

PROGRAMA DESARROLLO DE HABILIDADES DOCENTES

1er. Cuatrimestre 2022

CURSO: EDICION DE VIDEO

Herramientas Para La Educación Virtual E Hibrida

Docente: Prof. Angel Bajarlía

Dirigido a docentes primarios, secundarios, terciarios, universitarios, profesionales o idóneos que quieran dictar cursos en sus diferentes especialidades.

Carga horaria: 8 horas divididas en 4 clases de dos horas con frecuencia semanal.

Requisitos: el alumno deberá contar con computadora PC o Macintosh con webcam, micrófono, la aplicación Zoom instalada y el software Shotcut.

Este software es gratuito y multiplataforma.

Fundamentación:

La pandemia de 2020 obligó a todos los docentes a cambiar los métodos tradicionales de enseñanza, a replantearse como dictar sus contenidos y a incorporar nuevas herramientas tecnológicas para lograr clases más eficientes.

Si bien se está volviendo paulatinamente a la normalidad, las metodologías de enseñanza no volverán a ser como en 2019.

La educación virtual brindó un abanico de herramientas muy útiles y que podemos seguir utilizando para enriquecer las clases presenciales. El modelo educativo actual y futuro será un híbrido entre lo presencial y lo virtual pero el objetivo seguirá siendo el mismo: que los alumnos aprendan.

En este curso, a cargo del profesor Ángel Bajarlía, diplomado en entornos virtuales de enseñanza en la Universidad de Belgrano, se los capacita de una manera simple y efectiva, en base a su propia experiencia y conocimiento dentro del campo audiovisual, en el aprovechamiento de las herramientas para la grabación de las clases, la edición de video y su posterior exportación a las diferentes plataformas.

Contenidos:

Módulo 1:

¿Qué es la edición?

Porque es necesario editar un video.

Grabar pensando en la edición.

Texto o guion básico.

Edición con fines didácticos.

La importancia de lograr un producto atractivo
y didáctico para los alumnos nativos digitales.

Módulo 2

Panorama de diferentes softwares de edición gratuitos
y de pago.

Tipos de archivo: gráficos, audio y video.

Cadencias de grabación.

Tamaños de cuadro.

Módulo 3: Uso del software gratuito Shotcut

Organización de los archivos.

Configuración del programa

Su interfaz gráfica.

El Timeline

Herramientas de edición

FX

Creación de un proyecto

Ajustes del proyecto

Importación de material

Edición básica con Shotcut

Adición de locución, música y títulos.

Exportación de imágenes fijas

Exportación del archivo para YouTube, Vimeo o Google Drive.

Módulo 4: Grabación y edición aplicada

Como grabar una clase.

Registrar con webcam o celular.

Uso de un teleprompter.

Grabación de la pantalla de la computadora.

Edición de la clase.

Selección de los planos.

Búsqueda de imágenes.

Ritmo y duración de los planos.

Ley del eje.

Continuidad narrativa (Raccord)

Inserts para enriquecer la narración.

Eliminar saltos en la continuidad.

Trabajo práctico final: realización y edición de una clase virtual asincrónica.