

CULTURA DIGITAL INTERACTIVA

Talleres de teórico-prácticos de iniciación.

20 horas (12 presenciales, 8 no presenciales).

Público destinatario: Abierto al público general.

Objetivos:

- Aprender el manejo de las herramientas técnicas específicas de cada taller.
- Comprender las opciones creativas de las herramientas propuestas.
- Conseguir un aprovechamiento autónomo de las herramientas para producir un resultado concreto.

Diseño gráfico:

1. Taller de Introducción a Adobe Photoshop



Descripción: Adobe Photoshop (Taller de Fotos) es un programa ideado como espacio de trabajo para pintura y fotografía sobre un lienzo.

Funcionalidad: Se trata de una herramienta extendida universalmente que se utiliza para la edición y el retoque fotográfico y de dibujo.

Aplicaciones: Tratamiento de imágenes destinadas al diseño gráfico, diseño Web, estilismo digital, fotocomposiciones de prensa impresa y digital, edición y grafismos para video, etc.

Objetivo: Capacitar en el uso básico de la herramienta Adobe Photoshop, conocimiento de la misma e introducción en el tratamiento de imágenes.

- Comprender las particularidades de las herramientas.
- Conocer los principales herramientas disponibles en el entorno de trabajo.
- Dominio en el uso de técnicas básicas en tratamiento de imágenes.

- Descubrir las posibilidades creativas de Adobe Photoshop.

Ponentes: David Cabrera Primo y Alberto Lorenzo Pulido

Horas curso: 12 presenciales y 8 no presenciales

Fecha de realización: Del 14 al 28 de marzo

Fecha sesiones presenciales y otras: Lunes 14, 21 y 28 de marzo de 16.30 a 20.30

Lugar de celebración: Aula de informática de la Facultad de Ciencias de la Información.

Número de plazas: 20

Resumen: Brindar a los participantes del Taller los conocimientos y las prácticas esenciales para que conozcan la potencia de esta herramienta de edición.

Definición de competencias: Ser capaz de crear, maquetar y exportar una revista, libro o publicación.

Definición de competencias:

Ser capaz de diseñar, componer, editar y exportar composiciones gráficas.

Ser capaz de obtener un resultado final acorde con los intereses previos a partir de las herramientas que ofrece el software.

Contenidos:

- Conceptos introductorios al software de diseño editorial Adobe Photoshop.
- Herramientas de edición del software: espacios de trabajo, texto, imágenes, estilos, capas, integración con otras herramientas de la suite Adobe, etc.
- Prácticas concretas de diseño y creación composiciones gráficas.- Prácticas concretas de diseño y creación de publicaciones.

Metodología: 12 horas de trabajo presencial en el aula (Elementos claves para la creación y edición de objetos vectoriales) y 8 horas de trabajo autónomo (trabajo Práctico).

Destinatarios: Este curso está dirigido a aquellas personas interesadas en el trabajo con herramientas de diseño gráfico. No se requieren conocimientos previos.

2. TALLER DE INTRODUCCIÓN A ADOBE ILLUSTRATOR



Descripción: Adobe Illustrator es un programa concebido a modo de taller de arte que trabaja sobre un tapiz de dibujo (mesa de trabajo).

Funcionalidad: Se trata de una herramienta imprescindible para la creación artística de dibujo y pintura en el campo de la Ilustración.

Aplicaciones: Diseño de logos y de gráficos diversos para su inserción en imágenes, videos, publicaciones Web, etc.

Objetivo:

- Capacitar en la creación y el diseño de objetos vectoriales.
- Comprender las particularidades del diseño vectorial.
- Conocer los principales procedimientos de trabajo del programa Illustrator.
- Dominar el uso de las principales herramientas de selección y transformación de objetos vectoriales.

- Adquirir fluidez en la creación y preparación de diseños sencillos.
- Descubrir las posibilidades creativas de Illustrator.

Ponentes: Antonio Barroso Díaz y Eduardo Negrín Torres.

Horas curso: 12 presenciales y 8 no presenciales

Fecha de realización: 17 al 31 de marzo

Fecha sesiones presenciales Jueves 17, 24 y 31 de marzo de 16.30 a 20.30

Lugar de celebración: Aula de informática de la Facultad de Ciencias de la Información.

Número de plazas: 20

Resumen: Se trata de que los participantes aprendan a utilizar el software Adobe Illustrator.

Definición de competencias:

Ser capaz de crear, procesar y exportar objetos vectoriales, ilustraciones o diseños.

Ser capaz de obtener un resultado final acorde con los intereses previos a partir de las herramientas que ofrece el software.

Contenidos:

- Conceptos introductorios al software de diseño vectorial Adobe Illustrator.
- Herramientas de edición del software: espacios de trabajo, dibujo, color, gradaciones, pluma, texto, efectos, etc.
- Prácticas concretas de diseño y creación de recursos vectoriales.

Metodología: 12 horas de trabajo presencial en el aula (Elementos claves para la creación y edición de objetos vectoriales) y 8 horas de trabajo autónomo (Trabajo Práctico).

Destinatarios: Este curso está dirigido a aquellas personas interesadas en el trabajo con herramientas de diseño vectorial. También es interesante para todos aquellos usuarios de otros

software como Macromedia FreeHand o CorelDraw que quieran conocer el producto de Adobe.
No se requieren conocimientos previos.

3. TALLER DE INTRODUCCIÓN A ADOBE FLASH



Descripción: Software que permite trabajar a partir de gráficos vectoriales e imágenes ráster para crear animaciones en 2D.

Funcionalidad: En los últimos años, su uso se ha popularizado con el incremento de la demanda publicitaria en Internet. Su sencillez y eficacia hacen de este programa un gran aliado para elaborar producciones multimedia interactivas destinadas a cualquier plataforma.

Aplicaciones: Anuncios y animaciones interactivas multimedia para páginas Web y para otras plataformas audiovisuales.

Motivación y Objetivo: Capacitar en el uso básico de la herramienta Adobe Flash, conocimiento de la misma e introducción en el tratamiento de imágenes.

- Comprender las particularidades de las herramientas.
- Conocer las principales herramientas disponibles en el entorno de trabajo.
- Dominio en el uso de técnicas básicas de animación vectorial.
- Descubrir las posibilidades creativas de Adobe Flash.

Ponentes: David Cabrera Primo

Horas curso: 12 presenciales y 8 no presenciales

Fecha de realización: Del 4 al 25 de abril

Fecha sesiones presenciales: Lunes 4, 11 y 25 de abril de 16:30 a 20:30

Lugar de celebración: Aula de informática de la Facultad de Ciencias de la Información

Número de plazas: 20

Resumen: Brindar a los participantes del Taller los conocimientos y las prácticas esenciales para que conozcan la potencia de esta herramienta de edición.

Definición de competencias:

- Ser capaz de diseñar, componer, editar y exportar composiciones y animaciones vectoriales.
- Ser capaz de obtener un resultado final acorde con los intereses previos a partir de las herramientas que ofrece el software.

Contenidos:

- Conceptos introductorios al software de diseño vectorial y animación en Adobe Flash.
- Herramientas de edición del software: espacios de trabajo, texto, imágenes, estilos, capas, integración con otras herramientas de la suite Adobe, etc.
- Prácticas concretas de diseño y creación composiciones gráficas.

Metodología: 12 horas de trabajo presencial en el aula (Elementos claves para la creación y edición de objetos vectoriales) y 8 horas de trabajo autónomo (trabajo Práctico).

Destinatarios: Este curso está dirigido a aquellas personas interesadas en el trabajo con herramientas de diseño gráfico. No se requieren conocimientos previos.

4. TALLER DE INTRODUCCIÓN A ADOBE INDESIGN



Descripción: Programa de maquetación que trabaja tanto sobre un doblés de páginas (pliego) o sobre una sola página.

Funcionalidad: Se trata de una herramienta ágil y accesible para la composición textual y gráfica de páginas.

Aplicaciones: Composición y maquetación de folletos, revistas, periódicos, tarjetas de visita, etc.

Objetivo:

- Capacitar en la creación y la maquetación de publicaciones de todo tipo.
- Comprender las particularidades del diseño editorial.
- Conocer los principales procedimientos de trabajo del programa InDesign
- Dominar el uso de las principales herramientas de maquetación.

- Adquirir fluidez en la creación y preparación de publicaciones sencillos. (folletos, revistas, etc.).
- Descubrir las posibilidades creativas de InDesign.

Ponentes: Antonio Barroso Díaz y Eduardo Negrín Torres

Horas curso: 12 presenciales y 8 no presenciales

Fecha de realización: 6 al 27 de abril de 16.30 a 20.30

Fecha sesiones presenciales y otras: Miércoles 6, 13 y 27 de abril

Lugar de celebración: Aula de informática de la Facultad de Ciencias de la Información

Número de plazas: 20

Resumen: Brindar a los participantes del Taller los conocimientos y las prácticas esenciales para que conozcan la potencia de esta herramienta de edición editorial.

Definición de competencias:

Ser capaz de crear, maquetar y exportar una revista, libro o publicación.

Ser capaz de obtener un resultado final acorde con los intereses previos a partir de las herramientas que ofrece el software.

Contenidos:

- Conceptos introductorios al software de diseño editorial Adobe InDesign.
- Herramientas de edición del software: espacios de trabajo, texto, imágenes, estilos, páginas maestras, integración con otras herramientas de la suite Adobe, etc.
- Prácticas concretas de diseño y creación de publicaciones.

Metodología: 12 horas de trabajo presencial en el aula (Elementos claves para la creación y edición de objetos vectoriales) y 8 horas de trabajo autónomo (trabajo Práctico).

Destinatarios: Este curso está dirigido a aquellas personas interesadas en el trabajo con herramientas de diseño editorial. También es interesante para todos aquellos usuarios de otro software como QuarkXPress que quieran conocer el producto de Adobe. No se requieren conocimientos previos.

Edición de Video

5. TALLER DE INTRODUCCIÓN A ADOBE PREMIERE



Descripción: Programa ideado para la captura, edición y el tratamiento de vídeos y audios de gran variedad de formatos digitales.

Funcionalidad: El programa proporciona un espacio que facilita la selección de segmentos de video y audio previamente importados para añadirlos a un proyecto nuevo en cualquier orden y aspecto.

Aplicaciones: Creación de reportajes, spots publicitarios, documentales, películas de ficción, videos domésticos, etc.

Objetivo: Capacitar en la edición de vídeos digitales.

- Comprender las particularidades de la edición no-lineal. Hardware. Software.
- Experimentar las tres fases principales para la edición de video en ordenador: captura, montaje y exportación.
- Conocer los principales formatos de grabación y los códecs de compresión de archivos de video más extendidos para capturar, procesar y exportar de manera correcta.
- Aprender las opciones básicas para insertar transiciones, efectos y rótulos a los videos.

Ponentes: Eduardo Negrín y Antonio Barroso Díaz

Horas curso: 12 presenciales y 8 no presenciales

Fecha de realización: Del 16 al 30 de marzo

Fecha sesiones presenciales: Miércoles 16, 23 y 30 de marzo de 16.30 a 20.30

Lugar de celebración: Aula de informática de la Facultad de Ciencias de la Información

Número de plazas: 20

Resumen: Se trata de que los participantes aprendan a editar vídeos con Adobe Premiere.

Definición de competencias: Ser capaz de importar, procesar y exportar un video.

Ser capaz de obtener un resultado final acorde con los intereses previos a partir de las herramientas que ofrece el editor.

Contenidos:

- Conceptos introductorios al software de edición Adobe Premiere.
- Herramientas de edición del software: corte, trim, transiciones de video y audio, efectos, rótulos, superposiciones de imágenes, etc.
- Formatos y códecs de los archivos de vídeo para capturar, procesar y exportar de manera óptima según las necesidades de cada proyecto.

Metodología: 12 horas de trabajo presencial en el aula (elementos claves para la creación y edición) y 8 horas de trabajo autónomo (preproducción y posproducción).

Destinatarios: Personas que tengan interés por aprender a editar sus propias grabaciones de video mediante un programa profesional. No se requieren conocimientos previos.

Redes sociales

6. TALLER DE INTRODUCCIÓN LAS REDES SOCIALES



(YouTube, Vimeo, Flickr, Blogspot, Wordpress, Menéame, Facebook, Tuenti, Twitter)

Descripción: La sociedad de la información ha dejado atrás los tiempos en los que sólo unos pocos medios productores emitían contenidos. Hoy en día, en la denominada y cambiante Web 2.0, la información parte de múltiples emisores/receptores y llega a múltiples receptores/emisores. Y en medio de este modelo comunicativo, el resto de observadores activos participa en el debate global. En este contexto, existen numerosas plataformas destinadas a dar difusión de los contenidos multimedia interactivos que producen diariamente los usuarios de Internet de todo el mundo. Además, funcionan como repositorios permanentes

que almacenan la información para que pueda ser recuperada, modificada, refutada, comentada o reciclada en cualquier momento.

Funcionalidad: Dependiendo de los contenidos que se generen, existen varias vías de difusión “en abierto” (gratuitas).

Aplicaciones: Interactuar como usuario activo de la Web 2.0. Encontrar vías populares y gratuitas de difusión de los contenidos multimedia autogenerados y participar en de los demás.

Objetivo: Introducir al conocimiento de las redes sociales, su potencial y su capacidad para comunicar de manera eficaz.

Ponentes: Alberto Rodríguez Orihuela

Horas curso: 12 presenciales y 8 no presenciales.

Fecha de realización: Del 4 al 18 de mayo

Fecha sesiones presenciales: Miércoles 4, 11 y 18 de mayo de 16.30 a 20.30

Lugar de celebración: Aula de informática de la Facultad de Ciencias de la Información

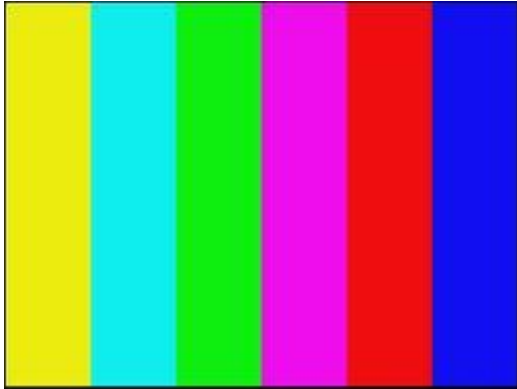
Número de plazas: 20

Metodología: 12 horas de trabajo presencial en el aula (elementos claves para la utilización “activa” de las redes sociales) y 8 horas de trabajo).

Destinatarios: Personas interesadas en conocer las claves del uso estratégico de las redes sociales como herramientas de comunicación.

Producción AUDIOVISUAL

1. TALLER DE INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE REPORTAJES



Descripción: El reportaje/ documental es uno de los formatos televisivos más populares y necesarios. No sólo acercan la actualidad, los análisis en profundidad y el debate social y cultural a los espectadores, sino que contribuyen a generar un mayor conocimiento del entorno gracias a la información que transmiten. Existen muchos y muy diversos tipos de reportaje, que han ido evolucionando conforme al gusto de la audiencia y al avance de los medios técnicos. En la actualidad triunfa un tipo de formato de ritmo veloz y realización “descuidada”, que presenta múltiples personajes que comparten un espacio concreto, un contexto geográfico o una situación social. Si bien es cierto que este es el formato dominante en la televisión actual, existen muchas otras vertientes del reportaje más orientados a la observación que a la demostración. Este es el caso de los vídeos de naturaleza y de reportajes de investigación que, mediante entrevistas y documentación, consiguen explicar al espectador los entresijos de una realidad desde un enfoque aparentemente “objetivo”.

Funcionalidad: Se trata de un género ágil, directo, informativo, que busca ilustrar una información en un plazo relativamente corto de tiempo. Para ello se precisan nociones técnicas de los dispositivos audiovisuales (cámara, fotografía, iluminación, trípode, guión,

documentación, sonido). También es importante conocer las distintas opciones existentes para ambientar musicalmente el trabajo mediante bancos de música con licencias libres.

Aplicaciones: Construir guiones concretos para la elaboración de entrevistas y narraciones *en off* con el objetivo de facilitar el proceso de edición final. Conocer las formas comunes de grabación de entrevistas (preguntas, encuadres, escenarios) para conseguir los resultados esperados. Realizar, capturar, editar, exportar y distribuir un reportaje.

Objetivo: Capacitar en la creación de vídeos digitales.

- Establecer diferencias entre los diferentes tipos de videos de reportaje / documental.
- Video científico: grabación controlada de prácticas concretas, de procedimientos técnicos o de tutoriales didácticos. Puesta en escena. Narrativa sintética, explicativa. Importancia del plano detalle y del plano medio. Importancia de la locución *en off*.
- Video reportaje: grabación de ejercicios en el que no todo lo que se registra está controlado. Importancia de la colocación de la cámara en el espacio, utilización de varias cámaras (de apoyo o secundarias). Registro de sonido directo. Entrevistas. Dramatización.
- Video documental: grabación de contenidos y situaciones con una intención ilustrativa, divulgativa, de denuncia, artística, etc. Importancia del tiempo y la aproximación del tema a investigar. Guión, secuencias. Tramas y subtramas. Relación con los personajes. Relación con el espacio (un solo espacio/ varios). Sonorización.
- Conocer las herramientas principales para la preproducción de un video. Guión, estructura narrativa, tratamiento formal (estilo), localizaciones, luz.
- Comprender las necesidades técnicas de rodaje. Utilización de cámara (óptica), trípode, iluminación natural/artificial, personajes, entrevistas, duración de planos, encuadres.

- Conocer los elementos fundamentales para la edición del video en el ordenador, mediante el software de edición Adobe Premiere.
- Conocer las distintas vías de difusión de vídeos en Internet.
- Aprender a elaborar un material audiovisual con criterios documentales, pedagógicos o técnicos.

Ponentes: Eduardo Negrín Torres y Antonio Barroso Díaz

Horas curso: 12 presenciales y 8 no presenciales

Fecha de realización: Del 2 al 16 de mayo

Fecha sesiones presenciales: Lunes 2, 9 y 16 de mayo de 16.30 a 20.30

Lugar de celebración: Aula de informática de la Facultad de Ciencias de la Información

Número de plazas: 20

Resumen: Se trata de que los participantes elaboren vídeos de reportaje con un criterio personal.

Definición de competencias:

- Ser capaz crear un vídeo de carácter educativo, científico, documental, divulgativo, artístico, etc.
- Ser capaz de elaborar una estructura de contenidos y narrativa adaptada al formato audiovisual.
- Ser capaz de documentar y reflexionar a partir del lenguaje audiovisual.

Contenidos:

- Conceptos básicos para la preproducción, realización y posproducción de vídeos.
- Creación de vídeos para la divulgación científica, tutoriales, documentales, etc.

Metodología: 12 horas de trabajo presencial en el aula (elementos claves para la creación y edición) y 8 horas de trabajo autónomo (preproducción y posproducción).

Destinatarios: Curso abierto destinado a aquellas personas que quieran introducirse en la creación de reportajes para cualquier aplicación. No se requiere conocimientos previos.

PONENTES DE LOS TALLERES

David Cabrera Primo es Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas, entusiasta de las nuevas tecnologías, en especial aquellas relacionadas con el desarrollo Web usable y accesible. En 2003 comienza su carrera profesional como Freelance acometiendo proyectos de diseño, creación y desarrollo de soluciones Web para pequeñas y medianas empresas. Siempre ha caracterizado sus proyectos con un sello personal donde impera la sencillez y la facilidad de uso, conciliando en la medida de lo posible tecnología, usabilidad y accesibilidad.

Desde 2007 hasta la actualidad es responsable técnico de los servicios que desarrolla, gestiona y administra la Unidad para la Docencia Virtual de la Universidad de La Laguna (ULL), donde se especializa en entornos LMS (Learning Management System), entre otros, participa en la definición funcional y despliegue del Campus Virtual de la ULL que cuenta con más de 30.000 usuarios.

Ha participado en varios proyectos de investigación, todos ellos relacionados con las tecnologías de interacción natural, realidad aumentada y visión por ordenador en colaboración con el departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática y Arquitectura y Tecnología de Computadores de la ULL. Ha colaborado en la elaboración de artículos científicos publicados en diferentes medios, destacando su participación como ponente en el Congreso Español de Informática 2010 y la obtención de una solicitud de patente.

Antonio Barroso Díaz es licenciado en Comunicación Audiovisual y Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas. Con un perfil multidisciplinar, su trabajo se centra en el video, la fotografía, el diseño gráfico y el diseño web. Ha trabajado como investigador en el Proyecto Estructurante TIC y Educación de la Universidad de La Laguna, en el estudio de diseño “Y...Manera”, así como en numerosos proyectos de forma autónoma.

Román Estévez García es licenciado en Pedagogía por la Universidad de La Laguna, especializado en diseño de materiales multimedia electrónicos y sistemas e-learning. Investigador en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación. Actualmente trabaja en asesoramiento para la creación de materiales didácticos multimedia, e-learning, herramientas web de comunicación y diseño de material audiovisual educativo. También es tutor-profesor de la asignatura "Introducción a las Ciencias de la Educación" del Curso de Acceso para mayores de 25 años en la UNED.

Alberto Rodríguez Orihuela (www.almirot.com) es community manager de la marca Cerveza Dorada desde hace un año, además de miembro y profesor colaborador de la Asociación Española de Responsables de Comunidad Online (Aerco). Es socio en la empresa de contenidos online prakanstudios.com y ha estado involucrado en la creación de la red publicitaria online canaria mediasand.com.

Alberto Lorenzo Pulido es Ingeniero Técnico en Informática de Gestión, jefe de la comisión web-multimedia de la asociación Innova7, organizadora de Tenerife Lan Party en sus 5 Ediciones (diseño corporativo, webs del evento y producción multimedia). En la Unidad para la Docencia Virtual (UDV) de la Universidad de La Laguna, es Responsable de Sistemas y Desarrollador de los distintos servicios que soportan el Campus Virtual.

Eduardo Negrín Torres es Licenciado en Comunicación Audiovisual. Realizó un Máster en Educación Interdisciplinar de las Artes por la Universidad de Barcelona y en Documental de Creación por el Observatorio de Cine (Barcelona). Ha trabajado como redactor/editor en la

Productora Globomedia (Madrid) y en diferentes proyectos independientes ligados al cine documental y de ficción. Actualmente trabaja como realizador/editor audiovisual en la Unidad para la Docencia Virtual (UDV) en la Universidad de La Laguna.