

CURSO ONLINE DE CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Curso Certificado por la Universidad San Jorge
Formación bonificable a través de FUNDAE

2 MESES

45 HORAS

1,8 ECTS

PRÓXIMA CONVOCATORIA

EDICIÓN	INICIO	FIN
Octubre	06/10/20	06/12/20

EL PRODUCTO AUDIOVISUAL COMO RECURSO EDUCATIVO

Ya sea con fines didácticos, divulgativos, publicitarios, artísticos o de entretenimiento, el producto audiovisual se ha erigido como el medio de comunicación estrella en la sociedad actual. La facilidad con la que puede asimilarse desde casi cualquier edad y situación socio económica o educativa, así como la facilidad de acceso a este tipo de contenido (YouTube, industria televisiva...) son algunas de las claves de su éxito.

Sin embargo, como forma comunicativa, este producto cuenta con su sintaxis, morfología y semántica propias. Desde la invención del cine, con los trucajes propuestos por Méliès o las investigaciones de la mano de Eisenstein o Kuleshov, hasta el día de hoy, con la intervención digital y los medios de comunicación de masas, se ha investigado sin descanso en las formas de transmitir información ligadas a este medio.

Por otra parte, la sociedad de la información pone a nuestro alcance la posibilidad de generar y compartir un producto audiovisual casi con la misma facilidad con la que podemos acceder a él. Hoy en día, casi todos contamos con una cámara en nuestro móvil, conexión a Internet, acceso a las plataformas de vídeo online... Formarnos de manera específica en este lenguaje supone la adquisición de una destreza de gran valor.

A su vez, la implementación de plataformas online nos enfrenta a una realidad online en la que es necesario desenvolverse de manera fluida, pero segura y respetuosa.

La finalidad de esta actividad formativa pasa, por una parte, por desarrollar la capacidad de generar obras de carácter audiovisual desarrollando, a la par, una reflexión crítica acerca del lenguaje audiovisual y sus posibilidades para transmitir información, así como para dirigirla o manipularla manteniendo, en todo momento, una perspectiva de uso responsable y seguro de las redes.

MODALIDAD

100% online.

A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

Este curso está dirigido a un amplio perfil de personas interesadas en educación, que ejerzan o estén relacionadas con la práctica educativa (de todas las etapas educativas), así como a cualquier otra persona interesada en el tema.

DESCRIPCIÓN

Curso 100% online para profesionales de la enseñanza interesados en entender los elementos básicos del lenguaje audiovisual, así como conocer técnicas y herramientas sencillas para crear un producto audiovisual significativo y atractivo desde el que transmitir historias y conocimiento.

El Curso online de creación de contenidos multimedia en el ámbito educativo, incluye:

- Acceso a un exclusivo entorno de aprendizaje e-learning diseñado para que puedas aprender con total flexibilidad e interactividad, disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana.
- Contenidos exclusivos de gran calidad adaptados a la era digital desarrollados por profesionales con una sólida experiencia en el sector educativo.
- Contenidos actualizados sometidos a una evaluación y adaptación continua, sujetos a revisiones periódicas por parte de nuestro equipo docente.
- Numerosos recursos para tu aprendizaje en diferentes formatos.
- Tareas para que puedas practicar/reflexionar sobre los contenidos aprendidos.
- Proyecto final para trabajar las habilidades y conocimientos adquiridos durante los módulos teórico-prácticos.
- Diferentes foros para reflexionar/comentar/resolver cuestiones sobre el curso.
- Tutor responsable de guiarte, orientarte y apoyarte durante tu periodo de aprendizaje, así como de resolver todas tus cuestiones y dudas.
- Contenidos del curso descargables en formato PDF.
- Certificado Universitario.

OBJETIVOS

Principales objetivos del **Curso online de creación de contenidos multimedia en el ámbito educativo:**

- Conocer los principios fundamentales del medio audiovisual e identificar sus posibilidades en el ámbito educativo.
- Valorar las posibilidades del medio audiovisual en el aula, tanto como medio de consumo, como herramienta de generación de contenidos.
- Desarrollar destrezas digitales.
- Conocer software de realización audiovisual simple.
- Conocer herramientas de difusión del contenido audiovisual creado.
- Conocer algunos aspectos básicos de ciberseguridad.
- Conocer elementos básicos del lenguaje audiovisual.
- Aplicar los conocimientos básicos del lenguaje audiovisual adquiridos para hacer una reflexión crítica de los productos audiovisuales.

CONTENIDOS

Detalle de contenidos que se abordan en el programa formativo:

Módulo 1: Introducción y manipulación de la imagen

- 1. Principios teóricos audiovisuales y herramientas digitales.**
 - 1.1. La importancia del medio audiovisual.
 - 1.2. Sus inicios con Méliès.
 - 1.3. La manipulación de la imagen.
 - 1.4. Croma. ¿Qué es? ¿Cómo instalarlo? ¿Cómo iluminarlo?
- 2. Herramientas.**
 - 2.1. OBS studio y Unsplash.
 - 2.2. Ciberseguridad.
 - 2.3. Dar de alta una cuenta en YouTube.
 - 2.4. Creación de contraseñas seguras.

Módulo 2: La entrevista

- 1. Principios teóricos audiovisuales y herramientas digitales.**
 - 1.1. Multicámara.
 - 1.2. Herramientas: EposCam.
 - 1.3. Ley del eje.
 - 1.4. Creación de logos y moscas.
- 2. Profundizamos.**
 - 2.1. Análisis de la sintaxis audiovisual.
 - 2.2. Edición al corte. Efecto Kuleshov.
 - 2.3. Uso de vídeo con fines educativos, cámara lenta, cámara rápida.
 - 2.4. Visibilizar lo invisible.
- 3. Ciberseguridad.**
 - 3.1. Identificando montajes.
 - 3.2. Viralidad y cyberbulling.
 - 3.3. Opciones de block y report.
 - 3.4. Centros de seguridad en redes sociales.
 - 3.5. Huella digital. Centros de seguridad de las redes.

Tarea Final Módulo.

Módulo 3: Sonido

- 1. Principios teóricos audiovisuales y herramientas digitales.**
 - 1.1. Importancia del sonido.
 - 1.2. Breve introducción al micrófono y mesa de mezclas.
 - 1.3. El Podcast.

2. Profundizamos.

- 2.1. La música como elemento morfológico.
- 2.2. Experiencias de éxito de Podcast en el aula.

3. Ciberseguridad

- 3.1. Gestión de la información. Uso de filtros en el buscador.
- 3.2. Librerías libres de derechos.
- 3.3. La licencia Creative Commons.

Módulo 4: Integración de contenidos

1. Principios teóricos audiovisuales y herramientas digitales.

- 1.1. Tipos de planos y composición de los mismos.
- 1.2. Grabación en pantalla tipo tutorial/gameplays.
- 1.3. Herramientas de animación. FlippaClip y Powtoon.
- 1.4. Introducir el vídeo externo dentro de nuestra emisión en OBS.
- 1.5. Otras herramientas de edición de vídeo gratuitas.

2. Profundizamos.

- 2.1. Flipped learning. ¿Qué es?

3. Ciberseguridad.

- 3.1. Equilibrio de tiempo frente a la pantalla.

Tarea Final Módulo.

Proyecto final

METODOLOGÍA

Sistema de aprendizaje centrado en el alumno basado en exclusivos contenidos de gran calidad adaptados a la era digital y tareas eminentemente prácticas desarrolladas por expertos que te ayudarán a practicar y comprender mejor los contenidos trabajados en las diferentes unidades.

Tendrás absoluta flexibilidad para conectarte al entorno de aprendizaje cuando quieras y donde quieras. No obstante, y con el objetivo de asegurar los mejores resultados de aprendizaje, los contenidos se irán abriendo progresivamente conforme vaya avanzando el curso en base al calendario establecido. Una vez abiertos, los contenidos permanecerán siempre disponibles hasta la finalización del curso.

Cada unidad incluye un Test de progresión para consolidar el conocimiento y comprobar la progresión de los alumnos a lo largo del curso, así como diferentes tareas para cuyo desarrollo iremos proponiendo diferentes recursos de acorde con la unidad didáctica que estemos trabajando.

Habilitaremos también diferentes foros temáticos que nos servirán para canalizar todas las dudas, comentarios y reflexiones en torno a conversaciones con el objetivo de favorecer y facilitar un aprendizaje compartido.

El curso se cierra con una última unidad dedicada a realizar un proyecto final. Este proyecto, que puede ser implementado en un contexto de aula, da sentido a todo el curso tratando de aglutinar todas las habilidades y conocimientos adquiridos durante los módulos teórico-prácticos.

Un Tutor con una sólida experiencia en el sector educativo te acompañará durante todo el proceso de aprendizaje encargándose de la facilitación del curso y ofreciendo, en cada momento, las indicaciones necesarias para poder avanzar y finalizar el curso con éxito.

EQUIPO DOCENTE

Dirección del curso:

- **DAVID ÁLVAREZ:** Licenciado en Matemáticas. Especializado en e-learning, innovación educativa y formación permanente del profesorado.

Tutorización:

- **MIGUEL A. OJEDA:** Licenciado en Filosofía. Máster en formación del Profesorado y Enseñanza de ELE. Especializado en producción audiovisual.

CERTIFICACIÓN

Curso certificado por la Universidad San Jorge (USJ) con el reconocimiento de 1,8 créditos europeos ECTS y 45 horas.

Este curso es válido como méritos para las Oposiciones a la Función Pública Docente y Concurso General de Traslados según RD 276/2007 y RD 1364/2010, que reconocen los cursos de las Universidades a todos los efectos y ajustados en todo a los requisitos exigidos por las Comisiones de Baremación. Las especificaciones a las que deben ajustarse los baremos de méritos serán determinadas siempre en las respectivas convocatorias de las distintas Comunidades Autónomas. Por lo tanto, sobre la posibilidad de baremación y otros méritos será necesario consultar siempre las bases de cada convocatoria.

Los alumnos que superen con éxito este curso recibirán por correo postal en su domicilio un certificado expedido directamente por la Universidad San Jorge (USJ) en un plazo aproximado de 2-3 semanas a contar a partir de la fecha de finalización del curso. El certificado incluye los datos del alumno junto con la duración del curso, las fechas, las horas, los créditos ECTS, el programa del curso en el reverso, la firma del Rector y el sello de la Universidad San Jorge (USJ).

FORMACIÓN BONIFICABLE

Este curso cumple con todos los requisitos establecidos para ser 100% bonificable a través de la Fundación Estatal para la Formación en el Empleo (FUNDAE).

Todas las empresas privadas o de capital mixto, con independencia de su tamaño y sector, que tengan asalariados en su plantilla que coticen por formación profesional, disponen de un crédito exclusivamente destinado a la formación de sus trabajadores y podrán hacerlo efectivo mediante la aplicación de bonificaciones en las cotizaciones a la Seguridad Social. Si este crédito no es utilizado por la empresa en el año natural, lo pierde.

Si eres un profesional en activo de un centro privado o concertado, consulta en tu escuela la posibilidad de realizar este curso mediante este sistema de bonificaciones. Desde IDD - Innovación y Desarrollo Docente te facilitaremos el asesoramiento necesario y podemos encargarnos de todos los trámites y gestiones.

Para más información, consulta nuestra [Guía de formación bonificada](#).

PRECIO

CURSO	PRECIO
Curso online de creación de contenidos multimedia en el ámbito educativo	235 €

Puedes fraccionar el pago en 2 cuotas: en caso de estar interesado, ingresa el 50% del importe del curso mediante transferencia y, posteriormente, te enviaremos un sencillo documento de financiación para domiciliar el segundo pago a 30 días sin intereses.

INSCRIPCIONES Y MÉTODOS DE PAGO

Si estás interesado en inscribirte, envíanos cumplimentado el siguiente [Formulario de inscripción](#).

Como métodos de pago, puedes elegir entre:

- Tarjeta débito/crédito.
- Transferencia bancaria:
 - Titular: Innovación y Desarrollo Docente
 - Entidad: CAIXABANK
 - Número de cuenta (IBAN): **ES25 2100 3678 0422 0002 4642**
 - Concepto: escribe “NOMBRE APELLIDO - C0103137” en el apartado “concepto”.

Una vez recibamos el ingreso, te enviaremos un e-mail de confirmación y daremos por finalizado el proceso de inscripción.

IDD - Innovación y Desarrollo Docente se reserva el derecho de cancelar la celebración del curso cuando no se alcance el número mínimo de alumnos establecido. En este caso, se devolvería el importe total abonado.

GARANTÍA DE CALIDAD

Prueba nuestro curso sin compromiso durante 10 días y, si no es de tu entera satisfacción, te devolvemos íntegramente el dinero.

Devolución válida durante los 10 primeros días desde la fecha de inicio del curso, condicionada a no haber completado más de 2 Unidades ni haber entregado ninguna Tarea.

IDD Y LA UNIVERSIDAD SAN JORGE

IDD - Innovación y Desarrollo Docente y la Universidad San Jorge (USJ) tienen suscrito un convenio marco de colaboración con el objeto de posibilitar la colaboración académica y científica entre ambas instituciones contemplando, entre otros aspectos: la realización de actividades docentes, educativas y de investigación, realización y organización conjunta de actividades formativas (cursos, congresos, seminarios...), realización de estudios y proyectos de investigación y asesoramiento mutuo e intercambio de información y documentación.

La oferta formativa amparada por el presente convenio cumple las exigencias de nivel de calidad establecidas en el Sistema de Garantía Interna de Calidad de la USJ en lo referente a: diseño del programa, estructura y contenidos del plan de estudios, perfil del alumno, metodologías y enseñanza-aprendizaje, sistemas de evaluación, idoneidad del profesorado, recursos para la docencia y servicios de apoyo al alumnado.

OTROS CURSOS QUE TE PODRÍAN INTERESAR


CURSO	INFORMACIÓN
Curso online de gamificación aplicada a la educación	+INFO
Curso online de competencia digital docente: comunicación y diseño	+INFO
Curso online de comunicación en red y gestión de recursos digitales	+INFO
Curso online de diseño de actividades en entornos digitales	+INFO
Curso online de creación de contenidos multimedia en el ámbito educativo	+INFO

CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Módulo 1: Introducción y manipulación de la imagen

Unidad 1: Principios teóricos, audiovisuales y herramientas digitales

Iniciar



ACCIONES FORO MENSAJES DETALLES

Video: Tutorial de navegación No evaluado

E-learning: Módulo 1 | Unidad 1: Principios teóricos, audiovisuales y herramientas digitales No evaluado

E-learning: Módulo 1 | Unidad 2: Ciberseguridad No evaluado

E-learning: Módulo 1 | Test final No evaluado

Módulo 1 | Unidad 1: Principios teóricos, audiovisuales y herramientas digitales

Introducción

Introducción

Ya sea con fines didácticos, divulgativos, publicitarios, artísticos o de entretenimiento, el **producto audiovisual se ha convertido en la estrella de los vehículos comunicativos**. Puede obtenerse a la facilidad con la que este formato se puede acceder desde casi cualquier edad o posición o gracias a la facilidad de acceso a áreas todo de contenido (más allá de la industria televisiva, tan solo en la plataforma de video online YouTube, ya se visualiza un total de más de mil millones de horas de video al día), pero lo cierto es que el producto audiovisual es el medio principal mediante el que se transmite información en nuestra sociedad hoy día.

Sólo este motivo ya sería suficiente para realizar una aproximación a las características y posibilidades comunicativas de este medio. ¿Qué posibilidades ofrece para contar historias? ¿qué características tiene este lenguaje concreto, y cómo pueden ser usadas para transmitir determinadas sensaciones o informaciones? ¿y del mismo modo, qué qué manera se usan estas estrategias para condicionar el sentido en que interpretamos un mensaje?!

Pero que, además de una poderosa herramienta comunicativa y de análisis crítico de la realidad, el proceso de aprendizaje del medio audiovisual conlleva, de manera necesaria y transversal, toda una serie de aprendizajes asociados, relacionados con las competencias digitales y del tratamiento de la información de comunicación lingüística para aprender a aprender; cultural y artística; de autonomía e iniciativa personal; o social y ciudadana.

No podemos ni debemos limitarnos de espaldas al medio de comunicación y expresión predominante en el S. XXI. Acompañamos a lo largo de este itinerario formativo para adueñarnos los principios básicos de este lenguaje, aprender a usar herramientas con las que crear contenido, y desarrollar una mirada crítica y responsable con este medio y las redes.



Módulo 2 | Unidad 1: Principios teóricos audiovisuales y herramientas

Tema 1: Análisis de la cámara audiovisual

1.2. Tipos de planos según la angulación


La **angulación o ángulo visual** responde a la posición más o menos de la cámara, de modo que podamos "manipular" el plano para crear, intencionalmente, un efecto concreto en el resultado final.

☺ Pasa sobre las ojras para ampliar el contenido.

1. Plano cenital
2. Plano picado
3. Plano contrapicado
4. Plano nadir
5. Plano dorsal
6. Escorzo
7. Perfil
8. Frontal
9. Plano horizontal

En [este video](#), puedes ver una recopilación de planos cinematográficos según ángulo, altura y punto de vista en la obra de Scorsese.

TIPOS DE PLANOS CINEMATOGRAFICOS SEGUN...



Test Unidad

1 2 3 4

La evaluación del proyecto debe conllevar el análisis de los datos, su interpretación y la elaboración de un informe.

Falso

Verdadero

Intentos: ilimitados

Anterior 1 de 4 **Siguiente**

Progreso

Puntuación

75%

Contenidos	Cuestionarios
Inicio 1 de 1	Progreso 100%
Introducción 1 de 1	Progreso 100%
Tema 1: Herramientas y estrategias para validar un proyecto ABP en una comunidad educativa 3 de 5	Progreso 60%
Test Unidad 1 de 1	Progreso 100%
Progreso 1 de 1	Progreso 100%