



Formación en Red



Multimedia y Web 2.0

Guía didáctica

Multimedia y Web 2.0

Guía didáctica



Lee muy atentamente todos los apartados de este material. En esta Guía didáctica describiremos las características de los recursos, los objetivos y los contenidos, así como los requisitos de hardware y de software básicos para el correcto seguimiento de los contenidos.

En los últimos años hemos asistido a un considerable auge de los espacios web en el entorno educativo. Hasta tal punto que hay quienes manifiestan que un centro educativo o persona no existe si no es visible en Internet. Los sitios web no sólo se corresponden con entidades públicas o privadas sino también con páginas personales de carácter profesional y otras centradas en el ocio y tiempo libre.

Por otra parte la producción de recursos multimedia se ha ido orientando cada vez más hacia la web en detrimento del soporte CD-ROM o DVD por razones obvias: coste, inmediatez, facilidad de actualización, difusión, etc.

En la publicación de contenidos en Internet la opción más clásica ha sido la edición de páginas web en el equipo local utilizando un editor visual HTML para luego publicarlas vía FTP en un servidor. Sin embargo esta práctica está cayendo en desuso a favor del empleo de un sistema de gestión de contenidos (CMS=Content Management System) que permite fácilmente la edición en línea.

Estas soluciones se imponen porque descentralizan la gestión y facilitan el trabajo colaborativo. Los CMS de uso más extendido son: Joomla/Drupal (sitio web institucional o de proyecto), MediaWiki (wiki), Wordpress/Blogger (blog) y Moodle (e-learning). Otras opciones de publicación son las redes sociales como Tuenti, Facebook, etc. En cualquiera de estas situaciones el material **Multimedia y Web 2.0** puede resultar interesante y útil.

El propósito de este material es la formación en los procedimientos básicos para la creación de contenidos multimedia adaptados a la web. Se trata de preparar y optimizar recursos de tipo texto, imagen, audio o vídeo con una adecuada relación peso/calidad, algo importante en Internet, y que pueden publicarse en una página HTML, un gestor de contenidos CMS, una red social o bien servir de base para construir objetos o contenidos más complejos utilizando herramientas de edición general (powerpoint, impress, flash, etc) o herramientas de autor para recursos multimedia formativos (hot potatoes, jcllc, squeak, lim, etc).

La idea original en que se basa este material es aportar pistas para afrontar un proceso creativo completo. En primer lugar se plantea la obtención de los recursos multimedia originales (léase fotos o vídeos de la cámara digital, pistas de audio de un CD o grabación de una locución, etc). A continuación se propone el tratamiento para darles un formato más adecuado. Estos materiales se pueden publicar en un servicio Web 2.0 para finalmente integrarlos en una entrada o gadget del blog.

Objetivos



Objetivos

El propósito de este material es la formación en los procedimientos básicos para la creación de contenidos multimedia adaptados

a la web. Se trata de preparar y optimizar recursos de tipo texto, imagen, audio o vídeo con una adecuada relación peso/calidad para posteriormente publicarlos en un blog de Blogger o Wordpress. Se propone un proceso creativo completo donde en primer lugar se plantea la obtención de los recursos multimedia originales (léase fotos o vídeos de la cámara digital, pistas de audio de un CD o grabación de una locución, etc). A continuación se aborda el tratamiento para darles un formato más adecuado, luego se publican en un servicio Web 2.0 para finalmente integrarlos en una entrada o gadget del blog.

Objetivos específicos

- Diseñar artículos en un blog incorporando los elementos más habituales: texto, imágenes, enlaces, viñetas, marcadores, listas numeradas, etc.
- Manejar las opciones de presentación y estilo gráfico del blog para personalizar y singularizar su aspecto.
- Incorporar archivos PDF al blog.
- Integrar fuentes de información feed externas dentro de un blog.
- Conocer y respetar los derechos de autor en la publicación de materiales multimedia para la web.
- Comprender y manejar los conceptos básicos relacionados con la imagen digital.
- Optimizar una imagen adaptando su formato de archivo, paleta de colores, dimensiones de imagen y lienzo.
- Componer imágenes mediante recortar, copiar y pegar.
- Aplicar efectos especiales a una imagen o texto.
- Planificar una conversión por lotes a un conjunto de archivos gráficos.
- Integrar en el blog imágenes a partir de archivos gráficos propios o alojados en un servicio Web 2.0 como Flickr, Picasa, Slideshare, etc.
- Comprender y manejar los conceptos básicos relacionados con el audio digital.
- Grabar un audio a partir de una locución al micrófono, un CD de audio, una emisora de radio, etc. y guardarlo en formato MP3.
- Convertir archivos de audio de un formato a otro.
- Extraer a un archivo MP3 el audio de la pista de un CD.
- Integrar en una entrada del blog una consola de reproducción de audio facilitando su acceso desde cualquier sistema o navegador.
- Comprender y manejar los conceptos básicos relacionados con el vídeo digital.
- Familiarizarse con los distintos repositorios de vídeos en línea y los procedimientos para su descarga y visualización en local.
- Capturar vídeo desde una cámara DV como fuente propia de documentos videográficos.
- Crear un vídeo a partir de una colección de fotografías digitales incorporando una banda sonora de fondo.
- Capturar vídeo desde un soporte DVD.
- Convertir archivos de vídeo de un formato a otro.
- Integrar en la entrada de un blog una consola de reproducción de vídeo facilitando su acceso desde cualquier sistema o navegador.
- Compartir en línea recursos multimedia a través de los distintos servicios de Web 2.0.
- Integrar en el blog los distintos recursos multimedia, personales y ajenos, alojados en servicios de Web 2.0.
- Conocer y manejar distintos recursos Web 2.0: Delicious y suscripción RSS para integrarlos como recursos del blog.

- Editar en línea y de forma colaborativa documentos de Google Docs susceptibles de integración posterior en el blog.

Estructura de los contenidos

Los contenidos del material se organizan en orden de concreción creciente en módulos, capítulos y apartados.

Módulo 1. Blogs

- ¿Qué es la Web 2.0?
- Iniciación a los blogs
- Mi primer artículo
- Gestión de artículos
- El editor de entradas
- Diseño del blog
- Moderación de comentarios
- Usuarios y permisos
- Configuración del blog
- Documentos PDF
- Google Docs
- Derechos de autor

Módulo 2. Imagen

- Conceptos básicos de imagen digital
- Empezar con GIMP
- Optimización de imágenes
- Dimensiones de una imagen
- Montaje de imágenes
- Efectos especiales
- Tratamiento de imágenes por lotes
- Flickr: galería de fotos
- Picasa Web: álbums de fotos
- Photobucket: presentaciones de fotos
- Slideshare.com: presentaciones en línea
- Google Maps

Módulo 3. Audio

- Introducción

- Primeros pasos con Audacity
- Reproducción de audio con Audacity
- Optimización de audios
- La grabación de audio
- Montajes de audio
- Aplicar efectos
- Extracción de audio de un CD
- Integración de audio en el blog
- Repositorios Web 2.0 de audio

Módulo 4. Vídeo

- Introducción
- Reproducción de vídeos con VLC Media Player
- Descarga de archivos de vídeo
- Captura de vídeo
- Edición de vídeo
- Conversión de formatos de vídeo
- El DVD como fuente de video
- Insertar un video en el blog
- Youtube: video en streaming
- Servicios de vídeo

Módulo 5. Redes Sociales

- Canales de suscripción
- del.icio.us: marcadores sociales
- Twitter
- Facebook

- Glosario de términos
- Bibliografía sobre Web 2.0
- Direcciones web

Destinatarios



Este curso está destinado a docentes en activo que estén desempeñando su labor en cualquiera de las etapas y niveles de Educación Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional. También a cualquier usuario que este interesado en la

edición y publicación de materiales a través de herramientas web 2.0.

Programas informáticos

Todas las aplicaciones de software que se proponen son de uso gratuito y de libre distribución. En muchos casos se ofrecen versiones portables de los programas para facilitar su uso en una memoria USB sin necesidad de instalación previa en el ordenador. Los contenidos se pueden seguir con un equipo Windows XP/Vista/7, Ubuntu Linux 10 o Mac Os X.

El usuario de este material con interés en el diseño de contenidos digitales multimedia puede encontrar aquí recetas útiles para resolver las necesidades más básicas relacionadas con la elaboración y adaptación al medio web de recursos de texto, imagen, audio y vídeo.

No es objetivo de estos contenidos tratar con profundidad el uso de todos los programas que se proponen. En su lugar, siguiendo un enfoque más práctico, en cada apartado, a partir de una necesidad definida, se proporcionarán unos recursos de partida, una o varias aplicaciones de software y una secuencia detallada de pasos para obtener el contenido educativo final.

A continuación se citan los programas que se proponen:

Módulo 1: Blogs

Firefox: navegador web.

<http://www.mozilla-europe.org/es/products/firefox/>

Adobe PDF Reader: lector de archivos PDF:

<http://www.adobe.es>

Sumatra PDF: lector ligero de archivos PDF.

<http://blog.kowalczyk.info/software/sumatrapdf/>

PDF Creator: impresora virtual para crear archivos PDF.

<http://sourceforge.net/projects/pdfcreator/>

OpenOffice: paquete ofimático

<http://es.openoffice.org/>

Módulo 2: Imagen

GIMP: edición de imágenes.

<http://sourceforge.net/projects/gimp-win/>

Picasa: tratamiento de imágenes.

<http://picasa.google.com>

Módulo 3: Audio

Audacity: edición de audio.

<http://audacity.sourceforge.net/>

CDex: extracción de audio de un CD.

<http://cdexos.sourceforge.net/>

Media Info: detección de propiedades de vídeo.

<http://mediainfo.sourceforge.net/es>

Módulo 4: Vídeo

VLC Media Player: reproductor multimedia.

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

Window Movie Maker: captura de video (Windows)

<http://windows.microsoft.com/en-US/windows/downloads/get-movie-maker>

PhotoStory 3: fotos narradas.

<http://www.microsoft.com/latam/windowsxp/fotografiadigital/photostory/default.msp>

DVD Decrypter: captura de vídeo de DVD.

AutoGordian: conversor VOB a AVI-XVID.

<http://www.autogk.me.uk/>

WinFF conversor de formatos de vídeo

http://winff.org/html_new/

Medios necesarios

Equipo informático recomendado

- Ordenador: Pentium IV o superior.
- RAM 256 MB o más.
- Lector de CD-ROM x48.

Programas

- Sistema operativo Linux o Windows o Mac, como ya se ha señalado. Los sistemas operativos recomendados son Windows XP/Vista/7, Ubuntu Linux 10 o Mac Os X.
- Navegador de Internet.

Conexión a internet

Obra colocada bajo licencia Creative Commons Attribution Non-commercial 3.0 License