

CURSO DE FORMACIÓN EN LÍNEA**CREACIÓN Y RETRANSMISIÓN DE VÍDEOS CON OBS STUDIO**

Coordinador	¿Participa como formador? Sí
Nombre y apellidos: José Miguel Mota Macías	Correo electrónico: josemiguel.mota@uca.es
Centro: Escuela Superior de Ingeniería	Universidad / Empresa: Universidad de Cádiz
Área de conocimiento: Lenguajes y sistemas informáticos	Categoría profesional: Profesor de la Universidad de Cádiz

Otros Formadores	
Nombre y apellidos: Rubén Baena Pérez	Correo electrónico: ruben.baena@uca.es
Centro: Escuela Superior de Ingeniería	Universidad / Empresa: Universidad de Cádiz
Área de conocimiento: Lenguajes y sistemas informáticos	Categoría profesional: Profesor de la Universidad de Cádiz

Receptores de la formación
Perfil del PDI al que recomienda esta formación: Personal Docente e Investigador de la Universidad de Cádiz interesado en creación o ampliación de material docente con herramientas docente
Requisitos previos que deben cumplir los receptores para poder acceder a esta formación: Manejo básico de equipos informáticos y navegadores.

Planificación	
Duración del curso en días naturales: 25 (del 13 de febrero al 8 de marzo de 2024)	Horas estimadas de trabajo del estudiante: 25

Beneficios para la docencia, para la investigación y/o para la gestión

OBS es una herramienta Open Source que nos permite diseñar un entorno multimedia en el que podremos ir añadiendo tanto recursos como nos sea necesarios (audio, video, texto etc.), dándonos la posibilidad de poder grabar ese contenido para compartirlo posteriormente, o usarlo en tiempo real en nuestras videollamadas.

Tutorías¹

Herramientas que empleará para asesorar a los estudiantes:

Se creará una página web con toda la información de curso, se establecerán horarios de tutorías individuales y reuniones grupales en el cronograma del curso. Las reuniones se realizarán con la herramienta Google Meet, u otra que cumpla la misma función.

Competencias que se desarrollan en el curso

Metodológicas.
Planificación y Gestión de presentaciones
Diseño de presentaciones.
Innovación

Objetivos

Desarrollo de contenido multimedia usando OBS, de esta manera el profesor podrá diseñar la pantalla que desea compartir con sus alumnos durante las clases por videollamada, o podrá grabar contenido para compartir con sus alumnos en el campus virtual.

Contenidos

Tema 1. Conceptos básicos antes de grabar un video

- 1.1 Resolución de una pantalla
- 1.2 Frame rate
- 1.3 Bit rate
- 1.4 Aspect Ratio

¹ Los profesores se comprometen a prestar un servicio ágil y riguroso, respondiendo adecuadamente a los temas planteados por los estudiantes, como máximo, dentro de las 48 horas siguientes al momento en que el estudiante envía su mensaje, pudiéndose extender este plazo hasta 72 horas en el caso de festivos y fines de semana.

1.5 Streaming

Tema 2. La herramienta OBS

2.1 Descarga e instalación

2.2 Entorno

2.3 Concepto de escenas y fuentes en OBS

Tema 3. Introducción a la creación del entorno de grabación

3.1 Cómo crear escenas en OBS

3.2 Inclusión de un micrófono como fuente en una escena

3.3 Inclusión de nuestra pantalla como fuente en una escena

3.4 Inclusión de una salida de audio como fuente en una escena

3.5 Inclusión de una ventana en concreto como fuente en una escena

3.6 Inclusión de dispositivos de captura tipo webcam como fuente en una escena

3.7 Inclusión de fuentes multimedia y vídeo VLC en una escena

3.8 Inclusión de una imagen o galería de imágenes como fuente en una escena

3.9 Inclusión de un navegador web como fuente en una escena

Tema 4. Creación de videos locales y retransmisión en vivo

4.1 Configuración básica de OBS para grabaciones locales

4.2 Configuración personalizada de OBS para grabaciones locales

4.3 Retransmisión hacia diferentes fuentes (Facebook, Youtube, ...)

4.4 Recursos que pueden ser utilizados en OBS Studio para añadir fuentes o mejorar la apariencia.

Formato de los contenidos

Se empleará vídeos generados por la propia herramienta OBS

Formato de las tareas propuestas

Tareas sobre una o varias de las características de OBS

Actividad final de proyecto para la inclusión de la herramienta en una asignatura.

Metodología

Aprendizaje tradicional.

Aprendizaje basado en problemas.

Aprendizaje basado en proyectos.

Aprendizaje basado en casos.

Enseñanza recíproca.

Evaluación

La calificación (APTO / NO APTO) se obtendrá a partir de la evaluación de tareas diseñadas que se han alcanzado los objetivos generales y específicos, siendo condición necesaria adicional la totalidad de los cuestionarios autoevaluables en la fecha establecida en el calendario.

La evaluación en este curso se concibe como una herramienta que informa periódicamente su aprendizaje. Aquellas tareas del curso que no se superen llevarán asociadas un breve informe que describa los errores detectados y la manera de solventarlos. La retroalimentación del profesor para cada tarea será lo más inmediata posible con objeto de propiciar el aprendizaje a través de la oportunidad para rehacer la tarea.

Relación de tareas y sistema de evaluación:

Tareas de varias actividades de un tema. Se considerarán superados si se obtienen el 50% de la puntuación como mínimo en cada uno.

Actividad final sobre la realización de una grabación usando OBS e incorporando muchos de los elementos abordados en los contenidos del curso. Se considerará superado si cumple con los requisitos mínimos establecidos y es funcional para su implantación en el alumnado.

Calendario: FEBRERO - MARZO 2024 - Itinerario recomendado

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	13 Presentación. Tema 1	14 Apertura Tarea 1.	15	16	17	18
19 Tema 2	20 Tutorías Apertura Tarea 2	21	22	23	24	25
26 Tema 3	27 Tutorías Apertura Tarea 3	28	29 Tema 4 Apertura Tarea Final	1	2	3

4	5	6	7	8			
	Tutorías			Límite entrega final			