

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA “ISRAEL”

CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA

TEMA:

DESARROLLO DE UN MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES DE FICCIÓN.

Informe del trabajo de grado previo la obtención del título de Ingeniero en Producción de Televisión y Multimedia.

AUTOR

Milton Paul Pilco Paguay

TUTORA

Msg. Gabriela Vayas

QUITO- ECUADOR

2013

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA “ISRAEL”**CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA****CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD**

Yo, Ingeniera Gabriela Vayas, certifico que el señor Milton Paúl Pilco Paguay con C.C. No. C.I. 060423867-7, realizó el presente proyecto de grado con título **“El uso de las nuevas tecnologías para la realización de libros virtuales o manuales multimedia, que faciliten el acceso, la metodología y el aprendizaje de la educación superior en el Ecuador”** y que es autor intelectual del mismo, que es original, auténtica y personal.

Ing. Gabriela Vayas

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA “ISRAEL”**CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA****CERTIFICADO DE AUTORÍA**

El documento de proyecto de grado con el título “El uso de las nuevas tecnologías para la realización de libros virtuales o manuales multimedia, que faciliten el acceso, la metodología y el aprendizaje de la educación superior en el Ecuador” ha sido desarrollado por Milton Paul Pilco Paguay con C.C. 060423866-7 persona que posee los derechos de autoría y responsabilidad, restringiéndose la copia o utilización de cada uno de los productos de este proyecto de grado sin previa autorización.

MILTON PAUL PILCO PAGUAY

APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO

Proyecto de aprobación de acuerdo con el Reglamento de Títulos y Grados de la Facultad de de la Universidad Tecnológica Israel.

Quito,

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

F.....

PRESIDENTE

F

VOCAL

F

VOCAL

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las personas que hicieron posible
la realización de este plan de grado, maestros,
compañeros y amigos, en especial a mis
padres y hermanos.

Gracias

DEDICATORIA

A las personas que me dieron la vida y
me guiaron con amor, sabiduría hasta
donde estoy ahora. A Milton y María,
mis amados padres.

Milton Pilco

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE CONTENIDOS

A. PRELIMINARES

Portada.....	i
Aprobación Tutor.....	ii
Autoría.....	iii
Aprobación Tribunal.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatorias.....	vi
Índice de Contenidos.....	vii
Índice de Cuadros y Gráficos.....	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiv
Abstract.....	xv
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

1.1. Antecedentes	3
1.2. Formulación del problema	5
1.3. Sistematización	6
1.3.1. Diagnóstico.	6
1.3.2. Pronóstico.	7

1.3.3. Control del Pronóstico.	8
1.4. Objetivos	9
1.4.1. Objetivo general	9
1.4.2. Objetivos específicos	9
1.5. Justificación	10
1.5.1. Justificación Teórica	10
1.5.2. Justificación Práctica	11
1.5.3. Justificación Metodológica	13
1.6. Alcance y Limitaciones	
1.6.1. Alcance	14
1.6.2. Limitaciones	15
1.7 Factibilidad	
1.7.1. Técnica	15
1.7.2. Operativa	16
1.7.3. Económica	17

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1 Marco teórico	19
2.2 Marco Conceptual	20
2.2.1. TICS	20
2.2.1.1 Sociedad de la Información	22
2.2.1.2 Multimedia	25
2.2.2. Producción Audiovisual	31
2.2.2.1 Pre- Producción	31
2.2.2.2 Producción	40
2.2.2.3 Post- Producción	42
2.3 Marco Legal	43
2.4 Marco Espacial	44

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Proceso de investigación	45
3.1.1. Unidad de Análisis	45
3.1.2. Tipo de Investigación.	46
3.1.3. Método	46
3.1.4. Técnica	47
3.1.5. Instrumento	47
3.2. Metodología específica	48

CAPÍTULO IV

4. ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

4.1. Estructura	49
4.1.1Contenidos	52
4.1.2 Maquetación	74
4.1.3 Árbol de navegación	77

4.2. Diseño	
4.2.1 Diseño de menú y navegabilidad	79
4.2. 2 Forma y color ideal para el entorno interactivo del manual multimedia.	81
4.2.3 Diseño de DVD y caja	82
4.3. Desarrollo	83
4.4. Implementación de la Estrategia	86
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1 Conclusiones	88
5.2 Recomendaciones	90
6. BIBLIOGRAFÍA	94
7. ANEXOS	99

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Análisis Crítico	7
Cuadro 2. Presupuesto	18
Cuadro 3. Manual de Producción Audiovisual	19
Cuadro 4. Aprendizaje Significativo	27
Cuadro 5. Leyes	43
Cuadro 5. Flujograma	78

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Formato de Guión	34
Gráfico 2. Formato de Guión Técnico	36
Gráfico 3. Formato de Desglose de guión	37
Gráfico 4. Maquetación Portada	75
Gráfico 5. Maquetación con dos párrafos	75
Gráfico 6. Maquetación con una imagen	76
Gráfico 7. Maquetación con video	76

Gráfico 8. Navegación	77
Gráfico 9. Interfaz Manual Audiovisual	79
Gráfico 10. Interfaz Pixlr o Matic	80
Gráfico 11. Pantone del color naranja	81
Gráfico 12. Pantone de color negro	81
Gráfico 13. Portada Disco	82
Gráfico 14. Portada DVD	82
Gráfico 15. Manual Multimedia	83
Gráfico 16. Línea de tiempo pre producción	84
Gráfico 17. Línea de tiempo producción	84
Gráfico 18. Video tutorial	85
Gráfico 19. Interfaz Azúcar	85
Gráfico 20. Edición Cortometraje	86
Gráfico 21. Implementación	86
Gráfico 22. Implementación	87

RESUMEN EJECUTIVO

La falta de una actualización del proceso enseñanza-aprendizaje en el Ecuador y la forma en que el acceso a la tecnología e información se ha ido implementando en el diario vivir de los habitantes del país, ha hecho que los estudiantes se adapten a medios más entretenidos de aprender y compartir información. Los actuales sistemas de educación, como libros y dictados en clase, ya caducos, no llaman la atención de los estudiantes “nuevos usuarios” de información que están adaptados al multimedia del Internet. Para dar una solución a este problema se decidió realizar un manual interactivo audiovisual que espera sirva de aporte al inicio de una nueva generación de creadores multimedia de contenidos educativos generados en el Ecuador y con la calidad de la Universidad Israel. Este producto fue probado en un focus group con dos estudiantes, tres personas que desconocen sobre audiovisual y un experto. Los estudiantes que eran de niveles avanzados de la carrera como sexto y séptimo nivel, dijeron que es una excelente introducción para las personas que están empezando en este mundo audiovisual y las personas que desconocían sobre el tema, expresaron su agrado por el mismo.

DESCRIPTORES: enseñanza, aprendizaje, usuarios, multimedia

ABSTRACT

TOPIC:

The use of new technologies for the realization of virtual books or multimedia manuals, which facilitate access, methodology and learning in higher education in Ecuador.

The lack of an update of the teaching-learning process in Ecuador and the way how the access to information and technology has been implemented in the daily lives of the habitants of the country, has made students more suited to entertaining media to learn and share information.

The current education systems, are nowadays outdated, and makes these students get bored because these "new users" of information are adapted to the internet media. To provide a solution to this problem it decided to do an interactive audiovisual manual expected to serve as a contribution to a new generation of creators of multimedia educational content generated in Ecuador and with the quality certified by the Universidad Israel. This product was tested in a focus group with two students, three people who didn't know about audiovisual and an expert. The students that were from advanced levels, said that it was a great introduction for people who are starting in the audiovisual world, people who didn't know about the theme, expressed their appreciation for the product.

KEY WORDS: teaching, learning, online, multimedia

INTRODUCCIÓN

En el Ecuador de los años 60, se decía, que la letra con sangre entra, término creado por Apeles. Expresión que era aplicada por los pedagogos en las escuelas, colegios y universidades de los años 60 hasta los 90. A partir de entonces con el boom del Internet a finales de los 90 en el país –un poco tarde en relación al resto del mundo- se fue generando una “Sociedad de Información”.

La "Sociedad de la información" y las nuevas tecnologías afectan directamente en el proceso enseñanza-aprendizaje. Esto se puede utilizar para cambiar esos métodos antiguos que se usaban en los 60 pero el problema radica en que las actuales generaciones se adaptan sin mayor esfuerzo al manejo de estas herramientas, en el otro lado de la moneda, están las antiguas generaciones que son las que guían a las nuevas generaciones y no pueden usar estos nuevos sistemas educativos. Lo que con lleva a generar esfuerzos de formación y adaptación para las antiguas generaciones para generar un aprendizaje mutuo.

Existe la necesidad de un cambio del tipo de enseñanza tradicional practicada actualmente en las universidades, por una metodología que permita una mayor participación y responsabilidad de parte del alumno en su propio aprendizaje, que presente una oportunidad de desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo.

Por esta razón el presente proyecto logra establece la problemática y la solución en cuatro capítulos a tratar.

En el primer capítulo se plantea la problemática y los objetivos a alcanzar para poder resolverla.

En el segundo capítulo se observa los contenidos a fondo, las teorías y conceptos de situaciones y realidad de la problemática.

Por otra parte el tercer capítulo, se encarga de describir el proceso investigativo y las vías que se van a seguir para llegar a un análisis.

Y por último en el cuarto capítulo se desarrolla en forma general el proyecto, que es la solución al problema planteado, su creación, implementación y la aplicación, evidenciando los resultados.

Se está perdiendo información valiosa almacenada en libros y es importante investigar sobre el uso de las nuevas tecnologías para la mantención de esta información. Con esto lograr un mantenimiento de los conocimientos de generaciones antiguas adaptadas a estos “nuevos usuarios” parte de una sociedad de información con modelos interactivos que respalden este cambio. Se propone un modelo b-learning para el curso de procesos mecánicos haciendo uso de las TICs ya que estas herramientas de estudio facilitan el acceso a la información, la metodología y el aprendizaje.

CAPÍTULO I

1.1. Antecedentes

Antes la música, las imágenes, el cine, los libros, los ordenadores y los teléfonos tenían soportes diferentes y su mezcla sino imposible era al menos muy compleja.

“Las computadoras deberían usarse como soporte del trabajo intelectual de los humanos” (BUSH, 1945); esta idea era adelantada a su tiempo ya que las computadoras eran cuartos enormes que devoraban tarjetas de números máquina sólo de cálculos, él soñaba en crear una computadora. Bush diseñó una máquina llamada MEMEX (MEMory EXtension) Esta concepción, que semeja la descripción de una computadora personal actual, en el momento en que fue planteada no era factible construirse por cuestiones tecnológicas y eventualmente fue olvidada. El sistema Memex, aunque nunca fue construido, tenía todas las características ahora asociadas con las estaciones de trabajo multimedia: ligadas hacia texto e imágenes (por medio de un sistema de microfichas), capacidad de estar en red (vía señales de televisión), una terminal gráfica (pantalla de televisión), teclado para introducir datos y un medio de almacenamiento (utilizando tarjetas de memoria electromagnética).

La multimedia tiene su antecedente más remoto en dos vertientes: el invento del transistor con los desarrollos electrónicos y los ejercicios eficientes de la comunicación, que buscaba eliminar el ruido, asegurar la recepción del mensaje y su correcta percepción mediante la redundancia.

La Multimedia se inicia en 1984. En ese año, Apple Computer lanzó Lisa Macintosh, primera computadora con amplias capacidades de reproducción de sonidos equivalentes a los de un buen radio AM. Esta característica, unida a que: su sistema operativo y programas se desarrollaron, en la forma que ahora se conocen como ambiente windows, propicios para el diseño gráfico y la edición, hicieron de Lisa Macintosh la primera posibilidad de lo que se conoce como Multimedia (PC WORLD, No.119, 1993, 23).

En enero de 1992, durante la feria CES (Consumer Electronics Show) de Las Vegas, se anunció el CD multiusos. Un multiplayer interactivo capaz de reproducir sonido, animación, fotografía y video, por medio de la computadora o por vía óptica, en la pantalla de televisión. También las Vegas en 1992, fue escenario para el IBM Simon, un teléfono móvil (para entonces) revolucionario, diseñado y construido entre la International Business Machines Corporation y la BellSouth, siendo el primero en utilizar una interface basada completamente en una pantalla táctil, que permitía acceder a todas sus funciones sin necesidad de presionar ningún botón físico, poseía agenda, pager, fax y muchas funciones que en los nuevos “smartphone” se utilizan a diario.

De ahí en adelante las empresas han empezado a innovar esta tecnología con los dvds y blu-ray que son cd's con una capacidad de almacenamiento mayor. También perfeccionar smartphones que soporten multimedia.

Fuera del país existen algunas empresas de Alemania, Canadá, Francia que realizan contenidos multimedia sobre el audiovisual como Lynda, Digital Tutors, Gnomon Workshops, pero estos manuales se encuentran en alemán, francés e inglés.

A nivel país las bibliotecas no poseen libros multimedia sobre audiovisual. Perdiendo así el contacto y la transmisión de información con las nuevas generaciones, una de las razones por la cual los jóvenes no visitan estos establecimientos.

1.2. Formulación del problema

La falta de herramientas didácticas y multimedia para jóvenes en la educación del Ecuador está generando un profundo desinterés que llega hasta la indiferencia. “Este fracaso en la educación solo indica que por ahí no es y que hay que probar otras formas de transmitir contenidos y/o cambiar esos contenidos”. (LANGE SINGRID, 2002)

“En nuestro idioma no existe mucha información sobre cómo crear productos audiovisuales”(Escuela de Cine en Dos Días, CIESPAL, 2011). Y si existe algo de información esta esparcida y en pequeñas cantidades. Esto resulta ser un proceso tedioso, aburrido y nada interesante para el usuario que requiere esta información.

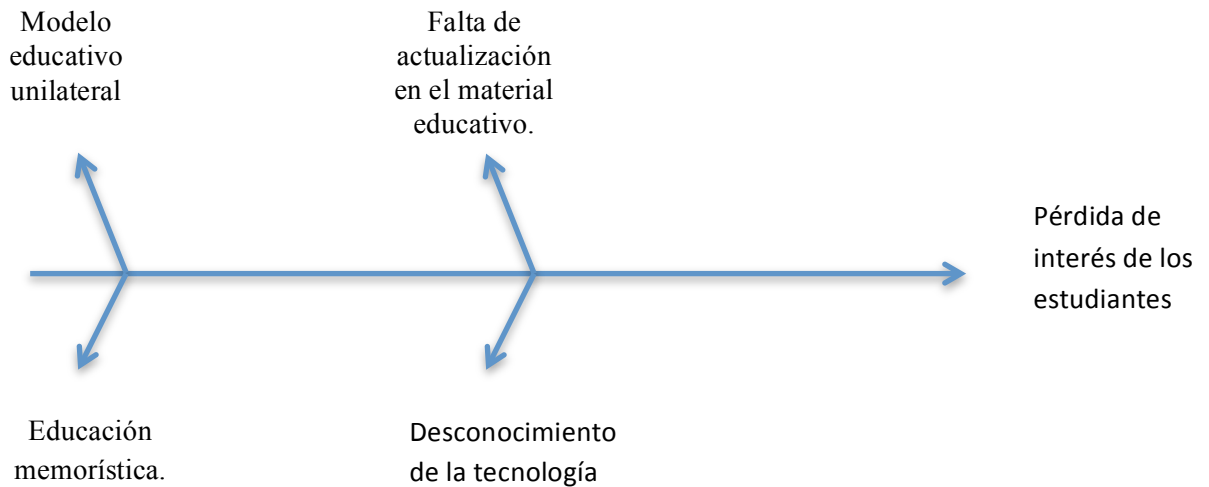
El consumidor de las nuevas tecnologías, a los que se denomina el “nuevo usuario” prefiere revisar en un dispositivo móvil el Internet para obtener información y no busca en un libro o en una biblioteca. Los actuales productores deben adaptarse a satisfacer las necesidades de estos “nuevos usuarios”. El objetivo es mantener este conocimiento para futuras generaciones a través de libros multimedia.

1.3. Sistematización

1.1.1. Diagnóstico.

- El modelo educativo actual en el Ecuador se basa en material educativo tradicional, como dictados, apuntes y la clase se convierte en un monólogo del profesor, no se permite una interacción estudiante – profesor. Hay que realizar una mejora a este sistema. Ecuador desarrolla una educación memorística sin el razonamiento requerido.
- No existen libros actuales y completos en español sobre producción audiovisual, en especial ecuatorianos, obligando a quienes buscan esta información recurrir a un idioma extranjero y a puntos vista de personajes distantes a la realidad latinoamericana.
- Se necesita actualizar la información acumulada en libros para que esta no se pierda, utilizando mecanismos tecnológicos, que permitan nuevas maneras de generar información y conocimientos, optando por nuevas herramientas y no únicamente las tradicionales.

CAUSA



EFECTO

(Cuadro 1) Análisis Crítico. Elaborado por Milton Pilco.

1.3.2. Pronóstico.

Perdida del interés en el estudiante por aprender. El modelo actual de educación debe optar por implementar nuevas herramientas pedagógicas. Si no se actualizan los libros a través de nuevos medios, la información acumulada durante años de experiencia se verá forzada a desaparecer. Continuará una educación desactualizada, memorística, seguirá siendo el negocio de los conocimientos. La experiencia acumulada a lo largo del tiempo se perderá en la historia.

1.3.3. Control del Pronóstico

Hay que innovar el sistema educativo actual para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de producción audiovisual y que la poca información que existe no se pierda, haciendo está más atractiva para el alumno, optimizando totalmente las herramientas a utilizar en el desarrollo de la pedagogía, comunicación y tecnología para generar un mejor aprendizaje en el discente.

Buenos recursos no generan mejores aprendizajes automáticamente, sino en función de su utilización adecuada. Los recursos son tan buenos como los entornos de aprendizaje que el docente es capaz de generar. Los recursos multimedia son sumamente atractivos y pueden ayudar a generar la ilusión de motivar al alumno y producir mejores aprendizajes. Sin embargo, la experiencia está mostrando también que, mal elegidos en función del grupo objetivo e inadecuadamente utilizados:

- Potencian la fragmentación del conocimiento,
- Producen saturación de información, elevan los umbrales de impacto y velocidad en las imágenes que un alumno requiere como estímulo para interesarse,
- Fomentan la pasividad frente a la pantalla
- En la medida en que utilizan atajos visuales para la comprensión desalientan los procesos más abstractos de inferencia
- Centran la atención en aspectos superficiales y no relevantes del conocimiento.

La educación para el estudiante sobre audiovisual debería estar acorde con la tecnología actual, agregando a su reforma curricular un sistema de aprendizaje b-learning para que la información sea más atractiva para el alumno. Consiste en que profesores y alumnos

participen activamente, eliminando así la falta de interés estudiantil, al desarrollar algo conjunto entre docente y estudiante.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Desarrollar un producto multimedia, sobre, el proceso de creación audiovisual, con el fin de generar una herramienta educativa, interactiva, para estudiantes de primeros niveles con carreras afines a la producción de video.

1.4.2. Objetivos específicos

- Diseñar un manual de producción audiovisual, que contenga un mensaje directo, con gráfica simple y colores planos para que llame la atención, pero no distraiga al estudiante.
- Aplicar las nuevas tecnologías para ordenar las ideas y la información recabada en un manual multimedia; de esta manera conectar y relacionar unos datos con otros, dándole sentido coherente y forma, el cual se traduzca en información significativa para el estudiante.
- Investigar la capacidad, las posibilidades de la comunicación multimedia y los lenguajes multimedia como instrumentos educativos.
- Aplicar animaciones 2d en el manual multimedia, para ofrecer un entorno más agradable al usuario.

1.5. Justificación

1.5.1. Justificación Teórica

El fracaso académico no sólo es consecuencia de problemas o deficiencias cognitivas del alumno. Algunas veces, este fracaso puede deberse a la forma en la cual el sistema educativo brinda la información al discente.

El método tradicionalista caracterizado por ser verbalista, memorístico, repetitivo, cuyo propósito se centra en el desarrollo de las facultades humanas y del carácter a través de la disciplina y mismo que ha sido implantado en el Ecuador, se ha convertido poco a poco en el declive de la educación actual. El método Constructivista de J. Brunner, David Ausbel, Jean Peaget remite la idea de que tanto las personas como los grupos de sujetos construyen ideas de cómo funciona el mundo. Se admite también que los individuos varían ampliamente en el modo que extraen significado del entorno y que tanto las concepciones individuales como las colectivas sobre el mundo cambia con el tiempo.

Este método otorga el “Aprendizaje significativo” y postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz.

Esta filosofía constructivista apoya el método multimedia que propone “El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores.” (Jonassen, 2000) La interpretación es personal, de manera que no hay una realidad compartida de conocimientos. Por ello, los alumnos individualmente obtienen diferentes interpretaciones de los mismos materiales, cada uno construye (reconstruye) su conocimiento según sus esquemas, sus saberes y experiencias

previas para aprender. Esta perspectiva se quiere aplicar en este material didáctico multimedia, al poseer variedades de medios de comunicación y de transmitir información se genera un entorno único y personalizado de aprendizaje entre el material y el consumidor de información uniendo todo con b-learning. Esta palabra, síntesis de blended-learning, es comúnmente traducida como aprendizaje mezclado, aprendizaje mixto o aprendizaje combinado y representa una forma de enseñanza que combina las actividades presenciales tradicionales con actividades de un curso de educación a distancia, con recursos tecnológicos de por medio pero la participación activa del profesor y el estudiante.

1.5.2. Justificación Práctica

La ventaja práctica de la investigación es un producto educativo multimedia básico para cualquier persona que desee conocer un poco sobre producción, ya que contiene temas introductorios y sencillos del audiovisual.

También se espera que este proyecto sirva como instrumento cognitivo para la implementación de un nuevo método de enseñanza/aprendizaje con enfoque constructivista que contemple el uso de las TICs para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas.

A continuación se menciona las ventajas de la multimedia para la creación de este proyecto

- Tiene ventajas comunes a otros productos informáticos y a otras tecnologías, permitiendo además una mayor interacción.
- Ofrece la posibilidad de controlar el flujo de información.
- Gracias a la enorme cantidad de información que se puede almacenar actualmente y a su confiabilidad, ofrecen gran rapidez de acceso y durabilidad.
- Integra todas las posibilidades de la informática y de los medios audiovisuales.
- La información audiovisual que contiene un sistema multimedia puede ser utilizada para varias finalidades de la institución educativa.
- Un programa multimedia bien diseñado no corre el peligro de obsolescencia, puesto que pueden actualizarse con facilidad, los contenidos con pequeños cambios en el software.
- Puede darse una mejora en el aprendizaje ya que el alumno avanza por el sistema según su ritmo individual de instrucción. Puede pedir información, animarse a penetrar en temas nuevos cuando tenga dominado los anteriores, seguir sus intereses personales.
- Puede incrementarse la retención. La memorización de núcleos de información importantes aumentará significativamente gracias a la interacción y a la combinación de imágenes, gráficos, textos, junto a las simulaciones con representaciones de la vida real.
- Puede aumentar la motivación y el gusto por aprender. El aprendizaje se convierte de este modo en un proceso lúdico.
- Puede, eventualmente, reducirse el tiempo del aprendizaje debido a que:
 - El alumno impone su ritmo de aprendizaje y mantiene el control.
 - La información es fácilmente comprensible.

- La instrucción es personalizada y se adecua a cada estilo de aprender.
- El refuerzo es constante y eficaz.
- Puede lograrse una mayor consistencia pedagógica, ya que la información contenida es la misma en distintos momentos y para diferentes alumnos.
- La metodología de trabajo, dentro de su variedad, es homogénea.
- Puede darse la evaluación de procesos y no sólo de resultados.
- Puede convertirse en forma creciente y en función de la evolución de las tecnologías que lo sustentan en uno de los medios de instrucción de más calidad.

1.5.3. Justificación Metodológica

Se llevará a cabo con la población estudiantil de la carrera de Producción de Televisión y Multimedia. El tipo de investigación será cualitativo prospectivo porque va existir una estrecha relación entre el objeto el cual es el producto y el sujeto que son los estudiantes.

El diseño de la investigación será de tipo documental y cualitativa. Documental porque se fundamentara en la revisión de diferentes fuentes bibliográficas, para darle más concepto basándose en teorías multimedia. Será cualitativa porque el propósito es investigar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la experimentan sus correspondientes protagonistas y para esto se usará la técnica de obtención y análisis de datos denominada focus group.

1.6. Alcance y Limitaciones

1.6.1. Alcance

Se creará un manual multimedia que trate el tema de elaboración audiovisual en las distintas etapas, preproducción, producción y post-producción. El aporte con la educación interactiva es inmensamente amplio, y más aún si trata un tema tan creativo como es el ámbito audiovisual, por esta razón el proyecto apunta a los estudiantes de producción audiovisual de la Universidad Israel, quienes son afines a elementos creativos, requieran una guía interactiva y práctica para desarrollar un producto expresivo y comunicacional. El producto final se realizará con tecnología flash ya que en la Universidad existen los equipos necesarios para reproducir ese tipo de contenidos multimedia.

El proyecto pretende alcanzar un manejo más tecnológico de las herramientas educativas en la carrera de producción de televisión y multimedia en la Universidad Israel, convirtiendo a la interactividad como el principal proceso de información y formación. Colaborando en la sociedad como un adelanto en su desarrollo educativo, económica y ambientalmente favorecería en la ayuda de disminuir el ingreso y gasto en libros.

Se recopilará toda esa información que se encuentra esparcida a través de un “manual multimedia” el cual indique paso a paso cómo realizar un producto audiovisual. De esta manera capacitar a estos “nuevos usuarios” de información que son los estudiantes, o personas afines al tema para mejorar el nivel de las producciones audiovisuales. Este manual pretende ser el canal por el cual los “nuevos usuarios” se conecten con la información existente y así

servir de guía a los estudiantes que se inicien por este medio y este parámetro será evaluado a través de una encuesta de aceptación del producto.

1.6.2. Limitaciones

El proyecto no contemplará la producción documental, solo producción de ficción audiovisual. No se usará imágenes sin derecho de autor, solo se utilizarán imágenes, sonidos generados por el realizador del presente proyecto y también material público. Este producto comunicacional será enfocado para estudiantes universitarios, poseerá lenguaje técnico específico de la carrera de Producción de Televisión y Multimedia. No se entregará el producto final por partes es decir el diseño de personajes en formato .ai .psd, la banda sonora en .wav, no, solo se entregará el producto final en un disco compacto.

1.7. Estudios de factibilidad

1.7.1. Técnica

La técnica a utilizarse será animación y programación digital para la creación de un producto comunicacional entendible que servirá de herramienta educativa para estudiantes afines a la producción audiovisual. El producto final será animado y programado en un ordenador bajo la suite tecnológica de diseño gráfico creada por la compañía Adobe y Macromedia. La edición de fotografías se realizará en Adobe Photoshop. Para la edición de gráficos vectoriales como personajes, botones se utilizará Adobe Illustrator y la creación del producto final será en Adobe flash. Se utilizarán videos, imágenes, gráficos, sonidos por lo que se cuenta con cámara de fotos, tablero digital, micrófono y consola de audio. Para unir todos estos elementos se utilizará programación básica denominada acción script 2.0 la cual es una tecnología

desarrollada por Macromedia para la unión de escenas animadas a través de botones. El creador de este proyecto dispone la tecnología necesaria para la creación del producto final. Con todos estos elementos de hardware y software se creará un material original el cual será una herramienta útil dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en la Universidad Israel.

Se escogió la tecnología flash para procesar toda la información y presentarla al consumidor final que en este caso son los estudiantes debido a que la facultad Producción de Televisión y Multimedia dispone recursos de hardware para la reproducción en el aula de clase de estos contenidos.

1.7.2. Operativa

El producto resultante será una herramienta tecnológica multimedia de apoyo para el profesor y el alumno. La cual procurará reforzar el nuevo método de educación por objetivos que pretende aplicar la Universidad Israel en el transcurso del nuevo semestre. En la educación por objetivos el estudiante evita leer libros a cambio de la interacción con un software que le ofrece información “digerida” mientras aprende. En clase el alumno llega con las dudas del tema abordado en el software para que el profesor la responda. El método de objetivos plantea que los estudiantes deben leer en casa y en clase solo se responderá dudas. Si no las hay el profesor asumirá que los estudiantes saben y procederá a tomar una prueba. Es el método “Americano” de aprendizaje que plantea igualdad de educación en cualquier entidad educativa, garantizando el saber del estudiante y el prestigio de la educación en el país o región que sea aplicada.

Esto se realiza con el objetivo de evitar estrés al estudiante ocasionado por leer largos textos. Este problema causa frustración, pérdida de interés en la materia y de la institución educativa. Lo que se desea no es desmotivar al estudiante, al contrario incentivar al estudiante a que aprenda, se identifique con el proceso único que le ofrece la Universidad Israel y se sienta cómodo con la misma mientras hace uso de las nuevas tecnologías. Cumpliendo así con el objetivo de conocimientos establecidos para la materia. El producto está pensado para mejorar el proceso de aprendizaje del cliente de la Universidad que son los estudiantes por ende un consumidor contento traerá más usuarios y lo mejor se aumentará el nivel de Educación en el País innovando en el proceso de distribución de contenidos y recursos estudiantiles. Obteniendo así una mejor relación entre el estudiante, el profesor y la Universidad.

1.7.3. Económica.

El costo va a cargo del realizador del proyecto ya que posee la tecnología y los conocimientos necesarios para la creación de la herramienta educativa. La Universidad solo obtendrá los beneficios no monetarios de dicho producto. Ya que el producto no estará a la venta.

COSTO

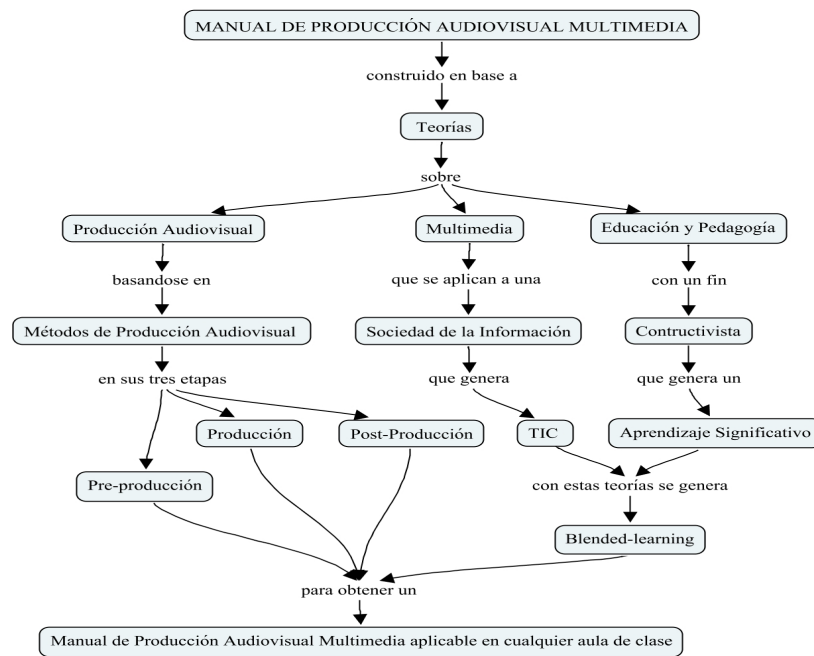
	Unitario	Horas	total
Diseñador	3	100	300
Animador Digital	3	100	300
Computador	2	100	200
Micrófono	2	3	6
Tablero Digital	2	5	10
Cámara de Fotos	3	10	30
Investigación	2	50	100
Total			946

(Cuadro 2) Presupuesto. Elaborado por Milton Pilco

CAPÍTULO II

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1 Marco teórico



(Cuadro 3). Manual de Producción Audiovisual Multimedia. Referencia Jonassen, D. (2000).

Bitter, G. (2008). Martínez, J. (1993). Pinaya, V. (2005).

Se usará la teoría del constructivismo y aprendizaje significativo. Bajo esta teoría se creará una herramienta tecnológica educativa. Es decir, se cambiará la forma por la cual se transmite la información al estudiante, evitando la pérdida de interés de los mismos.

Otro problema es que el consumidor de las nuevas tecnologías, a los que se denomina el “nuevo usuario” prefiere revisar en un dispositivo móvil el internet para obtener información y no busca en un libro o en una biblioteca. Esto se puede analizar bajo el fenómeno de la Sociedad de la Información.

Se investigará sobre técnicas de aprendizaje multimedia como el conectivismo de George Siemens y el Constructivismo aplicado a los nuevos medios de Papert.

Se fundamentará en las tic's para el desarrollo de la educación. Se realizará un análisis general sobre el b-learning.

Un análisis general sobre la Producción Audiovisual en todas sus tres etapas servirá de fundamento para los contenidos del manual multimedia. Se basará en la teoría de creación audiovisual planteada por José Martínez.

2.2 Marco conceptual

2.2.1 TICS

El mundo se encuentra en una época que la forma de comunicarse y expresarse a cambiado, esto, se debe en gran manera a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Son herramientas comunicativas que constan de equipos, programas informáticos y formas de

comunicación para recolectar, procesar, transmitir y presentar datos a través de varias plataformas unificadas es decir audio, dato, texto e imagen a través de un solo medio.

Se genera muchos beneficios, añadiendo TIC en la educación, ya que se aprovecha la tecnología para buscar información, investigar, difundir conocimiento a través de estas herramientas que brinda esta instrumento de comunicación como son blogs, portales, bibliotecas virtuales.

Ofrecen la oportunidad de colaborar y laborar en proyectos a distancia, generando entornos participativos de trabajo, creando una relación entre alumnos y profesores de distintos centros, pueden ser internacionales o regionales. Potencia de esta manera la formación intercultural, a través del conocimiento directo e interacción con el acontecer de otras partes del mundo.

Con esta herramienta en la actualidad se puede encontrar recursos educativos que refuerzan todas las áreas curriculares, muchos de acceso gratuito, a disposición del público en general. Gracias a esto se ha podido crear portales educativos para esta tarea tan importante que es la educación, abriendo campo a la posibilidad de utilizar gran cantidad de recursos en el mundo a través del compartir en de los distintos sitios digitales que ofertan ese servicio.

La aceptación y facilidad ofertadas por estas últimas tecnologías, especialmente las redes sociales, ha dejado en claro aspectos como la transmisión de información y conocimiento hacia la comunicación. Esta impresionante recepción del público hacia la red y medios multimedia ha generado la idea de incorporar estos recursos al proceso de formación.

Estas tecnologías de la información y la comunicación necesitan de dos elementos que podrían convertirse en un serio problema si no se los posee. Estos son infraestructura y recursos. Sin esto no pueden ser utilizadas. Además, esta nueva manera de comunicación tecnológica necesita un conocimiento previo para que funcione y aprovechar las posibilidades, también, para generar un uso adecuado. De esta manera se crea una brecha digital en direcciones opuestas: por una parte, entre las personas o instituciones que disponen de infraestructura, medios tecnológicos y los que carecen de ellos; por otro, entre los que tienen destreza para manejar estos equipos y los que encuentran serias dificultades para conseguir usarlos. Muchas veces, resulta ser en ambos sentidos.

Al momento no existen conclusiones precisas en relación si se debe utilizar las TIC para generar procesos didácticos. Lo que sí se sabe es que pueden resultar muy útiles para facilitar el transcurso enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando se les dé un óptimo funcionamiento. El objetivo consiste en crear proyectos realizables para el uso de las TIC desde un punto de vista enriquecedor, idóneo para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

2.2.1.1 Sociedad de la Información

Wilson Peres en su obra “La sociedad de la información en América Latina y el Caribe” nos explica que en el contexto actual la tecnología y su avance ha facultado el acceso de las personas y la sociedad en general a información, datos y conocimiento en formas nunca antes experimentadas. Estos avances tecnológicos han hecho realidad lo que antes era considerado como algo del futuro representado en películas de marcianos. Una sociedad de la información es aquella en la cual la tecnología juega un papel importante en las actividades sociales, culturales y económicas, influyen en estos y todos los aspectos internos de

convivencia. Con esta forma de sociedad tecnológica informativa se facilita la creación, distribución y manipulación de la información.

En esta forma de mundo globalizado contemporáneo, la sociedad de la información a través de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), como medio de difusión permiten formar un nuevo contexto social, en el cual, se puede acceder a información útil para cada persona, tratando de generar desarrollo y progreso a través de la inteligencia colectiva, es decir, a través del compartir información y también incluyendo las TIC en asuntos productivos, ya que, facilita la inclusión del empresario en mercados globales.

El adelanto de ciencia y tecnología ha generado métodos de cambio e innovación, ha incidido fuertemente en la economía y a planteado cambios en distintas disciplinas científicas, esto conduce gradualmente hacia un nuevo tipo de sociedad, donde la condición laboral y los distintos mecanismos de transmisión de la información adoptan nuevas formas. Estos cambios han planteado un severo cambio para los individuos los cuales necesitan de un nuevo planteamiento educativo.

Tres cambios esenciales precisan la “sociedad de la información” el fundamento, la revolución tecnológica; y globalización. Estos tres factores, y la interacción entre los mismos, crean cambios socioculturales de gran amplitud.

Dentro de esta sociedad nace un nuevo concepto que es la sociedad del conocimiento, esta se detiene detalladamente en el grado de aceptación que la gente posea sobre el uso y beneficio de toda información aprovechable en este nuevo canal comunicativo que ofrece la tecnología moderna. Dentro de la sociedad del conocimiento “hay cinco hechos que definen su significado y estas son conectividad, puntos de acceso, contenidos, capacitación y redes sociales” (Jonassen, 2000), es decir partiendo desde la reunión de la información hasta el punto de difusión de la misma se debe pasar por la capacitación, esto permitirá que la información y conocimiento no sea desaprovechado, para de esta forma sea compartido a través de las redes sociales.

Ahora es posible compartir pensamientos, libros, proyectos, imágenes, videos sin importar distancias geográficas o husos horarios. Se enfrenta un proceso que se retroalimenta es decir se realimenta a sí mismo, estas nuevas tecnologías dotan a la sociedad de un poder, acceso y manejo sobre grandes volúmenes de información, las mismas, a su vez, generan un conocimiento expandiéndose y compartiéndose alrededor del mundo.

Esto ha hecho que se generen los “nuevos usuarios”. Tanta información los convierte en personas que han perdido su capacidad de investigar e innovar cosas. Este proyecto quiere recuperar ese interés en los estudiantes por crear algo y con este manual se incentivará dicho proceso.

2.2.1.2 Multimedia

“La tecnología educativa no nace con el uso de la computadora en el aula. Una mirada nostálgica al uso del pizarrón y la tiza nos permite reencontrar la trascendencia de la tarea docente y la convicción de que no hay recurso, por eficiente que sea, que reemplace la mirada, la voz y los sueños de los maestros.” (GUAMAN, 2011)

Esto es la razón por la cual se necesita la presencia del discente para la asimilación de conocimientos.

Esta perspectiva se quiere aplicar en este material didáctico multimedia, al poseer variedades de medios de comunicación y de transmitir información se genera un entorno único y personalizado de aprendizaje entre el material y el consumidor de información uniendo todo con b-learning. Esta palabra, síntesis de blended-learning, es comúnmente traducida como aprendizaje mezclado, aprendizaje mixto o aprendizaje combinado y representa una forma de enseñanza que combina las actividades presenciales tradicionales con actividades de un curso de educación a distancia, con recursos tecnológicos de por medio pero la participación activa del profesor y el estudiante.

El método Constructivista de J. Brunner, David Ausbel, Jean Peaget se remite a la idea de que tanto los individuos como los grupos de individuos construyen ideas de cómo funciona el mundo. Este método nos da el “Aprendizaje significativo” (D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz.

Ventajas del Aprendizaje Significativo (G. Guaman, 2011):

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Esta filosofía constructivista apoya el método multimedia que nos propone “El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores.” La interpretación es personal, de manera que no hay una realidad compartida de conocimientos. Por ello, los alumnos individualmente obtienen diferentes interpretaciones de los mismos materiales, cada uno construye (reconstruye) su conocimiento según sus esquemas, sus saberes y experiencias previas para aprender.



Cuadro 4. Aprendizaje Significativo. Realizado por Milton Pilco.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo (G. GUAMAN, Pág. 26):

- Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
- Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
- Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

Esta es una teoría que brinda parámetros claros para la creación de este producto, razón por la cual ha sido elegido por el realizador de este proyecto de grado.

“A lo largo de la historia, las revoluciones tecnológicas e industriales han desempeñado un papel crucial influyendo en el desarrollo de la sociedad y de sus individuos. En el

siglo XIX, la Revolución Industrial marcó el devenir del hombre entendido como entidad social y cultural. La llegada de la era digital y, con ella, las nuevas tecnologías, ha generado un crecimiento tecnológico sin precedentes, motivando que -en determinados ámbitos- se hable de Segunda Revolución Industrial. Esta era tecnológica no sólo ha favorecido una mejora en la calidad de los servicios, sino un aumento espectacular en la diversidad de los mismos. Así, la implementación de estas nuevas tecnologías se está manifestando sobre lo que se ha llamado sociedad industrial, dando lugar a lo que actualmente conocemos como sociedad de la información o del conocimiento” (FRANCO, 2005:93).

El Conectivismo es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por George Siemens, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos. “El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital” (GEORGE SIEMENS, 2004)

Constructivismo De Papert

Para Papert la computadora reconfigura las condiciones de aprendizaje y supone nuevas formas de aprender. La computadora debe ser una herramienta con la cual se debe llevar a cabo sus proyectos y tan funcional como un lápiz.

La idea de educar en la sociedad de la información viene con la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC), la cual tiende a centralizarse en la computadora e Internet, el problema es que se crea una nueva forma de inclusión/exclusión: los conectados y los

desconectados. Para evitar esto resulta fundamental aproximarse a los dos términos que la conforman: “sociedad de la información” y “educación” mezclarlos, de esta manera, poder crear un medio en el que se incluya algo presencial y también algo a distancia con ayuda de la tecnología. Así nace el b-learning, el cual, es un aprendizaje que combina herramientas tecnológicas y tradicionales, de ahí su nombre “blend”, que significa mezcla. Es un proceso interactivo entre profesores, alumnos, materiales y recursos educativos a través de sistemas de comunicación mediada por ordenador. Estos interactúan entre sí con el objetivo de generar y crear nuevos conocimientos. Las diferentes herramientas permiten la comunicación en una variedad de formatos: texto, imagen video, animación, gráficos, audio o combinación de diferentes códigos.

Una definición sencilla describe al b-learning a la combinación de la enseñanza presencial con la tecnología.

El b-learning es una propuesta educativa basada en el concepto de Salomon, Perkins, y Globerson (1991) “El aprendizaje con instrumentos de la Mente depende de la participación consciente de los alumnos en las tareas proporcionadas por estas herramientas y que no existe la posibilidad de mejorar cualitativamente el desempeño del sistema conjunto de estudiante más tecnología” propone usar las herramientas tecnológicas necesarias para mejorar la comprensión y asimilación de información en el estudiante. Es decir las herramientas no controlan a el especialista, ni las computadoras controlan el aprendizaje, por el contrario, las computadoras deben ser utilizadas como herramientas que ayuden a los estudiantes a construir conocimiento. Realizar una integración tecnológica en el proceso enseñanza-aprendizaje.

La integración de la tecnología no ocurre en un lugar determinado, pero si en un tipo específico de entorno de aprendizaje. Para construir un ambiente propicio para la integración, se debe pensar de forma diferente sobre la enseñanza y el aprendizaje. Muchos piensan que la integración de tecnología se da en el aula en las que el profesor actúa como facilitador. De acuerdo con Jonassen (1995), este tipo de ambiente tiene siete aspectos que hacen que el aprendizaje sea significativo. El ambiente de aprendizaje debe ser **activo** para que los estudiantes participen en el procesamiento consciente de la información, **constructivo**, así los estudiantes integren nuevas ideas en sus conocimientos previos para dar sentido o significado. Es decir usen las computadoras como herramientas cognitivas. **Colaborativo** para que los estudiantes trabajen en comunidades de aprendizaje en el que cada miembro contribuya a los objetivos del grupo y trabajen para maximizar el aprendizaje de cada uno. También debe ser intencional, es decir, los estudiantes deben tratar alcanzar sus propias metas y objetivos cognitivos. Las computadoras permiten desarrollar organizadores, deben utilizar el software para apoyar sus metas y objetivos que están tratando de lograr. **Conversacional**, es decir hacer el uso del internet, correo electrónico, videoconferencia y ampliar la comunidad de aprendizaje más allá de las paredes físicas del aula. **Contextualizado**, para que los estudiantes encuentren en las tareas de aprendizaje una utilidad en las tareas del mundo real por ultimo debe ser **Reflexivo**, los alumnos reflexionan sobre los procesos realizados y las decisiones tomadas durante la actividad de aprendizaje y articular lo que han aprendido. Como resultado, los estudiantes pueden usar las computadoras como herramientas cognitivas para demostrar lo que saben.

Las barreras más comunes para la integración de la tecnología incluyen el tiempo, práctica, recursos y apoyo. Los maestros necesitan tiempo para aprender a usar tanto el hardware como el software, tiempo para planificar y tiempo para colaborar con otros profesores.

2.2.2 Producción Audiovisual

Es un proceso en el cual se concibe y plasma una idea a través de contenidos con audio & video de ahí el nombre audiovisual. Con el objetivo de entretener, informar, comunicar. Estos son producidos para medios de comunicación audiovisuales como el cine y la televisión.

Cuando se desea hacer producción audiovisual se debe tener en cuenta que no es únicamente arte y creatividad, también, se trata sobre dirigir a un grupo de personas y gestión económica para los mismos (SÁNCHEZ, A. ; 2009).

Todo parte desde la concepción de una idea, de algo que se desee comunicar ya sea publicitario o personal. Aquí nace después de la idea, una estructura escrita, que, represente lo que se desea contar, a esto, se lo denomina Guión.

2.2.2.1 Pre-Producción

Esta etapa es la más importante dentro del proceso de creación audiovisual. Aquí se desarrolla el Guión y se determinan los elementos que definirán la estructura del *film*. Se decide el equipo técnico y artístico que participará en ella.

Se debe preparar meticulosamente todos los elementos que conformarán una película y mientras mejor preparados estén, menores serán las inseguridades tanto artísticas como económicas. (HAUGE, M.;1991)

Primero se debe contar con un equipo base para empezar a trabajar en la película. Aquí el director cuenta con la responsabilidad de elegir a las personas que le ayudaran a transformar en realidad, materializar, su visión de la película. Los más significativos en esta fase son el Director y el Productor.

El director ayuda a hacer el desglose de guión, en la planificación del proyecto y trabaja directamente con el ayudante de dirección quien hará el trabajo de supervisión dejando al director más tiempo para concentrarse en los elementos artísticos del *film* sin tener que preocuparse por los aspectos técnicos. Decide el estilo fotográfico y sonoro. Trabaja con todos los jefes de departamento dando instrucciones de cómo quiere que se lleve a cabo la película y es él quien toma las decisiones creativas finales.

El director es el autor de la película y por consiguiente el responsable del éxito o fracaso de esta. (FERNÁNDEZ, F. ;1994)

Guión

El guión es la materia prima de la producción audiovisual, sin esto no se tendría una guía para realizar el producto audiovisual. Esto se lo realiza para organizar el trabajo de todas las personas que intervendrán en la creación de esta pieza. Para crear un guión es necesario en primera instancia poseer las ganas de querer contar algo a través de una cámara, con pasión, dedicación. Algunas buenas fuentes para escoger un tema pueden ser las noticias diarias o sucesos impactantes de su propia vida. Una vez que se escoge el tema se debe investigar mucho sobre eso, para que la historia no sea falsa y el espectador se la crea.

Lajos Egri en su libro “*The art of dramatic writing*” explica que para resumir toda información y plasmarlo en pantalla se debe tener en cuenta la “idea base” o *Storyline* , es el concepto del guión expresado en una línea, este responde al que es la historia y como termina. También se lo denomina premisa.

Este es el esbozo del guión.

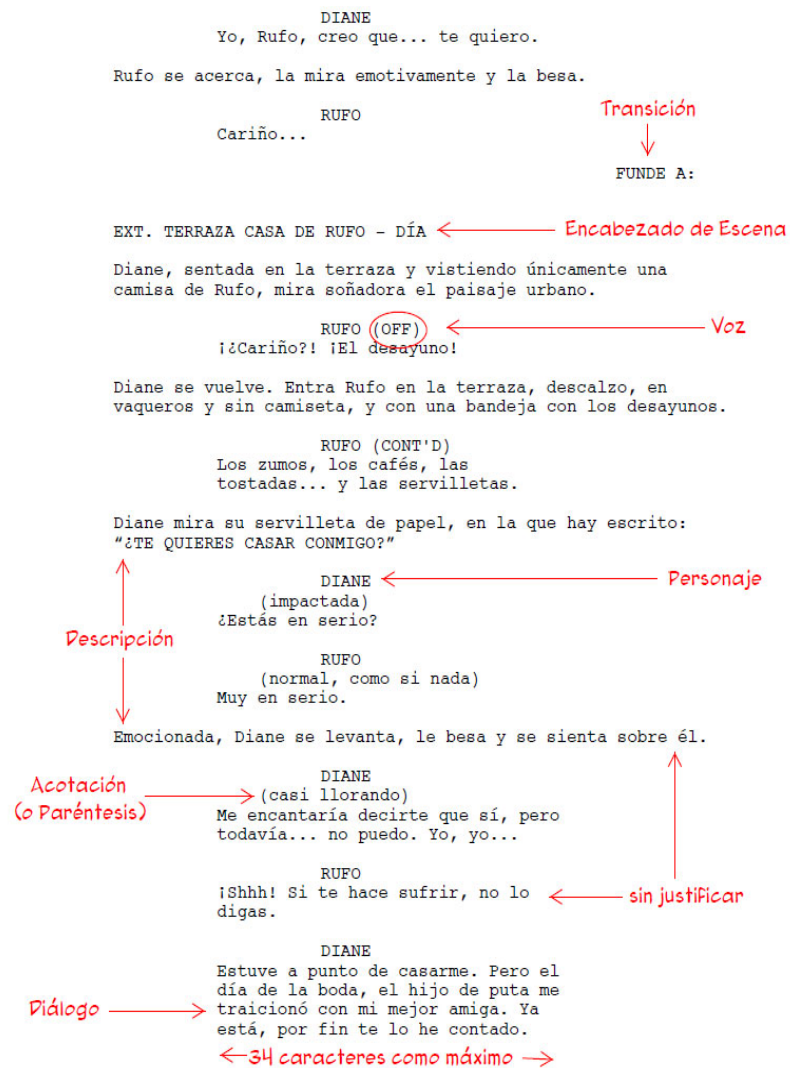
Obtención de datos (Investigación sobre el tema a tratar)

Premisa → Tratamiento → Guión

El siguiente paso es argumentar la ficción, es decir se extiende de una línea de relato a una página aproximadamente, esto se logra presentando a los personajes principales, contando quien es el principal y cuáles son sus principales roles en el *film*, determina el final de la película y de esta manera se culmina el *script* o guion literario.

Para escribir un guión literario se tiene un formato específico que se explica en el siguiente gráfico

Número de página → 2.



(Gráfico 1) Formato de Guión. Fuente: CELTX

Se escribe en primer lugar el encabezado de la escena. En la siguiente línea se escriben las acciones de los personajes. Centrado y con mayúsculas se escribe el nombre del personaje principal, entre paréntesis se escribe alguna *acotación* es decir se explica el estado de ánimo

en el cual está hablando el personaje principal, o si es una *voz en off* se lo coloca a lado del nombre del personaje entre paréntesis. Debajo del nombre del personaje se escribe los diálogos con un espacio de 34 caracteres como máximo. El número de página va en la parte superior derecha acompañado de un punto.

Se trabaja inicialmente con el guión literario, sabiendo que de las reuniones posteriores saldrán algunos cambios y ajustes.

El director realiza junto con el director de fotografía un guión técnico.

Guión Técnico

Se lo realiza para plasmar el guion literario en función de cuestiones propias del rodaje, cosas técnicas.

Eve light en su obra "*The Complete Film Production Handbook*" explica que tener un guión técnico es una herramienta indispensable para conocer hasta el más mínimo elemento para la puesta en escena.

Tiene un formato específico y se anota:

- Descripción plano a plano

- Cámara

- Personas (Actores)

- Fotografía e iluminación

Sec.	Pl.	Ind. Téc.	Story Board	Imagen	Sonido
1	1	PG		Jon discute con su mujer en la cocina. Gesticula violentamente.	Jon: Expílicate, te lo ordeno
1	2	PM		Su mujer sale precipitadamente de la estancia para coger su bolso.	Ella: No hay nada que explicar.
1	3	PM Contrap.		Jon le alcanza y le grita ante la indiferencia de ella.	Jon: ¡Mírame a la cara!
1	4	PM Contrap.		Jon la agarra con fuerza y la empuja contra la pared violentamente.	Jon: ¡No dejaré que te vayas!

(Gráfico 2). Formato de Guión Técnico. Fuente: CELTX

Como se puede observar en el guión técnico se explica la película en el papel. Se dice que un guion técnico es bueno cuando se alcanza a visualizar la película en él. Llegando al punto de saber la posición de los actores en la locación y sus respectivos diálogos en la anulación apropiada de la cámara.

El productor hace un desglose exhaustivo del guión con la información recolectada de cada departamento.

Desglose

Para realizar el desglose a breves rasgos se explica las “necesidades” del guión dividido en secuencias.

Secuencia n.º _____ Página n.º _____
TÍTULO: _____

Planos de esta secuencia _____ DÍA INTERIOR
Total planos del decorado _____ NOCHE EXTERIOR
Total páginas _____
Localización _____

DECORADO

REPARTO	Traje	PLANOS
		A C C I O N

E P I S O D I C O S Y F I G U R A C I O N

A C C E S O R I O S

ANIMALES	VEHICULOS	OBSERVACIONES	VARIOS

esc. 1
ANEXO DE DESGLOSE - CINEBOLA - Ingresos cinematográficos

(Gráfico 3) Formato de Desglose de Guión (Gráfico 2). Fuente: CELTX

El productor también trabaja en el plan de rodaje y ajusta el presupuesto lo más posible. A continuación hace un plan financiero reproduciendo los aspectos del presupuesto, dividido en periodos de tiempo.

Presupuesto

En toda producción audiovisual es importante, tener un presupuesto base, para tener referencia de los gastos a incluir en la producción.

Es un método en el cual se calcula el costo total para que lo que está escrito en el guión pase a convertirse en realidad y sea filmado. Todo esto en relación al tiempo y como va a ser distribuido ese dinero.

Se toma en cuenta el alquiler de equipos, el salario al grupo de trabajo, catering, transporte y logística.

El precio debe estar lo más apegado a la realidad para que se realice el financiamiento con empresas u organismos gubernamentales que apoyen el desarrollo de la industria cinematográfica. También existen muchos festivales cinematográficos que apoyan el desarrollo audiovisual desde su concepción, es decir, hay incentivos económicos para desarrollo de guión y también hay premios para cuando ya este rodado el proyecto y se denominan premios de desarrollo y presentación de proyecto.

Mientras tanto, el director va ajustando cambios en el guión y realizando las pruebas y selección de los actores.

Casting Y Scouting

Es el proceso en el cual se selecciona actores y locaciones respectivamente.

Actor es la persona con conocimientos sobre teatro y actuación que se encarga de interpretar a los personajes de la película. Es la encarnación de los diálogos de un guión cinematográfico.

Las locaciones son los lugares que representan los escenarios en donde se desarrolla la historia del guión.

En el *casting* se convoca a mucha gente (puede ser actor o no actor, depende del gusto del director) para que represente y de vida al personaje que está escrito en el guión literario y al cual se desea filmar. Aquí se les toma sus datos personales y se les pide que interpreten un fragmento del guión que se haya escogido para el casting.

El *scouting* es un proceso en el cual un grupo de gente puede ser el productor, director de arte y director de fotografía y sonido recorren las locaciones tratando de encontrar ese lugar perfecto que requiere la historia del guión para ser contado. Se toman fotografías de referencia de todos los ángulos, con el objetivo de obtener la aprobación del director. Una vez recolectada las *locaciones*, las cuales son el espacio físico donde el actor va a interpretar su papel, se realiza una reunión, se aprueban las necesarias y serán los escenarios donde será filmada la película.

En la preproducción se hace reuniones con los jefes de departamento para definir las características de la película: la iluminación, el estilo y color de los decorados o los maquillajes más adecuados para los actores. Entre el director, el director de fotografía, el director de arte y el productor, deciden las localizaciones y el equipo de producción procede a solicitar los permisos pertinentes.

Cada jefe de departamento conforma a su equipo y comienza a trabajar bajo las pautas del director en función al guión. Se va definiendo el material de iluminación y equipo técnico especial. Se hacen sesiones de pruebas de vestuario y de maquillaje y el director ensaya con los actores. El director de arte en ocasiones se le involucra desde el desarrollo en dependencia de lo complejo que sea la construcción de decorados o la ambientación. Su trabajo inicia

desarrollando bocetos y propuestas desde la escenografía hasta la personalidad de los personajes, es decir, su forma de vestir o los muebles que tendría en su casa.

En resumen lo que se hace en la preproducción es crear el guion, leer el mismo con el grupo de trabajo para conocer el tiempo y lugar donde se desarrolla la película. Luego hacer un desglose general del guión. Elaborar un primer plan de rodaje "ideal". Crear un presupuesto tentativo. Realizar un plan financiero reflejando los cobros y los pagos. Se escogen casting y locaciones. También se ensayan con actores y actrices. Se define el aspecto fotográfico y el concepto de arte que tendrá la película quedando así todo listo para el rodaje que es la etapa de producción.

2.2.2.2 Producción

Esta es la etapa en la que se plasma la idea en el *celuloide*, se traslada las palabras en imágenes, en acciones. Aquí el equipo de trabajo conformado por director, productor, director de fotografía y director de arte junto con los actores en las locaciones crea el *film*.

El director en producción vigila que todo esté perfectamente coordinado y sincronizado y se vea "bien" en pantalla en relación a la idea principal del guión. Se encarga de que los actores hagan su trabajo de tal forma que el espectador les crea y por ende asimilen la historia, porque si la actuación no convence la película no funciona. Es la cabeza artística del proyecto. Su trabajo consiste en elegir al equipo artístico, proponer gente del equipo técnico, hacer los ensayos con los actores y la puesta en escena.

El productor controla que se cumplan los diferentes trabajos en el tiempo previsto. Cuenta con un plan de rodaje el cual sirve para preparar la filmación de los días siguientes. Se atiende a

los proveedores de los servicios, como el catering, luces, cámara, transporte, permisos de locaciones. Es el encargado de coordinar al equipo, fijando horarios, también resolviendo imprevistos y necesidades concretas. Elabora el llamado diario con el asistente de dirección, el llamado diario es una hoja en la cual se anota qué día se necesita tal actor para que escena, organizando el tiempo de actores y locaciones. Debe presionar a la gente, hace el avance semanal de filmación y cuando se acaba el rodaje entrega la previsión de pagos a cada parte del equipo.

El director de fotografía se encarga de la iluminación de la película y movimientos de cámara. Estos se los hace en base a la petición del director para contar el guión. El tipo de iluminación incide mucho en la forma en que el espectador asimile la película, influye en el estado de ánimo y comunica la intención de manera indirecta.

El director de arte se encarga de ambientar a los personajes y a las locaciones. Crea el escenario perfecto para desarrollar la historia, influye en el “contexto” del filme, genera la atmósfera y el entorno en el cual se van a desenvolver los personajes. El director de arte es la persona encargada de diseñar lo que se ve físicamente en una película.

El sonidista se encarga de los diálogos y todo lo que sea sonido ambiente para poder registrar audio en la película.

Existe un *script* el cual es el responsable de la “continuidad” de la película. Calculan el tiempo estimado en pantalla de cada secuencia. Está siempre en el *set* mientras se preparan y filman los planos para evitar problemas de continuidad (*raccord*). Lleva el control del tiempo real en pantalla grabado, lo cual ayudará al director de producción a conocer en todo momento el avance de la producción. Anota en el parte de cámara las tomas que se hacen de cada plano,

así como las tomas buenas que habrá que positivar. También controla que no se omita ningún detalle del guión a menos que sea indicación del director.

En fin en la producción se realiza un trabajo en conjunto para concebir el guión y hacerlo realidad, cada quien aportando desde su área para la creación del mismo.

2.2.2.3. Post-Producción

Aquí se edita la película. Es decir, se une todo el material válido de la etapa de producción y se cuenta la historia a través de la unión consecutiva de los planos filmados en la etapa anterior. Aquí el director junto con el Editor deben unir y crear lo que va a ver el espectador.

El productor en esta etapa se encarga de controlar la devolución de todo el equipo alquilado, reestructurar pagos pendientes, a quién, cuánto y cómo se debe pagar, hace una estimación de costos del laboratorio, el *trucaje* y el tiempo final de la película. Organiza a la gente, hace un calendario de edición: establece la fecha para el comienzo de la mezcla, el editor pone fecha de corte de negativo, créditos y el editor de sonido propone fechas de doblaje, efectos de sala y montaje de bandas en caso de que así se lo realizará.

Algo importante es el marketing y la exhibición del filme. Se contrata a la agencia de promoción o al agente de prensa y le proporcionan el material para anexar al libro de prensa (*pressbook*): sinopsis, fotografías, ficha técnica y artística, etc. Coordina la realización de un *trailer* promocional. Cita al director de fotografía para hacer el *etalonaje* si ha sido grabado en *celuloide*.

No hay que dejar de lado la parte legal de difusión, es decir, presentar la una copia a los organismos encargados de la censura. Inscribir la película en el Registro de la Propiedad

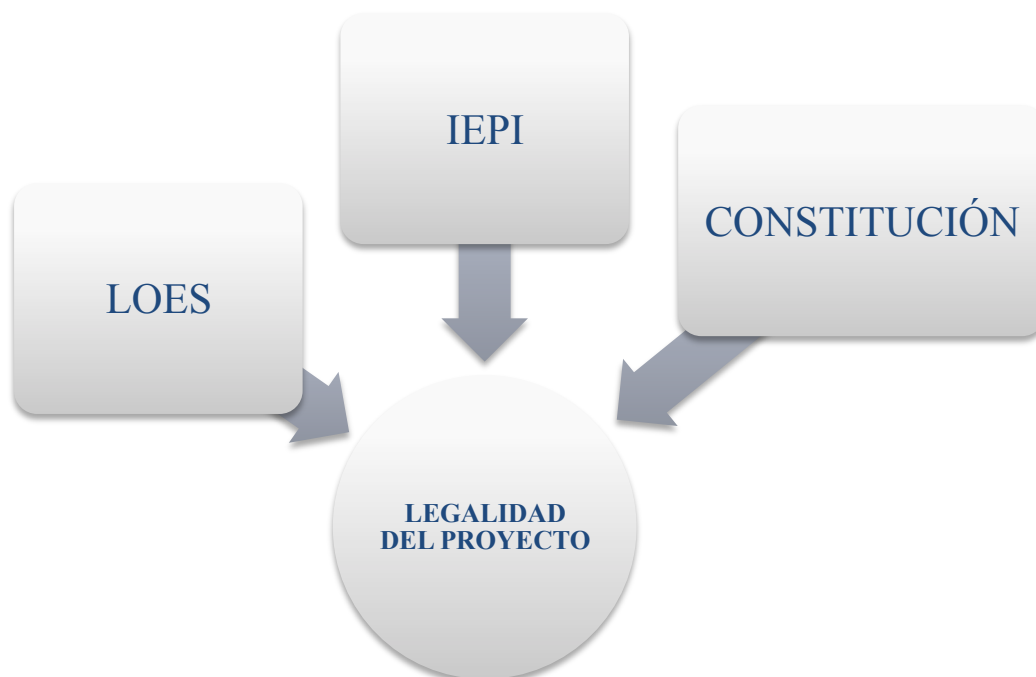
Intelectual, en el Ecuador es indispensable tener eso desde la pre-producción, es obligatorio si se desea obtener fondos de algún organismo gubernamental para el apoyo monetario registrar el trabajo en el IEPI (Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual).

El Director de Fotografía se encarga de la corrección de color y *look* final de la película y entregarla tal cual requería el guión.

El Sonidista se encarga de hacer el doblaje de la peli si así fuera el caso, también realiza la mezcla final para la reproducción de la película, añade efectos y le da una estructura lógica al video. Se añade música.

El director de arte se encarga del diseño de afiches para el estreno de la película, en esta etapa el director de arte ya no realiza mayor trabajo en post-producción.

2.3 Marco Legal



(Cuadro 5.) Leyes. Elaborado por: Milton pilco

El Artículo 347 literal 8 de la Constitución de la República, establece que será responsabilidad del Estado: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

El artículo 8 y 13 de la Ley Orgánica de Educación Superior en el Ecuador (LOES) aportará al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la producción científica y a la promoción de las transferencias e innovaciones tecnológicas; el presente proyecto pretende ser una innovación tecnológica para el proceso enseñanza aprendizaje y el estado garantiza, protege y sustenta la creación y legalidad del proyecto.

En el Art. 35.- se garantiza la Asignación de recursos para investigación, ciencia y tecnología e innovación.- se puede acceder a recursos públicos concursables del pre asignación para investigación, ciencia, tecnología e innovación establecida en la Ley correspondiente. Este es un punto a favor para la creación del mismo.

El Instituto Ecuatoriano de la propiedad Intelectual garantiza la protección de la creación de este producto.

2.4 Marco Espacial

Este proyecto se realizará en Ecuador, ciudad de Quito. Será iniciado en la Universidad Israel con los estudiantes de la carrera de Producción de Televisión y Multimedia en el transcurso de seis meses. El beneficio resultante será una herramienta tecnológica multimedia de apoyo para el profesor y el alumno. La cual procurará reforzar el nuevo método de educación por objetivos que pretende aplicar la Universidad Israel en el transcurso de los futuros semestres.

CAPÍTULO III

3. Metodología

3.1. Proceso de investigación

3.1.1. Unidad de Análisis

La unidad de análisis será la Universidad Israel experimentando con los estudiantes de la carrera de Producción de Televisión y Multimedia aplicando una herramienta para su aprendizaje.

Los estudiantes de 3 a 9^{no} semestre serán el objeto de estudio, un total de 40 estudiantes, serán parte del proceso de experimentación en el cual se tratará de demostrar la efectividad de una herramienta para el proceso enseñanza aprendizaje.

3.1.2. Tipo de Investigación.

El tipo de investigación será experimental. Ya que es algo que no se ha probado en la Universidad. Se involucrará un número relativamente pequeño de personas y se abordará la aplicación de la herramienta didáctica multimedia. Se dividirá a las personas objeto de la investigación en dos o más conjuntos. Los dos reciben tratamientos idénticos, excepto que el investigador da a un grupo y no a los otros la herramienta didáctica, viendo cómo son sus avances y cual resultado mejor.

Va existir una estrecha relación entre el objeto el cual es el producto y el sujeto que son los estudiantes. A través del uso de esta herramienta se espera que sufran transformaciones, lo cual, implica una participación activa en todos los momentos de la investigación.

3.1.3. Método

El método científico que se empleará será el deductivo-inductivo porque parte de lo específico para llegar a lo general. Porque con este manual específico de producción y televisión se puede crear manuales con la misma técnica pero con diferentes contenidos para las demás carreras.

El contenido del procedimiento puede ser asimilado a través de un sistema de indicaciones rígidamente establecidas que deben cumplirse en determinada sucesión.

3.1.3. Técnica

Se utilizará el método de observación directa, ya que es un método que permite obtener datos cualitativos. También se usará focus group para la obtención de datos cualitativos. El focus group es una técnica de recolección de información donde se reúne a un grupo de personas que se consideran potenciales clientes. Los cuales discuten acerca del producto y dan a conocer sus puntos de vista en relación al objeto que consumen. Se aplicará en este proyecto debido a su gran aporte en la creación del mismo, debatiendo ideas con profesores y estudiantes que usarán el instrumento multimedia resultante.

3.1.4. Instrumento

Como instrumentos de registro de la información para la aplicar la técnica de observación directa basadas en la experimentación serán.

- Notas.

Apuntes sobre las reacciones de las personas del grupo focal que serán profesores y alumnos.

- Datos visuales: videos, cámaras

Se grabarán a las personas implicadas en el “focus group” para tener un archivo visual.

- Seguimiento de observados:

Para esto se anota en un diario un log de interacción lo cual es una relación secuencial entre dos eventos de dos o más personas.

Todo esto sirve para tener material que mejorará la calidad del producto en base a comentarios y opiniones de los usuarios en la Universidad.

3.2. Metodología específica

Para realizar un producto audiovisual se requiere seguir una serie de pasos que entran en un proceso específico que se llama pre-producción cuyo eje fundamental es el guión. Consiste en escribir la idea que se quiere contar y dependiendo de la duración del proyecto se extiende la idea en un número determinado de páginas.

Para la realización del producto multimedia, se requiere una lluvia de ideas, el cual, consiste en escribir todo lo que se quiere realizar en relación a un tema específico. Luego para darle una estructura lógica se plantea un diagrama de flujo y árboles de navegación.

“El árbol de navegación es uno de los primeros documentos que una persona que esté ideando un sitio web o aplicación web debe generar. La estructura de un sitio web es igual que un árbol que tiene ramas, que sostienen otras ramas para finalmente llegar a las hojas.”(AVILÉS, 2010)

CAPÍTULO IV

4. ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

4.1 ESTRUCTURA

La estructura de este manual audiovisual multimedia se divide en aspectos técnicos y de contenidos. Siempre se va a tener en cuenta las limitaciones, cuando se desea obtener algún conocimiento, existen grandes limitantes como el tiempo, la disposición del estudiante, del profesor y la falta de recursos. El objetivo de la creación de este producto es generar una estructura flexible y un entorno amigable para tratar de vencer algunos limitantes y ofrecer un mejor servicio a los usuarios.

La estructura técnica del manual de producción audiovisual se divide en

- Textos,
- Gráficos,
- Sonidos,
- Vídeo.

Textos

La tipografía es un recurso importante que marca inconscientemente la personalidad del producto audiovisual, así como su ritmo de lectura, influyendo en el estado de ánimo del usuario. Por esta razón es importante la selección de la fuente para la representación de la información en este producto comunicacional.

Después de varias pruebas se ha determinado para la lectura del texto se utilizará la fuente GARAMOND. Para títulos Anchor Jack Bold. Para cosas interesantes como consejos y recursos la tipografía será Amatic13.

Gráficos

En el producto se gráfica el texto porque son elementos visuales que aportan al entendimiento y asimilación de información, apoyando al texto.

Después de analizar el espacio y la influencia del texto con imagen se ha determinado que los gráficos serán .jpg calidad 8, esto se debe para optimizar el espacio en disco y para aportar a la fluidez del producto, sin perder su presencia y detalle. El tamaño a utilizar no deberá exceder 800 por 600 pixeles ya sea en largo o en ancho para las fotografías grandes. Para representaciones pictóricas pequeñas, se utilizará 320 por 240 pixeles y para imágenes medianas se usará 640 por 360.

Sonidos

Para que un producto comunicacional sea interesante tanto para el realizador como el consumidor, se requiere incluir elementos sonoros. Se manejará sonidos en botones del multimedia. Estos serán .mp3 compresos a 64 kbps en mono. Para obtener fidelidad sin ocupar mucho espacio en disco, obteniendo así un desempeño óptimo del producto multimedia, con un sonido ideal y liviano.

Video

El video se utilizará en referencia de películas que ya se encuentren sin derechos de autor como por ejemplo las usar *videotutoriales* que sirven para demostrar el efecto del montaje. Es decir, videos que aporten al desarrollo del estudiante. El tamaño no excederá 640 por 360 pixeles, manteniendo una relación de aspecto de 16:9.

En Ecuador para entender un poco sobre la producción audiovisual existe el gran limitante que es la falta de recursos, y no solo a nivel audiovisual, siempre se ha aprendido bajo literatura mexicana, argentina, uruguaya. Esto se convierte en un serio problema a la hora de aprender, ya que no existe un contexto social como el del texto y varía mucho para cada sector estudiantil, llenando de baches la identidad de un país.

4.1.1 Contenidos

Este producto contiene información “digerida” y fácil de entender sobre el proceso de producción audiovisual. Tratando de resumir al máximo la información, con datos interesantes y entretenidos para el lector del libro.

Lo más importante de un recurso estudiantil como explicaba Joe Houlberg es su contenido¹. Por esta razón si se lo desea colocar en un contexto ecuatoriano se debe plasmar con frases propias Ecuatorianas y como el público objetivo del manual son jóvenes deben ser frases coloquiales que identifiquen al país.

TEMAS PARA LOS CONTENIDOS

DALE, DALE AHÍ VAMOS

Este tema será una bienvenida hacia el material, una introducción sobre lo que será el libro.

FICHA DE CONTENIDO

En Ecuador siempre se escuchan frases pesimistas de toda índole, en cualquier campo, en especial en el sector audiovisual se oye que es un país donde no existe apoyo, donde no se puede vivir contando historias, por ende no hay como hacer ficción. Eso mi querido lector es solo un

¹ Ver anexo Entrevista Joe Houlberg

pretexto para quedarse de brazos cruzados y no hacer nada. Primero hay que sacarse estas ideas de la cabeza que su único fin es limitar la capacidad creadora de nosotros los ecuatorianos, nos limitamos a escuchar frases dichas por personas extranjeras para resignarnos. Existen muchas formas de conseguir fondos para realizar el “corto” todo es cuestión de tener una ¡buena idea! y existen festivales que apoyan esas ideas.

El objetivo de este libro es enseñar al lector algunos métodos para crear “buenas ideas” y también formas de financiar el cortometraje, es decir buscar billete para grabarlo, técnicas de rodaje y grabación en distintos formatos, hasta la edición.

Es un manual que pretende ser una guía básica para rodar un cortometraje de ficción. Es un proyecto que contiene investigación y experiencia. Un proceso que trata de impulsar el conocimiento en los jóvenes del país y así tratar de mejorar el audiovisual en el Ecuador.

IDEA Y BILLETE (PRE)

Aquí se abarcará el tema de la preproducción y todas sus fases, explicado en frases coloquiales para el público objetivo, los cuales son jóvenes ecuatorianos que están entrando en este mundo.

FICHA DE CONTENIDO

Es tener en claro lo que se desea hacer, no se puede hacer una película simplemente por el hecho de querer hacerla, se la debe hacer en base a un concepto o una idea clara que se desee transmitir, sin esa idea base, la producción, no tendrá un fin y el producto no funciona, cachas. Para explicarte mejor es como si intentarás manejar un carro con los ojos vendados, claro que puedes hacerlo pero el resultado final puede diferir de lo deseado.

Primero se debe tener en cuenta una idea.

IDEA

FICHA DE CONTENIDO

Para una idea existen muchos métodos de crearlas, siempre ten en cuenta 3 cosas básicas:

- Personaje principal,
- El mundo en el que se desarrolla
- El conflicto.

Cuando tengas eso en claro se puede aplicar técnicas de creación audiovisual.

Brainstorming, o tormenta de ideas, es un método que consiste en poner sobre una pizarra o un papel todo lo relacionado con tu tema a tratar. Por ejemplo vamos a anotar todo lo que se me ocurra para hacer un corto:

Primero escogemos un tema: El tema se elige en relación a lo que se quiera contar. He decidido hacer un cortometraje sobre la adicción. Entonces antes siempre es bueno investigar sobre el tema en bibliotecas, la red y después de eso me pongo a pensar que será lo que pasa por la cabeza de algún adicto y lo escribo

Viejo, miedo, soledad, monstruo, destrucción, adicción, necesidad, pupila, rojo, impulso, locura.

Recuerda ninguna idea es nula, todas por más estúpidas que parezcan todas son útiles. Luego a este montón de ideas se la reduce hasta que tengan un sentido de acuerdo al tema a tratar y con elementos que puedan enriquecer tu historia. (Cory, T., 2003) Se puede ayudar con técnicas como el scamper y las analogías para definir más una idea y acercarla a lo que sería un producto final.

Scamper, es un método de creación de ideas en la cual sometes a la idea a una serie de preguntas que son las iniciales del nombre de esta técnica. Puedes hacerte estas preguntas y la idea se cocinará en su jugo! :

- ¿sustituir?

Porque en lugar de un adolescentes adictos a alguna droga no sustituirlo por algo más tierno.

- ¿combinar?

Se me ocurre combinar dulce con algo tierno como lo es una niña inocente. Esto agrega intensidad dramática a la historia.

- ¿adaptar?

Podemos ver películas parecidas, que traten nuestro mismo tema. Para la adicción se me ocurre *Requiem for a Dream* de Darren Aronofsky y así ver referencias.

- ¿modificar?

Con esas referencias se puede tener elementos para añadir a nuestra historia para modificarla y de esta manera se vuelva más interesante. Por ejemplo tomar de la película *Requiem for a Dream* los primeros planos de los ojos, como se dilatan las pupilas para demostrar la adicción de la niña. Es decir estamos tomando algo y modificándolo a nuestro guión.

- ¿para otros usos?

A los elementos tomados de las referencias se los puede usar de otra manera. Por ejemplo nuestra niña en lugar de ser adicta a alguna droga de dependencia porque no ser adicta a algo tan inocente como lo es el azúcar.

- ¿eliminar o reducir?

Organizar los elementos y enfocarlos más a nuestro tema. El corto trata sobre la Adicción, entonces eliminar las palabras sacadas de nuestra lluvia de ideas que no tengan que ver con el tema a tratar.

EJEMPLO: Quitar

- ¿reordenar o invertir?.

Recuerda todo es cuestión de la imaginación del creador. No existen límites al momento de crear algo. EJEMPLO: Si E.T. hubiera sido cuestionado no hubiera sido hecho en su momento.

Analogías, es una técnica interesante que consiste en utilizar algo existente y sustituirlo con algo que no tiene nada que ver, por ejemplo, en lugar que el asesino de tu película sea un hombre porque no puede ser un ¡brócoli mutante de 9 brazos!.

Cuando se cumple una idea con un fin a esta se le denomina “**premisa**”.

Después de la concepción de la idea, se la argumenta y se le dota de estructura, primero se hace un story line y luego un guión.

LO BÁSICO PANA

Se explicará el proceso de creación del guión. También se incluirá el software gratuito para la creación de guiones en versión descargable.

FICHA DE CONTENIDO

Después de tener la idea del cortometraje planteado se la pasa a un storyline. Este es un método que responde a 5 preguntas básicas pana

- Quién es el personaje principal, QUIEN
- En dónde se desarrolla la historia, DONDE
- Qué desea obtener el personaje, QUE
- Qué se le interpone al personaje para obtener lo que desea CONFLICTO
- Cómo termina la historia FIN

EJEMPLO

Cuando se tiene eso, tienes una primera historia lista para ser transformada y extendida en un guión.

Se tiene la idea de hacer una historia sobre la adicción. Entonces quien es nuestro personaje principal hemos dicho gracias a las preguntas del Scramper que va a hacer una niña. La ficción se

desarrolla en Quito, Lo que desea obtener esta niña será dulces, porque es adicta, lo que se le interpone es la escasez de los dulces, y el final puede o no estar en un *storyline* depende si se quiere dejar con intriga al espectador, para invitarlo a ver la película.

GUIÓN

FICHA DE CONTENIDO

El guión para es la materia prima de la producción, sin esto no se tendría una guía para realizar el producto audiovisual. Esto se lo realiza para organizar el trabajo de todas las personas que intervendrán en la creación del cortometraje.

Obtención de datos (investigación sobre el tema a tratar)

Premisa → tratamiento → guión

El siguiente paso es argumentar la ficción, es decir se extiende de una línea de relato a una página aproximadamente, esto se logra presentando a los personajes principales, contando quien es el principal y cuáles son sus principales roles en el *film*, determina el final de la película y de esta manera se culmina el guión literario. Es decir se argumenta y extiende más las 5 preguntas que se explicó en el *storyline* dándole más consistencia al cortometraje.

El guión tiene un formato específico que se explica en este anexo.

Existe un software gratuito llamado *Celtx* para escribir guiones. No debes preocuparte del formato, el software lo acomoda por ti. Brindándote de esta manera una herramienta para soltar tu creatividad sin limitarte en aspectos técnicos.

GUIÓN TÉCNICO

FICHA DE CONTENIDO

Se lo realiza para plasmar el guion literario en función de cuestiones propias del rodaje, cosas técnicas.

Es algo primordial al momento de hacer un desglose de guión, porque con esta herramienta se conoce hasta el más mínimo elemento para la puesta en escena.

Tiene un formato específico y se anota:

- Descripción plano a plano
- Cámara
- Personas (actores)
- Fotografía e iluminación

Hay un formato específico que puedes descargarlo [aquí](#)

Después de esto necesitas facilitarte el camello un poco, ¿cómo? te lo explico en el siguiente capítulo.

FACILITÁNDOTE EL CAMELLO

En esta sección se enseñarán los distintos PROCESOS PARA FACILITAR EL RODAJE como el desglose de guión y plan de rodaje con sus distintos formatos descargables en .doc o .xls dependiendo el tema.

HACIÉNDOLO REALIDAD

Aquí se tratará el tema de la producción y la actuación de las personas en el rodaje y la función que deben desempeñar.

FICHA DE CONTENIDO

Esta es la etapa en la que se traslada las palabras en imágenes, en acciones. Aquí el equipo de trabajo conformado por director, productor, director de fotografía y director de arte junto con los actores en las locaciones crean el *film*.

En la producción se realiza un trabajo en conjunto para concebir el guión y hacerlo realidad, cada quien aportando desde su área para la creación del mismo.

LIKE A BOSS

Formatos de producción que le ayudarán al lector a CONTROLAR A SU EQUIPO en el momento del rodaje. Como son las hojas de llamado, distribución del trabajo en locación estos en versión descargable para la utilización del usuario.

FICHA DE CONTENIDO

Es necesario si quieres guiar a tu equipo saber los roles que estos desempeñan.

DIRECTOR

El director en producción vigila que todo esté perfectamente coordinado y sincronizado y se vea “bien” en pantalla en relación a la idea principal del guión. Se encarga de que los actores hagan su trabajo de tal forma que el espectador les crea y por ende asimilen la historia, porque si la actuación no convence la película no funciona. Es la cabeza artística del proyecto. Su trabajo consiste en elegir al equipo artístico, proponer gente del equipo técnico, hacer los ensayos con los actores y la puesta en escena.

PRODUCTOR

El productor controla que se cumplan los diferentes trabajos en el tiempo previsto. Cuenta con un plan de rodaje el cual sirve

para preparar la filmación de los días siguientes. Se atiende a los proveedores de los servicios, como el catering, luces, cámara, transporte, permisos de locaciones. Es el encargado de coordinar al equipo, fijando horarios, también resolviendo imprevistos y necesidades concretas. Elabora el llamado diario con el asistente de dirección, el llamado diario es una hoja en la cual se anota qué día se necesita tal actor para que escena, organizando el tiempo de actores y locaciones. Debe presionar a la gente, hace el avance semanal de filmación y cuando se acaba el rodaje entrega la previsión de pagos a cada parte del equipo.

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

El director de fotografía se encarga de la iluminación de la película y movimientos de cámara. Estos se los hace en base a la petición del director para contar el guión. El tipo de iluminación incide mucho en la forma en que el espectador asimile la película, influye en el estado de ánimo y comunica la intención de manera indirecta.

DIRECTOR DE ARTE

El director de arte se encarga de ambientar a los personajes y a las locaciones. Crea el escenario perfecto para desarrollar la historia, influye en el “contexto” del filme, genera la atmosfera y el entorno en el cual se van a desenvolver los personajes. El

director de arte es la persona encargada de diseñar lo que se ve físicamente en una película.

SONIDISTA

El sonidista se encarga de los diálogos y todo lo que sea sonido ambiente para poder registrar audio en la película.

SCRIPT

Existe un *script* el cual es el responsable de la “continuidad” de la película. Calculan el tiempo estimado en pantalla de cada secuencia. Está siempre en el *set* mientras se preparan y filman los planos para evitar problemas de continuidad (*raccord*). Lleva el control del tiempo real en pantalla grabado, lo cual ayudará al director de producción a conocer en todo momento el avance de la producción. Anota en el parte de cámara las tomas que se hacen de cada plano, así como las tomas buenas que habrá que positivar. También controla que no se omita ningún detalle del guión a menos que sea indicación del director.

Existe un formato que puedes descargarlo [aquí](#).

LOS TRUCOS BRO

En esta sección se dirán algunos TIPS DE RODAJE. Como los posibles inconvenientes que se debe tener en cuenta al momento

de rodar. Siempre estarán en la parte inferior izquierda si hubiera.

FICHA DE CONTENIDO

TRUCO DE RODAJE

DEPENDE CON QUE CÁMARA GRABES, SI USAS UNA DSLR PUEDES INSTALAR SOFTWARE ADICIONAL PARA FACILITAR EL RODAJE.

MAGIC LANTERN

Magic Lantern es una especie de *add-on* para las cámaras reflex Canon, que se instala cada vez que prendes la cámara por sobre el *firmware* original. Agrega increíbles funciones nuevas y permiten obtener más de tu cámara, como disparos por movimiento, por sonido, barras de referencia, medidores de audio, ventanas de zoom y muchas funciones más.

CYNEMA STYLE

Es un sistema desarrollado por tecnicolor para facilitar el rodaje y dejar listo el color para post producción. Es

gratis y aumenta el rango dinámico de la cámara. Un aumento en el rango dinámico le permite a la cámara para ver como nuestros propios ojos. El perfil CineStyle le permite filmar con mayor detalle tanto en las altas luces y sombras sin perder detalles.

MAGIC BULLET LOOKS

Es una serie de efectos pre establecidos para acelerar tu flujo de trabajo en lo que se refiere al “look” final de tu película. Es decir, es un filtro de color que da el tono final a tu film, si grabas y editas en digital claro esta.

NEAT VIDEO

Neat Video es un filtro de vídeo diseñado para reducir el ruido y el grano visible en un video producido por las cámaras de vídeo digitales, videocámaras, sintonizadores de TV-, digitalizadores de película o de vídeo analógico.

Neat Video reduce el ruido de los siguientes tipos:

Sensor de ruido producido por los dispositivos de captura de vídeo digitales.

Grano visible en el cine digital o de vídeo analógico.

Artefactos de compresión.

MERCALLI

Mercalli es un plugin que estabiliza la imagen. Si no grabaste con trípode Mercalli te ayuda a estabilizar esa imagen. Emplea estabilización en 3D, que independientemente estabiliza la X, Y, y Z de la cámara, Mercalli también emplea algunas opciones únicas y dinámicas que permite controlar con precisión el nivel de estabilización.

UNIÉNDOLE Y DÁNDOLE VIDA

Este capítulo tratará la etapa de POST-PRODUCCIÓN y se explicará como editar video.

FICHA DE CONTENIDO

Para editar video están hechos unos videos que explican la creación de productos audiovisuales. Se explicará en adobe premier.

¿QUÉ ES ADOBE PREMIERE PRO?

Premiere es una aplicación creada para editar, manipular y exportar proyectos audiovisuales. Muchos profesionales lo usan para editar varias capas de video y audio a la vez, corregir el color, añadir efectos de cámara como desenfoces o destellos de lente y exportar videos en alta calidad ya sea para transmisión o web. Integrándose con after effects y photoshop brindándote herramientas que te ayudaran a plasmar tus visiones creativas.

USANDO EL INTERFACE

Puede resultar un poco difícil e intimidante el manejo de este software. Cuando lo entiendas va a resultar fácil y amigable. Eso es lo que vamos a hacer, a entender el interfaz.

Source monitor es el monitor de referencia. En el cual debes editar el video poniendo los puntos de inicio y final.

Program monitor es el monitor de salida que revela el material ya editado de la línea de tiempo.

Timeline o línea de tiempo es una referencia grafica de la posición de los videos.

Project es donde van a estar todos los archivos para la edición del proyecto.

Panel de visualización de premier puedo mover las barras y ver los demás paneles.

IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS Y CARPETAS

Para importar archivos de video existen tres formas de hacerlo

A través del panel archivo importar

Aplastando ctrl + i

O Dando doble click en el panel de proyectos

Puedes ingresar video uno por uno o puedes importar la carpeta completa. Pero esto resulta muy pesado para el sistema. Por eso te recomiendo el panel de visualización que ofrece premier y está en la parte inferior. Aquí puedes ver si te sirve o no el material.

EDICIÓN BÁSICA DE VIDEO

Edición es cortar, manipular los videos para tratar de comunicar un mensaje audiovisual. Para editar simplemente da doble clic en el archivo de video y dale un punto de inicio con I y un punto de salida con O. También puedes hacerlo aplastando los botones del panel. Para

ingresarlo a la línea de tiempo o *timeline* puedes arrastrarlo o más fácil puedes aplastar coma para bajarlo como inserción, es decir, se corta el video y se aumenta el mismo, o, puedes aplastar punto (.) para bajarlo en *overlay* es decir no respeta el video y se sobre impone.

MOVER CLIPS EN LA LÍNEA DE TIEMPO

Cuando quieres realizar cortes puedes utilizar la cuchilla para realizar el corte.

Puedes aplastar control + k.

Un tip para cortar el video en la línea de tiempo es colocar el cursor en la esquina y presionar control arrastrar, así todos los videos se arrastraran junto con el nuevo corte.

EXTENDER EL VIDEO

En el corto existen escenas de alta velocidad, cuando Brenda enloquece por el azúcar. Para extender el tiempo del video puedes aplastar “X” y arrastrarlo desde las esquinas hasta donde desee, o, puedes realizar

cortes para acentuar mas el efecto de alta velocidad cortamos con ctrl+k, separamos lo que creemos necesario y con “X” lo extiendes. Este material fue grabado en 60 frames por segundo razón por la cual al reproducirlo a 24 frames no existe un salto de imagen.

TRABAJANDO CON AUDIO

Para trabajar con audio es prácticamente lo mismo que el video. Para editar simplemente da doble *click* en el archivo de audio y dale un punto de inicio con I y un punto de salida con O. También puedes hacerlo aplastando los botones del panel. Para ingresarlo a la línea de tiempo o *timeline* puedes arrastrarlo o más fácil puedes aplastar coma para bajarlo como inserción es decir se corta el video y se aumenta el video actual, o, puedes aplastar punto para bajarlo en *overlay* es decir no respeta el video y se sobre impone.

Ajuste de los niveles de audio en el monitor de origen

Puedes darle doble *clik* al audio y editarlo en el monitor de origen.

Ajuste de niveles de audio

Con click derecho y escogiendo audio *gain* puedes subir el nivel de audio para escuchar mejor.

Ajuste de la mezcla de audio

Para ajustar la mezcla de audio entra al panel de audio y controla el volumen de salida de cada canal.

Efectos

Entra al panel de efectos y premier te ofrece varios divididos en grupos, ya sea corrección de color, audio. Para aplicarlos arrastra el efecto sobre el video en la línea de tiempo.

Transiciones

Las transiciones son efectos que nos ayudan a suavizar el cambio entre videos y también poseen un efecto narrativo. Para aplicarlos entra al panel de efectos – transiciones y arrástralo al borde del video en el *timeline*. O presiona `ctrl + d` para aplicar una transición básica.

Exportación

Para exportar el video puedes hacerlo de dos formas. En archivo - exportar – media o presionando `control + m`.

Ahí puedes escoger entre distintos formatos. Personalmente prefiero el h. 264 ya que comprime en excelente calidad ya sea para la

reproducción en internet o en la computadora y para DVD mpg2 es el mejor formato. Existen *presets* para subir a redes sociales como *youtube* o *vimeo*.

Ahí puedes exportarlo o crear un *batch render*. Es decir una cola de procesamiento en segundo plano a través de adobe media encoder.

DE NADA TE SIRVE TENERLO BAJO LA MESA

Se explicará el proceso de DISTRIBUCIÓN y COMERCIALIZACIÓN del cortometraje.

FICHA DE CONTENIDO

Algo importante es el marketing y la exhibición del filme. Se debe realizar un documento para presentar a los medios que contenga: sinopsis, fotografías, ficha técnica y artística, etc. Coordina la realización de un *trailer* promocional. Cita al director de fotografía para hacer el *etalonaje* si ha sido grabado en *celuloide*.

No hay que dejar de lado la parte legal de difusión, es decir, presentar una copia a los organismos encargados de la censura. Inscribir la película en el Registro de la Propiedad Intelectual, en el Ecuador es indispensable tener eso desde la pre-producción, es obligatorio si se desea obtener fondos de algún organismo gubernamental para el apoyo

monetario registrar el trabajo en el IEPI (Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual).

El Director de Fotografía se encarga de la corrección de color y *look* final de la película y entregarla tal cual requería el guión.

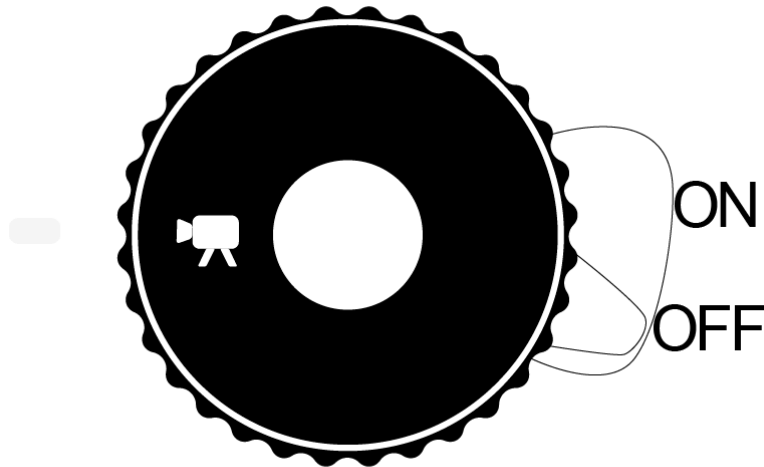
El Sonidista se encarga de hacer el doblaje de la peli si así fuera el caso, también realiza la mezcla final para la reproducción de la misma, añade efectos y le da una estructura lógica al video. Se añade música.

El director de arte se encarga del diseño de afiches para el estreno de la película, en esta etapa el director de arte ya no realiza mayor trabajo en post-producción.

4.1.2 Maquetación

En cada página se utilizará un párrafo y una fotografía con un texto límite de dos líneas para explicarlo. Los botones siempre estarán ubicados en la parte inferior izquierda del menú. Se resaltara con negrita la parte más importante del texto.

Para el menú principal se utilizará un círculo que simule la parte superior de las *cámaras réflex*, con los temas flotando alrededor. Cuando se pase el mouse sobre alguno de esos temas aparezca una imagen sobre eso. Cuando se haga click se dé una pequeña animación de transición en la que todos bajen y continúe el tema.



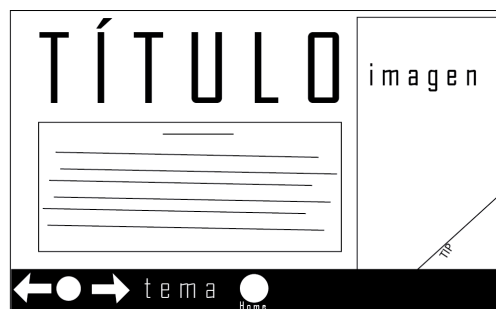
(Gráfico 4). Maquetación Portada Del Manual Audiovisual. Elaborado Por: Milton Pilco

Las formas de maquetar las páginas de este manual serán de tres formas distintas, todo en relación de la importancia del:

- Texto,
- Imágenes
- Video

TEXTO

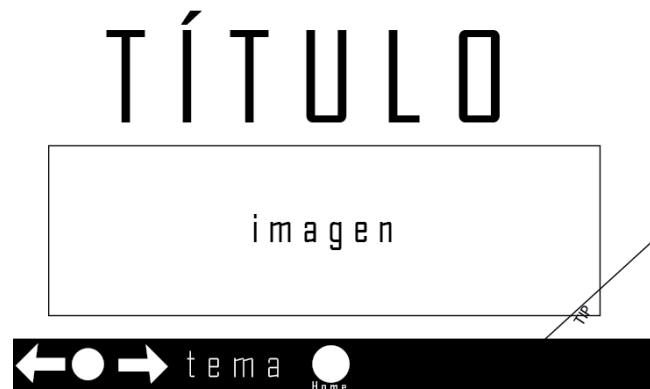
Cuando el texto debe resaltar en el manual audiovisual, se representará con una imagen de un tamaño de 340*720 y párrafos cortos que describan el tema. En la parte inferior izquierda un tip con sonido o video.



(Gráfico 5). Maquetación con dos párrafos. Elaborado por: Milton Pilco.

IMAGEN

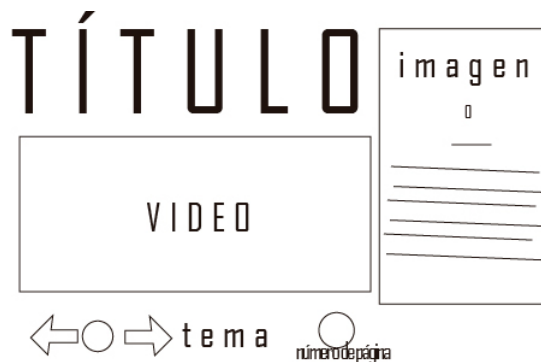
Para el segundo formato cuando lo que importa son las imágenes. Se mantendrá la posición del título, los botones, número de página y si existen *tips* también conservarán su posición. Lo que cambiará será el tamaño de la imagen a 900*550 y también la distribución del texto.



(Gráfico 6). Maquetación con una imagen. Elaborado por Milton Pilco.

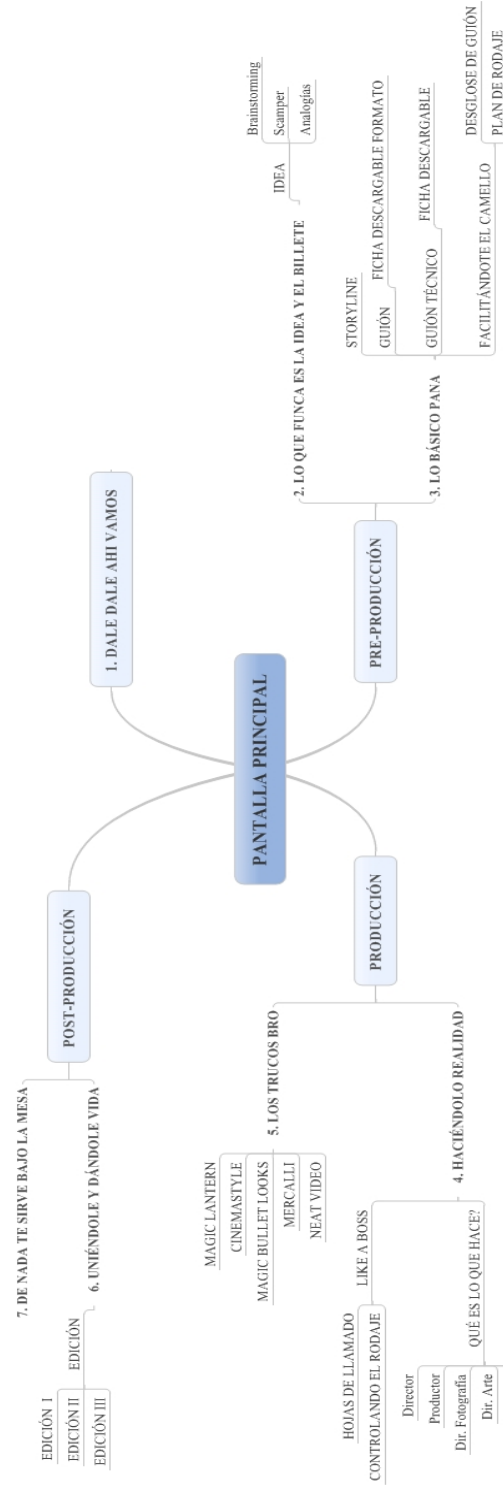
VIDEO

Cuando importe el video se adaptará el mismo espacio que la descripción del texto en la imagen anterior y si se requiere espacio habrá una pequeña columna de texto puede ser colocado a la izquierda o derecha en función al número de elementos.



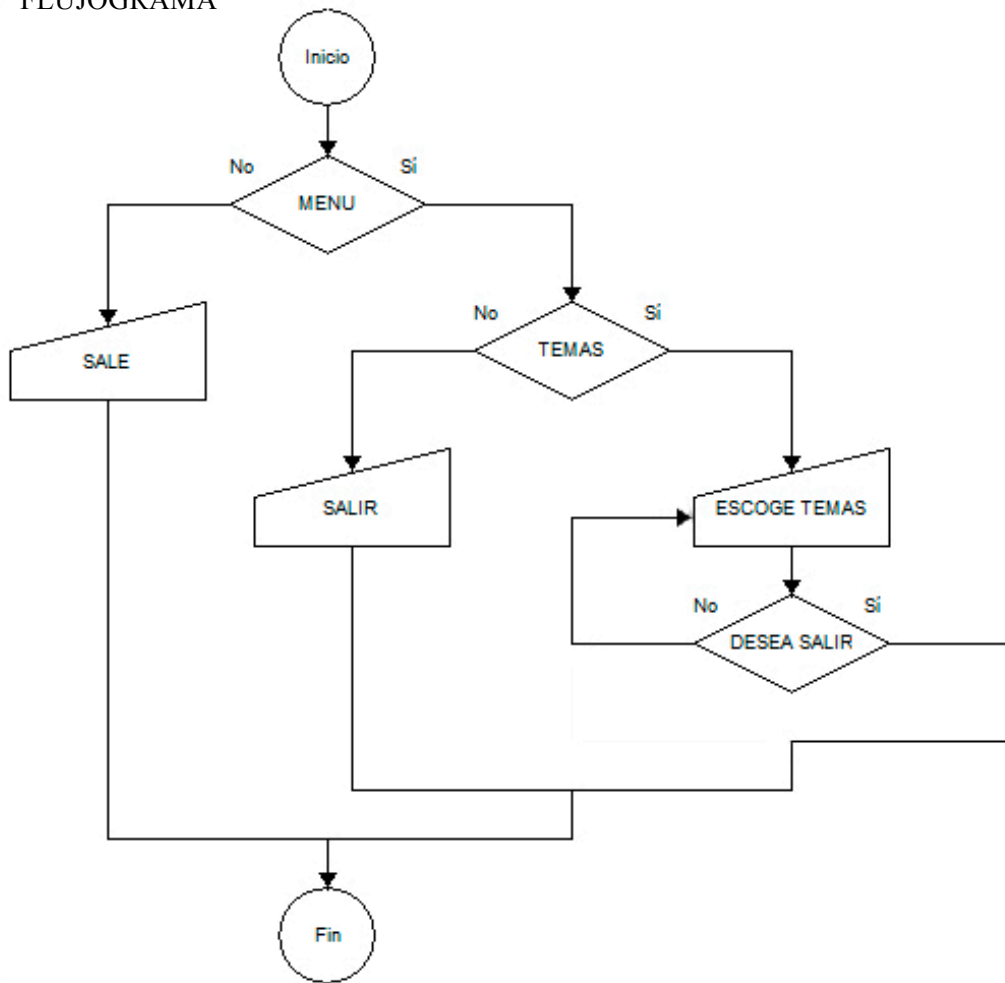
(Gráfico 7). Maquetación Video. Elaborado Por Milton Pilco.

4.1.3 Árbol de Navegación



(Gráfico 8). Navegación. Elaborado Por Milton Pilco.

FLUJOGRAMA



(Cuadro 6). Flujograma. Elaborado Por Milton Pilco.

4.2 Diseño

4.2.1 Diseño de Menú y Navegabilidad

El diseño refleja simbólicamente los conceptos de una cámara, elegancia y vitalidad; En el logotipo se utiliza una tipografía redondeada lo que hace que la marca sea amigable y dinámica. El círculo que rodea al *iso-logo* figura que es un producto que presenta información íntegra, sólida y confiable.



(Gráfico 9). Interfaz Manual Audiovisual. Elaborado Por Milton Pilco.

Se eligió este tema y trabajar bajo esta estética ya que existe bastante aceptación y agrado de este tipo de diseños en el público objetivo que maneja este Manual Audiovisual. En el focus group Andreas de Vuyst, estudiante de Producción Audiovisual de la Udla sugirió en base a

ejemplos como el que se describe a continuación, implementar el diseño con alguna parte representativa de la cámara. Fue una idea agradable para el resto del grupo objetivo.

Un ejemplo claro al mezclar la cámara dentro del diseño serían de aplicaciones populares como Instagram o Pixlr-o-matic las cuales son aplicaciones fotográficas que las han hecho populares por el manejo y sencillez de su diseño.



(Gráfico 10). Interfaz Pixlr-O-Matic. Elaborado Por Autodesk.

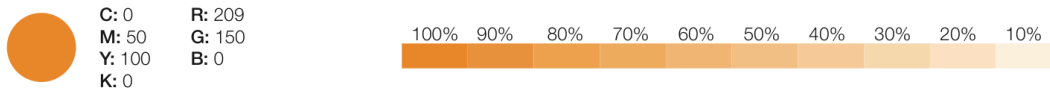
El diseño de esta aplicación es la que le hace triunfar en relación a otras aplicaciones que ofrecen el mismo servicio. Lo demuestra en cifras con alrededor de medio millón de usuarios activos al mes².

² Facebook Analytics. Search app use "Pixlr-o-matic".

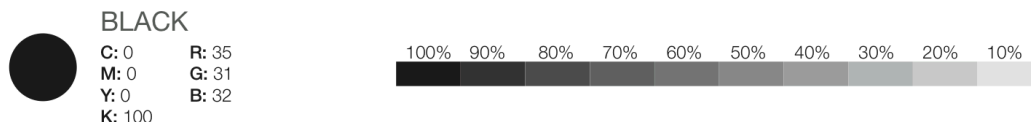
4.2.2 Forma y Color Ideal Para El Entorno Interactivo Del Manual Multimedia

Usar el interfaz limpio y sencillo sin muchos elementos que causen una confusión visual al espectador, ofrecer y mostrar estrictamente lo que necesita, con colores que representan frescura, tradición y hacen alusión a las cámaras réflex. El naranja es un color cálido que actúa como estimulante, simboliza entusiasmo y actúa para generar ciertos puntos de atención en el usuario. El color negro simboliza tradición y sobriedad.

La forma aplicada a este diseño será el círculo, ya que es un entorno amigable y esta es la forma que según la psicología al no tener bordes duros representa movimiento, sencillez y bondad. El color elegido es el negro y el naranja. Para que resalten las imágenes, tenga fácil comprensión para la lectura y sea algo más sobrio.



(Gráfico 11) Pantone, de color naranja. Elaborado por ColorEfxPro



(Gráfico 12)) Pantone, de negro. Elaborado por ColorEfxPro

4.2.3 DISEÑO DE DVD Y CAJA

Las portadas se realizaron con los colores blanco y naranja para resaltar, esta combinación de color que transmite energía y estimula a la actividad mental, el naranja es un color que representa la creatividad por lo tanto se relaciona al producto que es innovador.

El diseño de la caja está inspirado en los mismos colores del menú principal, poniendo este icono en la parte posterior de la caja. Esta es impresa en un formato A3 de cartulina plegable para su armado posterior manual.



(Gráfico 13) portada Disco. Elaborado por: Milton Pilco

La caja posee una dimensión de 14 pixeles por 28 pixeles de largo.



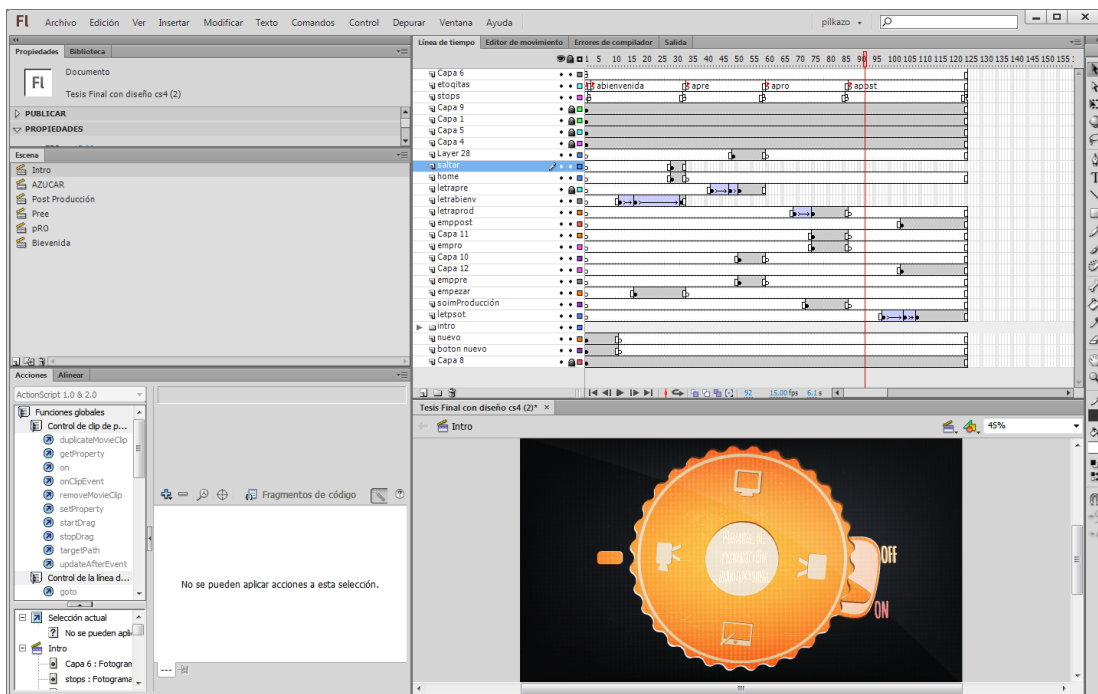
(Gráfico 14) Portada DVD. Elaborado por: Milton Pilco

4.3 Desarrollo

La idea de aplicar la carrera en sus dos ámbitos, producción y multimedia, fue el motivo para realizar este producto interactivo que explica cómo hacer un *cortometraje*.

El producto interactivo fue realizado en *Adobe flash cs6 en acción script 2*. Esta dividido en seis *escenas* principales.

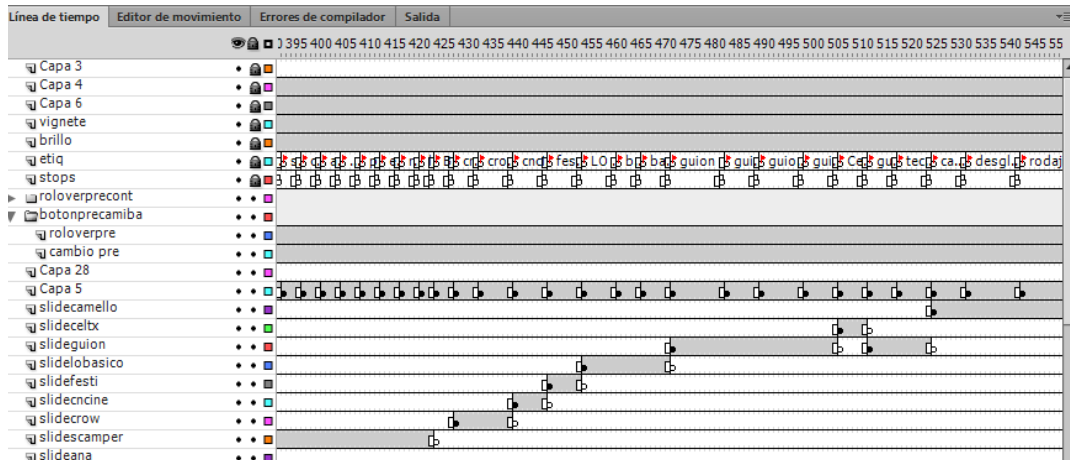
La primera escena es la introducción que presenta el producto. Posee cinco etiquetas que contienen las animaciones de paso de las distintas etapas de producción. Aquí se encuentra el *home* y se ofrece todo el contenido en un diseño que está inspirado en el modo de cambio de las *cámaras réflex* de fotografía.



(Gráfico 15) Primera escena del Manual Multimedia. Elaborado por Milton Pilco

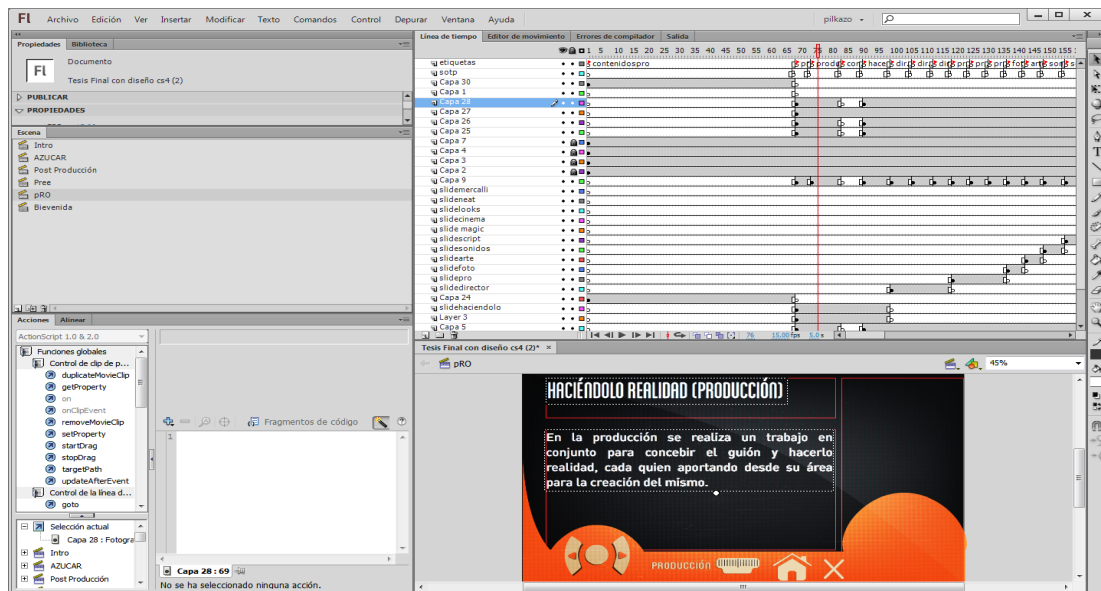
La segunda escena es “bienvenidos” que presenta un texto introductorio sobre lo que será el producto y ofrece al usuario la posibilidad de escoger que tema desea aprender.

La tercera escena es “Pre”, tiene 70 etiquetas³ y posee todos los contenidos referentes a preproducción. Ofreciendo al usuario información presentada con *slideshows*, textos, y la opción de escoger sus contenidos. Todo esto con una suave música de fondo que se repite, siempre y cuando se mantenga en pre, o si no la música cambiara en “pro” y en “post”



(Gráfico 16) Línea de Tiempo de Preproducción. Elaborado por Milton Pilco

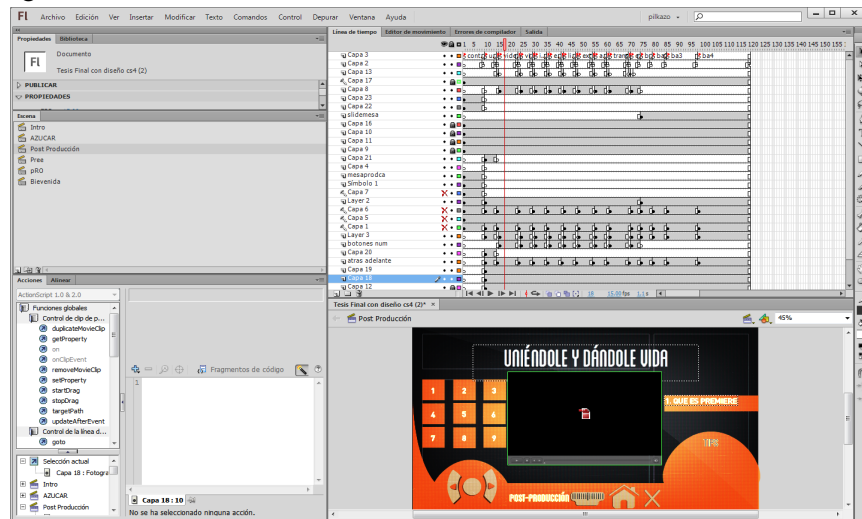
La cuarta escena es “Pro”, contiene 15 etiquetas. Esta dividida en 2 subtemas y trata sobre lo que debe hacer cada persona al momento del *rodaje*. Contiene *slideshows*, música, texto.



(Gráfico 17) Línea de Tiempo de Preproducción. Elaborado por Milton Pilco

³ Ver Anexo 4: Línea de Tiempo de Preproducción. Elaborado por Milton Pilco

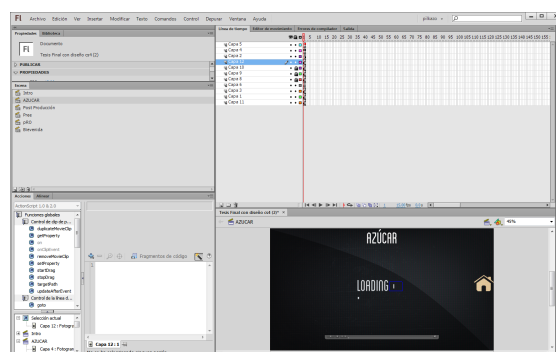
La quinta escena es “Post” contiene 16 etiquetas. Esta escena es la que más recursos contiene ya que consta de 9 *videotutoriales* en donde se expone el proceso básico para editar un video y también se explica como realizar efectos de cámara lenta. Los video tutoriales fueron grabados en *Camtasia Studio* 8. El audio fue grabado en *Adobe Audition*.



(Gráfico 18) Video Tutoriales. Elaborado por Milton Pilco

La sexta escena se llama “azúcar” y contiene el *cortometraje* que se realizó como ejemplo del manual audiovisual. Contiene un boton que ofrece regresar al *home*.

Acción script 2 fue el sistema de programación usado para unir todas estas escenas y presentar un producto entendible al usuario. Todo fue codificado con el asistente de script y armado cada escena en base a las etiquetas para unir botones y escenas.



(Gráfico 19) Interfaz azúcar. Elaborado por Milton Pilco

El *cortometraje* fue grabado en dos días de rodaje en Uyumbicho, se preparó todo el cortometraje en una sola locación que fue adaptada para simular vejez. El video fue editado en Adobe Premiere Pro y la post-producción fue realizada en Adobe After Effects.



(Gráfico 20) Edición del Cortometraje. Elaborado por Milton Pilco

4.4 Implementación de la estrategia

El proyecto fue implementado en un focus group que pretendía abarcar a personas que no sepan nada sobre el tema, estudiantes de producción audiovisual y un experto.



(Gráfico 21) Implementación. Elaborado por: Milton Pilco

Las personas mostraron aceptación por el producto y los novatos entendieron el proceso básico de creación audiovisual.

Este proyecto es creado sin fines de lucro que plantea enseñar lo básico a personas que deseen entrar en el mundo audiovisual, es el espacio para el que fue creado y ahí se podrá medir eficientemente sus resultados.



(Gráfico 22) Implementación. Elaborado por: Milton Pilco.

Otro lugar donde será puesto en práctica el manual de producción audiovisual será en la productora MáquinaFx en sus cursos de capacitación.

Este producto de distribución gratuita, será difundido a través del internet, en el sitio web <https://pilkazo.blogspot.com> con tecnología *torrent*. Ya que esta tecnología permite la *indexación* a sitios web de software con grandes tráficos de personas a diario como *Cgpersia*, que cuenta con una visita estimada mensual⁴ de 1,587,100 y sus usuarios son personas ubicadas a nivel mundial enfocadas en la producción audiovisual.

⁴ Ver Anexo: Cuadro de tráfico Cgpersia.com . Referencia TrafficEstimate

CONCLUSIONES

- Después de varios meses en la investigación y el desarrollo del producto se pudo concluir que presentar información en forma interactiva a través de un manual multimedia genera mayor atención por parte del estudiante hacia el tema tratado. Lo que produce un feedback para que el producto pueda mejorarse e implementarse en el mercado.
- Comunicación con multimedios abre un nuevo campo de exploración en la asimilación de contenidos. Por ejemplo las animaciones en 2d con música hacen que el estudiante se entretenga y no tenga un consumo monótono de información, generando mayor efectividad del producto.
- Al ver resultados que favorecen al desarrollo del grupo objetivo se puede concluir que los productores audiovisuales tienen la obligación de satisfacer la necesidad de los nuevos usuarios y proporcionar información multimedia para la representación de contenidos. De esta manera aportar en el desarrollo intelectual de los estudiantes.
- Mostrar solo lo estrictamente necesario para no dispersar la atención del consumidor del producto. Al realizar este tipo de producto es necesario tener un interfaz limpio y ordenado que no permita la sobrecarga de información hacia el usuario. El diseño simple y direccionado permite que el discente tenga una navegación ordenada y asimile los contenidos del producto.
- El uso del producto multimedia en el ámbito educativo de la producción audiovisual, logra demostrar que son complementarios al mantener un mismo

lenguaje práctico y técnico que facilita la obtención de buenos resultados en la construcción de un cortometraje.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda implementar este manual audiovisual interactivo a las mallas curriculares universitarias de las carreras afines. El profesor debería aplicarlo y dosificar los contenidos del manual de acuerdo al avance de su clase. Realizando un micro currículo en base a los contenidos del producto para generar una mejor comprensión y asimilación.
- Fomentar la creación de estos productos por estudiantes de últimos niveles de estas carreras y que sean aplicados en los nuevos estudiantes, generando de esta manera un ciclo de creación que con el tiempo adquirirá experiencia y por ende mejores resultados. El objetivo es empezar a desarrollar aplicaciones para su distribución y aplicación en las aulas de clase, mejorando de cierta manera el proceso enseñanza-aprendizaje.
- La Universidad o establecimiento debe poseer los elementos necesarios para la reproducción del contenido ya que el producto no se reproducirá de la manera adecuada en equipos de gama baja, por ende el usuario no tendrá la misma experiencia en el uso del multimedia.
- Los siguientes manuales afines a temas de producción audiovisual deberían ser interactivos pues este proyecto denota mejores resultados en el aprendizaje.

GLOSARIO

Acción script 2: Lenguaje de programación, usado en Adobe flash.

Acotación: Medida de dimensión de un objeto.

Adobe Audition: Software de grabación de audio.

Adobe Premiere Pro: Software de edición profesional de video.

Camtasia Studio 8: Software que permite la grabación de pantalla del escritorio y permite exportarlo en video.

Adobe flash cs6: Software de creación multimedia.

B-learning: Aprendizaje mezclado entre lo digital y lo tradicional.

Cámaras réflex : Cámara que permite la visualización de la fotografía en tiempo real a través de un espejo.

CgPersia: Página líder en la distribución de contenidos audiovisuales en la web de manera gratuita.

Casting: Proceso de selección de personas que cumplan con determinado perfil para realizar una actividad actoral.

Celuloide: Reproductor de cintas cinematográficas de los años 1863 hasta 1940.

Cortometraje: Es una película menor a 15 minutos.

Escenas: Instancias de flash en la cual se distribuye contenido para mostrar al usuario.

Etalonaje: Proceso por el cual se revela el negativo de la película de cine.

Film: Palabra en inglés que significa película.

Home: Es el botón que permite regresar al menú principal del producto audiovisual.

Look: Palabra en inglés que significa mirar.

Pressbook: Libro de prensa, es un libro publicitario de alguna película.

Raccord: Es una palabra de habla inglés que se utiliza para decir que en una escena audiovisual al momento de reiniciar la grabación desde el punto de partida en el que se quedaron anteriormente algo fue movido o cambiado y por lo tanto rompe con la continuidad.

Rodaje: Etapa de producción en donde se graba la película.

Scouting: Proceso de selección de lugares en los cuales se pueden realizar las grabaciones.

Script: Dícese de la persona que sigue la continuidad en un rodaje.

Set: Espacio en el cual se arman escenografías para realizar obras de teatro o para programas de televisión.

Slideshow: Secuencia fotográfica que muestra imágenes de manera pausada.

Tráiler: Publicidad que se hace a una película presentando varias escenas para cautivar a los espectadores.

Trucaje: Conjunto de técnicas que se utilizan para recrear sonidos, imágenes o efectos especiales.

Video tutoriales: Serie de videos, referentes a exponer un tema específicos.

Storyline: Historia contada en una línea.

Voz en off: Es la voz pronunciada en un producto audiovisual ya que no se ve a la persona que habla.

BIBLIOGRAFÍA:

1. Aguiar, M. (2007). Sociedad de la Información, Educación para la Paz y Equidad de Género. España: Editorial Gesbiblo.
2. Barrón, C. (2006). Proyectos Educativos Innovadores. Construcción y Debate. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
3. Bitter, G. (2008). Using Technology in the Classroom. Estados Unidos: Editorial Pearson/Allyn and Bacon.
4. Chion, M. (1995). La musique au cinéma. La música en el cine. Francia: Editorial Artéme Fayard.
5. Chion, M. (1990). L'audio-vision. La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Francia: Editorial Nathan.
6. Clevé, B. (2000). Film Production Managment. Second Edition. Estados Unidos: Editorial Elsevier.
7. Egri, L. (2004). The Art of Dramatic Writing. It's Basis in the Creative Interpretation of Humans Motives. Estados Unidos: Editorial Touchstone.
8. Fernandez, F. (1994). La Dirección de Producción para Cine y Televisión. España : Editorial Paidós.
9. Ganem, P. (2004). Escuelas que matan I. Las partes enfermas de las Instituciones Educativas. México: Editorial Limusa.
10. Grabe, M. (2003). Integrating Technology for Meaningful Learning. Estados Unidos: Editorial Houghton Mifflin.

11. Guamán, G. (2011). La Evaluación de los aprendizajes: Del Diseño de Competencias a la Medición de logros de Aprendizaje. Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
12. Hauge, M. (1991). Writing Screenplays that Sell. Estados Unidos: Editorial HarperPerennial.
13. Hauge, M. (2006). Selling Your Story in 60 Seconds: The Guaranteed Way to Get Your Screenplay Or Novel. Estados Unidos: Editorial Michael Wiese Productions.
14. Jonassen, D. (2000). Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking. Estados Unidos: Editorial Merrill.
15. Jonassen, D. (2003). Learning to Solve Problems with Technology: A Constructivist Perspective. Estados Unidos: Editorial Merrill.
16. Jonassen, D. (2000). Theoretical Foundations of Learning Environments. Estados Unidos: Editorial Lawrence Erlbaum.
17. Lange, S. (2002). El libro de las Emociones. España: Editorial EDAF.
18. Lever-Duffy, J. (2007). Teaching and learning with technology. Estados Unidos: Editorial Pearson/Allyn and Bacon.
19. Light, E. (2001). The Complete Film Production Handbook. Third Edition. Estados Unidos: Editorial Acid-Free Paper.
20. Llorens, V. (1995). Fundamentos Tecnológicos de Video y Televisión. España: Editorial Paidós.
21. Mallas, S. (1985). Video y Enseñanza. España: Editorial Manuel Pareja
22. Martínez, J. (1993). Introducción a la Tecnología Audiovisual. España: Editorial Paidós.

23. Martínez, J. (2000). Manual Básico de Técnica Cinematográfica y Dirección de Fotografía. España: Editorial Paidós.
24. Mouesca, J. (2001). Érase una vez en el Cine. Diccionario. Chile: Editorial LOM.
25. Pinaya, V. (2005). Constructivismo y Prácticas de aula en Caracollo. Bolivia: Editorial PINSEIB
26. Pineda, E. (2008). Metodología de la Investigación. Washington: Editorial OPS.
27. Piña, M. (2002). Cultura y Procesos Educativos. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
28. Roca, J. (2003). 983 Preguntas y Respuestas sobre Cine, Vídeo y Televisión. España: Editorial Club Universitario.
29. Sánchez, A. (2009). Estrategias de Guion Cinematográfico. España: Editorial Book Print Digital.
30. Trotier, D. (1995). The Screenwriter's Bible. Estados Unidos: Editorial Silman-James.
31. Vilches, L. (1983). La Lectura de la Imagen: Prensa, Cine, Televisión .España: Editorial Paidós.
32. Cory, T. (2003). Brainstorming, techniques for new ideas. Estados Unidos: Editorial iUniverse.

LINKOGRAFÍA:

1. El nuevo escenario comunicacional. Disponible en:
[http://www.dedalocomunicacion.com/el-nuevo-escenario comunicacional/](http://www.dedalocomunicacion.com/el-nuevo-escenario-comunicacional/)

2. Integración de las TICS al currículo. Disponible en: 97
<http://www.razonypalabra.org.mx/N/N74/VARIA74/54LopezV74.pdf>
3. Tecnologías de la Información y Comunicación. Disponible en:
<http://www.razonypalabra.org.mx/n63/abosco.html>
4. Biblioteca Virtual Uisrael. Disponible en:
http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA287956412&v=2.1&u=uame_cons&it=r&p=GPS&sw=w
5. Flash CS4 profesional. Disponible en: <http://www.lynda.com/ActionScript-3-tutorials/flash-cs4-professional-building-ui-elements/743-2.html>
6. Digital tutors. Disponible en: <http://www.digitaltutors.com/11/training.php?pid=465>
7. Educa Ecuador. Disponible en: <http://www.educarecuador.ec/generalidades-pes/calidad-educativa-pes.html>
8. Biblioteca Virtual Uisrael. Disponible en:
http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA293239668&v=2.1&u=uame_cons&it=r&p=GPS&sw=w
9. http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GALE%7CA279915392&v=2.1&u=uame_cons&it=r&p=GPS&sw=w
10. Módulos Audio. Biblioteca Virtual. Disponible en:
<http://www.dossiernet.com.ar/modulos/audio/1520.pdf>
11. Blended Learning. Disponible en:
http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04_blended_learning/documentacion/1_bartolome.pdf

12. Biblioteca Virtual Uisrael. Disponible 98
en:
<http://gte.uib.es/publicacions/articulos/fina/Estrategias.pdf>
13. Biblioteca Virtual Uisrael. Disponible en:
http://www.elearningamericalatina.com/edicion/junio1_2006/na_1.php

ANEXOS

ANEXO 1

Entrevista Wilmer Pozo. Cineasta de Videoarte Experimental Ecuatoriano.

¡Cuéntanos un poco sobre el audiovisual en el Ecuador?

Entendiendo al audiovisual como toda expresión encarnada a partir de cualquier dispositivo análogo o digital con fines estéticos, el Ecuador está apreciando un desarrollo cada vez mas progresivo de esta tendencia creacional y a pesar de nuestro desarrollo como un país tercermundista, tenemos que rescatar esta evolución del audiovisual, ya que marca un momento y una realidad de este país reflejada en ese espejo creativo de los realizadores, que sea cual sea su tendencia (cine estándar hasta el más descabellado video experimental) o su modo de producción (industrial hasta el cine “B”) fomentan a sembrar y cultivar esa memoria audiovisual ecuatoriana. Estamos creciendo y pronto nos apoderaremos en la creación de nuevas tendencias estéticas desarrolladas aquí.

¡Porque crees que se debería hacer audiovisual?

Por la misma razón por la que se escribe un libro, se pinta un cuadro o se compone una canción: deseo de crear, pasión por expulsar lo bello que está atrapado y finalmente cruel y a veces nada congruente con las dos anteriores, el beneficio económico.

Crees en la instrucción audiovisual o piensas que es algo de expresión propia

Entiendo que hay personas espontaneas y autosuficientes que expresan por medio del audiovisual su sentir, sin necesidad de una instrucción previa, pero también la educación y

preparación es siempre inexcusable ya que nos vemos atrapados a una evolución constante y de perfeccionamiento de conceptos y aplicaciones para el desarrollo del arte audiovisual, que, hasta el más entendido de la materia necesita instruirse, sea a nivel teórico o práctico para llevar a cabo su cometido.

Cuando empezaste a hacer audiovisual, que necesitabas para empezar a realizarlo

Sabes que a medida en que desarrollaba mis trabajos se iban presentando diferentes necesidades y no necesariamente el de no tener equipos de grabación “ya que se puede hacer cine con un celular” sino, de no contar con ayuda económica o apoyo humano, lo mejor que te puede pasar es contar con un equipo en donde el trabajo se asienta en medida que se comparte conocimientos individuales para un bien común, en este caso una obra audiovisual.

Has enseñado ¿cómo hacer audiovisual?

Enseño a los que puedo de una manera informal, teniendo como base el compartir conocimiento y entendiendo como realizador audiovisual que todos pueden expresar algo con la ayuda de cualquier medio tecnológico, he dado una conferencia desde un punto personal de mis creaciones y como estas fueron concebidas, poniendo en descubierto, que, hay que hacer “cine” como se pueda y no dejar de hacerlo.

Otra forma de educar y educarme es el proyecto que estoy desarrollando, que consiste en la creación de un videoclub, en donde una parte fundamental del desarrollo de este campo, es el de observar cine, así aprenderemos todos.

¡Un libro audiovisual multimedia, ¡Que te parece?, piensas que facilitaría el aprendizaje?

Genial!!! No solo facilitará el aprendizaje, lo hará participativo y accesible a todos!!! , repito “todos pueden expresar algo con la ayuda de cualquier medio tecnológico” y aun más, si hay esta clase de medios viables para dar más fuerza a nuestro deseo de aprendizaje y creación.

Personalmente me apunto a seguir aprendiendo con este tipo de iniciativas.

Si pudieras dar un nombre a ese libro como lo pondrías?

La Biblia del audiovisual.

ANEXO 2

Entrevista Joe Houlberg

Cuéntanos un poco sobre el audiovisual en el Ecuador?

Es un mundo nuevo. Esto trae sus cosas buenas y malas. Buenas porque tenemos mucho por explorar y crear, malas porque tenemos que empezar de cero.

¿Porque crees que se debería hacer audiovisual?

Es una forma de expresión. Hay mucha gente talentosa que se apasiona por este medio y sobretodo porque a las masas les encanta.

Crees en la instrucción audiovisual o piensas que es algo de expresión propia

Un poco de las dos. Debes aprender de otros pero también de ti mismo.

Has enseñado ¿cómo hacer audiovisual?

Como profesor no, con el ejemplo tal vez si.

¿Un libro audiovisual multimedia, ¿Que te parece?, piensas que facilitaría el aprendizaje?

Todo material es valido, lo importante es el contenido.

Si pudieras dar un nombre a ese libro como lo pondrías?

El tragaluz del infinito 2

ANEXO 3 :

Focus Group Estudiantes



El día sábado 18 de Agosto se realizó un focus con estudiantes de producción audiovisual, se contó con Andreas de Vuyst de la Udla, Pablo Rosero estudiante de la Unita, Félix Camino de la metro, Diana Poveda estudiante de la Católica, Lorena Valdez del Iavq.

El objetivo fue sacar ideas de productos multimedia que han funcionado, ver que opina mi grupo objetivo sobre el resultante de la investigación, analizar en que mejorar el producto respecto a los ya existentes

Se trato tres temas importantes Producción Audiovisual, Multimedia, cosas sobre el diseño del Producto.

Respeto a producción audiovisual se concluyo que debe ser un producto experimental, en el cual destaque bastante lo surreal y lo onírico, con una excelente fotografía, porque el mayor problema de las producciones nacionales es la iluminación y la fotografía y deseaban profundizar mas en ese medio.

En el desarrollo de Multimedia se definio los colores negro y naranja porque al parecer eran lo mas sobrio y juvenil, son colores que llaman bastante la atención a jóvenes de su edad.



ANEXO 4 :

Focus Group Implementación



El día sábado 22 de Julio se realizó un focus group en la ciudad de Quito. El objetivo era la implementación del producto resultante del proyecto de grado. Se contó con un experto Xavier Buenaño Comunicador Social del Registro Civil, dos estudiantes de producción audiovisual de nivel avanzado Natalia Pazmiño y Felix Camino, y tres personas que no sabían nada de multimedia y audiovisual.

Se concluyó que los estudiantes que no sabían nada, les llamaba bastante la atención el manejo y la interactividad del software. Los alumnos avanzados determinaron que es la herramienta ideal que necesitaban para empezar en este medio, ya que de manera básica y con un ejemplo real se mostraba un pequeño proceso de producción audiovisual. El experto dijo que estaba

bien pero que tenía un pequeño problema de estructura y navegación razón por la cual es necesaria una corrección de algunos elementos.



Anexo 5

Carta MakinaFX Estudio



CERTIFICADO

Quito, 17 de septiembre del 2012

A quien Corresponda:

Makina Studio Fx, es un estudio que se dedica al desarrollo de productos audiovisuales, especializada en la realización de: documental, cine, fotografía, televisión, multimedia y capacitación.

Me siento gustoso de poner en práctica el Manual de Producción Audiovisual de Milton Pilco, porque es un proyecto multimedia e interactivo que se integra perfectamente con el servicio de capacitación que ofrece mi empresa.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad y el interesado podrá usar este documento como le fuese necesario.

Att.:



Lic. Christian Benavides
1715587919
Director MknFX

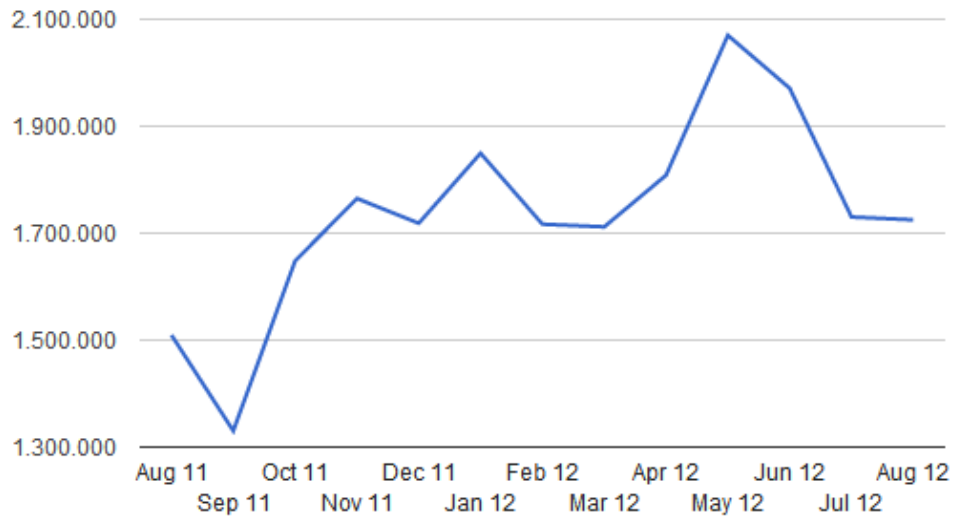


Makina studio digital Fx, dir: Av. Trnte Hugo Ortiz 225 y Pedro Capiro, bajos de hotel Atahualpa, Teléfono
(593)3064561, 084664475
e-mail makinastudiofx@gmail.com

Anexo 6: Cuadro de tráfico Cgpersia.com . Referencia TraficcEstimate

Cgpersia.com Traffic Estimate

Estimated Monthly Traffic (visits) for Cgpersia.com - By Month



Monthly visitor traffic is up 14.3% year over year