

MANUAL DE UTILIZACIÓN DE CD INTERACTIVO

A continuación se presenta las partes de las que consta el CD Multimedia, con los conceptos que formaron parte de él. Este CD Interactivo se puso en práctica durante el Plan Piloto, para su posterior evaluación. Los contenidos de cada uno de los 15 planetas puedes consultarlo en el Índice de Contenidos en la página 14 de este manual.

1. INICIO

Introduzca el CD interactivo en el CD ROM de su computadora. Siga las instrucciones. Se abre la pantalla de inicio. Dé click a **SEGUIR**



2. BIENVENIDA

Ahora estamos en la pantalla de bienvenida al universo de Audiovisualia, un universo de aprendizaje para amantes del cine. Dé click a **SEGUIR**

AUDIOVISUALIA

“BIENVENIDO A LA GALAXIA. En esta galaxia se forjaron los mejores creativos. Sólo los mejores creativos sobreviven a las lecciones que les da esta galaxia. Sé un héroe creativo, comienza tu viaje en el primer planeta”.



3. PANTALLA DE SELECCIÓN

Ahora estás en la pantalla de selección de las 5 lecciones. Ve y selecciona uno de los 5 puntitos color cyan que tienes frente a ti. Estos puntitos te conducen a cada una de las 5 lecciones, comienza por la primera y sigues en el sentido de las agujas del reloj hasta llegar a la última. ¿Ves qué fácil es su utilización?



4. LECCIÓN 1

En esta lección se dispone sólo de un planeta, selecciona **SEGUIR** para ir a la primera lección en el primer planeta.



Gráfico 14. Plataforma de la lección 1 (Caceros)

5. ODIVISIS

Bienvenido al primer planeta, conocido como Odivisis. Para conocer la cultura creativa, debes entender las generalidades de este universo. Dé click a **SEGUIR**

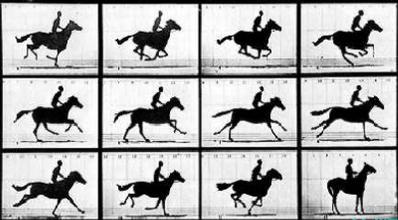


Estudia toda la lección, si por equivocación te saltaste y quieres regresar puedes dar click en **ANTERIOR** y así estudiar bien la lección completa. Verás al lado

izquierdo de la pantalla una Línea de tiempo, que se desglosa ventana por ventana con el siguiente contenido.

1839	DAGUERROTIPO	
1878	KYMBRIDGE	
1896	GEORGES ALIÉS	
1917	ERUPCIÓN VOLCÁN SAN SALVADOR	
1926	FIESTAS AGOSTINAS	
1923	PRIMER ARREGRETRAJE "AGUILAS CIVILIZORAS"	
1927	BRIAR	
1941	PRIMER SPOT PUBLICITARIO	
1952	PRIMERA VIDEOGRABADORA	
1968	PRIMERA VIDEOGRABADORA A COLOR	
1959	GRABACIÓN VIDEO DOMESTICO	
1970	VCR	
1972	PRIMERAS VIDEOTECAS	
1975	BETAMAX	
1976	VHS	
1990	COOL EDIT	
1996	DVD	
2000	WINDOWS MOVIE MAKER	
2001	MAGIX VIDEO DELINE	
2003	TOT	
2003	RODITON	
2004	VIREO	
2005	DAILYMOTION Y YOUTUBE	
2007	SOUNDCLOUD	
2008	OPENSHOT	

RUYBRIDGE DISEÑÓ DISPARADORES ELECTROMAGNÉTICOS QUE SE ACTIVABAN AL PASO DEL CABALLO, ESTO HIZO POSIBLE EL REGISTRO DE 12 IMÁGENES DURANTE EL RECORRIDO, PARA LUEGO CONVERTIRSE EN 24 EN UNA SEGUNDA TOMA. ESTAS FOTOS FUERON PROYECTADAS PARA LA PRENSA DE LA ÉPOCA, CAUSANDO GRAN REVUELO. EL RECORRIDO DE PROYECCIÓN FUE MEDIANTE UN APARATO BASADO EN EL FENAKISTOSCOPIO Y LA LANTERNA MÁGICA. SU TRABAJO ES DE GRAN IMPORTANCIA PARA EL CINE YA QUE ES LA PRIMERA SERIE DE FOTOGRAFÍAS QUE DESCOMPONE EL MOVIMIENTO RÁPIDO



ANTERIOR

LECCIÓN 1 SEGUIR

Contenido:

GENERALIDADES DEL AUDIOVISUAL

Medios Audiovisuales

Spot Publicitario

Spot en Internet

Audiovisual en El Salvador

6. LECCIÓN 2

Ahora hemos llegado a la siguiente lección, aquí tienes como opción cuatro planetas diferentes por elegir, puedes comenzar en el orden que desees, o puede seguir el siguiente orden: click en **LANG**



7. LANG

Debes conocer el idioma de la galaxia, aquí aprenderás el idioma audiovisual. Has llegado al segundo planeta de estudio del Taller de Edición da click en **SEGUIR**



Estudia todo el contenido de este planeta antes de llegar al siguiente.

8. EMENTALUS

Has llegado al siguiente planeta, continúa como ya sabes dando click a **SEGUIR**
Ahora aprende sobre los elementos de esta galaxia.



9. TAGEMON

Has llegado a uno de los planetas más importantes en tu formación. Todo creativo debe aprender a montar imágenes, este planeta es donde mejor lo hacen. Da click en **SEGUIR**



10. CONTIS

Para hacer un buen video, hay que aprender de los mejores continuistas, pon mucha atención al viajar por este mundo. Este planeta es importante debido a que aprenderás sobre un concepto primordial para la edición. Continúas al dar click en **SEGUIR**



11. LECCIÓN 3

Has llegado a la lección 3, aquí también tienes que elegir entre 4 planetas, puedes comenzar en orden dando click en **SEGUIR**



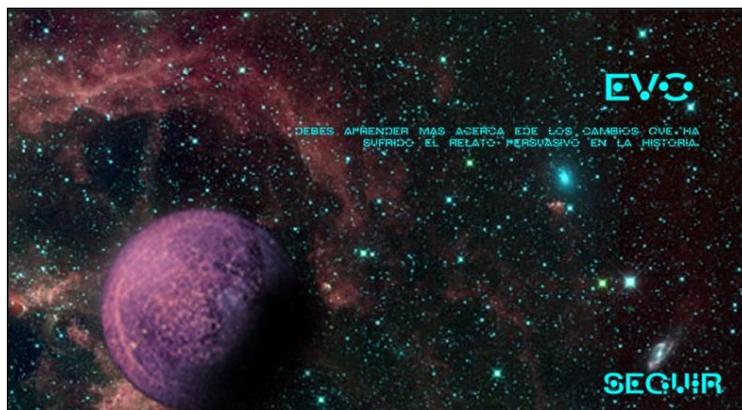
12. NARRATE

En este universo aprenderás sobre la narrativa audiovisual que no es igual a cualquier narrativa. Supera este reto, comienza por dar click en **SEGUIR**.



13. EVO

Debes aprender más acerca de los cambios que ha sufrido el relato persuasivo en la historia. Da click en **SEGUIR**



14. EXTRUKTUR

Aprende a estructurar relatos, y ya pronto te acercas a tu meta de ser un héroe creativo. Da click en **SEGUIR** para avanzar en la lección.



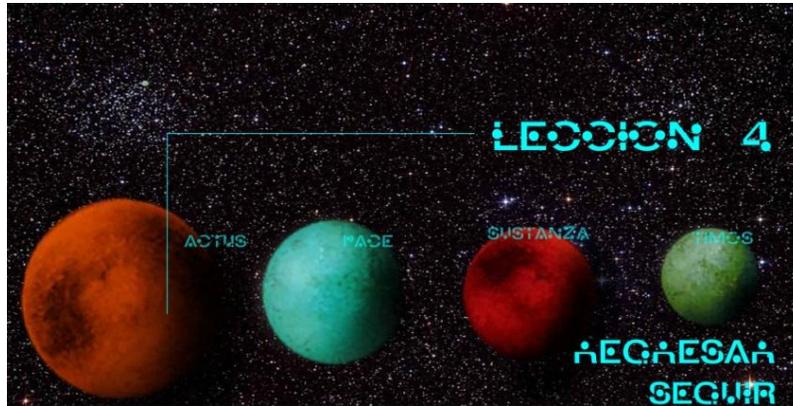
15. KARAKTR

Conoce los tipos de personajes te servirá en los futuros retos. Éste es el último planeta de esta lección, asegúrate de haber estudiado la lección completa antes de pasar a dar click en **SEGUIR**



16. LECCIÓN 4

Has logrado llegar a la cuarta lección, al terminar ésta sólo te faltará una lección más para llegar a ser un creativo listo para convertirse en un montador. Click en **SEGUIR**



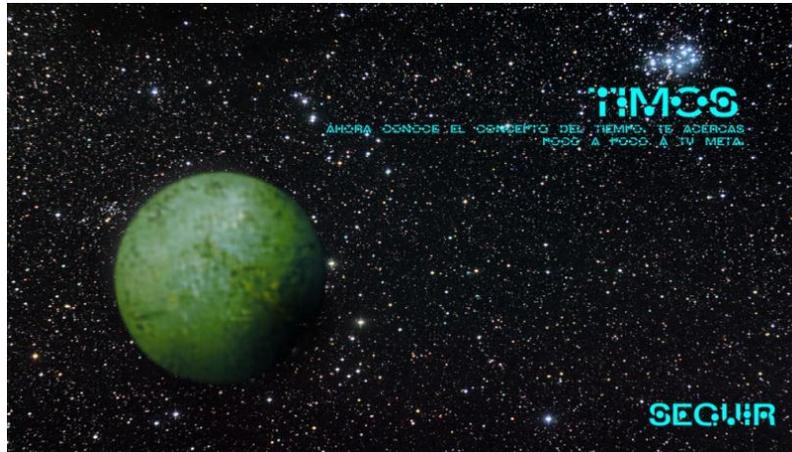
17. PACE

Entiende el concepto de espacio, pequeño aprendiz. Da click en **SEGUIR**



18. TIMOS

Puedes dar click en **SEGUIR** para continuar con tu formación como montador. Ahora conoce el concepto de tiempo. Te acercas poco a poco a tu meta.



19. ACTUS

Todo héroe creativo debe conocer el concepto de las acciones, para así poder trabajar junto a los actores. Da click en **SEGUIR**



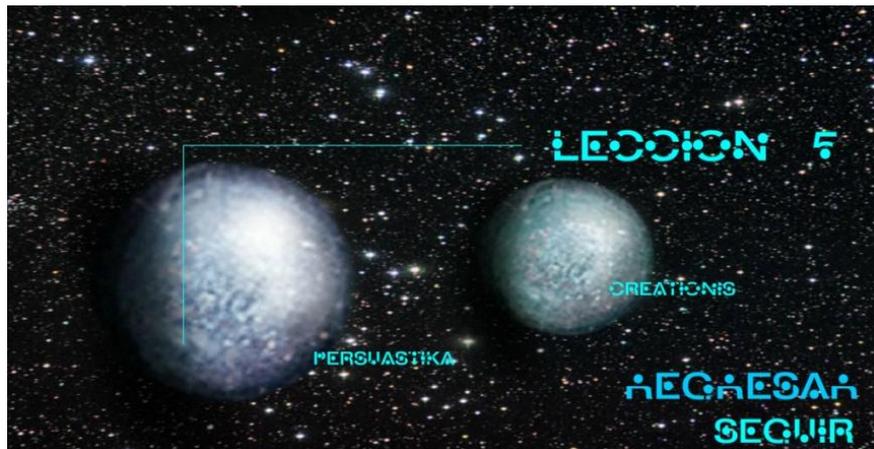
20. SUSTANZA

Aprende bien sobre los valores expresivos. Ahora para continuar debes dar click en **SEGUIR**.



21. LECCIÓN 5

Felicidades, has llegado a la última lección del Taller, aquí dispones de dos planetas para finalizar tu formación elige en el orden que quieras, para seguir el orden correcto da click en **SEGUIR**



23. PERSUASTIKA

Da click en **SEGUIR** para pasar el penúltimo planeta. Ahora conoce más a fondo sobre el relato persuasivo.



24. CREATIONIS

Una lección más y llegarás a tu meta. Pon en práctica el proceso creativo y conviértete en héroe. Debes dar click en **SEGUIR** y llegarás al último planeta de estudio para convertirte en un héroe creativo del universo.

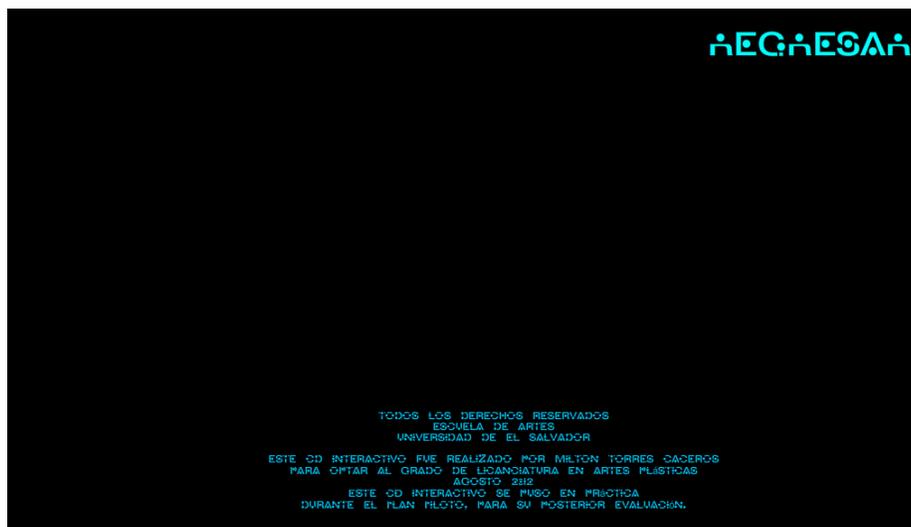


25. FINALIZACIÓN

“Bien hecho, eres un héroe creativo”. Ahora estás frente a la pantalla que te felicita por haber finalizado las 5 lecciones puedes dar click en **FINALIZAR**



Al dar click en **FINALIZAR** en la pantalla anterior verás la pantalla de créditos, al dar click en **REGRESAR** podrás volver a la pantalla de INICIO del CD interactivo.



En resumen, este manual te ha servido para la utilización del CD interactivo.

26. ÍNDICE DE CONTENIDOS

Aquí en adelante puedes consultar también los contenidos del taller por cada una de sus lecciones y planetas.

DÍA 1 LECCIÓN 1

1. GENERALIDADES DEL AUDIOVISUAL

Línea de tiempo

Medios Audiovisuales

Spot Publicitario

Spot en Internet

Audiovisual en El Salvador

DÍA 2 LECCIÓN 2

2. LENGUAJE AUDIOVISUAL

El audiovisual narrativo

El audiovisual no-narrativo

El realismo

3. ELEMENTOS AUDIOVISUALES

Escenografía

Cámara

Fotografía

Iluminación

Sonido

Lo actoral

4. EL MONTAJE

Etapas del Montaje

Principios Fundamentales

Métodos de Montaje

Ejes y recorridos? (no sé si explicarlo)

5. CONTINUIDAD

Tomas de protección

Divisiones temporales

DÍA 3 LECCIÓN 3

6. NARRATIVA AUDIOVISUAL PUBLICITARIA

Orígenes

7. EVOLUCIÓN NARRATIVA DEL RELATO PERSUASIVO

Del relato denotativo al simbólico

Del relato simbólico al infopublicitario

Del relato estable al relato cambiante

8. ESTRUCTURAS NARRATIVA, DRAMÁTICA, INFORMATIVA, Y PERSUASIVA

Estructura narrativa

Estructura dramática

La estructura informativa

Estructura persuasiva

9. PERSONAJES

El personaje multidimensional

Roles narrativos

Interacciones interpersonajes

DÍA 4 LECCIÓN 4

10. EL ESPACIO

El plano

Espacio explícito, implícito y total

Funciones narrativas

11. TIEMPO

Duración

Dominio del tiempo

12. ACCIONES

Desarrollo

Acción y participación

13. SUSTANCIAS EXPRESIVAS

Imágenes audiovisuales y tipográficas

Tratamiento de la imagen

Valores expresivos

El sonido y la músicaL

La construcción final

DÍA 5 LECCIÓN 5

14. EL RELATO PERSUASIVO

Tipos de seducción

Retórica y persuasión

15. EL PROCESO CREATIVO

Enfoque creativo

Factores de creatividad

Funciones narrativas del género.