

IX EDITA LIBREMENTE TUS VIDEOS CON KDENLIVE

FI-2011-09 Coordinación de Innovación y Tecnología Educativa - GE



Editor de videos
(Kdenlive)

01:29 / 03:58




Proyecto
infocentro
www.infocentro.gob.ve


PREMIACIÓN POR
ALFABETIZACIÓN
TECNOLÓGICA

GOBIERNO BOLIVARIANO DE VENEZUELA

Ministerio del Poder Popular para Ciencia, Tecnología e Industrias Intermedias

FUNDACIÓN INFOCENTRO

Equipo Directivo

Nancy Zambrano

Presidente

Omar Montilla

Director ejecutivo

Joel Alfonzo

Coordinador general de la red Infocentro

Ninoska Cardona

Gerente de educación

Anibal Ghanem

Gerente de tecnología

Eyuz Ledezma

Directora de talento humano

Yvis Sequeda

Directora de planificación, presupuesto y control

Francis Chaurio

Directora de la oficina de comunicación estratégica

Eliseo Lanza Guillén

Director de gestión administrativa y financiera

Nancy Zambrano

Gerente de infraestructura

Equipo de Publicación

Roland Fernal

Coordinador de innovación y tecnología educativa

Juana Correa

Contenido y diseño instruccional

Belkis Cordero

Revisión y estilo de contenido

Mauro Martínez**Alejandra Martínez**

Diseñador gráfico

Impresión

Fundación Infocentro

3º Edición

Caracas, junio de 2011

Hecho el Depósito de Ley

Depósito Legal:

ISBN:

PRESENTACIÓN

Ahora sí, es el momento, aprenderemos a usar el computador. ¡El poder popular todo lo puede! La construcción del socialismo reside en tu participación protagónica, que se traduce en nuestra cotidianidad, cómo transmitimos nuestros saberes y, a su vez, cómo los intercambiamos, para que constituyan parte del colectivo del cual formamos parte. Tener un sistema socialista consiste en poseer una postura de vida que busca la suprema felicidad desde la moral y la ética, donde la solidaridad y la equidad prevalezcan día a día. Hasta el momento esta forma de vida se ha visto confrontada por ese otro sistema, el capitalista, que desmembra y decapita cualquier iniciativa para nuestro fortalecimiento colectivo e igualdad de condiciones sin distinciones de nuestro sexo, piel y condición económica.

Es nuestra labor levantarnos, vivenciarnos, recordarnos y constituirnos para erradicar esa visión que busca pisar y eliminar a nuestro semejante. Para concretar y mantener nuestra visión sinónimo vida, tenemos un conjunto de herramientas legales, políticas, económicas y sociales tales como la Constitución Bolivariana, el Proyecto Nacional Simón Bolívar hasta las acciones realizadas por cada institución. La Fundación Infocentro forma parte de este cúmulo de espacios, llamados instituciones para crear patria. Infocentro es un recurso que fortalece las potencialidades de cada comunidad para consolidar, de este modo, el poder popular a través de la apropiación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Este hacer de la Fundación Infocentro se ejemplifica en el presente módulo **Edita libremente tus videos con Kdenlive** que te permitirá vivenciar la edición de videos a través de las aplicaciones con licencia libre.

INTRODUCCIÓN

Tú participación en el uso y producción en las tecnologías de la información y comunicación (TIC) es fundamental, pues se constituye en la esencia de los contenidos producidos desde tus experiencias, dándole así sentido y significado a lo que haces, así como lo es tu voz, tus propuestas, tus saberes en la construcción y transformación de nuestra Revolución Bolivariana.

La Fundación Infocentro, como elemento de apoyo a este proceso político humanista, te acompaña en la articulación de tus espacios en cada región del país, para tejer redes sociales cimentadas en las TIC, desde una pedagogía creadora de lugares para la expresión de tu vida cotidiana, cuyo sentido emancipador e intención liberadora es irrefutable.

Desde los Infocentro, a través de este manual, pretendemos dialogar contigo, protagonista de este Plan Nacional de Alfabetización Tecnológica (PNAT), sobre cómo dar visibilidad en la red a nuestra historia comunal, local, regional y nacional a través de una de sus aplicaciones. En este caso *editaremos videos en Kdenlive*.

El manual es una guía práctica que muestra los pasos a seguir para que crees y produzcas tus videos, con el fin de transmitir información, experiencias y mensajes propios, mediante el video, como recurso comunicacional de alto impacto social.

Edita libremente tus videos con Kdenlive está estructurado por varias secciones que constituyen un conjunto de estrategias de aprendizaje, para ayudarte a desarrollar tus conocimientos de la aplicación; en este caso, lograrás habilidades en la creación y producción de videos con Kdenlive. Por lo tanto el contenido está estructurado en cinco capítulos: potencialidades y trascendencia de la comunicación popular mediante el video, elementos básicos asociados al video, kdenlive; elementos básicos y funcionalidades, actividades preliminares a la edición de videos, crear productos comunicacionales comunitarios.

Este módulo es un material esencial que podrás poner en práctica con el apoyo de las facilitadoras y los facilitadores de Infocentro. Juntos nos apropiaremos del computador y de la Internet para hacer revolución con nuestra historia en esta patria bonita. ¡Abajo están las cadenas opresoras, ahora queda de nosotros y nosotros levantar la voz, apropiarnos y reproducir nuestros contenidos digitales!

Pensándonos: Infocentro, un bello hijo de la Revolución¹

“No debe haber venezolanos que no se incorporen a la alfabetización tecnológica. Tienen que aprender a usar la computadora y a apropiarse del conocimiento para incorporarse con ellas a la batalla, por la liberación de Venezuela.”

Cmdte. Hugo Chávez. Aló presidente n.º 354

Hablar de estado comunal es sinónimo de democracia real, la aplicación de la máxima *Todo el poder para el pueblo* a partir del esquema alternativo del autogobierno de las comunidades, la construcción de ese estado es parte de tu labor diaria mediante la organización de todos los miembros de tu comunidad, la participación en erigir espacios de encuentros y la articulación con otras comunidades empoderadas por medio de los consejos comunales.

En ese organizarse, la Fundación Infocentro se suma al fomento de ese trabajo que ustedes han labrado mediante la transferencia tecnológica, realizada el pasado 20 de marzo de 2010, como parte del reimpulso del Proyecto Infocentro.

La transferencia tecnológica de los Infocentros consiste en el otorgamiento de esos espacios sociotecnológicos a las comunidades organizadas, bajo la forma de propiedad social directa. Estos lugares de encuentro pasarán a denominarse Infocentros Comunales: espacios oportunos y esenciales para la apropiación que se traduce en una toma de postura, de tener poder sobre sus decisiones, de espacio para la creación, memoria, formulación y resolución de necesidades. Sin duda, éste es un paso fundamental para la transición al Socialismo del siglo XXI, por ello es importante que te plantees cómo operarías para hacer de tu espacio comunal una verdadera trinchera de lucha para la batalla por la liberación cultural, ética y económica de Venezuela.

¹ Las frases que se encuentran en esta sección en cursivas corresponden a palabras emitidas por el presidente de la República Bolivariana de Venezuela, Hugo Chávez Frías, el día 20 de marzo de 2010 en el programa dominical Aló presidente.

FICHA DESCRIPTIVA

Módulo IX:	Edita libremente tus videos con Kdenlive
Objetivo General:	Potenciar la capacidad comunitaria de transmitir información, experiencias y mensajes propios, mediante la edición del video, como recurso comunicacional de alto impacto social, a través de los elementos referenciales, funcionales y operativos esenciales para poder usar el Kdenlive, como editor no lineal de videos.
Objetivos específicos:	• Identificar las potencialidades y trascendencia de la comunicación popular mediante el video. • Conocer los elementos básicos asociados al video. • Describir los componentes fundamentales de Kdenlive como editor de videos no lineal. • Identificar las características funcionales elementales de Kdenlive para la edición de videos. • Identificar las actividades preliminares a la edición de videos.
Perfil del participante:	Ciudadanos y ciudadanas que tengan: • Conocimientos básicos del manejo del computador. • Interés en el tema de la edición de videos.
Perfil del alfabetizado:	Ciudadanos y ciudadanas que podrán: • Aprovechar las potencialidades y trascendencia de la comunicación popular mediante el video • Apoyarse en Kdenlive como una aplicación informática libre, abierta y gratuita, para trabajar el tema de los videos. • Comunicar mensajes y contenido social de forma más impactante y eficaz por medio de videos editados con Kdenlive.
Cantidad de participantes:	máx.: 20 min.: 10
Duración:	30 horas presenciales
Fecha:	Mensualmente en cada Infocentro centro de alfabetización (ubica el infocentro más cercano a través de http://www.infocentro.gob.ve).

TABLA DE CONTENIDOS

Pág.

PRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

PENSÁNDONOS: INFOCENTRO, UN BELLO HIJO DE LA REVOLUCIÓN

FICHA DESCRIPTIVA

Capítulo I: ESCUCHAR LA VOZ DEL PODER POPULAR	1
1.1. El video: captura y transmisión de realidades comunitarias	1
1.2. El mensaje y la expresión comunitaria en el video	4
1.3. La intencionalidad, el componente político-ideológico en los videos	5
1.4 Impacto social de la comunicación popular por medio del video	6
1.5 Apropiándonos de las aplicaciones en software libre	7
Capítulo II: EL VIDEO, PROYECCIÓN DE REALIDADES	8
2.1. Conociendo el video	8
2.2. Edición de videos	8
2.2.1 Edición Lineal	9
2.2.2 Edición no Lineal	9
2.3. Aplicaciones informáticas para la edición de videos	9
2.4 Actividades preliminares a la edición de videos	10
<i>Actividad 1: Elección del tema</i>	11
<i>Actividad 2: Elaboración del guión</i>	12
<i>Actividad 3: Grabación del video</i>	14
Capítulo III: KDENLIVE, EDITOR LIBRE	15
3.1. Conozcamos Kdenlive	15
3.1.1 Características	15
3.2. Interfaz gráfica	16
3.3. Formato y códecs en Kdenlive	19
3.4 Editando videos en Kdenlive	21
<i>Actividad 4: Edición del video</i>	21

AYUDAS COMPLEMENTARIAS		29
Ayuda complementaria 1: Filmar videos y guardarlos		29
Ayuda complementaria 2: Publiquemos nuestros videos en Youtube		31
SOLUCIÓN DEL CRUCIGRAMA		34
GLOSARIO DE TÉRMINOS		
PLAN DIDÁCTICO		
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		

ESCUCHAR LA VOZ DEL PODER POPULAR

1.1 . El video: captura y transmisión de realidades comunitarias.

La innovación de poder registrar imágenes visuales y auditivas en formato video, es históricamente una reciente novedad, ya que comienza a finales de los años cincuenta (50) e inicios de los sesenta (60) del siglo XX, aunque es entre mediados de los años sesenta (60) y finales de los setenta (70), hace apenas unas pocas décadas, cuando realmente se consolida como un medio muy singular, con personalidad propia y muchas aplicaciones derivadas de gran utilidad para las comunidades que tienen tanto que registrar y compartir.

Los orígenes del video como tecnología, se encuentra estrechamente vinculada a los inicios de la televisión (TV), ya que se generó como técnica auxiliar para ésta, en función de evitar que la programación de la TV fuera en directo y así poder procesar el producto original que por lo general amerita edición. Ésto facilitó enormemente el trabajo de grabación de programas de mayor calidad, su almacenamiento, reproducción y hasta la planificación de los horarios de transmisión.

Poco después de sus inicios, el video logró independizarse de la producción televisiva y ahora con las nuevas tecnologías relacionadas con la electrónica digital y la informática para su procesamiento y gracias a la telemática y la Internet para su distribución y difusión en línea y global, ha cobrado una gran relevancia en el mundo comunicacional, al cual queremos facilitar tu ingreso y apropiación, en beneficio de tu comunidad.

Elaborar un video como producto comunicacional que capture y transmita nuestras realidades comunitarias y que además pueda registrar nuestras historias contemporáneas, es de utilidad trascendental para los participantes y protagonistas de esas experiencias, así como para los procesos de identidad, reconocimiento y articulación social de diferentes colectivos.



Algunas de las cosas que nos permite el video en la captura y transmisión de nuestras realidades comunitarias son:

a.- Vernos: Como colectivos en movimiento, como espacios de escenario, como pueblo con voz y mensajes, reconocernos en esa especie de “espejo” que puede resultar el video, así como vernos los unos a los otros, para reconocernos y poder conocer otras realidades capturadas en video, para compartir mediante imágenes en movimiento, sonidos propios y otros complementos, para transmitir nuestra vivencias, experiencias y mensajes.

b.- Mostrarnos: Para difundir lo que hacemos, como colectivos en revolución, con el video como “ventana” para que otras personas y colectivos, le den un vistazo y se asomen a lo que hacemos, debemos tener en cuenta que en los actuales tiempos, contamos con el apoyo ineludible del Gobierno Bolivariano y con los recursos tecnológicos necesarios, para desmontar los mensajes en videos adversos y contra argumentarlos, es nuestro deber político y ético que nuestra historia contemporánea sea construida por el pueblo y para el pueblo, así como nuestros mensajes libertarios, en el marco del proceso revolucionario que vivimos y debemos defender, sean comunicados a los demás colectivos en lucha y se conozca la realidad y las experiencias de otras comunidades.

c.- Comunicarnos: Eso de vernos y mostrarnos, cuando se hace recíproco y de forma colectiva, deriva en comunicación popular. La comunicación de las prácticas transformadoras que se están llevando a cabo en nuestras comunidades, es la garantía para prevenir la desinformación, el vilipendio y la fragmentación que tanto daño le han hecho a lo largo de la historia pasada a los movimientos populares. Comunicarnos internamente como colectivo con causas comunes, fortalece nuestra identidad como grupo comunal y se constituye en una plataforma comunicacional sólida y coherente, indispensable para la construcción de una identidad mancomunada de alcance nacional, desde lo local y regional, trascendiendo nuestras propias acciones para satisfacer las aspiraciones de la sociedad que soñamos tener, la que merecemos.

d.- Sistematizarnos: Documentar videográficamente lo que se hace y cómo se hace, es básicamente un trabajo de sistematización, por demás interesante y necesario, que permite a otros colectivos poder contar con un referente para la reconstrucción de vivencias y experiencias ajenas, así como para el análisis de situaciones documentadas mediante este potente recurso comunicacional que es el video. Convertir estas vivencias y experiencias en algún producto en formato video que pueda comunicar el camino recorrido, cómo, por qué y para qué se recorrió, equivale hacer explícita la identidad sociopolítica y cultural del colectivo que la comunica.

e.- Organizarnos: Al estar comunicados colectiva y sistematizadamente, se alcanzan nuevos niveles organizativos que fortalecen y transmiten de manera eficaz las experiencias y vivencias de los pueblos. Permite tejer la red social que articulada e ideológicamente identificada, constituye todo un pueblo con una mirada política integral que comprende que juntos y organizados son una sola entidad colectiva, que como unidad consolidada, tiene el potencial de poder avanzar decididamente a conquistar cualquier sueño y reto que se proponga. Organizando colectiva y videográficamente lo vivido, se facilita el poder llegar a conclusiones comunes, de los aprendizajes que han sido objetivados en consenso por este medio.

f.- Aprender: Mediante la comunicación videográfica (el medio), sistematizadamente organizada (el método), se puede poner en práctica el aprendernos unos a otros y emerge aquí un postulado freireano de la educación popular actualizado al mundo moderno y es el hecho de que nadie aprende de nadie, así como que nadie enseña a nadie, todos y todas aprendemos juntos mediatizados por el mundo, sus recursos y servicios. Complementariamente, comunicar lo aprendido, por ese medio videográfico, representa un acto simbólico que marca un cierre de una vivencia y determina un comienzo de una experiencia formativa, una etapa que nace de nuestras valoraciones sobre el camino andado y registrado.

g.- Reflexionarnos: Reflejarnos en video tal cual como fue nuestra realidad, nos permite y nos facilita considerar de nuevo o detenidamente, eso que fuimos e hicimos. Reflexionar nos hace analizar sisté-

micamente todo el proceso para así poder lograr una reelaboración que posibilite la orientación con la realidad que nos circundan en una actividad consciente, que conjugue nuevas formas de conceptos, elementos y relaciones presentes, para llegar a nuevas conclusiones o para actuar de manera diferente, es además una forma de facilitar que otros colectivos puedan beneficiarse, reflexionando sobre nuestros aciertos y desaciertos, al contar con material para conocer, interpretar, analizar o aclarar.

h.- Rehacernos: Comunicar abiertamente nuestras vivencias y los aprendizajes implícitos, para aprendernos y reflexionarnos, implica un acierto estratégico que permite facilitar, que nuestros aprendizajes sean plataforma reflexiva para el avance de muchos otros colectivos, esta transmisión de historias y aprendizajes son en sí misma, una técnica de articulación con otros colectivos, instituciones y personas que desde el conocimiento de lo que fuimos, lo que somos y hacemos, pueden plantearse acompañarnos en nuestro andar, para que juntos trabajemos en lo que debemos hacer para lograr lo que queremos ser.

1.2. El mensaje y la expresión comunitaria en el video.

Al vernos, mostrarnos, comunicarnos, sistematizarnos, organizarnos, aprendernos, reflexionarnos y rehacernos, estamos transmitiendo mensajes y expresándonos comunitariamente.

Una definición técnica y operativa del mensaje, hará énfasis en asumirlo como un conjunto de elementos informativos que un emisor envía a un receptor. Pero generalizando, el mensaje, en el sentido más amplio, es el objeto principal de cualquier tipo de comunicación, es el elemento fundamental en el proceso del intercambio de información, ya que es básicamente información que se envía a través de un canal determinado, de los muchos tipos y variados estilos existentes, el cual puede ser un medio de comunicación como el habla, la escritura o en nuestro caso, el video.

En función de lo anterior, se puede entender que es sólo a través del mensaje, que el fenómeno comunicacional puede generarse, ya que simplemente sin el intercambio de mensajes entre las personas en

conexión, no se estará estableciendo comunicación alguna. Para que esta comunicación se pueda llevar a cabo efectivamente, es necesario que ambas partes reconozcan y comprendan el lenguaje y codificación en el que el mensaje fue transmitido. Se debe tener presente que el lenguaje y la codificación no necesariamente es solamente el idioma, sino que también los símbolos, las señas o gestos que se estén transmitiendo, en lo cual el video es muy rico y por tanto, puede comunicar mucho más de lo que simplemente se dice o se deja de decir; mucho más de lo que se deja ver o lo que no se deja ver; sin considerar toda la carga comunicacional de cualquier simbología.

1.3. La intencionalidad, el componente político-ideológico en los videos.

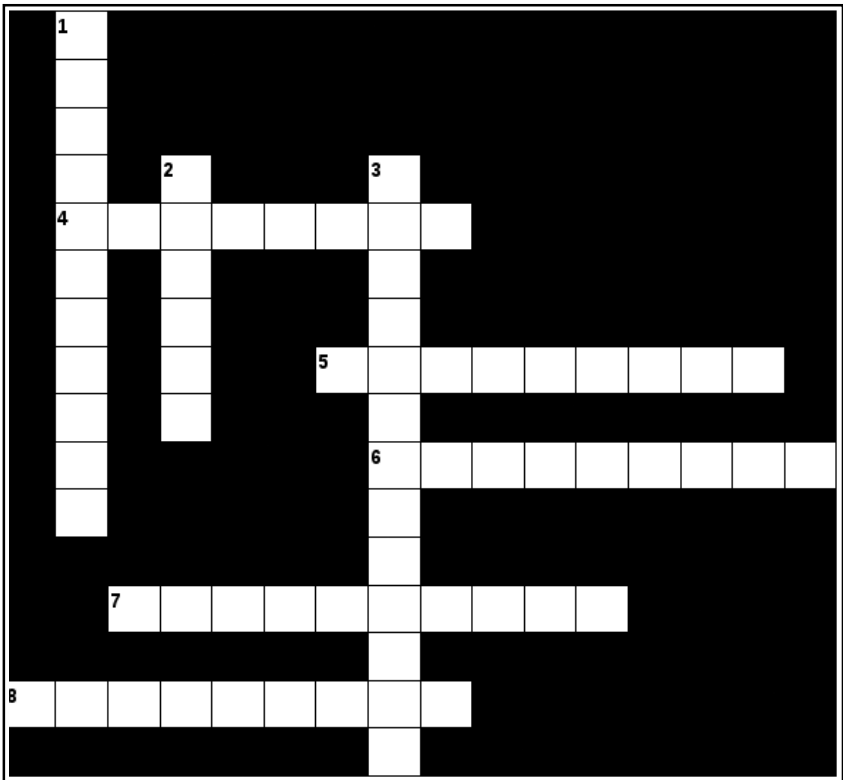
Para comenzar, lo primero que debemos saber es que toda acción comunicativa tiene una intención, por ello es imprescindible que tomemos el espacio-tiempo necesario para conversar, investigar y consensuar los principios que sustenten nuestro producto comunicacional de sistematización. Para ello te proponemos las siguientes preguntas:

- a.- ¿Qué?: se trata de lo que se quiere comunicar, de eso que queremos decirle a otros y otras.
- b.- ¿Por qué?: es la causa, el motivo que nos impulsa a emprender un proyecto comunicativo.
- c.- ¿Para qué?: es el objetivo del asunto, revisar cuál es nuestra intención con esa herramienta comunicacional, qué queremos conseguir.
- d.- ¿Para quién?: debemos pensar quiénes serán nuestros interlocutores, a quién va dirigido lo que hacemos. Dependiendo de ellos y ellas sabremos qué herramientas discursivas y metodológicas usar, estudiar los mecanismos de difusión, acceso y distribución del producto comunicacional.

Una vez que hayamos decidido la intencionalidad del producto de comunicación, vamos a explorar algunas ideas y sugerencias para construir nuestros mensajes de liberación con letras, imágenes y sonidos, en la web y en la calle.

1.4. Impacto social de la comunicación popular por medio del video.

Pero, ¿cómo hacer comunicable nuestro aprendizaje? Evidentemente uno de los retos principales cuando sistematizamos es que otras personas, que no han participado en la experiencia, puedan revivirla y aprovechar los conocimientos que en ella se produjeron. Por esto, se hace necesario no sólo transformar lo aprendido en un producto comunicacional, sino también que éste sea aprovechable para todos los colectivos que transitan luchas similares a las nuestras. A continuación te invitamos a descubrir en el siguiente crucigrama los elementos que debemos considerar para hacer del video un medio de comunicación alternativa:



Horizontales:

- 4 Relativo a la cultura
- 5 Emancipación de las normas sociales y morales establecidas
- 7 Inserción de lo excluido
- 8 Relativo a la educación

Verticales:

- 1 Relativo a la democracia
- 2 Inclusión de diversas ideas y acciones
- 3 Tendencia a participar en actividades colectivas
- 6 Que se hace de forma voluntaria, natural y sincera

(Solución del crucigrama en la página No 34)

1.5. Apropiándonos de las aplicaciones en software libre

Antes de comenzar el curso... Imagina la siguiente situación:

Dentro de poco tiempo se estará revisando en la comunidad, el calendario anual de eventos comunitarios, conmemoraciones de fechas patrias, celebraciones de tradiciones locales y regionales, festividades nacionales y hasta las fiestas familiares. Se quiere conformar una comisión, entre la propia comunidad, encargada de la reconstrucción de estos momentos memorables, dignos de ser conservados y preservados en la memoria histórica de la comunidad.

Con mucho ánimo decides formar parte de dicha comisión, siendo tu idea el crear un video, sin embargo aún no manejas el procesamiento, edición y almacenamiento de forma digital de las grabaciones que tienes que realizar en tu comunidad, por ello te diriges al Infocentro. Al llegar un facilitador te recibe cordialmente y te pregunta ¿qué necesitas? ¿en qué te puedo ayudar? Le explicas que necesitas realizar un video de los momentos memorables y festivos de la comunidad, el facilitador te invita a pasar y te pregunta si conoces Kdenlive, a lo que respondes que no, a partir de allí comienza a darte una serie de explicaciones, iniciando así:

EL VIDEO, PROYECCIÓN DE REALIDADES

Antes de iniciar la producción de nuestro video debemos conocer ¿qué es eso que denominamos video?, y la edición de un video ¿cómo es eso? Leamos a continuación e iniciemos el camino en la reconstrucción de nuestra vida cultural local a través del video.

2.1. Conociendo el video

El **video** es un material constituido por una secuencia de imágenes y elementos de audio que representan escenas en movimiento. Permite registrar varios elementos de forma atractiva facilitando vivenciar con mayor entusiasmo las actividades y reflexiones de la comunidad, así como transmitir testimonios y entrevistas teniendo la mirada sobre el rostro del que habla. En la actualidad, el video se divide principalmente en dos sistemas de grabación:

a.- Analógico: presentado a través de cintas de video o magnética, en formatos tales como VHS-C, Betamax.

b.- Digital: presentado a través de DVD, CD, Internet o teléfono celular, en formatos tales como AVI, Mpeg4, WMP, 3GP, entre otros.

El sistema de grabación digital se ha generalizado a partir de la posibilidad de editar lo capturado mediante el computador. Pero ¿a qué nos referiremos cuando hablamos de edición de videos? Y ¿a videos digitales?

2.2. Edición de videos

La **edición de vídeo** es un proceso de modificación y/o reorganización de algunos segmentos de la(s) grabación(es).

Existen dos tipos de edición de vídeo, la lineal o analógica y la no lineal o por computador.

2.2.1 Edición Lineal

La edición lineal está caracterizada por el acceso secuencial a la información para la modificación de la cinta, es decir, que para acceder a un cuadro de imagen específico de la grabación es necesario recorrer previamente todos los cuadros anteriores siguiendo la lógica y dirección de las escenas.

2.2.2 Edición no Lineal

La edición no lineal permite la modificación, inserción, montaje y/o eliminación de escenas de forma aleatoria, a través de aplicaciones informáticas. Antes de iniciar este tipo de edición es necesario convertir los archivos en formato digital y resguardarlo en el computador.

Para desarrollar la edición no lineal es necesario contar con una aplicación especializada, que en la actualidad pueden ser usadas tanto por principiantes y/o aficionados (Pinacple Studio, Nero Vision, Windows Movie Maker, Kdenlive), como para profesionales (Adobe Premiere Pro, Avid, Apple Final Cut Pro, Autodesk Discreet, Kino y Cinelerra).

2.3. Aplicaciones informáticas para la edición de videos

Los avances en informática han permitido que diversas actividades, antes llevadas por el sector profesional dotado de costosos equipos, formen parte del día a día de cualquier persona, un ejemplo de ello es la edición de videos. Ahora hablamos del video digital, pues se ha dado un salto de las antiguas cámaras de video analógicas al nuevo sistema de grabación digital, facilitando la edición de videos.

En este sentido, para la edición de videos del nuevo sistema de grabación digital es necesario contar con aplicaciones informáticas o software, pues a través de estas aplicaciones instaladas en nuestro computador podremos realizar el montaje del video capturado; es decir, la selección, estructuración y unión de los cuadros de imagen del video.

Cada aplicación informática o software para la edición de video responde a un tipo de sistema operativo o varios, a continuación te presentamos algunos de los editores de videos disponibles y en que sistema es posible ejecutarlo:

Aplicación	Sistema Operativo			Licencia
	Windows	Linux	Mac OS X	
Adobe After Effects	xx		xx	Software de código cerrado
Adobe Premiere Pro	xx		x	Software de código cerrado
Autodesk Combustion	x		x	Software de código cerrado
Avidemux	x	x	x	Software de código abierto: GPL
Cinelerra		x		Software de código abierto: GPL
Final Cut Studio			x	--
iMovie			x	Software de código cerrado
Kdenlive		x	x	Software de código abierto: GPL
Kino		x		Software de código abierto: GPL
LiVES	x	x		Software de código abierto: GPL
VirtualDub	x			Software de código abierto: GPL

Para efectos de este manual explicaremos el editor de videos Kdenlive por sus características de software libre, su interfaz práctica y uso sencillo.

2.4. Actividades preliminares a la edición de videos

Para la edición de videos es necesario realizar una serie de actividades previas, especialmente recomendables para aquellas personas que son principiantes en este tipo de actividad.

a.- Elección del tema y la población a quien va dirigido: Tener claro lo que se quiere hacer ¿De qué va a tratar el video? y ¿A quién está dirigido?



ACTIVIDAD 1: ELECCIÓN DEL TEMA

¿Recuerdas el caso planteado al inicio? Nuestro tema en esta oportunidad es la creación de un video relacionado a la reconstrucción de los momentos memorables, dignos de ser conservados y preservados en la memoria histórica de la comunidad: eventos comunitarios, conmemoraciones de fechas patrias, celebraciones de tradiciones locales y regionales, festividades nacionales.

b.- Elaboración del guión: Luego de seleccionar el tema comienza por desarrollar un boceto del guión, porque aún no sabemos exactamente lo que va a ocurrir en el video línea por línea, pero sí debemos dividir el video en escenas y pensar cómo queremos que se lleven a cabo el rodaje de cada una de estas escenas.

Para la producción de videos generalmente se suelen utilizar dos tipos de guiones;

1.- Literario, a través del cual narramos de forma secuencial la historia que deseamos producir. En este tipo de guión se suele presentar información sobre la acción de los personajes y/o escena, diálogos y detalles ambientales, presentándose en dos columnas como se muestra a continuación:

Descripción de la Escena	Descripción sonora			
	Diálogo	Música	Efectos	Voz

2.- Técnico, indica el modo cómo se desarrollará el guión literario, es decir cómo se grabará la historia. Para este tipo de guión se debe detallar información sobre la escena, el audio y el tiempo. Ejemplo de ello lo mostramos a continuación:

Nº Escena	Descripción	Audio			Duración
		Música	Efectos	Voz	

Estas estructuras de guión pueden variar según el tipo de producción, en caso de pretender desarrollar un proyecto audiovisual mayor a 50 minutos, es recomendable dividir los segmentos entre 5-10 minutos y resumir el contenido que se espera en cada uno de los segmentos, de esta forma sabremos rápidamente cómo será el video y cómo se desarrollará la secuencia. Es bueno contar con un buen boceto inicial del guión, pues esto significa que cuanto más sepas del video antes de empezar a grabar, más fácil será el rodaje.



ACTIVIDAD 2: ELABORACIÓN DEL GUIÓN

Como es una reconstrucción de los momentos memorables de la memoria histórica de la comunidad es recomendable realizar una línea de tiempo de los hechos más significativos para la comunidad. Esta línea de tiempo puedes realizarla a través de los ejemplos de guión antes expuestos o construir un guión según tu necesidad de producción.

c.- Planificación: Pensar cómo podemos conseguir el rodaje del video, lo cual implica el financiamiento del proyecto, selección de las localizaciones, contacto con los actores que formaran parte del proyecto (narrador, entrevistados, entrevistador, editores, entre otros), preparación del guión gráfico o storyboards que guíen la grabación.

A continuación mostramos algunos elementos que debemos considerar en la planificación:

• **Estudio de posibilidades**

¿Es posible grabar lo planteado en el guión? ¿Es posible conseguir los permisos necesarios para hacerlo y en el tiempo estipulado? ¿Es posible desplazarse a todas las locaciones? Es importante considerar la posibilidad todos los elementos que no depende de nosotros, tanto en tiempo como en espacio.

• **Duración**

¿Cuánto queremos que dure el video? Esto dependerá del tipo de material audiovisual que deseemos realizar:

Material audiovisual	Duración	Observaciones
Documentales para televisión	50 minutos (una hora con los anuncios)	
Grabaciones de YouTube	10 minutos (para usuarios genéricos)	
Películas de cine	1 hora y 30 minutos, por lo general.	Para festivales de cine se presentan dos tipos de categorías para películas: cortometraje (10 a 20 minutos) y para largometrajes (50 minutos o más)

• **Actores involucrados**

Debemos decidir quiénes van a ser las personas involucradas en el desarrollo del video, y asegurarnos de su disponibilidad. Igualmente debemos tener en cuenta qué información pretendemos conseguir y/o transmitir a través de los participantes. Aquí se puede incluir un narrador, algunos dramatizadores de situaciones, entrevistador y entrevistados, entre otros que se consideren necesarios.

d.- Grabación del video.



ACTIVIDAD 3:

GRABACIÓN DEL VIDEO

Es importante tener toda la información que se utilizará para el desarrollo del video antes de iniciar la edición del mismo: podemos contar con el video grabado, fotografías, videos ya editados, entre otros.

Como se mencionó anteriormente, estaremos trabajando con el editor de videos Kdenlive. Por ello te mostramos a continuación las características de este editor de videos y los pasos para editar videos.

3.1. Conozcamos Kdenlive

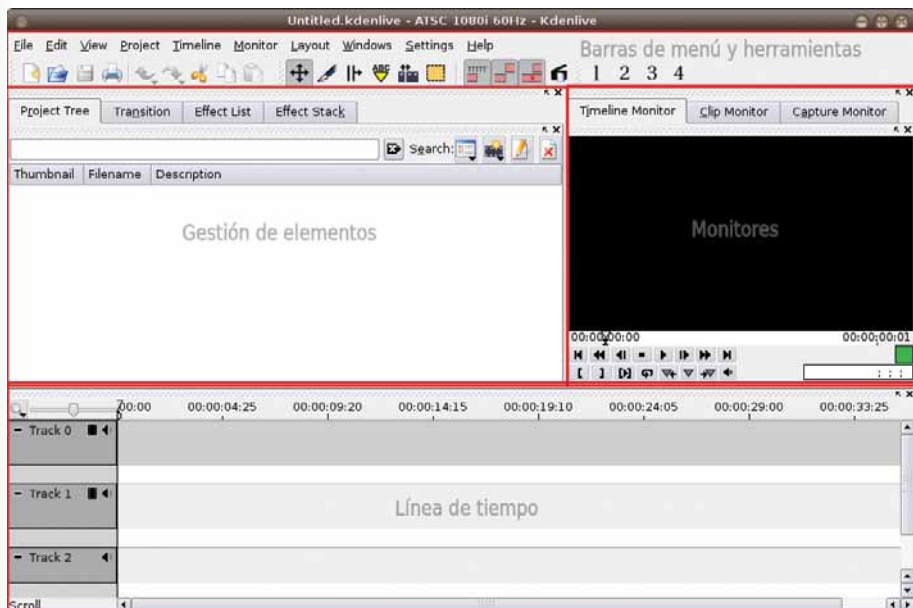
Kdenlive (acrónimo de KDE Non-Linear Video Editor) es una aplicación de edición de video de código abierto para entornos de escritorio KDE o Gnome. Este editor nos permite trocear (dividir en trozos el video) y recolocar los videos, para que el paso de uno a otro no sea brusco.

3.1.1. Características

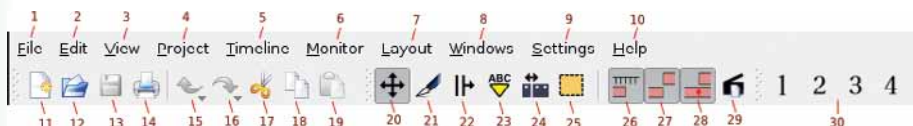
- *Edición multipista*, es decir, permite registrar diversas fuentes de audio y video en un mismo proyecto.
- *Acepta diversidad de formatos* tanto para importar como para exportar audio y video: mpeg, avi, dv, vob, wav, ogg, mp3, gif (sin animación) jpg, png, svg, entre otros.
- *Permite la visualización de las pistas de audio y video* como imágenes en pequeña escala (Thumbnails).
- *Ejecución en tiempo real* de todos los efectos.
- *Permite transiciones básicas*.
- *Habilidad para mezclar diferentes fuentes de video* en un proyecto. Por ejemplo, es posible editar un video utilizando ficheros mpeg4 y HDV mpeg2 a la vez.

3.2. Interfaz gráfica

La interfaz gráfica de Kdenlive esta compuestas principalmente por cuatro (4) áreas, a saber: barras de menú y herramientas, gestión de elementos, monitores y línea de tiempo.



a.- Barras de menú y herramientas: Esta sección esta compuesta por las opciones de menú y herramientas de kdenlive, como se muestra a continuación:



Menús	Iconos
1 File (Archivo)	11 Crear un nuevo proyecto
2 Edit (Editar)	12 Abrir un proyecto
3 View (Ver)	13 Guardar
4 Project (Proyecto)	14 Imprimir
5 Timeline (Línea de tiempo)	15 Deshacer
6 Monitor (Monitor)	16 Rehacer
7 Layout (Esquema)	17 Cortar y mover zona de la selección al portapapeles
8 Windows (Ventanas)	18 Copiar
9 Setting (Preferencias)	19 Pegar
10 Help (Ayuda)	20 Mover y dimensionar los clips
	21 División del clip
	22 Mover todos los clips a la derecha
	23 Insertar comentarios en el clip
	24 Mover punto de edición entre dos clips seleccionados
	25 Seleccionar múltiples clips
	26 Alinear clips con el fotograma más próximo
	27 Alinear clips con el borde de clip más próximo
	28 Alinear clips con los marcadores de fijación
	29 Renderizar línea de tiempo a un archivo de video
	30 Carga de diseños

b.- Gestión de elementos: Son ventanas a través de las cuales se pueden visualizar todos los elementos que componen el video y su estructuración. Estas ventanas se clasifican por pestañas como se muestran a continuación:



1. Project tree (Árbol de Proyecto): Encontraremos los clips de video, color o título, así como imágenes y presentaciones de diapositivas que hayamos incorporado en nuestro proyecto.

2. Transition (Transiciones): Se encuentran las diferentes transiciones de video disponibles y la posibilidad de cambiar los parámetros de éstas, esto último sólo es posible en modo edición.

3. Effect list (Lista de Efectos): Encontramos la lista de los diferentes efectos disponibles para ser aplicados a los clips de video y audio.

4. Effect stack (Pila de Efectos): En esta pestaña podremos definir el orden de ejecución de los efectos aplicados en nuestros clips, así como modificar sus parámetros.

c.- Monitores: Ventanas a través de las cuales podemos ir visualizando el resultado de nuestro proyecto. Estas ventanas se clasifican por pestañas como se muestran a continuación:

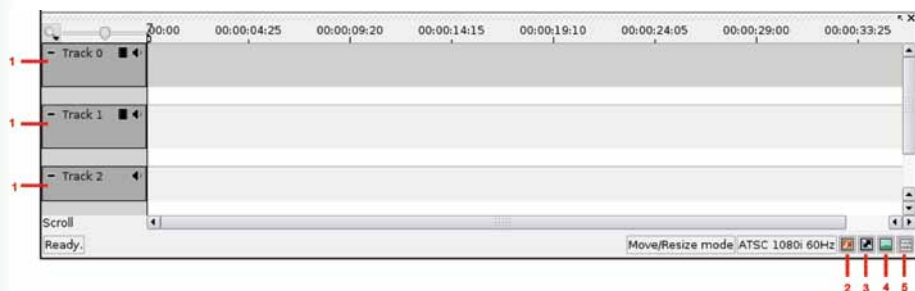


1. Timeline monitor (Monitor de la línea de tiempo): Se muestra el vídeo que estamos realizando tal y como quedará una vez procesado (renderizado).

2. Clip monitor (Monitor de Clip): Permite visualizar los clips individuales y seleccionarlos por sección para añadirlos a la línea de tiempo.

3. Capture Monitor (Monitor de Captura): Nos permite capturar vídeo desde una cámara conectada a nuestro computador.

d.- Línea de tiempo: Está compuesta por las pistas presentes en el video y nos ofrece la opción de visualizar el recorrido de nuestro proyecto y su disposición en el tiempo. Igualmente podemos activar o desactivar la opción de mostrar en la línea de tiempo las miniaturas de los clips de vídeo, audio, transiciones y efectos presentes en el proyecto.



1. Track (Pista)
2. Show effects (Mostrar efectos)
3. Show transitions (Mostrar transiciones)
4. Show thumbnails (Mostrar imágenes en miniatura)
5. Show audio thumbnails (Mostrar audio de imágenes en miniatura)

3.3. Formatos y códecs en Kdenlive

Los videos son una colección de elementos audiovisuales almacenados en diversos **formatos**; los cuales son formas de guardar los datos de un archivo de video con el fin de que puedan ser interpretados por el computador en una secuencia lógica y simultánea de reproducción.

Sin embargo, estos archivos al ser almacenados tal cual como son producidos pueden ocupar mucho espacio en el computador, por ello se utilizan los **códecs** (acrónimo de COdificador - DECodificador) que permiten la compresión de los datos presentes en un archivo de video, es decir los códecs nos permiten comprimir y codificar un video en su formato original al momento de almacenarlo y además nos permiten decodificar y descomprimir el archivo del video permitiéndonos verlo.

Metáfora: imagínate el armario de tu habitación, eso será el formato, mientras que la manera en que coloques la ropa dentro de él será el códec. (Ramos, 2003)

Al guardar un video con un formato específico, generalmente los editores de video seleccionan automáticamente el códec más idóneo al formato de almacenamiento seleccionado. Kdenlive tiene soporte para formatos y códec's tales como:

Formatos	Códec's
AVI (Audio Video Interleave, en español Intercalado de audio y vídeo). Es un formato que contiene audio y vídeo, almacenando la información por capas; una capa de vídeo seguida por otra de audio.	DV (Digital Video). Códec utilizado para comprimir vídeo que proviene de las cámaras de vídeo MiniDV o cámara de video caseras. Durante su captura, este códec comprime el vídeo pero no el audio, de tal manera que no pierde calidad al final, pero ocupa mucho espacio en disco del computador.
Microsoft Windows Media Video. Desarrollado por Microsoft para su reproductor Windows Media Player, los archivos de este formato son el .wmv y asf para archivos de vídeo y .wma para archivos de audio.	MPEG (Moving Picture Experts Group, en español Grupo de Expertos de Imágenes en Movimiento). Este códec es el estándar para la compresión de audio y vídeo, el códec MPEG goza de compatibilidad mundial, gran compresión y poca pérdida de calidad, la compresión MPEG consta de tres capas, una para vídeo, otra para audio y otra que contiene información sobre calidad, sincronización, tiempo y demás información necesaria.
QuickTime. Es un formato desarrollado por Apple, la extensión de este formato es .mov, es multiplataforma y contenedor de audio y vídeo. En sus versiones más recientes permite ejecutar películas en 3D e interactuar en realidad virtual.	Xvid. Es un códec desarrollado por programadores voluntarios, basado en MPEG-4. Permite una calidad muy cercana a la fuente original del video en muy poco espacio de disco.
FLV (Flash Video). Formato y extensión de archivo que es utilizado para transmitir video por internet empleando el reproductor Adobe Flash Player (antiguamente Macromedia Flash Player). Los FLV pueden estar integrados también dentro de los archivos SWF.	

Kdenlive también soporta las razones de aspecto 4:3 y 16:9; las cuales representan la proporción de una imagen (anchura y altura), para los diferentes sistemas de codificación utilizado en la transmisión de señales de televisión analógica en color a nivel mundial y varios estándares de alta definición (HD – High Definition), incluyendo HDV (High Definition Video, en español Video de alta definición).

3.4. Editando videos en Kdenlive

Antes de iniciar la edición del material grabado, es recomendable tener presente lo qué se quiere y cómo se quiere el video final, según como fue planificado en las actividades previas señaladas en el capítulo II.



ACTIVIDAD 4: EDICIÓN DEL VIDEO

a.- Construir un esquema de secuencia acorde a las escenas plateadas previas a la grabación. Puedes utilizar un formato como el que presentamos a continuación o crear tu propio formato.

Nº de Escena	Descripción de la escena	Elementos presentes en la escena	Duración de la escena

b.- Definir y organizar todos los elementos que se utilizarán en la edición (sonidos, gráficos, videos). Es recomendable almacenar los elementos en carpetas por tipo de material, por ejemplo almacenar las fotografías y/o imágenes en una carpeta con el nombre de gráficos.

c.- Importar el archivo de video y otros elementos. Para importar elementos en Kdenlive tenemos dos (2) opciones:

1.- Ingresa al menú Project (Proyecto) ubicada en la barra de menú y herramientas de kdenlive, haz clic en add clips (añadir clips o elemento audiovisual), selecciona el archivo que deseas añadir a tu video, finalmente haz clic en abrir y verás los elementos seleccionados en la sección Project tree (Árbol de Proyecto).

2.- Arrastra el elemento seleccionado desde la carpeta donde está almacenado hasta la sección Project tree (Árbol de Proyecto) de Kdenlive, manteniendo el clic realizado sobre el elemento con el puntero del ratón desde la carpeta hasta la sección Project tree (Árbol de Proyecto).

d.- Armar la línea de tiempo de lo que será el video. Para ello arrastramos los clips que compondrán el video en el orden que se estableció antes de iniciar la edición, desde la sección Project tree (Árbol de Proyecto) hasta la línea de tiempo. (*paso a*).

e.- Una vez organizados los elementos del video, agregaremos transiciones, efectos y textos por clips.

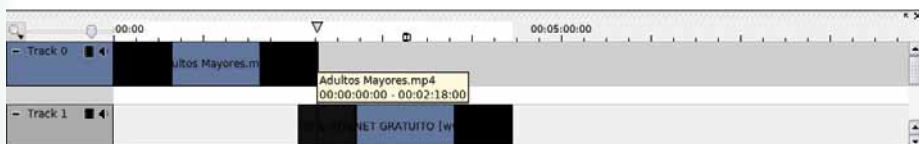
f.- Cuando esté terminado, guardamos el proyecto en el formato, según el tipo de material audiovisual planificado (ver la sección 3.3. Formatos y codecs en Kdenlive del presente módulo).

g. Una vez hayas acabado el montaje, contempla el resultado final. Es recomendable ver el vídeo en toda su duración y pedir una segunda opinión del mismo.

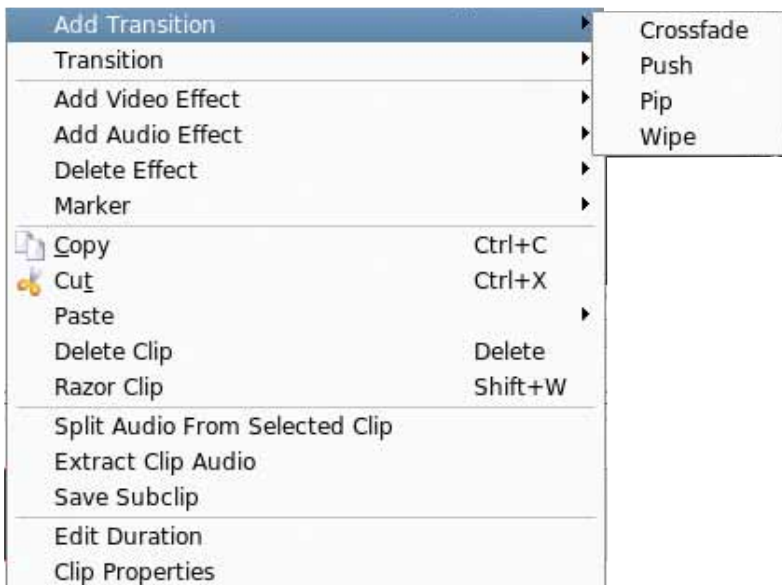
• Transiciones

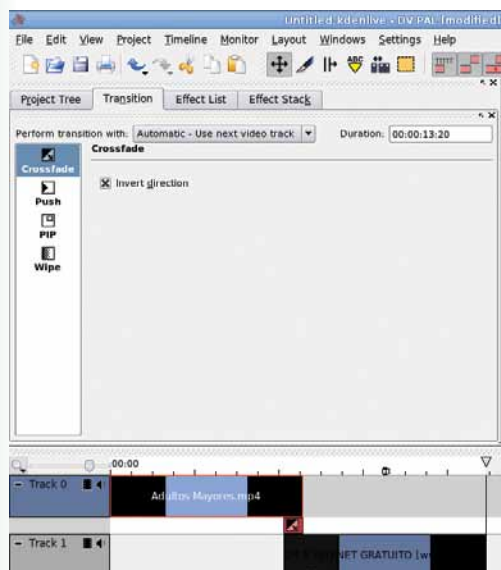
Las transiciones se utilizan cuando deseamos cambiar de un clip a otro (o de una escena a otra) de manera suave y gradual.

Para poder aplicar las transiciones, necesitamos que los clips se solapen en pistas (Track) diferentes, es decir, si el clip de la pista 0 tiene una duración de 2 minutos y 18 segundos, el clip de la pista 1 debe comenzar antes de 2 minutos y 18 segundos, como se muestra a continuación:



Una vez solapados los clips, haz clic en el espacio que separa las pistas y presiona el botón derecho del ratón. Se desplegará un menú, debes seleccionar *Add transition* (Añadir transición) y luego el tipo de transición, como por ejemplo *crossfade* (fundido). Aparecerá una barra de color entre los clips de las pistas 0 y 1 indicando que la transición ha sido añadida al proyecto.





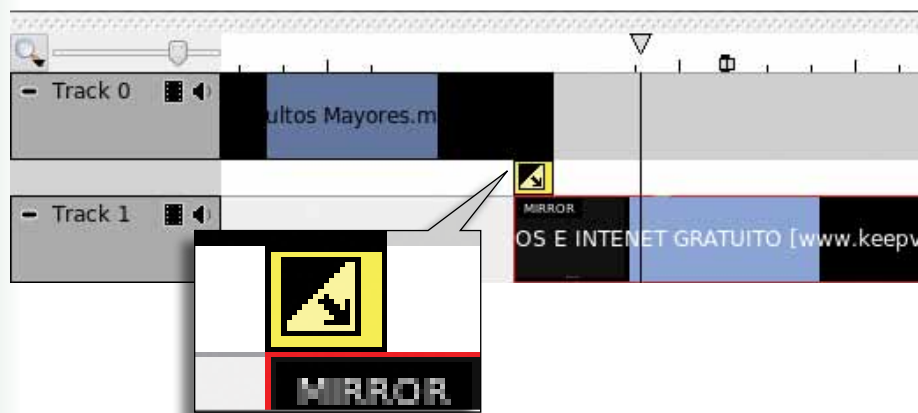
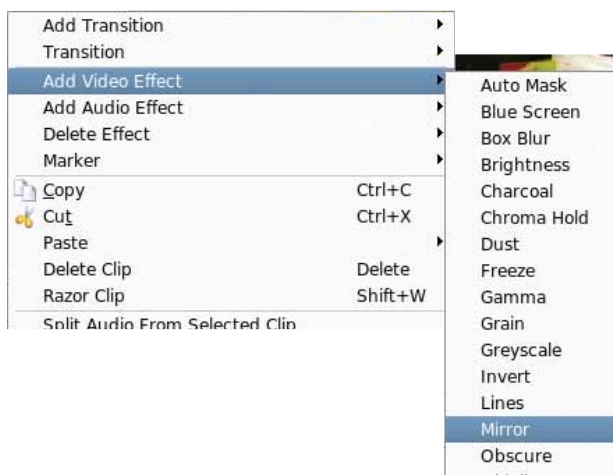
Para visualizar el funcionamiento de la transición, haz clic en el botón *Play clip* (Reproducir clip) del *Timeline Monitor* (Monitor de la línea de tiempo). Si deseas cambiar los parámetros de la transición haz doble clic sobre la barra de color que aparece entre los videos y en la área gestión de elementos se activará la ventana *Transición*. En esta ventana podrás cambiar los parámetros de la transición.

• Efectos

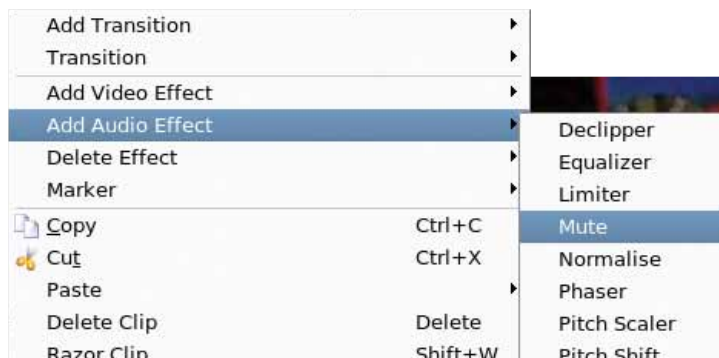
Los efectos permiten modificar diferentes aspectos del clip original, en Kdenlive podrás encontrar diferentes efectos que pueden ser aplicados al audio y/o video. Tanto para el clip en su totalidad o sólo a una parte de éste.

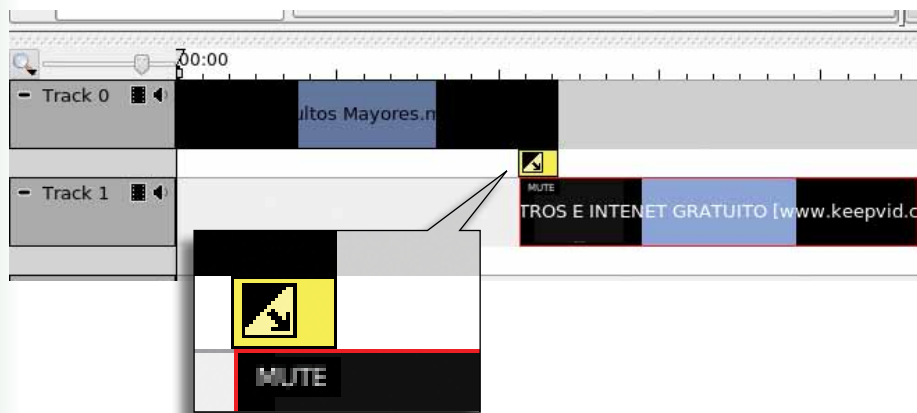
Para aplicar efecto a un clip de video o audio, primero debes seleccionar el clip, luego haz clic sobre él con el botón derecho del ratón y se desplegará un menú, selecciona la opción *Add video effect* (Añadir efecto de video) o *Add audio effect* (Añadir efecto de audio) según la planificación del proyecto y luego selecciona el efecto, como por ejemplo *mirror* (espejo) para efecto de video o *mute* (silencio o mudo) para efecto de audio.

EFFECTOS DE VIDEO



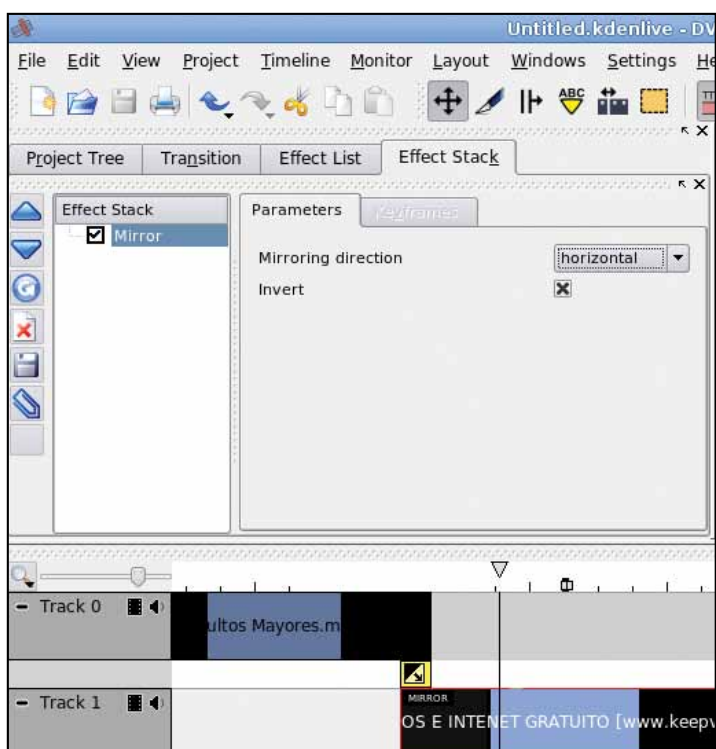
EFFECTOS DE AUDIO





En caso de querer aplicar un efecto a una parte de un clip de video o audio, primero deberás cortar la sección que tendrá el efecto con la herramienta *Split clip* (División del clip) y luego aplica el efecto como se explicó anteriormente.

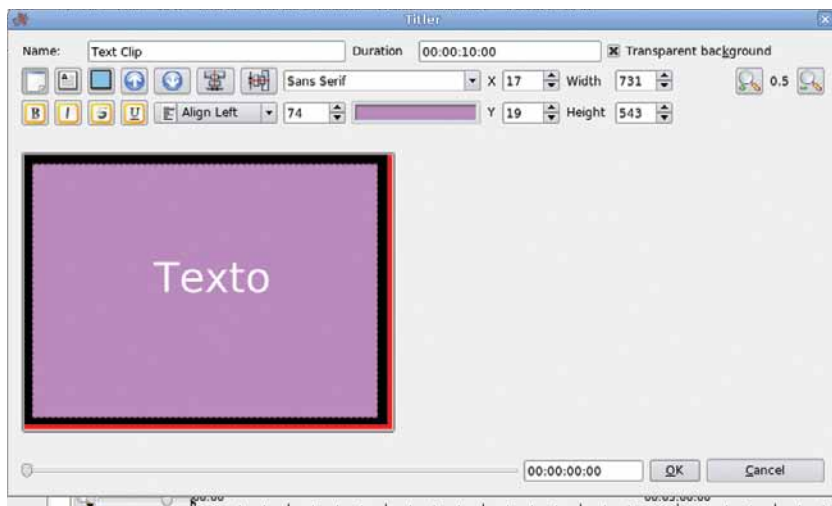
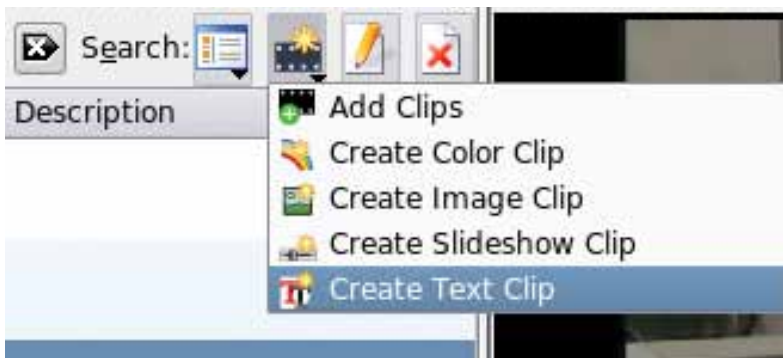
A los efectos, así como a las transiciones, también se le pueden editar los parámetros a través de la ventana *Effect Stack* (Pila de efectos).



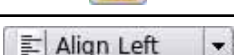
• Texto

En Kdenlive podemos crear clips de texto para incorporar títulos o comentarios en nuestro proyecto. El editor de textos de Kdenlive es simple y sólo es posible diseñar textos sencillo, en caso de requerir un texto con mayor elaboración puedes utilizar un editor de imágenes externo, como por ejemplo **GIMP**, e importar la imagen resultante a través del menú *Project* (Proyecto), opción *Add clips* (Añadir clips).

Para crear un clip de texto, haz clic en el ícono *Añadir clip* ubicado en la ventana *Project tree* (Árbol de Proyecto). Se desplegará un menú, debes seleccionar *Create Text Clip* (Crear Clip de Texto), se abrirá un cuadro de diálogo en el que podrás dar un nombre al clip, definir su duración, el tipo de letra, su tamaño y color del texto (Ver imagen a continuación).



Para crear el clip de texto, seleccionaremos el ícono  *Añadir texto*. Aparecerá un cuadro de diálogo donde podrás escribirlo y finalmente haz clic en el botón OK. Asimismo encontraremos los siguientes íconos:

	Select objects (Selección de objetos)
	Add text (Añadir texto)
	Add rectangle (Añadir rectángulo)
	Traer objetos al frente (Bring to front)
	Enviar objetos atrás (Send to background)
	Center horizontally (alinear objetos horizontalmente)
	Center vertically (alinear objetos verticalmente)
	Negrita
	Itálica
	Tachado
	Subrayado
	Align (Alineación)
	Cambiar el zoom de la ventana

AYUDAS COMPLEMENTARIAS

Ayuda Complementaria 1: Filmar videos y guardarlos

La tecnología necesaria para crear videos digitales es cada día más accesible, sobre todos para aquellos que son artesanales, es decir, que grabamos cotidianamente y no son para uso profesional. El uso del video digital es importante para transmitir nuestras ideas, hechos o una situación debido al potencial en cuanto a expresión y comunicación que ofrece y también por el hecho de que vivimos un mundo que es cada vez más visual en el que las personas se sienten muy cómodos en él.

Hoy te enseñaremos cómo grabar un video con una cámara digital.

¿Qué necesitamos ?

- a.-** Una video cámara digital.
- b.-** Un Computador
- c.-** Un cable para pasar nuestro video al computador que pueden ser USB o firewire.

¿Cómo lo hacemos?

El desarrollo de un video se logra a través de tres fases: la preproducción, producción y postproducción:

Preproducción

- a.-** Lo primero que debemos hacer es planificar lo que vamos a hacer y saber claramente lo que queremos presentar, para esto es recomendable que veamos muchas películas, revisar el lenguaje digital y manejar el computador.
- b.-** Establecerte un propósito u objetivo
- c.-** Define la temática y el título del video digital
- d.-** Construye un guión, que es un formato donde ingresarás todo el contenido del video y el storyboard que no es más que graficar en papel las diferentes escenas constituirán tu video.

Producción

Aquí se procede a la grabación del video.

En la actualidad el funcionamiento de las cámaras digitales es muy sencillo, pues presentan una opción denominada modo fácil o automático para las personas principiantes.

Lo más probable es que nuestra cámara tenga un botón giratorio con tres posiciones: el central para apagarla, el de abajo para ver el video una vez que lo filmamos y el de arriba para grabar.

- a.-** Pasa el botón hacia el modo de grabación.
- b.-** Prepara tu primera escena guiándote por el storyboard
- c.-** Oprime el botón grabar y detenla cuando hayas terminado la escena.
- d.-** Sigue el mismo procedimiento para el resto de las escenas.

Postproducción

Una vez que tenemos grabadas todas las imágenes necesarias debemos capturarlas, es decir, pasar las imágenes de la cámara a la computadora.

- a.-** Conecta la cámara al computador utilizando el cable de conexión.
- b.-** Si conectas el cable de firewire debes abrir el programa predeterminado de captura, que permitirá pasar las imágenes de la cinta, disco o la memoria a formato digital para que luego lo puedas utilizar en otros programas.
- c.-** Si conectas el cable USB debes abrir la unidad que se activa con el computador reconoce la conexión a través del puerto USB. Haz doble clic sobre la unidad, selecciona el o los archivos que contienen los videos y guárdalos en la unidad bien sea disco duro, pendrive, cd, entre otros para que luego lo puedas utilizar en otros programas.

Recomendaciones

Al filmar debemos tener presente dos recomendaciones Importantes:

a.- Es importante grabar de espaldas a la luz, ya que si grabamos de frente al sol o a la luz artificial sólo veremos la silueta de la persona o el objeto.

b.- Para conseguir planos estables debemos apoyar la cámara sobre una superficie plana o lo idóneo sería utilizar un trípode.

Ayuda complementaria 2: Publiquemos nuestros videos en YouTube

Antes de conocer los pasos para la publicación es necesario saber algunos aspectos que debemos tomar en cuenta:

Formatos

YouTube permite cargar videos con casi todas las extensiones, pero las más utilizadas son:

a.- .3GP (teléfonos móviles)

b.- .AVI (Windows)

c.- .MOV (Mac)

d.- .MP4 (Ipod/PSP)

e.- .MPEG

f.- .FLV (Adobe Flash)

g.- .SWF (Shockwave Flash)

h.- .MKV (h.264)

Duración

El tiempo máximo de duración de un video deberá ser de 10 minutos y 100 Mb.

Tiempo de espera

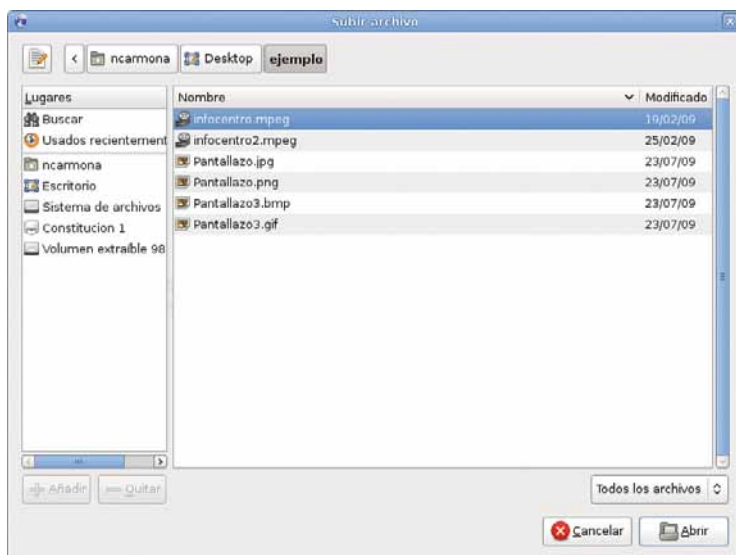
El tiempo que debemos esperar para cargar y poder visualizar nuestros videos al buscarlos en YouTube varía, dependerá de la velocidad de conexión a Internet y el tamaño del video. El tiempo para subir un video puede durar desde unos minutos hasta varias horas, por lo general oscila de 1 a 5 minutos por MB.

El procedimiento que debemos seguir para la publicación de los videos será el siguiente:

- a.-** Estando en la página de Youtube hacemos clic sobre la opción Acceder, con la finalidad de abrir nuestra cuenta.
- b.-** Tecleamos el Username o nombre de usuario (de la cuenta Gmail) y el Password o contraseña (que definimos en el formulario de suscripción).

A screenshot of the YouTube login interface. At the top, the YouTube and Google logos are displayed. Below them, the text "Acceder a YouTube con tu cuenta de YouTube O Google" is shown. There are two input fields: "Nombre de usuario:" and "Contraseña:". Below the password field is a checkbox labeled "No cerrar sesión" which is checked. A blue "Acceder" button is positioned below the checkbox. At the bottom, there is a blue link that reads "¿No puedes acceder a tu cuenta?".

- c.-** Observaremos que al actualizarse la página nuestro nombre de usuario aparecerá en la parte superior derecho.
- d.-** Ahora pasamos el ratón por la opción Subir ubicada en la barra que se encuentra debajo de nuestro nombre de usuario, hacemos clic sobre la opción Subir archivo de video y aparecerá la ventana en la cual buscaremos nuestro video en el sitio donde lo hayamos guardado.



e.- Al seleccionar el video se desplegará una ventana que permitirá definir los datos del video que facilitará su búsqueda como: el título, la descripción, una etiqueta, categoría a la que pertenece el video y la privacidad.

f.- Finalmente hacemos clic sobre la opción Guardar cambios.

infocentro.mpeg

Añadir nombre de vídeo y descripción, y editar configuración de privacidad

Opciones para compartir e insertar vídeos

Título

Descripción

Etiquetas

Categoría

Privacidad
☒ Comparte tu vídeo con el mundo (opción recomendada)
☐ Privado (podrás verlo tú y otras 25 personas)

SOLUCIÓN DEL CRUCUGRAMA

		D														
		E														
		M														
		O		P				P								
		C	U	L	T	U	R	A	L							
		R		U				R								
		A		R				T								
		T		A			L	I	B	E	R	A	D	O	R	
		I		L				C								
		C						I	N	C	L	U	S	I	V	O
		O						P								
								A								
				E	S	P	O	N	T	A	N	E	O			
									I							
		E	D	U	C	A	T	I	V	O						
									O							

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Escena: Cada una de las partes que conforman una obra o película y que representa una determinada situación.

Formato de video: Formas de guardar los datos de un archivo de vídeo con el fin de que puedan ser interpretados por el computador en una secuencia lógica y simultánea de reproducción.

Multipista: Sistema que permite registrar varios elementos audiovisuales por separado para luego unirlos y formar un todo.

Clip: Elemento de video, imagen o audio.

Objetivos	Contenidos
Presentación	• Palabras de bienvenida • Presentación de facilitadores • Presentación del curso • Presentación de los/las participantes • Chequeo de expectativas • Establecimiento de normas
Conocer los elementos básicos asociados al video.	2.1. Conociendo el video 2.2. Edición de videos 2.3. Aplicaciones informáticas para la edición de videos
Identificar las actividades preliminares a la edición de videos.	2.4. Actividades preliminares a la edición de videos
Describir los componentes fundamentales de Kdenlive como editor de videos no lineal.	3.1. Conozcamos Kdenlive 3.2. Interfaz gráfica 3.3. Formatos y códecs en Kdenlive
Identificar las características funcionales elementales de Kdenlive para la edición de videos.	3.4. Editando videos en Kdenlive
Identificar las potencialidades y trascendencia de la comunicación popular mediante el video.	

ICO SUGERIDO

Estrategias y Técnicas de Aprendizaje	Duración
Exposición por parte del/a facilitador/a para presentar el contenido y el objetivo del curso. Técnica rompehielos (a juicio del/a facilitador/a). Establecimiento de normas a través de la estrategia de la pregunta.	• 10 min. • 25 min. • 10 min.
Exposición sobre los elementos básicos asociados al video (facilitador/a).	• 10 min.
Exposición sobre las actividades preliminares a la edición de videos. (facilitador/a). Presentación de la propuesta de trabajo (ver sección Apropiándonos de las herramientas de software libre).	• 20 min.
Presentación de la interfaz gráfica de Kdenlive. Los y las participantes realizan las actividades previamente diseñadas en el manual, con la ayuda del/a facilitador/a que guiará al grupo a lo largo de la experiencia. (El/la facilitador/a trabajará con el proyecto planteado en el manual, donde cada participante debe plantear su propio proyecto).	10 min. A juicio del/a facilitador/a según el grupo.
Exposición sobre las características funcionales elementales de Kdenlive para la edición de videos. (facilitador/a)	• 20 min.
Discusión grupal	• 30 min.

Según la duración del curso las horas restantes serán destinadas a la ejercitación práctica

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

-  Kdenlive para fotografía.(s.f.) Disponible en http://www.kurtsik.org/blog/?page_id=2 [consulta: 07 de junio de 2010]
-  Ramos , R. (2003) Formatos de Video. Disponible en <http://www.linuca.org/body.phtml?nIdNoticia=148> [consulta: 09 de junio de 2010]
-  Reseco, S. (s.f.) 10 recomendaciones para editar vídeo. Disponible en <http://es.onsoftware.com/p/10-recomendaciones-para-editar-video> [consulta: 09 de junio de 2010]

Para fortalecer tus saberes y compartirlos con otras y otros, te invitamos a conocer y participar en:



Espacio sociotecnológico en la web para la democratización, formación, intercambio y construcción de conocimientos libres y liberadores donde podrás participar en las siguientes actividades formativas a través de internet:



Desarrollando nuestras ideas en el procesador de palabras Writer.
DURACIÓN 4 SEMANAS



Comunicando a través de presentaciones creativas con Impress.
DURACIÓN 5 SEMANAS



Calculando y graficando datos con la hoja de cálculo Calc.
DURACIÓN 6 SEMANAS



Mejora tus imágenes con Gimp.
DURACIÓN 4 SEMANAS



Conéctate con el mundo de la Web.
DURACIÓN 5 SEMANAS



Dinamiza tus presentaciones con Impress.
DURACIÓN 5 SEMANAS



Edita libremente tus videos con Kdenlive.
DURACIÓN 4 SEMANAS



Genera tu sitio web en un, dos por tres.
DURACIÓN 4 SEMANAS



La ortografía o ¿la melodía de nuestras letras?
DURACIÓN 5 SEMANAS



Sazona tu escritura con la redacción de textos.
DURACIÓN 5 SEMANAS



A sistematizar se aprende sistematizando.
DURACIÓN 12 SEMANAS

01. | Elaborar documentos utilizando funcionalidades del Procesador palabras Writer.

02. | Elaborar presentaciones creativas utilizando las funcionalidades del gestor de presentaciones Impress para mejorar los procesos desarrollados en la vida cotidiana y en la comunidad.

03. | Emplear la hoja de cálculo (Calc) para organizar y graficar datos que faciliten las tareas cotidianas y el trabajo comunitario.

04. | Editar imágenes digitales a través de las funcionalidades del programa Gimp como herramienta de trabajo que potencie nuestra creatividad para la comunicación con la comunidad.

05. | Manejar herramientas de búsqueda y navegación en Internet para la obtención de información electrónica al instante.

06. | Generar presentaciones multimedia utilizando las funcionalidades de Impress con la finalidad de mejorar los procesos de transmisión de información.

07. | Potenciar la capacidad comunitaria de transmitir información, experiencias y mensajes mediante la edición de videos.

08. | Reconocer espacios en la web que permitan la publicación de información por parte de nuestras comunidades.

09. | Aplicar las reglas de la ortografía en los textos que cada participante lea o escriba.

10. | Aplicar las normas de redacción a los textos que el y la participante elaboren.

11. | Orientar procesos de sistematización a través de la aplicación de metodologías diseñadas para sistematizar experiencias en el ámbito comunitario.

Para mayor información contáctanos a través del correo electrónico:
infovirtual@infocentro.gob.ve



Av. Universidad, esquina El Chorro, Torre Ministerial, piso 11,
La Hoyada. Caracas.

Telfs: +58 212 771.85.20 / 87.92/ 86.38 / 87.30

atencionalsoberano@infocentro.gob.ve

pnat@infocentro.gob.ve

<http://www.infocentro.gob.ve>