

1.

COMPETENCIAS TRANSMEDIA Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INFORMAL

El equipo de investigación del proyecto Transmedia Literacy creó una taxonomía completa y actualizada de competencias transmedia. Este mapa de competencias es uno de los más exhaustivos relacionados con la producción, consumo y posproducción mediática en el contexto de la cultura joven transmedia. Las competencias transmedia identificadas durante la investigación se organizaron en 9 categorías (producción, prevención de riesgos, performance, gestión individual, social y de contenido, narrativas y estéticas, relacionadas con los medios y las tecnología, y con la ideología y la ética), cada una de las cuales incluye 44 competencias principales y, en un segundo nivel, 190 competencias específicas.

1.1 Competencias de producción

Sara Pereira

UNIVERSIDADE DO MINHO
Portugal

Pedro Moura

UNIVERSIDADE DO MINHO
Portugal

El trabajo sobre las competencias transmedia que se estudia aquí está arraigado en el marco de la alfabetización mediática. Esta área de estudio e intervención ha generado mucho reconocimiento en estos últimos años por la necesidad de prestar atención a los mensajes mediáticos, agentes, industrias y audiencias con tal de empoderar a los ciudadanos para que vivan y participen activa y éticamente en un mundo saturado por los medios.

Alfabetización mediática

Según la Comisión Europea, la *alfabetización mediática* es «la habilidad de acceder a los medios, entender y evaluar críticamente los distintos aspectos de los medios y de sus contenidos, y de crear comunicaciones en una gama de contextos», siendo «una cuestión de

inclusión y ciudadanía en la sociedad informativa de hoy», y «uno de los requisitos indispensables para una ciudadanía rica y activa que evite y reduzca los riesgos de exclusión de una vida comunitaria» (Recomendación 2009/625/EC). Esta definición destaca tres dimensiones: (1) el acceso; (2) el entendimiento crítico y el análisis; y (3) la creación y la producción. Cada uno de estos aspectos es de importancia capital para cualquier trabajo que quiera promocionar las habilidades en la alfabetización mediática.

Aunque el acceso es esencial para las otras dimensiones, no se puede considerar, de todos modos, la única condición para que los ciudadanos se alfabeticen con los medios. Aunque se garantice el acceso a los medios, esto es, si se crean las condiciones que garanticen la democratización del acceso, la inclusión digital de los ciudadanos no se soluciona solo con el acceso. Es

importante ir más allá y promover oportunidades para desarrollar las competencias para leer críticamente, analizar, entender, evaluar, crear, producir y participar en los medios. Este enfoque se basa en la perspectiva del pensamiento y entendimiento crítico remarcado por la tradición crítica de la educación y alfabetización mediática, según la cual una persona alfabetizada con los medios es capaz de usar los medios, crear sus propios contenidos y participar en la esfera de la comunicación. La conciencia crítica es, de lejos, la dimensión tradicional más relevante de la alfabetización mediática, aun considerando la importancia que se le da a la creación/producción debido a la extendida accesibilidad de los medios digitales. Hoy, nuestra sociedad vive en un paradigma de cultura participativa (Jenkins *et al.*, 2006). ¿Pero acaso están los ciudadanos asimilando los medios como herramientas fundamentales para participar y están contribuyendo a enriquecer el debate en la esfera pública? Los niveles de participación y producción de los medios (conceptos que no debatiremos aquí) son muy distintos, y su impacto y significado también son distintos, dependiendo de si están poniendo un «like», publicando o compartiendo una foto en una red social o comentando un tema en concreto en un reportaje periodístico, por ejemplo. Livingstone, Bober y Helsper (2005:289) defienden que «la cuestión de qué actividades *online* merecen la etiqueta de “participación” sigue sin resolverse». Así que, ¿qué competencias debería tener un prosumidor? Como han dicho García-Ruiz, Ramírez y Rodríguez (2014:16): «un prosumidor tendrá una serie de competencias que le permitirán llevar a cabo una serie de acciones, como consumidor de los medios y los recursos audiovisuales, como productor y creador de mensajes y contenido crítico, responsable y creativo». Hablando en términos generales, una persona con una elevada alfabetización mediática tendría que ser capaz de «razonar, inferir, prever, valorar las probabilidades de distintos eventos, llegar a un diagnóstico basándose en una serie de indicadores, etc.» (Perrenoud, 1995:21), cuando está en contacto con los medios

Habilidades y competencias

Con la proliferación de los medios digitales, los jóvenes tienen a su disposición una gama más amplia de herramientas que les podrían conducir a prácticas de producción y participación de mayor frecuencia. Sin embargo, algunos estudios (Bird, 2011; Pereira, Punto y Moura, 2015; Ofcom, 2017) han demostrado que las nuevas generaciones, siendo grandes consumidores de medios, están más limitados a la hora de producir, contradiciendo algunos discursos públicos que ponen en circulación la idea de una sociedad en la que todos los jóvenes crean contenido a diario y son un prodigio. Es verdad que hoy hay más medios y mejores condiciones para la producción, pero estas competencias no son innatas, se tienen que desarrollar a través de trabajos que motiven y empoderen a los jóvenes.

Las competencias de la alfabetización mediática se tienen que abordar de una manera holística, aunque también se pueden centrar en una dimensión más particular. La competencia se define aquí como «la habilidad para lidiar con un tipo de problema» (Perrenoud, 1995:21), movilizándolo distintos recursos, que van del conocimiento a la intuición y las asunciones, así como a representaciones de la realidad y los procesos de percepción, pensamiento y acción. Así pues, la competencia es mucho más que un saber hacer y más que la actuación en sí, es «una estrategia de resolución de problemas basada en el razonamiento, las inferencias, las previsiones, la valoración de las probabilidades de distintos eventos llegando a un diagnóstico en base a una serie de indicadores, etc.» (Perrenoud, 1995:21). Y por habilidad se entiende un elemento de la competencia. Las escuelas y los profesores pueden jugar el papel de desarrolladores de estas competencias y habilidades.

Competencias de producción

La tabla de más abajo presenta una serie de competencias de producción identificadas por los investigadores del proyecto Transmedia Literacy basándose en las habilidades mencionadas por los adolescentes en el trabajo empírico desarrollado en los países participantes. Se derivan, en su mayor parte, de las prácticas y explicaciones declaradas por ellos sobre el uso de los medios (realizados o no) y por eso mismo son un buen punto de partida para inspirar, animar y promover actividades que tengan en cuenta unas competencias de producción que vayan más allá del saber hacer técnico. Estas competencias no se tendrían que plantear ni desarrollar de una manera descontextualizada, sin tener en cuenta lo que presuponen en cuanto al dominio de habilidades analíticas, que se pueden adquirir con trabajo previo y/o durante las actividades de producción. Así como el acceso a los medios no garantiza que el individuo sepa usar los medios, el acceso a la producción tampoco garantiza que los alumnos sepan entender y analizar los

medios y los mensajes que difunden. Tampoco supone que sepan poner en juego sus capacidades críticas; los adolescentes solo pueden revelar un saber hacer técnico. Como han escrito García-Ruíz y sus compañeros, «el uso de máquinas u otros aparatos tecnológicos no garantiza su uso correcto, al menos no el que se exige para ser muy bueno con los medios» (García-Ruíz et al., 2014:21).

Irene

13 AÑOS - CHICA
España

Entrevistador: ¿Y hacer un vídeo con fotos?

¿Cómo se hace eso?

Irene: Bueno, tienes muchas fotos, con una persona, por ejemplo, y la quieres felicitar. Luego pones todas esas fotos juntas con la música que quieras y también puedes añadir texto.

Entrevistador: ¿Y se lo envías a esa persona?

Irene: No, lo cuelgo en Instagram.



Las competencias que se presentan se usan en entornos de aprendizaje informal, pero se pueden explotar y promover en contextos de aprendizaje formal. Nuestro objetivo es concienciar a la gente de la necesidad de incorporar estas competencias en los currículos escolares y contribuir a reducir la brecha entre las actividades y experiencias que se dan dentro del colegio y las que se dan fuera. Por ello, la intención de los ejemplos siguientes es inspirar y ayudar a profesores en este recorrido de lo informal a lo formal, animándoles a crear actividades que encajen con los principios y objetivos de la alfabetización mediática. Esta parrilla tiene una ventaja doble: por un lado, está basada en las competencias comentadas por los propios adolescentes o que se observaron en el transcurso del trabajo de campo con ellos, como ya se ha dicho; y por otro, es una propuesta internacional, dado que es el resultado del cruce de resultados de los países participantes, esto es, de contextos sociales y culturales diferentes. Las competencias identificadas se pueden extender y completar, y las categorías no son exhaustivas. Es importante tener en cuenta la dimensión productiva e incorporarla a las prácticas educativas. El trabajo se podría proponer a estudiantes que trabajen individualmente o en grupos, como parte de los proyectos de clase u otras actividades que vayan más allá del aula. Es más, siempre es posible vincular la actividad de producción con los temas de las distintas asignaturas. Las competencias de producción, como hemos mencionado antes, tienen que ir de la mano de las competencias de análisis crítico, y es fundamental que los alumnos sean capaces de evaluar y hablar críticamente de sus propios productos y del proceso de creación. Jenkins *et al.* (2006) creen que el aprendizaje formal es más estático y el aprendizaje informal es más innovador y experimental. La propuesta es llevar esta innovación a la enseñanza formal, promoviendo una ciudadanía más empoderada.

Michael

14 AÑOS - CHICO

Colombia

Entrevistador: ¿Qué es lo más importante para conseguir un buen meme?

Michael: Bueno, tendría que ser gracioso y comprensible porque a veces hay memes que no entiendes, o que yo al menos no entiendo.

Entrevistador: ¿El meme se planea o se crea al momento?

Michael: Al momento, veo la imagen y se me ocurre el meme. Una vez intenté inventarme uno porque no estaba haciendo amigos, estaba en casa, quise inventarme uno pero no pude, eso fue en aquel tiempo, en el colegio.

Entrevistador: ¿Cómo tendrían que ser?

Michael: Bueno, a ver, las viñetas, bueno, también. Las viñetas tienen que estar bien, no ser borrosas sino claras para verle la cara al man [en inglés].

Consideraciones finales

El currículo escolar ofrece varias oportunidades para promover la creatividad y la participación activa de los alumnos. Sin embargo, en algunos campos tiende a proponer competencias que están antes conectadas a zonas más técnicas y tecnológicas. Estas también son importantes, pero tienen que estar complementadas y reforzadas por el desarrollo de las competencias culturales y comunicativas que estimulen los intereses cívicos de los adolescentes y aseguren que sus prácticas como prosumidores y como participantes den forma a estándares éticos. Cuando se reta a los jóvenes a llevar a cabo actividades de producción de medios y adoptan el papel de creadores, tienen la oportunidad

de reflexionar activamente sobre sus experiencias como consumidores y aprenden a reconocer que los medios moldean nuestras percepciones del mundo, tal como hacen sus propias creaciones. También enfrentarse a normativas éticas cuando tienen que «lidiar con un entorno social complejo y diverso en internet» (Jenkins *et al.*, 2006:15). La enseñanza y los colegios se enfrentan a un reto enorme al preparar a los alumnos para una era digital muy absorbente, ante lo que Jenkins dice: «todos los que tengan un papel para preparar a los alumnos para salir al mundo real tienen aportaciones valiosas para ayudar a los alumnos a conseguir las competencias necesarias para convertirse en participantes completos de la sociedad» (Jenkins *et al.*, 2006: XIV-XV).

Referencias bibliográficas

- Bird, S. E. (2011). «Are We All Prosumers Now? Convergence and Media Audience Practices», en *Cultural Studies*, 25(4-5).
- García-Ruiz, R., A. Ramírez y M. M. Rodríguez (2014). «Media Literacy Education for a New Prosumer Citizenship», en *Comunicar*, XXII (43).
- Gee, J. P. (2010). *Bons videojogos + boa aprendizagem*, Mangualde: Edições Pedagogo.
- Jenkins, H., R. Purushotma, K. Clinton, M. Weigel y A. Robison (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Chicago: The John D. and Catherine McArthur Foundation.
- Livingstone, S., M. Bober y E. Helsper (2005). «Active Participation or Just More Information?», en *Information, Communication & Society*, 8(3).
- Ofcom (2017). *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report*. Consultado en https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf
- Pereira, S., M. Pinto y P. Moura (2015). *Níveis de Literacia Mediática: Estudo Exploratório com Jovens do 12º ano*, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Consultable en http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/issue/view/169
- Perrenoud, P. (1995). «Des savoirs aux compétences - De quoi parle-t-on en parlant de compétences?», en *Pédagogie Collégiale*, 9(1).

Competencias de producción

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPCIÓN Y EJEMPLOS
Crear y modificar producciones escritas	Concebir	Inspirarse en las creaciones de otros para crear nuevo contenido por escrito. Ej., [Ad] Estaba mirando por internet para encontrar más ideas para cuentos.
	Planificar	Planificar y organizar la estructura, el argumento, etc. de un texto. Ej., [Taller] Un grupo de trabajo hizo una lista de los personajes que iban a usar, los papeles que interpretaría cada personaje, y el escenario y la época en la que transcurriría la historia.
	Escribir	Escribir novelas, poemas, cuentos, trabajos para el colegio, entradas de blog, agregar textos a otros formatos, canciones, etc. Ej., [Ent] ¿Sobre qué escribes? [Ad] Bueno, depende de lo inspirada que esté ese día, porque soy una persona nocturna y me sale justo antes de ir a dormir. Entonces cojo papel y boli y escribo una historia.
	Revisar	Revisar las creaciones propias y las de terceros y sugerir mejoras o cambios. Ej., [Ad] Acabo de repasar lo que estaba escribiendo ella.
	Modificar	Apropiarse de un texto ajeno y hacerle cambios. Ej., [Taller] Algunos miembros cambiaron la historia planeada inicialmente por otro miembro.
Usar software y aplicaciones para la escritura	Usar procesadores Word	Saber usar Word (Office) y Open Office. Ej., [Ent] ¿Qué softwares usas? [Ad] Word o Paint, dependiendo de lo que quiera hacer. Y ya está. Antes usaba Prezi.
	Usar blogs y presentaciones y otras plataformas de escritura y aplicaciones	Saber utilizar las aplicaciones y plataformas de escritura. Ej., [Ent] ¿Las usas para mejorar las asignaturas del curso? [Ad] Sí, por ejemplo, cuando me ponen deberes y me dicen «Lo puedes hacer con»... Como, no sé, en PowerPoint... es como, no sé, Prezi es mejor, me gusta más el Prezi porque es más...
Crear y modificar producciones de audio	Concebir	Hallar inspiración en las creaciones de otros para crear contenidos nuevos de audio. Ej., [Taller] Cuando trabajan juntos, escriben letras que hacen referencia a las típicas frases que dicen los profesores en las clases («Deberes, deberes...»).
	Planear	Planear una historia usando el guion de una grabación. Ej., [Taller] El grupo le pide a un compañero que haga una prueba de voz con el móvil, y entonces cada uno hace su propia prueba. Ainhoa se ofrece a buscar una canción que haga que su voz suene «más bonita». Todo el mundo se escucha cantar. Al final, deciden hacer una parodia tipo karaoke del hit «What does the fox say?»
	Grabar	Usar una grabadora. Ej., [Ent] En el taller usasteis Audacity para grabar un culebrón para la radio. [Ad] Sí... Es para la voz, para grabar cosas, para cortar la música... A veces hacemos audios en clase...
	Editar	Editar una grabación usando software para edición de sonido. Ej., [Ent] En el taller usasteis Audacity para grabar un culebrón para la radio. [Ad] Sí... Es para la voz, para grabar cosas, para cortar la música,... A veces hacemos audios en clase...
	Crear un programa de radio	Encontrar las fuentes, escribir, grabar y editar un programa de radio o podcast. [Ad] Teníamos una asignatura llamada Radio y tenías que hacer entrevistas improvisadas...

Competencias de producción

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPCIÓN Y EJEMPLOS
Crear y modificar producciones de audio	Revisar	Revisar las creaciones propias y las de terceros y sugerir mejoras o cambios. Ej., [Ad] <i>El grupo revisa sus grabaciones para ver si tenían que empezar de nuevo.</i>
	Modificar	Apropiarse del audio de otro y añadir cambios. Ej., [Ad] <i>Una de las chicas usó un software para el audio para crear una cinta de mezclas que compartió en las redes sociales.</i>
Usar grabaciones de audio y herramientas de edición	Usar software y aplicaciones	Saber usar las herramientas de audio. Ej., [Ent] <i>En el taller usasteis Audacity para grabar un culebrón para la radio.</i> [Ad] <i>Sí... Es para la voz, para grabar cosas, para cortar la música,... A veces hacemos audios en clase...</i>
	Usar aparatos digitales	Saber usar el móvil para grabar audios. Ej., [Ad] <i>No tienen aplicaciones para editar la voz, o sea que una de las chicas se baja la canción «What does the fox say?» al móvil, y luego graban las voces usando otro móvil. El resultado no es convincente así que piden permiso para usar el ordenador de unos de los coordinadores, cuyo sonido funciona, y ponen música en YouTube y se graban mientras cantan.</i>
Crear y modificar dibujos y diseños	Concebir	Hallar inspiración en las creaciones de los demás para crear dibujos y diseños personales. Ej., [Ad] <i>Intentan dibujar un puercoespín y buscan algo de inspiración en un cuento de hadas online.</i>
	Planear	Crear una tira de cómic. Ej., [Ad] <i>El grupo decide qué imágenes irán en cada viñeta del cómic que están dibujando.</i>
	Diseñar un logo	Hacer un logo. Ej., [Ad] <i>Hicimos una especie de logo, lo pusimos al principio del vídeo con música, y entonces empezaba el vídeo.</i>
	Diseñar un arte gráfico para vídeos	Hacer un logo para un canal de YouTube usando software para diseñar con el Photoshop o construir objetos virtuales. Ej., [Ent] <i>Este software... ¿Para qué servía?</i> [Ad] <i>Sí, para diseñar... Intros y cosas así.</i>
	Dibujar y pintar	Hacer dibujos y pinturas. Ej., [Ent] <i>¿Dibujas?</i> [Ad] <i>Sí. Voy a clases de manga, ahora. Me acabo de apuntar. Aunque, bueno... Aún es muy introductorio.</i>
	Revisar	Revisar las creaciones propias y las de terceros y sugerir mejoras o cambios. Ej., [Ent] <i>¿Dibujas?</i> [Ad] <i>Sí. Voy a clases de manga, ahora. Me acabo de apuntar. Aunque, bueno... Aún es muy introductorio.</i> [Ent] <i>¿Y cómo los dibujas?</i> [Ad] <i>Bueno, los copio. Por ejemplo, el otro día hice este... Es una cara, eso es lo más básico que tengo...</i>
	Modificar	Apropiarse de los dibujos o los diseños de otros y hacerles unos cambios. Ej., [Ad] <i>A veces, cuando te aburres.... Vas, no sé, al Paint, y le quitas los ojos... Estás aburrido y le dibujas encima.</i>

Competencias de producción

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPCIÓN Y EJEMPLOS
Usar herramientas para dibujar y diseñar	Usar herramientas digitales	Saber usar herramientas digitales. Ej., [Ad] <i>Usé Photoshop para... Por ejemplo, para la textura de un cubo, o lo que fuera, así que solo estaba ahí retocándolo con Photoshop.</i>
	Usar herramientas analógicas	Saber usar las técnicas tradicionales de dibujo y pintura y herramientas como las acuarelas, carboncillo, pinceles, etc. Ej., [Ad] <i>Yo antes dibujaba de verdad. Mira, tengo un tatuaje, no paro de dibujarme cosas en los brazos.</i> [Ent] <i>¿Lo has hecho tú misma?</i> [Ad] <i>Sí, estaba aburrida.</i>
Crear y modificar producciones fotográficas	Concebir	Hallar inspiración en las creaciones de los demás para hacer fotos. Ej., [Ad] <i>Mira, sigo blogs, Tumblr y cosas así. Son de chicas que dan montones de ideas sobre cómo hacer fotos. Y bueno, a veces lo intentas y dices «Oh, esa foto está bien», y otras dices «Vaya mierda».</i>
	Planear	Buscar un paisaje original para hacer una foto. Ej., [Ent] <i>¿Piensas un poco la atmósfera de la foto antes de sacarla?</i> [Ad] <i>Sí, por ejemplo, porque tengo una habitación blanca en mi habitación, normalmente saco fotos ahí porque muchos fotografías escogen paredes blancas</i>
	Hacer fotos	Hacer un selfie, encuadrar un paisaje, llevar a cabo una sesión fotográfica, etc. Ej., [Ent] <i>¿Te gusta sacarte selfies?</i> [Ad] <i>Sí... [Riendo]</i> [Ent] <i>¿Por qué te gustan los selfies?</i> [Ad] <i>Porque salgo mejor en los selfies.</i>
	Editar	Poner filtros, retocar fotos, etc. Ej., [Ent] <i>¿Y cuándo compartes fotos, les pones un filtro?</i> [Ad] <i>Sí, las subo... Les pongo un filtro o algo así, como un marco, lo que sea, como en blanco y negro.</i>
	Hacer collages	Hacer un collage de fotos. Ej., [Ent] <i>¿Y estos collages, los haces con esta aplicación o con Instagram?</i> [Ad] <i>No, con Instagram, con una nueva que se llama, deja que lo mire [busca el móvil]. Layout.</i>
	Revisar	Revisar las creaciones propias y las de terceros y sugerir mejoras o cambios. Ej., [Ad] <i>Bueno, siempre le enseño las fotos a mi madre para que me diga si le gustan o no... también acudo a mi hermano y si él dice que es una mierda y mi hermana dice lo contrario..., entonces me paso mucho rato pensando en la foto y todo eso.</i>
	Modificar	Apropiarse de las fotos de otros y hacerles cambios. Ej., [Ad] <i>Los chicos del grupo dibujan unos personajes con el Paint mientras que las chicas buscan imágenes en Google para ponerlas. La idea es hacer una tira cómica con un puercoespín como personaje principal.</i>

Competencias de producción

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPCIÓN Y EJEMPLOS
Usar herramientas fotográficas y de edición	Usar cámaras	Usar cámaras (tanto analógicas como digitales) como las Polaroid (cámara instantánea), Leica, Reflex, etc. Ej., [Ad] <i>Usa la cámara, una Canon, o la del móvil si no tengo nada más a mano.</i>
	Usar software y aplicaciones	Usar software para fotos y aplicaciones como Afterlight, Picsart, Retrica, VSCOCam, Yin, Instagram, Snapchat, Photoshop, Picsart, Phphoto, Layout, Facebook, aplicaciones propias de los móviles, etc. Ej., [Ent] <i>¿Y la tablet que usas para editar las fotos? ¿Qué aplicaciones te has instalado?</i> [Ad] <i>Cantidad. Afterlight, VSCOCam, Picsart... Tengo muchas, la verdad.</i>
Crear y modificar producciones audiovisuales	Concebir	Hallar inspiración en las creaciones de los demás para crear vídeos propios. [Taller] <i>El grupo empieza esta parte del taller viendo parodias de Harry Potter en el móvil. Han decidido hacer una parodia.</i>
	Planear	Planear la organización de un vídeo: estructura, guion, planos, etc. (Ya sea filmar o editar). Ej., [Ent] <i>¿Escribisteis un guion primero?</i> [Ad] <i>Más o menos, porque primero esbozamos un guion con las ideas que queríamos, pero no era tan planeado como en los otros grupos.</i>
	Filmar	Filmar imágenes, imágenes reales, no de animación, juegos, machinima, etc. Ej., [Ent] <i>¿Está todo listo para grabar?</i> [Ad] <i>Sí, nos hemos bajado algunas aplicaciones.</i> [Ent] <i>¿Qué os habéis bajado?</i> [Ad] <i>Action, que es una grabadora que capta cómo jugamos, y editores de vídeos.</i>
	Dirigir	Decidir la composición del plano, decidir cuándo vale una toma o cuándo se tendría que repetir. Ej., [Taller] <i>Este grupo decide hacer un tráiler de una película de terror, y la graba con un iPhone. Alba adopta el papel de directora mientras María y Cristina actúan delante de la cámara. Durante el proceso, María menciona que ha hecho clases de teatro y le pide al coordinador que salga de la clase para grabar unas escenas. Alba busca el mejor plano para la iluminación, y edita el tráiler mientras graba con iMovie, la aplicación de iPhone para grabar vídeos.</i>
	Editar	Editar metraje usando un software para editar como, por ejemplo, Final Cut Pro X. [Ad] <i>Bueno, hicimos un vídeo y lo editamos con una aplicación que teníamos, y lo estábamos troceando.</i> [Ent] <i>¿Qué usasteis para editarlo?</i> [Ad] <i>VivaVideo</i>
	Revisar	Revisar las creaciones propias y las de terceros y sugerir mejoras o cambios. Ej., [Taller] <i>Cuando el grupo acaba de editar, repasa el vídeo y decide qué cambiar.</i>
	Modificar	Apropiarse de los vídeos de otros y hacerles cambios. Ej., [Ent] <i>¿Has hecho esto antes?</i> [Ad] <i>Sí, cogimos Gangnam Style, cambiamos la letra e hicimos una especie de videoclip.</i>

Competencias de producción

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPCIÓN Y EJEMPLOS
Usar herramientas para filmar y editar	Usar software y aplicaciones	Saber usar distintos tipos de software y aplicaciones como Action, Cinema 4D, Sony Vegas, Snapchat, Phphoto, MovieMaker, Flipagram, iMovie, Instasize, VideoScribe, VivaVideo, Camtasia, Fraps, Dubsmash, Musical.ly, TextAloud, Capto, etc. Ej., [Ent] ¿Grabasteis las imágenes? [Ad] Sí. Las grabamos.... Y las cortamos y pegamos. [Ent] ¿Qué aplicación usasteis? [Ad] VivaVideo.
	Usar aparatos digitales	Saber usar aparatos digitales como móviles, micrófono, captadores, etc. Ej., [Ent] ¿Qué haces cuando quieres hacer un video para jugar? [Ad] Uso una aplicación para ordenadores. [Ent] ¿Cuál? [Ad] Action, por ejemplo.
Codificar software y construir hardware	Crear una página web	Crear una página web tanto a través de un modelo (plataformas para blogs: Wix, Tumblr) o al escribir el código fuente. Ej., [Ent] ¿Qué programa? [Ad] Se llama Wix. Es gratis... Incluye modelos y todo lo que quieras. Me encanta. El profesor recomendó otro, pero no recuerdo el nombre
	Montar un servidor local	Montar un servidor. Ej., [Ent] ¿Dónde lo tienes? ¿En tu habitación? [Ad] No, por ejemplo... No, bueno, no tengo Switch pero sí que tengo un servidor que te permite, por ejemplo, conectarte desde aquí, abrir un archivo, guardar un documento, ir a tu portátil, y puedes acceder a ese documento ahí mismo. [Ent] Así que, si montas uno, ¿tienes un cuarto ordenador para jugar? [Ad] Sí, pero ese ordenador será para jugar, pero si intento jugar a algo en este ordenador, se rompe, literalmente.
	Construir un ordenador	Comprar las piezas del ordenador por partes y juntarlas. Ej., [Ad] Lo que más me gustaría hacer ahora mismo es... Mi producto, comprar las partes, los periféricos... [Ent] ¿Dónde los compras? [Ad] En PC Componentes [una página web española muy conocida] Un ordenador para jugar. Y ahí compras la placa madre, el compresor, el divisor, la pasta térmica y el resto de cosas.
Modificar software y hardware	Cambiar una zona de DVD	Cambiar los ajustes de un DVD y ver películas de otras zonas o jugar a videojuegos. Ej., [Ent] ¿Se puede piratear un lector de DVD según las zonas y los videojuegos también? [Ad] Sip. También hay una manera con los videojuegos.
	Formatear un ordenador	Resetear un ordenador a su estado original. Ej., [Ad] Bueno, formatear puede ser complicado... Por ejemplo, estos días tengo un programa para Windows del que tengo todas las llaves. Sin licencias, puedo programar Windows a su estado original, algo que te puede costar 70 pavos, pero yo lo hago gratis.
	Manipular descodificadores de TV	Desbloquear los ajustes de la TV para ver contenido de pago gratis. Ej., [Ent] ¿Por ejemplo? [Ad] Por ejemplo, tienes un descodificador de canales. Puedo introducir códigos para ver Canal+ y otros canales deportivos gratis.

Competencias de producción

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPCIÓN Y EJEMPLOS
Modificar software y hardware	Manipular redes WiFi	Desbloquear una contraseña WiFi y hacer que el dueño no pueda acceder a su propia red. Ej., [Ad] <i>WiFi es tan fácil en realidad.</i> [Ent] <i>Decías que puedes entrar en una red sin contraseña</i> [Ad] <i>Sí, porque hay una dirección IP internacional, porque todos los routers tienen una dirección. Si sabes la dirección del router puedes hacer lo que quieras. Puedes cambiar datos, la velocidad, hasta puedes saber el número de teléfono al que está asociada esa IP, a cuánta gente estás llamando, puedes controlar routers a tu aire... Puedes hacer lo que quieras. Pero, por ejemplo, los ordenadores en el colegio tienen un servidor muy bien protegido.</i>
Usar código y herramientas TIC	Usar un acceso en remoto	Usar AnyDesk para acceder a un ordenador desde otro. Ej., [Ad] <i>También hay un software para... Bueno, sé cómo usarlo y puedes controlar el ordenador de casa con tu teléfono.</i>
	Realizar órdenes	Conocer atajos útiles para llevar a cabo procesos del sistema. Ej., [Ad] <i>Gracias a esta función puedes... Por ejemplo, si tienes una sesión cerrada... Antes de trabajar con tu ordenador tienes que abrir tu sesión. Digamos que un día olvidas tu contraseña, cosa que pasa mucho. Pues gracias a esta función y al sistema operativo... Puedes reestablecer la contraseña del sistema operativo. Es como volver a instalar el sistema operativo, ponerlo en modo reparación, y entonces te pones a escribir protocolos.</i>
	Usar lenguajes de programación	Saber usar lenguajes de programación como Java, Ruby, etc. Ej., [Ad] <i>Pero ahora me gustaría saber más del lenguaje ascendente, Javascript.</i>
Crear y modificar videojuegos	Concebir	Hallar inspiración en las creaciones de otros y pensar sugerencias para el futuro y para videojuegos más interesantes. Ej., [Taller] <i>Los miembros del grupo siempre van a YouTube a encontrar ideas para mejorar sus habilidades con el Minecraft.</i>
	Planear	Pensar la idea y las reglas del videojuego y tomar decisiones estratégicas para crear contenido. Ej., [Taller] <i>El grupo habla de las características que incluirían en su videojuego ideal.</i>
	Codificar	Redactar el código fuente de un videojuego. Ej., [Ent] <i>¿Y nunca te gustaron los videojuegos?</i> [Ad] <i>Videojuegos... Estoy en proceso de aprendizaje.</i> [Ent] <i>¿Hay algún software para programarlos, algo sencillo?</i> [Ad] <i>Sí, Scratch.</i>
	Diseñar gráficos y personajes	Dibujar y construir paisajes y personajes. Ej., [Ent] <i>¿Y nunca te gustaron los videojuegos?</i> [Ad] <i>Videojuegos... Estoy en proceso de aprendizaje.</i> [Ent] <i>¿Hay algún software para programarlos, algo sencillo?</i> [Ad] <i>Sí, Scratch.</i>
	Revisar	Revisar las creaciones propias y las de terceros y sugerir mejoras o cambios. Ej., [Ad] <i>A mi hermano no le gustaba el personaje que yo había creado, pensaba que la ropa que usaba estaba demasiado estereotipada</i>

Competencias de producción

COMPETENCIAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPCIÓN Y EJEMPLOS
Crear y modificar videojuegos	Hacer más mod el código de un videojuego o una consola	Cambiar el código fuente de un videojuego para introducir nuevos paisajes o características o cambiar la apariencia externa de una consola. Ej., [Ad] <i>Bueno, para hacer un mod tienes que... Personalizarlo todo, por ejemplo, tienes que añadir tu propia textura, colores... Tienes que personalizar todos los bloques del Minecraft, todos.</i>
	Piratar un videojuego o consola	Manipular un videojuego o una consola a fondo para que pueda ofrecer más ventajas que las contempladas legalmente. Por ejemplo, hacer que la Playstation 3 reproduzca juegos diseñados para una consola anterior como la PlayStation 2, y desbloquear características de <i>pay-to-play</i> o contenidos para poder jugar gratis. Ej., [Ent] <i>¿Y cómo pirateasteis una PsP?</i> [Ad] <i>Mi madre estaba mirando unos vídeos en YouTube y tecleó «Cómo piratear una PSP?»</i> [Ent] <i>¿Tu madre?</i> [Ad] <i>Sí, me ayuda mi madre.</i>
Usar herramientas para la creación y la modificación de videojuegos	Usar software para códigos y gráficos	Saber usar software para códigos y gráficos como Scratch, Photoshop, etc. Ej., [Ent] <i>¿Y nunca te gustaron los videojuegos?</i> [Ad] <i>Videojuegos... Estoy aprendiendo.</i> [Ent] <i>¿Hay algún software para programarlos, algo sencillo?</i> [Ad] <i>Sí, Scratch.</i>
Crear cosplays y disfraces	Concebir	Hallar inspiración en los disfraces de otros. Ej., [Taller] <i>Un chico de uno de los talleres explica que está buscando ideas por internet para hacerse un disfraz para ir al Salón del Manga con su novia.</i>
	Planear	Escoger los personajes para el <i>cosplay</i> y los materiales para hacer el disfraz. Ej., [Taller] <i>El chico dice que no está muy seguro del disfraz que llevará pero que será de anime seguro.</i>
	Diseñar y crear disfraces	Diseñar y coser un disfraz. Ej., [Taller] <i>Se harán sus propios disfraces.</i>
	Revisar	Revisar las creaciones propias y las de terceros y sugerir mejoras o cambios. Ej., [Taller] <i>Ellos hacen el disfraz y los cambios que consideran oportunos.</i>