

Proyecto PsicoKnow

Guía para la elaboración de vídeos/píldoras

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción

2. Principios básicos

3. Tipo de vídeo

4. Guión del vídeo

5. Materiales gráficos

6. Ejemplos de buenas prácticas

1. Introducción

El Proyecto PsicoKnow nace de la unión de varias inquietudes, por parte de un grupo de profesionales de la Psicología de distintos ámbitos, todos/as del Colegio Oficial de Psicología de Castilla y León. Dichas inquietudes son:

- Unificar criterios, técnicas y conocimientos de la Psicología, dispersos en diversas orientaciones, paradigmas y marcos teórico-prácticos.
- Aprovechar la rapidez, universalidad y accesibilidad que aportan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en beneficio de la práctica de la Psicología.
- Crear un fondo de conocimiento audiovisual y de resolución de dudas para los/las profesionales de la Psicología.

La finalidad de esta guía es ofrecer unas pautas a los/las docentes y profesionales de la Psicología a la hora de grabar vídeos que formen parte del Proyecto PsicoKnow en alguna de sus secciones. De esta manera se pretende que haya cierta homogeneidad de estos recursos audiovisuales contribuyendo así a la identificación de la imagen del Proyecto PsicoKnow y del carácter científico y riguroso que se pretende desde esta iniciativa.

2. Principios básicos

- Se pretende buscar la uniformidad, siempre que la temática lo permita.
- El contenido expuesto en los vídeos debe basarse en la ciencia de la Psicología, en investigaciones y estudios y/o en fuentes de reconocido prestigio para la profesión.
- El material audiovisual persigue ser una ayuda a los/las profesionales de la Psicología en la práctica de su profesión, por lo que el protagonismo de estos materiales tiene que ser para los/las profesionales.
- Todo el material pueda verse/escucharse en los vídeos deberá cumplir con uno de los requisitos siguientes:
 - o Debe estar libre de derechos para su utilización en esta plataforma.
 - o El/la docente puede acreditar documentalmente que tiene el permiso del/la autor/a original.
 - o El material es de elaboración propia del/la docente.
- A la hora de mezclar materiales de terceros entre sí, y con los del/la docente, hay que tener en cuenta la compatibilidad de las licencias de cada una de las partes. Para saber qué significa cada licencia de contenidos digitales, es conveniente leer este artículo: <https://www.cecarm.com/emprendedor/puesta-en-marcha/tipos-de-licencias-para-contenidos-digitales-32010>

Si tienen licencia Creative Commons, podemos acudir a las siguientes imágenes y cuadro de compatibilidad de licencias que lo explica gráficamente:

http://formacion.intef.es/pluginfile.php/153407/mod_imsdp/content/4/compatibilidad_de_licencias_cc.html

creative commons

- BY: Reconocimiento (Attribution):** Reconocer la autoría.
- Compartir Igual (Share alike):** Incluye la creación de obras derivadas manteniendo la misma licencia al ser divulgadas.
- Sin obras derivadas (No Derivate Works):** No incluye el permiso de transformación para crear una obra derivada.
- No Comercial (Non commercial):** Usos no comerciales.

Fuente: Proyecto CECARM

TIPOS DE LICENCIAS CREATIVE COMMONS (CC)	
Reconocimiento (BY) Permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación y distribución de obras derivadas sin ninguna restricción.	Reconocimiento - NoComercial (BY-NC) Permite la generación de obras derivadas sin uso comercial de la obra original.
Reconocimiento - NoComercial - Compartirigual (BY-NC-SA) No se permite uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, cuya distribución debe hacerse con una licencia igual a la que regula la obra original.	Reconocimiento - NoComercial - SinObrasDerivada (BY-NC-ND) No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.
Reconocimiento - Compartirigual (BY-SA) Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, cuya distribución debe hacerse con una licencia igual a la que regula la obra original.	Reconocimiento - SinObrasDerivada (BY-ND) Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas.

Fuente: Proyecto CECARM



COMPATIBILIDAD DE LICENCIAS

✔ COMPATIBLE
 ? NO ACONSEJABLE
 ✘ INCOMPATIBLE

OBRA DERIVADA O ADAPTACIÓN

LICENCIA DE LA OBRA ORIGINAL

							D	P
	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
	✔	✔	✔	✔	✔	✔	?	?
	?	✔	✔	✔	?	?	?	?
	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘
	✘	✘	✘	✔	✘	✘	✘	✘
	✘	✘	✘	✘	✘	✔	✔	✘



- En todo el material se incorporará el logotipo del Proyecto PsicoKnow y el logotipo del Colegio Oficial de Psicología de Castilla y León.
- El/la docente firmará un documento en el que cede la titularidad de la grabación al Proyecto PsicoKnow y al Colegio Oficial de Psicología de Castilla y León, facilitando así su uso para los fines que se estime oportuno, tanto en las páginas web como en las redes sociales, tanto del citado Proyecto como del Colegio Oficial de Psicología de Castilla y León.

3. Tipo de vídeo

- Todos los vídeos serán maquetados y editados por la Plataforma PsicoKnow antes de ser publicados.
- Todos los vídeos tendrán una “intro” y un cierre de se mostrarán los logos de la Plataforma PsicoKnow y del Colegio Oficial de Psicología de Castilla y León.
- Es imprescindible que los vídeos se graben con buena calidad de resolución (720p o 1080p).
- En estos vídeos debe aparecer necesariamente el/la docente, aportando la explicación oportuna de aquello que quiere mostrar.
- En el vídeo, se podrá enseñar la técnica, el recurso o cuestión que se quiere mostrar, en vivo o bien el/la docente puede mostrar imágenes o una presentación detrás, mientras permanece en una ventana explicándolo. Para el montaje, deberá enviar la autograbación con un fondo de color neutro y claro, superficie lisa, suficientemente iluminada con luz natural o bien con luz artificial de apoyo, evitando sombras y elementos distractores, y las imágenes o presentación que quiera que aparezca por detrás.
- Es necesario que el/la docente aparezca con un polo o camiseta de color gris oscuro, liso o uniforme lo más posible.
- Es importante que el/la docente deje un par de segundos después de la presentación propia como docente, y que deje en una o varias ocasiones esas pequeñas pausas durante la grabación, que sirven para introducir otras imágenes, vídeos o recursos en la edición del vídeo.
- Es preferible que el formato de grabación sea mp4, pudiendo tener cabida otros formatos como mov o avi.
- En caso de realizar la grabación con un smartphone, debe hacerse siempre sobre un trípode o dispositivo que asegure la estabilidad de la grabación, y con el smartphone en posición apaisada.
- Los vídeos tenderán a tener una duración de entre 2 y 3 minutos máximo. En aquellos casos que la temática requiera una mayor duración de grabación, se dividirá en varios vídeos, cada uno con su título.
- Para el envío de los vídeos, se realizará a través del siguiente correo electrónico:

info@psicoknow.com

- Si el/la docente reside en Valladolid o tiene oportunidad de trasladarse a Valladolid, la grabación puede realizarse en la sede del Colegio Oficial de Psicología de Castilla y León.

4. Guión del vídeo

- Se aconseja a los/las docentes que graben los vídeos que elaboren previamente un guión, en el que recoja la organización de lo que va a grabar y el texto que va a reproducir con su voz. Con relación a esto último, existen apps y programas llamados *teleprompter*, que reproducen el texto que nosotros introduzcamos en la pantalla del dispositivo a la vez que nos graba, facilitando su lectura y reduciendo el número de errores y repeticiones de la grabación. Algunos de estos programas son:
 - Dispositivos móviles (smartphones y tablets)
 - Android:
 - Elegant Teleprompter:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ayman.elegantteleprompter>
 - Simple Teleprompter:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.schakib.julian.teleprompter>
 - iOS:
 - Teleprompter:
<https://apps.apple.com/es/app/teleprompter/id941620509>
 - Teleprompter para vídeo:
<https://apps.apple.com/es/app/teleprompter-para-v%C3%ADdeo/id1139307843>
 - Ordenadores:
 - Teleprompter free:
<http://www.freeteleprompter.org/>

5. Materiales gráficos

Es recomendable preparar una presentación que, por un lado, ayudará a centrarse en el guión y, por otro, ayudará a las personas usuarias a seguir el discurso del/la docente.

Si se va a utilizar imágenes, documentos, vídeos o cualquier otro material en dicha presentación que no es de elaboración propia, es conveniente revisar el punto 2 de este documento donde se habla de los distintos tipos de licencia y la compatibilidad entre las distintas licencias Creative Commons.

La presentación y las imágenes o vídeos que apoyen y se deseen incluir en el vídeo/píldora también serán enviados al mismo correo electrónico (info@psicoknow.com) junto con el vídeo de la grabación.

6. Ejemplos de buenas prácticas

Por último, se ofrecen algunos ejemplos de vídeos que se espera puedan ser de utilidad:

- <https://vimeo.com/manage/videos/626688891/44fdb8c44e>
- <https://vimeo.com/manage/videos/543589943/51e5405c7c>