



Breu guia d'estil de les  
**Aules Polimèdia**



**Blanquerna**  
UNIVERSITAT RAMON LLULL



## Breu guia d'estil de les aules polimèdia

Aquest document inclou una descripció detallada de les orientacions i propostes que la comissió sobre la guia d'estil de les aules polimèdia ha treballat al llarg de les trobades mantingudes durant aquest curs i que proposem per a les tres facultats de Blanquerna.

### El document es divideix en tres seccions:

- » la **primera**, la introducció i la definició de què són les aules Polimèdia, així com algunes de les seves possibilitats didàctiques i avantatges a l'ensenyament superior.
- » la **segona**, les orientacions bàsiques sobre els elements formals de les presentacions digitals sota aquesta modalitat polimèdia.
- » la **tercera**, un breu recull d'exemples i propostes a tenir en compte quan vulguem crear contingut digital en aquest format.



**Blanquerna**

UNIVERSITAT RAMON LLULL



# Índex

1

## **Introducció**



- 1.1 Però, què és això de la Polimèdia?
- 1.2 Avantatges del sistema Polimèdia a l'ensenyament superior
- 1.3 L'equipament de l'estudi

2

## **Elements formals de les presentacions digitals**



- 2.1 Comunicació verbal i no verbal
- 2.2 Estructura dels documents a projectar
- 2.3 La importància de la roba. Què cal evitar

3

## **Aspectes a tenir en compte i alguns exemples**



- 3.1 Disseny de continguts
- 3.2 Recomanacions en el disseny
- 3.3 Estimació de temps
- 3.4 Material, exemples i bones pràctiques
- 3.5 Aspectes legals

# Introducció

A la societat dels començaments del segle XXI, caracteritzada com a societat del coneixement, la institució escolar no pot romandre aliena als ritmes del canvi actual, per la qual cosa la innovació constitueix una de les seves principals i prioritàries tasques. Des de diferents angles, s'incrementen les necessitats i demandes que requereixen la incorporació d'innovacions a la seva organització i funcionament educatiu, per tal de respondre a les aspiracions dels ciutadans. Dels recents canvis socials, culturals i tècnics se'n deriven múltiples conseqüències.

És obvi que un dels canvis i innovacions més profunds que hem experimentat en aquests darrers anys ha vingut de la mà de les tecnologies digitals. Per tant, la universitat, si el que vol és preparar per a la vida real a curt, mig i llarg termini, no pot restar al marge de l'ecosistema informacional actual: els mitjans digitals són decisius al respecte i són ja una part indissociable d'aquesta vida, malgrat sigui força probable que acostumin a aparèixer implicacions on la tecnologia sembli una

simple qüestió de moda o bé una exigència consumista. Precisament per aquesta darrera raó, és encara més necessari conèixer les eines digitals i fer-ne un ús ètic, reflexiu i saludable.

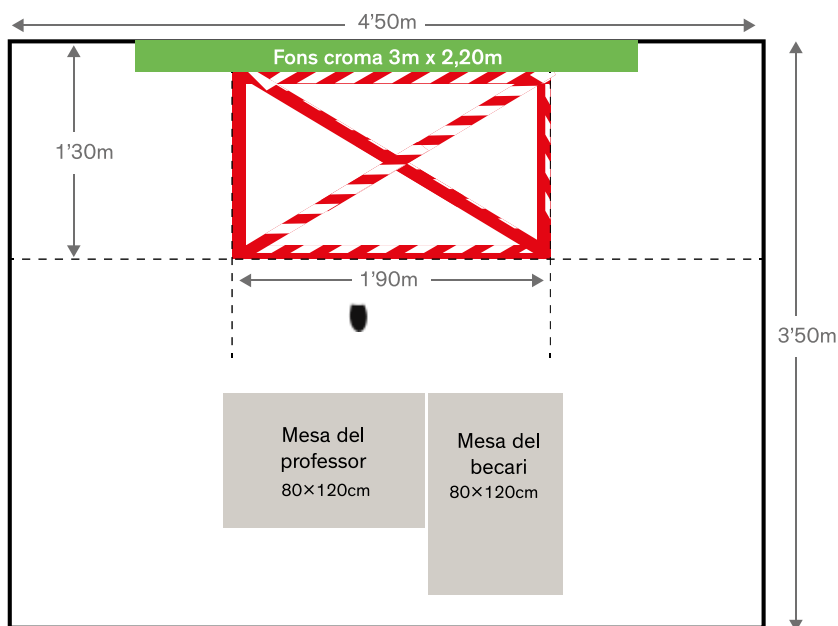
Estudis recents i experts agents del sector educatiu acaben confirmant que les necessitats de canvi a les institucions d'ensenyament superior i les innovacions en els procediments i en els processos d'ensenyament-aprenentatge a l'aula provenen del propi entorn i de l'interior mateix de les universitats.

Actualment, Blanquerna està impulsant modalitats formatives aprofitant les potencialitats de les tecnologies digitals. La formació en línia s'està veient com una eina útil i necessària per a la formació permanent, apostant pel desenvolupament de sistemes d'aprenentatges flexibles, híbrids, interactius i col·laboratius. Facilitant la distribució dels materials formatius, juntament amb les eines de comunicació (xats, fòrums, correu electrònic, meets, youtubes,, etc.) dins del nostre entorn d'aprenentatge SCALA.

## 1.1 Però, què és això de la Polimèdia?

Una iniciativa interessant de cara a la distribució de contingut multimèdia són els vídeos produïts amb la tecnologia Polimèdia (vegeu Imatge 1), un sistema dissenyat a la Universitat Politècnica de València (UPV) per a la creació de continguts multimèdia com a suport a la docència presencial, el qual abasta, des de la preparació del material docent, fins a la seva distribució, per mitjà de diferents mitjans (televisió, Internet o mitjans d'emmagatzematge digital com ara CD o DVD).

**Imatge 1:** Equipament tècnic del sistema Polimèdia



En definitiva, **els sistemes Polimèdia permeten crear píndoles formatives audiovisuals i unitats mínimes d'aprenentatge en format digital que poden ser reutilitzades i seqüenciades.** (UPV, 2007)

## 1.2 Avantatges del sistema Polimèdia a l'ensenyament superior



---

La presència del docent en Polimèdia reforça i dirigeix l'atenció de l'alumne;

---

**No és només power-point:** Es poden utilitzar pàgines webs, fulls de càlcul, aplicacions informàtiques, etc.

---

**És fàcil d'utilitzar:** Les pantalles de suport eviten la "por a la càmera"

---

**És Ràpid:** Per un enregistrament de 10 minuts només es necessita mitja hora en l'estudi Polimèdia

---

**No es requereixen coneixements audiovisuals:** Els tècnics orienten i resolen els dubtes que puguin tenir els professors durant les sessions de gravació;

---

El resultat es pot visualitzar i utilitzar immediatament un cop finalitzada la gravació.

## 1.3 L'equipament de l'estudi

Un estudi Polimèdia requereix d'un conjunt de components audiovisuals i informàtics (vegeu *Imatge 2*) que permetran obtenir les imatges esmentades de manera que puguin ser tractades pels programes informàtics. Els components de sistema de gravació Polimèdia s'organitzen en tres subsistemes diferenciats que interactuen per a la producció de les gravacions. Aquests subsistemes són:

---

### Sistema de captura de vídeo:

El componen els dispositius necessaris per a realitzar la captura del vídeo i l'àudio del professor realitzant l'explicació.

### Subsistema de captura de presentació:

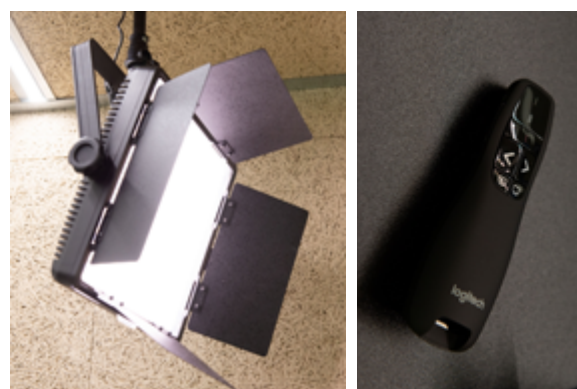
El componen els dispositius necessaris perquè el professor faci la presentació i els elements destinats a la captura de les pantalles de la presentació en si.

### Subsistema d'il·luminació:

Són els elements destinats a obtenir una il·luminació adequada de l'estudi.

### Cablejat i altres components i dispositius

**Imatge 2:** Equipament tècnic del sistema Polimèdia



# Elements formals de les presentacions digitals

## 2.1 Comunicació verbal i no verbal

La comunicació verbal és tan important com la no verbal a l'hora de gravar un vídeo. En destaquem tres elements que són importants:

### La mirada

Mirar a l'objectiu de la càmera és difícil, i encara més mantenir-ho durant tota la intervenció. Però és imprescindible. Les persones que ens estan mirant han de percebre que els parlem a ells. Per tant, ens hem d'imaginar que realment no estem mirant a la càmera sinó a un grup de tres o quatre estudiants.

### La veu: to de la veu

Seguint amb l'exemple anterior, cal pensar que parlem a un grup reduït, i cal posar-se en la situació de què estem aclarint dubtes a la sortida de classe a tres o quatre persones. El to cal que sigui proper i cordial. Però no hem de caure en un discurs pla i sense cap mena d'entonació (les primeres vegades és un error que es pot produir). No és aconsellable posar l'èmfasi que s'usa quan es parla a una aula de cent persones.

### El moviment de les mans i el cos

Cal evitar estar totalment rígid o moure les mans seguint sempre el mateix patró (perquè queda molt artificial). És important transmetre que estem relaxats, no cal forçar moviments que no ens surtin espontàniament.

### Posició davant el camp visual de la càmera:

- » Abans de començar la gravació cal preveure on estarà la informació important projectada darrera nostre per no tapar-la.
- » Cal tenir en compte que ens podem moure dins un camp reduït. Si no estem atents podem sortir d'enquadrament.





## 2.2 Estructura dels documents a projectar darrere de la persona que presenta

### Continguts

- » És aconsellable que aquest document tingui una estructura molt esquemàtica. Pocs conceptes i molt desenvolupats. És millor dos vídeos curts que un de llarg.
- » Dins les possibilitats, cal que sigui un document tancat en si mateix, i que no calgui acudir a altres documents addicionals per poder seguir el fil (sobre el concepte explicat, no sobre la material!)

### Guió

- » És aconsellable descriure els objectius al principi de la gravació i recollir les conclusions al final.
- » No és aconsellable fer referències temporals del tipus “com van dir ahir a les notícies”, “atenció al que pot passar les pròximes setmanes”, ja que no sabem quan es mirarà aquest vídeo. Poden passar mesos des de la gravació al visionat.
- » Tampoc és aconsellable començar amb un “bon dia” o “bona tarda” perquè no sabem a quina hora del dia es mirarà.

### Plantilles

Se li oferiran un parell de presentacions en ppt perquè triï el format que més li convingui. Aquest material el podreu trobar al [Site de imatge corporativa](#).

Però també és lliure de fer les seves pròpies presentacions tenint en compte les següents recomanacions:

- » Si reforcem el vídeo amb textos, cal que aquests continguts siguin molt breus.
- » El cos de lletra ha de ser gran, mai menor de 16pt
- » La tipografia preferiblement de pal sec (Arial, Verdana, Helvètica...). Negre o color foscos sobre fons blanc.



## 2.3 La importància de la roba. Què cal evitar

En televisió, donades les característiques de les càmeres i de la il·luminació, es tenen en compte aspectes de la roba que incideixen directament en la qualitat de la imatge que veu l'espectador. **Què cal evitar a l'hora de posar-se al davant de la càmera:**



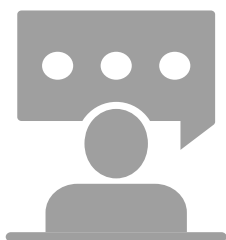
- » La **roba amb un patró de ratlles** gruixudes o fines, amb **estampats** de puntets, quadradets o un **patró petit repetitiu** (generen moirè, un efecte no desitjat que distreu molt perquè produeix una mena d'ones en moviment a la pantalla).
- » La **roba blanca molt brillant** (crida molt l'atenció i domina la pantalla).
- » La **roba amb purpurina** o motius brillants o cristalls que puguin produir centelleig.
- » La roba amb **transparències** o roba negra molt fina (a través de la càmera i de la il·luminació pot veure's accentuada la transparència).
- » Per motius de formalitat, tampoc s'aconseja dur **peces de roba on el nom de la marca aparegui molt gran**.
- » El **maquillatge no ha de ser excessiu**. Ha de ser sobri.
- » El **cabell, millor recollit**. Es veu molt millor la cara.
- » També és important, pensant en l'àudio, **no portar joieria que faci molt soroll**, evitar polseres, penjolls o collarets amb molts elements que facin soroll quan es moguin, o arracades llargues que puguin fregar el micro.

# Aspectes a tenir en compte i alguns exemples

## 3.1 Disseny de continguts

El disseny de continguts virtuals requereix de models d'ensenyament on l'alumne sigui el protagonista del seu procés d'aprenentatge. Per aquest motiu, és molt important que es realitzi prèviament una planificació i organització dels recursos que s'oferiran a l'alumne, com a continguts teòrics, casos pràctics, sessions virtuals, debats o fòrums de discussió, exercicis, etc.

**Per al disseny de continguts és necessari:**



**1.**

Realitzar una presentació prèvia de les idees generals del curs abans del desenvolupament de materials.



**2.**

Organitzar els recursos didàctics que se li presentaran a l'alumne: material teòric, casos pràctics, debats, etc.



**3.**

Dissenyar una programació de continguts, on es relacionen els continguts amb les hores de dedicació i un cronograma provisional on s'inclouen els continguts i activitats.



## 3.2. Recomanacions en el disseny

### 1.

---

És clau pensar en un guió (en el cas de material digital) o índex (en el cas de l'imprès) apropiat que ens guiï en la planificació i en la producció dels continguts que es pretenen ensenyar.

### 2.

---

Referenciar adequadament el material recopilat, sigui propi o de tercers.

### 3.

---

Potenciar les possibilitats expressives de la imatge, el so, el vídeo i incloure un mínim possible de text, es pot complementar la informació exposada en els vídeos amb documentació en text.

---

## 3.3. Estimació de temps

És recomanable que els vídeos Polimedia no excedeixin de 10 minuts de durada

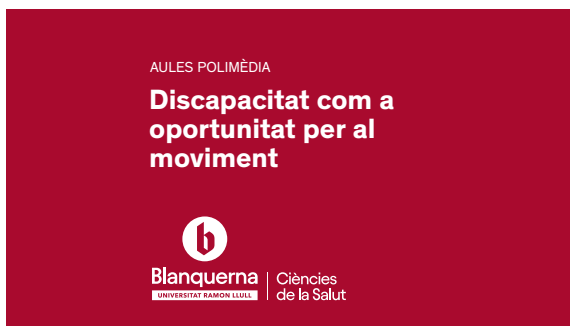
El nombre de mòduls o unitats didàctiques dependrà de el contingut de cada matèria, no existeix una regla fixa.



## 3.4 Material

El professor tindrà al seu abast:

» Un parell d'opcions de **pantalla d'inici** per a personalitzar el seu treball. Dependent de si ho vol fer amb imatge o sense ella.

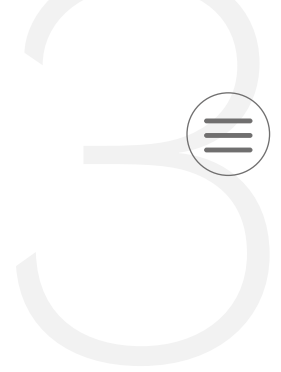


» Una **pantalla de cierre**.



» Un **fons de pantalla** blanc (amb la mosca de Blanquerna ja inclosa). Que li permetrà fer primers plans (seus o de la presentació) o enquadraments en què aparegui el professor en una cantonada i la presentació ocupant el pla principal.





## 3.5 Aspectes legals

El nom del professor o professora figurarà de forma destacada com a persona autora, en reconeixement dels drets morals que li corresponen. Blanquerna tindrà els drets d'exploració de les gravacions, que utilitzarà, un cop editades, per a finalitats docents, posant-les a disposició de l'alumnat. Per altres usos Blanquerna haurà de disposar prèviament de l'autorització del/de la docent. Així mateix el / la docent podrà sol·licitar-ne l'ús per activitats diferents a la docència a Blanquerna, amb el compromís, en el cas que s'autoritzi, de fer constar l'origen de l'audiovisual.