

Objetivo General

El objetivo del taller es que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para gestionar todas las instancias técnicas involucradas en la realización de un stream. Al final del curso, los participantes tendrán un panorama claro de las etapas de preproducción, producción y postproducción de un canal de streaming, incluyendo la operación de cámaras, sonido, iluminación, software de transmisión y edición de contenido.

Duración del Taller

- **12 clases** (3 meses)
- **1 clase semanal de 3 horas**
- **Enfoque:** Clases teórico-prácticas, con mayor peso en la parte práctica.

Estructura de las Clases

Cada clase comenzará con una breve introducción teórica de 30-45 minutos para explicar los conceptos técnicos clave, seguida de ejercicios prácticos durante el resto de la clase (2 horas - 2.5 horas).

Temario del Taller

Clase 1: Introducción al Streaming y Planificación del Proyecto

- **Teoría:**
 - Qué es el streaming y cómo ha transformado la comunicación.
 - Componentes esenciales de un stream: preproducción, producción y postproducción.
 - Conceptualización del proyecto de streaming: definición de objetivos y roles.
- **Práctica:**
 - Introducción a OBS Studio: Instalación, configuración básica y primeros pasos.

Clase 2: Hardware de Grabación y Configuración Básica de Equipos

- **Teoría:**
 - Tipos de cámaras, micrófonos y luces utilizados en streaming.
 - Consideraciones técnicas: resolución, fps, balance de blancos, etc.
- **Práctica:**
 - Configuración de cámaras y micrófonos. Ajustes de parámetros básicos.
 - Prueba de sonido y ajuste de niveles de audio.

Clase 3: Software de Transmisión en Vivo

- **Teoría:**

- Herramientas y plataformas de transmisión: OBS Studio, vMix, etc.
- Conceptos de codificación, bitrate, keyframes, y resolución de video para streaming.
- **Práctica:**
 - Uso avanzado de OBS Studio: Escenas, fuentes y configuraciones.
 - Configuración de múltiples cámaras y entradas de audio.

Clase 4: Configuración y Gestión de Redes

- **Teoría:**
 - Importancia de una conexión estable a Internet para la transmisión.
 - Consideraciones sobre el ancho de banda y la velocidad de subida.
- **Práctica:**
 - Configuración de red para streaming: ajuste de bitrate, resolución de problemas de latencia y caída de frames.
 - Conexión con plataformas como YouTube, Twitch o Facebook Live.

Clase 5: Iluminación y Escenografía para Streaming

- **Teoría:**
 - Principios básicos de iluminación en video: luz clave, relleno y contraluz.
 - Configuración de un set básico de iluminación para un stream.
- **Práctica:**
 - Uso de luces accesibles y económicas para crear una iluminación de calidad.
 - Prueba de diferentes configuraciones de iluminación y su impacto en la imagen.

Clase 6: Diseño Visual y Herramientas de Edición

- **Teoría:**
 - Creación de gráficos, overlays y transiciones para mejorar la calidad visual del stream.
 - Introducción a Canva y Photoshop.
- **Práctica:**
 - Diseño de elementos gráficos básicos para un stream (banners, lower thirds, etc.).
 - Integración de gráficos y overlays en OBS Studio.

Clase 7: Edición de Video y Herramientas Gratuitas

- **Teoría:**
 - Fundamentos de la edición de video: cortar, añadir transiciones, ajustar color y sonido.
 - Herramientas de edición gratuitas: CapCut y DaVinci Resolve.
- **Práctica:**
 - Edición de clips grabados: cortar, agregar transiciones y ajustar colores.
 - Exportación del video para transmisión en vivo o grabada.

Clase 8: Integración de Herramientas de IA en la Producción

- **Teoría:**
 - Aplicaciones de IA en la creación de contenido: generación automática de imágenes, subtítulos y transcripciones.
 - Introducción a herramientas de IA como Runway, Descript, y chatbots para interacción en vivo.
- **Práctica:**
 - Integración de herramientas de IA para la edición automática de videos o generación de contenido dinámico.

Clase 9: Audio: Captura, Mejora y Transmisión

- **Teoría:**
 - Tipos de micrófonos y su uso adecuado en un entorno de streaming.
 - Mejora de la calidad de audio mediante software de edición.
- **Práctica:**
 - Grabación de audio de calidad en diferentes escenarios.
 - Uso de Audacity o Adobe Audition para limpieza y mejora del audio.

Clase 10: Pruebas de Transmisión y Resolución de Problemas

- **Teoría:**
 - Cómo identificar y resolver problemas comunes en las transmisiones en vivo.
 - Monitoreo de la calidad de la transmisión en tiempo real.
- **Práctica:**
 - Simulaciones de transmisiones en vivo: identificación y resolución de problemas técnicos.
 - Ajuste en tiempo real de parámetros de transmisión para evitar interrupciones.

Clase 11: Práctica Completa de Streaming

- **Teoría:**
 - Revisión de todo el proceso: preproducción, producción y postproducción.
- **Práctica:**
 - Ejercicio completo de streaming desde la configuración del set hasta la transmisión y postproducción.
 - Corrección de errores y feedback del instructor.

Clase 12: Proyecto Final y Presentación

- **Práctica:**
 - Realización del proyecto final: cada estudiante o grupo de estudiantes realizará un stream en vivo utilizando todos los recursos aprendidos.
 - Evaluación del desempeño técnico, calidad de producción y gestión de la transmisión.

Evaluación

- **Evaluación Continua:** Se evaluará a los estudiantes por su avance y participación en cada clase práctica.
- **Proyecto Final:** Al final del taller, los estudiantes realizarán un stream en vivo como proyecto final, que será evaluado en función de su capacidad técnica y la implementación de las herramientas aprendidas.

Aplicaciones y Herramientas Tecnológicas Propuestas

1. **Software de Transmisión en Vivo:**
 - **OBS Studio:** Gratuito, altamente configurable, ideal para aprender los fundamentos del streaming.
 - **StreamYard:** Herramienta sencilla para transmisiones en vivo en redes sociales.
 - **vMix:** Opción avanzada con muchas funciones profesionales (versión gratuita disponible).
2. **Edición de Video:**
 - **CapCut:** Editor de video gratuito y fácil de usar.
 - **DaVinci Resolve:** Software gratuito con potentes herramientas de edición y corrección de color.
3. **Edición de Imagen y Diseño Gráfico:**
 - **Canva:** Herramienta accesible para crear gráficos atractivos sin experiencia en diseño.
 - **Photoshop:** Herramienta estándar en la industria del diseño gráfico (versión de prueba gratuita disponible).
4. **Herramientas de IA:**
 - **Runway:** Para edición de video con IA.
 - **Descript:** Herramienta para transcripción automática y edición de audio.
 - **ChatGPT o bots de IA:** Para interacción en vivo con la audiencia.
5. **Mejora de Audio:**
 - **Audacity:** Software gratuito para la grabación y mejora de audio.
 - **Adobe Audition:** Herramienta avanzada para edición de audio (versión de prueba disponible).

Recursos Técnicos

- **Equipos Accesibles en Argentina:**
 - Cámaras web de buena calidad o cámaras DSLR de segunda mano.
 - Micrófonos de solapa o vincha accesibles como Boya BY-M1.
 - Iluminación básica con aros de luz o paneles LED económicos.
 - PC/Mac con capacidad suficiente para manejar software de transmisión y edición.