



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Distinguir géneros más comunes de TV basados en la realidad y de ficción.
- 02 Distinguir profesionales de TV de otros que no lo son.
- 03 Familiarizarse con un guión técnico para TV.
- 04 Conocer el proceso de edición en TV.

ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	Géneros televisivos
02	Saber Más	<título>
03	Actividad	Quién hace los programas
04	Saber Más	<título>
05	Actividad	Cómo se crean los programas
06	Saber Más	<título>
07	Actividad	Cómo se emiten los programas
08	Saber Más	<título>
09	Creación digital	Salvapantallas

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Ocupando toda la pantalla se ve el visor de la lente de la cámara de la gárgola-operador que sirvió de entrada en este OA. En ella van apareciendo en animación imágenes intercaladas de la pantalla de entrada con los títulos de las actividades, que entran con algún efecto especial como si se tratase de títulos de programas, hasta que finalmente quedan fijos. Cada vez que se vuelve a la pantalla se produce la misma animación.

Textos (títulos actividades):

Géneros televisivos
 Quién hace los programas
 Cómo se crean los programas
 Cómo se emiten los programas

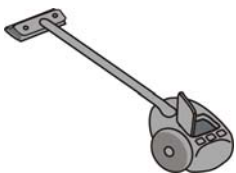
Mientras, Luci dice: "Seguimos con los problemas de emisión. Antitec ha hecho un lío con los géneros de los programas y la producción y si no nos ayudas a solucionarlo seguiremos sin poder retransmitir el concierto. Date una vueltecita por estas pruebas y resuélvelas lo antes que puedas".

DESARROLLO

¿Qué pasa?

<campo de texto>

SALIDA





¿Cómo avanzamos?

El usuario hace clic en la actividad que quiere y se entra en ella directamente.

01 Actividad Géneros televisivos

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Tres televisores con forma divertida que ocupan casi toda la pantalla de la actividad. En sus pantallas se ven las imágenes ilustrativas de los textos que el usuario debe colocar junto a cada una de ellas, así que se dejará un espacio para colocar el texto. Sobre cada televisor un texto:

Ficción
Informativos
Entretenimiento

Debajo de los televisores, se disponen los textos que corresponden a los géneros y que aparecerán de forma aleatoria y serán arrastrables:

Ficción	Informativos	Entretenimiento
Dibujos animados	Debates	Reality shows
Películas	Entrevistas	Programas del corazón
Teleseries	Noticiarios	Galas
Telenovelas	Documentales	Magazines

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción Luci Lúcida**, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica:

Aunque los programas te parecen muy diferentes, la mayoría están hechos según unas ciertas normas que se llaman géneros. Los básicos son de ficción, de entretenimiento e informativos. ¿Sabrías distinguirlos?

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Luci Lúcida** representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla:

Antitec nos quiere confundir otra vez. Ha hecho un revoltillo con los géneros televisivos de nuestra cadena. Haz clic en el nombre del género y sin soltarlo, arrástralo a su correspondiente tele.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas–?

Mediante el clic de **usuari@** en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

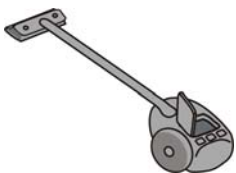
DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Arrastre

¿Qué pasa y cómo funciona?

El usuario debe arrastrar los nombres de los formatos de TV justo a sus correspondientes imágenes





en cada pantalla de TV.

Si la colocación del texto es correcta quedará en su sitio, de lo contrario, volverá a su lugar de partida.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Al finalizar la actividad salta SONILUZ y dice: "¡ESTUPENDO. YA ESTAMOS MÁS CERCA DE RESTABLECER LA COMUNICACIÓN!"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario haya realizado 6 intentos incorrectos, saltará SONILUZ (consola de luz y sonido digital personificada) diciendo: "CONTINUAN LOS PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN. SIGUE INTENTÁNDOLO"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha colocado todos los textos en su lugar.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Cuando se haya resuelto la actividad, las imágenes quedará en su lugar. Para el adulto que controla la actividad: El código de barras sobreimpreso

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Saltará el contenido Saber más. Al finalizar éste se pasará automáticamente pantalla de Introducción donde se eligen actividades.

02 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr1]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.

Comentario [vr2]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr3]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

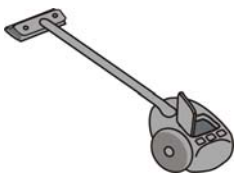
02 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva base?

<campo de texto>

Comentario [vr4]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.





¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr5]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr6]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

02 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

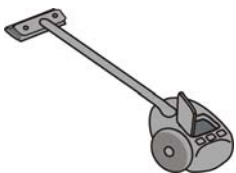
¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Comentario [vr7]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.

Comentario [vr8]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr9]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr10]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas





<campo de texto>

03 Actividad Quién hace los programas

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

En la pantalla aparece un estudio de televisión con varios espacios en el que cada profesional está realizando su tarea. Sobre cada espacio un rótulo.

1) Rótulo: Sección de informativos

Un estudio de un programa informativo con elementos fijos:

- una mesa grande en el centro
- unos focos en la parte superior
- un mapa del tiempo tras la mesa, parte derecha
- una o varias pantallas de televisión tras la mesa y al fondo unos redactores escribiendo en ordenador
- una cámara de TV

Profesionales realizando sus tareas: una presentadora sentada a la mesa, un presentador del tiempo señalando con la mano, el cámara de televisión con cascos, grabando.

2) Estudio de concurso

Otro espacio (estudio) con un decorado de un concurso y unos profesionales:

Presentador con tarjetas en la mano junto a un concursante (ambos con micro lavalier (cogido con pinza), regidor con cascos y micro, operador con cámara de estudio, un jefe de iluminación manipulando un foco, un aperador de sonido sujetando un micro jirafa.

3) Sala de control

El tercer espacio corresponde a producción y se ven los monitores y paneles de control. Delante los profesionales: realizadora de pie atenta a la pantalla y editor controlando la mesa.

Entre todos los profesionales se ven otros personajes ajenos a la TV diseminados por los estudios: un dibujo animado, un robot tipo Terminator, un jugador de fútbol chutando un balón, un director de orquesta, una bruja y un doctor con bata y fonendo.

Se colocará un marcador de puntos:

Por cada Objeto ajeno "eliminado", aparecerá "+5 ptos"

Por cada Objeto propio "eliminado", aparecerá "-5 ptos"

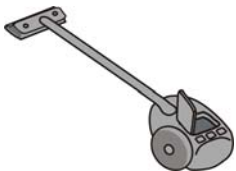
Un total de 40 disparos

Máxima puntuación 200 puntos

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción Luci Lúcida**, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica:

Vaya, vaya..., ¡parece que se han colado algunos intrusos que quieren boicotear los estudios!. Ayúdame a echarlos lanzándoles globos.





¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Luci Lúcida** representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla:

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Mediante el clic de **usuari@** en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Interacción

¿Qué pasa y cómo funciona?

El usuario tendrá que lanzar un globo de agua a los 6 profesionales ajenos a los estudios. cuando el usuario acierta, el "intruso" desaparece. Cada acierto se le dará puntos.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Al finalizar la actividad salta SONILUZ y dice: "¡ESTUPENDO. YA ESTAMOS MÁS CERCA DE RESTABLECER LA COMUNICACIÓN! "

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario haya realizado 6 intentos incorrectos, saltará SONILUZ (consola de luz y sonido digital personalizada) diciendo: "CONTINÚAN LOS PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN. SIGUE INTENTÁNDOLO "

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha eliminado todos los elementos que no pertenecen al estudio.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Cuando se haya resuelto la actividad quedará la pantalla sin los elementos que el usuario ha eliminado y se producirá alguna animación simpática que atraiga la atención del usuario.

Para el adulto que controla la actividad: El código de barras sobreimpreso.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Saltará el contenido Saber más. Al finalizar éste se pasará automáticamente pantalla de Introducción donde se eligen actividades.

04 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

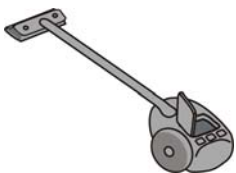
¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

Comentario [vr11]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.





¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr12]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

Comentario [vr13]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

04 SABER MÁS <Títuld>

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr14]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.

Comentario [vr15]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

Comentario [vr16]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

04 SABER MÁS <Títuld>

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

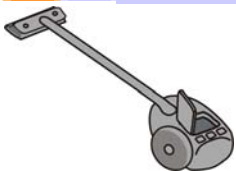
¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

Comentario [vr17]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.





¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr18]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

Comentario [vr19]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

Comentario [vr20]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

05 Actividad Cómo se crean los programas

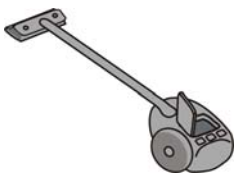
ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Vemos una hoja de papel en la que se lee el texto-título: "EL GUIÓN TÉCNICO: "Esta casa en un río", con sus casillas como en el modelo. Las imágenes de los planos aparecen situadas en las casillas de "Storyboard, pero descolocadas aleatoriamente.

Deberán crearse las imágenes correspondientes, según las indicaciones que aparecen descritas en las casillas de "indicación técnica" y del **Storyboard**, en que se sustituirán las descripciones de las situaciones por las imágenes (todo lo demás permanece en el guión) :

EL GUIÓN TÉCNICO: Esta casa en un río				
Secuencia	Plano	Indicación técnica	Storyboard	Sonido
1	1	PG (plano general)	<i>Juan enfadado discute con su hermano en el salón.</i>	Juan: ¡Dame los cromos!
1	2	PM (plano medio)	<i>Su hermano sale corriendo.</i>	Su hermano: Nada de eso. Estos cromos son míos.
1	3	PM contrapicado.	<i>Juan lo alcanza y le grita mientras el hermano esconde los cromos..</i>	Juán: ¡Dámelos o se lo digo a mamá!
1	4	PM	<i>El hermano indiferente se encoge de hombros</i>	Jon: ¡Me da igual! ¡Díselo si quieres!





¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción Luci Lúcida**, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica:

Antes de hacer un programa se prepara un guión en el que se especifican todo lo que va a hacer falta para crear el programa. En este guión técnico las imágenes de los planos están desordenadas. Ayúdame a colocarlas. Lee lo que dicen los personajes para ayudarte.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Luci Lúcida** representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla:

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas–?

Mediante el clic de **usuari@** en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Recolocación de elementos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Las imágenes del guión aparecen desordenadas de forma aleatoria. El usuario debe colocarlas en orden como si fuera un puzzle: todas pueden moverse a cualquier casilla. Si el usuario la coloca en su lugar, quedará fija, de lo contrario, volverá a su lugar de partida.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario haya colocado todas las imágenes en su lugar.

Al finalizar la actividad salta SONILUZ y dice: "¡ESTUPENDO. YA ESTAMOS MÁS CERCA DE RESTABLECER LA COMUNICACIÓN!"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario haya realizado 6 intentos incorrectos, saltará SONILUZ (consola de luz y sonido digital personificada) diciendo: "CONTINÚAN LOS PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN. SIGUE INTENTÁNDOLO"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha colocado todas las imágenes en su lugar.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo más de 5 minutos.

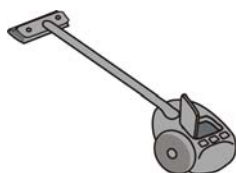
SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

El código de barras sobreimpreso.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Saltará el contenido Saber más. Al finalizar éste se pasará automáticamente pantalla de Introducción donde se eligen actividades.





06 SABER MÁS <Títul>

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr21]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.

Comentario [vr22]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr23]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

06 SABER MÁS <Títul>

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

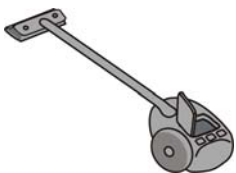
Comentario [vr24]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.

Comentario [vr25]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr26]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

06 SABER MÁS <Títul>

Comentario [vr27]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.





TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr28]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr29]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr30]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

07 Actividad Cómo se emiten los programas

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Una mesa de realización con teclados y monitor. En la pantalla del monitor aparecen 6 imágenes sucesivas imágenes sucesivas, tomadas de la pantalla de elección de OA, sin ningún efecto, 2 de ellas tomas falsas. En el tablero de mandos estará activos tres botones.

Bajo los botones los textos:

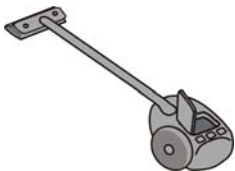
Eliminar
Efectos
Sonidos

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

MEDIANTE LA INTERVENCIÓN INICIAL DEL PERSONAJE DE INTRODUCCIÓN LUCI LÚCIDA, QUE APARECE POR LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA Y EXPLICA: Parece que en estos momentos podemos transmitir, pero nuestro editor ha desaparecido. ¿Te atreves a realizar su tarea. Pulsa en los botones para eliminar las tomas falsas, crear efectos y añadir sonido.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

MEDIANTE LA LOCUCIÓN DEL PERSONAJE AYUDA LUCI LÚCIDA REPRESENTADO POR UN





BOTÓN CON SU ROSTRO Y UNA INTERROGACIÓN EN LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA DE LA PANTALLA: Pulsa en los botones para eliminar las tomas falsas, crear efectos y añadir sonido.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Mediante el clic de *usuari@* en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Interactiva

¿Qué pasa y cómo funciona?

El primer botón activo (se intensifica su color) es el de Eliminar. El usuario debe pulsarlo cuando aparezca cada una de las tomas falsas y éstas desaparecerán. Luego se activa (se intensifica su color) el de efectos. Cuando el usuario hace clic en él se producen efectos de entrada de las imágenes (cortinillas, etc.). Por último, se activa el botón Sonidos. Cuando el usuario hace clic sobre él, se oye el sonido del concierto (la música del escenario de entrada en OA).

Al terminar la interacción se producirá la animación completa una vez, incluido el sonido.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Al finalizar la actividad salta SONILUZ y dice: "¡ESTUPENDO. YA ESTAMOS TRANSMITIENDO! "

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario haya realizado 6 intentos incorrectos, saltará SONILUZ (consola de luz y sonido digital personificada) diciendo: "CONTINUAN LOS PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN. SIGUE INTENTÁNDOLO "

¿Cuándo está resuelta la actividad?

<campo de texto>

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con la animación final que indica que está terminada.

Para el adulto que controla la actividad: El código de barras sobreimpreso.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Saltará el contenido Saber más. Al finalizar éste se pasará automáticamente pantalla de Introducción donde se eligen actividades.

08 SABER MÁS <Títul>

TIPO. (Discriminación)

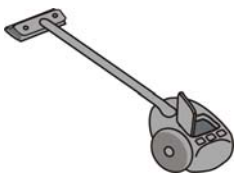
¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

<campo de texto>

Comentario [vr31]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.





¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr32]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

Comentario [vr33]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

08 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr34]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.

Comentario [vr35]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

Comentario [vr36]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

08 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva base?

<campo de texto>

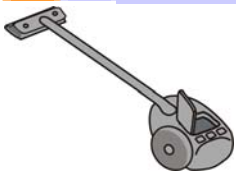
¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 1?

<campo de texto>

Comentario [vr37]: Elegir un tipo; eliminar los tipos restantes.





¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr38]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

Comentario [vr39]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

Comentario [vr40]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

09 Creación digital

Salvapantallas

¿De qué tipo es el producto final de la creación digital? (salvapantallas, fondo escritorio, imagen para merchandising, etc.)

Salvapantallas

¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

Se presentarán varias imágenes del módulo que podrán elegirse y guardarse como salvapantallas.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Elige el salvapantallas que prefieras y guárdalo en tu disco duro.

Pide ayuda a un adulto si la necesitas.

¿Cómo avanzamos o salimos de la pantalla de la manualidad?

Mediante las opciones de navegación de la zona superior.

