

Curso práctico de Edición, Grabación y Streaming de vídeo con Software libre

FnO2006

Personas destinatarias

El curso está dirigido al personal docente e investigador en general, que considere que el vídeo le puede aportar bien en su tarea del día a día o bien de forma puntual.

No es necesario tener conocimientos previos de la materia ya que se partirá de cero.

Requisitos técnicos

Además de conexión a internet, respecto al equipo (PC o portátil) son necesarios:

- RAM mínima de 4 GB y procesador i5 o superior.
- Sistema operativo GNU/Linux (mejor actual, ej. >=18.04) o Windows
- Con los programas OBS Studio y Kdenlive ya instalados, o en su defecto con permisos de

Introducción / Descripción del curso

En la actualidad el vídeo es un formato cada vez más presente en nuestras comunicaciones del día a día: videoconferencias, redes sociales y contenidos web, envíos a través de mensajería instantánea,... Este medio cobra más relevancia en tiempos de pandemia, debido a la necesidad de permanecer en nuestros domicilios y adaptarnos al teletrabajo. También como profesorado podemos plantearnos su incorporación progresiva de cara a enriquecer nuestra actividad docente.

En este taller se pretende adquirir unos conocimientos, teóricos, pero sobre todo prácticos, en lo referente a la edición de materiales en formato vídeo, con posibilidad de grabación en directo, y su posterior difusión mediante streaming.

Se cubrirán aspectos como conceptos básicos de audio y vídeo (codecs, contenedores, calidad,...), edición a partir de materiales en bruto, grabación desde fuentes síncronas, y streaming o difusión a través de internet en más de 50 plataformas públicas de la red. Además, lo anterior se complementa con cuestiones jurídicas básicas que tienen que

ver con las licencias tanto de los materiales de recurso empleados, como de los propios vídeos a producir.

El taller se llevará a cabo con herramientas con licencia de software libre. En concreto, para la edición de vídeo, se usará el programa Kdenlive en su última versión (mayo-2020), y para la grabación y emisión el programa OBS Studio (versión de marzo-2020).

Estos programas cubren de sobra las necesidades de uso básico-medio para edición y streaming, y a diferencia de otros programas semejantes del mercado, su precio es de cero euros sin restringir ninguna funcionalidad. Además de esto, la ventaja de su licencia es que cualquier persona puede instalarlo en todos los equipos que desee sin problemas legales del denominado "pirateo". Incluso para las personas más dispuestas a mejorarlos, está abierta la participación en su desarrollo.

Ambos programas son multiplataforma para Windows y GNU/Linux (OBS Studio también está disponible para Mac OS X), y el idioma del interface de uso puede ser euskera o castellano, además de muchos otros.

Como complemento a todo lo anterior, se verán recursos de internet donde poder encontrar materiales de imagen, audio y vídeo con licencia adecuada para su reutilización, y en el caso de OBS studio distintos plugins y scripts para ampliar sus funcionalidades.

Competencias que se desarrollarán en el curso

- Conocer las distintas familias de programas para trabajar con vídeo, desde la edición hasta el renderizado de películas en 3D, viendo algunos ejemplos.
- Comprender qué licencias libres y privativas existen actualmente, tanto en el mundo del software como en de los recursos creativos relacionados con el taller (imagen, audio, vídeo), entendiendo sus diferencias y las ventajas y desventajas de cada modelo.
- Ver conceptos básicos de audio y vídeo útiles para la edición, grabación y streaming.
- Aprender a editar y renderizar vídeos con Kdenlive a partir de material de recurso o de grabaciones propias, añadiendo efectos y transiciones, correcciones de audio, titulaciones y créditos, etc.
- Entender y practicar el flujo de trabajo para la grabación en directo y el streaming de audio y vídeo mediante el programa OBS Studio, llegando hasta la instalación de extensiones y scripts para ampliar su funcionalidad
- Conocer recursos de internet para todo lo anterior: materiales disponibles en lo referente a imagen, audios y vídeos adecuados para reutilizar, plugins disponibles, y recursos de aprendizaje para profundizar.

Contenidos

- Introducción y guía docente. Instalación de los programas
- Conceptos básicos de audio y vídeo. Familias de software para trabajar con vídeo.
- Licencias de software y de materiales creativos.
- Uso de Kdenlive.
- Uso de OBS Studio.
- Recursos de internet para reutilización.

Metodología

El taller es sobre todo práctico. Se usarán presentaciones para cada parte teórica, se verán ejemplos de lo que se quiere conseguir, y se resolverán distintos ejercicios planteados con las herramientas indicadas.

Evaluación / Certificación

Para obtener la certificación del curso se deberán realizar todas las tareas que se propongan durante el mismo.

Datos

Duración

5 horas

Fechas

1 y 2 de julio de 2020

Horario

15:30-18:00

Lugar de impartición

eGelaPI. <https://egelapi.ehu.eus/course/view.php?id=1378>

Participantes

20 personas

Idioma

Castellano

Campus

Online síncrono

Profesor

José Daniel Gutiérrez Porset. Departamento de Ingeniería de Comunicaciones. Escuela de Ingeniería de Bilbao

Plazo de inscripción:

El plazo de inscripción permanecerá abierto durante una semana después de la publicación de la oferta formativa.

Condiciones de inscripción

La inscripción se realizará a través del Portal de Personal. Como el número de plazas es limitado, la selección de las personas participantes se hará por orden de inscripción y prioridad en la elección.

Anulación de matrícula

En caso de no poder asistir al taller, se ruega que se comunique con al menos 72 horas de antelación, para ofertar esa plaza a otra persona que haya quedado fuera.