

**PROJECTE STREAMING:
LES EMISSIONS EN DIRECTE**

CURS 21-22, BATXILLERAT

DAINA-ISARD, COOPERATIVA D'ENSENYAMENT

Joan Riera Boada





LEVI'S

THE FUTURE IS FEMALE

Behringer



ÍNDEX

INTRODUCCIÓ	2
JUSTIFICACIÓ	3
METODOLOGIA	4
CAPACITATS, COMPETÈNCIES I OBJECTIUS	5
CALENDARI I RECURSOS NECESSARIS	6
TEMPORITZACIÓ	6
MATERIAL	7
AVALUACIÓ	8
EMISSIÓ EN DIRECTE I VÍDEORESUM	9
VALORACIÓ DEL PROJECTE I POSSIBLES MILLORES	10



INTRODUCCIÓ

L'activitat presentada s'ha realitzat a segon de batxillerat, més concretament dins la matèria Cultura Audiovisual II. En el projecte també hi han participat alumnes d'altres etapes, així com diversos professors. El grup és format per 33 alumnes procedents de les diferents modalitats de Batxillerat: disseny i arts plàstiques, científico-tecnològic, humanitats i ciències socials.

Aquest projecte està inclòs dins del tema 'Televisió i mitjans de comunicació' que forma part del currículum de la matèria Cultura Audiovisual II. Es tracta d'un procés de disseny i desenvolupament d'un programa televisiu que s'emet en directe a través de les xarxes de l'Escola. Cada alumne emprèn un paper fonamental en la cadena de preproducció, producció i postproducció, incloent tot tipus de perfils, des de guionistes fins a operadors de càmera, passant per realitzadors, regidors d'escenari o atrezzoistes. Cadascun d'ells forma part de diferents equips i treballa de forma conjunta per crear un programa de 18 minuts

sobre una temàtica concreta escollida per l'alumnat i dirigit a un públic de la seva edat.

El fet de ser un programa dissenyat per ells i dirigit a un públic objectiu de la seva edat, els dona l'oportunitat de tractar temes del seu interès com és l'educació sexual, el tema treballat en aquest cas. Això ha fet que tots ells es mostressin més participatius i que es generi una motivació extra.

Aquest document intenta plasmar com s'ha viscut aquest projecte des del punt de vista del docent, però també des del punt de vista de l'alumnat a través del vídeo que trobareu annexat més endavant.

El projecte ha tingut una durada de 15 sessions d'una hora que s'han organitzat seguint diverses metodologies que també trobareu explicades a continuació.

JUSTIFICACIÓ

Cada vegada és menys el jovent que es considera consumidor habitual de televisió que es considera consumidor habitual d'un model de televisió tradicional. Una enquesta de El Publicitista (shorturl.at/imxyH) demostra que cada any s'incrementa el percentatge d'adolescents d'entre 18 i 24 anys que es consideren consumidors de televisió streaming, superant d'aquesta forma ja al consumidor de televisió tradicional. Plataformes com Netflix, Youtube o Twitch, han sabut adaptar-se al consumidor actual pensant en un sistema de visionat sota demanda, fet que ha multiplicat exponencialment els seus espectadors. Cada cop és més freqüent que el nostre alumnat tingui com a referents a youtubers i, fins i tot, que alguns d'ells hagin realitzat algun directe a través de Twitch.

Tenint en compte aquest canvi de paradigma, es va creure interessant realitzar una proposta des de l'assignatura de Cultura Audiovisual per treballar els continguts propis de la matèria, a través de l'emissió en directe d'un programa de format televisiu. Aquesta proposta ens permet veure d'una manera molt pràctica i de forma multidisciplinària l'estructura d'un programa televisiu, els rols i les tasques dels tècnics que hi participen i les necessitats tècniques, així com l'estudi de gèneres televisius, els guions i les noves tecnologies aplicades a l'emissió en directe. Tanmateix, ens ajuda a comprendre el treball en equip que hi ha darrere d'un programa televisiu.



METODOLOGIA

Apartir de l'adaptació de diferents metodologies, aquest projecte pretén aconseguir que l'experiència del projecte esdevingui una activitat molt vivencial. El primer exemple és l'ús de roleplays a l'aula, inclòs el professor, en tot el procés. Cada alumne té el seu paper amb unes responsabilitats que, a la vegada, es complementen amb les tasques del seu equip durant tot el procés de preproducció, producció i postproducció. Això crea un engranatge de treball que agilitza les accions individuals i col·lectives. Per exemple: un operador de càmera forma part de l'equip de vídeo i, tot i que ell té la responsabilitat d'enquadrar en tot moment el que el guió li demana, ha de fer una cerca prèvia del material necessari, saber amb qui es coordinarà i crear conjuntament el mapa de posicionament de càmeres segons el guió, entre d'altres tasques. Per a poder-ho fer, es realitzen reunions amb l'equip i el representant d'aquest transmet les necessitats a l'equip de producció. Això implica que el paper del docent esdevingui el d'un guia en tot moment i, per seguir amb el roleplay, en el nostre cas, el docent agafa el rol de Director del programa, reunint-se només amb l'equip de producció i deixant l'espai i el temps perquè l'alumnat s'organitzi.

Un fet primordial que l'alumnat ha de tenir en compte des de l'inici del projecte és la limitació de temps que suposen les sessions -d'una hora-

, sabent que el muntatge i desmuntatge de tot el set ja ocupa una bona part del temps. Per aquest motiu, una altra metodologia aplicada és la de flipped classroom. Aquesta metodologia ens permet transmetre els coneixements teòrics a través de vídeos que l'alumnat visualitza fora de classe de forma autònoma i que facilita aplicar els nous coneixements i resoldre els dubtes directament a l'aula.

Per tal de vincular el projecte amb un entorn real i reforçar tot el procés, en aquest cas, una de les sessions del projecte es va dedicar a fer una sortida al programa Planta Baixa, de TV3, i una visita als estudis que ofería la mateixa cadena per a alumnes d'ESO i de Batxillerat. Això va permetre consolidar els coneixements teòrics obtinguts a l'aula i resoldre dubtes (sobretot tècnics) del procés d'un directe televisiu.

Així doncs, aquest conjunt de diverses metodologies permet arribar a l'objectiu inicial: **generar una experiència plenament vivencial per a l'alumnat.**



CONTINGUTS I CAPACITATS TREBALLADES

Aquest projecte forma part de la temàtica Televisió i Mitjans de comunicació audiovisual estipulat pel currículum de la matèria Cultura Audiovisual de segon curs de Batxillerat. Dins d'aquesta temàtica i relacionats amb el projecte s'hi inclouen els següents continguts:

- Evolució dels mitjans de comunicació: ràdio i televisió. Grans realitzadors dels mitjans.
- Característiques expressives de televisió i ràdio: gèneres, formats de programes, la televisió i la ràdio del futur, la televisió i la ràdio interactiva.
- Audiències i programació: obtenció de dades, elaboració d'estadístiques i transcendència en la producció.
- Els mitjans de comunicació com a servei públic. Llibertat d'expressió i drets individuals de l'espectador.
- Els mitjans de comunicació audiovisuals de lliure accés: Internet i socialització de la informació, comunicació i creació.

Tanmateix, aquest projecte té com a finalitat el desenvolupament de les capacitats següents:

1. Conèixer els orígens i fonaments històrics de les tecnologies fotogràfica i audiovisual, i de les seves interrelacions, evolució i influència en el context cultural, social, artístic i comunicatiu.

2. Reconèixer i emprar amb propietat els codis específics del llenguatge visual i audiovisual, especialment els del llenguatge cinematogràfic, televisiu i multimèdia.

3. Conèixer i analitzar els aspectes estètics, expressius i tècnics dels mitjans de comunicació, per tal d'interpretar els productes visuals i audiovisuals.

4. Produir imatges tecnològiques fixes i mòbils amb correcció tècnica i expressiva, emprant tecnologia fotogràfica analògica i digital, videogràfica i altres tecnologies a l'abast.

5. Realitzar missatges visuals i audiovisuals de diferent naturalesa i suport (fotografies, espots publicitaris, animacions, realitzacions multimèdia, etc.), dins l'àmbit de la ficció i la no ficció amb els mitjans tecnològics a l'abast.

6. Cercar alternatives tecnològiques adequades a determinades situacions comunicatives per a la producció de missatges visuals o audiovisuals i apreciar les diverses tecnologies de captació i generació d'imatges, com un mitjà adequat per a l'autoexpressió, la creació artística i la comunicació d'idees.

7. Valorar la importància dels missatges visuals i audiovisuals dels mitjans de comunicació de massa en la societat actual i mostrar una actitud crítica, especialment envers els productes estereotipats, tant des del punt de vista de la persona emissora-creadora com de la receptora-consumidora.

8. Mostrar interès per les obres de creació realitzades o enregistrades amb mitjans tecnològics i descriure-les correctament emprant la terminologia específica.

9. Aplicar coneixements de producció d'imatges tecnològiques en la realització de projectes, desenvolupant diferents dinàmiques de treball individual i en grup, de manera activa, planificada i responsable.

10. Comportar-se de manera responsable a l'aula i als espais específics, fent un ús adequat dels materials, estris i maquinari i mantenint en bones condicions les instal·lacions i els espais

CALENDARI I RECURSOS NECESSARIS

El projecte està dissenyat per realitzar-se en 14 sessions, d'acord amb l'estructura que es descriu a continuació, junt amb la proposta de recursos materials, i que descriuen l'experiència real desenvolupada durant els mesos de desembre de 2021 i gener de 2022.

TEMPORITZACIÓ

1a sessió: Aquesta primera sessió la vam dedicar a realitzar la visita al programa Planta Baixa. Com hem comentat anteriorment, TV3 ofereix la possibilitat de realitzar visites guiades als seus estudis i assistir com a públic al programa Planta Baixa.

2a sessió: Desenvolupament dels possibles rols que es poder veure i identificar durant la visita, així com anàlisi dels processos i a reflexió sobre les etapes de preproducció, producció i postproducció.

3a sessió: Repartició de rols i creació d'equips. Inici de les tasques personals i d'equip. A continuació, es detalla la repartició de rols segons l'equip de treball.

4a sessió: A partir d'aquesta sessió i fins els dies d'assaig, les sessions es divideixen en 4 parts:

- Reunió d'equips
- Desenvolupament
- Reunió caps d'equip amb producció
- Reunió producció amb Direcció

EQUIPS				
Producció	Equip de vídeo	Equip d'àudio	Redacció	Unitat mòbil
Ajudants de producció Attrezzistes	Operadors de càmeres Control de continuïtat Tècnics d'il·luminació Realització Mesclador de vídeo Control video PC Dissenyadors	Microfonista Muntador musica	Guionistes Presentadors Control de temps	Càmera Tècnic de so Presentadors Guionista Muntador

En cada reunió es prenen els acords que són transmesos a través dels caps de cada equip a la resta d'integrants.

En el cas d'aquesta sessió, l'equip de producció va fer arribar la petició dels recursos sol·licitats pels diferents equips a Direcció. Entre les peticions, hi havia una taula de so, un ordinador, diferent cablejat, microfonia, focos d'il·luminació, elements d'atrezzo, càmeres i una mescladora de vídeo, entre d'altres.

No totes les necessitats es van poder aconseguir i, com a part de l'activitat, també va ser interessant l'exercici que l'alumnat va

haver de fer per a trobar possibles alternatives.

5a sessió: En aquesta sessió l'alumnat va solucionar les primeres incidències tècniques a partir del material obtingut, va començar a treballar en l'atrezzo del set i es va fer la primera passada de guió.

6a sessió: Aquesta sessió va ser dedicada a fer el primer assaig general. En aquest cas, l'assaig no va sortir gens bé. La falta de temps i la poca comunicació entre ells no van ajudar, però sí que va servir per crear noves estratègies futures.

7a sessió: En aquesta sessió es van aplicar els canvis proposats el dia anterior a tot l'equip. També es va demanar a la unitat mòbil que aconseguissin declaracions de diferents alumnes de l'escola per complementar el guió.

8a sessió: En aquesta sessió es va acordar generar un segon set. Cosa que permetia l'alumnat tenir part del material prèviament muntat i eficientar el canvi d'un format exclusivament presentador a un format que combinés presentador i espai de debat.

9a sessió: Durant la 9a sessió, l'alumnat va ultimar la il·luminació i el croma. Es va tancar definitivament el guió i es va realitzar una lectura amb els presentadors.

10a sessió: La 10a sessió va servir per realitzar un assaig general i comprovar la durada exacta del programa. En veure que no quadrava exactament amb els requeriments sol·licitats des de l'inici (18 minuts de programa), es van haver de fer retocs de guió,

ampliar continguts i es va sol·licitar a l'equip de disseny que prepararessin més animacions per dur a terme les transicions.

11a sessió: Aquesta sessió la vam dedicar a analitzar dos programes de televisió (Tot es mou i Està passant, amdós de TV3) per veure quines eren les nostres mancances i com perfilar el directe.

12a sessió: Vam dedicar aquesta sessió a fer les últimes modificacions i l'últim assaig general.

13a sessió: Finalment, va arribar el dia de fer l'emissió en directe. En una hora, l'alumnat va preparar els dos sets, va fer l'emissió en directe de 18 minuts i va desmuntar el material.

14a sessió: Aquesta última sessió la vam dedicar a veure el programa tots junts. Veure quins eren els punts a millorar i fer una valoració del projecte.

MATERIAL UTILITZAT

El material utilitzat s'ha aconseguit sumant el material propi de l'Escola i material cedit per algunes famílies i professors. Alguns alumnes també disposaven de material que també van aportar durant els dies del projecte. Tot i les prestacions, algun material sol·licitat per l'alumnat no es va aconseguir i es va haver de buscar alternatives. Finalment es va utilitzar el següent material:

- 2 càmeres que canviaven de set durant l'espai de publicitat
- 1 webcam per fer el pla general
- 3 trípodes
- 1 micròfon de corbata per la presentadora del primer set
- 4 micròfons per l'espai de debat
- una taula de so
- un mesclador de vídeo
- panells led
- un croma
- cablejat necessari
- OBS, software gratuït que ens permet la realització en directe i l'emissió
- Material attrezzo

AVALUACIÓ

Abans de començar el projecte, junt amb els objectius que es pretenia assolir, l'alumnat va rebre la informació de com s'avaluaria el projecte. En aquest cas, aquest projecte té un pes del 20% sobre la nota trimestral i el resultat numèric s'obté de la suma de la valoració personal de l'alumne, la valoració dels companys d'equip i les anotacions diàries del professor a l'aula. Aquestes avaluacions es fan a partir de les rúbriques de les que l'alumnat disposa des de l'inici del projecte.

Durant tot el projecte, al final de cada sessió, el professor valora la feina realitzada per cada equip per poder comptar amb una avaluació contínua. En algun cas molt concret, aquestes anotacions ens ajuden a no deixar enrere cap grup.

	1 punt	2 punts	3 punts
Dimensió tractament de la informació i organització dels entorns de treball i d'aprenentatge			
Funcionament de l'equip	El grup té conflictes per tirar endavant. Les tasques estan descompensades i el treball és massa individualista	El grup s'ha organitzat, però necessita alguna intervenció per resoldre conflictes o bé, hi ha rols fent múltiples tasques.	El meu grup ha sigut capaç d'organitzar-se i col·laborar. El treball presentat indica bona planificació i un alt compromís de tots els membres del grup.
Dimensió comunicació interpersonal i col·laboració			
Autonomia, acords i implicació	S'ha necessitat ajuda del docent o d'altres grups constantment i no s'ha obtingut el resultat demanat.	S'ha obtingut el resultat demanat però no a través de la feina de grup i els acords generats.	Les reunions han servit per arribar a acords conjunts, millorar la planificació i s'ha aconseguit entendre a la perfecció les tasques individuals i de grup.
Dimensió aprendre a aprendre			
Cerca de tasques i requeriments	No s'han fet correctament les preguntes inicials.	S'ha trobat la manera de resoldre algunes de les preguntes però no ha quedat clar el rol.	S'han trobat les estratègies per descobrir les tasques assignades, així com les de grup.
Dimensió digital			
Necessitats tècniques	No han quedat clares quines necessitats hi havia i com es podien tirar endavant.	S'han detectat les limitacions tècniques, però no s'han trobat alternatives per poder tirar-ho endavant.	S'han trobat els mitjans per respondre a les necessitats digitals del projecte o bé, s'han trobat alternatives.

Taula 1: Fragment de la rúbrica d'autoavaluació de l'alumnat

Projecte Streaming

Bona dia nois i noies, us adjunto el formulari d'avaluació del projecte streaming. Moltes gràcies per la vostra col·laboració!

jriera@daina-isard.cat (no compartit) [Canvia de compte](#)

* Obligatori

Quina valoració global li doneu al projecte? *

1 2 3 4 5

En quin grau creieu que heu assolit els coneixements teòrics del tema Televisió? *

1 2 3 4 5

Creieu que aquesta metodologia facilita l'aprenentatge? *

Sí

No

No ho sé

Com valoreu la tasca dels vostres companys d'equip? *

1 2 3 4 5

Què és el que més us ha agradat del projecte? *

La vostra resposta

Què canviariu del projecte? *

La vostra resposta

Formulari 1: Enquesta vaolració Projecte Streaming



EMISSIÓ EN DIRECTE I VÍDEO RESUM

L'emissió en directe es va realitzar durant la penúltima sessió del projecte (11 de gener a les 12h) a través del canal de youtube de l'Escola. Va tenir una mitjana de 30 espectadors, entre ells alumnes confinats, professorat i classes que es van connectar per seguir en directe els seus companys. En el següent enllaç es mostren els testimonis de l'alumnat, imatges de tot el procés i imatges del directe.



Video 1: Tràiler del Projecte Streaming.

També podeu accedir-hi des de: <https://vimeo.com/679951528/190b77425e>



Tràiler del projecte

VALORACIÓ DEL PROJECTE I POSSIBLES MILLORES

Per poder comprovar l'impacte que ha tingut el projecte, l'alumnat omple l'enquesta de valoració. La valoració global del projecte va obtenir una puntuació de 4,75 sobre 5. A la pregunta "En quin grau creieu que heu assolit els coneixements teòrics del tema Televisió?", l'alumnat va puntuar 4,5 de 5 i, a la pregunta "Creieu que aquesta metodologia facilita l'aprenentatge?" el 100% de l'alumnat va coincidir en que sí que el facilita.

De l'enquesta també vam poder extreure'n aportacions de millora com:

Fer connexions en directe amb altres escoles.

Poder disposar de més material com una grua o trípodes motoritzats.

Demanar la implicació de professors d'altres matèries per fer un programa conjunt.

I valoracions destacades com:

Aprender cosas nuevas, como vivir la experiencia de simular un programa de TV con diferentes espacios de trabajo.

La responsabilidad que tenía cada uno, su tarea e implicación para que saliera todo bien y poder hacer el programa sin problemas. Es un verdadero juego en equipo.

Posar-nos en la pell de l'organització Televisiva ha fet que entenguem que tots som importants i que cal treball en equip per tirar endavant!

Totes les coses que no es veuen el dia de l'emissió. El treball amagat darrera la Televisió.

La independència a l'hora de buscar-se la vida. Vam cometre molts errors, però vam ser capaços de veure'ls i saber per què van passar.

En ser un treball pràctic, poder manipular el material és el més interessant. Apropar-nos de veritat al món de la producció i tenir la pressió d'estar en directe. Ara, quan miro la tele o veig un directe de l'Ibai entenc què està passant i m'imagino allà fent de realitzador.

M'ha agradat molt tenir llibertat creativa i la metodologia pedagògica que s'ha fet servir.

Així doncs, d'aquesta enquesta extraïem no només que el projecte ha tingut una bona rebuda entre l'alumnat, sinó que també s'ha valorat molt positivament el format. És important oferir un espai a l'alumnat on poder-se expressar, però també és molt important tenir molta confiança en ell. Aquest projecte va molt més enllà del propi resultat audiovisual obtingut, ja que porta l'alumnat a un terreny desconegut, a descobrir eines i materials, i a formar-se de forma autònoma. Els fa treballar en equip i solucionar els conflictes i imprevistos

amb molt poc temps. I, sobretot, els fa entendre que el resultat de treballar conjuntament els fa més forts, més valents i els permet arribar on no poden arribar individualment. Els obre tot un món de possibilitats que sumen i fan que cadascun d'ells i elles sumin tant a nivell personal com a nivell professional.

Per finalitzar, podem aprofitar una de les aportacions que es van donar a l'enquesta de valoració i que creiem que defineix molt l'objectiu del projecte:

El que inicialment era un problema per a nosaltres, va acabar sent un repte que només de forma conjunta podíem superar.

Dissenyar projectes on es contemplin les competències i els continguts d'una manera més propera, més pràctica i més divertida, fa que tot aquest camí recorregut esdevingui realment un aprenentatge significatiu per a ells, apropant les aules a la realitat, i dotant la projecció del Batxillerat d'un sentit professionalitzador amb una alta càrrega actitudinal i d'implicació per part de l'alumnat, que comparteix aprenentatge amb els docents que els acompanyen en un intercanvi de rols que fa més eficient l'educació.

daina·isard
cooperativa d'ensenyament