en el moment de gravar la locució, sigui més fàcil llegir el text.
- I, un altre aspecte vital, tractar d'escriure amb un estil propi, i preferiblement en primera persona del singular (jo), si la història la fa un sol estudiant, o en plural (nosaltres) si es fa en parelles o grup. Això és per a que la primera persona situï l'autor en una posició davant la història, que li facilita la seva implicació personal en els fets o la reflexió.

Com és normal que les persones escrivem d'una forma i parlem d'una altra, un bon exercici és llegir en veu alta el guió literari, en privat i, si és possible, gravant la veu per a poder escoltar-se després. Això permetrà familiaritzar-se amb la veu pròpia (que es percep distinta al ser gravada) i, especialment, descobrir algunes frases que no sonen naturals o fluides de forma oral, repeticions d'idees, o paraules que poden resultar problemàtiques al pronunciar-les.

També s'aconsella que algú aliè a l'autor, llegeixi o escolti el relat, doncs la seva retroalimentació pot ajudar a evidenciar buits en les idees plantejades o detalls que falten, que és necessari completar perquè es compregui la història.

Finalment, és convenient ajustar el guió literari després de realitzar el guió gràfic o *storyboard (instrument que permet planejar la part audiovisual), doncs d'aquest exercici poden sorgir modificacions.

El guió literari és doncs, l'instrument que ens permet definir i desenvolupar l'argument de la història, i un pas vital per a la creació d'un relat digital personal abans de passar a la seva postproducció i producció audiovisual, i al muntatge o edició final del vídeo.

Exemples:

A continuació s'ofereixen dos exemples. Els dos realitzats a partir d'històries de vida reals.

Relat “Un sueño”
Autor: Graham Newey
(Idioma: Castellà; 555 paraules; Temps total del vídeo: 3:48 min.)

TOT EN VEU EN OFF

(INTRODUCCIÓ/ PLANTEJAMENT DEL PROBLEMA) Desde hace ya tiempo he tenido un sueño, pero no uno cualquiera, de esos que se consiguen con un poco de empeño. Este sueño es de los difíciles, de los que cuesta alcanzar, y no es otro que ser cantante.

Ya desde pequeño solía inventar canciones de camino al colegio. Éstas sonaban sin parar en mi cabeza y no era difícil encontrarme tarareando alguna melodía.

Con el tiempo mi afición por crear música se convirtió en costumbre y adquirí el hábito de llevar siempre conmigo una grabadora y una libreta, para no olvidar la música que se me ocurría.

Pero tenía un problema, ya que no era capaz de plasmar en la realidad todo aquello que tenía en mi mente, debido a que no se tocar ningún instrumento y no tengo nociones de solfeo. Esta limitación, hacía que sólo pudiera expresar mi música “a capella”, algo realmente frustrante para mí, porque no era así como sonaba en mi cabeza.

Para poner remedio a esto, decidí formar un grupo, aunque no encontré a nadie y, sinceramente, tampoco busqué con mucho empeño, porque yo quería ser solista.

Así que pensé que la mejor opción sería ver a un productor, y éste me dijo que a pesar que las canciones no estaban mal, no podía hacerse una idea sin una instrumentación, hablando claro: “me dio largas”.

Esto me desanimó de tal manera, que dejé de creer en mi lado musical, y simplemente di por hecho que yo jamás sería cantante.

(A PARTIR D'AQUÍ PARLA UN MICA MÉS RÀPID I AMB UN TO DE VEU MÉS ANIMAT)

Pero un día, después de mucho tiempo, algo en mi despertó. Recordé esa libreta, esa grabadora, y me sentí mal por no haber luchado por mi sueño, por haberme rendido sin apenas intentarlo. Había hecho que todo dependiera de otras personas, ya fuera un guitarrista o un productor, simplemente porque no sabía solfeo, cuando en realidad, la música estaba en mi cabeza. Lo único que tenía que hacer era encontrar la manera de que todo saliera y hacerlo por mí mismo.

(DESENVOLUPAMENT O ARGUMENTACIÓ) Entonces me compré un programa de edición de música y un micrófono, y empecé a experimentar con él. En un principio resultó un poco “lioso”, pero dedicándole horas, fui capaz de plasmar, poco a poco, instrumento a instrumento, todo aquello que tenía en la cabeza.

De esta manera empecé a hacer canciones en mis ratos libres, con cada vez mejores resultados. Hasta que llegó el momento en que sentí ganas de compartirlo, de ver qué opinaba la gente sobre lo que hacía. Entonces, tomé la decisión de colgar mis canciones en “My space” y de grabar un videoclip sobre una de ellas, llamada “Peter pan”.

Todo ello fue un éxito. Las visitas registradas pasaron de ser decenas, a centenares y finalmente a miles, hasta llegar a las 15.000 visitas de mi perfil en 6 meses. Esto me dio la popularidad suficiente como para poder ofrecer conciertos en Barcelona, Valencia y Madrid, acompañado de dos personas muy especiales para mí, que hacen de bailarines durante mis espectáculos.

(DESENLLAÇ, FI O CONCLUSIÓ) Y ahora, al mirar hacia atrás, me doy cuenta de que todo esto, por poco que sea, lo he logrado sin ayuda de ningún músico, de ningún productor y ninguna discográfica, simplemente poniéndole ilusión y ganas.

Y aunque no tenga ningún disco editado y no pueda comprarse en las tiendas, realmente puedo decir que lo he logrado, porque ahora... ¡SOY CANTANTE!

Relat "Aquel día"

Autor: Miguel Herreros Navarro

(Idioma: Castellà; 491 paraules; Temps total del vídeo: 4:20 min.)

TOT EN VEU EN OFF

(INTRODUCCIÓ - PLANTEJAMENT DEL PROBLEMA O SITUACIÓ)

Siempre había pensado que algún día sería padre, jugaría con mis hijos, disfrutaría de sus risas.... Pero nunca me obsesioné con el tema.

Tras años de espera y algún que otro sobresalto, por fin estaba a punto de cumplir mi deseo. Estábamos en la semana 32 de embarazo.

(DESENVOLUPAMENT O ARGUMENTACIÓ)

No había sido fácil llegar hasta allí: un embarazo ectópico, un aborto, cuatro intentos de inseminación artificial... Pero al final se produjo el embarazo deseado.

Con él vinieron las pérdidas, el reposo e incluso un conato de parto prematuro. ¡Todo era inquietud!. Tras dos semanas de ingreso en el hospital acabábamos de salir.

Dos días después debíamos presentarnos en la consulta del ginecólogo. Íbamos a realizar un control tras el alta. Allí nos encontramos a la hora indicada.

Al acabar la ecografía el médico comentó que todo estaba perfecto. Que un parto prematuro hubiera sido un peligro para las gemelas, que dentro de dos semanas las sacaría, pues ya no habría peligro para ellas.

La visita había terminado, quince días más y por fin nacerían las niñas. Una sonrisa iluminó nuestra cara. ¡Ufff! ¡Quedaba atrás todo el sentimiento de incertidumbre que nos acompañó durante gran parte del embarazo!.

Justo en el momento en que estaba ayudando a mi mujer a incorporarse se oyó un (RUIDO. SONIDO DE UNA BOLSA DE AGUA QUE SE CAE Y ESTALLA).

Todo quedó teñido de rojo: suelo, paredes, camilla... y de entre sus piernas salía un pequeño reguero de sangre. Los pensamientos más funestos pasaron por mi cabeza.

El médico actuó con rapidez. La enfermera llamó al hospital, pidió una ambulancia, un equipo médico, un quirófano. Y aún no había pasado cinco minutos y ya estaban camino del hospital.

Yo, me dirigí al coche ..., subí ... y yendo al volante se apoderó de mí un sentimiento contradictorio de esperanza y, a la vez, temor, mucho temor: seguirían bien las gemelas, qué daños habrían sufrido, qué podía suponer su nacimiento tan prematuro, cómo estaría mi mujer.

Llegué al hospital, subí a la planta del quirófano y me quedé en el pasillo... Desde sala de espera me llegaba el rumor de un grupo de personas, me pareció una familia esperando la llegada de un nuevo componente. Yo no me atreví a entrar.

La soledad me pesaba. Oía el eco de mis pasos. El tiempo me parecía que se hubiese detenido.

En ese instante una enfermera me indicó que el médico me esperaba en el despacho. Me acerqué, abrí la puerta...

(DESENLLAÇ O SOLUCIÓ DEL PROBLEMA)

Y allí estaba él, sentado, con semblante serio, alzó la cabeza, me miró, se levantó ... Y me tendió la mano ..., su rostro se iluminó con una sonrisa. ¡Todo había ido bien!

Salí corriendo en busca de mis hijas. Y por fin las vi ..., pequeñas, frágiles, pero sanas. Aún tuve que esperar tres semanas más para que salieran de la incubadora y poderlas estrechar bien entre mis brazos. Pero una vez en casa sus risas lo inundaron todo.

(TANCAMENT O CONCLUSIÓ)

Ahora disfruto con ellas. ¡Por fin mi sueño es ya realidad!

INDICACIONES BÁSICAS Y EJEMPLOS PARA ELABORAR EL GUIÓN LITERARIO DE UN RELATO DIGITAL*

Los profesionales cercanos a la producción audiovisual o cinematográfica, llaman **guión literario** a un texto que presenta, de forma narrativa, ordenada y detallada, los diálogos o frases que más tarde se grabarán para dar vida, en forma de audio, a las diversas secuencias que conforman la historia que se desea contar.

El guión literario suele contener además del texto de la historia, algunas orientaciones sobre quién debe decir un parlamento determinado cuando hay varios actores o locutores, y también indicaciones sobre la forma de expresar oralmente un fragmento de texto para reforzar una emoción o una idea concreta.

Ahora bien, hay dos formas de presentar los diálogos en un relato audiovisual o multimedial. Una es la que se conoce como **Voz en In**, cuando los textos son grabados por un actor o un locutor hablando directamente frente a la cámara. La otra es la **Voz en Off**, cuando el espectador escucha lo que alguien dice, sin ver directamente a quien habla. En el guión literario también se puede indicar, entonces, qué tipo de voz usar en un momento específico.

Como ya sabemos, en las historias digitales con un enfoque personal, el estudiante cumple diversos papeles: es el autor-guionista y, a su vez, el narrador o locutor principal. Por lo tanto, es el responsable de escribir y corregir su guión literario para que su producto refleje su visión personal y su estilo propio de expresión oral y, al mismo tiempo, para que tenga mínimamente los elementos de todo relato: un planteamiento del problema o de la situación que se quiere narrar, un desarrollo de esa situación o problema y un desenlace, cierre o conclusión.

A continuación se presentan algunos consejos para escribir, revisar y corregir el guión literario, y también dos ejemplos que pueden orientar su realización.

Consejos generales:

- Recordemos que antes de escribir el guión literario, hay que planear el relato. Es decir, definir:
 - a. El propósito global: el mensaje o la moraleja que se desea transmitir o bien, las cuestiones dramáticas (o la cuestión) que el espectador deberá resolver
 - b. el problema o la situación específica que se quiere narrar
 - c. los hechos que queremos contar para explicar ese problema o esa situación

* Documento creado por Gloria Londoño Monroy para el proyecto Creando Historias Digitales, realizado por el Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona y la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab- Cornellà. Barcelona, España, 2010. Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>

- d. y otros elementos esenciales como lo son: el tiempo o el eje temporal (cuándo suceden los hechos), los lugares o espacios (dónde acontecen) y los personajes que intervienen y que desarrollan esas acciones.

Para ello debemos hacer previamente ejercicios de evocación de la memoria (si la historia se centra en una vivencia personal), de investigación y síntesis del tema (si se enfoca en hechos reales no personales o en asuntos curriculares), o ejercicios creativos (si cuenta hechos completamente ficticios).

- Una vez hecho lo anterior, debemos estructurar la historia, es decir, definir la secuencia o el orden como queremos presentar los hechos, pensando en que debemos tener, mínimamente las siguientes secuencias:
 - a. una introducción, donde se plantee el problema o la situación que se va a narrar
 - b. un desarrollo de esa situación o problema
 - c. un cierre o final
 - d. y, opcionalmente, una conclusión o moraleja que evidencie el propósito o la intención del autor.
- Hecho eso, se puede empezar a escribir el guión literario, utilizando un estilo de letra regular o *cursiva* para los parlamentos y MAYÚSCULAS SOSTENIDAS para las indicaciones. Así será más fácil diferenciar lo que realmente se grabará en locución.
- También hay que tener en cuenta el siguiente dato: un texto con 300 palabras aproximadamente, sin contar las indicaciones, equivale más o menos a un (1) minuto de locución a un ritmo normal, ni rápido ni lento. Por lo tanto, no se deben escribir guiones literarios de más de 120 palabras para un relato digital como el que nos proponemos.
- El guión literario será la base para, posteriormente, realizar el guión gráfico o *storyboard*, instrumento que permitirá planear la parte audiovisual. De ese ejercicio pueden surgir modificaciones al guión literario. Por ello no conviene grabar la locución hasta que no se realice y corrija el *storyboard*.
- Es normal que las personas escribamos de una forma y hablemos de otra. Por eso es conveniente leer en voz alta el guión literario para hacer correcciones, pues al expresarlo oralmente, se pueden descubrir algunas frases que no suenan *naturales* o fluidas de forma oral, repeticiones de ideas, o palabras que pueden resultar problemáticas al pronunciarlas.
- Por último, también se aconseja que alguien ajeno al autor, lea o escuche el relato, pues su retroalimentación puede ayudar a evidenciar vacíos en las ideas planteadas que es necesario corregir en el guión literario, antes de grabarlo.

El guión literario es pues, un instrumento que nos permitirá definir y desarrollar el argumento de la historia, y un paso vital para la creación de un relato digital antes de



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



pasar a su proproducción y producción audiovisual, y al montaje o edición final del vídeo.

A continuación, dos ejemplos:

Relato “Un sueño”
Autor: Graham Newey
(Idioma: Castellano; 555 palabras; Tiempo total del vídeo: 3:48 min.)

TODO VOZ EN OFF

(INTRODUCCIÓN)

Desde hace ya tiempo he tenido un sueño, pero no uno cualquiera, de esos que se consiguen con un poco de empeño. Este sueño es de los difíciles, de los que cuesta alcanzar, y no es otro que ser cantante.

(PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA)

Ya desde pequeño solía inventar canciones de camino al colegio. Éstas sonaban sin parar en mi cabeza y no era difícil encontrarme tarareando alguna melodía.

Con el tiempo mi afición por crear música se convirtió en costumbre y adquirí el hábito de llevar siempre conmigo una grabadora y una libreta, para no olvidar la música que se me ocurría.

Pero tenía un problema, ya que no era capaz de plasmar en la realidad todo aquello que tenía en mi mente, debido a que no se tocar ningún instrumento y no tengo nociones de solfeo. Esta limitación, hacía que sólo pudiera expresar mi música “a capella”, algo realmente frustrante para mí, porque no era así como sonaba en mi cabeza.

(LLAMADA A LA ACCIÓN)

Para poner remedio a esto, decidí formar un grupo, aunque no encontré a nadie y, sinceramente, tampoco busqué con mucho empeño, porque yo quería ser solista.

Así que pensé que la mejor opción sería ver a un productor, y éste me dijo que a pesar que las canciones no estaban mal, no podía hacerse una idea sin una instrumentación, hablando claro: “me dio largas”.



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



Esto me desanimó de tal manera, que dejé de creer en mi lado musical, y simplemente di por hecho que yo jamás sería cantante.

Pero un día, después de mucho tiempo, algo en mi despertó. Recordé esa libreta, esa grabadora, y me sentí mal por no haber luchado por mi sueño, por haberme rendido sin apenas intentarlo. Había hecho que todo dependiera de otras personas, ya fuera un guitarrista o un productor, simplemente porque no sabía solfeo, cuando en realidad, la música estaba en mi cabeza. Lo único que tenía que hacer era encontrar la manera de que todo saliera y hacerlo por mí mismo.

(DESARROLLO O ARGUMENTACIÓN)

Entonces me compré un programa de edición de música y un micrófono, y empecé a experimentar con él. En un principio resultó un poco “lioso”, pero dedicándole horas, fui capaz de plasmar, poco a poco, instrumento a instrumento, todo aquello que tenía en la cabeza.

De esta manera empecé a hacer canciones en mis ratos libres, con cada vez mejores resultados. Hasta que llegó el momento en que sentí ganas de compartirlo, de ver qué opinaba la gente sobre lo que hacía. Entonces, tomé la decisión de colgar mis canciones en “My space” y de grabar un videoclip sobre una de ellas, llamada “Peter pan”.

Todo ello fue un éxito. Las visitas registradas pasaron de ser decenas, a centenares y finalmente a miles, hasta llegar a las 15.000 visitas de mi perfil en 6 meses. Esto me dio la popularidad suficiente como para poder ofrecer conciertos en Barcelona, Valencia y Madrid, acompañado de dos personas muy especiales para mí, que hacen de bailarines durante mis espectáculos.

(DESENLACE, CIERRE O CONCLUSIÓN)

Y ahora, al mirar hacia atrás, me doy cuenta de que todo esto, por poco que sea, lo he logrado sin ayuda de ningún músico, de ningún productor y ninguna discográfica, simplemente poniéndole ilusión y ganas.

Y aunque no tenga ningún disco editado y no pueda comprarse en las tiendas, realmente puedo decir que lo he logrado, porque ahora... ¡SOY CANTANTE!



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



Ejemplo2
Relato “Aquel día”
Autor: Miguel Herreros Navarro
(Idioma: Castellano; 491 palabras; Tiempo total del vídeo: 4:20 min.)

TODO VOZ EN OFF

(INTRODUCCIÓN - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA O DE LA SITUACIÓN)

Siempre había pensado que algún día sería padre, jugaría con mis hijos, disfrutaría de sus risas.... Pero nunca me obsesioné con el tema.

Tras años de espera y algún que otro sobresalto, por fin estaba a punto de cumplir mi deseo. Estábamos en la semana 32 de embarazo.

No había sido fácil llegar hasta allí: un embarazo ectópico, un aborto, cuatro intentos de inseminación artificial... Pero al final se produjo el embarazo deseado.

Con él vinieron las pérdidas, el reposo e incluso un conato de parto prematuro. ¡Todo era inquietud!. Tras dos semanas de ingreso en el hospital acabábamos de salir.

Dos días después debíamos presentarnos en la consulta del ginecólogo. Íbamos a realizar un control tras el alta. Allí nos encontramos a la hora indicada.

Al acabar la ecografía el médico comentó que todo estaba perfecto. Que un parto prematuro hubiera sido un peligro para las gemelas, que dentro de dos semanas las sacaría, pues ya no habría peligro para ellas.

La visita había terminado, quince días más y por fin nacerían las niñas. Una sonrisa iluminó nuestra cara. ¡Ufff! ¡Quedaba atrás todo el sentimiento de incertidumbre que nos acompañó durante gran parte del embarazo!.

(LLAMADA A LA ACCIÓN)

Justo en el momento en que estaba ayudando a mi mujer a incorporarse se oyó un (RUIDO. SONIDO DE UNA BOLSA DE AGUA QUE SE CAE Y ESTALLA).



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



(DESARROLLO O ARGUMENTACIÓN)

Todo quedó teñido de rojo: suelo, paredes, camilla... y de entre sus piernas salía un pequeño reguero de sangre. Los pensamientos más funestos pasaron por mi cabeza.

El médico actúo con rapidez. La enfermera llamó al hospital, pidió una ambulancia, un equipo médico, un quirófano. Y aún no había pasado cinco minutos y ya estaban camino del hospital.

Yo, me dirigí al coche ..., subí ... y yendo al volante se apoderó de mí un sentimiento contradictorio de esperanza y, a la vez, temor, mucho temor: seguirían bien las gemelas, qué daños habrían sufrido, qué podía suponer su nacimiento tan prematuro, cómo estaría mi mujer.

Llegué al hospital, subí a la planta del quirófano y me quedé en el pasillo... Desde sala de espera me llegaba el rumor de un grupo de personas, me pareció una familia esperando la llegada de un nuevo componente. Yo no me atreví a entrar.

La soledad me pesaba. Oía el eco de mis pasos. El tiempo me parecía que se hubiese detenido.

En ese instante una enfermera me indicó que el médico me esperaba en el despacho. Me acerqué, abrí la puerta...

(DESENLACE O SOLUCIÓN DEL PROBLEMA)

Y allí estaba él, sentado, con semblante serio, alzó la cabeza, me miró, se levantó ... Y me tendió la mano ..., su rostro se iluminó con una sonrisa. ¡Todo había ido bien!

Salí corriendo en busca de mis hijas. Y por fin las vi ..., pequeñas, frágiles, pero sanas. Aún tuve que esperar tres semanas más para que salieran de la incubadora y poderlas estrechar bien entre mis brazos. Pero una vez en casa sus risas lo inundaron todo.

(CIERRE O CONCLUSIÓN)

Ahora disfruto con ellas. ¡Por fin mi sueño es ya realidad!



RELATOS DIGITALES

LISTADO DE PROGRAMAS Y RECURSOS PARA CREAR O PUBLICAR UN RELATO DIGITAL

Para crear, retocar o editar los recursos gráficos o audiovisuales; para ensamblar o realizar el montaje del relato digital personal; para modificar el formato de los archivos, o para publicar el vídeo en Internet, se recomiendan los siguientes programas o recursos:

Para hacer guiones gráficos

- **Comic Life**

Programa para trabajar el guión audiovisual o storyboard

Para Windows, Mac y iPad

<http://comiclif.com/education>

Para convertir archivos (cambiar formatos)

- **Any Video Converter**

Programa para convertir formatos de vídeo

http://www.any-video-converter.com/products/for_video_free/

- **Free Video Converter**

Permite convertir vídeos a diferentes formatos, para que puedan ser vistos en ordenadores, en dispositivos móviles o en la web. También permite seleccionar y guardar partes un vídeo o extraer el audio solamente.

<http://www.koyotesoft.com/video-software/free-video-converter.html>

- **MediaCoder**

Programa para convertir formatos de video y de audio

<http://www.mediacoderhq.com>

Para editar imágenes

- **Creative Kit in Google+**

Programa gratuito y en línea para editar imágenes, ofrecido por Google Plus; por lo tanto, hay que ser un usuario registrado en esa red para poder usarlo. Reemplazó a editor en línea Picnik, y permite agregar efectos, recortar, cambiar el tamaño o la exposición, rotar, enfocar, agregar estampas y adornos o poner textos a una imagen.

<http://support.google.com/plus/bin/answer.py?hl=en&answer=1053729&topic=1257351&ctx=topic>



RELATOS DIGITALES

Para editar audio

- **Audacity**
Programa para grabar y editar audio
<http://audacity.sourceforge.net/download>
- **Sound Studio para Mac**
<http://itunes.apple.com/us/app/sound-studio/id405537804?mt=12>

Para editar vídeo

- **Adobe Premiere Elements**
Para Windows XP/Vista/7
<http://www.adobe.com/es/products/premiere-elements.html>
- **iMovie**
Para Mac
<http://www.apple.com/ilife/imovie/>
- **Kdenlive**
Para GNU/Linux
<http://www.kdenlive.org/>
- **Lightworks**
<http://www.lwks.com/>
- **Magistro**
<http://www.magisto.com/>
- **Microsoft Movie Maker**
Para Windows
<http://www.microsoft.com/en-us/download/>
- **Microsoft Windows Live Movie Maker 2011**
<http://explore.live.com/windows-live-movie-maker>
- **Microsoft Photo Story**
Para Windows
<http://www.microsoft.com/en-us/download/>
- **One True Media**
<http://www.onetruemedia.com/>
- **Open Movie Editor**
Para GNU/Linux y Freebsd
<http://www.openmovieeditor.org/>
- **Stupeflix Video Maker**
<http://studio.stupeflix.com>
- **Vibop**
<http://vibop.com/>



RELATOS DIGITALES

- **WeVideo**
<http://www.wevideo.com/>
- **YouTube Video editor**
www.youtube.com/editor

Para publicar relatos digitales

- **Digital Storytelling**
Comunidad virtual de personas e instituciones interesadas en divulgar y compartir todo tipo de relatos digitales cortos, centrados en las vivencias, memorias, anhelos, visiones o investigaciones de sus autores, creados con diversos propósitos, especialmente educativos, sociales o culturales. Es un proyecto sin ánimo de lucro, en el que todas las personas e instituciones están invitadas a participar compartiendo sus trabajos y creaciones.
<http://storytelling.greav.net>
- **Teacher Tube**
Repositorio en línea para publicar gratuitamente vídeos educativos
<http://teachertube.com/>

Programas para visualizar los relatos digitales

- Adobe Flash Player
<http://get.adobe.com/es/flashplayer/>
- Adobe QuickTime Player
Para Mac y PC
<http://www.apple.com/quicktime/download/>
- iTunes
Para Mac y PC
<http://www.apple.com/es/itunes/>
- VLC Media Player
Para Windows, Mac OS X y GNU/Linux,
<http://www.videolan.org/>
- Windows Media Player
<http://windows.microsoft.com/es-ES/windows/products/windows-media-player>



RELATOS DIGITALES

LLISTAT DE PROGRAMES I RECURSOS PER CREAR O PUBLICAR UN RELAT DIGITAL

Per crear, retocar o editar els recursos gràfics o audiovisuals, per acoblar o realitzar el muntatge del relat digital personal, per modificar el format dels arxius, o per publicar el vídeo a Internet, es recomanen els següents programes o recursos:

Eines per fer guions gràfics

- **Comic Life**

Programa per treballar el guió audiovisual o storyboard.

Per Windows, Mac i iPad

<http://comiclif.com/education>

Per convertir arxius (canviar formats)

- **Any Video Converter**

Programa per convertir formats de vídeo

http://www.any-video-converter.com/products/for_video_free/

- **Free Video Converter**

Permet convertir vídeos a diferents formats, per a que es puguin veure en ordinadors, en dispositius mòbils o a la web. També permet seleccionar i guardar parts un vídeo o extreure'n només l'àudio.

<http://www.koyotesoft.com/video-software/free-video-converter.html>

- **MediaCoder**

Programa per convertir formats de vídeo i d'àudio

<http://www.mediacoderhq.com>

Per editar imatges

- **Creative Kit in Google+**

Programa gratuït i en línia per editar imatges, ofert per Google Plus, per tant, cal ser un usuari registrat en aquesta xarxa per poder usar-lo. Va reemplaçar a editor en línia Picnik, i permet afegir efectes, retallar, canviar la mida o l'exposició, rotar, enfocar, afegir estampes i adorns o posar textos a una imatge.

<http://support.google.com/plus/bin/answer.py?hl=en&answer=1053729&topic=1257351&ctx=topic>



RELATOS DIGITALES

Per editar àudio

- Audacity
Programa per gravar i editar àudio
<http://audacity.sourceforge.net/download>
- Sound Studio per a Mac
<http://itunes.apple.com/us/app/sound-studio/id405537804?mt=12>

Per editar vídeo

- **Adobe Premiere Elements**
Per a Windows XP/Vista/7
<http://www.adobe.com/es/products/premiere-elements.html>
- **iMovie**
Per a Mac
<http://www.apple.com/ilife/imovie/>
- **Kdenlive**
Per GNU / Linux
<http://www.kdenlive.org/>
- **Microsoft Movie Maker**
Per a Windows
<http://www.microsoft.com/en-us/download/>
- **Microsoft Windows Live Movie Maker 2011**
Per a Windows 7
<http://explore.live.com/windows-live-movie-maker>
- **Microsoft Photo Story**
Per a Windows
<http://www.microsoft.com/en-us/download/>
- **Open Movie Editor**
Per GNU / Linux i FreeBSD
<http://www.openmovieeditor.org/>

Per publicar relats digitals

- **Digital Storytelling**
Comunitat virtual de persones i institucions interessades en difondre i compartir tot tipus de relats digitals curts, centrats en les vivències, memòries, anhels, visions o investigacions dels seus autors, creats amb diversos propòsits, especialment educatius, socials o culturals. És un projecte sense ànim de lucre, en el qual totes les persones i institucions



RELATOS DIGITALES

estan convidades a participar compartint els seus treballs i creacions.

<http://storytelling.greav.net>

- **Teacher Tube**

Repositori en línia per publicar gratuïtament vídeos educatius

<http://teachertube.com/>

Programes per visualitzar els relats digitals

- **Adobe Flash Player**

<http://get.adobe.com/es/flashplayer/>

- **Adobe QuickTime Player**

Per a Mac i PC

<http://www.apple.com/quicktime/download/>

- **iTunes**

Per a Mac i PC

<http://www.apple.com/es/itunes/>

- **VLC Media Player**

Per Windows, Mac OS X i GNU / Linux,

<http://www.videolan.org/>

- **Windows Media Player**

<http://windows.microsoft.com/es-ES/windows/products/windows-media-player>

Data de l'última actualització: novembre de 2012



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



ÚS DE BANCS D'IMATGES I SONS GRATUÏTS, EN HISTÒRIES DIGITALS REALITZADES AMB FINS I EN CONTEXTS EDUCATIUS*

Quan es crea un relat o una història digital, i especialment si és de tipus personal, s'ha de procurar utilitzar la major quantitat possible de materials propis, creats per l'autor abans o durant el projecte, o bé, de la seva propietat (dels seus àlbums de fotografies familiars, per exemple, o els seus vídeos casolans). Això té una raó simbòlica, ja que es tracta de que el relat sigui completament personal i original, i reflecteixi tant sonora com visualment tot el poder creatiu i narratiu de l'autor.

A més de simbòlica la raó també és legal, ja que si es vol publicar el relat en Internet, s'han de respectar les normes de Propietat Intel·lectual i de Drets d'Autor que regeixen internacionalment¹. Així que per tal d'evitar conflictes, s'han d'utilitzar només elements o recursos propis i només quan sigui estrictament necessari: material aliè, creat per tercers, ofert pels bancs d'imatges i sons legals gratuïts existents en Internet, que ofereixin recursos amb llicències Creative Commons².

No obstant això, encara que en el moment de fer aquest document hem comprovat que són gratuïts i que permeten l'ús de recursos en projectes educatius (no lucratiu), vam recomanar consultar les normes d'utilització establertes a cada lloc web, perquè poden canviar en algun moment. Ah! i el més important: és molt important anomenar als crèdits finals del nostre vídeo el banc de dades utilitzat; al final d'aquest document, t'indiquem com fer-lo.

BANCS MULTIMEDIA	
Banc d'imatges i sons ISFTIC-MEC (en castellà) http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/	Ofert per: Ministeri d'Educació, Política Social i Esport / Institut Superior de Formació i Recursos en Xarxa per al Professorat. Conté: Fotografies, vídeos, sons (efectes i pistes musicals de diversos tipus), il·lustracions, animacions. És molt fàcil d'utilitzar i és el qual recomanem com primera opció.

* Document creat per Gloria Londoño Monroy i Marina Vilarnau, per al projecte *Creant Històries Digitals*, realitzat per l'Observatori de l'Educació Digital de la Universitat de Barcelona i la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab- Cornellà. Barcelona, Espanya, 2009. Disponible a: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> - <http://edulabs.es>

1 Para més informació consultar el lloc web <http://creativecommons.org/> o el següent document: Ricketson, Sam (2003). Estudi sobre les limitacions i excepcions relatives al dret d'autor i als drets connexos en l'entorn digital. Organització mundial de la propietat intel·lectual, OMPI. Disponible a: http://www.wipo.int/meetings/en/html.jsp?url=http://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/és/sccr_9/sccr_9_7.doc

2 Creative Commons és un conjunt de llicències que protegeixen els drets dels autors (el copyright), i que ofereixen alguns drets a terceres persones sota certes condicions (per exemple, en productes o projectes sense finalitats comercials o educatius). Per a major informació, es recomana consultar el lloc web: <http://es.creativecommons.org>

BANCS MULTIMEDIA	
Portada - Wikimedia Commons (en diferents idiomes) http://commons.wikimedia.org/wiki/Portada	Ofert per: Fundació Wikimedia Conté: Més de 4 milions de recursos gratuïts (fotografies, vídeos, sons (efectes i pistes musicals de diversos tipus), il·lustracions, animacions), classificats per temes (naturalesa, societat i cultura, ciències), per tipus (imatges, sons, vídeos), per autor, per tipus de llicència de drets (copyright) del recurs, per fonts de les imatges (enciclopèdies, periòdics, treballs propis)
Internet Archive (en anglès) http://www.arxiv.org/details/education	És una base de dades gegantesca, que conté molts tipus de recursos que poden usar-se amb fins educatives (música, animacions, vídeos, conferències gravades en vídeo, textos, imatges en moviment, etc.). Aquests són oferts per diverses universitats de Xina i EEUU. És molt més complexa i difícil d'usar, però sens dubte és de gran utilitat.

NO MÉS IMATGES	
ARASAAC - Portal Aragonés de la Comunicació Aumentativa y Alternativa (en castellà) http://www.catedu.es/arasaac	Ofert per: Govern d'Aragó (Espanya) / Centre Aragonès de Tecnologies per a l'educació Conté: Pictogrames a color, pictogrames en blanc i negre, fotografies (imatges) i cliparts. El problema que té és que la grandària de les fotografies (petit) no és el recomanat per a crear vídeos amb Movie Maker o un programa similar.
Magatzem d'ícones catalanes, MIC (en català) http://www.xtec.net/dnee/mic/	Ofert per: Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya (XTEC), Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya Conté ícones agrupats en les següents categories: Accés als ajudes tècniques, Accés ordinador, Activitats de Benestar Social, Adjectius, Ajudes de Benestar Social, Ajuts Activitats de la vida diària, Ajuts comunicació, Ajuts mobilitat, Boccia.
FreeJPG 300 dpi (castellà) http://www.freejpg.com.ar	FreeJpg Base de dades 100% gratuïta i lliure. Tots els recursos es poden utilitzar en projectes educatius sense problema, sempre que aquests no tinguin ànim de lucre o es vagin a vendre. Les fotografies estan classificades per temes i són d'excel·lent qualitat
Sclera (anglès, francès i holandès) http://www.sclera.be/index.php?page=pictos&sort=alfa	Ofert per: Terninck, centre per a adults amb discapacitats mentals Conté: Milers de pictogrames en blanc i negre, organitzats per categories o per ordre alfabètic.
Picto, Banque d'illustrations gratuites (francès) http://www.picto.qc.ca/	Ofert per: De Marque. Conté: Pictogrames i il·lustracions a color, organitzats per categories.
Royalty-Free Clip Art Collection for Foreign/Second Language Instruction (anglès i japonès) http://tell.fl.purdue.edu/JapanProj/FLClipart/	Ofert per: Kazumi Hatasa Conté ícones en blanc i negre classificats així: Verbs, Adjectius. Noms (edificis i llocs, aliments i begudes, persones i animals, esports, coses i esdeveniments, temps, vehicles), Medicina, Pronoms.
Animal Photos (en anglès) http://animalphotos.info/a/	Ofert per: No s'indica. Conté només imatges d'animals, categoritzades per tipus (aus, peixos, etc.). Totes les fotos estan sota llicències Creative Commons, i es poden utilitzar sempre que, òbviament, es citi al lloc web al final del relat.



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



NO MÉS IMATGES	
Beta (francès, holandès) http://www.betavzw.be/	Ofert per: Beta VZW Conté: símbols, íconos i senyals (en color o en blanc i negre)
Open Clip Art Library Logo (en anglès) http://openclipart.org/media/tags	Entre totes les bases de dades esmentades, és la més gran, però no és tan fàcil d'utilitzar com les altres. Conté molts dibuixos en color, classificats per temes o categories (tags, en anglès). Una vegada s'escull el tema, apareix una llista textual, dels dibuixos que conté. Cal orientar-se pels títols, sense veure les imatges, i escollir un. Només al fer clic en el botó Download, i després en el format de la imatge, aquesta es podrà veure. Per a baixar-la a l'ordinador cal fer clic sobre la imatge amb el botó dret del ratolí, i escollir l'opció : <i>Guardar imatge com</i>
Freefoto.com (en anglès) http://www.freefoto.com/index.jsp	Ofert per: Ian Britton - FreeFoto.com Es una gran base de dades de fotografies que es poden utilitzar en treballs o en productes educatius, sempre i quan aquets projectes no tinguin finalitats lucratives. Les fotografies són professionals i estan classificades per temàtiques, per països i ciutats. Totes ténen una "marca d'aigua" de la plana web, que no s'ha desborrar.
Fotolibre.org (en castellà) http://www.fotolibre.org	Ofert per: Fotolibre.org – Villanos.net Conté moltes fotografies (no necessàriament professionals) classificades per temàtiques o per autor, que també poden ser utilitzafes en projectes educatius. La cerca d'imatges és més fàcil si s'utilitza el buscador de la pròpia pàgina, ja que allà mateix es poden consultar les paraules clau.
Bigfoto.com (en anglès) www.bigfoto.com	Ofert per: Bigfoto.com També és una base de dades molt gran que ofereix fotografirs de països i ciutats dls diferents continents. També té moltes fotografies classificades per temàtiques.
Flickr Creative Commons (en castellà) http://www.flickr.com/creativecommons	Ofert per: Yahoo Company i usuaris. Flickr es un servei de publicació de fotografies dels usuaris de Yahoo. No totes les fotografies publicades pels usuaris es poden utilitzar, tan sols aquelles que ténen una llicència Creative Commons. Es a dir, tan sols les que hi ha al link, no totes les fotografies de (Flickr.com). A la dreta del lloc web s'expliquen les diferents tipologies de llicències i què es pot fer amb cada fotografia.
Picasaweb (en castellà) http://picasaweb.google.com	Ofert per: Google.com i usuaris. Picasa es un servei de publicació de fotografies pels usuaris de Google, però a diferència de Flickr no té un apartat web específic exclusiu per a les llicències Creative Commons. Així doncs, el que cal fer és buscar una imatge amb una paraula clau i junt amb aquesta paraula escriure "Creative Commons", perquè només surtin les imatges lliures, gratuïtes i disponibles per a projectes educatius o no lucratius. (per exemple, al buscar: vaca "creative commons". Sortiràn totes les imatges de vaques que es puguin utilitzar)
Openfoto (en anglès) http://openphoto.net/	Ofert per: OpenFoto.net També ofereix moltes fotos de lliure utilització, sempre i quan es citi la font completa i l'autor de la foto. Quan es baixa una foto, aquesta ja ve marcada amb les dades que



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



NO MÉS IMATGES	
	s'han de citar.
CR 103 – the Creative Element (en anglès) http://creativity103.com	Ofert per: Creativity103.com i usuaris Banc de fons, textures, dissenys i fotografies amb llicència Creative Commons.

NOMÉS MÚSICA O EFECTES DE SO	
Efectes de so ES (en castellà) http://efectos-de-sonido.anuncios-radio.com	Només efectes de so organitzats per categories.
Soungle (en anglès i castellà) http://www.soungle.com/	És una base de dades d'efectes de so. Es busca per paraula clau (en anglès o castellà) i els resultats es mostren en pantalla de 10 en 10. Al costat de cada efecte apareix el botó Descarregar (<i>download</i>).
The Freesound Project (en anglès) http://www.freesound.org	Ofert per: Freesound.org i diversos artistes. És un dels bancs de música i efectes més apropiats per a projectes educatius perquè tots els recursos que conté estan protegits per ?Creative Commons? que són les quals ens permeten fer un ús lliure (sempre que, per descomptat, es compleixin certes condicions). Altra condició indispensable: cal registrar-se com usuari del lloc per a descarregar música o efectes de so.
Universal Soundbank (en francès) http://www.universal-soundbank.com/	És també una base de dades amb milers de recursos gratuïts que es poden usar tranquil·lament en els projectes educatius. Conté pistes musicals i efectes de so que poden descarregar-se en format MP3.
MúsicaLibre (en castellà) http://musicalibre.es	Ofert per: Món Música Lliure S.L i diversos artistes. És un bon recurs però cal tenir molt cuidat amb la pista musical seleccionada. NO TOTES SO D'ÚS LLIURE. Per això només s'han d'usar les quals diguin expressament que SI es poden usar sense fins lucratives, en l'apartat LLICENCIA D'ÚS, que apareix quan es veuen els detalls de cada arxiu (per a veure'ls, cal fer clic sobre el signe de interrogació que apareix al costat de cada cançó)

FORMA DE CITAR ELS RECURSOS EN UNA HISTÒRIA DIGITAL

Com ja t'expliquem, el qual els recursos siguin lliures i que els puguem usar en projectes educatius, no ens exigeix de responsabilitats. Per això hem de citar sempre, en els crèdits del relat, la font d'aquests recursos i, si és necessari, el nom de l'autor. La millor forma de fer-lo és així:

1 Per a citar imatges

*Imatges agafades de:
Nom de la base de dades,
Nom de les entitats que l'oferixen,
Nom de l'autor de la imatge (només si en el lloc ho exigeixen),
Adreça web de la base de dades.*



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



Exemple 1:

Imatges preses de:
 Banc d'imatges i sons ISFTIC-MEC
<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es>

En el cas anterior, en el nom de la base de dades està implícit el nom de les entitats, així que no cal citar-les de nou.

Exemple 2:

Imatges agafades de:
 PORTADA - Wikimedia Commons
<http://commons.wikimedia.org/wiki/Portada>

FREEFOTO
 Ofert per: Ian Britton - FreeFoto.com
<http://www.freefoto.com/index.jsp>

En aquest exemple sí se cita l'entitat, perquè el títol de la font (és a dir, del lloc web) no ho deia.

2. Per a citar cançons

En aquest cas, a més, cal citar el títol de la cançó o la melodia, el nom del cantant i del nom de l'autor de la cançó, i el nom de la base de dades consultada, així:

*Nom de la cançó,
 Nom del cantant,
 Nom del compositor,
 Nom de la base de dades,
 Nom de les entitats que l'oferixen,
 adreça web de la base de dades.*

Exemples:

Música:
 "No deixis de cantar"
 Cantant i autor: Pedro Pérez

"Suená, suena"
 Grup: Quira
 Compositor: Juan López
 Mundo Música Libre S.L
<http://musicalibre.es/>



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



3. Per a citar efectes de so

Efectes de so:

Banc d'imatges i sons ISFTIC-MEC
<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

Soungle
<http://www.soungle.com>

Efectes de so ES AudioRed
<http://efectes-de-so.anuncis-ràdio.com>



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



USO DE BANCOS DE IMÁGENES Y SONIDOS GRATUITOS, EN HISTORIAS DIGITALES REALIZADAS CON FINES Y EN CONTEXTOS EDUCATIVOS*

Cuando se hace un relato o una historia digital, y especialmente si es de tipo personal, se debe procurar utilizar la mayor cantidad posible de materiales propios, creados por el autor antes o durante el proyecto, o bien, de su propiedad (de sus álbumes de fotografías familiares, por ejemplo, o sus vídeos caseros). Esto tiene una razón simbólica, pues se trata de que el relato sea completamente personal y original, y refleje tanto sonora como visualmente, todo el poder creativo y narrativo del autor.

Además de simbólica, la razón es legal, puesto que si se quiere publicar el relato en Internet, se deben respetar las normas de Propiedad Intelectual y de Derechos de Autor que rigen internacionalmente¹. Así, para evitar conflictos, se deben usar sólo elementos o recursos propios y sólo cuando sea estrictamente necesario, material ajeno, creado por terceros, ofrecido por los bancos de imágenes y sonido legales gratuitos existentes en Internet, que ofrezcan recursos con licencias Creative Commons².

Éstos son algunos de ellos. No obstante, aunque en el momento de hacer este documento hemos comprobado que son gratuitos y que permiten el uso de recursos en proyectos educativos (no lucrativos), recomendamos consultar las normas de utilización establecidas en cada sitio web, porque pueden cambiar en algún momento. ¡Ah! y lo más importante: es súper importante que se den los créditos al banco de datos utilizado, al final del vídeo del relato; al final de este documento, te indicamos cómo hacerlo.

* Documento creado por Gloria Londoño Monroy y traducido a catalán por Míriam Gómez Vallés, para el proyecto *Creando Historias Digitales*, realizado por el Observatorio de la Educación Digital de la Universitat de Barcelona y la Fundació Privada pel Foment de la Societat del Coneixement, Citilab-Cornellà. Barcelona, España, 2010 (versión 2). Disponible en: <http://greav.ub.edu/relatosdigitales> o en <http://edulabs.es>

¹ Para más información consultar el sitio web <http://creativecommons.org>, o el siguiente documento: Ricketson, Sam (2003). Estudio sobre las limitaciones y excepciones relativas al derecho de autor y a los derechos conexos en el entorno digital. Organización mundial de la propiedad intelectual, OMPI. Disponible en inglés en: http://www.wipo.int/meetings/en/html.jsp?url=http://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/es/sccr_9/sccr_9_7.doc

² Creative Commons es un conjunto de licencias que protegen los derechos de los autores (el copyright), y que ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones (por ejemplo, en productos o proyectos sin finalidades comerciales o educativos). Para mayor información, se recomienda consultar el sitio web: <http://es.creativecommons.org>

BANCOS MULTIMEDIALES	
Banco de imágenes y sonidos ISFTIC-MEC (en castellano) http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es	Ofrecido por: Ministerio de Educación, Política Social y Deporte / Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado. Contiene: Fotografías, vídeos, sonidos (efectos y pistas musicales de diversos tipos), ilustraciones, animaciones. Es muy fácil de utilizar y es el que recomendamos como primera opción.
Portada (en varios idiomas) http://commons.wikimedia.org/wiki/Portada	Ofrecido por: Wikimedia Commons Contiene: Más de 4 millones de recursos gratuitos (fotografías, vídeos, sonidos (efectos y pistas musicales de diversos tipos), ilustraciones, animaciones), clasificados por temas (naturaleza, sociedad y cultura, ciencias), por tipo (imágenes, sonidos, vídeos), por autor, por tipo de licencia de derechos (copyright) del recurso, por fuentes de las imágenes (enciclopedias, periódicos, trabajos propios)
Internet Archive (en inglés) http://www.archive.org/details/education	Es una base de datos gigantesca, que contiene muchos tipos de recursos que pueden usarse con fines educativos (música, animaciones, videos, conferencias grabadas en vídeo, textos, imágenes en movimiento, etc.). Éstos son ofrecidos por varias universidades de China y EEUU. Es mucho más compleja y difícil de usar, pero sin duda es de gran utilidad.
SÓLO IMÁGENES	
ARASAAC - Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa (en castellano) http://www.catedu.es/arasaac	Ofrecido por: Gobierno de Aragón (España) / Centro Aragonés de Tecnologías para la educación Contiene: Pictogramas a color, pictogramas en blanco y negro, fotografías (imágenes) y cliparts. El problema que tiene es que el tamaño de las fotografías (pequeño) no es el recomendado para crear vídeos con Movie Maker o un programa similar.
Megatzem d'íconos catalanes, MIC (en catalán) http://www.xtec.net/dnee/mic	Ofrecido por: Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya (XTEC), Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya Contiene íconos agrupados en las siguientes categorías: Accés a les ajudes tècniques, Accés ordinador, Activitats de Benestar Social, Adjectius, Ajudes de Benestar Social, Ajuts Activitats de la vida diària, Ajuts comunicació, Ajuts mobilitat, Boccia
FreeJPG 300 dpi (en castellano) http://www.freejpg.com.ar	Ofrecido por: FreeJpg Base de datos 100% gratuita y libre. Todos los recursos se pueden usar en proyectos educativos sin problema, siempre y cuando éstos no tengan ánimo de lucro o se vayan a vender. Las fotografías están clasificadas por temas y son de excelente calidad.
Sclera (en inglés, francés y holandés) http://www.sclera.be/index.php?page=pictos&sort=alfa	Ofrecido por: Terninck, centro para adultos con discapacidades mentales Contiene: Miles de pictogramas en blanco y negro, organizados por categorías o por orden alfabético.
Picto, Banque d'illustrations gratuites (en francés) http://www.picto.qc.ca/	Ofrecido por: De Marque inc. Contiene: Pictogramas e ilustraciones a color, organizados por categorías.

<p>Royalty-Free Clip Art Collection for Foreign/Second Language Instruction (en inglés y japonés) http://tell.fll.purdue.edu/JapanProj/FLClipart/</p>	<p>Ofrecido por: Kazumi Hatasa Contiene íconos en blanco y negro clasificados así: Verbos, Adjetivos, Nombres (edificios y lugares, alimentos y bebidas, personas y animales, deportes, cosas y eventos, tiempo, vehículos), Medicina, Pronombres.</p>
<p>Animal Photos (en inglés) http://animalphotos.info/a/</p>	<p>Ofrecido por: No se indica. Contiene sólo imágenes de animales, categorizadas por tipo (aves, peces, etc.) Todas las fotos están bajo licencias Creative Commons, y se pueden usar siempre y cuando, obviamente, se le de crédito al sitio web al final del relato.</p>
<p>Beta (en francés y holandés) http://www.betavzw.be</p>	<p>Ofrecido por: Beta VZW Contiene: símbolos, íconos y señales (en color o en blanco y negro)</p>
<p>Open Clip Art Library Logo (en anglès) http://openclipart.org/media/tags</p>	<p>Ofrecido por: openclipart.org Entre todas las bases de datos mencionadas, es la más grande, pero no es tan fácil de manejar como las otras. Contiene muchos dibujos a color, clasificados por temas o categorías (tags, en inglés). Una vez se escoge el tema, aparece una lista textual, de los dibujos que contiene. Hay que orientarse por los títulos, sin ver las imágenes, y escoger uno. Sólo al hacer clic en el botón <i>Download</i>, y luego en el formato de la imagen, esta se podrá ver. Para bajarla al ordenador hay que hacer clic sobre la imagen con el botón derecho del ratón, y escoger la opción <i>Guardar imagen cómo</i>.</p>
<p>Freefoto.com (en inglés) http://www.freefoto.com/index.jsp</p>	<p>Ofrecido por: Ian Britton - FreeFoto.com Es una gran base de datos de fotografías que se pueden usar en trabajos o en productos educativos, siempre y cuando éstos no tengan fines lucrativos. Las fotografías son profesionales y están clasificadas por temas, por países y ciudades. Todas tienen una "marca" del sitio, que no se debe borrar o eliminar.</p>
<p>Fotolibre.org (en castellano) http://www.fotolibre.org</p>	<p>Ofrecido por: Fotolibre.org – Villanos.net Contiene muchas fotografías (no necesariamente profesionales) clasificadas por temas o por autor, que también pueden ser usadas en proyectos educativos. La búsqueda de imágenes es más fácil si se usa el buscar propio de la página, pues allí aparece un listado de palabras claves que es útil para hallar rápidamente lo que se busca.</p>
<p>Bigfoto.com (en inglés) http://www.bigfoto.com/</p>	<p>También es una base de datos muy grande, que ofrece fotografías de países y ciudades de los diferentes continentes. También muchas más clasificadas por temas.</p>
<p>Flickr Creative Commons (en castellano) http://www.flickr.com/creativecommons</p>	<p>Ofrecido por: Yahoo Company y usuarios contribuyentes. Flickr es un servicio de publicación de fotografías de los usuarios de Yahoo. No todas las fotos publicadas por ellos se pueden usar, así que las que sí tienen una licencia Creative Commons, están clasificadas en este sitio web. Es decir, sólo las que hay acá (y no en Flickr.com) se pueden utilizar en proyectos educativos. A la derecha del sitio web se explican los distintos tipos de licencias y qué se puede hacer con las fotos y qué no.</p>

<p>Picasaweb (en castellano) http://picasaweb.google.com</p>	<p>Ofrecido por: Google.com y usuarios contribuyentes Picasa es un servicio de publicación de fotografías para los usuarios de Google, pero a diferencia de Flickr. No tiene un sitio web exclusivo para las que están con licencias Creative Commons. Así que lo que hay que hacer es buscar una imagen con una palabra clave y, junto a esa palabra, escribir "Creative Commons", para que sólo salgan las imágenes libres, gratuitas y disponibles para proyectos educativos o no lucrativos. (por ejemplo, buscar: vaca "creative commons". Saldrán las imágenes de vacas que se pueden emplear)</p>
<p>Openfoto (en inglés) http://openphoto.net/</p>	<p>Ofrecido por: OpenFoto.net También ofrece muchas fotos de uso libre, siempre y cuando se cite la fuente completa y al autor de la foto. Cuando se baja una foto, ésta ya viene marcada con los datos que hay que citar, así que se debe usar tal cual aparece, sin borrar el texto, y al final del vídeo, hay que darle crédito a OpenFoto.net (no necesariamente a cada autor de cada fotografía).</p>
<p>CR 103 – the Creative Element (en inglés) http://creativity103.com</p>	<p>Ofrecido por: creativity103.com y usuarios contribuyentes Banco de fondos, texturas, diseños y fotografías con licencia Creative Commons.</p>
SÓLO MÚSICA O EFECTOS DE SONIDO	
<p>Efectos de sonido ES (en castellano) http://efectos-de-sonido.anuncios-radio.com</p>	<p>Ofrecido por: AudioRed Sólo efectos de sonido organizados por categorías.</p>
<p>Soungle (en inglés y castellano) http://www.soungle.com/</p>	<p>Es una base de datos de efectos de sonido. Se busca por palabra clave (en inglés o castellano) y los resultados se muestran en pantalla de 10 en 10. Junto a cada efecto aparece el botón Descargar (download).</p>
<p>The Freesound Project (en inglés) http://www.freesound.org/</p>	<p>Ofrecido por: Freesound.org y diversos artistas Es uno de los bancos de música y efectos más apropiados para proyectos educativos porque todos los recursos que contiene están protegidos por "Creative Commons" que son las que nos permiten hacer un uso libre (siempre y cuando, por supuesto, se cumplan ciertas condiciones). Otra condición indispensable: hay que registrarse como usuario del sitio para descargar música o efectos de sonido.</p>
<p>Universal Soundbank.com (en francés) http://www.universal-soundbank.com/</p>	<p>Es también una base de datos con miles de recursos gratuitos que se pueden usar tranquilamente en los proyectos educativos. Contiene pistas musicales y efectos de sonido que pueden descargarse en formato MP3.</p>
<p>MúsicaLibre.es (en castellano) http://musicalibre.es/</p>	<p>Ofrecido por: Mundo Música Libre S.L y diversos artistas Es un buen recurso pero... Hay que tener mucho cuidado con la pista musical seleccionada. NO TODAS SON DE USO LIBRE. Por ello sólo se deben usar las que digan expresamente que SI se pueden usar sin fines lucrativos, en el apartado LICENCIA DE USO, que aparece cuando se ven los detalles de cada archivo (para verlos, hay que hacer clic sobre el signo de interrogación que aparece al lado de cada canción)</p>

FORMA DE CITAR LOS RECURSOS EN UNA HISTORIA DIGITAL

Como ya te explicamos, el que los recursos sean libres y que los podamos usar en proyectos educativos, no nos exime de responsabilidades. Por ello debemos citar siempre, en los créditos del relato, la fuente de esos recursos y, si es necesario, el nombre del autor. La mejor forma de hacerlo es así:

1. Para citar imágenes

Imágenes tomadas de:

Nombre de la base de datos, Nombre de las entidades que la ofrecen, Nombre del autor de la imagen (sólo si en el sitio lo exigen), dirección web de la base de datos.

Ejemplo 1:

Imágenes tomadas de: Banco de imágenes y sonidos ISFTIC-MEC http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/
--

En el caso anterior, en el nombre de la base de datos está implícito el nombre de las entidades, así que no hay que citarlas de nuevo.

Ejemplo 2:

Imágenes tomadas de: PORTADA - Wikimedia Commons http://commons.wikimedia.org/wiki/Portada FREEFOTO Ofert per: Ian Britton - FreeFoto.com http://www.freefoto.com/index.jsp
--

En este ejemplo sí se cita la entidad, porque el título de la fuente (es decir, del sitio web) no lo decía.

2. Para citar canciones

En este caso, además, hay que citar el título de la canción o la melodía, el nombre del cantante y del nombre del autor de la canción, y el nombre de la base de datos consultada, así:

Nombre de la canción. Nombre del cantante. Nombre del compositor. Nombre de la base de datos, Nombre de las entidades que la ofrecen, dirección web de la base de datos.



e-dulab

[r+d+i en l'aplicació d'Internet a la innovació en educació]



Ejemplos:

<p>Música: "No dejes de cantar" Cantante y autor: Pedro Pérez</p> <p>"Suena, suena" Grupo: Quira Compositor: Juan López Mundo Música Libre S.L. http://musicalibre.es/</p>

3. Para a citar efectos de sonido

<p>Música y efectos de sonido:</p> <p>Banco de imágenes y sonidos ISFTIC-MEC http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/</p> <p>Soungle http://www.soungle.com</p> <p>Efectos de Sonido ES AudioRed http://efectes-de-so.anuncis-ràdio.com</p>
--