



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

**“Elaboración de un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual,
para reforzar el material didáctico del curso de introducción a la producción del técnico en
producción digital de televisión del laboratorio de multimedia de la universidad galileo”**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación
Guatemala, C.A.**

ELABORADO POR:

David Antonio Castillo Cobos
20023476

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 10 de diciembre 2018

Proyecto de Graduación

“Elaboración de un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual, para reforzar el material didáctico del curso de introducción a la producción del técnico en producción digital de televisión del laboratorio de multimedia de la universidad galileo”

David Antonio Castillo Cobos

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Diciembre, 2018

Autoridades:

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño.

Vicerrectora General

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto M.Sc.


Guatemala 10 de abril de 2009

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
ELABORACIÓN DE UN VIDEO INTRODUCTORIO A LAS ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, PARA REFORZAR EL MATERIAL DIDÁCTICO DEL CURSO DE INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN DEL TÉCNICO EN PRODUCCIÓN DIGITAL DE TELEVISIÓN DEL LABORATORIO DE MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD GALILEO. Así mismo solicito que el Ms.C. Rualdo Anzueto sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



David Antonio Castillo Cobos
20023476



Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 14 de mayo de 2009

Señor:
David Antonio Castillo Cobos
Presente

Estimado Señor Castillo:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **ELABORACIÓN DE UN VIDEO INTRODUCTORIO A LAS ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, PARA REFORZAR EL MATERIAL DIDÁCTICO DEL CURSO DE INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN DEL TÉCNICO EN PRODUCCIÓN DIGITAL DE TELEVISIÓN DEL LABORATORIO DE MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD GALILEO.** Así mismo, se aprueba al Ms.C. Rualdo Anzueto, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 02 de junio de 2014

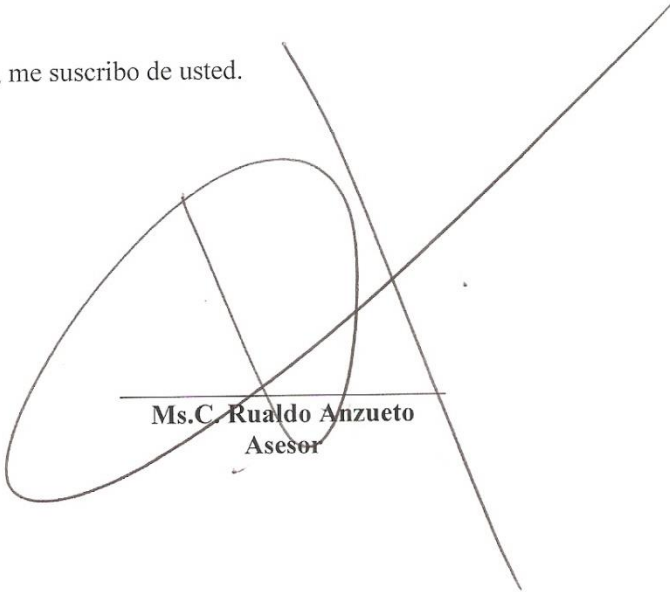
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **ELABORACIÓN DE UN VIDEO INTRODUCTORIO A LAS ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, PARA REFORZAR EL MATERIAL DIDÁCTICO DEL CURSO DE INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN DEL TÉCNICO EN PRODUCCIÓN DIGITAL DE TELEVISIÓN DEL LABORATORIO DE MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD GALILEO.** Presentado por el estudiante: David Antonio Castillo Cobos, con número de carné: 20023476, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Ms. C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 25 de junio de 2014

Señor
David Antonio Castillo Cobos
Presente

Estimado Señor Castillo:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala ,22 de enero de 2019.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: "ELABORACIÓN DE UN VIDEO INTRODUCTORIO A LAS ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, PARA REFORZAR EL MATERIAL DIDÁCTICO DEL CURSO DE INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN DEL TÉCNICO EN PRODUCCIÓN DIGITAL DE TELEVISIÓN DEL LABORATORIO DE MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD GALILEO", del estudiante David Antonio Castillo Cobos, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 23 de enero de 2019

Señor:
David Antonio Castillo Cobos
Presente

Estimado Señor Castillo:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **ELABORACIÓN DE UN VIDEO INTRODUCTORIO A LAS ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, PARA REFORZAR EL MATERIAL DIDÁCTICO DEL CURSO DE INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN DEL TÉCNICO EN PRODUCCIÓN DIGITAL DE TELEVISIÓN DEL LABORATORIO DE MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD GALILEO.** Presentado por el estudiante: David Antonio Castillo Cobos, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios por su misericordia y su amor hacia mi cada día, sobre todo porque la sabiduría viene de él y hasta aquí él siempre ha sido fiel.

A mis padres Jorge Samuel de León Ovalle y Olga Yolanda Cobos de de León por su amor, su paciencia, su guía y sus consejos para lograr culminar esta etapa de mi vida académica y profesional.

A mis hermanas Ana Gabriela de León Cobos y Andrea Merari de León Cobos por su cariño, sus consejos, sus palabras de ánimo para culminar este proyecto y ser la inspiración a ser mejor para ser un buen ejemplo.

Al Dr. Eduardo Suger por su visión educativa de “educar es cambiar visiones y transformar vidas” fundando la Universidad Galileo mi alma mater en la cual he aprendido académicamente y me ha permitido ser un educador ya que enseñando es el mejor camino que he encontrado para seguir aprendiendo.

Al Ingeniero Miguel Emilio Aparicio (Q.E.P.D) el cual por más de 10 años me enseñó y capacitó en toda área de comunicación audiovisual, tecnología y nuevos medios de comunicación, por su apoyo y constante motivación para alcanzar esta meta.

A mis maestros de la Facultad de Comunicación, a los licenciados Leizer Kachler, Rualdo Anzueto y Arnulfo Guzmán por su apoyo y por compartir sus conocimientos y sus consejos para llegar a ser un profesional.

A mis compañeros de trabajo y amigos, que me han brindado la oportunidad de compartir con ellos y aprender con ellos cada día.

Resumen

A través del acercamiento con el Laboratorio de Multimedia (Medialab), se identificó la necesidad, que el Técnico en Producción Digital de Televisión no cuenta con un material didáctico audiovisual para reforzar el aprendizaje de sus estudiantes en el curso de Introducción a la Producción.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: La elaboración de un video para enseñar los pasos de una producción audiovisual para el curso de Introducción a la Producción del Técnico en Producción Digital de Televisión.

El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 25 personas entre grupo objetivo, cliente y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros sé que la elaboración del video servirá de soporte didáctico a los estudiantes del curso de Producción para ver las etapas de elaboración de un material audiovisual. Y se recomendó subir al portal educativo del curso para que sirva de referencia y apoyo didáctico y así puedan aplicar los pasos correctamente.

Para efectos legales únicamente el autor, David Antonio Castillo Cobos es responsable del contenido de este proyecto ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

ÍNDICE

Capítulo I: Introducción.	1
Capitulo II: Problemática.	3
2.1 Contexto	3
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	3
2.3 Justificación.....	4
2.3.1 Magnitud.....	4
2.3.2 Vulnerabilidad.	6
2.3.3 Trascendencia.	6
2.3.4 Factibilidad.	7
Capitulo III: Objetivos del Diseño.	11
3.1 Objetivo general.	11
3.2 Objetivos específicos.....	11
Capitulo IV: Marco de Referencia	13
4.1 Universidad Galileo.....	13
4.1.1 Acerca de la Universidad Galileo.....	13
4.1.2 Antecedentes.....	14
4.1.3 Filosofía Institucional.....	16
4.1.4 Visión.	17

4.1.5 Misión.....	17
4.1.6 Valores.....	18
4.1.7 Alma mater:	19
4.1.8 Reseña Histórica.....	20
4.1.9 Campus.	22
4.2 Laboratorio de Multimedia.....	23
4.2.1 Propósito.....	23
4.2.2 Visión.	24
4.2.3 Misión.....	24
4.2.4 Organigrama.	24
4.2.5 Funciones.....	25
4.2.6 Servicios que prestan.....	25
4.2.7 Delimitación Geográfica.	25
4.2.8 Grupo Objetivo.....	25
4.2.9 Principal beneficio del grupo objetivo.	26
4.2.10 Competencia.....	26
4.2.11 Factor de diferenciación.	26
4.2.12 Objetivo de Comunicación.....	27
4.2.13 Estrategias de Comunicación.	27

4.2.14 Reto de la comunicación y diseño como su trascendencia	27
4.2.15 Materiales a Realizar:	27
4.2.16 Presupuesto:.....	27
4.2.17 Foda.	28
Capítulo V: Definición del Grupo Objetivo	30
5.1 Perfil Geográfico.	30
5.2 Perfil Demográfico.	31
5.3 Perfil Psicográfico.	31
5.3.1 Clase Social.	32
5.3.2 Estilo de Vida.	32
5.3.3 Personalidad.	32
5.4 Perfil Conductual.....	32
Capítulo VI: Marco Teórico	34
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.	34
6.1.1 Universidad.....	34
6.1.2 Departamento.	34
6.1.3 Multimedia.	34
6.1.4 Laboratorio de Multimedia.....	34
6.1.5 Carrera Técnica Universitaria.....	35

6.1.6 Enseñanza	35
6.1.7 Material Didáctico.....	35
6.1.8 Aprendizaje.....	35
6.1.9 Formación.....	36
6.1.10 Video Introductorio.	36
6.1.11 Etapas.	36
6.1.12 Apoyo Didáctico.....	36
6.1.13 Estudiante.	37
6.1.14 Curso.....	37
6.1.15 Producción Digital de Televisión.	37
6.1.16 Elaboración.....	37
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.	38
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.....	38
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.....	49
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	53
6.3.1 Ciencias Sociales.....	53
6.3.2 Artes	57
6.3.3 Teorías.....	63
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.....	67

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	67
7.1.1 Aplicación de la Comunicación.....	67
7.1.2 Aplicación del Diseño.	67
7.1.3 Aplicación de las ciencias auxiliares.....	68
7.1.4 Aplicación de las artes.....	68
7.1.5 Teorías.....	69
7.2 Conceptualización.	69
7.2.1 Método.....	69
7.2.1.2 Aplicación del método.....	70
7.2.2 Definición del concepto:.....	73
7.3 Bocetaje.	74
7.3.1 Proceso de Bocetaje formal.....	80
7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos.	91
7.4 Propuesta preliminar.....	95
Capitulo VIII: Validación Técnica.	102
8.1 Población y muestreo.	102
8.1.1 Expertos Encuestados.....	102
8.1.2 Cliente encuestado.....	103
8.2 Método e instrumentos.	103

8.2.1 Encuesta de validación.	104
8.3 Resultados e interpretación de resultados.....	108
8.4 Cambios con base a los resultados.	123
8.4.1 Antes.....	123
8.4.2 Después.....	124
8.4.3 Justificación y razonamiento de los cambios realizados al video.	125
Capitulo IX: PROPUESTA GRAFICA FINAL.....	128
Capitulo X: PRODUCCION, REPRODUCCION Y DISTRIBUCION	134
10.1 Plan de costos de elaboración.....	134
10.2 Plan de costos de la preproducción.	136
10.3 Plan de costo de producción.	137
10.4 Plan de costo de la postproducción.	138
10.5 Margen de utilidad.....	139
10.6 IVA.....	139
10.7 Cuadro con resumen general de costos.....	140
Capitulo XI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	142
11.1 Conclusiones.....	142
11.2 Recomendaciones.....	143
Capitulo XII: CONOCIMIENTO GENERAL	145

Capitulo XIII: REFERENCIAS	148
Capitulo XIV: ANEXOS	151
14.1 Instrumento de validación.	151
14.2 Cotizaciones de proveedores.	155
14.2.1 Empresa MEDIATECH.....	155
14.2.2 Empresa new visión.....	157
14.2.3 Empresa producciones GeoRgeo.....	160
14.3 Fotografías de la validación.....	161
14.3.1 Expertos.....	161
14.3.2 Grupo Objetivo.....	162
14.4 Brief del cliente.	164
14.5 Tabla NSE	167

CAPITULO I
INTRODUCCION

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo I: Introducción.

El Laboratorio de Multimedia –Medialab- es creado el 31 de agosto del 2002 por el Dr. Eduardo Suger.

El laboratorio de multimedia fue creado para brindar servicios a las diferentes facultades de esta casa de estudios tales como: grabación y edición de video, toma de fotografías y diseño gráfico, transmisiones en línea y la capacitación de estas tecnologías a cualquier persona que esté interesada en aprenderlas.

Sin embargo, en la actualidad no cuenta con un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual tanto para el curso como para el personal que labora en dicha institución.

Por esta razón se propuso resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: “Elaboración de un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual, para reforzar el material didáctico del curso de introducción a la producción del técnico en producción digital de televisión del laboratorio de multimedia de la universidad galileo”.

Al determinar los objetivos y para crear el concepto creativo se usará el método de “Lluvia de ideas o Brainstorming” y a través de un método de investigación lógico inductivo, se creará un marco teórico que respalde la investigación.

A través de herramientas de investigación, comunicación, diseño y validación se desarrollará el proceso de este proyecto. Los métodos de validación serán encuestas al grupo objetivo, clientes y un grupo de expertos. De esta última herramienta se obtendrán cambios importantes para mejorar el resultado, y dejar un producto de comunicación y diseño funcional para el grupo objetivo.

CAPITULO II

PROBLEMÁTICA

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo II: Problemática.

2.1 Contexto

La carrera técnica de Producción Digital de Televisión no cuenta con un material propio educativo sobre la Producción Audiovisual, que facilite al estudiante del curso de Introducción a la Producción que se imparte en el primer trimestre del técnico. Es por esto por lo que se propone la elaboración de un video para aprender y entender las etapas de la producción audiovisual y los elementos que la conforman, el cual permitirá ser un material audiovisual de consulta para los estudiantes.

Actualmente el video es un recurso de comunicación muy importante, el texto por sí solo no tiene el impacto de una imagen y en el video son 30 imágenes por segundo y este le agrega la sensación de movimiento y profundidad a la imagen.

Pensando en la necesidad de reforzar la pedagogía se pone a la disposición del estudiante un video, que es un material audiovisual de enseñanza para transformar la comunicación en las aulas, es así como se pretende en este trabajo integrar el video como una herramienta de apoyo a la enseñanza de un material didáctico, solo debemos recordad que lo importante no es la tecnología, sino la forma de expresarse y comunicarse.

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño

El Técnico en Producción Digital de Televisión no cuenta con un material didáctico audiovisual para reforzar el aprendizaje de sus estudiantes en el curso de Introducción a la Producción.

2.3 Justificación

Para sustentar de manera consistente las razones por las cuales se consideró importante el problema y la intervención del comunicador y diseñador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1 Magnitud.

Según una nota periodística en la página Web de la Revista Crónica publicada en noviembre del 2013 dice “La calidad educativa para formar universitarios más competitivos se pone en duda, lo cual dificulta que los nuevos profesionales se inserten en un mercado laboral” (Diéguez, 2013).

Hay alrededor de 400 carreras universitarias las que ofrecen las 14 universidades legalmente autorizadas en el país. La diversidad de carreras que ofrecen los centros de estudios superiores demuestra que, aparentemente, hay una extensa oferta universitaria para todos aquellos que deseen superarse profesionalmente; sin embargo, deja en entredicho la calidad educativa con la que se forman estos futuros profesionales. (Diéguez, 2013).

El 92.7% de los estudiantes no aprueban Matemática y poco menos Lectura, según los diagnósticos que el Ministerio de Educación realiza año con año a los graduandos de las diferentes carreras de diversificado. (Diéguez, 2013).

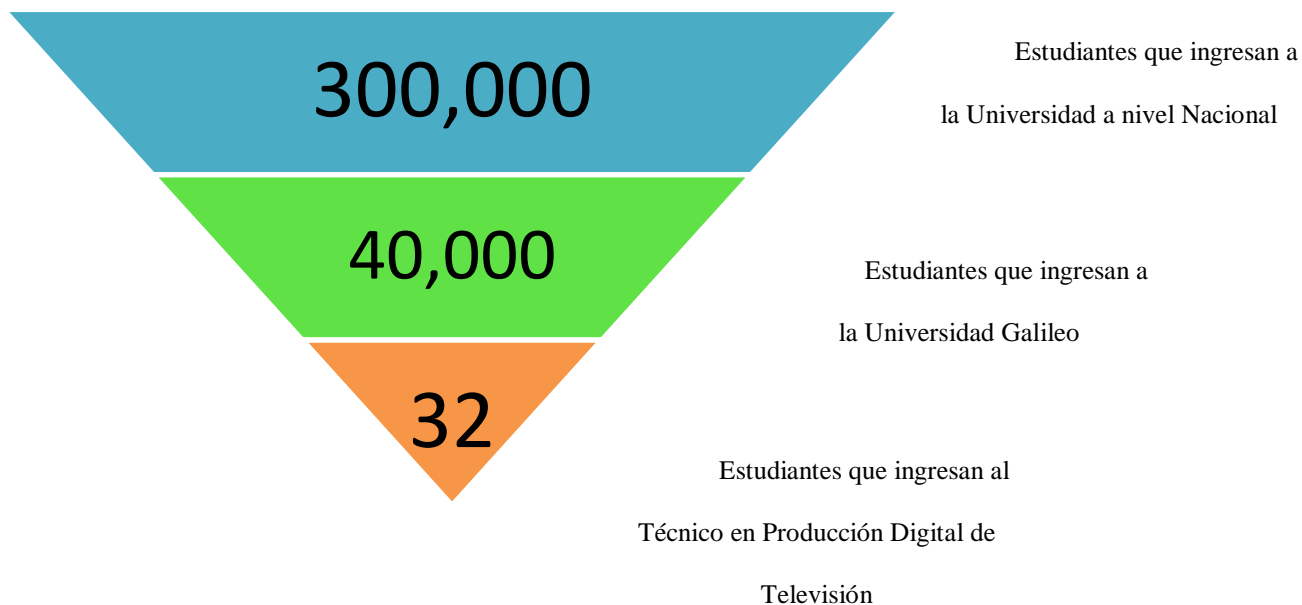
El bajo rendimiento que traen los estudiantes desde primaria y diversificado en comprensión de lectura y matemáticas, se traduce en el nivel de profesionales que egresan sin capacidad de análisis y con dificultades para resolver problemas y tomar decisiones correctas, concluye la analista en educación María Esther Ortega. La USAC con esos exámenes de admisión deja fuera a muchos jóvenes y lo que hace es seleccionar a los mejores, en lugar de seleccionar a

todos y subir el nivel bajo que traen los alumnos desde primaria y diversificado, esto es una cadena que hay que romper por el bien de país, consideró Ortega. (Diéguez, 2013).

Joan Ferrés en su libro “Video y Educación” menciona que la pedagogía tradicional no ha asumido innovaciones, así como el espacio físico y siguiendo los mismos lineamientos de una clase magistral. Las posibilidades de actividad y de participación que ofrecen las nuevas tecnologías de comunicación no han tenido una incidencia directa en la configuración de este espacio físico. Ferrés dice: La tecnología del video es polifuncional. Puede utilizarse para reforzar la pedagogía tradicional, perpetuando una escuela centrada exclusivamente en la transmisión de conocimientos. Pero puede utilizarse también para transformar la comunicación pedagógica. Asumir toda su potencialidad expresiva significa asumir este reto de transformación de la infraestructura escolar. (Ferrés, 1997)

Esto quiere decir que los alumnos aprenden más rápido y fácil con todo aquello que se les presente por medios audiovisuales, donde podemos encontrar, imagen, sonido y la posibilidad de combinar ambos, es un cambio al contenido que se presenta de una forma estática, mecánica y memorística.

Según Prensa Libre en su página Web del 18 de marzo del 2012 todas las universidades atienden una cantidad de 300,000 estudiantes. (Mayorga, 2012). La Revista Crónica menciona que después de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Universidad Galileo es una de las más grandes con 40 mil estudiantes aproximadamente (Diéguez, www.cronica.com.gt, 2013). De estos estudiantes según el Laboratorio de Medios (MEDIALAB), los estudiantes inscritos en el técnico Universitario de Producción Digital de Televisión que serían alcanzados por el video son de 32.



2.3.2 Vulnerabilidad.

Los alumnos del curso de Introducción a la Producción al no contar con un material audiovisual se enfrentan no solo al problema de tener un bajo rendimiento por falta de información y menos soporte con la comunicación visual, esto es un problema que se debe tener conciencia y hacer uso del recurso audiovisual para solventar y ayudar a esta problemática,

2.3.3 Trascendencia.

Al no contar con un material de consulta sobre las etapas de una producción audiovisual, no existen un estándar para la elaboración de tareas y trabajos audiovisuales, ya que los que saben realizar una producción audiovisual lo han aprendido empíricamente, es decir conocimiento por herencia y no por medio de la academia, logrando así no crear conceptos generales y precisos para lograr una comunicación audiovisual universal. Qué tipo de proyección tiene este proyecto a la hora de realizarse, pues disminuir esa falta de capacitación y conocimiento en este caso el área de

la producción. Un ejemplo que podemos dar para ver la magnitud y la importancia del video en la educación es el caso de una niña británica, Tilly Smith, que salvo a su familia al reconocer indicios del tsunami, esto lo hizo gracias al profesor de Geografía Andrew Kearney, quien les mostro un video de un tsunami en Hawái. (NewsBBC, 2005). Si tomamos como ejemplo el caso de Tilly y su profesor de Geografía Kearney la implementación del video disminuye la falta de atención por parte de los estudiantes a recursos impresos e inanimados, ya que con la intervención de un material audiovisual y el uso de la comunicación y el diseño se puede tener una intervención y dar solución a este problema que nos afecta a muchos, la forma en que podamos aprender de una forma más fácil diferentes contenidos pedagógicos.

2.3.4 Factibilidad.

La elaboración de este video es factible ya que se cuentan con los recursos necesarios para realizarlo y a su vez se puede difundir o transmitir a través de los medios tradicionales, televisión, computadora y ahora con el avance de la tecnología por medio de teléfonos celulares, la Internet y las redes sociales. Ya no es difícil reconocer la importancia del video como herramienta de comunicación ya que al mundo audiovisual nos rodea a donde quiera que vayamos desde un manual en el teléfono, propaganda audiovisual en las calles, baños, elevadores, en el comercio electrónico y ahora para la pedagogía y enseñanza de diferentes cursos y materias.

2.3.4.1 Recursos Humanos.

Hoy en día con el avance de la tecnología desde un niño de 1 año hasta un adulto mayor pueden hacer uso de una computadora, televisor, Ipad o teléfono inteligente, es decir que al estudiante y el espectador visual de este material ya está acostumbrado y conoce el uso de un video como medio publicitario, informativo, recreativo y ahora formativo. La institución cuenta con el

personal capacitado para crear después de ver este material, otros para brindar a sus otros cursos y material la misma oportunidad y posibilidad de obtener este aprendizaje también.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales.

En muchos aspectos y disciplinas conforme avanza su estudio se van estandarizando conceptos y procedimientos, esto con el fin de que sea factible la creación de una producción audiovisual y que la terminología y etapas sean universales, su comprensión y su aplicación. Aquí están de acuerdo los directivos del departamento a brindar el apoyo de sus conocimientos y plasmarlos en el video.

2.3.4.3 Recursos Económicos.

Con respecto al recurso económico el video cuenta con una ventaja que los medios tradicionales de aprendizaje, que hace uso de la viralidad, es decir que un video bien diseñado, haciendo uso de los elementos de diseño, composición y lenguaje audiovisual puede recorrer el mundo y ser traducido en pocas horas a diferentes idiomas, sin pagar ningún centavo, ya que con la evolución de la Internet y la Web 2.0 el compartir contenidos gratis, sin ningún compromiso es una cultura que va creciendo poco a poco, ahorrándose costos elevados de difusión de un material por medios tradicionales. A un video que no se necesita invertir en la difusión si es necesario pagar otros gastos de producción y equipo el cual la organización está dispuesta en financiar este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.

Hoy en día estamos rodeados de tecnología, un ejemplo de ello es que ya todo carro desde los años 70s y 80s traen una computadora integrada, es decir manejan ya la información por medios electrónicos, la comunicación audiovisual la cual se representa por medio de un video hace uso de la tecnología desde su elaboración, producción y difusión, esto significa que existen muchos recursos tecnológicos que podemos aprovechar y hacer uso a la hora de implementar cualquier material y en nuestro caso pedagógico por medio de recursos tecnológicos.

Hay un dicho que dice no todo lo que brilla es oro, esto quiere decir que el video de calidad necesita muchos recursos tecnológicos los cuales por el momento es caro por ejemplo la difusión de un video en Full HD por medio de la Internet, esto quiere decir que para poder verlo fluido y con buena calidad, se debería contar con un buen ancho de banda y con un aparato o equipo que lo pueda soportar, aun así, a la velocidad que se construyen estos aparatos y la demanda de los mismos hace que el costo baje y sea accesible la obtención de estos recursos tecnológicos.

El laboratorio de multimedia Medialab cuenta con el equipo, las herramientas necesarias para elaborar, producir y distribuir el resultado de este proyecto de graduación. Una computadora con Windows que tenga el siguiente software de Adobe Master Collection CS5.5 y CS6 y Microsoft Office 2011. Una cámara de video de alta definición, micrófono de solapa y luces para la iluminación del video.

CAPITULO III

OBJETIVOS DEL DISEÑO

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo III: Objetivos del Diseño.

3.1 Objetivo general.

La elaboración de un video para enseñar los pasos de una producción audiovisual para el curso de Introducción a la Producción del Técnico en Producción Digital de Televisión.

3.2 Objetivos específicos.

- a) Investigar las etapas y pasos para la creación de un material audiovisual para la realización del video introductorio a través de fuentes bibliográficas, que respalden científicamente la propuesta de diseño que será vista por nuestro público objetivo.

- b) Recopilar información acerca de cómo hacer un video educativo a través de información proporcionada por fuentes bibliográficas, para que sirva dicho video de apoyo al estudiante y que pueda entender los pasos y etapas de la creación de un material audiovisual.

- c) Producir un video educativo a través de la información obtenida para que sea integrado al material didáctico que se les da a los estudiantes.

CAPITULO IV

MARCO DE REFERENCIA

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo IV: Marco de Referencia

4.1 Universidad Galileo.

4.1.1 Acerca de la Universidad Galileo.

En la actualidad, los cambios drásticos, el conocimiento y la tecnología se han convertido en elementos que forman parte del diario vivir para el ser humano, debido en gran parte a que estos se encuentran ligados a todo el proceso social, laboral y productivo, no solo de nuestro país, sino del mundo entero. En este contexto, la educación superior representa un pilar fundamental para desarrollar las destrezas y adquirir los conocimientos necesarios que demanda la nueva economía. Este factor le delega a la universidad un papel muy importante, no sólo para la formación de profesionales, sino principalmente para la generación de nuevos conocimientos que respondan a las necesidades de un mundo cada vez más competitivo.

Universidad Galileo es una entidad educativa superior, producto de 37 años de labor y esfuerzo constante de un selecto grupo de profesionales encabezado por el Doctor Eduardo Suger Cofiño, PhD., fundador y Rector, quien ha logrado conformar una propuesta educativa completamente diferente a la tradicional y que es impulsadora por un lema muy claro: “Educar es cambiar visiones y transformar vidas.”

En este contexto Galileano, la academia está subordinada al desarrollo humano y al aumento de competitividad. Cuenta en su haber con más de 25 años de experiencia en el área de la formación universitaria de nuestro país, en un inicio como Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación, de la Universidad Francisco Marroquín, y ahora como una casa de estudios superiores comprometida con la formación y la preparación de profesionales de reconocimiento mundial.

Fue autorizada por el Consejo de Enseñanza Privada Superior en octubre de 2000, que la convierte en la primera universidad de Guatemala con enfoque tecnológico. Debido a ello, para nosotros es muy importante que usted tenga conocimiento sobre la conformación de nuestra universidad, sus entidades académicas, las carreras que ofrece y todos los detalles que nos identifican como una institución vanguardista que ha marcado, con su labor, la inserción competitiva de nuestro país en la era tecnológica y la nueva globalización del siglo 21.

Universidad Galileo ha experimentado un crecimiento muy significativo, el cual ha sido calificado de “Extraordinario”, durante los últimos años. Este se ha dado tanto en número de estudiantes como en número de programas y ha hecho de Galileo una de las universidades más notoriamente importante de la región centroamericana. Esto es producto de una clara visión y de un firme compromiso con la misma. (Galileo, 2000).

4.1.2 Antecedentes.

El siglo XX ha sido escenario del más espectacular y sorprendente avance de la ciencia y la tecnología. No sólo permitió presenciar el surgimiento de la era atómica, sino también del computador electrónico y la era espacial. Como resultado de esta superproducción científica y tecnológica, las universidades han tenido una enorme demanda por servicios educativos en estas áreas de estudio. En particular, el campo de las Ciencias de la Computación ha experimentado una gran demanda, la cual es el resultado del crecimiento transversal de la Ciencia de la Computación en prácticamente todos los campos del conocimiento humano y hasta en las prácticas cotidianas de la sociedad.

En 1977 surgió la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación, FISICC, como la facultad tecnológica de la Universidad Francisco Marroquín, en respuesta a la creciente necesidad de profesionales capacitados en informática.

Con 22 años de experiencia exitosa y ante los acelerados cambios de la época y la globalización del conocimiento, FISICC buscó ocupar un lugar relevante en la educación de las nuevas generaciones en Guatemala y Latinoamérica.

La Constitución Política de Guatemala reconoce la urgente necesidad de crear nuevas y mejores fuentes de educación para los guatemaltecos, tal como se lee en parte del artículo 71º, que dice: “Se declara de utilidad y necesidad pública la fundación y mantenimiento de centros educativos, culturales y museos”.

Como respuesta a estas necesidades, se creó la Fundación Santo Domingo, institución no lucrativa que surgió con el fin de contribuir eficazmente al desarrollo de nuestro país, especialmente en los campos educativo, tecnológico, cultural y artístico.

El decreto 82-87, del Congreso de la República de Guatemala, en su artículo 1º “Naturaleza y Fines”, dice que: “Las universidades privadas, como instituciones independientes a las que corresponde desarrollar y organizar la educación superior privada de la Nación, gozarán de libertad para crear sus facultades, departamentos e institutos, desarrollar sus actividades académicas y docentes, así como para el desenvolvimiento de sus planes y programas de estudio, con el fin de contribuir a la formación profesional, a la investigación científica, a la difusión de la cultura y al estudio y solución de los problemas nacionales”. Con base en lo anterior, la Fundación Santo Domingo decidió crear la Universidad Galileo. (Galileo, 2000).

4.1.3 Filosofía Institucional.

La Universidad Galileo fundamenta sus actividades en el individuo como ser humano; reconoce la necesidad de apoyar el desarrollo de los guatemaltecos en general y está plenamente consciente que la principal herramienta para el crecimiento de las personas es la educación.

Cree en la enseñanza de principios éticos, jurídicos y económicos para una sociedad de personas libres y responsables, en la convivencia pacífica de las personas sin importancia de creencias religiosas, ni de razas, ni políticas.

Cree en los maestros como el más importante factor de cambio de nuestra sociedad, concibiendo la urgente necesidad de ofrecer opciones educativas para aceptar y participar en los procesos de reingeniería de la educación, así como en la formación eficiente de las nuevas generaciones.

Cree en la urgente necesidad de poner a disposición de la comunidad educativa del país, las herramientas tecnológicas necesarias para una mejor formación.

Cree en la urgente necesidad de mejorar las condiciones de nuestro medio ambiente, para crear un entorno ecológico apropiado para las futuras generaciones, nos hace pensar en proyectos de impacto nacional en esta disciplina. También cree en que las condiciones ecológicas de nuestro país y nuestra posición geográfica nos invita a asumir un liderazgo en Latinoamérica.

Reconoce la necesidad de capacitar al estudiante para el Auto-aprendizaje, motivando al alumno a desarrollar destrezas en esta dirección, requiriendo cada vez menos del soporte permanente del profesor de la manera tradicional.

Prepara a sus estudiantes para los cambios constantes y acelerados de nuestra época que obligan al individuo a prepararse para poder adaptarse fácilmente a ellos.

Reconoce la urgente necesidad, para una educación de clase mundial, en dotar a su comunidad de sólidos conocimientos en ciencia y tecnología.

Reconoce que el eficiente manejo de la información por medios electrónicos es trascendental en la competencia de las profesiones presentes y futuras.

Reconoce la necesidad de integrar el conocimiento, dejando de pensar en materias aisladas, desarrollando en el estudiante destrezas de síntesis.

Reconoce que se debe dejar de pensar en los mercados locales, Ya no es posible pensar en nuestro país como una parcela. Debemos pensar en los mercados del mundo, produciendo profesionales preparados para competir con clase mundial. Se busca el reconocimiento de nuestros profesionales en cualquier parte del mundo (Galileo, www.galileo.edu, 2000).

4.1.4 Visión.

Impulsamos la evolución del pensamiento humano, revolucionando la educación superior.

4.1.5 Misión.

Nuestra Misión es la formación de profesionales con excelencia académica de nivel mundial, un alto espíritu de justicia y valores humanos y éticos, al servicio de nuestra sociedad, al incorporar la ciencia y la tecnología contemporánea.

Estamos comprometidos con nuestro país a darle oportunidad de acceder a estudios universitarios a todas las personas sin distinción de raza, condición social, ni localización geográfica

Nuestro objetivo es la formación de verdaderos participantes en la solución de problemas de desarrollo social de la comunidad guatemalteca. Somos una entidad educativa, que promueve el uso de la ciencia y la tecnología para la solución de los problemas nacionales

4.1.6 Valores.

Las personas que conforman la Universidad Galileo, autoridades, catedráticos, alumnos y trabajadores creemos en:

El individuo como ser humano, y estamos conscientes en que la principal herramienta para el crecimiento de las personas es la educación.

La enseñanza de principios éticos, jurídicos y económicos para una sociedad de personas libres y responsables.

La convivencia pacífica de las personas, sin importancia de creencias religiosas, ni políticas, ni de razas.

La armonía de los pueblos en paz.

Los maestros como el más importante factor de cambio de nuestra sociedad.

La urgente necesidad de poner a disposición de la comunidad educativa del país, las herramientas tecnológicas necesarias para una mejor formación.

En la urgente necesidad de mejorar las condiciones de nuestro medio ambiente, para crear un entorno ecológico apropiado para las futuras generaciones, que nos hace pensar en proyectos de impacto nacional en esta disciplina.

En que las condiciones ecológicas de nuestro país y nuestra posición geográfica nos invitan a asumir un liderazgo en Latinoamérica.

Y nos comprometemos a:

Respetar a todas las personas sin discriminación de sexo, raza, condición social o política.

Promover y respetar los valores morales y cívicos.

La buena utilización del tiempo y la tecnología.

Mejorar los hábitos de trabajo en forma constante para alcanzar la excelencia en todas las áreas de nuestra vida.

Representar en forma digna y con orgullo a nuestra universidad.

Respetar el ambiente ecológico y promover el buen uso de los recursos naturales.

Promover la paz dentro de nuestro país y en nuestro entorno.

4.1.7 Alma mater:

Agnitio Operis

Utilizamos las palabras en latín Agnitio (conocimiento) y Operis (trabajo), ya que las dos representan parte de la misión de la Universidad, en cuanto a proveerles a los seres humanos elementos teóricos y abstractos que puedan ser aplicados en el día a día en el trabajo.

Trabajamos por tener una sociedad culta e inteligente, pero al mismo tiempo práctica. Agnitio Operis es la puesta en práctica de nuestro esfuerzo académico. (Galileo, www.galiloe.edu, 2000)

4.1.8 Reseña Histórica.

1977

En octubre se inicia el proyecto de creación de una Escuela Universitaria en Ciencias de la Computación, a la cual se le dio el nombre del Instituto de Informática y Ciencias de la Computación, IICC, como parte de la Universidad Francisco Marroquín.

En noviembre el Consejo Directivo de la Universidad Francisco Marroquín conoció el proyecto y aprobó su creación y funcionamiento. En enero de 1978 dio a conocer a la comunidad guatemalteca, por medio de publicaciones de prensa las metas y programas del Instituto.

1978

Durante el mes de enero se inscribieron 96 personas en la carrera de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación.

Las clases iniciaron el 4 de febrero de ese año.

En ese entonces no existía aún laboratorio de computación, y la Universidad contaba con el sistema IBM de la serie 3, que funcionaba en el centro de Computación e Investigación de Operaciones de la Universidad Francisco Marroquín.

En el mes de abril, la señora Gloria Pascual de Tabush puso a disposición del instituto el computador Basic Four de la serie 400, con 3 terminales, el cual sirvió para impartir el primer curso de Lenguaje Basic.

En el mes de julio empezó a funcionar la carrera técnica de Programador y Analista de Sistemas, con 100 estudiantes.

En septiembre se obtuvo la donación de un computador marca Philips, con software de Matemática Aplicada e Ingeniería.

1979

Se adquirió el computador Wang serie VS80 con 8 terminales y un disco de 75 MB, que colocó al Instituto a la vanguardia de la tecnología más avanzada de ese momento.

1980

Se incrementó la capacidad en disco y terminales al adquirir el sistema Wang, modelo MVP de la serie 2200, que inició la automatización en el control académico y contable del Instituto, que se extendió a toda la Universidad.

1982

El 30 de julio fue publicado en el Diario Oficial, el decreto mediante el cual se autorizó el funcionamiento del Instituto como Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC), y nombró como Decano, al Doctor Eduardo Suger; como Vicedecano al Doctor Antonio Guillot y secretaria la Licenciada Mayra Roldán de Ramírez.

En ese mismo mes, FISICC amplió su proyección a la comunidad guatemalteca y con el deseo de participar activamente en el desarrollo tecnológico del país, creó con la Unión Nacional de Lisiados y Minusválidos, el Programa Especial de Operadores de Computadoras para personas minusválidas.

1983

Fue creado el Primer Programa de Maestría en Ciencias de la Computación, con especialización en Investigación de Operaciones.

1991

Se firmó un convenio con la Universidad de Texas, en Austin, para hacer investigación básica, tanto teórica como experimental sobre propiedades ópticas y magnéticas de superficies finas.

A finales de este año se crearon los departamentos de: Investigación en Física Aplicada, de Investigación en Electrónica Aplicada y Desarrollo Industrial y el Departamento de Investigación en Inteligencia Artificial, con énfasis en el desarrollo de Sistemas Expertos Aplicados a la Educación.

2000

El 31 de octubre la facultad se transformó en la Universidad Galileo, con la aprobación del Consejo de Enseñanza Privada Superior CEPS. (Galileo, www.galileo.edu, 2000).

4.1.9 Campus.

Campus Central

La Universidad Galileo cuenta con un Campus Central. Los edificios que lo conforman son una muestra de alta tecnología. Se trata de una estructura de edificios que se conoce bajo el término “inteligentes”, debido a que tanto sus aulas como oficinas y salas de conferencias se encuentran interconectadas por medio de una red de fibra óptica de alta capacidad, enlazadas a su vez a una

red inalámbrica que permite la navegación en Internet y el acceso a los sistemas de informática internos del campus. Asimismo, los estudiantes tienen acceso a modernos laboratorios de computación, de electrónica y simulación donde pueden trabajar proyectos que les permiten entrar en contacto directo con tecnología de vanguardia y con estudiantes universitarios de otros países.

Uno de los principios fundamentales que permiten un crecimiento ágil y dinámico se basa en el concepto de alianzas estratégicas, tanto académicas como tecnológicas. Por ello, la Universidad Galileo ha suscritos varios convenios de cooperación técnicas y académica con varias universidades norteamericanos, europeas y latinoamericanas, lo cual ha permitido crear programas de estudios innovadores. Además, Galileo cuenta con numerosos socios tecnológicos con los que diseña programas de capacitación que atraen a expertos extranjeros en áreas específicas. La lista de asociados incluye importantes proveedores mundiales hardware, software, que garantizan a los estudiantes la renovación constante de equipo tecnológico para su utilización y la posibilidad de optar a certificaciones internacionales y aumentar su competitividad internacional.

Centros de Estudio

Adicional al Campus Central, la Universidad imparte diversos programas académicos, a través de Centros de Estudio que se encuentra localizados alrededor de todo el país.

4.2 Laboratorio de Multimedia.

4.2.1 Propósito.

Creado el 31 de agosto del 2002 por el Dr. Eduardo Suger, bajo la dirección del Ingeniero Miguel Emilio Aparicio.

Los cambios educativos y tecnológicos donde las tecnologías del diseño, multimedia, radio y televisión presentan avances, se crea el Laboratorio de Multimedia para brindar apoyo a la Universidad y sus Facultades con un laboratorio de medios y nuevas tecnologías de la comunicación para ayudar a los estudiantes, catedráticos y entidades administrativas en la creación de recursos digitales.

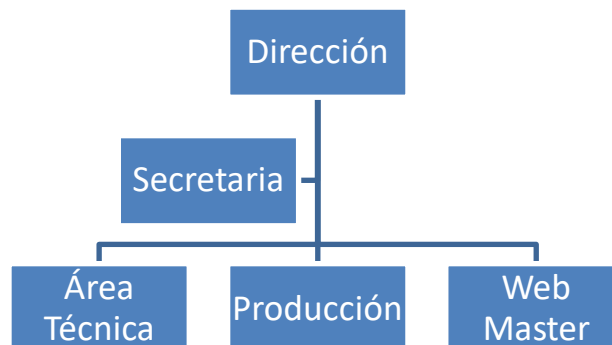
4.2.2 Visión.

El Laboratorio de Multimedia es creado con el propósito de contribuir a la investigación, desarrollo e implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación, que complementen al desarrollo del país y la academia tanto en el ámbito profesional y educativo.

4.2.3 Misión.

Brindar los medios y los avances tecnológicos en relación a las nuevas tecnologías de comunicación, información y recursos digitales para poner al alcance de todos unos medios para crear y difundir su información a través de diferentes plataformas y satisfacer sus necesidades de información y comunicación.

4.2.4 Organigrama.



4.2.5 Funciones.

- Departamento de Servicios.
- Producción de material audiovisual y videoteca multimedia educativa.
- Escuela de Tecnologías Multimedia.

4.2.6 Servicios que prestan.

- Grabación y edición de eventos.
- Producción de material audiovisual.
- Transmisiones en directo.
- Grabaciones de Audio.
- Circuito cerrado de televisión.
- Servicio del laboratorio multimedia.
- Capacitaciones en material audiovisual.
- Uso del estudio de Televisión.
- Uso del estudio de Cromo Key.
- Diplomados y Técnicos Universitarios en materia audiovisual.

4.2.7 Delimitación Geográfica.

Municipio de Guatemala – Ciudad de Guatemala.

4.2.8 Grupo Objetivo.

Ciudadanos jóvenes y adultos entre 16 a 60 años, ambos géneros pertenecientes a un nivel socioeconómico B, C+, C. C-.

4.2.9 Principal beneficio del grupo objetivo.

La capacitación técnica en producción audiovisual, brindando los conocimientos en temas de preproducción, producción y postproducción de televisión y cinematografía, para su aplicación a temas educativos, informativos, publicitarios y de entretenimiento.

4.2.10 Competencia.

La Universidad Galileo por medio de su Laboratorio de Multimedia que es quien actualmente imparte cursos sobre producción audiovisual cuenta como competencia a las siguientes entidades con esta temática.

- Universidad Panamericana – Licenciatura en Producción Audiovisual.
- Universidad Mesoamericana – Licenciatura en Producción Audiovisual y Artes Cinematográficas.
- Universidad San Pablo Guatemala – Técnico Universitario en Producción de TV, Radio y Medios de Comunicación.
- Universidad del Valle de Guatemala – Taller en Producción de Videos.
- Casa Comal – Técnico en Realización Audiovisual.
- PCS Internacional – Técnico Universitario en TV, Radio y Medios.

4.2.11 Factor de diferenciación.

El Laboratorio de Multimedia fue la primera en dar una carrera técnica sobre producción audiovisual en el año 2002, llevando hasta el día de hoy 4 promociones y graduando a más de 50 estudiantes en producción audiovisual, siendo estos egresados quienes trabajan y enseñan sobre estos temas y siendo pioneros en producir por medio de la academia guatemalteca trabajos audiovisuales y cinematográficos con contenido y haciendo uso de la tecnología.

4.2.12 Objetivo de Comunicación.

La comunicación audiovisual es una herramienta para dar a conocer un mensaje y a través del video posicionar una idea, por medio de ello se transmitirá al estudiante de producción audiovisual cuales son las etapas en una producción audiovisual y su proceso para transmitir mensajes.

4.2.13 Estrategias de Comunicación.

Utilizar e incorporar las nuevas tecnologías de comunicación de forma creativa y participativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.2.14 Reto de la comunicación y diseño como su trascendencia.

Diseñar y realizar materiales educativos sobre la producción audiovisual que llame la atención e involucre al grupo objetivo.

4.2.15 Materiales a Realizar:

Producir material audiovisual es decir un video para apoyo y refuerzo de las clases magistrales de las diferentes etapas de una producción audiovisual, para su mejor entendimiento del proceso y elementos que lo integran.

4.2.16 Presupuesto:

El presupuesto para la producción del video introductorio a las etapas de una producción audiovisual está conformado por un audiovisual de 12:16 minutos, el cual estará en formato MP4 para su publicación en una página Web, la plataforma GES (Galileo Education and System), o su quema en DVD para su reproducción o publicación, con un costo de producción de.

4.2.17 Foda.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">• Universidad Tecnológica.• Primera en capacitar académicamente en producción audiovisual.• Catedráticos especializados y con experiencia en la rama.	<ul style="list-style-type: none">• Alta demanda de material audiovisual.• Contar con el equipo y estudio para la realización de dichos materiales.• A muchos les gusta la fotografía y el video, es un mercado que llama la atención para aprender y poner en práctica.
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">• No se cuenta con publicidad para dar a conocer el potencial de la carrera.• No se tiene material audiovisual que de soporte a los estudiantes y sirva de apoyo.• Actualmente se existen materiales educativos, pero mal utilizados y mal elaborados.	<ul style="list-style-type: none">• Creación de carreras similares que pueden tomar la ventaja a material similar.• De no contar con un plan de comunicación y estrategia de conocimiento de la ventaja que tiene la elaboración de material audiovisual.• Desconocimiento del proceso de una producción audiovisual según la academia.

CAPITULO V

DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo V: Definición del Grupo Objetivo

El siguiente proyecto de video está dirigido a todos los estudiantes del Técnico en Producción Digital de Televisión, que está comprendido en jóvenes y adultos entre las edades de 17 a 60 años. Que quieren profesionalizarse en temas de producción audiovisual para desempeñar un rol activo en la industria de la comunicación y publicidad, para satisfacer sus necesidades básicas, económicas y personales. Pertenecen a un nivel socioeconómico B, C+, C Y C-. Los cuales poseen un televisor, acceso a internet, acceden a centros comerciales, viajan con frecuencia, muchos son ya profesionales, con grado de estudio de licenciatura, dueños de empresas, otros están terminando su nivel medio y otros ya trabajan empíricamente y necesitan una certificación o un diploma que avale sus conocimientos.

5.1 Perfil Geográfico.

El público objetivo se encuentra ubicado en la Ciudad de Guatemala, cuyo nombre oficial es Nueva Guatemala de la Asunción, es la capital de la República de Guatemala, hay estudiantes que estudian la carrera Técnica en un 68% es de la ciudad capital y el otro 32% es del interior de la república. Guatemala está ubicada en Centroamérica, al sur de México, al Norte de El Salvador y Honduras.

Tiene un área de 1,905 km² con una altitud de 1,592 metros sobre el nivel del mar. El campus central de la Universidad Galileo se encuentra ubicada en la 7^a. Avenida final calle Dr. Eduardo Suger Cofiño, zona 10 ciudad de Guatemala.

El clima de la ciudad de Guatemala es generalmente muy suave a lo largo del año. Es la capital más fría y más alta de toda Centroamérica, la temporada de verano abarca de junio a septiembre y el invierno es de diciembre a abril.

5.2 Perfil Demográfico.

Edad: Entre los 17 a 60 años.

Nacionalidad: guatemalteca

Género: Masculino en un 84% y Femenino un 16%.

Tamaño de Familia: entre uno y tres integrantes en la familia.

Ciclo de vida y familiar: Jóvenes solteros, casados con y sin hijos, adultos solteros y casados.

Ingresos: Sus ingresos se encuentran entre Q1, 000.00 a Q25, 000.00

Ocupación: Estudiantes profesionales, catedráticos, técnicos, médicos, arquitectos, publicistas y diseñadores gráficos.

Educación: primaria, secundaria y diversificado concluidos.

Religión: católicos, cristianos, evangélicos, judíos, entre otras.

Etnia: ladinos en su gran porcentaje, también hay mallas, indígenas garífunas, entre otras.

5.3 Perfil Psicográfico.

Son personas que tienen como objetivo la elaboración de videos ya sea como hobbies, por trabajo o por realizar una actividad ya que el mundo es más visual.

5.3.1 Clase Social.

Los estudiantes del Técnico en Producción Digital de Televisión pertenecen a una clase social media alta, media, baja alta y baja, ya que cuentan con los recursos necesarios para tener una vida estable y cubrir los gastos que conllevan estudiar en una universidad privada.

5.3.2 Estilo de Vida.

Pertenecen a un estilo de vida de personas con ganas de alcanzar su superación por medio de adquirir nuevos conocimientos a través del estudio.

5.3.3 Personalidad.

Son innovadores y les gusta la tecnología por lo tanto se adaptan al cambio ya que esta avanza de una forma exponencial y saben que esta puede beneficiarlos al conocerla y aplicarla.

5.4 Perfil Conductual.

Los estudiantes del Técnico en Producción Digital de Televisión son personas con mucho interés sobre la tecnología y nuevos medios de comunicación e información, buscando así lograr aprender y satisfacer sus necesidades con un título universitario que los acredite como profesionales en materia audiovisual.

CAPITULO VI
MARCO TEÓRICO

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo VI: Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.

6.1.1 Universidad.

Establecimiento educacional dedicado a la enseñanza superior, el cual está facultado para dar grados académicos y títulos profesionales. También se dedica a la investigación en temas particulares y se divide en varias áreas, campo y dentro de ellas aparecen facultades, escuelas, institutos, departamentos, laboratorios y cada uno de ellos imparten la enseñanza de varias carreras en diferentes grados académicos.

6.1.2 Departamento.

La palabra departamento viene del francés departamento y tiene varios significados en este caso diremos que es una división administrativa, docente e investigadora en una Facultad, Instituto o Escuela Universitaria.

6.1.3 Multimedia.

Es el uso del texto, imagen, sonido, animaciones y videos que pueden verse en una pantalla y otros medios electrónicos con el objetivo de dar una comunicación a su usuario.

6.1.4 Laboratorio de Multimedia.

Es el lugar donde se realizan producciones de multimedia, audiovisuales, cinematográficos e interactivos con base científica y no solo una producción artesanal o artística. Es decir, utiliza elementos académicos y prácticos, no solo empíricos. Donde técnicos y especialistas trabajan de forma sistematizada en proyectos audiovisuales e interactivos, haciendo uso de la investigación y

procesos de contenidos previamente analizados, producidos y buscado el medio más idóneo para la difusión de estos materiales.

6.1.5 Carrera Técnica Universitaria.

Es un título que se otorga en una entidad de enseñanza superior o Universidad que es mayor a las carreras a nivel medio o diversificado, pero que es de grado menor a un título de Licenciatura.

6.1.6 Enseñanza.

Es una actividad del entorno educativo con el objetivo de aprender, investigar, analizar y proponer un tema en específico, en el cual interactúan profesores del tema, profesionales, catedráticos y alumnos.

6.1.7 Material Didáctico.

Es un medio auxiliar diseñado, elaborado o producido con la intención de facilitar el proceso de aprendizaje y enseñanza de un tema en específico, empleados por docentes para presentar y facilitar contenidos educativos a los estudiantes o alumnos para la construcción y desarrollo de diversas actividades formativas.

6.1.8 Aprendizaje.

Es el proceso por el cual se adquieren conocimientos, obteniendo habilidades y destrezas por medio del estudio de una materia o tema. El aprendizaje está ligado al desarrollo personal, profesional y académico de una persona.

6.1.9 Formación.

El concepto de formación proviene de la palabra latina formatio, esta palabra está asociada a la capacitación e instrucción a un nivel profesional de una persona en un estudio de un tema, grado académico, donde demuestre los conocimientos necesarios para desenvolverse en dicho tema.

6.1.10 Video Introductorio.

El video es el proceso tecnológico de grabación y almacenamiento de imágenes consecutivas en secuencia para representar escenas en movimiento, se denomina introductorio porque es un video inicial cuyo propósito es contextualizar de una forma general un tema que será desarrollado más a detalle posteriormente.

6.1.11 Etapas.

Son las partes de un proceso técnico para la elaboración de algo el cual tiene un tiempo delimitado que está formado por un momento anterior y otro posterior, es decir que tiene un inicio y un final, por medio del cual tienen que existir características específicas que implican sucesión de eventos ordenados para obtener un producto final.

6.1.12 Apoyo Didáctico.

Son considerados un medio de presentación para transmitir la información de un tema en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mejorando la comunicación de temas específicos para estimular reflexiones.

6.1.13 Estudiante.

Es una persona que se refiere a un educando, estudiante en el ámbito académico que está en el estudio de algún conocimiento, ciencia, disciplina o arte.

6.1.14 Curso.

Es el espacio curricular en el cual se imparte determinado conocimiento o materia a un grupo de alumnos o estudiantes, este está formado de una forma sistemática y tiene un tiempo de duración.

6.1.15 Producción Digital de Televisión.

Es el proceso por el cual se encarga de llevar acabo las etapas de realización de un material audiovisual por medio de profesionales, desde la creación de la idea, la puesta en escena de todos los elementos técnicos, artísticos y equipo, hasta la corrección, modificación del material para su distribución y difusión.

6.1.16 Elaboración.

Es el proceso de trabajo, construcción, preparación y producción de materiales, objetos y cosas llevando desde elementos separados hasta transformarlos en un resultado.

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1 Comunicación.

Es el proceso mediante el cual se puede transmitir, intercambiar, compartir información. Intervienen un emisor que es el que transmite un mensaje a un receptor, este es el que lo recibe, para ello debe existir un código que ambos deben de entender y ser común para decodificarlo y se da a través de un medio o canal.

El acto de comunicar, como un proceso más o menos complejo en el que dos o más personas se relacionan y, a través de un intercambio de mensajes con códigos similares, tratan de comprenderse e influirse de forma que sus objetivos sean aceptados en la forma prevista, utilizando un canal que actúa de soporte en la transmisión de la información (Román, 2005).

6.2.1.2 Elementos del proceso de la comunicación.

- Emisor y Receptor: Existen dos partes en la comunicación, el emisor y el receptor, ambos tienen que estar predispuestos a comunicarse, es decir, a emitir un mensaje y a recibirlo. Ya que si una parte no está interesada no se puede dar este proceso.
- Código: Conjunto y sistema de signos que el emisor utiliza para codificar el mensaje y el cual el receptor también debe de conocer.
- Canal: Es el elemento físico por donde el emisor transmite la información y el mensaje, por medio del cual llega al receptor y este lo capta o entiende. Cuando nos referimos al medio puede ser el aire, imprenta, radio, televisión, computador, medios tecnológicos, los cuales el receptor percibe a través de sus sentidos, oído, vista, tacto, olfato y gusto.

- Mensaje: Es la información que se transmite y se recibe.
- Contexto: Circunstancias espaciales, temporales, coyunturales y socioculturales que rodean el acto comunicativo y que haga comprender el mensaje tal como se quiere transmitir.
- Ruido: Es todo obstáculo u obstrucción que dificulte el proceso de comunicación o su transmisión por medio del canal, es decir que suponga la pérdida de la información o mensaje.
- Retroalimentación: Es la condición de interactividad del proceso comunicativo, se dice que, si no hay este retorno, solo es información no comunicación.

6.2.1.3 Medios de Comunicación Masivos.

Son medios de comunicación recibidos por grandes audiencias, es el medio por el cual se crea una interacción entre un emisor y un receptor masivo con el objetivo de formar, educar, informar, crear opinión y entretener a un público en específico.

Hay muchas opiniones sobre qué medios de comunicación son masivos, aquí mencionaremos los siguientes:

- Prensa Escrita: Son publicaciones impresas que hacen uso del texto y las imágenes.
- La Radio: Es un medio auditivo por el cual se da un mensaje.
- Televisión: Permite desplegar la información utilizando la imagen, texto, sonido y movimiento.
- Internet: Es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas funcionando como una sola de alcance mundial. Ramón Salaverría, del Laboratorio de Comunicación Multimedia de la Universidad de Navarra, Ramón Salaverría menciona que

la Internet tiene incorporado la prensa escrita, la radio y la televisión, haciendo de esta herramienta muy completa para difundir mensajes.

6.2.1.4 La Comunicación Informativa.

La comunicación es comprendida por medio de los medios masivos, como el proceso activo de compartir, negociar y construir puntos de referencia comunes en una sociedad por medio de símbolos que promueven lo social y cultural (Mauricio, 2001).

La comunicación ahora se ha convertido en uno de los valores que identifican el ser, pensar y sentir de la época, ya que es un proceso de diseño, producción, realización y usos de mensajes sociales, el contexto de la comunicación indica que se asiste a nuevas formas de percibir y representar la realidad, nuevas posibilidades de creación y expresión. (Mauricio, 2001).

6.2.1.5 La televisión es un espejo social.

Se dice que un país sin cine o producción propia es como una casa sin espejos, esto quiere decir que los modos de vida y las formas de pensar, imaginar se representan por medio de la televisión, este funciona como un medio informativo donde se leen sus valores, gustos, intereses por medio del video reproducido en la televisión.

6.2.1.6 La imagen.

Es una representación visual, pero diremos que la imagen es un recurso narrativo y que ayudan a comunicar, publicidad, banner, revistas, y cuando estas imágenes están en movimiento tienen más que comunicar.

6.2.1.7 Funciones de la imagen.

Según Omar Rincón y Mauricio Estrella en el libro *Televisión Pantalla e Identidad*, las funciones de la imagen van más allá del sentido y la profundidad de la misma imagen, tienen que tener mayor significado y mayor búsqueda y para ello la imagen cumple con ciertas funciones en relación a la audiencia, las cuales deben explotarse para la construcción del mensaje, algunas de las funciones son:

- **Función referencial:** se da cuando la imagen registra y revela hechos, eventos, personas y realidades tal como son, teniendo fuerza informativa (Mauricio, 2001).
- **Función expresiva:** se da cuando la imagen significa no por su contenido específico, si no que por la construcción y concepción de los elementos que ella relaciona, esto quiere decir que la imagen no solo tiene un potencial referencial, sino es estética, esta función es la que se debe usar más ya que su uso es escaso.
- **Función comunicativa:** es cuando la imagen relaciona sus elementos informativos y estéticos para significar algo específicamente. Es decir que tenga intencionalidad de decir algo a un público específico.

6.2.1.8 Elementos de la imagen.

La combinación y uso de estos elementos son los que construyen un estilo personal o marca de quien realiza la imagen.

- El tema de la imagen o contenido.
- El contexto de la imagen o el entorno del tema principal.
- El estilo de la imagen o el modo en que aparece al espectador en su estética, como el encuadre la angulación, movimientos de cámara, tipo de luz, profundidad de campo.

6.2.1.9 Cualidades de la imagen.

Estas cualidades deben ser bien aprovechadas para construir mensajes televisivos.

La imagen en movimiento es concreta, particularizan y posibilitan una mayor incidencia afectiva, en cambio la palabra es abstracta, esta generaliza y es más racional, la imagen es directa a la realidad.

Tienen potencial afectivo al provocar recuerdos, asociaciones, proyecciones, sentimientos, emociones, hace mucho uso de la comunicación no verbal.

La imagen hace descubrir detalles y particularidades acerca de un objeto o sujeto.

La imagen en movimiento es dinámica pues la imagen se desplaza en el tiempo, la imagen fija despliega su significado en un espacio determinado (Mauricio, 2001).

La imagen es polisémica ya que no tiene un significado único, si no que su sentido dependerá de quien construya, quien vea e interprete, el medio y el ambiente para darle diferentes relatos o diversas interpretaciones.

Es decir, como dice el maestro Martin Barbero “Estamos entrando en una nueva era del conocimiento, la del pensamiento visual”.

6.2.1.10 El Plano.

Es la unidad básica que expresa todo aquello que está dentro del encuadre, lo que se ve en el lente de la cámara.

Existen diferentes tipos de planos, podemos dividirlos en 3:

6.2.1.10.1 Planos descriptivos: son los que narran la acción y entre ellos tenemos:

6.2.1.10.1.1 Gran Plano General: es una vista amplia, distante, se usa para contextualizar donde se desarrollará la acción, no es muy narrativo.

6.2.1.10.1.2 Plano General: comprende la relación entre los sujetos, es decir se ve el ambiente, pero domina más el sujeto u objeto.

6.2.1.10.1.3 Plano Entero o de Conjunto: es un plano que tiene como límites de la pantalla la cabeza y los pies del personaje principal, por lo tanto, se ve entero el sujeto u objeto.

6.2.1.10.2 Planos narrativos: estos planos son los que narran la acción que se está desarrollando en el material audiovisual. Entre ellos tenemos:

6.2.1.10.2.1 Plano Americano: es un plano medio ampliado que muestra al personaje desde la cabeza hasta las rodillas.

6.2.1.10.2.2 Plano Medio: presenta al personaje u objeto de cintura para arriba, aporta un valor narrativo, representa el verbo de la frase. Recordemos que también puede tomarse como media porción del sujeto u objeto.

6.2.1.10.3 Planos Expresivos: son los planos que muestran la expresión o sentimientos de los protagonistas.

6.2.1.10.3.1 Primer Plano: presenta la cara del personaje, en la imagen se ve de hombros a cabeza, la cámara está muy cerca de los elementos que registra, sirve para destacar emociones y sentimientos, añade calor y detalle a la trama. También se toma como 1/3 de la imagen.

6.2.1.10.3.2 *Plano de Detalle o Primerísimo Primer Plano*: la cámara está prácticamente sobre los elementos que registra, su valor depende del contexto, son de corta duración.

6.2.1.11 Angulaciones. cuando se habla de angulación o punto de vista se considera el ángulo imaginario que forma una línea que es perpendicular al objetivo de la cámara y que pasa por la cara del personaje principal. Según la posición de la cámara existen varios tipos de angulaciones:

6.2.1.11.1 *Angulación a nivel o normal*: se obtiene cuando una línea perpendicular al objetivo de la cámara incide de forma perpendicular sobre la cara del personaje u objeto. Esta angulación denota una situación de normalidad.

6.2.1.11.2 *Angulación picada o vista de pájaro*: se obtiene cuando la cámara realiza un encuadre desde arriba hacia abajo. Este aporta un fuerte valor expresivo a la imagen por razones de perspectiva ya que denota al personaje, haciéndolo más pequeño que su entorno, denotándolo de inferioridad, debilidad, sumisión del personaje.

6.2.1.11.3 *Angulación contrapicado o vista de gusano*: se obtiene cuando la cámara realiza un encuadre de abajo hacia arriba, añadiendo un fuerte valor expresivo a la imagen por razones de perspectiva ya que denota al personaje de una forma engrandecida, potenciándolo de manera que pareciera más grande y poderoso.

6.2.1.11.4 *Angulación lateral*: aquí las imágenes aparecen inclinadas, añadiendo un valor expresivo de inestabilidad y de inseguridad.

6.2.1.12 Movimientos de cámara. estos pueden ser físicos u ópticos. Entre los movimientos físicos es en que la cámara literalmente se mueve podemos encontrar:

6.2.1.12.1 Paneo: es un movimiento horizontal sobre un eje o trípode y puede ser de derecha a izquierda o viceversa.

6.2.1.12.2 Tilt Up o Down: es un movimiento vertical sobre un eje o trípode y se realiza ya sea de arriba hacia abajo o viceversa.

6.2.1.12.3 Traslación: es un movimiento en el que la cámara se mueve a mano, en este caso no está sobre ningún eje y puede utilizarse algún equipo como un riel, drones, carro, lancha u cualquier objeto que traslade la cámara de un punto A hacia un punto B.

6.2.1.13 Secuencia.

Es una serie de planos, cada uno de ellos vinculados con otros planos en secuencia. Se le denomina también, la unidad narrativa con sentido completo. Estas poseen una unidad bien sea de tiempo, espacio, personaje, temática, luz, proceso. (Mauricio, 2001). La secuencia se construye de dos elementos importantes:

6.2.1.13.1 Escena: es un grupo de tomas con diferentes planos.

6.2.1.13.2 Toma: es cada registro de la cámara desde que se le da play y stop.

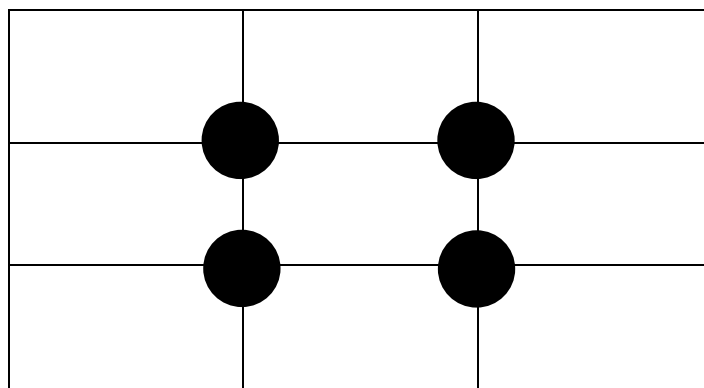
6.2.1.14 Composición.

A la hora de construir una imagen no es solo de ver el plano, la angulación y el movimiento de cámara, sino también el diseño y como están organizado los diferentes elementos que componen

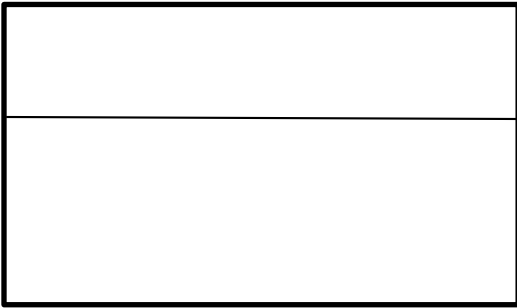
la imagen, como su ubicación y relacionarlos con el sujeto y objetos, en función de la idea narrativa en una forma estética.

6.2.1.15 Tiro de cámara. es el espacio que existe entre la cámara y el sujeto u objeto y este se realiza desde la parte de atrás del camarógrafo hasta el sujeto u objeto que registra la cámara.

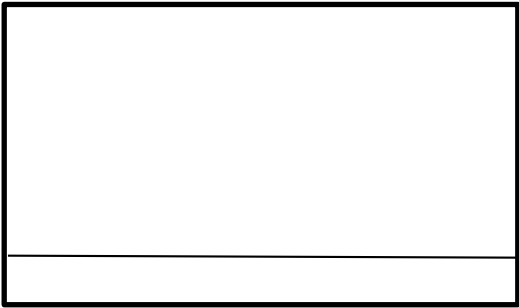
6.2.1.16 Regla de tercios. consiste en dividir la pantalla en tres partes iguales, horizontal y verticalmente, distribuyendo la imagen y sus elementos más significativos del encuadre donde se cruzan las líneas imaginarias. Esto sirve para organizar los diferentes elementos dentro del plano.



6.2.1.17 Regla de horizonte. es colocar una línea imaginaria a la de horizonte y coloca esa línea en el 1/3 de la imagen o en el 2/3 según sea el punto de interés.

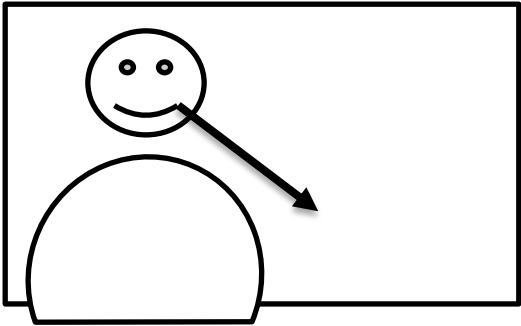


1/3 de la



2/3 de la

6.2.1.18 Ley de la mirada. es dejar más espacio o denominado aire según la vista del personaje u objeto.



6.2.1.19 Profundidad de campo: es el espacio por delante y por detrás de la imagen, dependiendo está clara la imagen que se le quiere dar prioridad, si es toda se le denomina mucha profundidad de campo y si solo un objeto esta nítido y los demás borrosos se le llama poca profundidad de campo. Es decir, el área enfocada desde el punto más cercano a la cámara hasta el punto más alejado.

6.2.1.20 La cámara.

Es un dispositivo a través del cual se registran las imágenes en movimientos.

6.2.1.21 Lentes.

Esto se refiere a la óptica, llamados también objetivos los hay fijos y con un grado o rango determinado. Independientemente que lente se utilice los hay lentes angulares para tener más ancha la imagen y luego las telefotos para acercar más la imagen.

6.2.1.22 Iluminación.

Gracias a ella existen las imágenes o las cámaras pueden registrarlas ya que sin luz no hay imagen. La iluminación es importante porque crea ambientes, emociones y puede darle énfasis a determinados sujetos u objetos. Creando volumen y perspectiva mediante las sombras.

6.2.1.23 Sonido.

El sonido otorga verosimilitud, credibilidad y profundidad al relato (Mauricio, 2001). El sonido es una herramienta fundamental para construir la conexión y conectarse con la audiencia y los hechos.

Hay varios elementos sonoros que puede tomarse en cuenta en su material visual:

- Música.
- Efectos de sonido.
- Palabra o voz en off.
- Silencio.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseño.

Es el proceso de crear, desarrollar, ordenar y componer elementos de una forma estética y con sentido para formar un todo que tiene una finalidad.

6.2.2.2 Tipos de diseño.

Dependiendo que material quiera diseñar existen varios tipos de diseño, en el diseño gráfico se clasifican de la siguiente forma:

- Diseño impreso.
- Diseño multimedia.
- Diseño audiovisual.
- Diseño Web e interactivo.

6.2.2.3 Principios básicos del diseño.

6.2.2.3.1 Proximidad: dice que hay que agrupar los elementos relacionados, así cuando varios elementos cercanos unos a otros, se convierten en una unidad visual en lugar de varias unidades independientes. Como en la vida, la proximidad, o la cercanía, implica una relación.

6.2.2.3.2 Alineación. No se debe colocar nada de forma arbitraria, cada elemento tiene su conexión visual con algo más, significa no colocar cosas solo por colocar ya que el distribuir de una forma alineada atrae al espectador.

6.2.2.3.3 Contraste. se utiliza para añadir interés visual, esto se crea cuando dos elementos son distintos.

6.2.2.3.4 Repetición. debe repetir algún aspecto del diseño a lo largo de él, ya que el elemento repetitivo es el que marcara la diferenciación.

6.2.2.4 Color.

Es una percepción visual generada en el cerebro interpretación de señales nerviosas en el que logra distinguir las diferentes longitudes de ondas del espectro electromagnético perceptible por el ser humano. El color es importante porque capta la atención del espectador de una forma inmediata, logra un factor estético por medio de una disposición armónica de los colores.

6.2.2.4.1 Colores fríos y cálidos

Se llaman colores cálidos aquellos que van del rojo al amarillo y los colores fríos son los que van del azul al verde.

6.2.2.4.2 Síntesis aditiva

Son los colores producidos por luz, es decir utilizado por los televisores, monitores, etc. Llamados también RGB, cuya fusión del rojo, verde y azul su fusión crea luz blanca, las mezclas parciales de estas luces dan origen a los demás colores.

6.2.2.4.3 Síntesis sustractiva

Es la luz basada en reflejo de los pigmentos aplicados a superficies. Es la mezcla de pigmentos y tintes para crear color, ya que la energía de radiación se le sustraer algo por absorción. Los colores que la componen en impresión son los colores Cian, Amarillo, Magenta y Negro.

6.2.2.4.4 Colores complementarios

Son los colores opuestos a los pares opuestos del círculo cromático, unidos por su diámetro.

6.2.2.4.5 Paleta de color

Es una herramienta que sirve para crear combinaciones de colores que trabajen o combinen bien juntos.

6.2.2.5 Tipografía.

Es el arte de reproducir la comunicación, mediante la palabra impresa y pantalla, donde se reproduzcan textos. La tipografía se relaciona con posturas difíciles de entender o visualizar y hay que tener en cuenta el balance gráfico de la imagen. Hay que tener prioridad a la comunicación visual tanto los elementos gráficos como los tipográficos deberán tener relación estrecha entre ellos.

6.2.2.5.1 Importancia de la tipografía

Toda la cultura occidental es una cultura escrita, la historia, normas, reglas, educación, todo se da a través de la comunicación escrita, esto quiere decir que la tipografía es el vehículo de nuestra educación. Una buena tipografía genera impacto y una buena transmisión del mensaje.

6.2.2.5.2 Tipos de tipografía

La elección de una buena tipografía es parte fundamental, si se va a utilizar para una presentación, revista, logotipo, publicidad, folleto, material audiovisual, esto quiere decir que debemos conocerlas para elegir la adecuada. Según sus diferencias básicas existen varias familias tipográficas permitiendo dividir las de la siguiente manera.

6.2.2.5.2.1 *Serif*: estas son las que se presentan adornos en sus acabados para embellecer la letra, esto denota tranquilidad, autoridad, dignidad y firmeza.

6.2.2.5.2.2 *San Serif*: estas son las que no tienen remates en sus extremos y denota modernidad, sobriedad, alegría y seguridad.

6.2.2.5.2.3 *Manuscritas o Script*: son cursivas y caligráficas, hay que tener cuidado al usarlas en una presentación digital.

6.2.2.5.2.4 *Fuentes de Exhibición*: llamadas display, son las que tienen mayor atracción de todas las categorías, sugiere una época o periodo de tiempo y denotan mayor personalizar.

6.2.2.5.2.5 *De símbolos e imágenes*: estas incluyen caracteres y formas no encontrados en alfabetos tradicionales, incluyen diseños que contienen juegos de caracteres de matemáticas y usos especializados.

6.2.2.6 Leyes fundamentales del diseño.

Según Ramón Rubio García 3 son las leyes que se deben conocer en el proceso de diseño sea digital o no (García, 2006).

6.2.2.6.1 Llamar la atención: es necesario crear una expectativa y salirse de lo cotidiano, sea interactivo.

6.2.2.6.2 Transmitir información: recordemos que el diseño es un medio no un fin según Ramón Rubio García, hay que tener claro que se debe transmitir, es decir que capte el mensaje. Esto se puede hacer por medio de sonido, imágenes, animaciones, interacción (García, 2006)

6.2.2.6.3 Mantener la transmisión: es generar emociones y el uso de la memoria para retener y recordad imágenes, mensajes, conceptos, sensaciones, sentimientos, etc.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias Sociales.

6.3.1.1 Semiótica

Entre los precursores de la semiótica están Platón que reflexiona sobre el origen del lenguaje y Aristóteles quien analiza los sustantivos en la poética y la interpretación.

La palabra “semiótica” viene de la raíz griega seme, como en semeiotikos, interprete de signos. La semiótica como disciplina es el análisis de los signos o el estudio del funcionamiento de sistemas de signos (Cobley, 2004).

Ferdinand de Saussure definió el signo lingüístico como una diada, es decir tiene 2 caras.

- **Significante:** es el aspecto material de un signo, lo que significa en un diccionario la palabra.
- **Significado:** es el concepto mental de un grupo determinado.

Saussure emplea el término semiología en contraposición a semiótica. El primer término pasara a asociarse con la escuela europea del estudio de los signos, mientras que el segundo se asociara fundamentalmente con los teóricos estadounidenses (Cobley, 2004).

6.3.1.2 Cultura de Masas.

Umberto Eco filósofo y semiólogo, es un crítico cultural y escritor, como analista de la sociedad formula una cultura de masas, que es la irrupción de las multitudes en la vida social, tomando como medio la televisión, el periódico, el cine, la historieta y la novela popular (Tello, 2001).

Eco propone que la forma de pensar de la clase dominante es inducida por los medios, la forma de divertirse, de pensar, de imaginar y hasta de soñar de las clases populares.

- Algunas de las ventajas de la cultura de masas de Eco son:
- Los medios masivos de comunicación ofrecen e incrementan la formación e incentivan ideas y reflexiones.
- Ayuda a dar conocimiento que antes se desconocía.
- Colabora en la cultura y nuevos lenguajes y formas de pensar.

6.3.1.3 Semiología de la imagen

Es una rama de la semiología que estudia la interpretación de las imágenes, gestos y expresiones. La comunicación no verbal es un proceso de comunicación mediante envío y recepción de mensajes sin utilizar palabras, esto se da a través de gestos, lenguaje corporal, postura, expresión facial, etc.

6.3.1.3.1 Kinésica: estudia el significado expresivo, apelativo, comunicativo del movimiento corporal. Interpreta los gestos, expresiones corporales y sonidos.

6.3.1.3.2 Proxémica: esta fue creada por el antropólogo Edward Hall, y estudia la manera en que las personas ocupan un espacio o la distancia que se guarda de una persona a otra al comunicarse verbalmente.

6.3.1.3.3 Paralingüística: se ocupa de estudiar asuntos relacionados con la construcción del lenguaje humano, como los signos orales, auditivos, táctiles, visuales de una forma que se produzca sinergia para la elaboración de mensajes que sean transmitidos y entendidos a una audiencia.

6.3.1.4 Semiología del Discurso.

Cualquier narración o discurso se necesita una buena forma de argumentar para comunicar y transmitir un mensaje utilizando la lógica formal y la retórica para persuadir o provocar comportamientos.

La argumentación razonada no puede limitarse a operar como representación producida por los hechos, sino que también debe anticiparse al cambio de representaciones mentales que se producen en el receptor a medida que avanza la argumentación (Gómez, 2004).

“Los discursos persuasivos adquieren gran relevancia en una sociedad en la que los medios de comunicación de masas desempeñan un rol destacado” (Gómez, 2004).

6.3.1.4.1 Retórica: es la disciplina que estudia los discursos persuasivos, utilizando procedimientos y técnicas de lenguaje para comunicar estéticamente y persuasivamente.

6.3.1.4.2 Lógica: estudia la construcción de lenguajes formales por medio de sistemas deductivos y semánticas formales, utilizando inferencias válidas para realizar demostraciones verdaderas sobre ellas.

6.3.1.4.3 Discurso: es desarrollar un tema para comunicar o exponer con el objetivo principal de persuadir, es el razonamiento dirigido de una persona a varias. El discurso puede tener varias partes (Gómez, 2004), las partes del discurso son:

- Exordio: es la introducción y tiene como objetivo captar la atención del espectador.
- Narración: es el desarrollo de la exposición, contando con hechos para demostrar la conclusión.
- Argumentación: aquí se aducen las pruebas que confirman la tesis.
- Conclusión o peroratio: aquí se tiene que tener la voluntad del espectador, teniendo su afecto y provocando su aceptación, compasión, indignación, logrando su emotividad.

6.3.1.5 Sociología.

Es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales, analizando sus formas internas de organización, las relaciones que los sujetos que la integran mantienen entre sí y con el sistema y su grado de existencia en un marco estructural. Aquí podemos resaltar como las audiencias latinoamericanas consumen grandes contenidos de video, más de 131 millones de usuarios consumieron más de 25 mil millones de videos durante el mes de julio 2004, esto quiere decir 148 videos por usuarios que ven 10 horas de video por usuario, según el Estudio 2014 de la SIP sobre el estado de los medios (Prensa, 2014).

6.3.1.6 Psicología del Color.

Estudia el análisis y el efecto del color en la percepción y la conducta humana, constituyendo una consideración habitual en el diseño y la publicidad.

6.3.1.7 Andragogía.

Son las técnicas de enseñanza para educar a personas adultas, la educación es un proceso de socialización a la cual las sociedades transmiten conocimientos. Hay varios principios, pero el que nos interesa es el de la necesidad de saber, que significa que los adultos necesitan saber por qué deben aprender algo antes de aprenderlo.

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Fotografía

Es el arte de registrar imágenes por medio de la luz, se basa en el principio de la cámara oscura, en donde una caja oscura se deja entrar la luz por un agujero, dejando entrar luz y registrando así las imágenes.

Sea cual sea el tipo de fotografía que le interese, lo más importante es practicar haciendo fotos con consciencia. Según Harold Davis, el objetivo debe ser conseguir una imagen que diga algo del sujeto (Davis, 2010).

Los exploradores de National Geographic empezaron a usar la cámara como herramienta para lo que ahora es su fuente principal de fama: historias que alteran percepciones y cambian vidas (Draper, 2013)

6.3.2.2 Cinematografía.

Es la técnica que consiste en registrar y proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento.

6.3.2.3 Etapas de una producción

En la elaboración de una producción audiovisual y cinematográfica se deben realizar 3 etapas para tener un producto terminado.

- Preproducción
- Producción
- Postproducción

6.3.2.3.1 Preproducción: se dice que es la parte más importante en la producción de una película o material audiovisual. Una película que ha sido preparada adecuadamente, ahorrara tiempo y dinero.

La preproducción consta de 7 etapas y lo constituye toda la papelería para poder ir al campo con todo el equipo, cámaras, luces y grabar y registrar todas las imágenes que compondrán nuestro material audiovisual, video, película, documental, spot publicitario, etc.

6.3.2.3.1.1 Idea: es un concepto, imagen o representación que existe y se encuentra en la mente de un guionista, la cual necesita ser creada, razonada y que tenga un concepto. Es el acto más simple para entender y conocer algo.

Es un proceso creativo que lleva varias etapas según Fernando Marín, que van a dar lugar a una primera versión del guion y que constituye el ciclo creativo ya que se debe revisar una y otra vez, pasando por las mismas etapas hasta obtener un resultado que considere valido (Marín, 2011).

El proceso de la idea de escritura de un guion va a quedar organizado de la siguiente manera:

- Nacimiento: esta es la idea original, el espíritu del guion, es decir es lo que se quiere contar.
- Infancia: este es el cuerpo del guion, es como contar lo que se quiere contar.
- Juventud: aquí se determinan los personajes, es el corazón, quiere decir dotarlo de sentimientos y profundidad a lo que se quiere contar.
- Madurez: se crean los diálogos.
- Fin de la primera versión: se lee y se vuelve a escribir, hasta que esté listo para escribir la versión final.

Hay que recordar que el origen de la idea se da a raíz de un proceso creativo, hay que tener una motivación, algo que impulse a expresarnos, algo que se quiera contar o decir, cual es el argumento ya que si no tenemos ese objetivo claro podemos perdernos. Aquí se desarrolla el plan concebido por el diseñador y realizador que es la respuesta a una demanda de diseño.

6.3.2.3.1.2 Guion escrito: a partir de la idea, se quiere que ese concepto vaya tomando forma y quede ya escrita en un lenguaje, ya que muchas veces podemos tener la idea en la mente y a la hora de realizarla puede que se nos olvide, entonces hay que escribirla tal y como la estamos pensando, para después poder llevarla a un lenguaje cinematográfico. En este punto podemos decir que es una historia contada en un libro.

6.3.2.3.1.3 Guion literario: la preparación de un guion de filmación o que será grabado con la descripción de cada toma es tarea del director (Bernstein, 1993). Aquí podemos definir que es un guion y es una historia contada en imágenes, pero esta historia difiere de cómo se cuenta en un libro o como se cuenta con imágenes. La palabra como soporte del pensamiento humano es generalizadora, pero una imagen no, por ejemplo:

Cuando se lee “árbol” en la frase “el hombre dormía plácidamente bajo el árbol” no hay en ella un tipo de árbol en particular, sino la caracterización universal de todos los arboles existentes, es decir no se piensa en un tipo específico de árbol, si tiene frutas, hojas, si esta verde o seco, se piensa únicamente en la sombra que proporciona al sujeto, entonces cuando este signo verbal se traslada a la imagen, se sustituye por un signo visual, por ejemplo: un hombre calvo gordo, entre 30 a 40 años duerme plácidamente bajo un ciprés de hojas verdes y 3 metros de altura, esto quiere decir que a diferencia del guion escrito o la literatura el guion literario se ha de ser más específico, tomando en cuenta que se tiene que ser claro, escrito en un lenguaje que cualquiera pueda comprender y conciso, en este sentido el formato de escritura estándar para los guiones, una página equivale aproximadamente a un minuto del material audiovisual (Marín, 2011).

6.3.2.3.1.4 Sinopsis: es la presentación a grandes rasgos del contenido de la historia a realizar. Debe estar escrita de la forma más clara posible. Como la introducción de un trabajo se escribe de último, es el prólogo de un libro.

6.3.2.3.1.5 Guion técnico: el guion técnico de un cortometraje según Fernando Marín es una guía, esto quiere decir que es un mapa, un manual de procedimiento o un documento a partir del cual un conjunto de personas tienen que orientarse para llevar a cabo las distintas fases del trabajo que dan lugar a un cortometraje (Marín, 2011).

El guion técnico lleva las escenas, tomas, planos, angulaciones, movimientos de cámara y las acciones, es decir la descripción técnica de cada encuadre y toma.

Un ejemplo de cómo se escribe el guion técnico es el siguiente:

Nombre del guion

Escena 1 INT/DIA/lugar en que sucede la escena

Toma 1.1 Se escribe primero el plano – angulación – movimiento de cámara – acción.

Toma 1.2 Plano General – a nivel – paneo de derecha a izquierda – del parque central de Guatemala.

6.3.2.3.1.6 Guion audiovisual o Storyboard: es considerado como un recurso grafico del material audiovisual, en el que se usan cuadros proporcionales al formato de la pantalla donde se dibujan las imágenes que corresponden al desarrollo de la acción, apareciendo definidas y en escala los sujetos, objetos, tipografía, encuadres, angulaciones y todos los elementos que componen una escena para su grabación e imagen final.

6.3.2.3.1.7 Hoja de diálogos: en esta parte está todo el parlamento que dirán los actores o actrices, que es lo que deben de decir en el material audiovisual, con cada personaje y su dialogo.

6.3.2.3.1.8 Hojas de tratamiento: las hojas de tratamiento se dividen en 3:

- Casting o ficha de personaje: incluye la información biográfica, física y psicológica de cada personaje y datos relevantes según lo requiera el guion.
- Scouting o locaciones: es ir a cada lugar o escena de nuestro guion y tomar fotografías, presentando múltiples opciones al director para que elija el lugar indicado tanto artístico como técnico.

- Props o utilería: es el conjunto de objetos que van a aparecer en una escena, son accesorios utilizados por los personajes y elementos que componen la escenografía y el vestuario.

6.3.2.3.2 *Producción*: es realizar y registrar con una cámara el producto final de acuerdo a lo que se indique en la preproducción. Este es el periodo más costoso en toda una producción audiovisual hay que aprovechar las locaciones, el equipo y los protagonistas.

El equipo que integra una producción es variado, pero veremos los más esenciales:

- Productor Ejecutivo: es el encargado de poner todos los elementos en escena, por lo tanto, es el que busca el financiamiento y ve la forma en que se distribuye los gastos.
- Director: es el encargado de traducir el guion literario a un guion audiovisual, es el gerente y responsable de toda la producción audiovisual.
- Director de fotografía: es el encargado de la iluminación de la producción.
- Camarógrafo: el responsable del uso del equipo que registrara las imágenes de la producción.
- Director escenográfico: es el encargado de ver que todos los elementos que componen la escena estén en el lugar indicado.
- Director de continuidad: es el encargado de que todo tenga un hilo conductor y tenga secuencia lógica a la hora de ser grabado.

6.3.2.3.3 *Postproducción*: es la etapa de edición, corrección de color, animaciones, efectos especiales, sonorización, doblaje, es decir todo lo que ya está grabado es llevado a una computadora para su retoque y composición final. Aquí se utilizan diferentes programas de computadora para lograr embellecer el material audiovisual y mandar a los diferentes tipos de salidas en que se proyectara ese material.

El desarrollo de las computadoras y sistemas digitales de grabación, edición y reproducción han traído grandes cambios al medio audiovisual. Por un lado, han hecho fáciles cosas que hasta hace poco resultaban muy costosas o casi imposibles, en el señor de los anillos, de Peter Jackson, casi el 70% de las imágenes ha sido tratadas digitalmente, se ha corregido la iluminación y añadido detalles y eliminado defectos (Tubau, 2010).

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1 Teoría del color.

Es el arte de la pintura tanto en el diseño gráfico, visual, impreso y web. Los colores armónicos son aquellos que funcionan bien juntos, esto es que tengan armonía en los sentidos, logrando un equilibrio, una de las herramientas que se pueden utilizar es el círculo cromático para determinar estas armonías en los colores. Aquellos colores que se contraponen son los colores complementarios, que producen un fuerte contraste.

El color tiene 4 propiedades para tomar en cuenta:

- El tono: es el matiz o croma que es el atributo que diferencia el color y por la cual se definen los colores, es su estado puro.
- La saturación: es la intensidad o pureza del color, su intensidad.
- El brillo: es la capacidad de un color para reflejar la luz blanca.
- Luminosidad: es la cantidad de luz reflejada en una superficie, que tan claro u oscuro es el color.

6.3.3.2 Teoría de la Gestalt.

La teoría de la Gestalt sostiene que la mente se encarga de configurar, por medio de principios, todos aquellos elementos que se pasan a formar parte de ella gracias a la acción de la percepción y memoria.

Principios o leyes fundamentales de la Gestalt que sirven a la hora de crear un audiovisual:

- Principio de la semejanza: la mente agrupa elementos similares en una entidad, esta semejanza dependerá de la forma, tamaño, color y aspectos visuales.
- Principio de proximidad: es el agrupamiento parcial o secuencial de los elementos que conforman la imagen y se basa en la distancia, estableciendo que los objetos contiguos son vistos como una unidad.
- Principio de simetría: las imágenes simétricas son percibidas como iguales, como un solo elemento.
- Principio de continuidad: si se mantiene un patrón o dirección, la mente tiende agruparse percibiendo elementos continuos, aunque estén interrumpidos entre sí.

La importancia de la Gestalt es que ha mostrado su aplicación en el área educativa, investigadores y científicos gestálticos explican cómo una persona percibe en la mente los objetos conocidos en la vida diaria, definiendo el proceso mediante el cual el individuo trata de llevar a un todo algo completo y no dividir ese todo en pedazos iguales.

6.3.3.3 Teoría constructivista del aprendizaje.

Propone que el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, interactivo y participativo de la persona que está aprendiendo, de modo que el

conocimiento sea una auténtica construcción de enseñanza orientada a la acción. Esta teoría se enfoca en la construcción de conocimiento por medio de actividades basadas en experiencias.

Manuel Cebrián menciona que desde sus orígenes las universidades han modificado sus objetivos y procedimientos para dar respuesta a los cambios sociales, siendo promotoras de esos mismos cambios, respondiendo a los problemas y necesidades de una sociedad cambiante, haciendo uso intensivo de Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, produciendo innovaciones y cambios en el sistema de enseñanza (Cebrián, 2003).

Cebrián menciona que las nuevas generaciones que proceden de los nuevos sistemas educativos y de cultura audiovisual y tecnológica, manifestando nuevas formas de adquirir el conocimiento y de aprender. (Cebrián, 2003).

Es una oportunidad para la elaboración de materiales docentes y gráficos de calidad, utilizando video, animaciones, realidad virtual, generando material y guías como apoyo al estudiante.

Cebrián menciona las competencias que necesitan los profesores para introducir las TIC en la enseñanza universitaria. El poder en el aula ya no está en el control de la información, si no en la capacidad de construir el conocimiento permitiendo crear un verdadero autoaprendizaje con tutorías a los estudiantes (Cebrián, 2003), esto se puede hacer muy bien creando videos y materiales audiovisuales.

CAPITULO VII

PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.

A continuación, se presenta la propuesta de diseño audiovisual para la “La elaboración de un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual, para reforzar el material didáctico del curso de introducción a la producción del Técnico en Producción Digital de Televisión del Laboratorio de Multimedia de la Universidad Galileo.

Tomando en cuenta con la información obtenida de la investigación realizada en el marco teórico y el perfil del cliente, se puede proceder al siguiente paso, de la aplicación ya que se evaluaron todos los aspectos para su implementación, presentando la siguiente propuesta justificando la aplicación de la información recopilada en el marco teórico.

7.1.1 Aplicación de la Comunicación.

La comunicación es indispensable para la realización del proyecto ya que se necesita utilizarla para informar, persuadir, recordar, conocer y como transmitir para provocar atención, interés y mover los sentimientos del espectador que en este caso son los alumnos, conociendo los procesos de la comunicación, los medios de comunicación masivos y en nuestro caso la imagen en movimiento, el video y su proceso para construir imágenes vistosas y en especial que dejen un mensaje y sea captado por la audiencia.

7.1.2 Aplicación del Diseño.

La aplicación del diseño contribuirá a crear y desarrollar de una forma estética y con sentido los mensajes que se quieren transmitir, aplicando sus principios, el color, la tipografía para que se produzca una buena comunicación, sin olvidar sus leyes, ya que con esto se llamara la atención

para transmitir mensajes y generar emociones, sensaciones y sentimientos para que puedan retener la información.

7.1.3 Aplicación de las ciencias auxiliares.

Las ciencias auxiliares respaldaran la parte científica del proyecto y contribuirá a lograr que el video llegue de la mejor manera posible ya no estéticamente como en el diseño ni la utilización del canal necesario, si no que a través de la semiótica se le presentaran los signos necesarios que el usuario pueda darle un significado y sobre todo el significado necesario según la cultura social, encontrando que la forma en que la sociedad se educa es por medio de una cultura de masas, teniendo en cuenta esto el presentador o educador deberá hacer uso de la kinésica, proxémica y paralingüística para poder lograr que el discurso y el mensaje sea el indicado construyéndolo de una forma coherente persuasivo para que el alumno pueda quedarse con la información y a su vez tenga conocimiento, utilizando las técnicas de enseñanza y educación para personas adultas ayudándonos por medio de la Andragogía para transmitir adecuadamente conocimientos.

7.1.4 Aplicación de las artes.

Las artes son necesarias en el proyecto ya que por medio de la fotografía y la cinematografía se elaborará el material audiovisual por medio de sus etapas y procesos, para construir un video que logre enseñar las etapas de una producción y sirva como material de apoyo, pero para ello hay que planificar y gestionar el uso de las tecnologías audiovisuales.

7.1.5 Teorías.

Las diferentes teorías nos servirán para que tenga sentido y el mensaje sea interpretado correctamente, para ello la teoría del color, la Gestalt y la teoría constructivista del aprendizaje lograran que podamos ponernos al día a los cambios sociales y tecnológicos en el modo en que se imparte el conocimiento y enfocarnos en construir videos que respondan a problemas y necesidades actuales haciendo uso intensivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, para producir cambios en la forma y el sistema de enseñanza.

7.2 Conceptualización.

7.2.1 Método.

7.2.1.1 Brainstorming o lluvia de ideas.

La técnica lluvia de ideas o tormenta de ideas genera el pensamiento creativo, utilizada para estimular la producción de ideas, acerca de un problema o dar soluciones sobre un tema que requiere ideas originales. Esta técnica fue propuesta en 1939 por Alex F. Osborn como un método creativo de resolución de problemas, por medio de estimular la formulación de ideas, facilitando la libertad de pensamiento, exponiendo y acumulando todas las ideas expresadas de una forma espontánea.

Las etapas del proceso son 4 (Neuronilla, s.f):

- Calentamiento
- Generación de Ideas
- Trabajo con ideas
- Evaluación

7.2.1.2 Aplicación del método.

Lo que se quiere lograr es elaborar un video que nos diga las etapas de una producción audiovisual, esto con el objetivo de contribuir a la formación de futuros productores audiovisuales. Para la elaboración se necesitan mostrar diferentes imágenes que muestren las etapas de la creación de un material audiovisual para que puedan realizarlo, entendiendo las técnicas, etapas y procesos necesarios.

Para ello se plasmará una lista de palabras de aspectos relacionados a una producción audiovisual para poder llegar a un concepto creativo y obtener imágenes adecuadas para la realización del video.

Lluvia de ideas etapa 1 calentamiento:

Alumnos	Estudio de video	Lapiceros	Teclado	Cambio
Aulas	Tecnología	Pantallas	Lectura	Programa de TV
Catedráticos	Computadoras	Televisores	Letras	Software
Cámaras	Software	Micrófonos	Libros	Innovación
Luces	Dibujos	Audífonos	Árbol	Cambio
Universidad	Cuadernos	Audio	Actores	Enseñar
Trípodes	Escritura	Video	Oficina	Educación
Dibujo	Edificios	Etapas	Actrices	Producción
Bocetar	Actualización	Conocimiento	Utilería	Medios
Grupos personas	Fotografía	Contenidos	Manos	Docencia
Entrevistas	Equipo técnico	Ropa	Generar	Mundo
Dirigir	Pizarrón			

Después de la obtención de palabras claves de una producción audiovisual educativa, procederemos a generar imágenes que contengan esas palabras para reforzar el mensaje del audiovisual, aplicamos la etapa 2 generación de ideas.

- El presentador puede estar en un estudio de producción, donde se vean cámaras y luces.
- Manos escribiendo en una computadora.
- Manos escribiendo en cuadernos.
- Aula con pizarrón o pantalla para simular una clase.
- Televisores y equipo reproductores de video.
- Persona trabajando en software de diseño audiovisual.
- Persona dirigiendo a un camarógrafo y equipo audiovisual.
- Imágenes de una persona enseñando sobre un tema o como realizar algo específico.
- Alumnos escribiendo en computadoras.
- Personas leyendo libros.
- Imágenes de letras y palabras para representar los guiones.
- Persona durmiendo en un árbol.
- Imágenes sobre universidad y sus edificios.
- Salón de clase donde un catedrático este enseñando a un grupo de alumnos.
- Presentadora en un estudio con cámaras, monitores y luces.
- Software de procesador de palabras.
- Persona dibujando para mostrar el guion audiovisual.
- Alumnos leyendo.
- Presentadora o presentador de TV.
- Equipo de personas de producción, cables, Dolly, cámaras, drones, etc.

- Closet o lugar donde hay ropa y vestuario.
- Persona manipulando las luces, cámara, sonido.
- Cámara de video y fotografía.
- Trípodes y claquetas.
- Personas caminando.
- Persona trabajando con video y audio.

Seguido se debe trabajar con las ideas existentes mejorándolas para no solo tener las imágenes adecuadas si no también el texto o la narración idónea, aplicamos la etapa 3 trabajo con las ideas. El mundo está en constante cambio y la forma de enseñar está revolucionando a través de métodos audiovisuales que demandan nuevas sociedades. Generación de nuevos sistemas educativos en una cultura audiovisual y tecnológica. Los cambios sociales y tecnológicos exigen una permanente actualización e innovación en la forma de enseñar. Un nuevo concepto de docencia en medios que requieren actualidad. Para producir innovación en la enseñanza requiere conocer las etapas de crear contenidos audiovisuales. Una imagen vale más que mil palabras.

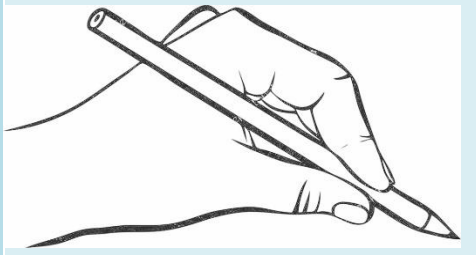

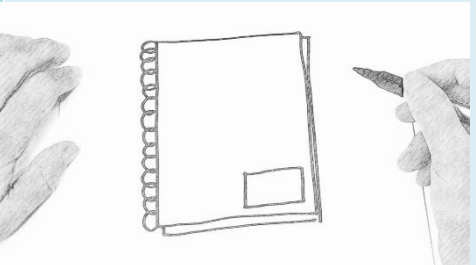



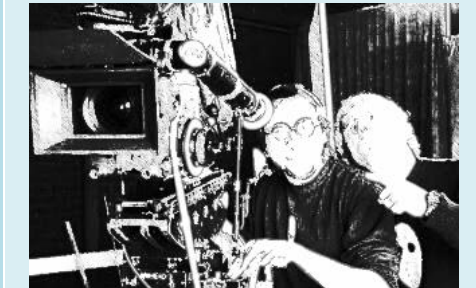

7.2.2 Definición del concepto: Luego de la técnica empleada llegamos al proceso creativo donde puntualizaremos una frase conceptual o idea central en el que nos basaremos en la creación del video y esta es “Porque una imagen vale más que mil palabras” este significado es porque el ser humano aprende más por lo visual y auditivo y es por ello que se trabajara un video para enseñar visualmente y auditivamente los pasos y etapas de una producción audiovisual, la importancia radica en ser un material didáctico que viene apoyar a la catedra de Introducción a la Producción del Técnico en Producción Audiovisual de Televisión.

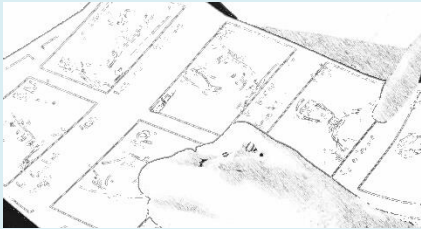







7.3 Bocetaje.



Aquí procederemos a bocetar las palabras que se encontraron en la lluvia de ideas o Brainstorming sobre imágenes que nos representen las etapas de una producción audiovisual, recordemos que estas son 3 básicas:



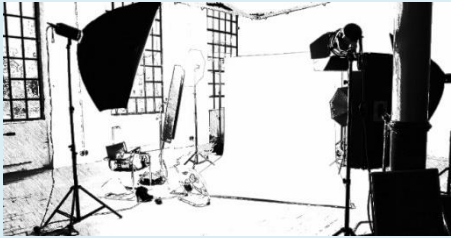
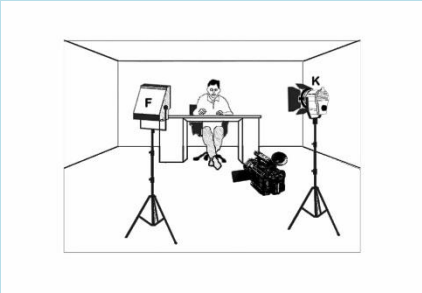
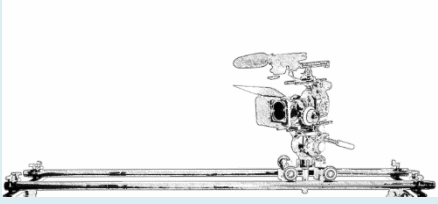
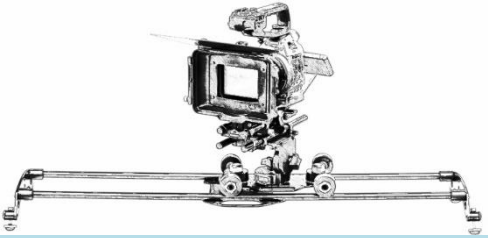

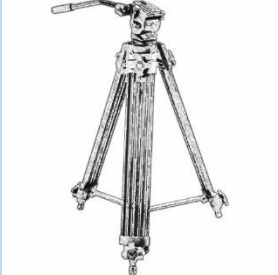
- 1) Preproducción
 - a. Idea
 - b. Guion Escrito
 - c. Sinopsis
 - d. Guion Literario
 - e. Guion Técnico
 - f. Guion Audiovisual
 - g. Hoja de Diálogos
 - h. Hoja de Tratamientos
 - i. Casting
 - ii. Props
 - iii. Scouting
- 2) Producción
- 3) Postproducción

Preproducción

Bocetaje	Propuesta No.1	Propuesta No. 2
Palabra que dibujar	Alguien escribiendo a mano	Escribiendo a computadora
Idea y Guion Escrito		
Palabra que dibujar	Cuaderno con Texto	Teclado de una computadora
Sinopsis		
Palabra que dibujar	Hombre duerme bajo árbol	Árbol que de sombra
Guion Literario		
Palabra que dibujar	Productor dando indicaciones	Escribiendo el guion
Guion Técnico		

Palabra que dibujar	Dibujando un storyboard	dibujos
Guion Audiovisual		
Palabra que dibujar	Alguien hablando por micrófono	Hablando frente a cámara
Hoja de Diálogos		
Palabra que dibujar	Entrevistando a una persona	Actuación
Casting		
Palabra que dibujar	Escenarios	Estudio de TV
Scouting		

Palabra que dibujar	Ropa	Mujer en vestuario
Props		

Producción		
Bocetaje	Propuesta No.1	Propuesta No.2
Palabra que dibujar	Steadycam	Cámara
Camarografita		
Palabra que dibujar	Set de Iluminación	Luces
Iluminación		
Palabra que dibujar	Riel de piso	Riel de trípode
Dolly		
Palabra que dibujar	Trípode tradicional	Trípode de burbuja
Trípode		

Post - Producción		
Bocetaje	Propuesta No.1	Propuesta No.2
Palabra que dibujar	Editor	Computadora
Edición de Video		
Palabra que dibujar	Audífonos y consola	Micrófono
Edición de Audio		
Palabra que dibujar	Computadora	Dibujo Tablet
Retoque personajes		
Palabra que dibujar	Logotipo	
Logo Cliente		

7.3.1 Proceso de Bocetaje formal. En la producción de un material audiovisual son 3 las etapas, la primera etapa es la post producción en la cual tendremos la idea que la escribiremos en un guion escrito, la sinopsis, el guion literario, el guion técnico, el guion audiovisual o storyboard, la hoja de diálogos y la hoja de tratamiento para después grabar el video y luego a su post producción para generar ya el video que sirva de material didáctico. A continuación, veremos la etapa de post producción.

7.3.1.1 Guion Escrito: Para la realización del video se generó una lluvia de ideas y con esta se elaboró un guion escrito.

Guion: Elaboración de un video introductorio a las etapas de una producción audiovisual

El video debe empezar con el logo de la Universidad Galileo, seguido del logo de laboratorio de multimedia donde empezara con un narrador explicando la importancia de conocer las etapas y de la elaboración de videos y los diferentes propósitos en que se puede aplicar, se mostraran imágenes donde se muestre un estudio, cámara, luces y en lugares estratégicos de la Universidad Galileo, seguido se empezaran a explicar las etapas y los pasos que conlleva cada uno de ellas mostrando imágenes que las representen como un estudio de televisión, computadoras con el software de edición de video y audio, locaciones con cámaras, luces y micrófonos. Después de explicar los 8 pasos de la preproducción, se deberá pasar a explicar la iluminación en la producción audiovisual y su importancia para la generación de imágenes por medios electrónicos. Ya para finalizar se explicará la post producción finalizando con una frase que represente la importancia de realizar videos y el logo de la Universidad y del laboratorio de multimedia.

7.3.1.2 Sinopsis. La sinopsis es una pequeña reseña sobre lo que el alumno observara en el video introductorio a las etapas de la producción audiovisual.

Sinopsis: Elaboración de un video introductorio a las etapas de una producción audiovisual

Una imagen vale más que mil palabras es por eso que se presentaran las etapas de la elaboración de un material audiovisual donde se presentaran técnicas sencillas y básicas para la creación de imágenes en movimiento.

7.3.1.3 Guion Literario. Aquí se explicará cómo se elaborará el video de una forma más detallada y definida para que el mensaje que se quiera transmitir pueda grabarse y sobre todo llegar al espectador que en este caso es el alumno.

Guion Literario: Elaboración de un video introductorio a las etapas de una producción audiovisual

Escena 1 – Introducción /se realizará diseño por computadora

Se empieza con el logo tipo de la Universidad Galileo y el logo del Laboratorio de Multimedia en un fondo blanco para dar claridad a los mismos.

Escena 2 – Interior/día/estudio de televisión

Se presenta en el video un productor de televisión que en este caso será el presentador que estará en un escenario con croma y en un estudio de televisión que cuenta con cámaras, luces, trípodes y equipos de grabación, el presentador se dirige a cámara y dice:

PRESENTADOR
(con dinamismo)

7.3.1.4 Guion Técnico. Aquí se detallarán todos los aspectos técnicos como planos, angulaciones, movimientos de cámara.

Guion Técnico: Elaboración de un video introductorio a las etapas de una producción audiovisual

Escena 1 – Introducción/generación de gráficos por computador

7.3.1.5 Guion Audiovisual o Storyboard. Aquí se representará por medio de imágenes en forma de boceto las escenas que se grabaran para el video.

GUION AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Presentación	HOJA: 01/13
	Secuencia: Introducción y Presentación	
	Escena: 1,2,3 y 4	

Escena: 1
Toma 1.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	a nivel
Movimiento Cámara:	zoom in logos

Toma 1.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	a nivel
Movimiento Cámara:	zoom in letras

Escena: 2
Toma 2.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 3
Toma 3.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Personaje se acerca a cámara

Escena 4
Toma 4.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	Picado
Movimiento Cámara:	-----

Toma 4.2



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	Picado
Movimiento Cámara:	Traslación a mano dibujando

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - media.ab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUION AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 02/13
	Secuencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 5,6,7,8 y 9	

Escena: 5
Toma 5.1



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 6
Toma 6.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Toma 6.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 7
Toma 7.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	Picado
Movimiento Cámara:	Traslación

Escena: 8
Toma 8.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 9
Toma 9.1



Plano o Encuadre:	Plano over shoulder
Angulación:	Picada
Movimiento Cámara:	-----

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 03/13
	Secuencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 10,11, y 12	

Escena: 10
Toma 10.1



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 11
Toma 11.1



Plano o Encuadre: Primer Plano
Angulación: Picado
Movimiento Cámara:

Escena: 12
Toma 12.1



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 12.2



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 12.3



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 12.4



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 04/13
	Secuencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 13,14,15,16 y 17	

Escena: 13
Toma 13.1



Plano o Encuadre: Plano Medio
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 14
Toma 14.1



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 15
Toma 15.1



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 16
Toma 16.1



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 17
Toma 17.1



Plano o Encuadre: Primer Plano
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 17.2



Plano o Encuadre: Plano Medio
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



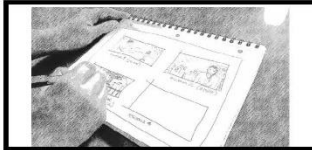
PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 05/13
	Seguencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 18,19,20,21,22 y 23	

Escena: 18
Toma 18.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 19
Toma 19.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 20
Toma 20.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 21
Toma 21.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 22
Toma 22.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 23
Toma 23.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 06/13
	Seguencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 24,25,26,27 y 28	

Escena: 24
Toma 24.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	Picaca
Movimiento Cámara:	Traslacion

Escena: 25
Toma 25.1



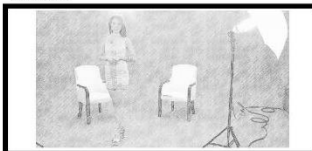
Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	Picaca
Movimiento Cámara:

Escena: 26
Toma 26.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 27
Toma 27.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A Nivel
Movimiento Cámara:

Toma 27.2



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 28
Toma 28.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

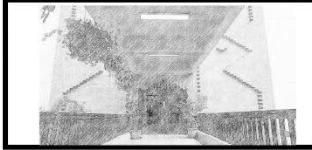
Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción y Producción	HOJA: 07/13
	Secuencia: Presentación Segunda Etapa	
	Escena: 29,30,31 y 32	

Escena: 29
Toma 29.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Traslación Dolly In

Toma 29.2



Plano o Encuadre:	Gran Plano General
Angulación:	Contra picado
Movimiento Cámara:

Toma 29.3



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 30
Toma 30.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 31
Toma 31.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 32
Toma 32.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



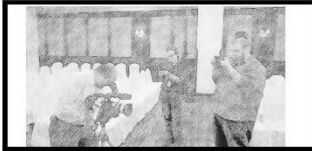
PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Producción e Iluminación	HOJA: 08/13
	Secuencia: Presentación Segunda Etapa	
	Escena: 33,34,35 y 36	

Escena: 33
Toma 33.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 34
Toma 34.1



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Traslación

Escena: 35
Toma 35.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Personaje camina hacia cámara

Toma 35.2



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 35.3



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 36
Toma 36.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Producción y Post Producción	HOJA: 09/13
	Secuencia: Presentación Tercera Etapa	
	Escena: 34,35,36,37,38 y 39	

Toma 36.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 37
Toma 37.1



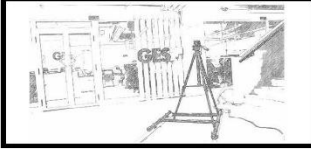
Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Traslación

Escena: 38
Toma 38.1



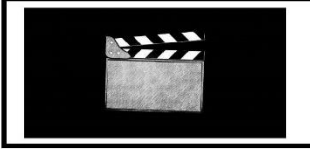
Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Personaje se acerca a cámara

Toma 38.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 39
Toma 39.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 39.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



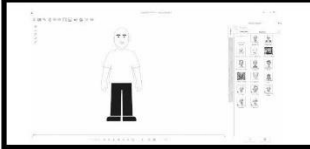
PRODUCCION: Video inductivo "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Post Producción	HOJA: 10/13
	Secuencia: Tercera Etapa y Final del video	
	Escena: 40 y 41	

Escena: 40
Toma 40.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 40.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 40.3



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 41
Toma 41.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 41.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:



Plano o Encuadre:
Angulación:
Movimiento Cámara:

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

7.3.1.6 Hoja de Diálogos. En esta parte se presentará lo que el presentador dice frente a cámara, es importante ya que refuerza lo que el espectador o alumno ve en las imágenes.

7.3.1.7 Hoja de Tratamientos. En esta parte no se realizó un casting ya que el presentador es la misma persona que designo el encargado del curso y se evaluó que podía hablar frente a cámaras y que expresara con naturalidad los conceptos técnicos del material. El Scouting fue en el mismo laboratorio, estudio de televisión y escenarios de la Universidad se buscaron los más adecuados y vistosos para el video. Los Props fue el mismo equipo audiovisual que se usa para la enseñanza del curso como cámaras, set de luces y equipo de grabaciones. Se adjuntan unas imágenes como referencia.

Casting



Scouting

Estudio de TV



Jardines Universidad Galileo



Oficina Administrativas



Aulas y pasillos de la Universidad



Props

Cámaras



Steadycam



Set de Iluminación

Televisores



7.3.1.8 Producción: En esta parte se procedió a grabar el storyboard para producir el video introductorio a las etapas y pasos del material audiovisual.

7.3.1.9 Post Producción. En esta parte se realizó la edición de lo grabado, corrección de color, audio y se generaron los gráficos y animaciones para los textos y la exportación del video final.

Post Producción

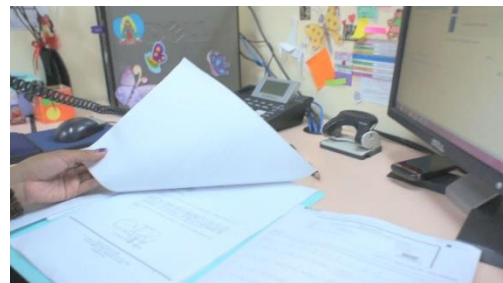
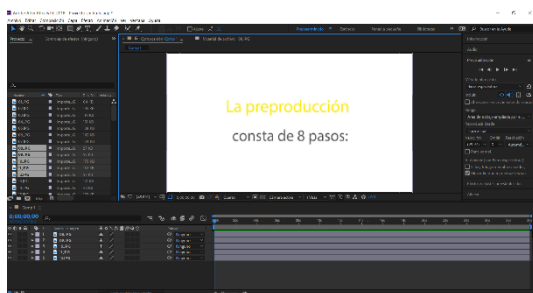
Edición del Video – Adobe Premiere

Edición del Audio – Adobe Audition









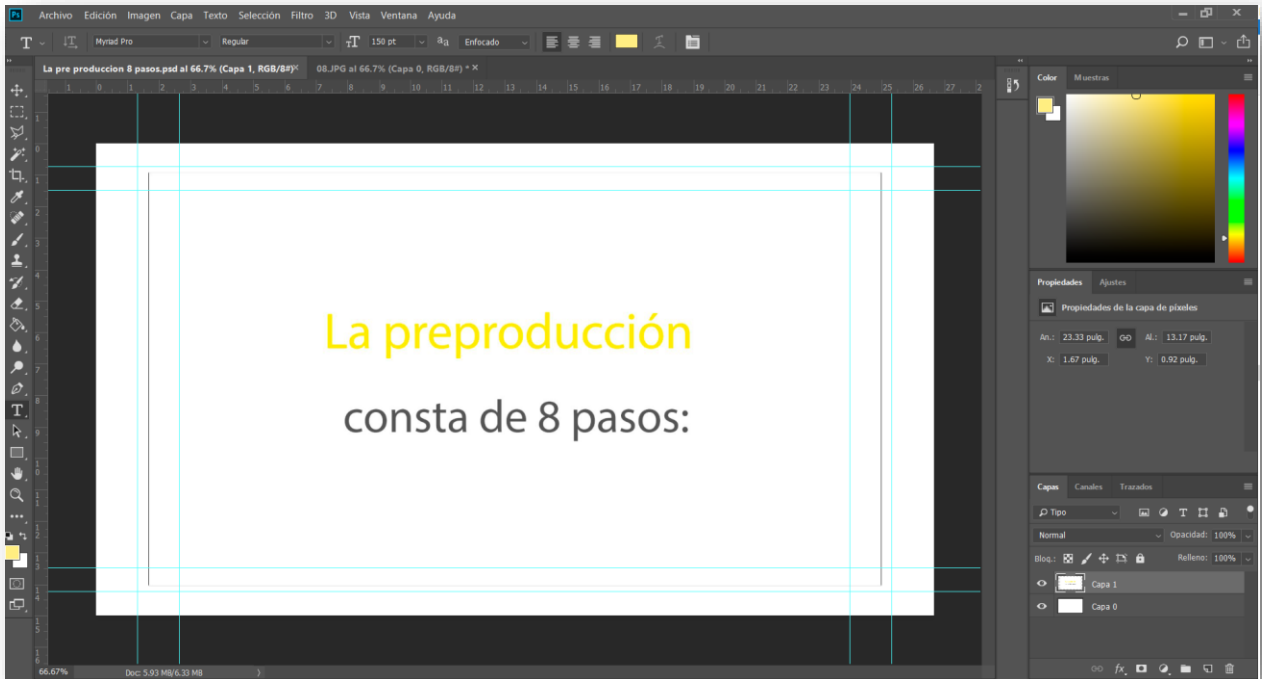
Animación Textos – Adobe After Effects

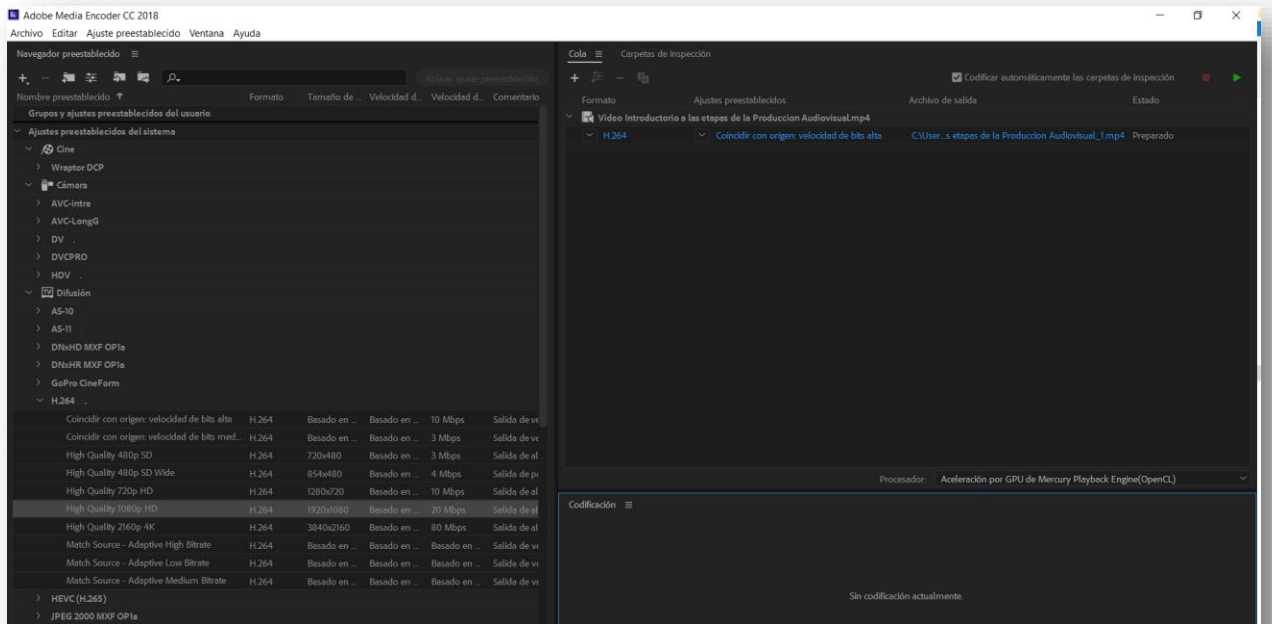
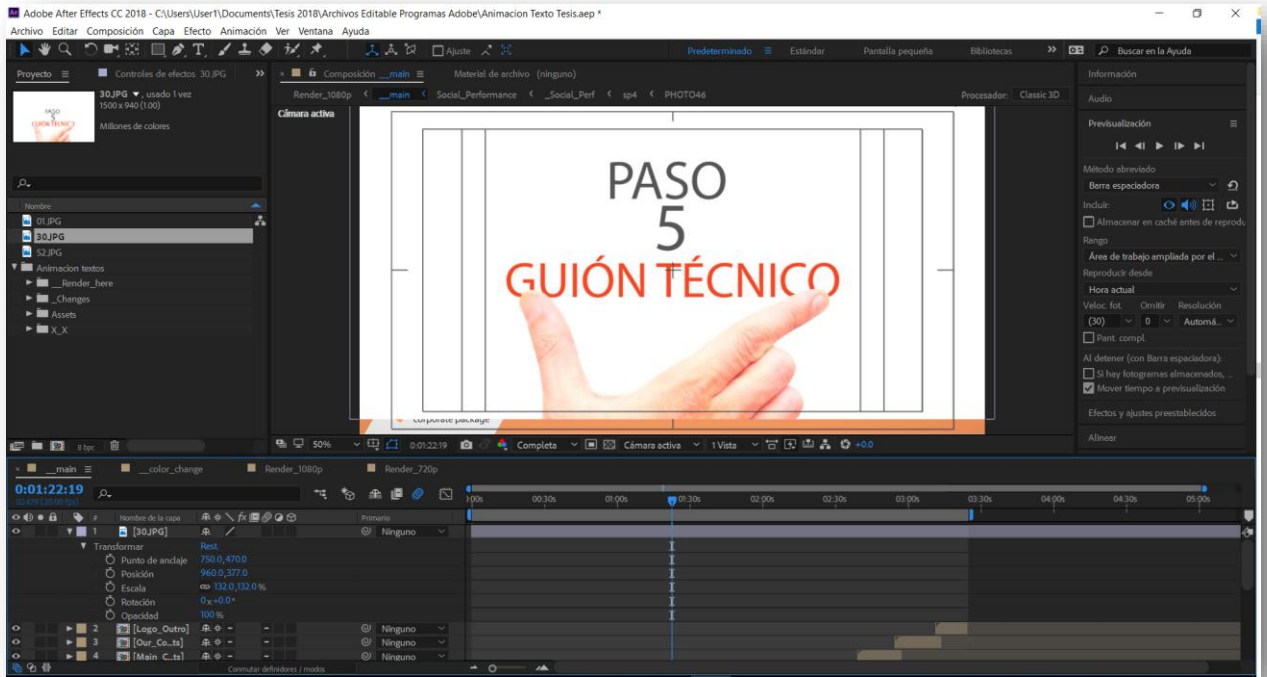
Revisión de guion – Adobe Story



7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos. Para el proceso de digitalización se utilizaron los siguientes softwares. Se mostrará en fotografías la post producción donde se hace la selección de tomas, montajes, edición de video, edición de audio, generación de textos, animación de logotipos y el programa para generar el video final en una resolución Full HD de 1920 x 1080 en formato H.264, audio a 48,000 Hz, estero, idioma español.

Adobe Premiere		Para la edición de video
Adobe Audition		Para la edición del audio
Adobe Photoshop		Para la creación de textos y gráficos
Adobe Ilustrador		Para la modificación de los logos
Adobe After Effects		Para la animación de textos y logos
Adobe Encore		Para la exportación de una película final





7.4 Propuesta preliminar.

Se realizaron capturas de pantalla de la propuesta preliminar previo a la validación del video “Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual”, para mayor facilidad se subió el video a YouTube en un enlace privado ya que aún no ha sido validado. La duración del video es de 12:26, en formato H.264 (.MP4), con un audio a 48,000 Hz (estéreo), el idioma esta en español en una resolución de Full HD de 1920 x 1080.



Link: <https://youtu.be/rxocgdThCMM>

The screenshot shows the YouTube Studio video editor interface. The video title is "Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual". The video is set to "Privado" (Private) and is currently in the "Información básica" (Basic information) tab. The description reads: "Actualmente el video es un recurso de comunicación muy importante, el texto por sí solo no tiene el impacto de una imagen y en el video son 30 imágenes por segundo y este lo agrega la sensación de movimiento y profundidad a la imagen." The video has 69 views, 1 like, 0 dislikes, and 0 comments. The URL is https://youtu.be/rxocgdThCMM. The interface also shows a sidebar with navigation options like "CREATOR STUDIO", "VÍDEOS", and "TUS CONTRIBUCIONES".

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Presentación	HOJA: 01/13
	Secuencia: Introducción y Presentación	
	Escena: 1,2,3 y 4	

Escena: 1

Toma 1.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	a nivel
Movimiento Cámara:	zoom in logos

Toma 1.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	a nivel
Movimiento Cámara:	zoom in letras

Escena: 2

Toma 2.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 3

Toma 3.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Personaje se acerca a cámara

Escena 4

Toma 4.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	Picado
Movimiento Cámara:	-----

Toma 4.2



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	Picado
Movimiento Cámara:	Trasación a mano dibujando

Universidad Galileo - Laboratorio de Multi-media - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - media-ab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 02/13
	Secuencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 5,6,7,8 y 9	

Escena: 5

Toma 5.1



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 6

Toma 6.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Toma 6.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 7

Toma 7.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
-------------------	-------------

Escena: 8

Toma 8.1



Plano o Encuadre:	Plano General
-------------------	---------------

Escena: 9

Toma 9.1



Plano o Encuadre:	Plano over shoulder
-------------------	---------------------

GUION AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 03/13
	Secuencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 10,11, y 12	

Escena: 10
Toma 10.1



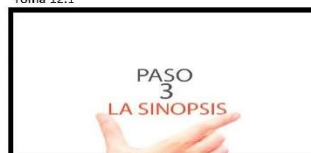
Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 11
Toma 11.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	Picado
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 12
Toma 12.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Toma 12.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Toma 12.3



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Toma 12.4



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

GUION AUDIOVISUAL O STORYBOARD



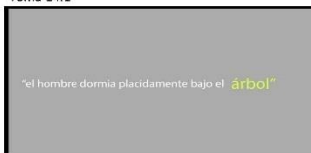
PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 04/13
	Secuencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 13,14,15,16 y 17	

Escena: 13
Toma 13.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 14
Toma 14.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 15
Toma 15.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 16
Toma 16.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Escena: 17
Toma 17.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

Toma 17.2



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	-----

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Produccion	HOJA: 05/13
	Secuencia: Presentacion Primera etapa	
	Escena: 18,19,20,21,22 y 23	

Escena: 18
Toma 18.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 19
Toma 19.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 20
Toma 20.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 21
Toma 21.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 22
Toma 22.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 23
Toma 23.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Produccion	HOJA: 06/13
	Secuencia: Presentacion Primera etapa	
	Escena: 24,25,26,27 y 28	

Escena: 24
Toma 24.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	Picaca
Movimiento Cámara:	Traslacion

Escena: 25
Toma 25.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	Picaca
Movimiento Cámara:

Escena: 26
Toma 26.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 27
Toma 27.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A Nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 28
Toma 28.1



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 28
Toma 28.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción y Producción	HOJA: 07/13
	Secuencia: Presentación Segunda Etapa	
	Escena: 29,30,31 y 32	

Escena: 29
Toma 29.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Traslacion Dolly In

Toma 29.2



Plano o Encuadre:	Gran Plano General
Angulación:	Contra picado
Movimiento Cámara:

Toma 29.3



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 30
Toma 30.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 31
Toma 31.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 32
Toma 32.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Producción e Iluminación	HOJA: 08/13
	Secuencia: Presentación Segunda Etapa	
	Escena: 33,34,35 y 36	

Escena: 33
Toma 33.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 34
Toma 34.1



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Traslacion

Escena: 35
Toma 35.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Personaje camina hacia cámara

Toma 35.2



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 35.3



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena 36
Toma 36.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Produccion y Post Produccion	HOJA: 09/13
	Seguencia: Presentacion Tercera Etapa	
	Escena: 34,35,36,37,38 y 39	

Toma 36.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:

Escena: 37
Toma 37.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:	Traslacion

Escena: 38
Toma 38.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:	Personaje se acerca a camara

Toma 38.2



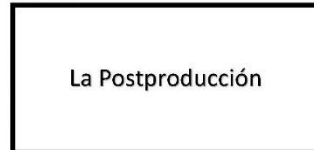
Plano o Encuadre:	Plano General
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:

Escena: 39
Toma 39.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:

Toma 39.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



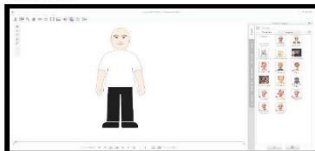
PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Post Produccion	HOJA: 10/13
	Seguencia: Tercera Etapa y Final del video	
	Escena: 40 y 41	

Escena: 40
Toma 40.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:

Toma 40.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:

Toma 40.3



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:

Escena: 41
Toma 41.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:

Toma 41.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulacion:	A nivel
Movimiento Camara:



Plano o Encuadre:	
Angulacion:	
Movimiento Camara:	

CAPITULO VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo VIII: Validación Técnica.

El proceso de validación consiste en evaluar cualitativa y cuantitativamente la efectividad del video y si está en función a dar respuesta al requerimiento del curso Introducción a la Producción. Se presentó el video tanto al público objetivo, cliente y expertos por medio de una encuesta la metodología empleada fue por investigación. Después de este proceso el paso a seguir es realizar correcciones si hubiera para alcanzar buenos resultados.

8.1 Población y muestreo.

El instrumento por utilizar es una encuesta con respuesta múltiple, dicotómicas y de escala de Likert que se utilizara con el cliente (una persona), 15 personas del grupo objetivo y a 5 expertos en el área de comunicación, diseño y producción audiovisual.

Grupo objetivo	15
Expertos	6
Cliente	1

8.1.1 Expertos Encuestados.

- Licenciado Héctor Chinchilla – Productor de Audiovisuales
- Licenciado Adrián Méndez – Músico y Productor de material audiovisual

- Licenciado Rodolfo Gil – Fotógrafo y Productor de audiovisuales
- Ingeniero Víctor Peñaloza – Ingeniero en el diseño de aplicaciones móviles
- Walter Canizales – Animador 3D y Productor de audiovisuales
- Christian Kohler – Informático y Productor de material Audiovisual

8.1.2 Cliente encuestado. El video introductorio fue presentado al cliente para su validación ya que es el quien utiliza el contenido del curso y quien se encargará de su difusión a los estudiantes de la materia, en este caso fue visto por el catedrático del curso Introducción a la Producción el Ingeniero Miguel Emilio Aparicio quien es también el director de la carrera de Producción Digital de Televisión. Ver anexo: Fotografías validación encuestados.

8.2 Método e instrumentos.

Este trabajo de investigación su método será mixto, por cuanto se utilizará los enfoque cuantitativo y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se evaluará el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar del diseño. Estos resultados se reflejarán en graficas estadísticas por medio del instrumento empleado, la encuesta, que está compuesta por tres partes, la parte objetiva que nos servirá para ver la eficacia de los procesos creativos para la realización del video. Parte semiológica, según la apreciación y reacción de las personas encuestadas y por último la parte operativa, de acuerdo con la funcionalidad del proyecto, acá se implementa las respuestas en escala de Likert de 3 opciones.

8.2.1 Encuesta de validación.



UNIVERSIDAD GALILEO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO
PROYECTO DE GRADUACION

Nombre: _____	Genero: F <input type="checkbox"/>
Profesión: _____	M <input type="checkbox"/>
Puesto: _____	Experto: <input type="checkbox"/>
Edad: _____	Cliente: <input type="checkbox"/>
	Grupo Objetivo: <input type="checkbox"/>

Encuesta de Validación del Proyecto de Tesis

“Elaboración de un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual, para reforzar el material didáctico del curso de introducción a la producción del técnico en producción digital de televisión del laboratorio de multimedia de la universidad galileo”

Antecedentes:

La carrera técnica de Producción Digital de Televisión no cuenta con un material propio educativo sobre la Producción Audiovisual, que facilite al estudiante del curso de Introducción a la Producción que se imparte en el primer trimestre del técnico. Es por esto por lo que se propone la elaboración de un video para aprender y entender las etapas de la producción audiovisual y los elementos que la conforman, el cual permitirá ser un material audiovisual de consulta para los estudiantes.

Instrucciones: Por favor marque con una X la respuesta según su consideración, gracias.

Parte Objetiva

1. ¿Considera necesario la producción de un video educativo para el curso de Introducción a la Producción, con el objetivo de que sirva como material didáctico al curso?

SI NO

2. ¿Cree que es importante la recopilación de información y material para la elaboración del material audiovisual?

3.

SI NO

4. ¿Considera importante consultar con expertos en materia audiovisual para ver cuáles son los pasos y etapas de una producción audiovisual?

5.

SI NO

6. ¿Considera necesario incluir en el video educativo imágenes que representen una producción audiovisual?

SI NO

7. ¿Según su criterio el video demuestra las etapas para elaborar un material audiovisual?

SI NO

Parte Semiológica:

8. ¿La secuencia y orden del video le parece?

Muy lógico ____ Lógico ____ Nada lógico ____

9. ¿Las tomas realizadas para el audiovisual le parecen?

Muy adecuadas ____ Adecuadas ____ Nada adecuadas ____

10. ¿Considera que el tipo de letra utilizado es acorde y legible?

Muy legible ____ Poco legible ____ Nada legible ____

11. ¿Cómo cataloga el color del fondo y de las letras colocados en el video?

Muy adecuado ____ Adecuado ____ Nada adecuado ____

12. ¿La música de fondo le parece?

Buena ____ Regular ____ Mala ____

13. ¿El manejo de cámaras y cortes en las escenas le parece?

Muy conveniente ____ Conveniente ____ Nada conveniente ____

14. ¿El tono de voz del presentador le transmite?

Mucha seriedad ____ Seriedad ____ Poca seriedad ____

Parte Operativa

15. ¿La calidad de imágenes utilizadas le parecen?

Adecuados _____ Poco adecuados _____ Nada adecuados _____

16. ¿Los niveles de volumen y mezcla de sonido le parecieron?

Apropiados _____ Poco apropiados _____ Nada apropiados _____

17. ¿Cómo califica el material audiovisual

Muy bueno _____ Regular _____ Malo _____

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en dado caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio.

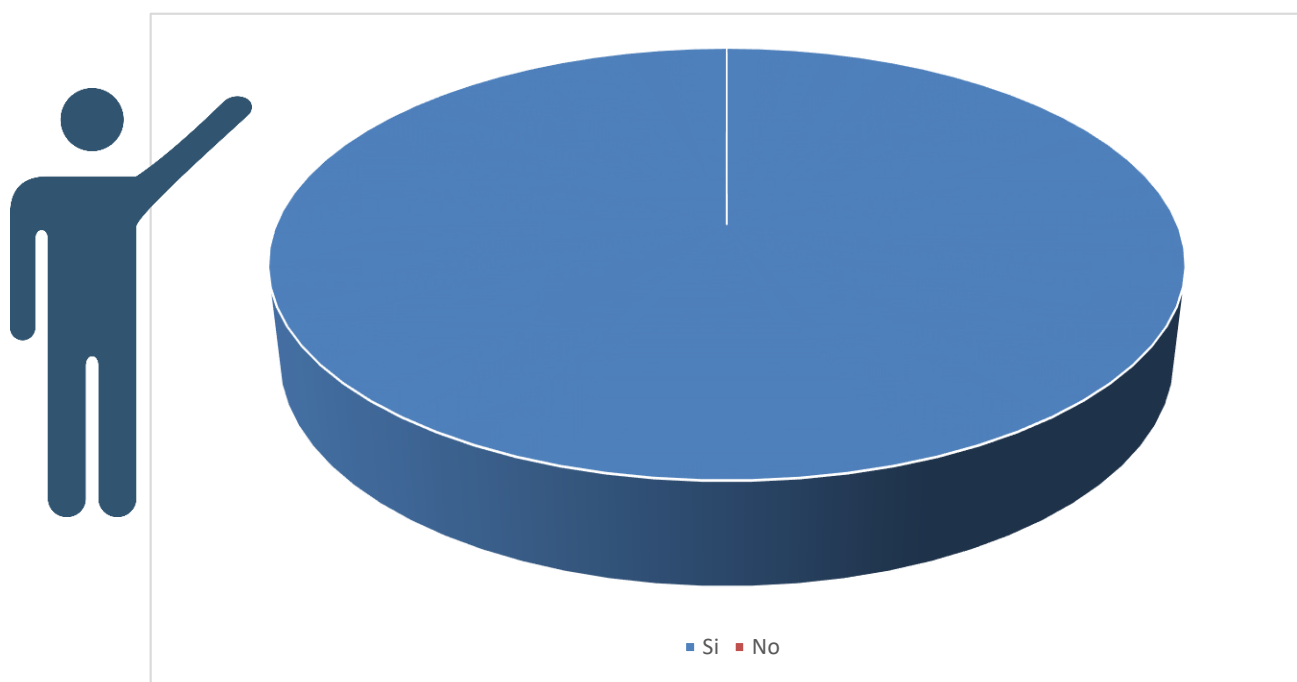
Observaciones:

Gracias por contribuir al proyecto de tesis “Elaboración de un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual, para reforzar el material didáctico del curso de introducción a la producción del técnico en producción digital de televisión del laboratorio de multimedia de la Universidad Galileo”. Su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

8.3 Resultados e interpretación de resultados.

Parte objetiva

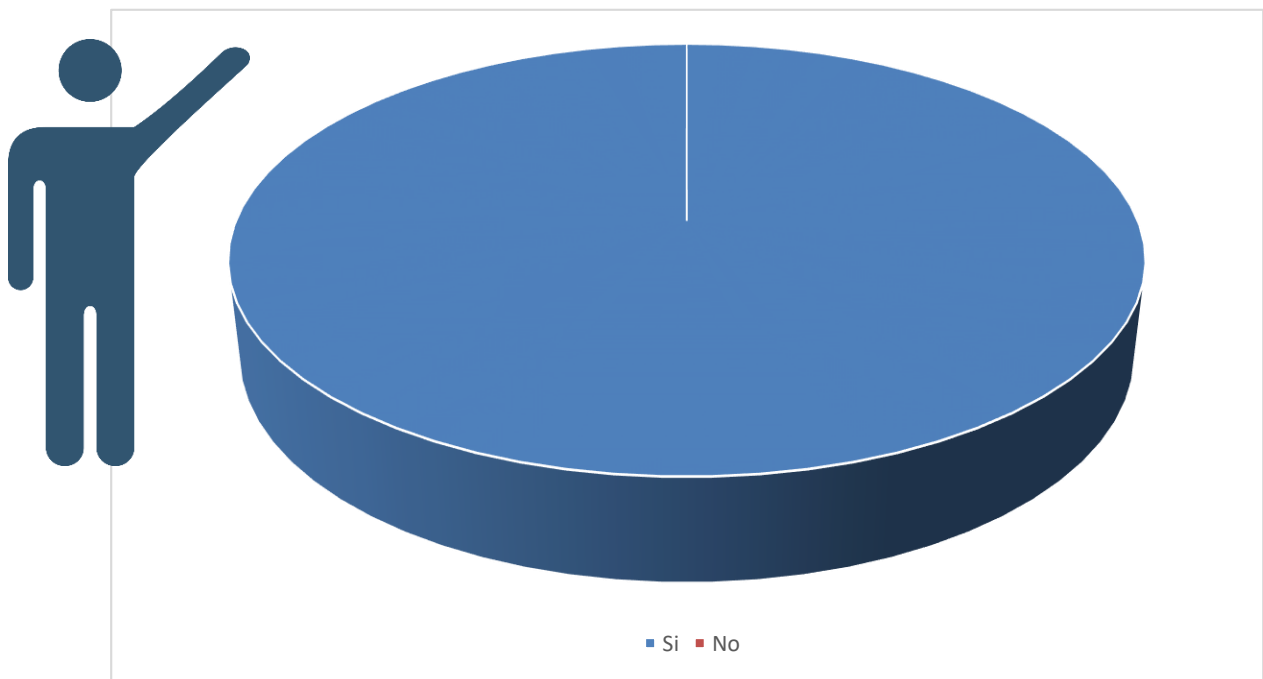
1.- ¿Considera necesario la producción de un video educativo para el curso de Introducción a la Producción, con el objetivo de que sirva como material didáctico al curso?



Interpretación:

Si	15	100%	El 100% de los encuestados, considera necesario la producción de un video educativo para el curso de Introducción a la Producción, con el objetivo de que sirva como material didáctico al curso.
No	0	0%	

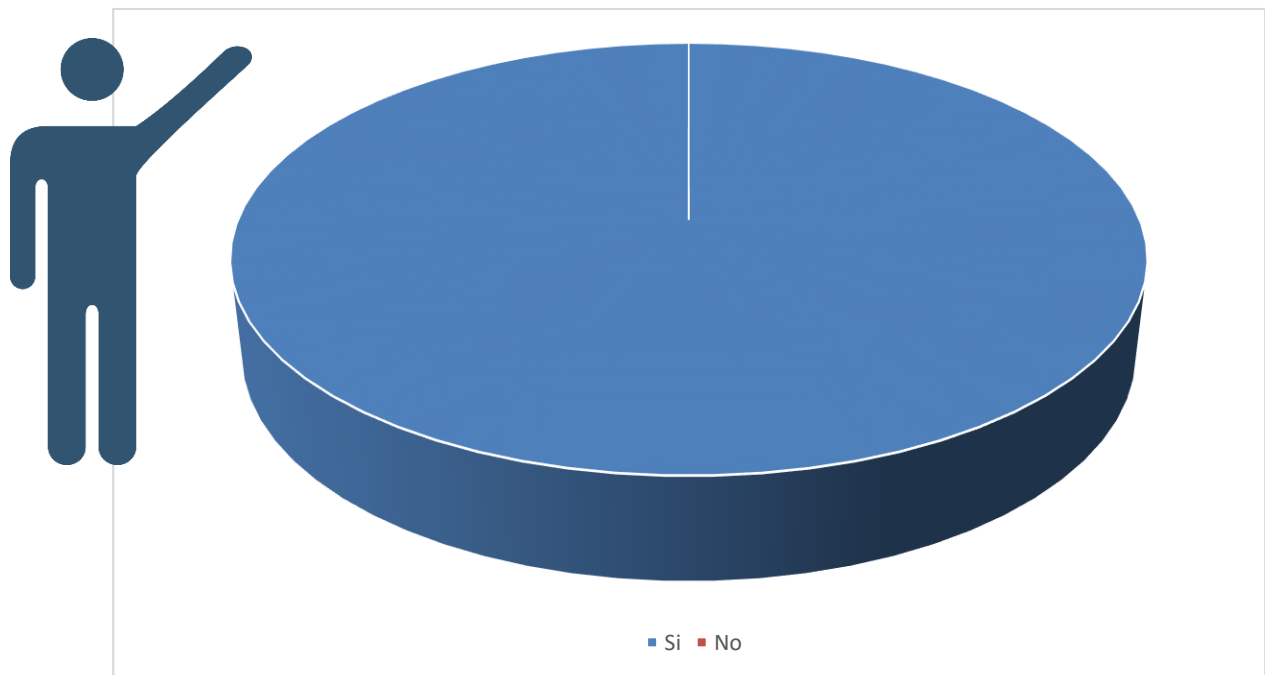
2.- ¿Considera importante la recopilación de información y material de las etapas y procesos de una producción audiovisual para la elaboración del video?



Interpretación:

Si	15	100%	El 100% de los encuestados, considera importante la recopilación de información y material de las etapas y procesos de una producción audiovisual para la elaboración del video
No	0	0%	

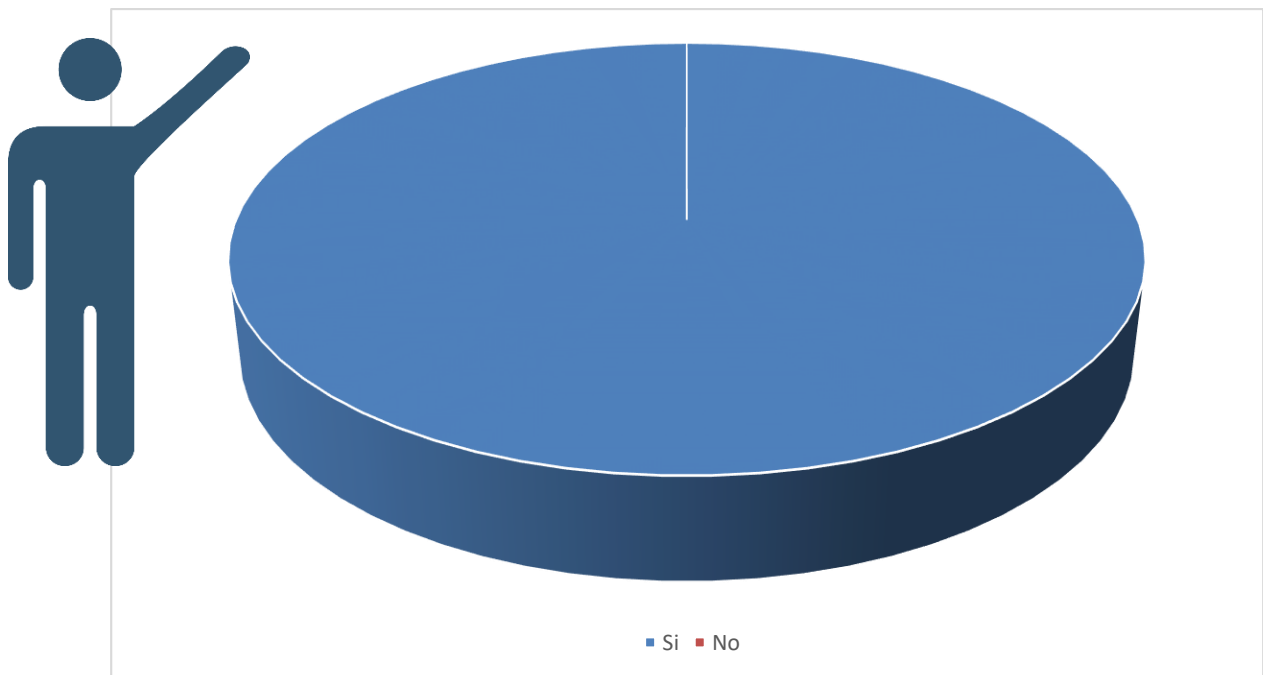
3.- ¿Considera importante consultar con expertos en materia audiovisual para ver cuáles son los pasos y etapas de una producción audiovisual?



Interpretación:

Si	15	100%	El 100% de los encuestados, considera importante consultar con expertos en materia audiovisual para ver cuáles son los pasos y etapas de una producción audiovisual.
No	0	0%	

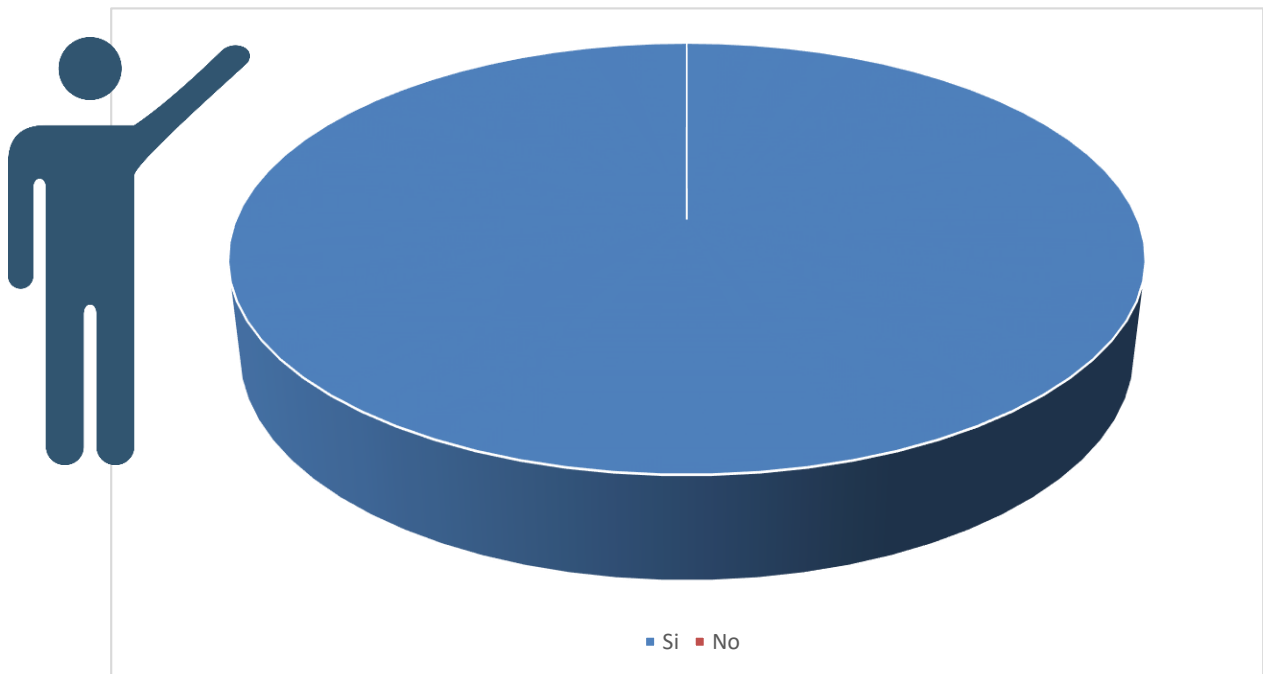
4.- ¿Considera necesario incluir en el video educativo imágenes que representen una producción audiovisual?



Interpretación:

Si	15	100%	El 100% de los encuestados, considera necesario incluir en el video educativo imágenes que representen una producción audiovisual.
No	0	0%	

5.- ¿Según su criterio el video demuestra las etapas para elaborar un material audiovisual?

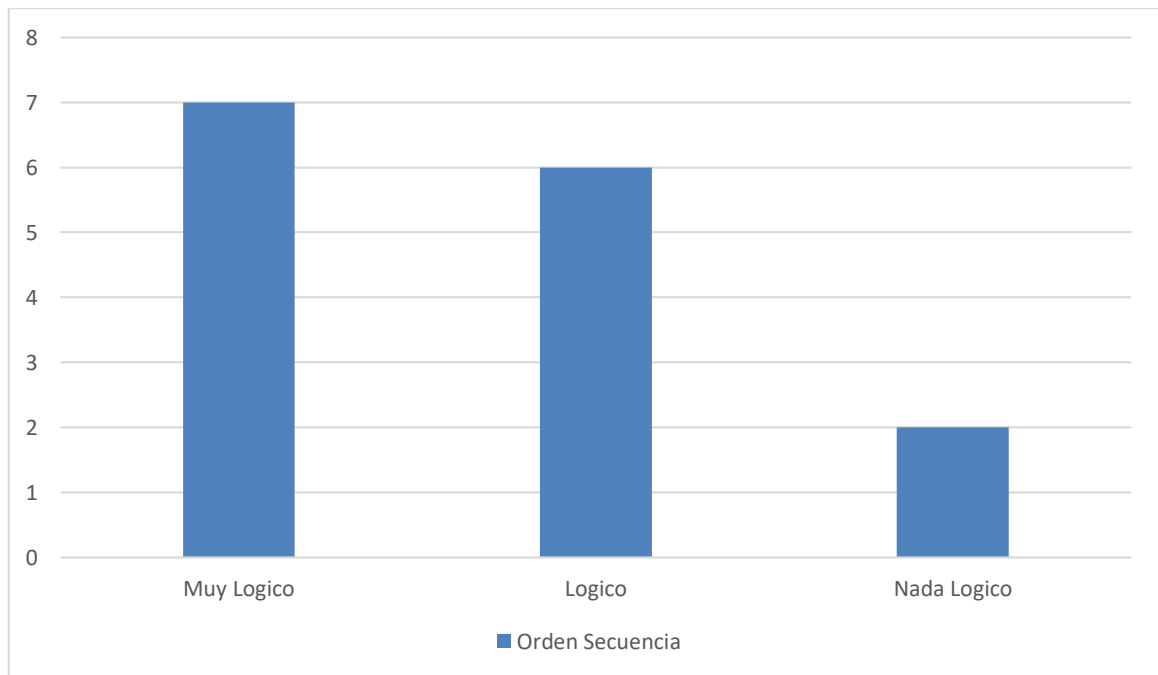


Interpretación:

Si	15	100%	El 100% de los encuestados, considera que el video demuestra las etapas para elaborar un material audiovisual.
No	0	0%	

Parte Semiológica:

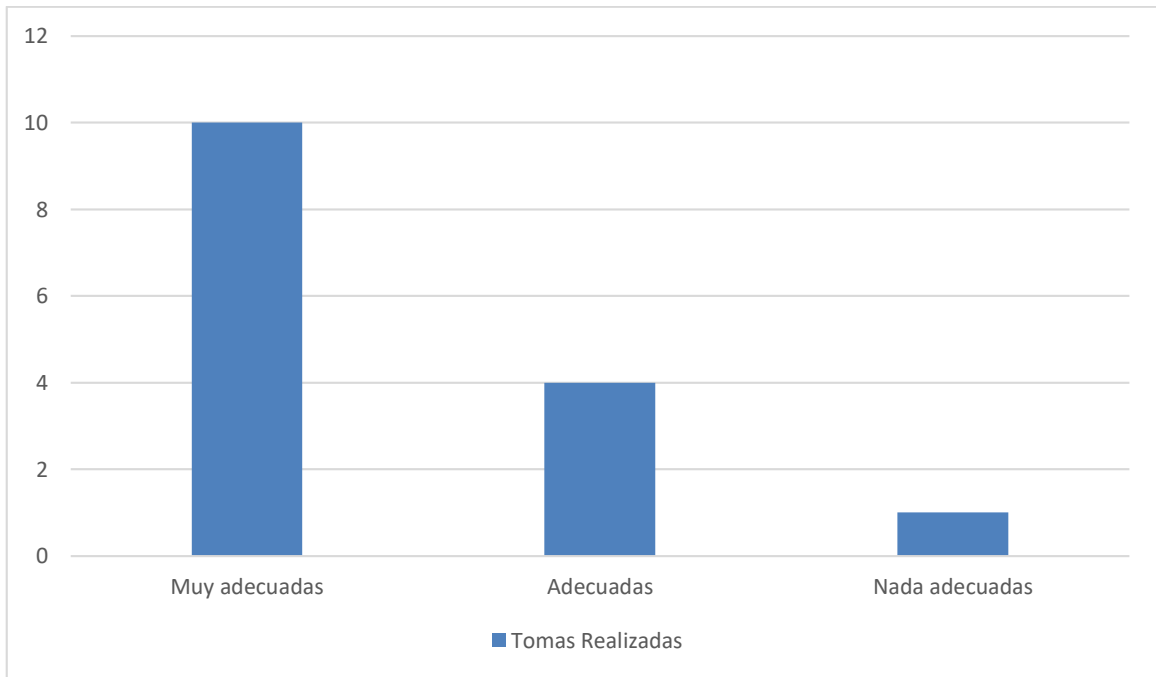
6.- ¿La secuencia y orden del video le parece?



Interpretación:

Muy Lógico	7	47%	El 47% de los encuestados considera que la secuencia y el orden del video le parece muy lógico. El 40% lo considera lógico. En tanto el 13% lo considera nada lógico.
Lógico	6	40%	
Nada Lógico	2	13%	

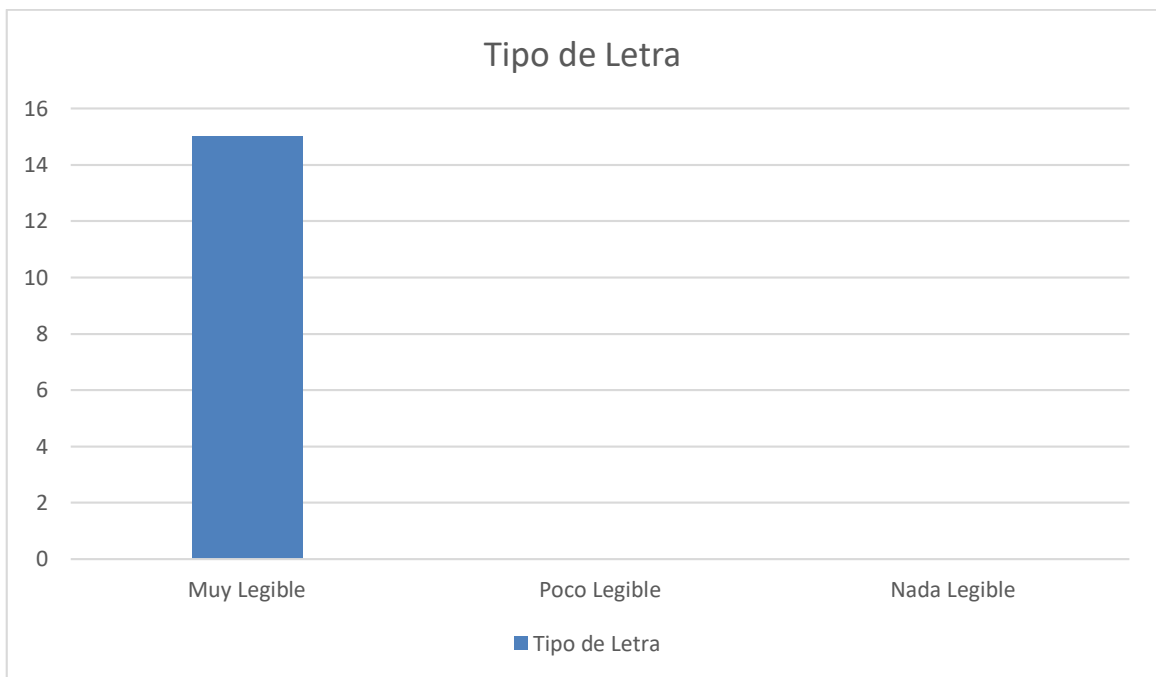
7.- ¿Las tomas realizadas para el audiovisual le parecen?



Interpretación:

Muy adecuadas	10	67%	El 67% de las personas encuestadas ven muy adecuadas las tomas realizadas para el audiovisual. El 27% consideran que las tomas son adecuadas. Mientras que el 1% considera que son nada adecuadas.
Adecuadas	4	27%	
Nada adecuadas	1	6%	

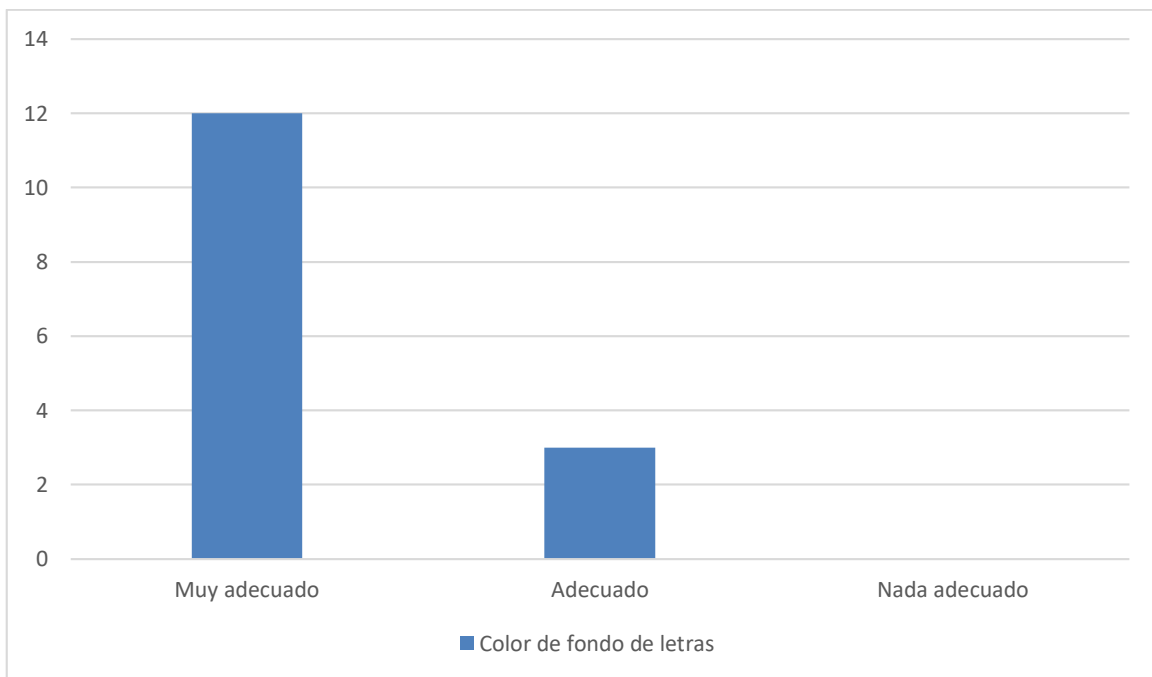
8.- ¿Considera que el tipo de letra utilizado es acorde y legible?



Interpretación:

Muy legible	15	100%	El 100% de las personas encuestadas considera que el tipo de letra utilizado es acorde y legible.
Poco legible	0	0%	
Nada legible	0	0%	

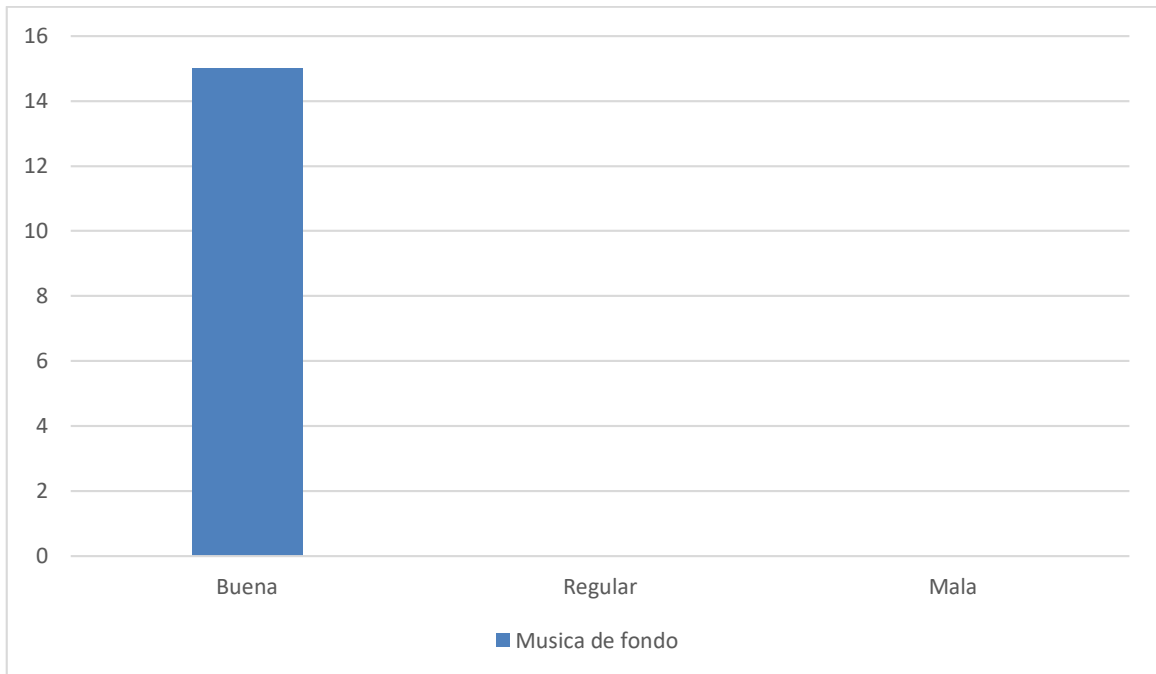
9.- ¿Cómo cataloga el color del fondo y de las letras colocados en el video?



Interpretación:

Muy adecuado	12	80%	El 80% de los encuestados cataloga el color de fondo para las letras colocadas en el video como muy adecuados. El 20 % lo cataloga como adecuado.
Adecuado	3	20%	
Nada adecuado	0	0%	

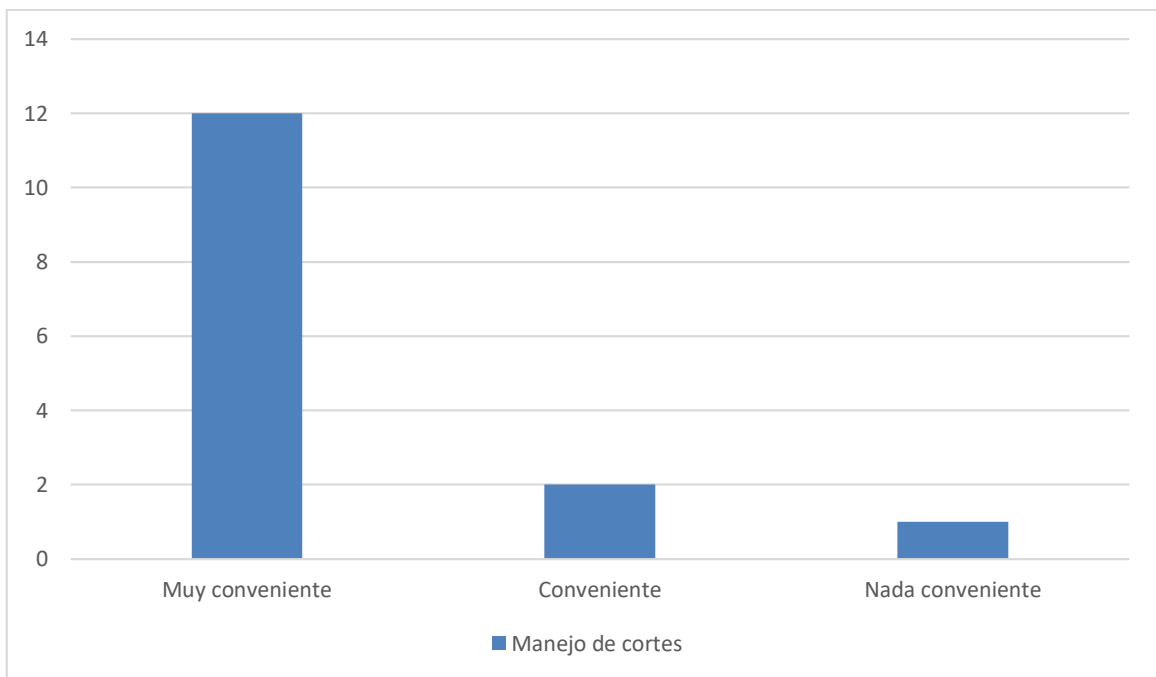
10.- ¿La música de fondo le parece?



Interpretación:

Buena	15	100%	El 100 % de los encuestados considera buena la música de fondo utilizada en el video introductorio.
Regular	0	0%	
Mala	0	0%	

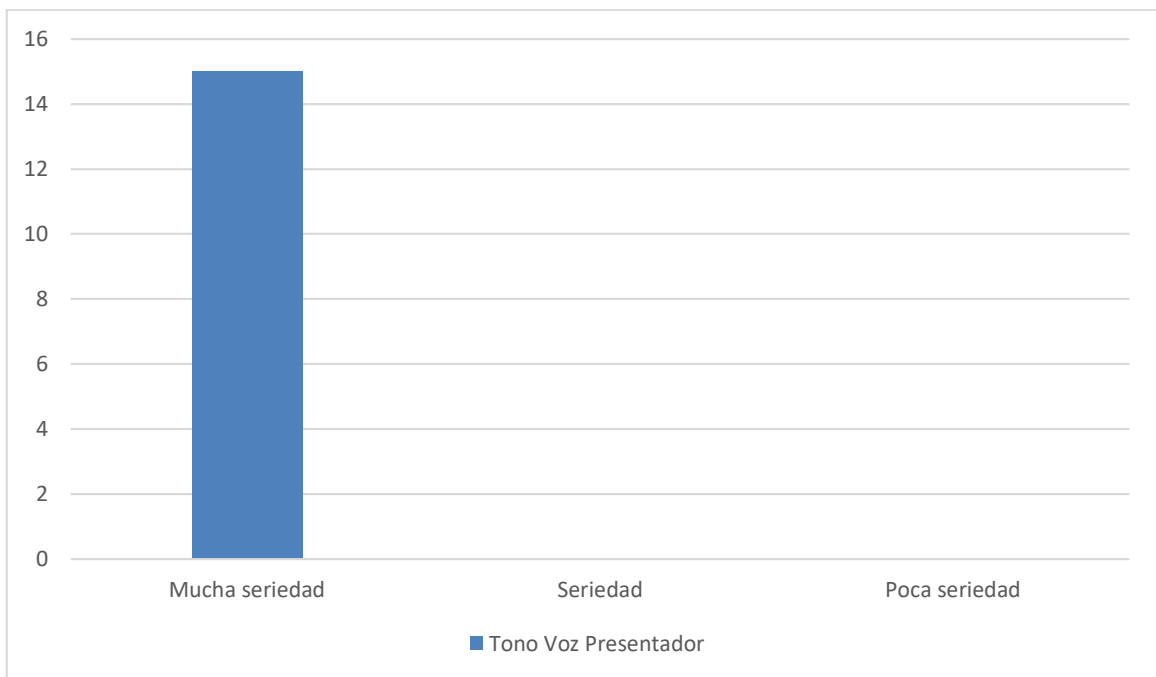
11.- ¿El manejo de cámaras y cortes en las escenas le parece?



Interpretación:

Muy conveniente	12	80%	El 80% de los encuestados le parece muy conveniente el manejo de cámaras y cortes en las escenas. El 13% le parece conveniente. El 7% considera que son nada conveniente.
Conveniente	2	13%	
Nada conveniente	1	7%	

12.- ¿El tono de voz del presentador le transmite?

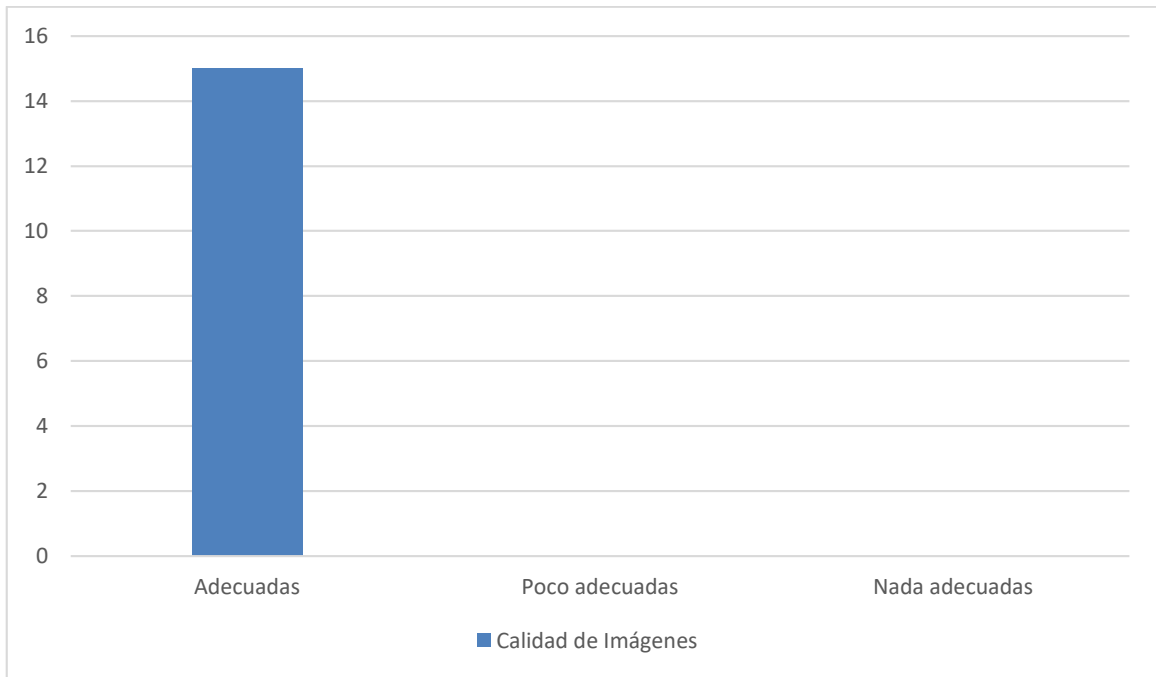


Interpretación:

Mucha seriedad	15	100%	El 100% de los encuestados ve y oye el tono de voz del presentador con mucha seriedad.
Seriedad	0	0%	
Poca seriedad	0	0%	

Parte Operativa

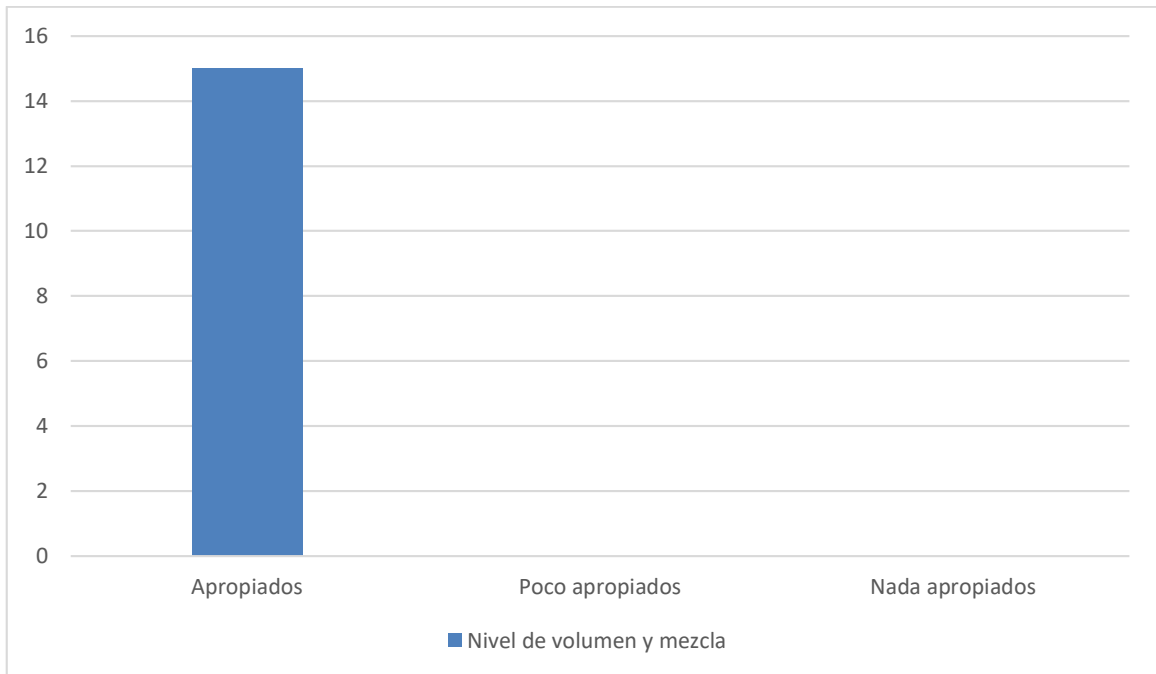
13.- ¿La calidad de imágenes utilizadas le parecen?



Interpretación:

Adecuadas	15	100%	El 100% de los encuestados le parecen adecuadas la calidad de las imágenes usadas en el video.
Poco adecuadas	0	0%	
Nada adecuadas	0	0%	

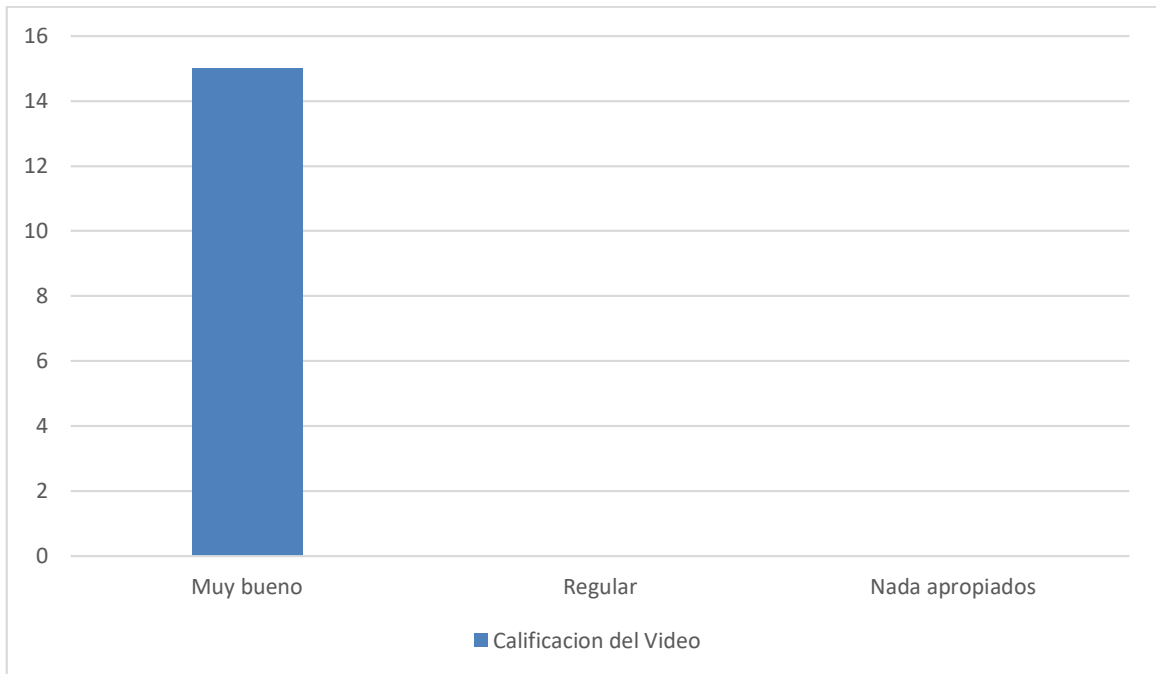
14.- ¿Los niveles de volumen y mezcla de sonido le parecieron?



Interpretación:

Apropiados	15	100%	El 100% de los encuestados le parecen apropiados el volumen y la mezcla de sonido del video.
Poco apropiados	0	0%	
Nada apropiados	0	0%	

15.- Cómo califica el material audiovisual?



Interpretación:


Muy bueno	15	100%	El 100% de los encuestados le muy bueno el material audiovisual.
Regular	0	0%	
Malo	0	0%	

8.4 Cambios con base a los resultados.

A continuación, se colocarán los cambios que se realizaron de la propuesta en base a los resultados obtenidos en la validación.

8.4.1 Antes. Aquí fueron las imágenes que representaban los conceptos de las etapas, estas son las que se tenían antes de la validación.









1:58		2:23	
2:37		2:48	
			

3:31		4:13	
9:13		11:58	

8.4.2 Después. Estas imágenes son las que se reemplazaron después de las sugerencias obtenidas después de la validación técnica.

Antes	Después	Justificación
		<p>Aquí se está hablando de guion escrito, ideas y la imagen que aparece es de alguien editando video, por lo tanto se sustituye por una toma que</p>
		<p>que se está hablando del video, se reemplaza por una persona que tiene ideas y se sustituye por una toma de un hombre y una mujer que están hablando.</p>
		<p>chico la cámara, tiembla el encuadre, por lo tanto se sustituye con una toma que muestra a una persona hablando con</p>
		<p>Esa toma esta mucho tiempo y se sustituye porque la voz que se escucha en la toma anterior está en una toma de una cámara de video.</p>

8.4.3 Justificación y razonamiento de los cambios realizados al video.

Antes	Después	Justificación
		<p>Esta toma dura mucho tiempo, se debe dejar entre 3 a 7 segundos, se agregan otras tomas según locución que habla que las palabras se traducen a imágenes</p>
		<p>Esta toma dura mucho tiempo, se sustituye por otras tomas donde hay una producción según lo que dice el guion se lleva a la práctica grabando en una locación.</p>
		<p>Cambiar a otra toma ya que paso mucho tiempo con la misma toma, se sustituye por otra donde hay un camarógrafo grabando también</p>
		<p>Se sustituye porque tiembla la toma, hay mucho movimiento y se sustituye una por equipo y guiones como lo indica el guion</p>

CAPITULO IX

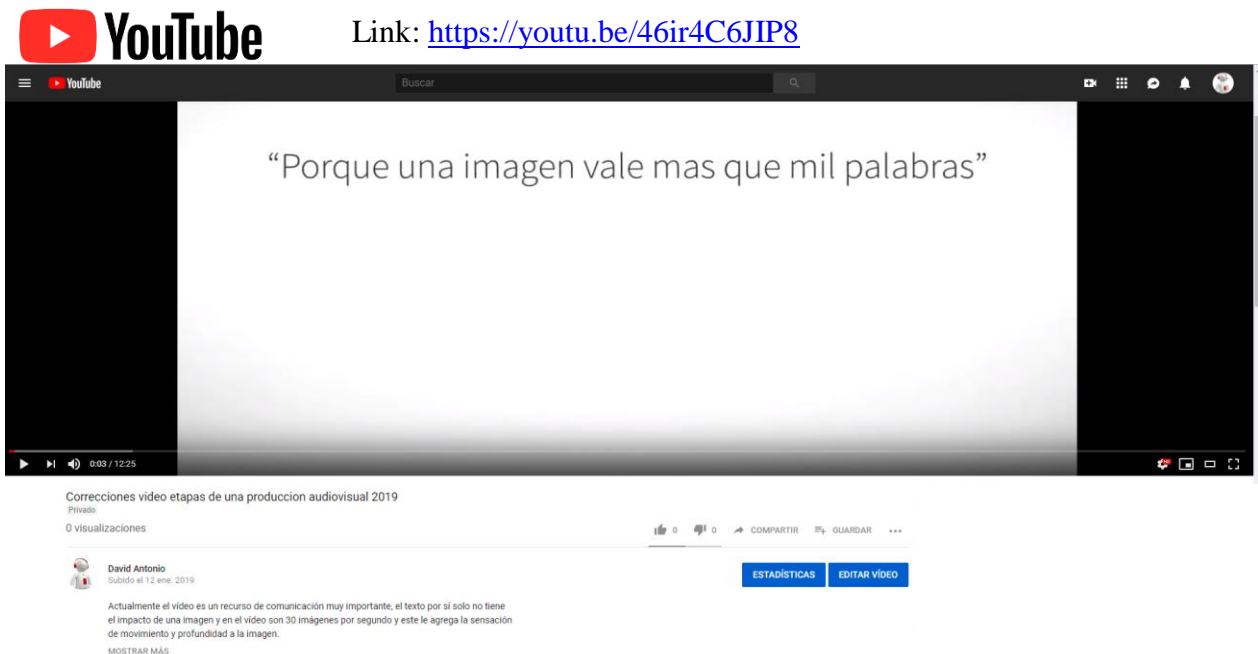
PROPUESTA GRAFICA FINAL

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo IX: PROPUESTA GRAFICA FINAL

A continuación, se presenta el video “Elaboración de un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual, para reforzar el material didáctico del curso de introducción a la producción del técnico en producción digital de televisión del laboratorio de multimedia de la Universidad Galileo” ya con los cambios sugeridos y obtenidos en la validación.

Se realizó una captura de pantalla del video en YouTube. El enlace está en modo privado, la duración del video es de 12:26, en formato H.264 (.MP4), con un audio a 48,000 Hz (estéreo), el idioma está en español en una resolución de Full HD de 1920 x 1080.



The screenshot shows a YouTube video player interface. At the top left is the YouTube logo. To its right, the text 'Link: <https://youtu.be/46ir4C6JIP8>' is displayed. The video player itself shows a white screen with the text '“Porque una imagen vale mas que mil palabras”' in the center. Below the video player, the video title 'Correcciones video etapas de una produccion audiovisual 2019' is visible, along with the uploader's name 'David Antonio' and the upload date 'Subido el 12 ene. 2019'. There are also buttons for 'ESTADISTICAS' and 'EDITAR VIDEO'.

Características	Especificaciones
Formato de video	16:9
Resolución máx.	1920 x 1080

Tasa de Transferencia	28.0 Mbps
Audio	48,000 Hz
Códecs	MP4
Frames por segundo	30

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Presentación	HOJA: 01/13
	Secuencia: Introducción y Presentación	
	Escena: 1,2,3 y 4	

Escena: 1
Toma 1.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	a nivel
Movimiento Camara:	zoom in logos

Toma 1.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	a nivel
Movimiento Camara:	zoom in letras

Escena: 2
Toma 2.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Camara:

Escena: 3
Toma 3.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Camara:	Personaje se acerca a camara

Escena 4
Toma 4.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	Picado
Movimiento Camara:

Toma 4.2



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	Picado
Movimiento Camara:	Trasación a mano dibujando

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://media:ab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 02/13
	Secuencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 5,6,7,8 y 9	

Escena: 5
Toma 5.1



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Camara:

Escena: 6
Toma 6.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Camara:

Toma 6.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Camara:

Escena: 7
Toma 7.1



Escena: 8
Toma 8.1



Escena: 9
Toma 9.1





GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Produccion	HOJA: 03/13
	Secuencia: Presentacion Primera etapa	
	Escena: 10,11, y 12	

Escena: 10
Toma 10.1



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 11
Toma 11.1



Plano o Encuadre: Primer Plano
Angulación: Picado
Movimiento Cámara:

Escena: 12
Toma 12.1



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 12.2



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 12.3



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Toma 12.4



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



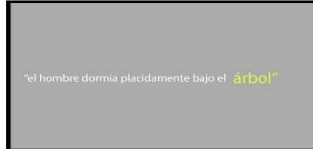
PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Produccion	HOJA: 04/13
	Secuencia: Presentacion Primera etapa	
	Escena: 13,14,15,16 y 17	

Escena: 13
Toma 13.1



Plano o Encuadre: Plano Medio
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 14
Toma 14.1



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 15
Toma 15.1



Plano o Encuadre: Plano General
Angulación: A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 16
Toma 16.1



Plano o Encuadre: Plano General
--

Escena: 17
Toma 17.1



Plano o Encuadre: Primer Plano

Toma 17.2



Plano o Encuadre: Plano Medio

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



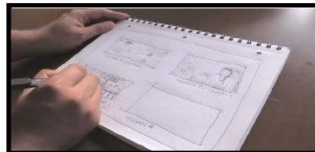
PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 05/13
	Secuencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 18,19,20,21,22 y 23	

Escena: 18
Toma 18.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 19
Toma 19.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 20
Toma 20.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 21
Toma 21.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 22
Toma 22.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 23
Toma 23.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción	HOJA: 06/13
	Secuencia: Presentación Primera etapa	
	Escena: 24,25,26,27 y 28	

Escena: 24
Toma 24.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	Picada
Movimiento Cámara:	Traslacion

Escena: 25
Toma 25.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	Picaca
Movimiento Cámara:

Escena: 26
Toma 26.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 27
Toma 27.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A Nivel

Toma 27.2



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel

Escena: 28
Toma 28.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Pre Producción y Producción	HOJA: 07/13
	Secuencia: Presentación Segunda Etapa	
	Escena: 29,30,31 y 32	

Escena: 29
Toma 29.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Traslación Dolly In

Toma 29.2



Plano o Encuadre:	Gran Plano General
Angulación:	Contra picado
Movimiento Cámara:

Toma 29.3



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 30
Toma 30.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 31
Toma 31.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 32
Toma 32.2



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Universidad Galileo - Laboratorio de Multimedia - PBX: 24238000 Ext. 7373 - 7374 - medialab@galileo.edu - http://medialab.galileo.edu

GUIÓN AUDIOVISUAL O STORYBOARD



PRODUCCION: Video Introductorio "Etapas de una producción audiovisual"	Episodio: Producción e Iluminación	HOJA: 08/13
	Secuencia: Presentación Segunda Etapa	
	Escena: 33,34,35 y 36	

Escena: 33
Toma 33.1



Plano o Encuadre:	Plano General
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:

Escena: 34
Toma 34.1



Plano o Encuadre:	Plano Americano
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Traslación

Escena: 35
Toma 35.1



Plano o Encuadre:	Plano Medio
Angulación:	A nivel
Movimiento Cámara:	Personaje camina hacia cámara

Toma 35.2



Plano o Encuadre:	Plano Americano
-------------------	-----------------

Toma 35.3



Plano o Encuadre:	Plano Medio
-------------------	-------------

Escena 36
Toma 36.1



Plano o Encuadre:	Primer Plano
-------------------	--------------

CAPITULO X

PRODUCCION, REPRODUCCION Y DISTRIBUCION

VALOR TOTAL DEL VIDEO

PRE-PRODUCCION

Sub Total Q2,750.00

PRODUCCION

Sub Total Q10,700.00

POST-PRODUCCION

Sub Total Q5,200.00

MARGEN DE UTILIDAD 20%

Sub Total Q3,730.00

IVA 12%

Sub Total Q2,685.60

PRODUCCION DEL VIDEO

Total Q25,065.60

10.2 Plan de costos de la preproducción. Aquí se tomaron en cuenta tanto los costos fijos, como los costos variables, tomando en cuenta el proceso creativo, como la elaboración de los diferentes guiones en la preproducción audiovisual.

COSTO DE PRE-PRODUCCION

	Precio por Hora	Horas Trabajadas	Precio hora total
PRE - PRODUCCION			
COSTO FIJO			
Proceso creativo	Q50.00	8	Q400.00
Lluvia de Ideas	Q25.00	8	Q200.00
Guion Escrito	Q25.00	6	Q150.00
Guion Literario	Q50.00	8	Q400.00
Guion Tecnico	Q25.00	8	Q200.00
Guion Audiovisual	Q50.00	16	Q800.00
Hoja de Dialogos	Q25.00	8	Q200.00
Hoja de Tratamiento	Q25.00	8	Q200.00
Sub Total			Q2,550.00
COSTO VARIABLE			
Visitas a cliente para el proceso creativo	Q50.00	1	Q50.00
Copias de los Guiones	Q0.50	250	Q125.00
Llamadas al cliente	Q5.00	5	Q25.00
Otros _____	Q0.00	0	Q0.00
Sub Total			Q200.00
Sub total de costo fijos y costos variables			Q2,750.00
Descuentos			Q0.00
Iva			Q330.00
Total costo de Pre-produccion			Q3,080.00

10.3 Plan de costo de producción. Se detalla tanto el personal profesional y técnico necesarios para la producción, también el alquiler del equipo necesario para la grabación del video. Las locaciones usadas no generan costo, pero se hace la observación que hay lugares que, si cobran por el uso de sus instalaciones, en este caso como se hicieron en las mismas instalaciones del cliente no genero un costo para la producción.

	Precio por Hora	Horas Trabajadas	Precio hora total
PRODUCCION			
COSTO FIJO			
Director	Q150.00	16	Q2,400.00
Director de Fotografia	Q100.00	8	Q800.00
Productor	Q100.00	8	Q800.00
Tecnico	Q25.00	16	Q400.00
Seguridad	Q25.00	16	Q400.00
Camaraografo	Q50.00	16	Q800.00
Equipo de produccion	Q3,000.00	1	Q3,000.00
Transporte	Q250.00	2	Q500.00
Sub Total			Q9,100.00
COSTO VARIABLE			
Casting	Q25.00	16	Q400.00
Scouting	Q25.00	8	Q200.00
Locaciones	Q300.00	0	Q0.00
Props	Q500.00	2	Q1,000.00
Sub Total			Q1,600.00
Sub total de costo fijos y costos variables			Q10,700.00
Descuentos			Q0.00
Iva			Q1,284.00
Total costo de Pre-produccion			Q11,984.00

10.4 Plan de costo de la postproducción. En esta etapa de la producción se toma en cuenta el personal y el equipo a usar para la edición, corrección de color, elaboración de cintillos, música y los elementos necesarios para procesar el video final. No se toma costo para distribución o reproducción del video ya que el cliente lo publicara en YouTube el cual no tiene ningún costo el almacenar el video o publicarlo en esa plataforma de streaming.

COSTO DE POST-PRODUCCION			
	Precio por Hora	Horas Trabajadas	Precio hora total
POST-PRODUCCION			
COSTO FIJO			
Editor de Video	Q62.50	16	Q1,000.00
Editor de Audio	Q33.33	6	Q200.00
Animador	Q62.50	8	Q500.00
Diseñador Grafico	Q37.50	4	Q150.00
Efectos especiales y colorizacion	Q37.50	8	Q300.00
Musica	Q31.25	8	Q250.00
Footage	Q400.00	1	Q400.00
Computadoras y electricidad	Q125.00	16	Q2,000.00
Sub Total			Q4,800.00
 COSTO VARIABLE			
Masterizacion	Q25.00	2	Q50.00
Renderizacion	Q25.00	6	Q150.00
DVDs	Q50.00	3	Q150.00
Mensajeria	Q50.00	1	Q50.00
Sub Total			Q400.00
 Sub total de costo fijos y costos variables			Q5,200.00
Descuentos			Q0.00
Iva			Q624.00
Total costo de la Post-produccion			Q5,824.00

10.5 Margen de utilidad. Se establece un margen de utilidad del 20% del costo de la elaboración final sobre todos los costos estimados.

MARGEN DE UTILIDAD	
<hr/>	
PRE-PRODUCCION	
Sub Total	Q2,750.00
PRODUCCION	
Sub Total	Q10,700.00
POST-PRODUCCION	
Sub Total	Q5,200.00
MARGEN DE UTILIDAD 20%	
Sub Total	Q3,730.00
<hr/>	

10.6 IVA. El cálculo del IVA se realizó sobre los costos de las etapas de la producción de un audiovisual que son 3 y sobre la utilidad.

CALCULO DEL IVA	
<hr/>	
PRE-PRODUCCION	
Sub Total	Q330.00
PRODUCCION	
Sub Total	Q1,284.00
POST-PRODUCCION	
Sub Total	Q624.00
MARGEN DE UTILIDAD 20%	
Sub Total	Q447.60
IVA 12%	
Total	Q2,685.60
<hr/>	

10.7 Cuadro con resumen general de costos. Se presenta el resumen general de costos, más utilidad, IVA, de lo que costaría el video y debe pagar el cliente.

VALOR TOTAL DEL VIDEO	
PRE-PRODUCCION	
Sub Total	Q2,750.00
PRODUCCION	
Sub Total	Q10,700.00
POST-PRODUCCION	
Sub Total	Q5,200.00
MARGEN DE UTILIDAD 20%	
Sub Total	Q3,730.00
IVA 12%	
Sub Total	Q2,685.60
PRODUCCION DEL VIDEO	
Total	Q25,065.60

CAPITULO XI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo XI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

11.1 Conclusiones.

Se realizo y se elaboró un video para enseñar los pasos de una producción audiovisual para el curso de Introducción a la Producción del Técnico en Producción Digital de Televisión.

Se investigo los conceptos para realizar las etapas y pasos para la creación de un material audiovisual para así poder producir el video introductorio, consultando fuentes bibliográficas, que respalden científicamente la propuesta de diseño que será vista por el público objetivo.

Se recopiló información acerca de cómo hacer un video educativo a través de información proporcionada por fuentes bibliográficas, para que sirva dicho video de apoyo al estudiante y que pueda entender los pasos y etapas de la creación de un material audiovisual.

Se grabaron y se produjo el video educativo a través de la información obtenida por el cliente, publico objetivo y expertos, para que sea integrado al material didáctico que se les da a los estudiantes.

11.2 Recomendaciones.

Se recomienda que para la elaboración de un video se investigue los conceptos de las diferentes etapas y pasos para poder producirlo.

Se sugiere consultar fuentes bibliográficas tanto de comunicación como de diseño para que respalden científicamente la propuesta de diseño que será vista por el público objetivo.

Se propone que se grabe y se utilicen tomas adecuadas para que sirva dicho video de apoyo al estudiante entendiendo los pasos y etapas de la creación de un material audiovisual.

Es aconsejable que el video educativo que se produzca sea a través de la información obtenida por el cliente, publico objetivo y expertos, para que así sea integrado al material didáctico que se les da a los estudiantes.

CAPITULO XII

CONOCIMIENTO GENERAL

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

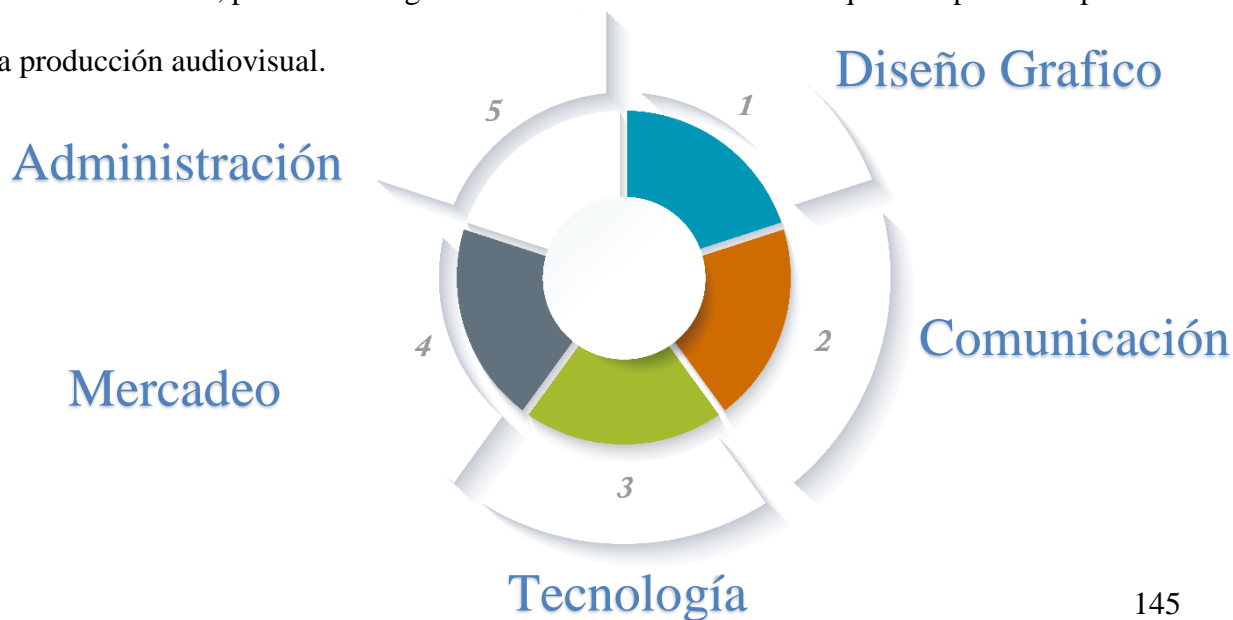
Capítulo XII: CONOCIMIENTO GENERAL

12.1 Demostración de conocimientos. Por medio de gráficos se representará los conocimientos adquiridos durante la carrera para poder desarrollar el presente proyecto, demostrando como se relaciona cada curso y que la sumatoria de los mismos da la oportunidad de crear conceptos de diseño que comuniquen al público objetivo, obteniendo el cambio deseado o el aprendizaje que es el caso de este proyecto.

Es importante para que escuchen, vean o cause interés el material audiovisual se necesita saber que se quiere decir, como se va a decir, cuando, etc., es por ello que la carrera de Comunicación y Diseño provee las herramientas necesarias para llevar a cabo este proceso de diseñar y comunicar mensajes.

Son 5 disciplinas necesarias para llevar a cabo un proyecto, estas son el diseño, la comunicación, tecnología, mercadeo y administración, la fusión de estas disciplinas con las diferentes materias de cada uno, logra la sinergia para tener un objetivo y por medio de estrategias adecuadas lograr conectar con nuestra audiencia.

A continuación, por medio de gráficos se muestra las materias requeridas para cada proceso de una producción audiovisual.



Diseño Grafico

01	Fundamentos del Diseño
02	Gestion del Diseño
03	Fotografía
04	Creatividad
05	Psicología del color
06	Visualización Grafica

Comunicación

01	Comunicación
02	Comunicación Audiovisual
03	Taller II - Guion
04	Redacción
05	Psicología de la comunicación
06	Técnicas de Investigación

Tecnología

01	Software I - Ilustrador
02	Software III - Photoshop
03	Proyectos I – 3D Max
04	Proyectos IV – After Effects
05	Taller III - Audition
06	Taller IV - Premiere

Mercadeo

01	Investigación de Mercados
02	Mercadeo
03	Mercadeo en el punto de venta

Administración

01	Empresas Comunicación
02	Deontología
03	Matemáticas

CAPITULO XIII

REFERENCIAS

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo XIII: REFERENCIAS

- Bernstein, S. (1993). *Técnicas de Producción Cinematográfica*. México, D.F.: LIMUSA.
- Cebrián, M. (2003). *Enseñanza Virtual para la Innovación Universitaria*. Madrid, España: Narcea.
- Cobley, P. (2004). *Semiotica para principiantes*. Buenos Aires, Argentina: Longseller.
- Davis, H. (2010). *Rostro y alma El retrato creativo*. Madrid, España: Ediciones Anaya Multimedia.
- Diéguez, M. E. (13 de 11 de 2013). *www.cronica.com.gt*. Obtenido de https://www.cronica.com.gt/portada-cronica/educacion-superior-insuficiente_2c3e90
- Diéguez, M. E. (13 de 11 de 2013). *www.cronica.com.gt*. Obtenido de https://www.cronica.com.gt/portada-cronica/educacion-superior-insuficiente_2c3e90
- Draper, R. (2013). La Fotografía puede cambiar al mundo. *National Geographic*, 6-7.
- Ferrés, J. (1997). *Video y Educacion*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Galileo, U. (31 de Octubre de 2000). *www.galileo.edu*. Obtenido de <http://www.galileo.edu/acerca-de-galileo/datos-de-universidad-galileo/>
- Galileo, U. (31 de Octubre de 2000). *www.galileo.edu*. Obtenido de <http://www.galileo.edu/acerca-de-galileo/filosofia-institucional/>
- Galileo, U. (31 de Octubre de 2000). *www.galileo.edu*. Obtenido de <http://www.galileo.edu/acerca-de-galileo/resena-historica/>

Galileo, U. (31 de Octubre de 2000). *www.galiloe.edu*. Obtenido de <http://www.galileo.edu/acerca-de-galileo/alma-mater/>

García, R. R. (2006). *Diseño gráfico de contenidos para Internet*. Madrid, España: Pearson Educación, S.A.

Gómez, A. C. (2004). *El Discurso Persuasivo*. Barcelona, España: INO Reproducciones.

Marín, F. (2011). *Cómo escribir el guión de un Cortometraje*. Barcelona, España: Alba.

Mauricio, E. O. (2001). *Televisión Pantalla e Identidad*. Quito - Ecuador: El Conejo.

Mayorga, A. G. (18 de 03 de 2012). *www.prensalibre.com*. Obtenido de http://www.prensalibre.com/noticias/comunitario/Crece-oferta-universitaria_0_665933423.html

Neuronilla. (s.f). *neuronilla.com*. Obtenido de <https://www.neuronilla.com/brainstorming/>

NewsBBC. (09 de 09 de 2005). *news.bbc.co.uk*. Obtenido de news.bbc.co.uk/2/hi/uk/4229392.stm

Prensa, A. -S. (10 de 2014). <http://www.sipiapa.org/>. Obtenido de <http://www.sipiapa.org/wp-content/uploads/2014/10/ResumenEjecutivoInformeEstadoMediosDeLaSIP2014.pdf>

Román, C. J.-d. (2005). *El libro de las Habilidades de Comunicación*. España: Ediciones Díaz de Santos, S.A.

Tello, N. (2001). *Umberto Eco*. Buenos Aires, Argentina: Longseller.

Tubau, D. (2010). *Las Paradojas del Guionista*. España: Alba.

CAPITULO XIV

ANEXOS

Elaboración de un video introductorio a las etapas de la Producción Audiovisual

Capítulo XIV: ANEXOS

14.1 Instrumento de validación.



UNIVERSIDAD GALILEO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO
PROYECTO DE GRADUACION

Nombre: _____ Género: F
Profesión: _____ M
Puesto: _____ Experto:
Edad: _____ Cliente:
Grupo Objetivo:

Encuesta de Validación del Proyecto de Tesis

“Elaboración de un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual, para reforzar el material didáctico del curso de introducción a la producción del técnico en producción digital de televisión del laboratorio de multimedia de la universidad galileo”

Antecedentes:

La carrera técnica de Producción Digital de Televisión no cuenta con un material propio educativo sobre la Producción Audiovisual, que facilite al estudiante del curso de Introducción a la Producción que se imparte en el primer trimestre del técnico. Es por esto por lo que se propone la elaboración de un video para aprender y entender las etapas de la producción audiovisual y los elementos que la conforman, el cual permitirá ser un material audiovisual de consulta para los estudiantes.

Instrucciones: Por favor marque con una X la respuesta según su consideración, gracias.

Parte Objetiva

1. ¿Considera necesario la producción de un video educativo para el curso de Introducción a la Producción, con el objetivo de que sirva como material didáctico al curso?

SI NO

2. ¿Cree que es importante la recopilación de información y material para la elaboración del material audiovisual?

3.

SI NO

4. ¿Considera importante consultar con expertos en materia audiovisual para ver cuáles son los pasos y etapas de una producción audiovisual?

5.

SI NO

6. ¿Considera necesario incluir en el video educativo imágenes que representen una producción audiovisual?

SI NO

7. ¿Según su criterio el video demuestra las etapas para elaborar un material audiovisual?

SI NO

Parte Semiológica:

8. ¿La secuencia y orden del video le parece?

Muy lógico ____ Lógico ____ Nada lógico ____

9. ¿Las tomas realizadas para el audiovisual le parecen?

Muy adecuadas ____ Adecuadas ____ Nada adecuadas ____

10. ¿Considera que el tipo de letra utilizado es acorde y legible?

Muy legible ____ Poco legible ____ Nada legible ____

11. ¿Cómo cataloga el color del fondo y de las letras colocados en el video?

Muy adecuado ____ Adecuado ____ Nada adecuado ____

12. ¿La música de fondo le parece?

Buena ____ Regular ____ Mala ____

13. ¿El manejo de cámaras y cortes en las escenas le parece?

Muy conveniente ____ Conveniente ____ Nada conveniente ____

14. ¿El tono de voz del presentador le transmite?

Mucha seriedad ____ Seriedad ____ Poca seriedad ____

Parte Operativa

15. ¿La calidad de imágenes utilizadas le parecen?

Adecuados _____ Poco adecuados _____ Nada adecuados _____

16. ¿Los niveles de volumen y mezcla de sonido le parecieron?

Apropiados _____ Poco apropiados _____ Nada apropiados _____

17. ¿Cómo califica el material audiovisual

Muy bueno _____ Regular _____ Malo _____

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en dado caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio.

Observaciones:

Gracias por contribuir al proyecto de tesis “Elaboración de un video introductorio a las etapas de la producción audiovisual, para reforzar el material didáctico del curso de introducción a la producción del técnico en producción digital de televisión del laboratorio de multimedia de la Universidad Galileo”. Su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

14.2 Cotizaciones de proveedores.

14.2.1 Empresa MEDIATECH



Guatemala, 06 de Abril del 2018

Sr. David Antonio
Presente

Estimado Sr. Antonio

Lo saludo muy cordialmente esperando que sus actividades se desarrollen con éxito. De acuerdo a la solicitud a continuación le adjunto la propuesta de Video Institucional.

Cantidad y descripción	Precio por Video	Precio
✓ 1 video de 12 minutos de duración de Empresa. Incluye: Filmación en Full HD, Filmación con Drone (si se requiere), edición, post-producción, Locución Profesional, musicalización y animación de Logo 2D		Q12,000.00
	Total	Q12,000.00
	Impuestos	Incluidos en el Precio
	Fecha de entrega	5 días hábiles después de filmación

*Precio No Incluye Actores, Maquillajes, locaciones y Props



Para las filmaciones utilizamos el siguiente equipo:

- Cámara Full HD (1080 x 1920)
- Camarógrafo y asistentes
- Transporte

De antemano agradezco su atención

Atentamente,


A faded version of the MEDIATECH logo, consisting of a light blue 'M' icon and the word 'MEDIATECH' in a light blue, sans-serif font.

Lic. Gianni Peccerelli
Media Tech
Tel: 5389-6642

14.2.2 Empresa new visión



Guatemala, 4 de Junio de 2018

David Antonio

Presente

Por este medio le saludo y al mismo tiempo le envío cotización detallada para su producción.

Equipo de Grabación:

Cámaras de video Full HD:

- (2) sony pmw 200
- (1) sony pmw z150

Accesorios de cámara:

- Baterías
- Cargadores
- Memoria para la cámara
- (2) trípodes

Switcher:

- (1) Switcher BlackMagic

Equipo de sonido:

- (2) micrófonos de solapa

Grúa:

- Grúa Jimmy Jib Triangle, con cabeza caliente y controles de paneo, tilt up, down, Longitud de grúa 9m.
- Cableado SDI
- Monitor

Equipo de iluminación:

- 1 set de 3 luces led

Dolly curvo:

- dolly Mathews, capacidad para cámaras de hasta 90 libras, es para 2 personas por lo cual puede ir operador y asistente de foco. Ofrecemos 8 rieles curvos que realizan un 360 perfecto, con un diámetro de 12 pies.

EQUIPO TECNICO:

- (3) camarógrafos
- (1) switcher
- (2) grips

OBSERVACIONES

- Esta cotización incluye transporte.
- Esta cotización NO incluye viáticos del equipo técnico.



TOTAL

Q9,600.00

*este costo **SI** incluye IVA

Formas de pago

- Requerimos el 100% del pago o solicitar los términos y condiciones para obtener un plazo de pago.
- Formas de pago deposito o cheque
 - Cheque a nombre de **Roberto de León**
 - Datos de depósito
Nombre: Roberto Armin de León Cornejo
Cuenta monetaria en quetzales
BAC
Número de cuenta: 70-980001-6
- Todo daño que se realice al equipo deberá cancelarse en un plazo **máximo de un mes**.
- El equipo deberá ser entregado por el cliente en la fecha indicada, después de esa fecha se cobrará el total de la renta diaria por cada día de atraso.
- El cliente deberá recoger y entregar el equipo, de lo contrario se cobrará un porcentaje de mensajería.

Sin nada más que agregar, me suscribo de usted atentamente,

Wilfredo Hernández
New Vision
3102-6221

14.2.3 Empresa producciones GeoRgeo



Guatemala 05 de junio de 2018

David Castillo
Presente

Estimado David Castillo:

Por este medio me dirijo a ustedes para someter a consideración nuestra propuesta de la grabación y edición de un video educativo de 12 minutos. Esta propuesta comprende cumplir con sus requerimientos y satisfacer sus necesidades, ofreciéndole tecnología, respaldo, servicio y experiencia en materia audiovisual, que nos caracteriza como agencia de medios digitales.

A continuación, detallamos el servicio:

- Grabación de video Full HD 1920x1080,
- Edición del video.
- Incorporación del logo de la empresa (sin animación, deben darlo en alta resolución)
- Micrófono de solapa para el expositor y masterización del audio al video.
- Entrega del material en MP4 para su reproducción en Internet

Precio.....Q 16,800.00

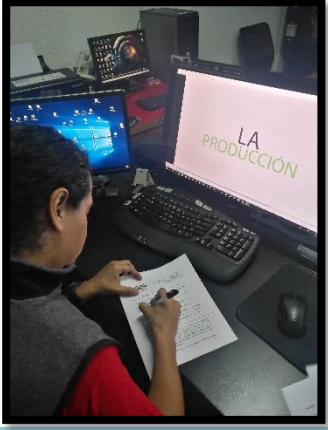
Nota:

- Esta cotización tiene duración de un mes de la fecha de esta. Favor de confirmar con 15 días de anticipación para reservar el equipo y el personal.
- El material se entregará 7 días después de la grabación y se tendrá derecho a una revisión con su corrección.
- El logo debe proporcionarlo la empresa en editable o en alta resolución.
- La empresa debe gestionar los permisos de derechos de autor del expositor y los permisos en el lugar de grabación, dejando un espacio de 2x2 para la ubicación de la cámara.
- El lugar debe de estar iluminado para una buena grabación, ya que con el uso de cañonera tienden a apagar las luces, lo cual sugerimos que se queden encendidas y buscar una cañonera de mayores lúmenes.

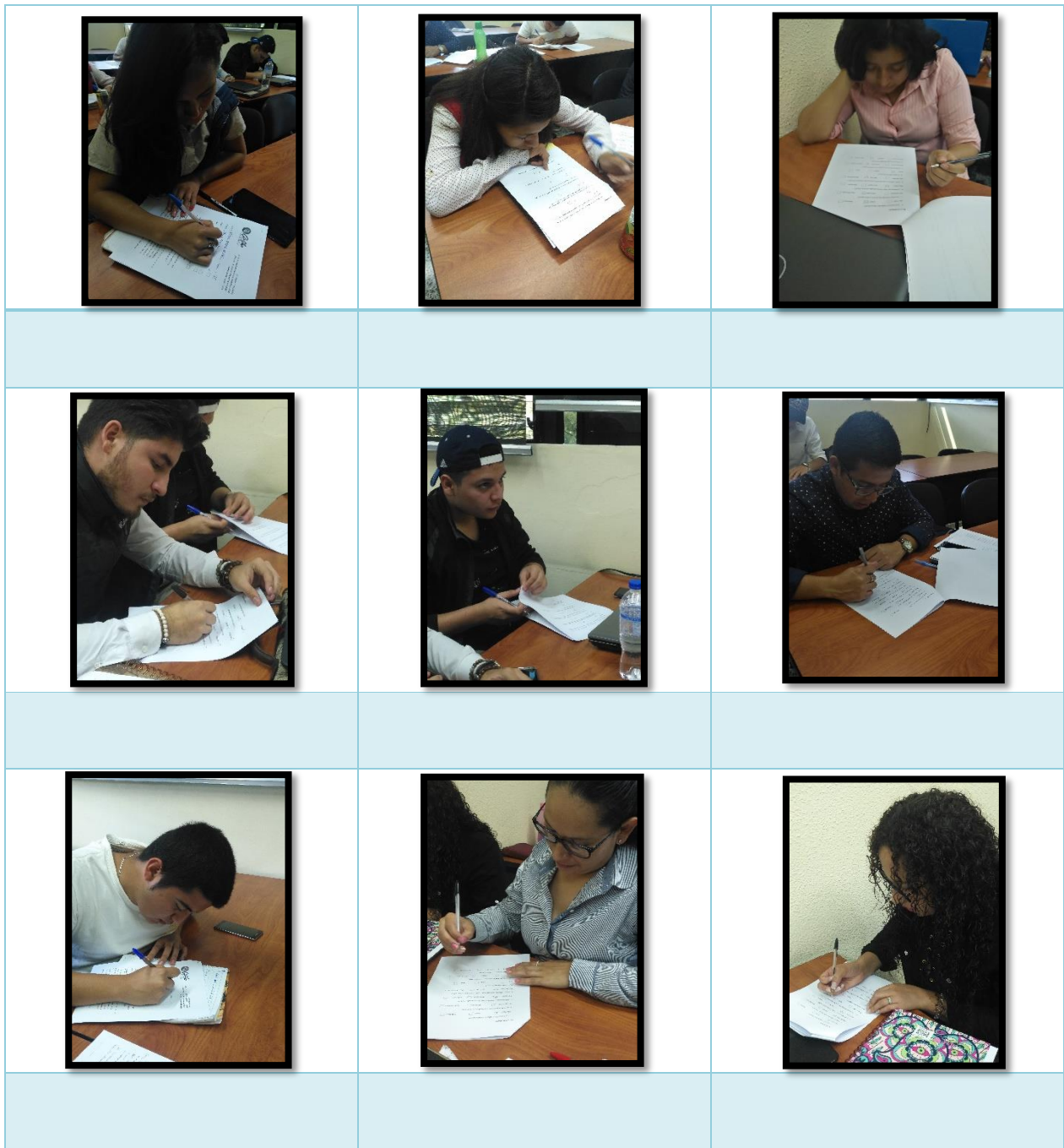
Atentamente,
Producciones GeoRgeo

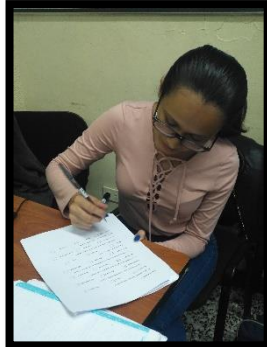
14.3 Fotografías de la validación.

14.3.1 Expertos

		
Lic. Héctor Chinchilla	Lic. Adrián Méndez	Lic. Rodolfo Gil
		
Ing. Víctor Peñaloza	Animador Walter Canizales	Productor Christian Kohler

14.3.2 Grupo Objetivo





14.4 Brief del cliente.



BRIEF



BRIEF: *Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.*

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: David Antonio Castillo Cobos

No. de Carné: 20023476

Celular: 56328507

Email: dantonio@galileo.edu

Proyecto: "ELABORACIÓN DE UN VIDEO INTRODUCTORIO A LAS ETAPAS DE LA PRODUCCION AUDIOVISUAL, PARA REFORZAR EL MATERIAL DIDÁCTICO DEL CURSO DE INTRODUCCION A LA PRODUCCION DEL TÉCNICO EN PRODUCCIÓN DIGITAL DE TELEVISIÓN DEL LABORATORIO DE MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD GALILEO"

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Laboratorio de Multimedia de Universidad Galileo

Dirección: 7ma avenida final, calle Dr. Eduardo Suger, zona 10 Universidad Galileo

Email: medialab@galileo.edu

Tel: 24238000 Ext.7374

Contacto: Ing. Miguel Aparicio

Celular: 53121593

Antecedentes: La carrera técnica de Producción Digital de Televisión no cuenta con un material propio educativo sobre la Producción Audiovisual, que facilite al estudiante del curso de Introducción a la Producción que se imparte en el primer trimestre del técnico.

Oportunidad identificada: Pensando en la necesidad de reforzar la pedagogía se pone a la disposición del estudiante un video, que es un material audiovisual de enseñanza para transformar la comunicación en las aulas, es así como se pretende en este trabajo integrar el video como una herramienta de apoyo a la enseñanza de un material didáctico, solo debemos recordad que lo importante no es la tecnología, sino la forma de expresarse y comunicarse.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Brindar los medios y los avances tecnológicos en relación a las nuevas tecnologías de comunicación, información y recursos digitales para poner al alcance de todos unos medios para crear y difundir su información a través de diferentes plataformas y satisfacer sus necesidades de información y comunicación.

Visión: El Laboratorio de Multimedia es creado con el propósito de contribuir a la investigación, desarrollo e implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación, que complementen al desarrollo del país y la academia tanto en el ámbito profesional y educativo.

Delimitación geográfica: Municipio de Guatemala – Ciudad de Guatemala.

Grupo objetivo: Ciudadanos jóvenes y adultos entre 16 a 60 años, ambos géneros pertenecientes a un nivel socioeconómico B, C+, C. C-.

Principal beneficio al grupo objetivo: La capacitación técnica en producción audiovisual, brindando los conocimientos en temas de preproducción, producción y postproducción de televisión y cinematografía, para su aplicación a temas educativos, informativos, publicitarios y de entretenimiento.

Competencia: La Universidad Galileo por medio de su Laboratorio de Multimedia que es quien actualmente imparte cursos sobre producción audiovisual cuenta como competencia a las siguientes entidades con esta temática.

- Universidad Panamericana – Licenciatura en Producción Audiovisual.
- Universidad Mesoamericana – Licenciatura en Producción Audiovisual y Artes Cinematográficas.
- Universidad San Pablo Guatemala – Técnico Universitario en Producción de TV, Radio y Medios de Comunicación.
- Universidad del Valle de Guatemala – Taller en Producción de Videos.
- Casa Comal – Técnico en Realización Audiovisual.
- PCS Internacional – Técnico Universitario en TV, Radio y Medios.

Posicionamiento: Reconocimiento a nivel nacional e internacional.

Factores de diferenciación: El Laboratorio de Multimedia fue la primera en dar una carrera técnica sobre producción audiovisual en el año 2002, llevando hasta el día de hoy 4 promociones y graduando a más de 50 estudiantes en producción audiovisual, siendo estos egresados quienes trabajan y enseñan sobre estos temas y siendo pioneros en producir por medio de la academia guatemalteca trabajos audiovisuales y cinematográficos con contenido y haciendo uso de la tecnología.

Objetivo de mercadeo: Productores de Material Audiovisual

Objetivo de comunicación: Educar es cambiar visiones y transformar vidas

Mensajes claves a comunicar: Importancia de la comunicación

Estrategia de comunicación: Recurso audiovisual

Reto del diseño y trascendencia: Curso Mooc o virtual, puede verse en cualquier lugar y a cualquier hora con acceso a Internet

Materiales a realizar: Un video.

Presupuesto: Q 20,000.00

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Negro, Blanco y Café

Tipografía: Garamond

LOGOTIPO



Fecha: Guatemala 15 de junio de 2018 (f) _____

14.5 Tabla NSE

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
EDUCACIÓN	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
DESEMPEÑO	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
INGRESO	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
VIVIENDA	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudio/area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio/area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio/area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor
OTRAS PROPIEDADES	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias				
PERSONAL DE SERVICIOS	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
EDUCACIÓN GRUPO	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjera con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
POSESIONES	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, helicóptero, avion	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
BIENES DE COMODIDAD	3 tel, mínimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras/miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, mínimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1 tel, mínimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomesticos básicos	1 tel, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
DIVERSIÓN	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en USA	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en USA	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	