



"Let me tell you ... A call to illusion so that emptied Europe and the seniors feel part of the XXI century through training in digital skills"

2022-1-ES01-KA220-ADU-000086623

FORMACIÓN EN COMPETENCIAS
DIGITALES Y TURISMO



Co-funded by
the European Union



This document was created under the Creative Commons license:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2023 Let me Tell you

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Information

Project	"Let me tell you ... A call to illusion so that emptied Europe and the seniors feel part of the XXI century through training in digital skills"
Project Nº	2022-1-ES01-KA220-ADU-000086623
Work Package	2 - PLATFORM "NEW DIGITAL TOURISM IS POSSIBLE" A1/c
Date	15/07/2023
Type of Document	Training in digital competences and tourism
Language	Spanish

Consortium



ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN	5
1. HABILIDADES Y COMPETENCIAS BÁSICAS	6
1.1 Léxico de términos básicos relacionados con la tecnología	6
1.2 Manejo básico del teléfono móvil	7
- Bloquear / Desbloquear el teléfono móvil	7
- Buscar en el teléfono móvil a través de la lupa.	7
- Uso de botones de la parte baja de la pantalla del móvil (menú, reciente y atrás)	8
- Moverse en el teléfono para encontrar las distintas aplicaciones	9
- Escribir (letra mayúscula y minúscula)	9
- Utilizar el sistema de navegación básica del teléfono móvil	9
- Acceso a Internet	10
- ¿Cómo hacer fotos y vídeos con el teléfono?	10
1.3 ¿Para qué más puedo utilizar mi teléfono móvil?	11
- La aplicación WhatsApp y sus funcionalidades	11
- Enviar e-mails	17
- Descargar aplicaciones de Google Play Store o IOS App Store.	18
- Utilizar las Plataformas de redes sociales (como Facebook).	19
- Utilizar el GPS y el Google Maps.	20
- Hacer pagos online de manera segura.	21
- Uso de herramientas de videoconferencia y de comunicación.	22
- Crear presentaciones multimedia para uso personal	24
1.4 ¿Qué es el Código QR y para qué utilizarlo?	25
2. ELABORACIÓN DEL GUION Y PLANIFICACIÓN DEL VÍDEO	26
2.1 Elaboración del guion del vídeo	26
● ¿En qué consiste un guion de vídeo?	26
● Elaboración de su guion audiovisual	28
- Definición del objeto y tema	28
- Investigación y recopilación de información	28
- Estructura del guion (introducción, desarrollo y conclusión)	28
2.2 Planificación de los vídeos	30
● Planificación de las secuencias de los vídeos	30
● La narración como técnica de comunicación y el <i>role play</i> como actividad práctica.	31
● Relevancia del lenguaje visual	33

3. CREACIÓN DE VÍDEOS	34
3.1 Importancia de la creación de vídeos en la era digital	34
3.2 Características de los vídeos a grabar para Let me tell you	35
3.3 Preparación: equipamiento básico y herramientas	36
3.4 Durante la grabación: consejos y etapas	39
3.5 Después de la grabación: edición básica de vídeos.	42
4. RECAPITULATIVO: CONSEJOS PARA HACER NUESTROS VÍDEOS	45
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47

0. INTRODUCCIÓN

El objeto del presente documento es ser una guía que permita a los educadores especializados en la educación de adultos y en competencias digitales impartir una formación en el marco del proyecto Erasmus + “Let me tell you” / “Déjame contarte”. Este proyecto tiene como objetivo mejorar las competencias digitales de las personas mayores para que se sientan una parte activa de la sociedad, además de mejorar la oferta turística en las áreas rurales y promocionar nuestro valioso patrimonio europeo. “Déjame contarte” consiste en crear vídeos de carácter turístico en los que se da visibilidad a pequeños municipios de nuestra provincia, y desde la voz de nuestros mayores. Después de haber realizado los vídeos, se pondrán a disposición del público en la página web del proyecto, y, además, se colocará un código QR en el lugar donde se grabaron o al que hacen referencia los vídeos.

Las actividades de este proyecto están organizadas entorno a la creación de una plataforma web de libre acceso que se llama “El nuevo turismo digital es posible” en la que se alojarán tanto los vídeos como el presente documento para la formación en competencias digitales. En la última fase, se elaborará una guía metodológica para explicar el proceso seguido durante el proyecto y permitir a las partes interesadas realizar vídeos turísticos de manera autónoma.

Los módulos que componen la formación son los siguientes: competencias y habilidades básicas, elaboración del guion y planificación, y grabación del vídeo. En el apartado de competencias y habilidades básicas, se hará una primera aproximación al vocabulario relacionado con la tecnología y el uso del teléfono móvil y herramientas digitales sencillas. En el segundo módulo, elaboración del guion, se trabajarán las pautas necesarias para elaborar un guion adecuado para la obtención del vídeo deseado, así como la planificación del rodaje. Finalmente, el último módulo detallará todas las fases necesarias para la grabación de los vídeos, desde la preparación de los materiales hasta las herramientas básicas para su edición.

La formación es flexible y se ajustará a las necesidades e intereses de los participantes. Es una guía que se pone a disposición de los educadores y que se puede seguir paso a paso o bien eligiendo partes concretas, ya que la motivación principal de esta formación es adaptarse a los participantes para que el beneficio individual y colectivo sea tangible.

Además de la oportunidad que supone esta formación en competencias digitales para los participantes, es esencial que el tiempo dedicado sea agradable y de calidad, y que puedan compartir sus experiencias y sentirse integrados en nuestra sociedad en continuo cambio. A la vez, aportarán un valor personal y original al turismo de nuestra provincia. Finalmente, los vídeos son un pretexto bonito para que salgan de su zona de confort y adquieran competencias digitales útiles para su vida cotidiana de manera lúdica.

Esta guía está originalmente redactada en inglés y ha sido traducida a los respectivos idiomas de los socios participantes – español, griego, polaco y rumano-.

1. HABILIDADES Y COMPETENCIAS BÁSICAS

1.1 Léxico de términos básicos relacionados con la tecnología

Internet: Del inglés *Interconnected Network* (Red interconectada). Ha sido creada en 1969 en EE. UU y consiste en una red informática mundial descentralizada que concentra millones de dispositivos y permite la libre transmisión de información, sin barreras de tiempo ni espacio.

Buscador Web: programa en el teléfono u ordenador que permite buscar información y acceder a páginas web. Tiene una barra de búsqueda acompañada de una lupa. Por ejemplo, Google, Internet Explorer etc.

WI-FI: aparato que emite red y permite conectarse a Internet sin el uso de cable desde varios aparatos como los ordenadores, los teléfonos o las *tablets*. La conexión es local, es decir que la Wi-Fi se puede utilizar cuando nos ubicamos cerca del rúter (aparato emisor de red).

Red de datos: Conexión a Internet que se recibe sin cable igualmente, pero directamente desde un satélite. Permite tener Internet en el teléfono móvil desde cualquier lugar (que tenga cobertura del satélite).

Bluetooth: tecnología que permite conectar aparatos digitales entre sí sin usar cable. Se utiliza frecuentemente para conectar cascos inalámbricos, altavoces, o teclados a los teléfonos u ordenadores. Permite, por ejemplo, conectar el teléfono móvil al coche y llamar o recibir llamadas sin necesidad de tener el móvil en la mano (“manoslibres”).

Antivirus: herramienta de seguridad que ayuda a proteger el ordenador o la red de accesos por parte de terceros sin autorización. Actúa como una barrera, monitorizando y controlando el tráfico Internet que entra y sale del dispositivo para mantenerlo seguro.

Redes sociales: sitio web o aplicaciones (apps) que permiten a las personas conectarse y compartir información online las unas con las otras. Funcionan mediante la creación de un perfil por parte del usuario, la búsqueda de amigos o seguidores para posteriormente compartir mensajes, fotos o vídeos.

YouTube: web popular en la que se pueden visualizar vídeos de todo tipo de contenidos creados por otros usuarios. Se puede abrir un canal en esta aplicación, crear vídeos y subirlos para que las vean otras personas. Lo utilizan tanto personas como empresas, y se puede ver contenido variado como música, tutoriales, dibujos animados etc.

Aplicaciones móviles (apps): (diminutivo para aplicaciones) son programas que se pueden instalar en el dispositivo (ordenador, teléfono) y que permiten realizar tareas concretas. Pueden ser juegos, redes sociales, herramientas de productividad, herramientas de banca, salud, turismo o pasatiempos que nos interesan. Están diseñadas para tareas y contenidos específicos que brindan al usuario un uso personalizado y versátil de su dispositivo.

1.2 Manejo básico del teléfono móvil

- Bloquear / Desbloquear el teléfono móvil



Desbloquee el teléfono deslizando el dedo en la pantalla de derecha a izquierda o de izquierda a derecha. Si tiene **contraseña**, la tendrá que introducir a continuación. Puede tratarse de un patrón que dibujar para desbloquear su teléfono, según lo haya usted configurado.



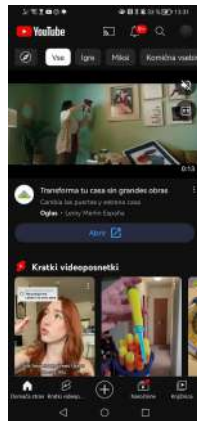
Bloquee el teléfono presionando el **botón en el lateral derecho** del dispositivo. Suelen encontrarse dos botones: uno corto que sirve para bloquear y desbloquear, otro más largo que es el control del volumen (arriba más volumen, abajo menos volumen).

- Buscar en el teléfono móvil a través de la lupa.

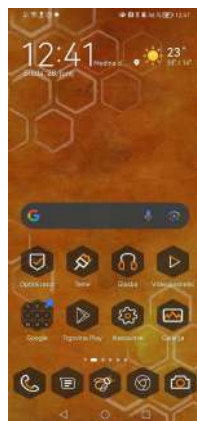


En cada teléfono hay una **barra de búsqueda**. Dependiendo del modelo de teléfono, puede encontrarse en lugares diferentes. Puede estar situada arriba del todo, debajo, o justo encima de los logos de las aplicaciones. Siempre se presenta como una zona resaltada en la que suele aparecer la palabra **“buscar”** o una **lupa**.

- **Uso de botones de la parte baja de la pantalla del móvil**
(menú, reciente y atrás)



El botón “atrás” señalado por una flecha permite **retroceder a la página anterior**. Si se sigue presionando permite retroceder varias páginas atrás.



El botón “menú” está siempre situado abajo **en el medio** del teléfono. Permite **volver a la pantalla de inicio** en un solo clic, cerrando temporalmente cualquier aplicación o función que estamos utilizando.



El botón “reciente” o “histórico” está situado abajo **a la derecha** del todo y permite **visualizar todas las aplicaciones abiertas**. Se puede ir deslizando entre ellas de derecha a izquierda y viceversa. Si se desea abrir una de ellas, pinchar una vez encima. Si son aplicaciones que no se han cerrado pero que no se van a utilizar, entonces se puede poner el dedo encima y deslizar hacia arriba. Esto cerrará la página en cuestión. Permite evitar que estén muchas aplicaciones abiertas y estén consumiendo batería o datos del teléfono.

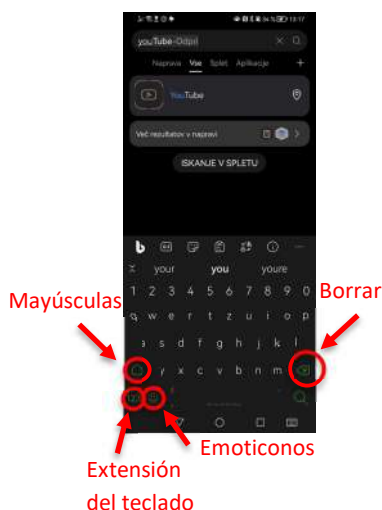
- Moverse en el teléfono para encontrar las distintas aplicaciones



Puede variar dependiendo del modelo de teléfono, pero lo más probable es que tenga que **abrir el menú** para poder encontrar todas las aplicaciones. Para abrir el menú, primero hay que desbloquear el teléfono y después **deslizar hacia arriba**. Aparecen muchas aplicaciones, pero para ir viendo todas las que contiene el dispositivo, hay que **deslizar** hacia la derecha y/o hacia la izquierda hasta que se encuentre la aplicación deseada.

- Escribir (letra mayúscula y minúscula)

Utilizar el teclado del teléfono es similar a utilizar el teclado de un ordenador. Algunas diferencias clave incluyen el botón de “**bloqueo de mayúsculas**”. El teclado está configurado para escribir en minúsculas. Si presionamos una vez, la primera letra que escribamos estará en mayúsculas, y el resto de las letras en minúsculas. Si presionamos dos veces en este botón, entonces se quedará bloqueado en mayúsculas y todo lo que se escriba será en mayúsculas. En el botón inferior a la izquierda en el teclado, si se presiona se puede obtener una extensión del teclado, encontrando símbolos para insertar en nuestro texto. Abajo a la derecha se encuentra una flecha con una cruz; es el botón eliminar que permite borrar hacia atrás carácter por carácter.



- Utilizar el sistema de navegación básica del teléfono móvil

Como se ha detallado anteriormente, los sistemas de navegación en un teléfono móvil se manejan gracias a los **tres botones inferiores de la pantalla** y deslizando de derecha a izquierda y viceversa, y de abajo hacia arriba.

Las aplicaciones móviles están diseñadas para adaptarse al teléfono y suelen funcionar de una manera similar.

- Acceso a Internet



Podemos acceder a Internet de varias maneras desde nuestro dispositivo. La manera más sencilla de hacerlo es a través de los sistemas ya instalados en el teléfono móvil, que suelen ser **Google Chrome o Google tab**. Se pueden usar estas aplicaciones para navegar de manera segura en Internet. Existen navegadores propios de cada marca de teléfono, son también muy seguros. Muchas veces, será un icono que pondrá simplemente **“Internet”** por debajo.

- ¿Cómo hacer fotos y vídeos con el teléfono?



TOMAR FOTOS

Utilizar la función de cámara en nuestro teléfono puede permitirnos hacer fotos y vídeos de muy buena calidad (según los tipos de dispositivos).

Se presenta de la siguiente forma: pinchar en la app de la cámara y se abre una pantalla como la mostrada a la izquierda. Para sacar una foto, presionar en el **botón blanco central** situado en la parte inferior en el centro de la pantalla. Si queremos ver las fotos realizadas, clicamos a

la **izquierda** de este botón donde aparece la última foto hecha. Podemos acceder a todas las fotos volviendo al menú principal del teléfono y pinchando en la aplicación llamada **“Galería”**.

TOMAR FOTOS “SELFIE”

En el teléfono existen dos cámaras: la **cámara frontal** y la **cámara trasera**. Por defecto se suele utilizar la cámara trasera, pero existe una manera de **utilizar la cámara frontal** que sirve principalmente para tomar las fotos denominadas **“selfie”**, es decir, sacarse una foto a uno mismo. Para ello, pinchar en el **botón inferior a la derecha** del botón central, que suele representar **dos flechas**. Esto activa la cámara frontal y nos veremos directamente.

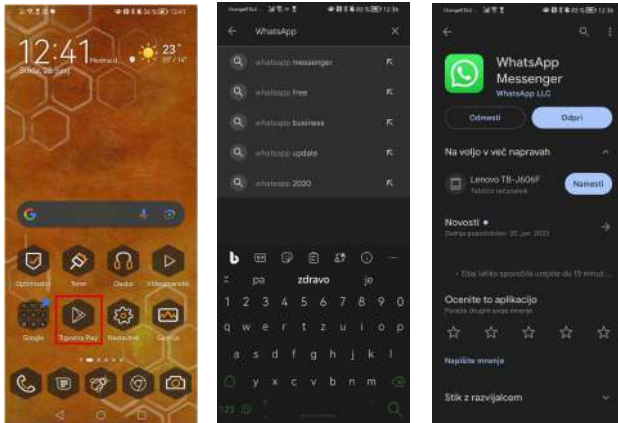
GRABAR UN VÍDEO

Si deseamos grabar un vídeo, entonces miramos justo encima del botón central inferior en nuestra cámara y observamos que a la derecha aparece la palabra **vídeo**. Clicamos y repetimos el mismo proceso que el detallado para sacar fotografías. La única diferencia es que se pincha una vez para **iniciar el vídeo**, y una segunda vez para **finalizarlo**.

1.3 ¿Para qué más puedo utilizar mi teléfono móvil?

- La aplicación *WhatsApp* y sus funcionalidades

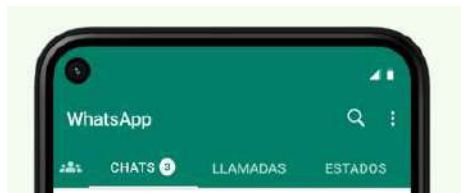
Para obtener la aplicación WhatsApp primero tenemos que descargarla desde una aplicación que se llama “**appstore**” (tienda de aplicaciones) o “**playstore**” (tienda de juegos).



En la barra de búsqueda escribir el nombre de la aplicación y pichar sobre “**descargar**”. Una vez descargada, el botón “**abrir**” o “**instalar**”. Hacer clic y se abre la aplicación. A partir de ahora hay que seguir los pasos requeridos, proporcionando **datos** como nombre y apellidos, e-mail y contraseña que deseamos usar para esta aplicación.

Desde de este momento podremos comenzar a utilizar la aplicación y enviar mensajes, fotos y vídeos a nuestros contactos.

Cuando se abre, en la parte superior de la pantalla encontramos lo siguiente:

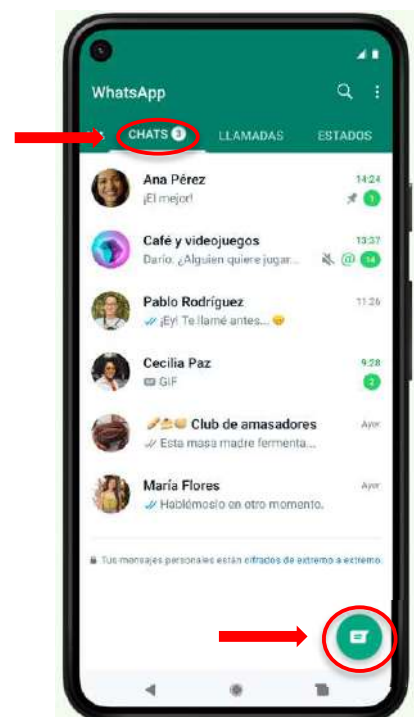


CONTACTOS

Los **contactos** de su teléfono que estén utilizando la aplicación *WhatsApp* estarán automáticamente disponibles para hablar con ellos.

Para enviar un mensaje a un contacto **por primera vez**, tiene que pinchar en el botón inferior derecho de la pantalla y seleccionar su nombre.

Las **conversaciones** se irán guardando automáticamente en la pestaña “**Chat**”. Cada vez que recibe un mensaje, aparecerá una **notificación** en un círculo blanco que le avisará del número de conversaciones no leídas que tiene.



ENVIAR MENSAJES

Mensajes de texto, reacciones y reenvíos.

1

Para **escribir un mensaje de texto**, pinchar en mensaje en la parte inferior de la pantalla para comenzar a escribir. Además, se pueden incluir emoticonos pinchando en la cara feliz de la parte inferior izquierda de la pantalla.

2

Si queremos **reaccionar** con un emoticono a un mensaje o a una fotografía que nos ha enviado un contacto, nos quedamos presionados en él y aparecerán varios emoticonos para seleccionar el que queremos.

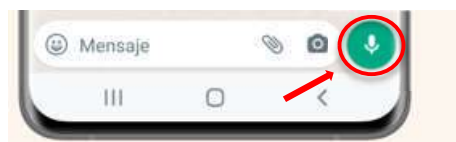
3

Finalmente, si queremos **compartir un mensaje** o una fotografía reenviándolo a otros contactos, pinchar encima quedándonos un par de segundos hasta que se seleccione el mensaje. Después, pinchar en la flecha lateral que aparece y automáticamente se nos pregunta a quién queremos reenviar el mensaje.

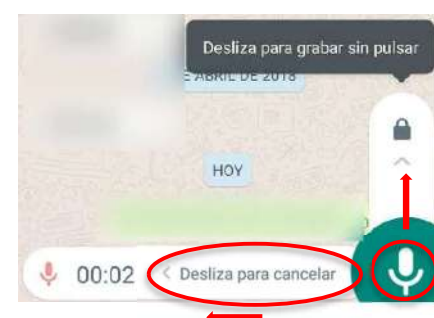


Mensajes de voz

Para **enviar un mensaje de voz**, seleccionar el contacto y pinchar en el botón inferior derecho que representa un **micrófono**. Es necesario quedarse presionando en el botón mientras hablamos y se va grabando el audio. Al soltar se envía el mensaje.



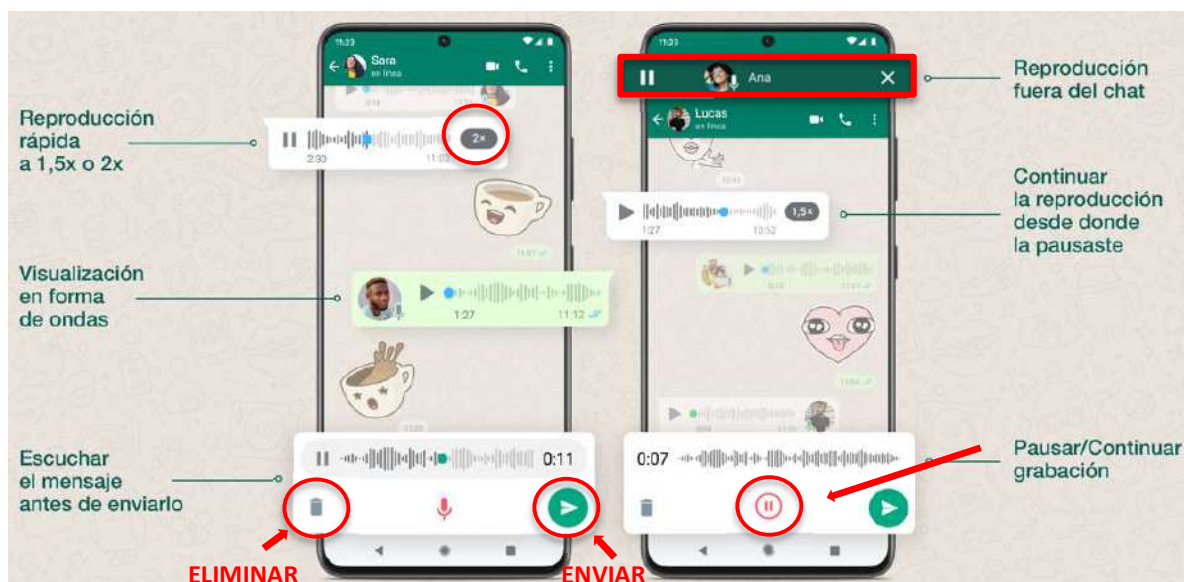
Sin embargo, si el **mensaje va a ser más largo**, se puede deslizar el dedo hacia arriba hasta alcanzar el **candado** que aparece. Esto permite soltar el botón del micrófono y que se siga grabando el audio.



Por lo contrario, si decide no enviar su audio, deslice el dedo hacia la izquierda, donde aparece **cancelar** este mensaje.

Funcionalidades avanzadas de mensajes de voz

A continuación, presentamos algunas funcionalidades más avanzadas para los mensajes de voz de la aplicación *WhatsApp*.



Reproducción fuera del chat.

Se puede pinchar en un mensaje audio y **salir de la aplicación**, ya que ahora permite escuchar un mensaje de voz fuera del chat. En este caso se ve la barra señalada en la parte superior derecha de la imagen.

Pausar/Continuar grabación.

Cuando esté grabando un mensaje de voz, **puede pausar la grabación y continuarla cuando quiera**, por si alguien le interrumpe o necesita pensar mejor lo que va a decir. Para ello, pulse en el botón inferior central que se muestra en el dispositivo de la derecha en la imagen.

Escuchar el mensaje antes de enviarlo.

Es posible escuchar su mensaje de voz antes de enviarlo. Puede decidir **enviarlo** pinchando en la flecha verde en la parte inferior derecha de la imagen (dispositivo de la izquierda), o bien **borrarlo** pinchando en el cubo de basura situado en la parte inferior izquierda.

Reproducción rápida en los mensajes reenviados.

Reproduce mensajes de voz en velocidades 1,5x o 2x para escuchar más rápido los mensajes normales y los reenviados. Para ello, pinchar en el **botón gris a la derecha** del mensaje audio varias veces hasta que consiga la velocidad de reproducción deseada.

COMPARTIR ARCHIVOS

1

Para compartir un archivo, pinchar en el clip en la parte inferior de la pantalla. En este momento aparece un cuadro con 6 tipos de archivos que se pueden compartir. Los más relevantes son:

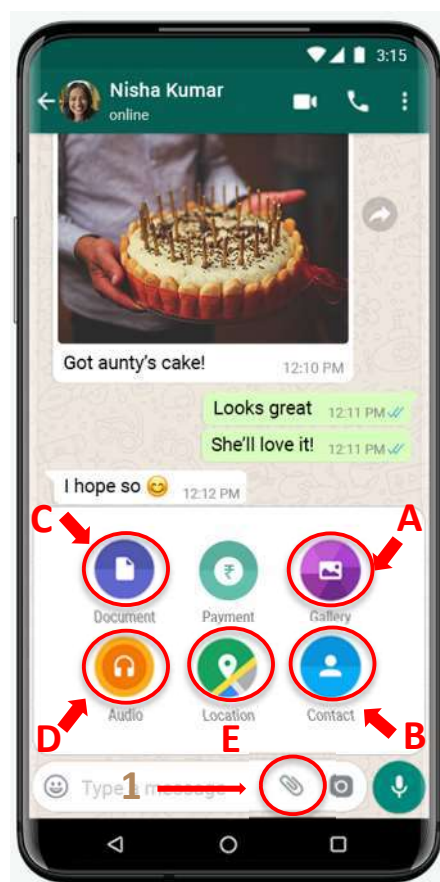
A Las **imágenes** y los vídeos contenidos en la galería de nuestro teléfono móvil.

B Los **contactos** que tenemos en nuestra aplicación.

C Los **documentos** contenidos en nuestro dispositivo (pdf, word etc.)

D Los **audios** que tenemos en nuestro dispositivo.

E Nuestra **ubicación geográfica** en este momento, si queremos informar a una persona de dónde nos encontramos.



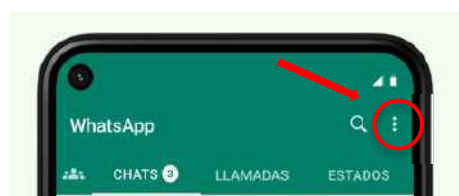
CREAR GRUPOS

Si se desea comunicar con varias personas para enviarles mensajes, fotos o vídeos, lo más sencillo es **crear un grupo** con estas personas en concreto para evitar tener que reenviar la información por separado a cada una de ellas. Para crear un grupo, existen dos opciones:

1

Cuando abrimos la aplicación, desde la página principal podemos pinchar en los **tres puntos verticales** situados al lado de la lupa, en la parte superior derecha de la pantalla.

Nos aparecerá un menú desplegable donde tenemos la opción de pinchar en **“Nuevo grupo”**. Al seleccionar esta opción, nos aparece una pestaña con **“añadir participantes”** y la lista de nuestros contactos. Seleccionamos los que deseamos incluir en nuestro grupo y validamos con la flecha verde que nos aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla.



Escribir ahora el **asunto** del grupo. Este será el **nombre** del grupo y será visible para todos los participantes.

Para **añadir una imagen** al grupo, pinchar en el ícono de la cámara. Se puede seleccionar Cámara, Galería, Emojis y stickers o Buscar en Internet. Después de que se haya seleccionado la imagen, esta aparecerá junto al grupo en la pestaña Chats.

Cuando haya terminado, pinchar en el **tic verde** para finalizar la creación de grupo.



2

La segunda opción para crear un grupo es abrir la aplicación y pinchar en el botón inferior derecho que muestra un **mensaje**. Es el botón de **contactos**.

Nos aparece un menú que indica:

- Nuevo grupo
- Nuevo contacto
- Nueva comunidad

Seleccionamos nuevo grupo y repetimos los pasos indicados en el apartado anterior.



HACER FOTOS Y VÍDEOS

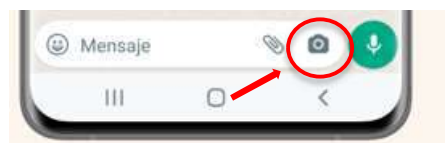
Se pueden hacer **fotos y vídeos** directamente desde la aplicación *WhatsApp*. La ventaja es poder compartir una foto instantáneamente sin tener que sacarla desde el teléfono y compartirla como archivo adjunto.

En una conversación, pinchar en el **ícono de la cámara** en la parte inferior derecha de la pantalla.

Para sacar una **foto**, presionar una vez, y si desea enviarla, pinchar en la flecha verde para validar.

Para grabar el **vídeo**, repita los mismos pasos manteniendo el dedo en el botón central de grabación.

También es posible pinchar en el icono de la cámara y seleccionar el modo vídeo situado justo encima de botón de disparo.



HACER LLAMADAS Y VÍDEOLLAMADAS



Hacer **llamadas** y **videollamadas** desde la aplicación *WhatsApp* es muy sencillo y tiene la ventaja de ser **gratuito** siempre y cuando nuestro dispositivo esté conectado a una red Wi-fi.

Si recibe una llamada y desea **activar su cámara**, puede pasar a videollamada sin cortar la comunicación, pinchando en el ícono de la cámara señalado en el recuadro rojo.

Si pinchamos en el botón de la **izquierda**, podremos activar y desactivar el **sonido de la conversación**, es decir, veremos a las personas, pero no las oíremos.

Si presionamos el botón de la **derecha**, activaremos y desactivaremos el **micrófono** y podremos optar por que las personas nos oigan o no.

Si una persona nos llama y nos propone **pasar a videollamada**, entonces aparecerá un **ícono azul** de una cámara que habrá que deslizar hacia arriba para activar nuestra cámara (imagen de la izquierda).

El botón izquierdo en la parte inferior que representa una cámara con dos flechas permite **cambiar de la cámara frontal a la cámara trasera**.

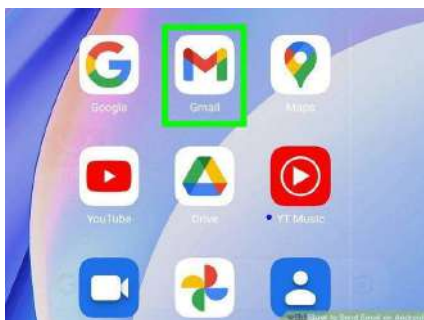
Se pueden hacer llamadas y videollamadas **individuales o grupales**. Para hacer videollamadas grupales, existen dos opciones:

1. Se puede acceder a un grupo que tenemos creado y pinchar en el icono de (video)llamada como explicado anteriormente.
2. Se puede llamar una persona e ir añadiendo otra(s) persona(s) a la llamada. La aplicación *WhatsApp* permite llamar hasta 32 personas simultáneamente.



Si le llaman, puede ver quién está conectado y unirse o no a la vídeo llamada grupal.

- Enviar e-mails



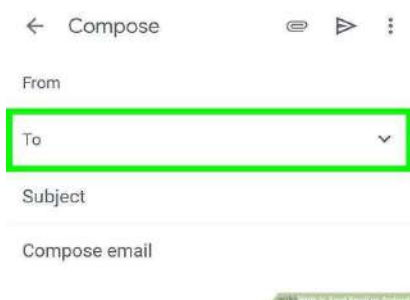
Para enviar e-mails, puede utilizar la aplicación **Gmail** que pertenece a Google para enviar y recibir mensajes. Para acceder, clicar en el logotipo señalado con un cuadrado verde y rellenar los datos solicitados (e-mail y contraseña).

En caso de no querer utilizar la aplicación Gmail, puede descargar la aplicación de su elección, o directamente conectarse a su correo electrónico desde Internet.

¿Cómo redactar un e-mail?



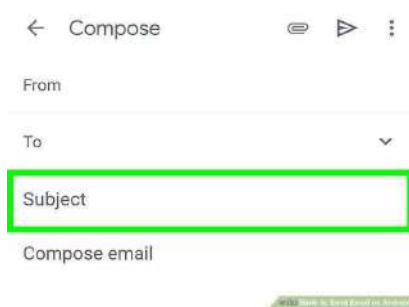
Primero, tenemos que abrir la aplicación. Abajo, suele haber una zona resaltada con un bolígrafo al lado del que puede también estar escrito “**Nuevo mensaje**”. Clicar en este botón.



Automáticamente, el primer campo que aparece denominado “**autor**” en el que aparece la palabra “**De**” recoge su propio e-mail.

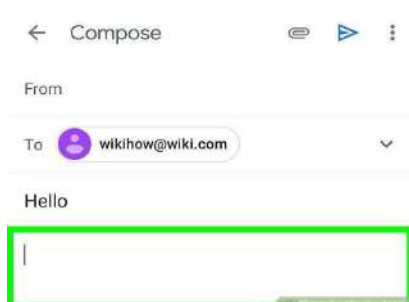
Debajo, tiene que rellenar el campo “**Destinatario**”, donde pone “**para**” introduciendo la dirección de correo electrónico (E-mail) de la persona a quien desea escribir. Mientras lo está escribiendo, va apareciendo una lista de contactos similares para que pueda directamente clicar en el que le interesa. Puede introducir varios destinatarios.

También puede introducir un destinatario **en copia** de este e-mail, rellenando la dirección de correo electrónico en el apartado “**CC**”. Esta persona también recibirá el correo electrónico, pero verá que este ha sido enviado a otra persona y él está en copia (para estar informado de alguna cuestión, por ejemplo). Existe también la opción denominada “**copia oculta**”, con las siglas “**CCO**” y situada debajo de la opción CC. Permite que una persona reciba este correo, pero que nadie lo pueda ver salvo usted y ella misma. Es útil cuando no se quiere que el destinatario principal vea que otra persona ha recibido esta información.



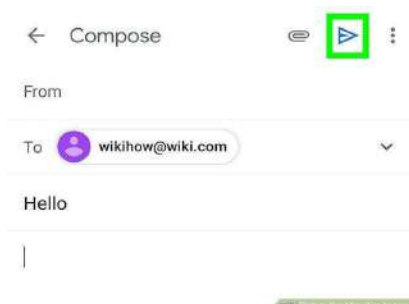
Objeto/Asunto: Permite exponer en breves palabras el contenido del E-mail que se va a enviar. Por ejemplo "Solicitud de cita médica para el 12.12.2023".

Es posible no rellenar este campo, pero en el momento de enviar el E-mail le saltará un aviso preguntando si desea enviar su correo sin rellenar este campo. Valide que sí y se enviará.



Campo principal: Escriba su mensaje en el cuadrante más grande en el que aparece "redactar mensaje". Este es el cuerpo del e-mail.

Si lo desea, puede agregar un **archivo adjunto** (documento, foto o vídeo) clicando en el ícono del clip de papel y seleccionando el archivo deseado.



Para **enviar**, clicar en la flecha señalada. Su mensaje llegará en unos instantes a su(s) destinatario(s). Cuando el mismo conteste, recibirá un E-mail en su bandeja de entrada.

Si desea consultar el e-mail que ha enviado, diríjese a "Enviados" y podrá visualizar todos los e-mails enviados y sus fechas, destinatarios y archivos.

- Descargar aplicaciones de Google Play Store o IOS App Store.

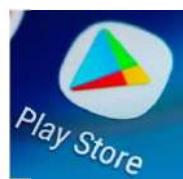


En su dispositivo, abra **Google Play Store** o busque la aplicación desde Internet. Busque el contenido deseado y selecciónelo para descargarlo. Siga las instrucciones para instalarlo. Muchas aplicaciones son gratuitas, pero otras son de pago. En este caso, el precio estará indicado antes de la descarga y deberá aceptar el pago si quiere utilizar esta aplicación.

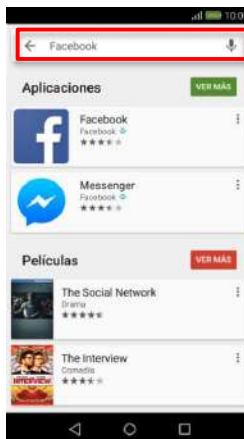
Si dispone de un Iphone, abra el **IOS App Store**. Es una aplicación azul con una "A" blanca hecha con herramientas para escribir. Por defecto, el App Store está situado en la pantalla de inicio.

Tap Featured. Esta pestaña está situada en la esquina abajo a la izquierda de la pantalla. Apple selecciona las aplicaciones mejor valoradas y las registra en esta página. Escriba el nombre de una aplicación que desea encontrar en la barra de búsqueda situada arriba de la pantalla. Si no conoce su nombre, intente buscar por palabras clave que describan lo que busca, por ejemplo “video” o “plantas”. Mientras está escribiendo, aparecerán sugerencias debajo de la barra de búsqueda. Presione el botón “buscar”, es el botón azul en la esquina inferior derecha del teclado de su iPhone. Clique en el botón “obtener” a la derecha de la aplicación.

- **Utilizar las Plataformas de redes sociales (como Facebook).**



Primero, entre en el **play store** como indicado en la sección anterior



Después, **escriba el nombre** de la aplicación/red social que desea descargar. Por ejemplo: Facebook, Twitter (X), Instagram etc.

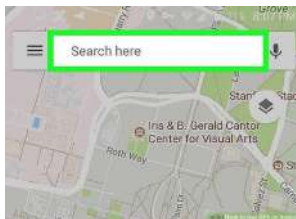


Después, abra la Plataforma y cree un perfil rellenando los datos solicitados.

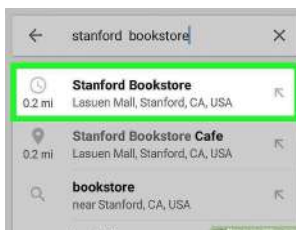
- Utilizar el GPS y el Google Maps.



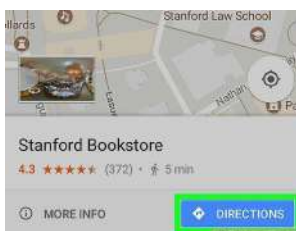
Descargue Google Maps. Normalmente, esta aplicación ya está presente en su teléfono, pero en caso de no verla puede o bien buscarla en su dispositivo a través de la lupa, o bien descargarla desde **Google play store**. Abra **Google Maps** clicando en el icono señalado o en el botón “abrir” si lo acaba de instalar.



Escriba **el nombre del lugar** que desea encontrar en la barra de búsqueda situada arriba de la pantalla. Puede tratarse de una dirección concreta, un establecimiento comercial, de salud, un edificio público o un lugar de interés histórico, geográfico o cultural (restaurante, iglesia, hospital, parque, correos, tienda etc.).

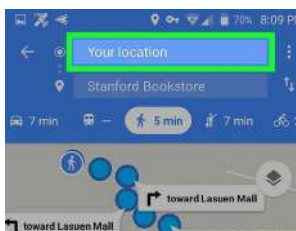


Puede que le vayan apareciendo varias **opciones** indicando la distancia a la que se encuentra de ellas. Seleccione el destino que le interesa. Si su destino no se encuentra entre las opciones propuestas, simplemente clique sobre “entrar” para que la aplicación lo localice.

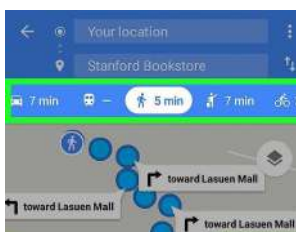


Otra opción para encontrar su destino es **buscarlo desde Google** (Internet). Cuando lo encuentre, tiene dos opciones:

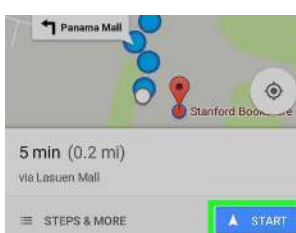
- 1.- Pinchar en la **gota roja (ubicación)** para ver dónde está situado.
- 2.- Pinchar directamente en el rombo que incorpora una flecha y donde marca “**itinerario**”. En este caso, la aplicación le indicará cómo ir desde su posición hasta el destino seleccionado.



En caso de **NO** querer visualizar el trayecto desde su ubicación hasta en destino seleccionado, escriba un lugar de origen para el itinerario.



Seleccionar el **modo de desplazamiento** (coche, tren, a pie, en bicicleta) situado justo debajo de los cuadrantes anteriores (origen y destino). Los tiempos estimados de desplazamiento irán variando en función del modo elegido.



Inicie la ruta clicando en el botón “**iniciar**”. Escuchará una voz indicándole la ruta a seguir para llegar a su destino. Si lo desea, puede clicar en el botón etapa para ver las distintas etapas de su ruta. Es posible también que el GPS le proponga varias rutas, indicándole una por defecto. Si lo desea, puede elegir una de las rutas simplemente clicando encima.

- **Hacer pagos online de manera segura.**

Las tarjetas bancarias son una de las maneras más seguras de efectuar compras online.

Pagos ACH. (ACH, del inglés *Automated Clearing House*) es una manera de transferir dinero de una cuenta bancaria a otra sin utilizar cheques en papel, transferencias, tarjetas bancarias o efectivo. Es el tipo de pago utilizado por parte de los bancos.

Pagar con tarjeta bancaria. Casi todas las tarjetas de crédito contienen la tecnología chip EMV (tienen la información almacenada en un chip metálico en lugar de una banda magnética). Muchas tarjetas incluyen el pago sin contacto. Existen aplicaciones de pago que permiten no llevar la tarjeta bancaria y pagar con el teléfono móvil, como *Google wallet* por ejemplo.

El Sistema NFC (*Near field communication*) debe de estar activado para hacer pagos sin contacto. Para ello, verificar los parámetros del teléfono. Abrir la aplicación *Google wallet*. En la parte superior derecha, pinchar sobre el perfil e ir a parámetros. Verificar que los pagos sin contacto están activados. Para pagar, abrir la aplicación, seleccionar la tarjeta bancaria acercar el teléfono al datáfono hasta que aparezca un tic de pago validado.

Pagar con un iPhone. Se puede utilizar una tarjeta bancaria por defecto. Identifíquese para entrar en el *Apple wallet*, ya sea con el reconocimiento facial, la huella dactilar o un código. Para realizar el pago, mantenga la parte superior de su iPhone cerca de la zona sin contacto del datáfono hasta que un tic de aprobado aparezca en el dispositivo.

Encuentre aquí unos consejos para comprar de manera segura:

10 consejos básicos para comprar en internet de forma segura

agencia española protección datos

- 1** Realiza tus compras en páginas que te inspiren confianza.
- 2** Asegúrate de que en la web aparece identificado el responsable de la tienda online y su ubicación.
- 3** Comprueba que la tienda online es segura y te proporciona toda la información que necesitas sobre consumo y tratamiento de datos personales.
- 4** Si es posible, utiliza una tarjeta de uso exclusivo para realizar pagos online.
- 5** Desconfía de las ofertas demasiado atractivas, ya que podrías estar ante una web fraudulenta.
- 6** No olvides comprobar que tus dispositivos están configurados correctamente y la conexión a Internet es segura antes de proporcionar tus datos personales o tus datos de pago.
- 7** Nunca envíes dinero en efectivo para completar una compra y elige con cuidado el medio de pago.
- 8** Recuerda que los comercios con sellos de confianza ofrecen mayores garantías.
- 9** Puedes desistir de una compra o contrato sin tener que dar explicaciones en los 14 días posteriores.
- 10** Si desistes o haces uso de la garantía, ello no debe tener coste alguno para ti, y esto incluye los gastos de envío.

www.aepd.es

twitter.com/AEPD.es

- Uso de herramientas de videoconferencia y de comunicación.

¿Videoconferencia o videollamada?

Los términos de videollamada y videoconferencia tienen significados similares, aunque unos matices les distinguen. La **videollamada** consiste en una comunicación más bien informal y espontánea entre dos personas o más, a menudo desde un teléfono móvil. En este caso, las aplicaciones más utilizadas son **WhatsApp** y **Messenger** (mensajería de *Facebook*).

La **videoconferencia** es un sistema de comunicación entre dos personas o más (las que permita la aplicación) un poco más formal y planificado. Se suele utilizar más bien desde un ordenador y permite programar reuniones, intercambiar documentos y compartir pantallas. Se usa en el entorno profesional para reuniones, conferencias y entrevistas.

¿Cuáles son las herramientas más usadas?

Existen varias herramientas de videollamada y videoconferencia. Por motivos de extensión, no entraremos en detalle en cada una de ellas. En los apartados anteriores hemos desarrollado algunas de las funcionalidades de la aplicación *WhatsApp*, que es una de las aplicaciones más sencillas para hacer videollamadas. Sin embargo, existen otras que se pueden descargar siguiendo los pasos de descarga de una nueva aplicación que se han detallado en el apartado “Descargar aplicaciones de Google Play Store o IOS App Store”.

Las herramientas más usadas actualmente son:

WhatsApp (videollamadas)



Permite reunir hasta 32 participantes. Es fácil e intuitivo, además de ser una aplicación muy popular y, por lo tanto, es frecuente que las personas la tengan instalada en su teléfono.

Messenger (videollamadas)



Esta aplicación de mensajería ha sido desarrollada por Meta y está vinculada a la red social Facebook. Es fácil de utilizar y la tienen muchas personas que utilizan la aplicación Facebook.

Skype (videoconferencias)




Es una aplicación creada en el 2003 y es pionera en las videoconferencias. Es gratuita y permite reunir hasta 10 personas. Muchas personas la tienen ya que es muy conocida.

Zoom (videoconferencias) 

Es una aplicación de reciente creación que se ha utilizado masivamente desde el confinamiento por causa de la pandemia en el 2020. Es gratuita para opciones de uso básico, aunque suficiente para uso personal. En su versión de pago ofrece opciones más amplias (participantes, duración, etc.). Es una de las más usadas actualmente ya que es muy intuitiva y fácil de usar.

Microsoft Teams (videoconferencias) 

Es una aplicación muy completa creada en el 2017. Está actualmente muy utilizada en el entorno laboral ya que ofrece varias funciones: llamadas y videoconferencias que pueden ser grabadas, creación de canales (grupos), calendario, compartir información, pantalla, presentaciones, almacenamiento en la nube y acceso controlado a personas fuera de la organización.

Google Meet (videoconferencias) 

Permite crear reuniones entre los usuarios de Google. Es rápido y funcional y gratuito hasta 100 participantes. Cuando se crea una reunión, las personas reciben una notificación en su teléfono móvil o por e-mail. Todas las personas que tienen un correo con Google (Gmail) lo pueden usar.

Ejemplo para la descarga de la aplicación **Skype**:



Después de haber completado la descarga y la instalación, presione “abrir”.



Tendrá que pinchar en registrarse o crear un perfil. En las siguientes ocasiones, sólo tendrá que iniciar sesión introduciendo su usuario o e-mail y la contraseña correspondiente.

Después, escriba su e-mail y clique en “continuar” o “seguir”.

Para el último paso, tiene que escribir el código enviado a su e-mail a modo de confirmación y después clicar en “iniciar sesión”.

A partir de ahora, seleccione el contacto que desea llamar. Tiene opción de hacer llamadas y videollamadas.

- Crear presentaciones multimedia para uso personal

Es sencillo crear presentaciones multimedia si se tiene a disposición la aplicación o el software adecuados. Aunque existen varias opciones, la más utilizada es la siguiente:

Microsoft Powerpoint

Este software está **incluido en el paquete Microsoft Office** que contiene Word, Excel, y que la mayoría de los ordenadores tienen instalado. Es la herramienta más utilizada actualmente y ofrece **plantillas, diseños, consejos adaptados, animaciones** etc. Es de uso intuitivo y versátil.

Existen otras aplicaciones y softwares que permiten hacer otro tipo de presentaciones multimedia como Canva, Prezi, Google slides o Genially.

A continuación, se proporcionan algunos consejos para hacer una presentación atractiva:

Seleccionar y resaltar contenido: ¿Cuál es el objeto de su presentación? ¿Cuál es el tema? Conteste a estas dos preguntas y elija qué tipo de programa puede responder a sus necesidades. Haga un borrador con las ideas y cosas que quiere incorporar a su presentación.

Tener en cuenta las opciones multimedia: examine el borrador y decida qué tipo de elementos multimedia ilustrarán mejor la información y el mensaje que quiere transmitir. ¿Será mejor transmitir mi concepto a través de un vídeo? ¿Una fotografía? ¿O será mejor incorporar un audio o un vídeo? ¿Qué es lo que más le gustará a mi audiencia?

Elegir o diseñar una plantilla: puede diseñar su plantilla desde cero o bien elegir una plantilla preestablecida de **PowerPoint** y modificarla o utilizarla tal como está. Elabore su presentación y ordénela de manera que los títulos y subtítulos ilustren la función de cada diapositiva.

Insertar el contenido: Agregue el texto en las diapositivas correspondientes. Es importante que el texto sea claro y fácilmente legible (fuente, tamaño y color adecuados). Intente evitar sobrecargar las diapositivas con un exceso de elementos visuales (demasiado texto, demasiadas fotografías etc.).

Añadir elementos como imágenes, vídeo y audio: inserte elementos vídeos, audios y gráficos en la presentación de su elección.

Incluir animaciones y transiciones: una vez que haya elegido el diseño de su presentación e insertado el contenido, puede añadir efectos de transición y animación. Algunos efectos sutiles permitirán incrementar el atractivo visual de su presentación, y permitirá que los destinatarios se sientan más cautivados y mantengan su atención en su presentación.

Visualizar la presentación y compartirla: Puede probar el resultado final con los efectos visuales de la presentación. Le permitirá comprobar que está preparada para los objetivos establecidos y la audiencia a la que se dirige. ¡Compártala con el mundo!

1.4 ¿Qué es el Código QR y para qué utilizarlo?



Un **código QR** (acrónimo de “Quick Response code”, es decir, Código de respuesta rápida) es un despliegue de cuadrados o *pixeles* en negro y blanco diseñados para ser leídos por dispositivos electrónicos como los teléfonos móviles. Permiten procesar rápidamente la información contenida en este Código QR, y proporcionar datos específicos de manera rápida (menús de restaurantes, contactos, webs, e-mails etc.).

2. ELABORACIÓN DEL GUION Y PLANIFICACIÓN DEL VÍDEO

Igual de importante que **tener un buen guion** es tener una **buena planificación** de las etapas de realización de un vídeo. Cuanto más clara y detallada esté la planificación, más fácil será la realización del vídeo.

2.1 Elaboración del guion del vídeo

- **¿En qué consiste un guion de vídeo?**

Un guion es un documento que **recoge los diálogos, la narración y los elementos visuales** de la producción de un vídeo. Tiene la función de un plano o un mapa que orienta a los actores y a las personas participantes en la producción para tener en cuenta todos los elementos que necesiten ser mostrados o mencionados en cada escena. Un guion de vídeo incluye principalmente los **elementos siguientes**:

Descripción: el guion describe el **escenario** y provee detalles sobre los elementos visuales de cada escena, como el lugar donde ocurre, sus características, el espacio temporal y los personajes presentes.

Diálogo: incluye las **palabras** que pronunciarán los actores, los monólogos, las conversaciones y las voces en *off*. Especifica quien habla en cada línea e incluye instrucciones sobre el tono de voz, las emociones o la velocidad de dicción entre otros.

Acción e instrucciones: a lo largo del diálogo, el guion puede incluir **líneas de acción** que describan los movimientos físicos u actividades de los personajes, así como las instrucciones necesarias para los ángulos de las cámaras, las transiciones, o algunos efectos especiales.

Acciones visuales y audio: el guion puede indicar elementos visuales concretos, como los **planos** (plano general, plano entero, plano detalle, primer plano etc.), para guiar el realizador o el editor. El guion también puede incluir **instrucciones** para la música, efectos de sonido, o cualquier otro elemento audio.

Tiempos y duración: en algunos casos, el guion de un vídeo puede **incluir indicaciones de tiempo**, especificando la duración de las escenas o fragmentos de escenas. Esto permite planificar la duración total del vídeo y establecer y mantener un ritmo adecuado y acorde con el mensaje a transmitir.

RECUERDE:

El nivel de detalle de un guion de vídeo depende de la complejidad del proyecto y de las necesidades del equipo de producción. Es una herramienta crucial para la preproducción y asegura que todas las personas implicadas en la realización del vídeo tengan una visión y un entendimiento claros del contenido y del objeto del vídeo.



PLANIFIQUE SU GUIÓN

Hágalo corto.

Hágalo VISUAL.

¡Que sea divertido!

Que fluya...

¡Que llame a la acción!

● Elaboración de su guion audiovisual

- Definición del objeto y tema

Antes de empezar, debe tener claro cuál es el **objetivo del vídeo** y el **tema** que va a tratar. ¿Será de carácter informativo? ¿Educativo? ¿Promocional? ¿Narrativo o de entretenimiento?

- Investigación y recopilación de información

Realice una **investigación extensiva** sobre el tema del vídeo. Recopile datos, ejemplos, estadísticas, anécdotas u cualquier otro elemento relevante que pueda apoyar su contenido. Cuanta más información tenga, más desarrollado y potente será su guion.

- Estructura del guion (introducción, desarrollo y conclusión)

Defina una estructura clara para su vídeo. Puede utilizar un **borrador de tres actos** o cualquier estructura que se adecue a su contenido. Esto puede variar en función del tipo de vídeo o de los requerimientos específicos del proyecto. Sin embargo, presentamos a continuación un borrador utilizado con frecuencia para la creación de guiones de vídeos:

INTRODUCCIÓN: la *introducción* establece la escena del vídeo y **capta la atención del público**. Incluye típicamente los siguientes elementos:

- a) **Gancho:** puede ser un **elemento visual u auditivo** diseñado para absorber al público, captar su atención y hacer que tengan ganas de seguir viendo el vídeo.
- b) **Contexto:** una introducción al **tema u objetivo** del vídeo, proporcionando información de fondo o estableciendo el escenario.
- c) **Objetivos:** establece claramente los objetivos del vídeo, como informar, divertir o educar a la audiencia.

DESARROLLO: la sección del *desarrollo* forma el cuerpo principal del vídeo y **expande el tema o la historia**. Puede consistir en múltiples segmentos o escenas que proporcionan información, cuentan una historia o presentan argumentos. Aquí se detallan los elementos comunes que se encuentran en la sección de desarrollo:

- a) **Estructura:** dependiendo del tipo de vídeo, la sección de desarrollo puede seguir una estructura de **temática, cronológica** o de **resolución de problema**.
- b) **Contenido:** esta sección presenta **las ideas, los conceptos o los enigmas** que soportan los objetivos principales del vídeo. Incluye diálogos, elementos visuales, entrevistas, demostraciones, o cualquier otro elemento relevante para transmitir el mensaje de manera efectiva.

- c) **Transiciones:** las transiciones suaves son **cambios de planos o escenas** que ocurren de manera fluida y lenta, sin interrumpir bruscamente el transcurso del vídeo. Se utilizan frecuentemente entre las escenas o fragmentos para **mantener el ritmo y la coherencia**. Las transiciones pueden ser visuales, como cortes o efectos de desvanecimiento. Pueden ser basadas en elementos auditivos como la narración o entradas y salidas musicales.

CONCLUSIÓN: la conclusión debe cerrar el vídeo y **dejar una impresión duradera** en la audiencia. Incluye a menudo los siguientes elementos:

- a) **Recap:** un breve resumen o una crítica de los puntos principales tratados en el desarrollo del vídeo, reforzando los **mensajes claves**.
- b) **Llamada a la acción:** si aplica, la conclusión puede incluir una **llamada a la acción**, para animar a la audiencia a tomar acciones específicas o seguir una serie de pasos.
- c) **Declaración final:** es conveniente incluir una declaración final que deje a la audiencia con un **pensamiento** determinado, una **reflexión** o una **emoción memorable**.
- d) **Escenario final:** un escenario final que pueda incluir elementos publicitarios, **información de contacto** o recursos relevantes vinculados con nuestro vídeo para un mayor compromiso.

RECUERDE:

La estructura de un guion puede y debe ser adaptada para cumplir con los requerimientos específicos del vídeo que se desee crear y el impacto que se quiera alcanzar. Es importante tener en cuenta siempre el objetivo, la audiencia, y el resultado esperado del vídeo cuando se va a organizar y estructurar un guion.

Junto con este documento se ha preparado una plantilla para apoyar en la elaboración de un guion audiovisual. No es obligatorio utilizarlo, pero puede servir de base, de guía o de soporte para la preparación de los guiones, por parte de los formadores o de los participantes.

2.2 Planificación de los vídeos

● Planificación de las secuencias de los vídeos

La planificación de las secuencias de los vídeos implica, principalmente, **asignar roles** entre los participantes y determinar el **entorno de rodaje** de cada secuencia. A continuación, se exponen los distintos pasos implicados en este proceso:

Identificación de roles y participantes: determinar los roles necesarios para la producción del vídeo, como los directores, actores, operadores de cámara, técnicos de sonido, traductores etc. Asignar personas o equipos a cada rol en función de su pericia y disponibilidad. Es importante asegurar una buena comunicación y coordinación entre los miembros del equipo.

Análisis el guion: revise el guion y divídelo en escenas o secuencias individuales. Es importante que cada persona implicada comprenda los requerimientos de cada escena, incluida la ubicación, los actores participantes, los accesorios, y cualquier equipamiento especial o consideración técnica.

Búsqueda de una ubicación: basándose en los requerimientos del guion, identificar lugares de rodaje para cada secuencia. Es necesario tener en cuenta factores como la accesibilidad, la relevancia para el escenario, las condiciones de iluminación y cualquier autorización previa necesaria. Hacer visitas de reconocimiento previo para analizar la viabilidad y planificar la logística adecuadamente.

“Shot list” y guion gráfico: si lo desea puede crear un “shot list” y un guion gráfico para cada secuencia. Un “shot list” esboza las tomas específicas o los ángulos de cámara necesarios, mientras que un guion gráfico proporciona una representación visual de cada toma. Esto ayuda en visualizar la secuencia y planificar la composición, los movimientos de la cámara y las transiciones.

Planificación de la producción: hacer una planificación temporal de la producción que contemple los días de rodaje, las secuencias a grabar cada día, y los participantes necesarios para cada una de ellas. Considerar factores como la disponibilidad de los actores, el equipo, el equipamiento, y el lugar de rodaje. Organizar de manera eficiente el rodaje para minimizar los tiempos muertos y asegurar que el proceso de producción sea fluido.

Equipamiento y consideraciones técnicas: identificar el equipamiento y los requerimientos técnicos para cada secuencia. Este apartado incluye: cámaras, iluminación, aparatos de grabación audio, accesorios, y cualquier otro equipamiento necesario. Asegúrese de que todo esté disponible y funcional para los días establecidos.

Repeticiones y reuniones de preproducción: llevar a cabo representaciones con los actores para asegurarse de que entiendan sus papeles y alcancen la interpretación deseada. Planifique reuniones de preproducción con el equipo para discutir de la composición de las escenas, de los movimientos de la cámara, la iluminación, y cualquier requerimiento técnico de cada secuencia. Esto permitirá alinear la visión del resultado final para todas las partes implicadas.

Comunicación y coordinación: establecer unos canales de comunicación claros entre los participantes para asegurarse de que cada uno está al corriente de su papel, responsabilidad, y calendario de producción. Poner al día regularmente al equipo para comunicar cualquier cambio y mantener líneas de comunicación abiertas para transmitir cualquier inquietud o dificultad que pueda surgir durante las fases de planificación y ejecución del rodaje.

RECUERDE:

Si sigue los pasos detallados anteriormente, podrá planear las secuencias de los vídeos, asignar roles entre los participantes y determinar el entorno de rodaje para cada secuencia. Este enfoque estructurado ayuda a maximizar la eficiencia, mantener la claridad y alcanzar los resultados establecidos en el proceso de producción del vídeo.

- **La narración como técnica de comunicación y el *role play* como actividad práctica.**

La narración es una técnica de comunicación potente que puede implicar y cautivar a la audiencia, transmitiendo mensajes de manera eficiente y suscitando emociones.

Proponemos que se desarrolle un ***role play*** como actividad práctica dependiendo de las sesiones disponibles. El ***role play*** puede ser una actividad práctica que implique a los participantes y les permita practicar y explorar la narración como técnica de comunicación. Es importante grabar las representaciones para analizarlas e identificar los fallos potenciales para corregirlos.

A continuación, se presenta una guía de cómo se puede llevar a cabo una actividad de ***role play*** para desarrollar habilidades de narración:



¿Cómo planificar un *role play*?

Formación de grupo: dividir los participantes en grupos pequeños, idealmente de 3 a 5 miembros (si el grupo es pequeño se puede hacer individualmente). Cada grupo tendrá un narrador y una audiencia.

Selección de la temática: asignar una temática común a todos los grupos, por ejemplo “El pueblo en el que nací”, ¡“Así es como somos!, “Lecciones de la vida” etc. Esto asegura que todos los participantes trabajan con un marco similar, pero da pie a la creatividad y a la expresión de los distintos estilos narrativos.

Desarrollo de la historia: Dar a cada narrador el tiempo de desarrollar una historia basada en la temática asignada. Animarlos a que incorporen experiencias personales, emociones y descripciones reales, personajes convincentes para hacer que la historia sea cautivante.

Ensayos: permite a los narradores tener tiempos de ensayo para practicar y refinar sus historias y presentaciones dentro de su grupo. Esto incluye practicar, trabajar el ritmo, los gestos, la voz para realzar y enriquecer la experiencia narrativa.

Role play: una vez que los narradores estén preparados, cada grupo interpreta su historia mientras que los demás asisten a la representación como audiencia. Cada narrador presenta su historia con su propio estilo y técnica.

Retroalimentación y discusión: después de cada representación, dar una retroalimentación constructiva a los narradores para que puedan mejorar. Animar la audiencia a compartir sus opiniones, emociones y la conexión que sienten con la narración. Debatir sobre las técnicas de narración utilizadas, la estructura narrativa, el desarrollo del personaje, el uso de lenguaje descriptivo, y la efectividad a la hora de transmitir el mensaje.

Reflexión y repetición: dar a los participantes una oportunidad de reflexionar sobre su experiencia narrativa y pedirles que identifiquen sus fortalezas y sus áreas de mejora. Animarlos a practicar y refinar sus habilidades narrativas considerando la retroalimentación recibida.

RECUERDE:

Al implicarse en actividades de *role play* de este tipo, los participantes pueden explorar la narración como técnica de comunicación de manera interactiva. Les permite entender la potencia de la narración, practicar sus habilidades de comunicación y presentación, así como ganar experiencia en cómo las historias pueden ser usadas para transmitir mensajes de manera efectiva y conectar con la audiencia.

● Relevancia del lenguaje visual

El lenguaje visual es muy relevante, ya que permite obtener una comunicación efectiva y eficiente, que trasciende las barreras culturales, implica y cautiva a la audiencia, simplifica la información compleja, facilita la narración, apoya al desarrollo de la marca y de los esfuerzos de marketing, y, finalmente, proporciona accesibilidad para personas con discapacidades. Su impacto y su versatilidad hacen de ella una herramienta potente en varios campos de la interacción y comunicación entre las personas.

Comunicación efectiva y eficiente: permite la transmisión rápida y efectiva de información. Los elementos visuales tales como las imágenes, los símbolos, los diagramas, pueden transmitir ideas y conceptos complejos rápidamente y de manera concisa. Aportan una representación visual que puede ser entendida más rápida y fácilmente que explicaciones escritas, haciendo la comunicación más efectiva.

Comunicación intercultural: tiene la capacidad de trascender las barreras culturales e idiomáticas. Elementos visuales como los iconos y símbolos tienen a menudo significados universales. Esto hace del lenguaje visual una herramienta poderosa para la comunicación a nivel global, permitiendo a personas de distintas culturas y entornos entender e interpretar la información visual de manera consistente y estandarizada.

Atractivo y memorable: Los elementos visuales son intrínsecamente atractivos y pueden captar la atención de manera más potente que un mero texto. Tienen la capacidad de provocar emociones, crear conexiones, y causar impresiones duraderas en las personas. Incorporando estos elementos en nuestra comunicación, ya sea en presentaciones, en publicidades, en publicaciones de redes sociales, se puede potenciar el impacto general y hacer que el mensaje transmitido sea particularmente memorable.

Simplificar información compleja: es particularmente útil cuando el vídeo trata de temas y conceptos complejos o abstractos. Haciendo uso de representaciones visuales, como tablas, gráficos, imágenes, infografías etc., se puede simplificar la información, haciéndola más fácil de entender e integrar. Los visuales ayudan a organizar y estructurar la información de manera atractiva e intuitiva visualmente, permitiendo una mayor comprensión y retención de información.

Narración visual: es una herramienta esencial para la narración. A través de las imágenes, ilustraciones, vídeos, se pueden transmitir historias y evocar emociones de manera convincente y absorbente. La narración visual permite una conexión más profunda con la audiencia, ya que apela a nuestras habilidades innatas de procesamiento visual y a nuestra capacidad de empatizar con las representaciones visuales.

Promoción de imagen (marca) y marketing: juega un papel crucial en la promoción de la imagen de marca y en la estrategia de marketing. Los logos, los colores, la tipografía y otros

elementos visuales se utilizan para crear una imagen de marca distintiva y aportar una identidad propia que transmita los valores y la personalidad de la marca, empresa o institución. Los visuales bien diseñados pueden captar la atención, diferenciar la marca de las demás (competencia) y dejar una impresión duradera en los consumidores o la audiencia.

Mejorar la accesibilidad para las personas con discapacidades: los títulos, subtítulos y las leyendas pueden proporcionar una representación visual del contenido narrado oralmente, ayudando a las personas con discapacidades auditivas seguir el curso de la narración. Adicionalmente, las descripciones auditivas pueden ser utilizadas para descripciones de elementos visuales, haciendo el contenido del vídeo accesible a las personas que padecen cierto tipo de discapacidades visuales.

3. CREACIÓN DE VÍDEOS

3.1 Importancia de la creación de vídeos en la era digital

La creación de vídeos ha ganado mucha importancia en la era digital en la que vivimos debido a su atractivo visual, su accesibilidad, la **capacidad de implicar a la audiencia**, el **impacto emocional** y su capacidad de **transmitir mensajes de forma efectiva**.

Sea por imagen de marca, marketing, educación o entretenimiento, los vídeos se han convertido en una herramienta crucial para **conectar con el público** y tener un impacto fuerte y duradero.

A continuación, proporcionamos un vínculo a un vídeo que puede dar una idea del resultado que se podría tener, pero teniendo en cuenta que nuestra temática es la **promoción de la herencia patrimonial** de nuestra provincia a través de la narración de historias por parte de las personas mayores. El vídeo en cuestión ha sido llevado a cabo por una organización británica (<http://www.ageuk.org.uk/>) y se puede visualizar en el siguiente enlace:



https://youtu.be/j_dY3oUs2YU

3.2 Características de los vídeos a grabar para Let me tell you

Duración: de 2 a 5 minutos. Esta duración permite transmitir un **mensaje claro sin que sea monótono** o largo para la audiencia. Lo importante es **captar la atención del público**, y que el mensaje que se desee transmitir **alcance la mente y el corazón de las personas**. Se dan dos opciones para hacer los vídeos: una versión corta con una descripción principal y las características del lugar (2-3 minutos) y una **versión extendida** para los turistas más curiosos. Ambas versiones tendrán su Código QR.

Estructura: la estructura del vídeo debe ser la siguiente. En primer lugar, una **pantalla con los logos oficiales** antes de empezar el vídeo. El **nombre de la persona** que aparece en el vídeo tiene que figurar **al final del vídeo** junto con los nombres de las personas que han participado en el proceso. Sin embargo, la estructura final puede ser adaptada u modificada dependiendo de las necesidades que surjan a la hora de editar el vídeo, siempre con la intención de que tengan la mejor calidad posible. Estas características se especificarán a la hora de editar todos los materiales en un anexo que se proporcionará a los participantes.

Ubicaciones posibles: casas históricas, profesiones tradicionales (cesteros, ceramistas, pastores etc.), edificios que hayan tenido un papel relevante en la historia, castillos y fortalezas, ruinas, iglesias y conventos, autores, canciones y poesías, herencia culinaria etc.

Valores a promocionar: es especialmente relevante la importancia de nuestro rico y abundante **patrimonio europeo** como elemento de **cohesión sociocultural**. A la hora de promocionar lugares despoblados de nuestro continente, es importante recalcar sus historias, sus usos culturales y sus tradiciones. Además, valores como la **curiosidad, aprender de los demás, crear vínculos intergeneracionales, respeto y sabiduría** tienen que estar presentes.

Número de vídeos: Cada país debe de realizar **al menos 5 vídeos**, a los que se podrá acceder *in situ* a través de un **código QR** que redirija a una plataforma de libre acceso. El número máximo de vídeos será de **10 por país**, pero se podrá valorar en función de cada caso.

Distribución de tareas: dependiendo de las habilidades, del número y de los intereses de los participantes, (idealmente, cada país debería de tener 20 participantes), **cada formador o educador decidirá cómo desarrollar el proceso entero** (quién será el *cameraman*, el redactor del guion, el que aparezca en la pantalla, el editor etc.).

Lenguaje: los vídeos serán grabados en el idioma de los participantes y posteriormente subtítulos al inglés.

*Durante la formación, es posible crear un **grupo privado WhatsApp** y/o un **canal Youtube** para compartir vídeos de prueba sobre temas variados (presentar su casa, un libro/objeto favorito, contar un chiste etc.) para que las personas mayores puedan practicar.*

3.3 Preparación: equipamiento básico y herramientas

Un teléfono móvil con una buena cámara para el vídeo: el primer requerimiento es, evidentemente, que el dispositivo utilizado tenga una buena cámara. No es necesario tener un teléfono de muy alta gama, pero si **escoger el que mejor cámara ofrece.**



Trípode: aunque se puedan utilizar algunos objetos como soporte, se recomienda adquirir un **trípode compacto** para teléfonos móviles que permitirá **disminuir los riesgos** como caídas del dispositivo, inestabilidad de la imagen o del sonido.

Los trípodes compactos suelen servir también de brazo para *selfie* y son objetos flexibles diseñados para colocarse en varias superficies u objetos para permitir una grabación en buenas condiciones. Se pueden comprar adaptadores para los trípodes que no están diseñados para teléfonos móviles.

Además del trípode, puede ser conveniente comprar un **estabilizador** para móviles que permitirá **grabar con una imagen estable, aunque la persona se tenga que desplazar.**



Micrófono Lavalier de solapa: el teléfono móvil tiene su propio micrófono, pero a menudo no recoge las voces de manera nítida y registra los **ruidos ambientales**. Para obtener una buena calidad de sonido, un micrófono externo es necesario. El más cómodo, pequeño, pero de calidad son **los que incorporan una pinza** o “clip” y se denominan micrófonos de Lavalier. Pueden ser inalámbricos o tener conexión con cable, pero en el último caso, el cable debería de tener al menos tres metros de longitud si se quiere grabar algo más que primeros planos.

En función de lo que se quiera grabar, será conveniente que **el micrófono sea multidireccional** y capture los sonidos alrededor del dispositivo, o, por el contrario, exclusivamente los que proceden de una única dirección, por ejemplo, una persona hablando.



Luces: una buena iluminación es crucial para lograr unos resultados de alta calidad. A la hora de grabar, la **iluminación natural** suele ofrecer resultados excelentes, especialmente cuando se graba en el exterior. Sin embargo, aquí proponemos algunas sugerencias para mejorar la iluminación e incrementar la calidad de las grabaciones gracias a la iluminación:

- ➔ **Aro de luz:** los aros de luz son una opción muy popular debido a la **difusión homogénea** de luz que proporcionan. Consisten en un círculo que incorpora luces LED y que puede fácilmente estar **atado a un dispositivo móvil** o **colocado en un trípode**. Proporcionan una luz favorecedora y uniforme sobre el objeto o la persona a grabar.



- ➔ **Paneles de luz LED:** los paneles de luz LED son versátiles y se pueden ajustar para ofrecer una Fuente de iluminación **suave y discreta**. Estas luces están disponibles en varios tamaños y opciones de potencia. Muchas de ellas se pueden controlar a través de una aplicación móvil, permitiendo **ajustar la calidez y el brillo del color**.



- ➔ **Luces softbox:** las luces *softbox* son **cajas de luz suave de gran tamaño** que permiten crear un ambiente con iluminación suave y difusa. Los utilizan con frecuencia los fotógrafos profesionales y creadores de contenidos vídeos. Sin embargo, existen versiones pequeñas diseñadas específicamente para grabaciones con teléfonos móviles.



- ➔ **Luces LED Clip:** las luces LED clip son **pequeñas luces portátiles** que se pueden colocar en el dispositivo móvil. Son opciones **compactas y ligeras**, permitiendo hacer **grabaciones con desplazamiento**. Aunque no proporcionen tanta potencia de iluminación o flexibilidad como otras opciones, pueden mejorar significativamente las condiciones de iluminación de corta distancia.



3.4 Durante la grabación: consejos y etapas

- **Limpie los objetivos** para que no tengan polvo o suciedad que pueda afectar la grabación. La mejor manera es utilizando un paño de microfibra.
- Verifique que el teléfono tenga **suficiente batería** para el tiempo de la grabación.
- Verifique que hay **espacio de almacenamiento suficiente** para grabar el vídeo. En el caso contrario, descargue algunos documentos pesados en su PC (imágenes, vídeos etc.) para liberar espacio. Si tiene una tarjeta SD micro, la puede utilizar para los vídeos (128 Gb debería de ser suficiente).
- **Ponga su dispositivo en modo avión** para evitar que la grabación se vea interrumpida por cualquier llamada o notificación.
- Utilice siempre la **cámara trasera del teléfono**, no la que está situada en la pantalla, ya que está última siempre tiene peor resolución.



- Es conveniente **grabar siempre de manera horizontal**, salvo que se esté grabando para una plataforma de redes sociales específica (como Instagram).



- **La iluminación debe de ser uniforme** para que todo se grabe adecuadamente, especialmente en el caso de personas. Si la grabación tiene lugar en el **interior**, tiene que haber luz suficiente, y la mejor opción es **tener a la persona enfrente de una ventana**, teniendo siempre cuidado de que **ninguna sombra vaya oscureciendo su rostro** o parte de ello. Si es en el **exterior**, tiene que grabar poniendo **la cámara de espaldas al sol**.

- Siempre ponga el teléfono **horizontalmente** en un **trípode** de manera que **la cámara esté debajo de los ojos de una persona**, si hubiera una.



- Si va a haber una persona hablando, es mejor **que mire directamente a la cámara**, no al teléfono móvil.
- En los **parámetros de la cámara**, ponga en **modo manual**, ya que el sensor captura diferentes puntos y ajusta la iluminación a lo que el programa considera más interesante. Antes de empezar, tiene que ajustar el balance de blanco eligiendo un objeto blanco en el escenario para calibrarlo. Para controlar este modo correctamente es necesario hacer varias pruebas. Otra opción consiste en utilizar otra aplicación que la cámara que está incluida en el dispositivo, como **“Open Camera”** en los teléfonos Android o **“moviePro”** en los iPhones. Otros como **“Pro”** están en ambos sistemas, pero necesitan un poco de práctica para utilizarlos.
- Lleve a cabo **pequeñas pruebas** para verificar que el **marco, la luz y el sonido** sean adecuados.
- Una vez presionado el botón **“grabación”**, **espere dos o tres segundos** antes de empezar a hablar y otros **dos o tres segundos antes de terminar el vídeo** y cortar la grabación. Es mejor editar el vídeo posteriormente recortando si estos tiempos han sido demasiado largos que tener un vídeo que empieza con una palabra cortada.
- Es mejor **NO utilizar el zoom digital** porque la imagen pierde calidad y detalle. En los dispositivos que tienen **zoom óptico**, se puede usar con cuidado **siempre que no se supere el x2**. Utilizando teléfonos móviles, es mejor **siempre utilizar el zoom fuera de las acciones** (no durante una toma).

Consejos para hacer vídeos que enganchan:

- ✓ Utilice una **voz clara y articulada** que resulte agradable de escuchar.
- ✓ Hable con **confianza y entusiasmo**, tratando de captar la atención de la audiencia.
- ✓ **Varie el volumen de su voz** para enfatizar los puntos importantes y crear un impacto.
- ✓ Evite hablar en un tono monótono. **Varie el ritmo y la entonación** a través del vídeo para mantener la atención del público.
- ✓ **Haga pausas, enfatice palabras claves, y ajuste la velocidad** de su discurso para mantener el interés y crear un flujo natural en su discurso.
- ✓ Una **música de fondo** puede favorecer el ambiente y provocar emociones. Elija música que combine con el tono general del vídeo y el tema tratado. Asegúrese de que el **volumen de la música no cubra su voz**, ya que solamente debe de servir de acompañamiento. De manera similar, considere usar efectos de sonido de forma estratégica, para añadir impacto o subrayar algunos elementos.
- ✓ La duración del vídeo debe de ser adecuada para mantener el interés de la audiencia. Aunque dependa del contenido y del contexto, el objetivo general establecido es de 2 a 5 minutos (ver sección anterior).

*Podemos considerar igualmente la opción de **grabar con dos teléfonos móviles**, para que uno grabe el vídeo y otro, el sonido.*

3.5 Después de la grabación: edición básica de vídeos.

¿En qué consiste la edición de vídeos?

La edición de vídeos (o postproducción) se refiere a la fase después de la grabación inicial capturada e implica utilizar **programas de edición**. Este proceso incluye **hacer cortes** y **retirar algunas secuencias no deseadas**, **reordenar** y **reorganizar secuencias** para una mayor **fluidez**, y añadir **transiciones** para suavizar los cambios de planos o escenas. Se pueden aplicar algunos **efectos visuales** para favorecer el aspecto general del vídeo, mientras que la incorporación de **música o sonidos** pueden ayudar a crear la atmósfera deseada. Se pueden añadir **subtítulos** para ampliar la accesibilidad y favorecer la comprensión. Finalmente, el vídeo editado es exportado a un formato adecuado para facilitar su difusión en varias plataformas como **redes sociales** o **páginas webs**.

Para esta etapa de creación del contenido vídeo, necesitamos tener una **idea previa del producto final** que queremos conseguir, así como los **materiales básicos necesarios** para llevarlo a cabo (la información que queremos presentar, la documentación a incluir en los créditos, la música etc.).

¿Cómo es el proceso?

El proceso comienza típicamente con la importación del o de los vídeo(s) y su organización en el **panel de proyectos**. El editor entonces selecciona las secuencias deseadas y las coloca en la secuencia temporal donde los cortes se hacen para remover secciones que no interesan y reorganizar las que se quieren incluir en el producto final.

Se pueden incluir transiciones, como los efectos de desvanecimiento, para suavizar la transición entre las escenas. Los efectos visuales, como el grado de color y los efectos especiales, se pueden aplicar también para realzar el aspecto general. Para complementar los efectos visuales y suscitar ciertas emociones en el público, se pueden también agregar efectos de sonido y música. Es posible incorporar subtítulos para mayor claridad e inclusión. El paso final consiste en exportar el vídeo a un formato y resolución adecuados para su distribución.



¿Qué programas puedo utilizar?

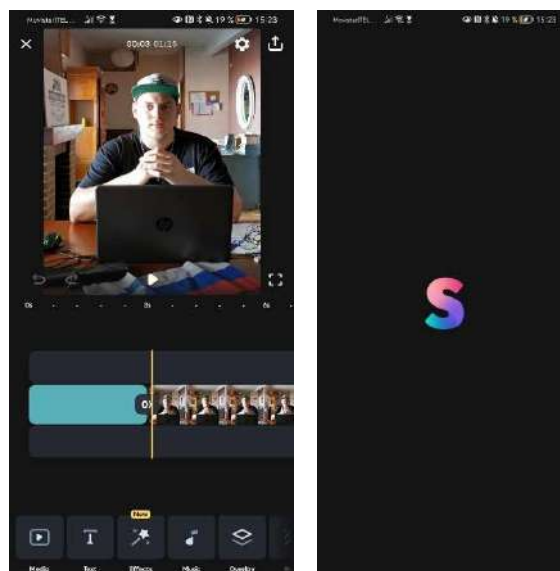
Muchos programas profesionales tales como **Adobe Premiere Pro**, tienen a menudo un elevado coste de licencias o suscripciones. Algunas de las alternativas gratuitas a los **programas estándares de la industria** que son interesantes son: CapCut, DaVinci Resolve, HitFilm Express, Lightworks and OpenShot. Cada uno de estos programas tiene ventajas y desventajas, pero todos son buenos para principiantes, y pueden ser utilizados según las preferencias de cada uno. Sin embargo, la elección del programa es libre y dependerá de cada educador en función de su experiencia previa y/o conocimientos.

Para la edición del **vídeo Demo** del proyecto **Let me tell you**, se ha utilizado la aplicación **Clipchamp** de Microsoft. Suele venir preinstalada en el paquete de Microsoft Office, pero a veces es necesario descargarla. Es gratuita y bastante intuitiva.

¿Puedo editar con mi teléfono móvil?

A menudo, para la producción de vídeos, necesitamos tantas herramientas como sea posible.

Los **teléfonos móviles modernos** están equipados con **herramientas básicas e incluso avanzadas** para la grabación y edición de vídeos. Muchos incluyen aplicaciones semiprofesionales que son muy intuitivas y adaptadas a proyectos personales y profesionales a pequeña escala. Uno de los beneficios de utilizar tales programas es el de no necesitar ordenador con un software de edición de vídeos. Por el contrario, uno de los aspectos negativos es que faltan herramientas más avanzadas que pueden proporcionar un mejor resultado de diseño.



Una de estas aplicaciones es **Splice**. La mayor parte del uso de la aplicación es **gratuito**, así que se puede utilizar sin tener que pagar. Las nuevas opciones que la aplicación ha sujeto a pago son para comodidad o efectos extra. La edición de vídeos en **Splice** ofrece un manejo **sencillo** y un **proceso eficiente** para transformar una grabación bruta en un vídeo trabajado.

El proceso de edición comienza con la importación del vídeo en la librería de la *app*. Desde ahí, los usuarios pueden **seleccionar y ordenar las secuencias** de manera cronológica, hacer **recortes**, eliminar secuencias y reordenar otras.

Splice proporciona una **selección de transiciones** que pueden ser fácilmente integradas entre las secuencias. Los usuarios pueden incluso añadir **efectos visuales** como **filtros** o **overlays** (marcos con fondos) para dar un estilo propio al vídeo. Con esta aplicación también es sencillo incorporar **música** ya que dispone de una **librería propia** y ofrece la posibilidad de importar ficheros audio.

La aplicación también da opción a **agregar subtítulos** y **texto permanente** que permiten sentar el **contexto** o aportar información. Una vez completado el proceso de edición, los usuarios pueden exportar el vídeo final en varios formatos y resoluciones, facilitando de este modo la **difusión del vídeo en distintas plataformas u canales**. Globalmente, *Splice* agiliza el proceso de edición de vídeo en los dispositivos móviles, aportando un conjunto de herramientas que permiten crear vídeos que parezcan profesionales sobre la marcha.

4. RECAPITULATIVO: CONSEJOS PARA HACER NUESTROS VÍDEOS

ELABORACIÓN DEL GUION AUDIOVISUAL

- **Definición** del propósito y tema.
- **Investigación** y recopilación de información.
- **Estructura** del guion:
 - ✓ *Introducción*: gancho, contexto y objetivos.
 - ✓ *Desarrollo*: estructura, contenido, transiciones.
 - ✓ *Conclusión*: recap, llamada a la acción, frase de cierre, pantalla final.

PREPARACIÓN: EQUIPAMIENTO BÁSICO Y HERRAMIENTAS.

- Un teléfono con una buena cámara para el vídeo.
- **Trípodo**: estabilizador de imagen.
- **Micrófono** de Lavalier.
- **Iluminación**:
 - ✓ Aro de luz
 - ✓ Paneles de luz LED
 - ✓ Softbox luces
 - ✓ Luces LED Clip

DURANTE LA GRABACIÓN: ETAPAS A SEGUIR.

- Limpie el objetivo.
- Verifique que el dispositivo tenga batería suficiente.
- Asegúrese de que tenga suficiente espacio de almacenamiento para grabar el vídeo completo.
- Ponga el dispositivo en modo avión para evitar interrupciones.
- Utilice la cámara trasera y elija la resolución más alta posible.
- Grabe horizontalmente.
- Cuide mucho la iluminación:
 - ✓ En el interior: coloque la persona en frente de una ventana.
 - ✓ En el exterior: grabe posicionando la cámara del teléfono de espaldas al sol.
- Cuando hable la persona, es imprescindible que mire a la cámara, NO al teléfono.
- En los parámetros de la cámara, seleccione el modo manual.
- Ajuste el balance de blanco eligiendo un objeto blanco en el escenario para calibrar.
- Lleve a cabo pruebas para testear que el marco, la luz y el sonido están correctos.
- Espere dos o tres segundos antes de empezar a hablar y después de haber terminado su discurso para finalizar la grabación.
- Es mejor NO utilizar el zoom digital.

DESPUÉS DE GRABAR: EDICIÓN BÁSICA DE VÍDEOS.

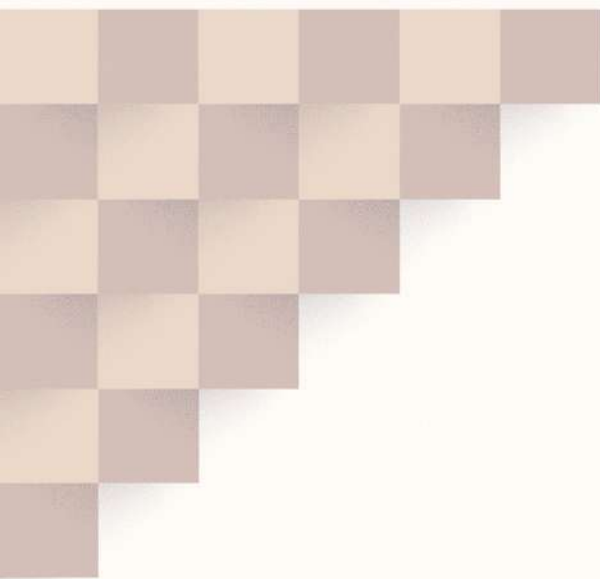
- Es la fase después de la(s) grabación(es) e implica utilizar programas de edición.
- Incluye: hacer recortes y quitar secuencias no deseadas, reorganizar secuencias para una mayor fluidez, añadir efectos de transición entre las secuencias, efectos visuales y auditivos, e incorporar subtítulos, entre otros.
- Finalmente, los vídeos editados se exportan a un formato adecuado para ser compartidos en varias plataformas como redes sociales o páginas web.
- A este punto deberíamos tener una idea preestablecida del producto final.
- Programas: existen programas preinstalados en los ordenadores y otros que son gratuitos como CapCut, DaVinci Resolve, HitFilm Express, Lightworks or OpenShot. Si se desea editar directamente desde un teléfono móvil se puede descargar la aplicación Splice.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- https://www.whatsapp.com/?lang=es_LA
- <http://www.ageuk.org.uk/>
- <http://www.aepd.es>
- <https://eventovirtual.co/que-son-las-videllamadas-videoconferencias-webinars-y-live-streaming/>



Let me tell you



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union