

## LEARNING CARD

# Youtuber por un día

<b>Description</b>	Los estudiantes desarrollarán un vídeo de YouTube en el que enseñarán a otros jugadores a jugar bien un videojuego en particular (uno en el que sean especialmente hábiles). El estilo del vídeo debe inspirarse en youtubers populares de la misma edad del estudiante.
<b>Tag</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Social Media</li><li>• Video</li><li>• Videogames</li><li>• Youtube</li></ul>
<b>Skills</b>	<p><b>PRODUCCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Crear y modificar producciones audiovisuales</li><li>• Usar herramientas para filmar y editar</li></ul> <p><b>PERFORMANCE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jugar a videojuegos</li><li>• Actuar</li></ul> <p><b>GESTIÓN SOCIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participar en redes social</li><li>• Enseñar</li></ul> <p><b>GESTIÓN INDIVIDUAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gestionar la identidad propia</li></ul> <p><b>GESTIÓN DE CONTENIDO</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Buscar, seleccionar y descargar</li><li>• Gestionar la difusión del contenido y compartirlo</li></ul>
<b>Learning areas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Language</li><li>• Technologies</li></ul>
<b>Card language</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Spanish</li><li>• English</li></ul>

## Structure

<b>Sessions</b>	2 sesiones para material de pre-producción; 2 sesiones para material de producción; 2 sesiones para material de postproducción (Variable- el número de sesiones puede variar según el tiempo disponible)
<b>Duration</b>	2 sesiones de 2 horas para pre-producción; 2 sesiones de 2 horas para pre-producción (La grabación del gameplay puede hacerse en casa)
<b>Number of participants</b>	10-30
<b>Age</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 14-16</li><li>• 17-18</li></ul>

**Materials**

- Material de apoyo para hacer comparativas: vídeos de YouTube como modelos o ejemplos, etc.
  - Material de apoyo para guiones: modelo o ejemplo, etc.
  - Material de apoyo para la filmación del gameplay: software (p.ej.: Camtasia, Twitch, Mirilis Action, OBS Studio, Quicktime, recursos para filmar gameplays internos en consolas, etc.)
-

## Process

---

### Key questions

- ¿Qué es un gameplay?
- ¿Qué es una pre-producción/producción/post-producción?
- ¿Qué es un youtuber?

### Development

**NOTA:** Trabajo individual (cada estudiante elabora su propio vídeo). De forma alternativa, los estudiantes pueden trabajar en grupos de 3 personas.

#### **Pre-producción**

- Exploración de youtubers
- Guión (planear el gameplay, características para ser comentadas, etc.)
- Opcional: recopilar materiales audiovisuales complementarios para agregar al vídeo del juego (otros vídeos del juego, fotos ...)
- Evaluación de la filmación del juego (software, recomendaciones prácticas ...)

**(Duración: variable)**

#### **Producción**

- Filmar el gameplay

**(Duración: variable)**

#### **Post-producción**

- Opcional: Editar vídeo
- Revisar y debatir con otros estudiantes (y profesores).

**(Duración: variable)**

### Evaluation

El profesor tendrá en cuenta la estructura de la información presentada en el vídeo, el lenguaje utilizado y la adecuación al público objetivo.

### References for professors

- PopularMMos: <https://www.youtube.com/watch?v=-o56vN3aZR0>

### Author

Carlos A. Scolari. Universitat Pompeu Fabra – Barcelona (España), [carlosalberto.scolari@upf.edu](mailto:carlosalberto.scolari@upf.edu)  
Ruth Contreras. Universitat de Vic (España), [ruth.contreras@uvic.cat](mailto:ruth.contreras@uvic.cat)

---