

Retransmitiendo un videojuego en directo

Description La retransmisión en directo de partidas de videojuegos online (*live streaming*) se ha convertido en una de las actividades más populares que realizan los jóvenes en internet. Los *streamers* de videojuegos más famosos pueden llegar a acumular decenas, centenas o miles de seguidores. El auge de los *e-sports* ha hecho posible la profesionalización de muchos *streamers*, pero muchos de ellos lo hacen principalmente porque les gusta y para pasar el rato con los amigos. Esta actividad ayudará a los estudiantes a entender qué implica la retransmisión de un videojuego. ¿Quién puede verla? ¿Cuáles son las desventajas de activar los comentarios? ¿Cómo se protegen las identidades de aquellos que participan en una retransmisión?

Tag

- Social Media
- Video
- Videogames

Skills

PRODUCCIÓN

- Crear un modificar producciones audiovisuales
- Usar herramientas para filmar y editar

GESTIÓN DE CONTENIDOS

- Gestionar la difusión del contenido y compartirlo

GESTIÓN SOCIAL

- Participar en redes sociales
- Colaborar
- Coordinar y liderar

PERFORMANCE

- Actuar

MEDIOS Y TECNOLOGÍA

- Evaluar y reflexionar

NARRATIVA Y ESTÉTICA

- Evaluar y reflexionar
- Aplicar

Learning areas

- Social Sciences
- Technologies

Card language

- Spanish
- English

Structure

Sessions 2

Duration 100'

Number of participants 10-30

Age

- 10-13
- 14-16
- 17-18

Materials

- Teléfono móvil o cámara de vídeo
 - Ordenador con software de edición
 - Internet
-

Process

Key questions

- ¿Cuáles son los contenidos más importantes en una retransmisión en directo?
- ¿Cómo afectan los comentarios a la retransmisión?
- ¿Cómo puedo producir una retransmisión en directo de calidad?
- ¿En qué debería fijarme cuando comento una retransmisión en directo?
- ¿Qué cosas debería mostrar durante una retransmisión?
- ¿Qué detalles personales debería contar durante una retransmisión?

Development

Al principio de la primera clase, el profesor debate con los estudiantes acerca de las retransmisiones en directo. ¿Los estudiantes hacen retransmisiones en directo en su tiempo libre? ¿Cómo ha sido su experiencia hasta el momento? ¿Cuántos estudiantes han oído hablar sobre esto antes? **(10')**.

La clase ve una pequeña muestra de retransmisiones de partidas de videojuegos disponibles en Twitch.tv. Deben fijarse en los comentarios y la estética de la retransmisión en directo. Asimismo, deben estar atentos a otros elementos gráficos de la retransmisión. **(10')**.

Se divide a los estudiantes en grupos. Se les pide que realicen una retransmisión en directo con sus teléfonos móviles, o con la tecnología disponible en la escuela.

La retransmisión puede ser sobre cualquier juego. Una persona del grupo juega mientras otros transmiten lo que está haciendo. Los estudiantes se turnan para jugar y hacer el directo. El resto de la clase la observa y comenta si así lo desean. **(60')**.

Tras la retransmisión, el profesor debate con la clase acerca de los resultados. ¿Los estudiantes comentaron los directos de los demás? ¿Alguien fuera del grupo ha seguido el mismo directo? **(10')**.

Evaluation

Se pide a los estudiantes que compartan sus impresiones sobre la experiencia. ¿Cómo se sienten mientras otros ven la retransmisión? ¿Afecta esto a su experiencia de juego? El profesor cierra el intercambio con una discusión sobre los pros y contras de las retransmisiones en directo. La identidad de la persona que juega también debe ser tenida en cuenta.

References for professors

- Twitch: <http://www.twitch.tv>

Author

Tero Kerttula. University of Jyväskylä (Finlandia), tero.t.kerttula@student.jyu.fi
