



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
“INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO”

TEMA:

**INCIDENCIA DE LAS HERRAMIENTAS CASERAS DE PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL EN LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS DE LOS ALUMNOS DE
SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO 2015-2016.**

PROPUESTA:

**MANUAL DIDÁCTICO DE ELABORACIÓN DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES
CASERAS, PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA
DE DISEÑO GRÁFICO UBICADA EN ALBORADA TERCERA ETAPA MZ. C1.**

AUTOR: Mora Allaica Rigoberto Frank

TUTOR: Lcdo. Erick Pazmiño. Msc

PROMOCIÓN

GUAYAQUIL, 2015- 2016



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

Dr. Kleber Loor , Msc.
DECANO

Msc. Christel Matute Zhuma
SUBDECANA

Lcdo. Alfredo Llerena Guerrero, MSc.
COORDINADOR

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas, MSc.
DIRECTOR

Ab. Pedro Moncada Awad, Msc.
SECRETARIO GENERAL

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO:		
INCIDENCIA DE LAS HERRAMIENTAS CASERAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS DE LOS ALUMNOS DE SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO 2015-2016		
AUTOR/ES: Mora Allaica Rigoberto Frank	TUTORES: Licdo. Erick Pazmiño Peñafiel. Msc	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL (FACSO)	
CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	No. DE PÁGS: 86	
TÍTULO OBTENIDO: INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO		
ÁREAS TEMÁTICAS: Audiovisuales		
PALABRAS CLAVE: Herramientas audiovisuales, manual impreso, carpintería audiovisual.		
RESUMEN: El presente proyecto de tesis consiste en desarrollar e implementar el conocimiento creativo de los alumnos de la carrera de diseño gráfico del sexto semestre, viendo la necesidad y dificultad a la hora de realizar una producción audiovisual se ha realizado investigaciones para corroborar la necesidad antes mencionada. El principal factor ha sido como incide en la calidad de trabajos de producción audiovisual debido a múltiples factores que se ha encontrado durante el proceso de investigación. Realizando encuestas a los estudiantes, la misma que sirven como orientación para realizar la propuesta de la elaboración de una guía impresa la cual se determinara según los diagnósticos desfavorables y favorables que afecten a los alumnos a la hora de ejecutar sus trabajos y que nos permitieron afirmar los objetivos a lograrse.		
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES Mora Allaica Rigoberto Frank	Teléfono: 0986337641	E-mail: artepuro7@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de Diseño Gráfico	
	Teléfono: 2643991	
	E-mail: www.facso.edu.ec	

Certificado Sistema Anti Plagio

The screenshot displays a plagiarism detection software interface. At the top, a navigation bar shows the user's name 'Denisse Salcedo (denisse.salcedoa)'. Below this, a document titled 'MORA ALLAICA-2.docx (D29484540)' is shown with a 'Presentado' status on '2017-06-23 14:07 (-05:00)'. The document content includes a 'Mensaje' (Message) stating: '2% de estas 21 páginas, se componen de texto presente en 3 fuentes.' (2% of these 21 pages, are composed of text present in 3 sources.)

The main area shows a list of sources under the heading 'Lista de fuentes Bloques'. The sources are:

- MORA ALLAICA RIGOBERTO.docx**
- Katherine Torres.docx**
- Torres-Herrera Katherine final post sustentacion.docx**
- tesis Peña Sosa Gabriela POP UP.pdf**
- Fuentes alternativas**
- Santillan Criollo Katherine 8-3-2017.pdf**
- Santillan Criollo Katherine.pdf**

The document analysis results show a match rate of 93%. The detected text is as follows:

DEDICATORIA
Dedico este Trabajo de Titulación a Dios por ser mi guía espiritual y fortaleza. A mis padres y mi por acompañarme durante todo este camino, por ser mi pilar de apoyo y guíame hacia lo correcto e inculcar la honestidad como un valor primordial y fundamental en la superación del hombre. A mis Hermanos, que me alentaron en las situaciones difíciles para poder alcanzar mis metas trazadas.

AGRADECIMIENTO
A mis profesores, Juan Dias, Víctor Cisneros, etc., por entregarme sus conocimientos y experiencias con el alma del verdadero Maestro. A mis docentes, por la orientación y motivación que puso de manifiesto en la trayectoria de la elaboración de mi Trabajo de Titulación.

AGRADECIMIENTO
Las gracias infinitas a Dios por darme la vida, las fuerzas necesarias, por permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi vida profesional.
Agradezco con todo mi cariño a mis padres Ana Lola y Francisco Mora, porque en algún momento de mi existencia se los prometí, para ellos con todo mi amor y convicción milión gracias por haber sido mi fortaleza en los momentos que mas los necesite, gracias por guiarme por el camino de la superación.

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Guayaquil Enero de 2017

Máster

Kleber Loor

DECANO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Ciudad

De mi consideración:

En virtud que la Comisión de Titulación de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad con fecha Enero de 2017 en la cual me designó Tutor(a) de Proyecto de investigación.

Que el investigador **Mora Allaica Rigoberto Frank** diseñó y ejecutó el Proyecto de investigación con el tema:

INCIDENCIA DE LAS HERRAMIENTAS CASERAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS DE LOS ALUMNOS DE SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO 2015-2016

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

El participante satisfactoriamente ha ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la Aprobación del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

.....

Lcdo. Erick Pazmiño Peñafiel.Mcs

ACEPTACIÓN DE LA PROPUESTA

Guayaquil, Febrero de 2017

Máster

Kléber Loor

DECANO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

De mi consideración:

En virtud de la resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad, el cual me designó Consultor de Proyectos de investigación de la Carrera DISEÑO GRÁFICO

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el señor **Mora Allaica Rigoberto Frank** diseño y ejecutó el Proyecto de investigación con el tema: MANUAL DIDÁCTICO DE ELABORACIÓN DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES CASERAS, PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO UBICADA EN ALBORADA TERCERA ETAPA MZ. C1 SOLAR 8.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

El Autor ha ejecutado satisfactoriamente las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la aprobación del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

.....

Lcdo. Erick Pazmiño Peñafiel.Mcs

Guayaquil 3 de Julio de 2017

Máster
Kleber Loor
DECANO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
Ciudad

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del Proyecto de Investigación:

INCIDENCIA DE LAS HERRAMIENTAS CASERAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS DE LOS ALUMNOS DE SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO 2015-2016

Pertenecen a la FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL.

Atentamente,



Mora Allaica R. Frank
C.C.: 0604736660

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, **Msc. Erick Pazmiño Peñafiel**, Certifico: que he revisado la redacción y ortografía del contenido del Proyecto de Investigación, cuyo tema es:

INCIDENCIA DE LAS HERRAMIENTAS CASERAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS DE LOS ALUMNOS DE SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO 2015-2016

Elaborado por: **Mora Allaica Rigoberto Frank** con cédula de ciudadanía 0604736660 previo a la obtención del Título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Para el efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

- Se denota pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- La acentuación es precisa.
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada.
- En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción.
- Hay concreción y exactitud en las ideas.
- No incurre en errores en la utilización de las letras.
- La aplicación de la Sinonimia es correcta.
- Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como docente, según el **Reglamento de Titulación de la Universidad de Guayaquil Comisión Académica Enero 2015, Capítulo IV DEL PROCESO DE TITULACIÓN Art. 20, Literal a), b); Art. 21 y Art. 22**, recomiendo la **VALIDEZ ORTOGRÁFICA** del presente proyecto previo a la obtención del título de **INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO**.

Msc. ERICK PAZMIÑO PEÑAFIEL

LCDO. EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

REG. Nº 1021-11-1068458

MAGISTER EN DISEÑO Y GESTION DE MARCA

REG. Nº 1021-15-86058217



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ADVERTENCIA

Cuadro: 1 Advertencia de responsabilidad del autor

Se advierte que las opiniones, ideas o afirmaciones vertidas en el presente proyecto, son de exclusiva responsabilidad del autor(a) del mismo y no está incluida la responsabilidad de la Universidad de Guayaquil.

Fuente: Universidad de Guayaquil.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

EL TRIBUNAL EXAMINADOR, otorga del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO, otorga al presente proyecto las siguientes calificaciones:

TOTAL:.....()

EQUIVALENTE:.....()

.....
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
SECRETARIO

.....
AUTOR

DEDICATORIA

Dedico este Trabajo de Titulación a Dios por ser mi guía espiritual y fortaleza. A mi madre por acompañarme durante todo este camino, por ser mi pilar de apoyo y guiarme hacia lo correcto e inculcar la honestidad como un valor primordial y fundamental en la superación del hombre.

A mis Hermanos, que me alentaron en las situaciones difíciles para poder alcanzar mis metas trazadas.

A mis profesores, Juan Días, Víctor Cisneros, etc., por entregarme sus conocimientos y experiencias con el alma del verdadero Maestro.

A mis docentes, por la orientación y motivación que puso de manifiesto en la trayectoria de la elaboración de mi Trabajo de Titulación.

AGRADECIMIENTO

Las gracias infinitas a Dios por darme la vida, las fuerzas necesarias, por permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi vida profesional.

Agradezco con todo mi cariño a mis padres Ana Lola y Francisco Mora, porque en algún momento de mi existencia se los prometí, para ellos con todo mi amor y convicción millón gracias por haber sido mi fortaleza en los momentos que mas los necesite, gracias por guiarme por el camino de la superación.

Deseo expresar mi agradecimiento a todas las personas que de una forma u otra hicieron posible la realización de este Trabajo de Titulación, pues todos con su granito de arena fueron acrecentando este mi ideal, algunos ya no están presentes, pero están en mi corazón y sus recuerdos fueron parte del logro de este trabajo.

Un agradecimiento profundo a la Universidad de Guayaquil, especialmente al, quienes respaldaron mis estudios, a los cuales admiro por sus conocimientos entereza y dedicación.

INDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	
PORTADA	
PÁGINA DE DIRECTIVOS	I
REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	II
CERTIFICADO SISTEMA ANTI PLAGIO	III
ACEPTACIÓN DE TUROR	IV
ACEPTACIÓN DE PROPUESTA	V
DERECHOS INTELECTUALES	VI
PÁGINA DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN DE ORTOGRAFÍA	VII
ADVERTENCIA	VIII
PÁGINA DE TRIBUNAL	IX
DEDICATORIA	X
AGRADECIMIENTO	XI
ÍNDICE GENERAL	XII, XIII
ÍNDICE GRÁFICOS	XIV
ÍNDICE DE CUADROS	XIV
RESUMEN	XV
ABSTRACT	XVI
INTRODUCCIÓN	0
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Formulación y sistematización del problema	2
1.3Objetivos de la Investigación	2
1.4 Justificación	3
1.5 Delimitación	4
1.6 Preguntas de Investigación	4-5
CAPÍTULO II	
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	
2.1 Antecedentes	6
2.2 Marco Teórico	7
2.3 Producción Audiovisual Origen	7
2.3.1 Concepto de la producción Audiovisual.	8
2.4 Preproducción.	9
2.4.1 El equipo de Realización	9-10
2.4.2 El equipo de producción	11
2.4.3 La escenografía	11

2.5 Producción y Rodaje.	12
2.5.1 Cámara e iluminación.	12-13
2.5.2 Control de Imagen y sonido.	14
2.5.3 La escenografía y ambientación	14-15
2.5.4 El personal Artístico	15-16
2.6 Posproducción.	17-18
2.7 Producción móvil	18-20
2.7.1 Herramientas de producción audiovisual.	20-22

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3 Diseño de la investigación	23
3.2 Modalidad de investigación	24-25
3.3 Técnicas e instrumentos de investigación	25-26
3.4 Población	26-27
3.4.1 Muestra	27-29
3.5 Procedimiento de la investigación	30
3.5.1 Recolección de la información	30
3.5.2 Análisis e interpretación de los resultados	31-41

CAPÍTULO IV PROPUESTA, DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

4.2 Justificación	42
4.3 Objetivos	43-44
4.4. Importancia	44
4.5 Ubicación física y sectorial	44-45
4.6 Alcances	45-46
4.7 Descripción del proyecto	46-47
4.8 Descripción del usuario o beneficiario	48
4.9 Etapas de desarrollo	49-50
4.10 Especificaciones técnicas	51-56
4.11 Especificaciones de implementación	57-58
4.12 Conclusiones y Recomendaciones	62
4.12.1 Definición de términos relevantes	63
4.12.2 Bibliografía	64-65

ÍNDICE DE GRÁFICOS, CUADROS Y TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO # 1 Producción audiovisual.	33
GRAFICO # 2 Realización de producción audiovisual.	34
GRAFICO # 3 Factores que influyen en la calidad.	35
GRAFICO # 4 Herramientas no profesionales.	36
GRAFICO # 5 El factor mas importante.	37
GRAFICO # 6 Equipos que se ha utilizado.	38
GRAFICO # 7 Equipos usados según la posibilidad económica.	39
GRAFICO # 8 Equipos de bajos costo.	40

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO #1 Advertencia de responsabilidad del autor	XIII
--	------

INDICE DE TABALAS

TABLA # 1 Diseño de la investigación.	23
TABLA # 2 Población	27
TABLA # 3 Muestra	29
TABLA # 4 Producción audiovisual.	33
TABLA # 5 Realización de producción audiovisual.	34
TABLA # 6 Factores que influyen en la calidad.	35
TABLA # 7 Herramientas no profesionales.	36
TABLA # 8 El factor mas importante.	37
TABLA # 9 Equipos que se ha utilizado.	38
TABLA # 10 Equipos usados según la posibilidad económica.	39
TABLA # 11 Equipos de bajos costo.	40



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

INCIDENCIA DE LAS HERRAMIENTAS CASERAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA REALIZACIÓN DE LOS TRABAJOS DE LOS ALUMNOS DE SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO 2015-2016

AUTOR: Mora Allaica R. Frank

CONSULTOR ACADÉMICO: MSc Licdo. Erick Pazmiño Peñafiel

CONSULTOR TÉCNICO: MSc Licdo. Erick Pazmiño Peñafiel

FECHA: Enero de 2017

RESUMEN

El presente proyecto de tesis consiste en desarrollar e implementar el conocimiento creativo de los alumnos de la Carrera de Diseño Gráfico del sexto semestre. Viendo la necesidad y dificultad a la hora de realizar una producción audiovisual, se ha realizado investigaciones para corroborar la necesidad antes mencionada. El principal factor ha sido, como incide en la calidad de trabajos de producción audiovisual, debido a múltiples factores que se ha encontrado durante el proceso de investigación. Realizando encuestas a los estudiantes, la misma que sirven como orientación para realizar la propuesta. La elaboración de una guía impresa la cual se determinara según los diagnósticos desfavorables y favorables que afecten a los alumnos a la hora de ejecutar sus trabajos y que nos permitieron afirmar los objetivos a lograrse. Al conocer los resultados del diagnóstico realizado en la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, se propone la elaboración de una guía de: realizar herramientas caseras para la producción audiovisual optimizando recursos para el buen desempeño de los estudiantes, la misma que permitirán a los alumnos a fabricar sus propias herramientas de trabajo. El proyecto tiene como objetivo contribuir con una propuesta, facilitar el trabajo de una manera profesional sin gastar muchos recursos económicos, con materiales que sean fáciles de conseguir mediante el aprovechamiento de sus capacidades y creatividad. Finalizando este informe, con el respectivo análisis e interpretación de los resultados de la investigación realizada, se ha llegado a una serie de conclusiones y recomendaciones encaminadas a la solución y mejoramiento de los trabajos. Lo que da fe de que fue un acierto oportuno realizar este proyecto.

HERRAMIENTAS

MANUAL IMPRESO

CARPINTERÍA AUDIOVISUAL

ABSTRACT

The present thesis project is to develop and implement the creative knowledge of the students of the graphic design career of the eighth semester, seeing the need and difficulty in carrying out audiovisual production, research has been carried out to corroborate the aforementioned need. The main factor has been how it affects the quality of audiovisual production work due to multiple factors that has been encountered during the research process. Conducting student surveys, which serve as an orientation for the proposal of the preparation of a printed guide which will be determined according to the unfavorable and favorable diagnoses that affect the students in the execution of their work and that allowed us to affirm The objectives to be achieved.

Knowing the results of the diagnosis carried out in the Career of Graphic Design of the University of Guayaquil, it is proposed the development of a guide: to make homemade tools for audiovisual production optimizing resources for the good performance of students, which will allow Students to make their own work tools. The project aims to contribute with a proposal, to facilitate the work in a professional way without spending many economic resources, with materials that are easy to achieve through the use of their capacities and creativity. Finalizing this report with the respective analysis and interpretation of the results of the research carried out has reached a series of conclusions and recommendations aimed at solving and improving the work, which testifies that it was a wise opportunity to carry out this project.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de tesis es una investigación que tiene como meta dar solución al problema de la falta de equipos en la área de producción audiovisual, no necesariamente con herramientas profesionales, más bien de una manera creativa, fabricar equipos artesanales que cubran las necesidades que tienen los estudiantes. Los datos se obtuvieron de: La facultad de comunicación social carrera de Diseño gráfico Universidad de Guayaquil, los estudiantes de la misma presentan dificultades a la hora de realizar sus trabajos de filmaciones al no contar con materiales adecuados como cámaras, trípode, claketa, vestuarios, pantallas led, etc. Todas estas circunstancias que sucede con los estudiantes muestran de manera evidente las dificultades que atraviesa, la cual desborda otras desventajas para los alumnos como son: presentar trabajos de mediana calidad, autoestima baja a la hora de presentar sus trabajos ante otras instituciones y eso incide en el perfil profesional de los aprendientes. En este presente proyecto se cuenta con los siguientes capítulos: En el capítulo I se muestra el planteamiento del problema, la ubicación del problema, variables del problema, también los objetivos generales, específicos e interrogantes. En el Capítulo II se aborda lo que es el marco teórico relacionado a lo que es producción audiovisual y fases, también los equipos que se usan para ejecutar una producción. En el Capítulo III se refiere a la metodología de la investigación, diseño de la investigación, tipos y técnicas, también sobre población y muestra. En el Capítulo IV se enfoca netamente en abordar la Propuesta, descripción del proyecto y finalmente se presenta las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo.

CAPÍTULO I

1.1 Planteamiento del Problema

A lo largo de los años en el Ecuador, ampliarse en la producción audiovisual ha sido visto como algo secundario por la poca importancia que se le da al mismo y no existe una cultura de creación audiovisual. Desde 2010, la producción nacional se ha visto replanteada por varios cambios, a raíz de las nuevas reformas, leyes en el área de la comunicación y gracias a las nuevas instituciones que apoyan el desarrollo de proyectos audiovisuales nacionales. En Ecuador se destaca las siguientes productoras las cuales se cita como ejemplo. Romana es una productora que no aparenta ser una productora, por las características poco comunes que posee: no se encuentra gente corriendo, ni personas con el teléfono en cada mano, ni el temor a perder una agencia o cliente, el amor a su trabajo es lo que los hace únicos. Para ser mas concretos se enfatiza en un segmento específico, en el trascurso de los años de estudio se ha presenciado el siguiente problema, que afecta a muchos estudiantes a la hora de realizar un cortometraje, medimetraje y/o largometraje. Las herramientas audiovisuales son una parte importante dentro de la Unidad académica, en carreras que imparten la enseñanza de producción audiovisual la misma que podría permitir trabajar mejor, y seria de suma importancia para el desarrollo de trabajos de excelente calidad. En particular los filmes y sobre todo los fundamentos teóricos del mismo para su organización y su preservación. La problemática de los estudiantes está en el proceso educativo, partiendo de la correcta instrucción de la teoría audiovisual para su correcta aplicación en la parte práctica, donde surge el segundo inconveniente que se visibiliza en los trabajos que los alumnos realizan. En la cual se puede apreciar el desfase de conocimientos en la teoría y la parte práctica.

1.2 Formulación y sistematización del problema.

De qué manera incide la ausencia de herramientas de producción audiovisual en la calidad de los trabajos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del sexto semestre de la FACSO, Universidad de Guayaquil año 2015-2016 Guayaquil- Ecuador.”

1.3 Objetivos de la Investigación

Objetivo general.

Analizar los procesos educativos y las técnicas que se utilizan en el área de producción audiovisual.

Objetivos específicos

- 1.- Analizar el proceso de enseñanza de los docentes hacia los aprendientes.
- 2.- Cuan factible son los temas que les imparten los docentes según los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- 3.- Analizar las técnicas y herramientas que utilizan los maestros que imparten a los aprendientes en la parte práctica.
- 4.- Determinar los factores que influyen en la calidad de los trabajos de los estudiantes.

1.4 Justificación

Con esto se busca determinar las dificultades que los estudiantes tienen para realizar sus trabajos audiovisuales, debido a la falta de equipos que permitan realizar sus filmes, se han generado limitaciones en sus conocimientos lo que impide explorar sus habilidades en la parte práctica.

La parte teórica le permite reforzar al aprendiente sus conocimientos, pero no le permite ir mas allá y plasmar lo que se aprende en un trabajo de óptima calidad realizados por ellos mismos.

Se pretende lograr que los proyectos audiovisuales sean proyectados no solo dentro de la unidad sino también que se resalten a fuera. Plasmar en la mente de los estudiantes que el proceso educativo no solo está en ser receptores de los docentes , ni tampoco ver las problemáticas que tiene la institución sino buscar soluciones alternas a la hora de realizar un trabajo de producción audiovisual y eso es lo que se pretende lograr con este proyecto. Creando una carrera competitiva entre las diferentes instituciones educativas.

1.5 Delimitación

Netamente acá se menciona el lugar exacto donde se encuentra el problema que es en la parroquia Tarqui y se encuentra ubicada en la ciudadela La Alborada Tercera Etapa Mz. C1 Solar 8. Y también se describe cada una de sus limitaciones.

Campo: (Sexto semestre de la carrera de diseño gráfico de la Universidad de Guayaquil)

Área: (Producción Audiovisual)

Aspectos: (Teoría de Producción Audiovisual, practica, e investigación)

Tema: (Incidencia de las herramientas de producción audiovisual en la calidad de los trabajos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del sexto semestre de la Facso Universidad de Guayaquil año 2016-2017 Guayaquil- Ecuador.)

1.6 Preguntas de Investigación.

¿Qué se va hacer?

Se va a realizar un manual en la que se desarrollara contenido sobre herramientas de producción audiovisual. Específicamente lo que el manual brindara al estudiante será, información de cómo realizar herramientas para la producción audiovisual.

Donde se mostrara paso a paso de cómo realizarlo, incluyendo en cada paso ilustraciones que facilitaran la comprensión del contenido del manual a los estudiantes. Como tema adicional se adjuntara conceptos básicos de cómo realizar una producción audiovisual con dispositivo móvil, donde también se incluirá información sobre aplicaciones más destacadas de uso profesional para realizar la misma.

¿Cómo se lo va hacer?

Para realizar el manual principalmente se realizara un análisis profunda de la información obtenida en la encuesta realizada a los estudiantes , donde se formularon preguntas que ayuda a saber que necesidades y/o cuales son los factores que favorecen de manera positiva y negativa en el área de producción audiovisual. Luego de haber realizado todo lo anteriormente expuesto se podrá afirmar que la propuesta que se les desea plantear será favorable para los inconvenientes que los estudiantes poseen a la hora de realizar una producción audiovisual.

¿Para que se va hacer un manual?

El motivo principal que se formula para realizar este manual es, desarrollar las habilidades creativas de los estudiantes. Para lograr lo antes mencionado el manual brindara una información detallada de cómo realizar herramientas audiovisual, con esto no solo se lograra aportar de manera positiva a las necesidades que los estudiantes tienen a la hora de realizar una producción audiovisual, sino también despertar la parte creativa. Donde aprender y crear cosas para su propio beneficio hace que las aptitudes de los aprendientes sean más amplias, formando profesionales que sean capaces de resolver cualquier obstáculo que se les presente.

CAPÍTULO II

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El desarrollo de la producción audiovisual con el pasar de los años se ha venido visibilizándose notablemente gracias a los avances tecnológicos. Antiguamente los primeros filmes se realizaron con equipos muy básicos y de gran tamaño como la cámara con tubos electrónicos como captadores creado por el Ing Vladimir Kozmich Zyorykin y perfeccionado por John Logie Baird. Los temas que se asemejan en cierto grado al proyecto que se va realizar son las siguientes, creadas por los siguientes autores. Un primer trabajo del Autor: Guillermo Sierra que habla sobre “Herramientas de video y edición digital” en la página web <http://escritorioalumnos.educ.ar>

Un segundo trabajo realizado por Franck Scipion es el autor del blog Lifestyle, dónde comparte estrategias, tácticas y herramientas a la hora de producir un video publicado en 2013. En este blog, habla de técnicas caseras que sean factibles de implementar sin una inversión demasiado grande. Un Tercer trabajo realizado por: Daniela Hincapíe Franco y Valentina Lema Alvarez en el año 2013 "Comunicación Audiovisual y Multimedia" en la página web <http://campractica.blogspot.com> . Se habla sobre las fases de la producción audiovisuales como son la preproducción, producción y pos-producción específicamente se detallan los pasos que se deben seguir en cada fase y las funciones que cumplen a la hora de hacer un filme.

La misma que aporta al desarrollo de la creatividad de las personas que busca realizar una producción de bajo costo que se vea profesional.

2.2 Marco teórico

En esta área que se realiza a continuación permitirá conocer, entender las definiciones básicas para la comprensión del desarrollo de este proyecto.

Se inicia con el resumen de la historia de cómo se origina la producción audiovisual y las primeras herramientas. Para tener una mayor comprensión de lo que se trata el mismo.

Secuencialmente se describirá el concepto y las fases de la producción audiovisual. Seguido de los puntos que encierran las fases del mismo.

Finalmente se describirá las herramientas básicas de bajo costo y/o caseras de mayor importancia que se utiliza para realizar una producción audiovisual.

2.3 Producción Audiovisual Origen.

Según Martínez (2010) Sostiene que:

El comienzo de la producción audiovisual se puede situar incluso antes del nacimiento oficial del cine, cuando Edison, en 1893, construye un estudio de rodaje en West Orange (Nueva Jersey) para producir y exhibir las primeras películas de la historia en su aparato de visionado individual, kinetoscopio, que funcionaba al meter monedas.

El oficio de productor de los inicios del cine continuaba la tradición del espectáculo y de quienes, desde 1833, explotaron los múltiples aparatos precursores del cinematógrafo. Eran, a la vez, fabricantes, repartidores y comercializadores de sus productos.

Los hermanos Lumière, inventores del sistema de proyección en pantalla, fueron también productores y exhibidores. La primera proyección de cine al modo actual se efectuó el 28 de diciembre de 1895 en el Salón Indio del Gran Café de París, al precio de un franco la entrada.

Sin embargo, ni Edison ni los Lumiere creyeron entonces que aquel invento tuviese un gran porvenir comercial. Charles Pathé, también en Francia, fundó la firma Pathé Frères, y se convirtió en el primer productor en el sentido más actual del término.

En los Estados Unidos, diez importantes fabricantes de equipos se unieron, en 1908, para formar la Motion Picture Patents Company (MPCC) que aprovechó el monopolio sobre los equipos para asignar el pago de tasas a productores y exhibidores. La MPCC formó, en 1910, su propia repartidora, el General Film Company, primera distribuidora a nivel nacional que en ese mismo año dominaba prácticamente todo el cine en el país.

2.3.1 Concepto de la producción Audiovisual.

Según Martínez (1997)

La producción audiovisual es la que abarca contenidos de producción para medios de comunicación audiovisual; como es el cine y la televisión; libremente del soporte manejado como (filmes, vídeo digital) y de la variedad como (publicidad, documental, ficción entre otros.) En relación con la elaboración audiovisual la producción audiovisual es el resultado de la mezcla de varias necesidades como son: industriales, comerciales, de entretenimiento, cultural o artística. Al juntarse todas estas necesidades a lo que importancia se refiere siempre va de por medio una inversión de capital, una mezcla de trabajo y recursos técnicos y un plan organizativo.

Hinojosa (2005) Afirma que:

“Especialmente la audiovisual, se pasa por una serie de fases: la elaboración del guion, la preproducción. La grabación o producción, la edición o postproducción. Entre las que destacan como fases estratégicas: la de producción, edición y distribución”.

2.4 Preproducción.

Martínez J. y Fernández F. (2013). Manual del Productor Audiovisual. Recuperado de <https://books.google.es> . Afirman que:

La mayor parte de producciones de televisión, video y cine necesitan asesores que sean especializados en temas diferentes que orienten a los miembros del equipo de dirección, guionista, escenógrafo, actores, etc., para asegurar los detalles que puedan garantizar una mayor fidelidad de la obra al área temática en que son especialistas, y para la que se pide su experta opinión. El resultado de una obra audiovisual es la existencia de muchos factores. Su éxito o fracaso depende de la oportunidad o genialidad de un guionista, de la apuesta decidida de una empresa que arriesga en el proyecto, de la dirección artística y de realización de un director o realizador, el talento interpretativo de los actores, también es indispensable contar con un equipo completo de técnicos, creativos y profesionales, en suma, de una concatenación adecuada de medios técnicos y de personas que se coordinan para alcanzar unos objetivos en un tiempo determinado.

2.4.1 El equipo de Realización

Martínez J. y Fernández F. (2013). Manual del Productor Audiovisual. Recuperado de <https://books.google.es>

Sobre el realizador recaerán todas las decisiones de carácter técnico. En vídeo y televisión es el responsable final de la transformación de un guión en un programa. El realizador es, en última instancia, obviamente basándose en el debido respeto a sus colaboradores, quien decide y a él se le responsabiliza en su gran mayoría el éxito o el fracaso de la efectiva resolución técnica y artística de un programa. Es elegido directamente por el director de

programa o, a veces, viene impuesto por decisión del jefe de producción de área, según la disponibilidad de personal o la capacidad determinada del propio realizador.

Son funciones del realizador, entre otras, la elaboración y planificación del guión técnico, la coherencia y ejecución de los ensayos, la puesta en escena, los rodajes y grabaciones y el montaje, edición y sonorización del programa. El productor junto con el realizador son los únicos responsables del cumplimiento del plan de trabajo. Las funciones de un realizador que trabaja en soporte vídeo y no en multicámara, se aproximan a las del director de cine dado que la forma de trabajo con una sola cámara es similar al trabajo cinematográfico.

Podemos decir, recurriendo a una cierta simplificación, que el director de cine es la personificación del trabajo organizado y meticuloso, realizado con tiempo y retocado tantas veces como sea necesario. El director de cine construye el filme plano a plano. Dirige el registro de cada imagen del guión de forma aislada en el tiempo para más tarde efectuar el montaje de forma secuencial. Puede, en ocasiones, permitirse algunas variaciones de un plan de rodaje solo si son sugeridas por su inspiración en el escenario real en que trabaja. El director es siempre responsable de todo lo que ocurre delante de la cámara y todas las personas que intervienen en la actuación o grabación de las secuencias están a sus órdenes.

Realiza el plan de rodaje junto con el director y el jefe de producción. Debe conocer las localizaciones y se encarga de la organización del escenario para que todo esté a punto antes de rodar. Fija las citas u horas en las que los actores tienen que estar en el rodaje y es responsable a veces junto al auxiliar de dirección, de los movimientos de la figuración. Según el volumen de la producción comparte su trabajo con un segundo ayudante de realización.

2.4.2 El equipo de producción

Martínez J. y Fernández F. (2013). Manual del Productor Audiovisual. Recuperado de <https://books.google.es>

El primero y el último que lo abandona a la puesta en marcha de un proyecto es el equipo de producción. Constituye el control del proyecto en todas sus fases y a la concreción de sus funciones dedicaremos un capítulo específico. El equipo de producción se ajusta a la complejidad, tamaño y programa. En un primer momento, es habitual que la entidad productora, contando con un guión literario o con un esbozo más o menos desarrollado de la idea, encargue a un director de producción el estudio del proyecto al objeto de determinar el presupuesto aproximado que requiere su aplicación efectiva.

Una vez aprobado el proyecto se pone en marcha la producción ejecutiva que es un trabajo de coordinación, de previsión y resolución de problemas que facilitan el camino para el buen final de la obra. La dirección y ejecución de esta tarea se asigna a un jefe de producción en cine o vídeo, que trabaja bajo las órdenes del director de producción.

2.4.3 La escenografía

Martínez J. y Fernández F. (2013). Manual del Productor Audiovisual. Recuperado de <https://books.google.es>

Su principal función es la localización de escenarios y la realización del proyecto de decorado. En ocasiones se justifica la construcción de una maqueta del decorado. En esta escala reducida puede planificar el decorado teniendo en cuenta las necesidades dictadas por el realizador o director, y junto con el director de fotografía, estudiar las zonas útiles del decorado según la iluminación y ángulos de cámara previstos.

2.5. Producción y Rodaje.

La cámara es una herramienta básicamente de suma importancia que permite capturar en video lo que el productor quiere plasmar su idea sea en un cortometraje, videoclip, película etc. Cabe destacar a la cámara como la herramienta base y/o el inicio de toda producción audiovisual.

Martínez J. y Fernández F. (2013). Afirman que:

En esta fase el equipo de producción es responsable de la concepción del producto y la coordinación de medios, que contrasta, en la realidad, el funcionamiento de lo planeado. El equipo técnico que tiene la responsabilidad ejecutiva del rodaje o registro de imágenes y sonidos, y la interpretación, es decir, los actores protagonistas del programa.

2.5.1 Cámara e iluminación.

Martínez J. y Fernández F. (2013). Manual de Producción Audiovisual. Recuperado de <https://books.google.es> Afirman que:

Una de las funciones técnicas que mayor reconocimiento ha conseguido en el cine y también en el vídeo, es la de director de fotografía cuya responsabilidad principal es la de asegurar una calidad máxima de la imagen tomada por la cámara. En relación con el director y el escenógrafo decide sobre la elección de la emulsión, el tono fotográfico adecuado, la definición de los parámetros de brillo, contraste de la imagen y cromatismo, la respuesta de las cámaras de vídeo para la captación de imagen en resolución estándar o en alta definición.

En cine y en vídeo, el director de fotografía controla la cámara y todo lo que se sitúa ante ella. En televisión, el iluminador jefe proyecta, dispone y controla el tratamiento de la iluminación pero no así las cámaras, que son controladas en todos sus parámetros técnicos desde el control de cámaras. La labor del director de fotografía en el cine clásico comienza en la elección de la emulsión y acaba en el etalonaje de la película o igualación del color en todos los planos para la construcción de la copia definitiva del filme. El director de fotografía no se ocupa del encuadre, mas bien esa decisión que corresponde al director y cuya ejecución se reserva al operador de cámara. Este profesional selecciona el encuadre y se encarga de poner en acción y parar la cámara efectuando las evoluciones y movimientos correctos para cada toma en particular asegurando que no se produzca ningún fallo técnico durante la operación.

Se encarga, asimismo, de velar por la limpieza de la cámara y los objetivos para preservar la calidad del negativo original o de la imagen captada por la cámara de vídeo.

En todo rodaje o grabación de una cierta entidad es preciso contar con la figura del maquinista, profesional que se encarga de múltiples funciones como la de instalar, colocar y manejar la cámara y sus accesorios. Dirige por control remoto o empuja la grúa o el carro del travelling para la realización de los movimientos de cámara precisos; asiste al ayudante de cámara; arma y desarma practicables, altillos, palios, plataformas. Se encarga también de pequeñas tareas complementarias, como dibujar marcas de tiza en el suelo que dirigen la trayectoria de la cámara o que sitúan la posición y movimientos de los personajes. En muchas producciones es el encargado de dar la claqueta.

2.5.2 Control de Imagen y sonido.

Martínez J. y Fernández F. (2013). Manual de Producción Audiovisual. Recuperado de <https://books.google.es> Afirman que:

El técnico que se encarga del control de imagen llamado también técnico eléctrico actúa desde la mesa de control de telecámaras para brindar una respuesta coordinada de las diferentes cámaras del plato respecto del cromatismo, contraste, diafragma y otros aspectos de captación de imagen. Se apoya, para ello, en equipos electrónicos de control como el monitor forma de onda y el vectorscopio.

En estos medios es preciso establecer, de entrada, las diferentes modalidades de toma de sonido que pueden producirse. El sonido puede ser directo cuando se utiliza, tal como se ha grabado, en el montaje final, o puede ser de referencia cuando lo único que pretendemos es recoger los diálogos de los personajes que servirán como muestra de lo que efectivamente han pronunciado en el posterior doblaje.

En cualquier caso, las profesiones del sonido han de dar respuesta adecuada a la diferente problemática que se plantea para recoger, con la máxima calidad, un sonido directo. El ingeniero de sonido debe analizar minuciosamente el guion técnico para colocar los micrófonos específicos para captar mejor el sonido en lugares oportunos sin que las cámaras los reconozcan.

2.5.3 La escenografía y ambientación

Martínez J. y Fernández F. (2013). Manual de Producción Audiovisual. Recuperado de <https://books.google.es> Afirman que:

Son algunas las profesiones que intervienen en la producción audiovisual y su objetivo es crear ambientes que se correspondan con las precisiones dramáticas y expresivas del guión y de su argumento. Se deben dar una ambientación que muestre credibilidad lo que sea que se esté grabando o transmitiendo, puede ser película de ficción como de un concurso o de un informativo habrá que crear una atmósfera que muestre realismo a la acción o a los acontecimientos representados en la pantalla.

El jefe de atrezzo o ambientador se encarga de disfrazar un escenario preexistente o de vestir uno construido de acuerdo con el proyecto del director artístico. Interpreta el clima creado por el escenógrafo o decorador y elige la utilería general del programa. Dispone en su lugar los cortinajes, adornos y ornamentación, y vela, en el plato, porque en el rodaje estén todos los objetos precisos para la acción, manteniendo el aspecto exacto que dé el máximo verismo y credibilidad posible. Tiene particular atención con los accesorios y complementos que utilizan los actores y su responsabilidad se extiende a la consecución de los mismos, a su contratación para usarlos, y a su devolución posterior.

Los especialistas en vestuario son el figurinista o encargado de vestuario y el jefe de sastrería. El primero es el encargado de diseñar el vestuario de los actores y de la figuración de cada escena según la especificidad del guión. Es un experto conocedor de la historia del traje y del vestido y tiene que coordinar su trabajo con maquilladores y peluqueros.

2.5.4 El personal Artístico

Martínez J. y Fernández F. (2013). Manual de Producción Audiovisual. Recuperado de <https://books.google.es> Afirman que:

En la interpretación, el actor, elemento humano de la puesta en escena, transmite sensaciones que conectan con el espectador para provocar un proceso de identificación. Según los estilos y las épocas, el actor ha interpretado el imaginario colectivo en todas las artes escénicas. En la historia del cine la interpretación ha experimentado tendencias distintas que han utilizado siempre su enorme potencial identificador para crear personajes que arrastraran al público.

En torno a la interpretación, y desde el punto de vista de la producción, merece la pena resaltar la figura del director de reparto, que investiga en la búsqueda de los actores que van a participar en una película. Su labor adquiere mayor relieve en aquellas producciones que exigen caras nuevas, edades o físicos determinados que no se pueden encontrar en el vivero del que disponen los agentes. El papel de estos últimos es buscar y negociar contratos para los actores que representan.

En muchos filmes que incluyen escenas de exteriores, de acción, explosivos, peleas, etc., a veces es habitual recurrir a una segunda unidad de rodaje o segundo grupo de cámaras al mando de un director de segunda unidad, que se encarga de la dirección de este tipo de secuencias. A veces se trata, tan solo, de una duplicación de cámaras para la toma desde diferentes ángulos de secuencias complicadas e irrepetibles, pero es frecuente que el trabajo de segunda unidad se desarrolle paralelamente en otros escenarios, quedando el director principal reservado a la dirección de actores y a la realización de escenas más intimistas y psicológicas. En este caso se duplican todas las funciones inherentes al funcionamiento de una unidad de rodaje, es decir: jefe de producción, operador de cámara, ayudante de dirección, ayudante de producción, maquillador, peluquero, etc. Todos ellos con la coletilla, para su clasificación.

2.6 Posproducción.

Martínez J. y Fernández F. (2013). Manual de Producción Audiovisual. Recuperado de <https://books.google.es> Afirman que:

En esta tercera fase el personal se reduce a unos pocos con la responsabilidad de dar forma definitiva al programa. La presencia del equipo de concepción del producto y de coordinación de medios es mínima. Es el protagonismo de los especialistas de montaje y sonorización así como de aquellos intérpretes que participan en las tareas de doblaje.

El montaje en cine se entiende vulgarmente como la operación física de unir trozos escogidos de película cinematográfica para componer la copia definitiva. Por extensión, se aplica este término al de edición electrónica en los sistemas de vídeo. Aun cuando las diferencias tecnológicas entre los medios audiovisuales de base fotográfica y los de base electrónica son muy importantes, especialmente en lo que a operación de equipos compete, estas diferencias casi pueden obviarse por lo que se refiere al ordenamiento expresivo de los planos para dar forma comunicativa al programa audiovisual. El trabajo de montaje, salvadas las distancias operativas, es básicamente similar. El montador efectúa una tarea de sustracción. Se enfrenta a una enorme cantidad de secuencias registradas que debe combinar y descartar para crear un producto comprensible, lógico, con sentido, y con un ritmo que solo se manifiesta al final de su trabajo.

El montaje en cinc se entiende vulgarmente como la operación física de unir trozos escogidos de película cinematográfica para componer la copia definitiva. Por extensión, se aplica este término al de edición electrónica en los sistemas de vídeo. Aun cuando las diferencias tecnológicas entre los medios audiovisuales de base fotográfica y los de base

electrónica son muy importantes, especialmente en lo que a operación de equipos compete, estas diferencias casi pueden obviarse por lo que se refiere al ordenamiento expresivo de los planos para dar forma comunicativa al programa audiovisual. El trabajo de montaje, salvadas las distancias operativas, es básicamente similar. El montador efectúa una tarea de sustracción. Se enfrenta a una enorme cantidad de secuencias registradas que debe combinar y descartar para crear un producto comprensible, lógico, con sentido, y con un ritmo que solo se manifiesta al final de su trabajo.

2.7 Producción móvil

Casanova Javier (2016). Producción Audiovisual Móvil. Ad Comunica. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es>

Fácilmente se puede recordar que hace 10 años aproximadamente, para grabar eventos como; un reportaje, rueda de prensa, o tal vez un video industrial de alguna empresa se necesitaba muchas cosas como medios técnicos y personas. Cámaras semiprofesionales con ópticas de gran distancia focal, iluminación, equipo de audio, trípodes, una Dolly, un técnico de sonido un operador de cámara, un ayudante etc. Sin embargo, existen unos dispositivos que posiblemente ha revolucionado la capacidad de contar historias por parte del ser humano. Los Smartphone integran cámaras de alta resolución, buena calidad y sin descartar los programas de edición y posproducción. Gracias al internet, que nos permiten compartir, descargar, subir y realizar retransmisión en directo de cualquier lugar evitando las antiguas barreras técnicas. Lo que en principio se pensaba dirigido a un público aficionado y familiar, provocado por el interés de las marcas para dar un servicio añadido, como complemento a un teléfono, etc. ha alcanzado un interés inusitado en fotógrafos y profesionales de los medios audiovisuales.

Está claro que un smartphone no tiene la misma calidad que una cámara de cine, una DSLR o una cámara de vídeo, pero lo que se pretende aquí es destacar no la calidad de la imagen sino la de sus creadores, su capacidad para captar imágenes de una alta calidad en términos de emoción, composición y sentimientos para los espectadores.

En la actualidad podemos encontrar numerosos films amateurs grabados con smartphone pero un buen ejemplo de lo que estamos hablando nos lo da el film *Tangerina* (Sean Baker, 2015), película que sorprendió a todos en el pasado festival de cine de Sundance. Toda la película se grabó con un teléfono iPhone 5S, y el motivo según su director Sean Baker fue el de adaptarse al bajo presupuesto de la película. Para conseguir al realizador controlar los parámetros que afectan al estilo de la imagen y a su textura utilizaron una aplicación móvil muy conocida llamada *Filmic Pro* que permite controlar el grano, el enfoque, la temperatura de color, así como adaptadores de ópticas anamórficas para conseguir un look más cinematográfico.

Sobre la producción audiovisual móvil, hoy todo el mundo puede ser fotógrafo o grabar un vídeo, pero existen erróneas convicciones de que la cámara del teléfono móvil es tan fácil de utilizar que cualquiera puede convertirse en un especialista de la imagen o en un artista.

Es importante destacar que el hecho de poder utilizar cualquier dispositivo para contar una historia debe estar sujeto a la creatividad y la capacidad de comunicar. Destaca la plástica sobre la técnica, con pocos medios se puede contar la misma historia si quien los utiliza lo hace correctamente.

Una buena historia narrada con medios no profesionales no deja de ser una buena historia, y el lenguaje audiovisual para contarla es el mismo si utilizamos una cámara de 35 mm, una cámara de vídeo, cine digital o un Smartphone. Solo deberíamos matizar que cada

herramienta implica una serie de limitaciones tecnológicas que debemos asumir antes y durante la producción, ejemplos como el margen dinámico, profundidad de color, contraste, resolución, etc.

2.7.1 Herramientas de producción audiovisual.

Ante el creciente avance tecnológico surgen diversas formas de realizar una producción audiovisual sin la demanda explícita de adquirir herramientas de última generación y/o profesionales, ya que los factores más importantes para realizar la misma está en el conocimiento y la creatividad del que lo realiza. Como el ejemplo anteriormente mencionado con respecto a la producción móvil, puede opacar a una producción audiovisual profesional.

2.7.2 Se resalta a las Cámaras Semi-profesionales cuando se habla de omitir costos de producción la misma que encaja perfectamente para las personas que quieren realizar un audiovisual que no cueste mucho y se vean profesionales.

Estos equipos no son muy costosos, su calidad siempre es mejor que las domésticas, aunque en comparación a las profesionales no lo iguala, pero se han vuelto populares en lo que respecta a producción audiovisual como cámaras ENG, por la calidad de en resolución es muy buena sin ser profesional.

2.7.3 El Dolly

Lo que más se usa en una producción de bajo costo es el dolly ligero son más simples, más económicos y permiten un mejor manejo con cámaras de menor peso y son más sencillas de utilizar.

2.7.4 Luces LED son muy utilizados en diversos dispositivos, y en la actualidad se ha comenzado a utilizar en la área de la producción audiovisual para lo que es la iluminación.

Las luces de este tipo poseen cualidades que las hacen mejores que al resto las que se describe a continuación.

-Poseen un menor consumo de energía mucho menor.

-Su tiempo de vida es mayor.

-Son más pequeñas y permiten ahorrar espacio.

-Tienen una gran durabilidad.

-Poseen también una alta fiabilidad.

Son las más usadas ya que son amigables con la ecología debido a las ventajas que posee frente a las incandescentes.

2.7.5 Steadicam es el nombre común que se le da a un estabilizador de cámara, es un sistema de brazo recto que suspende y soporta la cámara y sistema de contrapeso, que se complementa con un brazo elástico adosado a un chaleco o cuerpo body esto se lo realiza para tomas largas cuando el tiempo de utilización del mismo se extiende, por lo que el peso pasa de los brazos a las caderas del operador.

2.7.6 Caña o Shotgun es un micrófono profesional tipo shotgun de condensador, para utilizarse en aplicaciones críticas de radiodifusión y producción de medios audiovisuales como rodajes cortometraje y películas.

Lo básico para capturar un buen audio en un set es:

- Una grabadora de audio
- Un micrófono de buena calidad no necesariamente costosa.

- Audífonos para controlar la grabación

2.7.7 La **claqueta** es una pequeña pizarra, a modo de factura un poco sofisticada, en la misma se apunta datos que facilitan identificar cada uno de los segmentos en la que se divide durante el rodaje una producción audiovisual.

2.7.8 **Rail slider** es una base de rail con ruedas, en la cual se puede colocar la cámara la misma que se desliza por todo el tamaño que tenga el rail con una suave presión dependiendo del modelo esta se puede montar sobre un trípode. También se puede usar sobre una superficie lisa. Una vez que la cámara se montada sobre el rail esta se puede mover hacia adelante o hacia atrás consiguiendo un movimiento perfecto de travelling, se pueden colocar en diferentes posiciones tales como: horizontal, vertical, diagonal etc. Según la imaginación del operador de esa manera conseguir diferentes efectos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

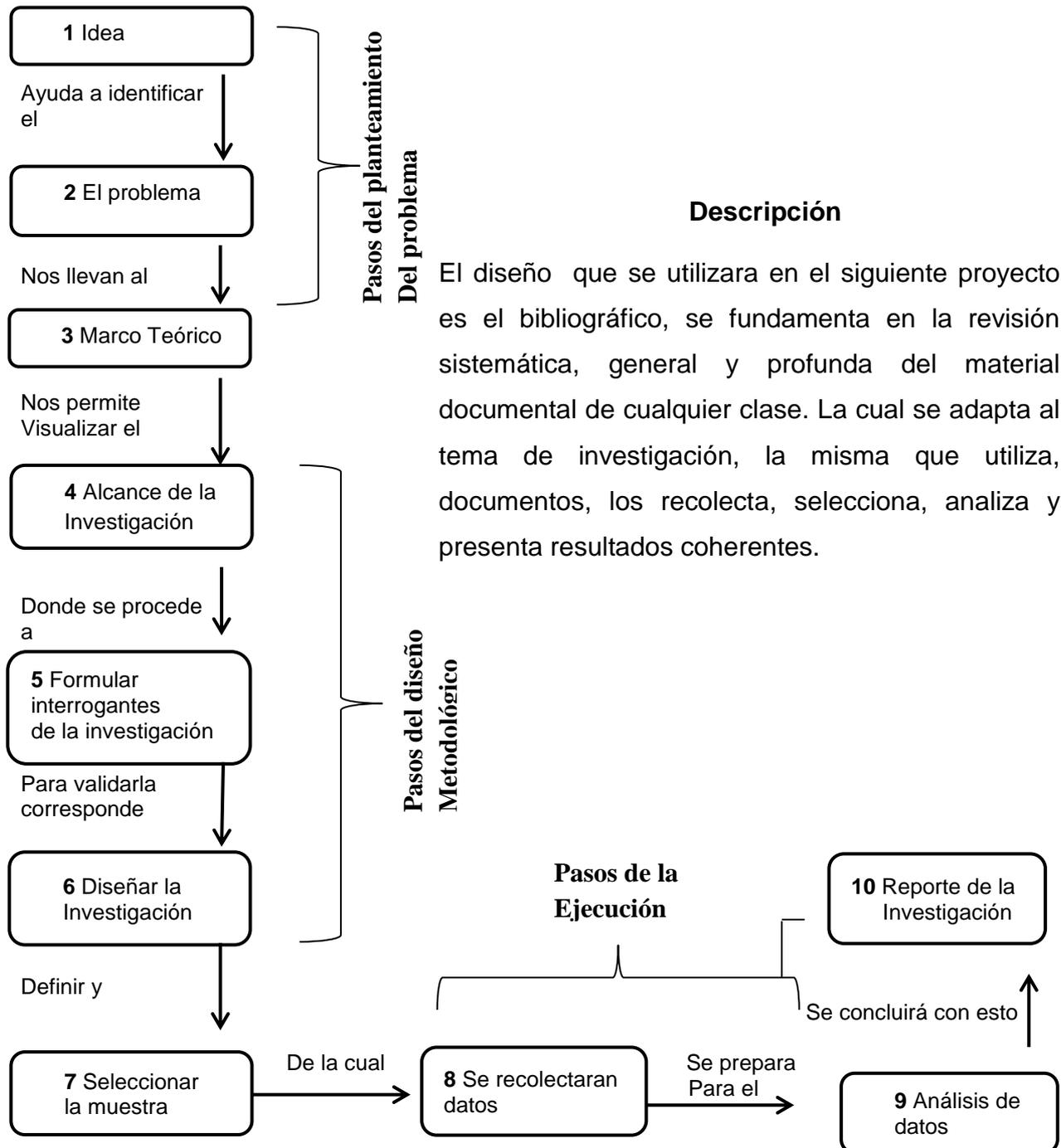


Tabla # 1 Diseño de la investigación

3.1.1 Modalidad de la Investigación.

Esta investigación se enfocó en la modalidad de proyecto factible, basado en la investigación Bibliográfica y Documental, en donde se contó con todos los recursos, los que sirvieron para realizar el análisis.

Cuando se habla de investigación Bibliográfica se refiere. A la revisión metódica, dura y profunda del material documental de cualquier clase. Se encamina el estudio de los fenómenos o el establecimiento de la relación entre dos o más variables. Cuando se encamina por este tipo de estudio, el investigador utiliza documentos, los recoge, selecciona, sintetiza y presenta resultados afines. (Santa Paella y Feliberto Martins 2010).

La segunda modalidad se basa en la investigación documental. Surge a partir de la búsqueda, obtención, análisis, observación y definición de datos secundarios, se refiere a los que se encontró registrados en fuentes documentales por otros autores; ya sean estas electrónicos, libros o audiovisuales. Finalmente el propósito de este diseño es brindar el aporte a nuevos conocimientos. (Fidias G. Arias 2012). Las modalidades que se ha usado permiten que la investigación se arme de la mejor forma por ser la que mejor se adapta al tema de investigación, para darle una mejor comprensión a la persona que lo quiera interpretar.

3.2.1 Investigación Bibliográfica:

En este tipo de investigación se enfocó en la revisión minuciosa de contenidos en diversas fuentes, análisis y extracción de la información más relevante sobre el tema que se está investigando del porque y cuáles son los efectos del mismo. Santa paella y feliberto Martins (2010). Define:

Al diseño bibliográfico en realizar una revisión minuciosa, metodológica y profunda de toda la documentación de cualquier tipo. Se debe tomar en cuenta el análisis de los fenómenos o la relación que exista entre dos o más variables. Cuando el investigador se orienta por este tipo de estudio, utiliza documentos, lo recoge, hace un análisis minucioso y muestra resultados afines. (pa.87)

3.2.2 Investigación Documental:

También se usó la investigación Documental que se basa en el análisis, crítica e interpretación de datos que se obtienen de otros investigadores en fuentes documentales de esta manera crear nuevos conocimientos.

Fidias G. Arias (2012) define:

La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. (pag.27)

3.3 Técnicas e instrumentos de investigación

3.3.1 La encuesta

Se realizó la encuesta por ser la mas factible y se la usó de la siguiente manera: se formuló una serie de preguntas estandarizadas la misma que fue aplicada a una muestra representativa de estudiantes. A partir de esto se pudo obtener mediciones cuantitativas de cualidades tanto objetivas como subjetivas de los estudiantes.

El tipo de encuesta:

Fue de respuesta cerrada, en estas los encuestados deben elegir para responder una de las opciones que se presentan en un listado que formularon los investigadores. Esta manera de encuestar da como resultado respuestas más fáciles de cuantificar y de carácter uniforme.

Se formuló 8 preguntas en el que cada una está estructurada con varios literales en cada ítem como opciones de respuesta.

3.3.2 La observación

Esta técnica consiste en observar todo lo que sucede a su alrededor sobre una situación y/o problema que desea analizar, tomar información para su posterior análisis. Según Zapata (2006). Redacta:

“Que las técnicas de observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él, esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular”. (p.145)

La técnica de la observación se realizó mediante una asistencia a la clase de producción audiovisual impartida a los alumnos del sexto semestre de Diseño Gráfico, en donde se pudo tomar información para complementar esta investigación.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población:

La población total de estudio fueron, todos los estudiantes del sexto semestre de todas las jornadas. De Barrera (2008).define: La población como un: “conjunto de seres que poseen la

característica o evento a estudiar y que se enmarcan dentro de los criterios de inclusión”. (p.141)

El proceso investigativo fue realizado en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil. Ubicado en la Ciudadela La Alborada de la ciudad de Guayaquil, en el cual la población de estudio reflejó las siguientes cifras: 193 estudiantes de sexto semestre de Diseño Gráfico. Estos datos sirvieron de ayuda para realizar esta investigación y justificar la importancia que tiene el estudio.

TablaN° 2. Población

Ítem	Informantes	Población
1	Primera Jornada	115
2	Segunda Jornada	39
3	Tercera Jornada	39
	TOTAL:	193

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Mora Allaica R.Frank

3.4.2 Muestra:

La muestra que se uso fue, el extracto del total de los estudiantes que son 193. De esto se obtuvo una muestra representativa de 50 estudiantes para su respectivo análisis. Balestrini (2006), Afirma que: “una muestra es una parte representativa de una población, cuyas características deben producirse en ella, lo más exactamente posible”. (p.141).

En esta investigación se manejará el tipo de muestra probabilística en el que todos los individuos tienen la misma posibilidad de ser escogidos. Para hallar la muestra de esta investigación se utilizará la fórmula finita, la cual se plantea de la siguiente forma:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2 * (N-1) + Z^2 * p * q}$$

Donde la fórmula es representada de la siguiente manera.

n= La muestra

N = Tamaño de la población (número de estudiantes 193)

Z= Nivel de confianza (90% correspondiente al coeficiente de Z 1,65)

e= Error permitido (10% representado en 0,10)

p= Probabilidad a favor (0,50)

q= Probabilidad en contra (0,50)

Valores en nivel de confianza mas utilizados.

Valor de Z		Nivel de confianza
1,65	-	90%
1,96	-	95%
2,24	-	97,5%
2,58	-	99%

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

$$n = \frac{193 * 1,65^2 * 0,50 * 0,50}{0,10^2 * (193 - 1) + 1,65^2 * 0,50 * 0,50}$$

$$n = \frac{193 * 2,72 * 0,50 * 0,50}{0,01 * (193 - 1) + 2,72 * 0,50 * 0,50}$$

$$n = \frac{131,24}{0,01 * 192 + 2,72 * 0,50 * 0,50}$$

$$n = \frac{131,24}{0,01 * 192 + 2,72 * 0,50 * 0,50}$$

$$n = \frac{131,24}{2,6} \quad \boxed{n = 50}$$

Tabla N° 3 Muestra

Ítem	Informantes	Muestra
1	Estudiantes	50
	TOTAL:	50

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Mora Allaica R. Frank

3.5 Procedimiento de la Investigación

La presente investigación se desarrolló en etapas.

Primera etapa: Se realizó a través de la planificación de las actividades necesarias para dar cumplimiento de la investigación. En esta fase se eligió la documentación que conformó el marco conceptual para definir las categorías principales, subcategorías y las dimensiones de cada una.

Segunda etapa: Se refiere al análisis, interpretación e integración de los resultados. Esta se hizo a través de las conexiones de las categorías y las subcategorías. Se constató con el marco conceptual existente. Para lo cual el autor en base a una exhaustiva revisión de los libros, Internet y los documentos registrados por el investigador secundario.

3.5.1 Recolección de la Información

Se realizó la recolección de datos de la siguiente manera:

Mediante la observación sobre las necesidades que tienen los Estudiantes en la materia de producción Audiovisual.

Otro recurso utilizado fue la encuesta, el más utilizado en investigaciones y el que más acepta los encuestados, se realizó mediante un listado de preguntas de manera escrita, las cuales fueron contestadas por los estudiantes. Se utilizarán éstos métodos debido a que son los más conocidos, son de fácil aplicación y permiten obtener información concreta y directa de las personas involucradas.

3.5.2 Análisis e interpretación de resultados

En esta parte del proyecto, es importante destacar la importancia y el papel que ha desempeñado la estadística, ya que a través de esta se ha podido establecer los resultados de la encuesta efectuada en forma organizada y con resultados reales y así poder analizar y discutir los resultados de la encuesta a los segmentos donde se lo realizó, destacar también que se estableció los resultados en porcentaje para cada una de las encuestas, con estos resultados se generó los gráficos con su respectivo equivalente, con estas dos secciones se estableció el análisis sobre las respuestas que cada persona contestó.

Primero se socializó la actividad que se quería hacer con la propuesta, y con la encuesta para detectar el grado de aceptación o no de la misma, esto generó una gran expectativa a nivel estudiantil y se pudo llegar al segmento que se planteaba llegar, que era el sexto semestre de todas las jornadas de la unidad de Diseño Gráfico antes y después de la encuesta se han manifestado positivamente.

Las preguntas fueron enfocadas estrictamente a la propuesta, como se lo demuestra a través de la investigación científica en que es factible implementar en una institución educativa cuando existen ese tipo de problemáticas antes mencionados.

3.5.3 Discusión de los resultados.

Este proyecto tuvo como propósito identificar y describir aquellas incomodidades que presentaban los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico a la hora de realizar sus trabajos audiovisuales. Sobre todo, se pretendió analizar cuáles eran los factores que más se presentaron a la hora de realizar o ejecutarlos. A continuación, se estarán discutiendo los principales resultados que se obtuvieron del estudio realizado.

3.5.4 Tabulación

Se realizó la tabulación de datos obtenidos con relación a cada uno de los ítems. Como apoyo de software se utilizó la hoja de cálculo de Excel para la tabulación y diseño de gráficos para la presentación con sus cuadros estadísticos. Los gráficos fueron hechos en tipo barras con muestras porcentuales de las respuestas, una manera clara y sencilla para visualizar.

Tabla N° 4 Producción audiovisual

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 1.

¿Conoce que es producción Audiovisual?

Escala de valores	Alternativas	%
A	Conozco muy bien el tema	61 %
B	Muy poco	39 %
C	Nada	0%
TOTAL		100%

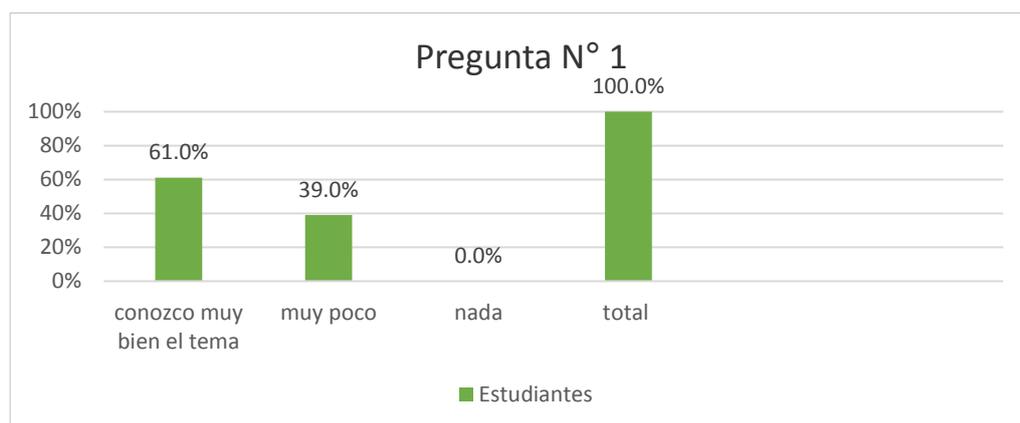
Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor. Frank Mora

Gráfico N° 1 Producción audiovisual

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 1.- ¿Conoce que es producción Audiovisual?



Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG

Autor. Frank Mora

Pregunta N° 1.- ¿Conoce que es producción Audiovisual?

Análisis de la pregunta N° 1

De la encuesta realizada la mayoría conoce bien el tema pero existe un 39% que conoce medianamente, por la razón que se debería reforzar las temáticas de enseñanza así también la exigencia.

Tabla N° 5 Realización de producción audiovisual.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 2.

¿Alguna vez ha realizado un proyecto de producción audiovisual?

Escala de valores	Alternativas	%
A	varias veces	56%
B	una sola vez	44%
C	nunca	0%
TOTAL		100%

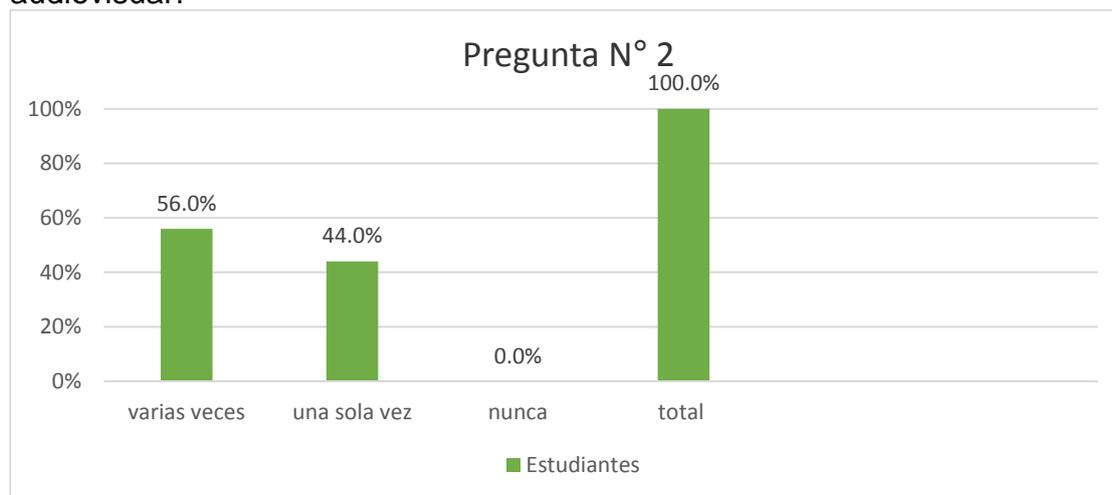
Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor. Frank Mora

Gráfico N° 2 Realización de producción audiovisual.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 2.- ¿Alguna vez ha realizado un proyecto de producción audiovisual?



Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor. Frank Mora

Pregunta N° 2.- ¿Alguna vez ha realizado un proyecto de producción audiovisual?

Análisis de la pregunta N° 2

Se puede mostrar en el siguiente cuadro que los estudiantes si han realizado por lo menos una sola vez una producción audiovisual, que indica el grado de participación de los estudiantes en la parte práctica.

Tabla N° 6 Factores que influyen en la calidad.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 3.

¿Qué factores influyen en la calidad de un proyecto de producción audiovisual?

Escala de valores	Alternativas	%
A	el factor económico	22%
B	falta de equipos de producción	23%
C	falta de interés de los estudiantes	11%
D	Otros	44%
TOTAL		100%

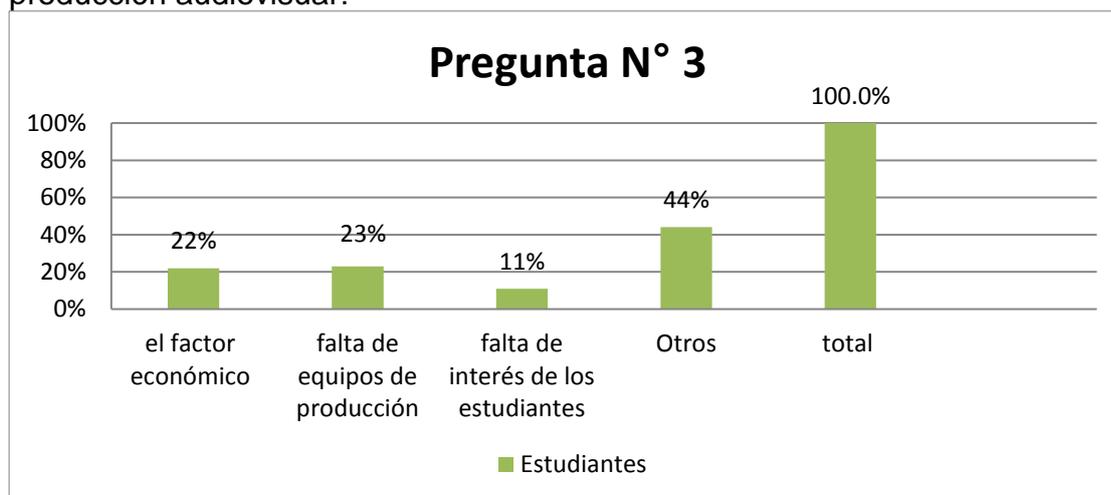
Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor: Frank Mora

Gráfico N° 3 Factores que influyen en la calidad.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 3.- ¿Qué factores influyen en la calidad de un proyecto de producción audiovisual?



Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor: Frank Mora

Pregunta N° 3.- ¿Qué factores influyen en la calidad de un proyecto de producción audiovisual?

Análisis de la pregunta N° 3

El 56% de los encuestados mencionan los siguientes factores los cuales influyen en la calidad de un trabajo Audiovisual: el económico, falta de equipos y falta de interés. Pero el 44% mencionan otros factores que podrían ser: la exigencia de los docentes, el contenido de los sílabos sobre la materia etc.

Tabla N° 7 Herramientas no profesionales

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 4.

¿Alguna vez ha realizado un proyecto de producción audiovisual con herramientas no profesionales?

Escala de valores	Alternativas	%
A	varias veces	50%
B	una sola vez	50%
C	nunca	0%
TOTAL		100%

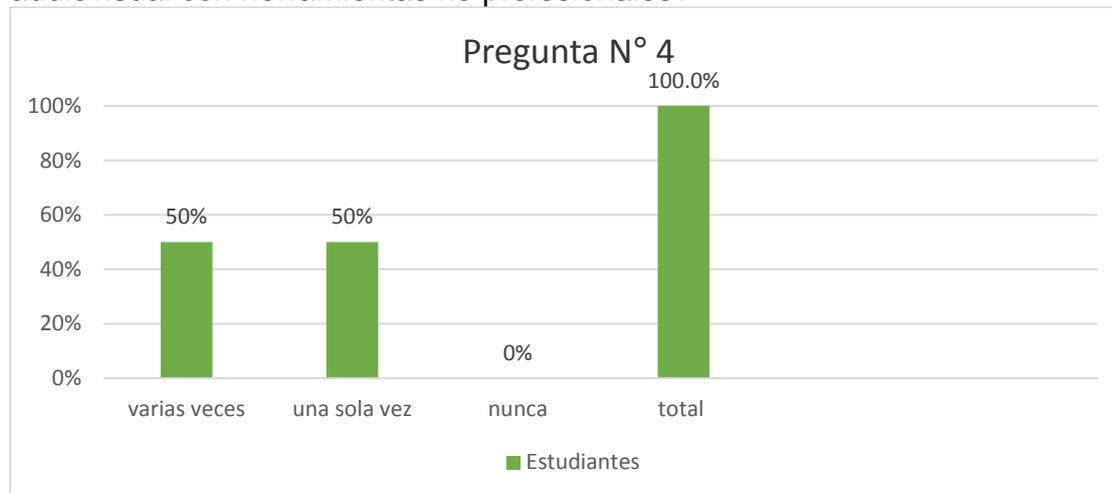
Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor. Frank Mora

Gráfico N° 4 Herramientas no profesionales.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 4.- ¿Alguna vez ha realizado un proyecto de producción audiovisual con herramientas no profesionales?



Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor. Frank Mora

Pregunta N° 4.- ¿Alguna vez ha realizado un proyecto de producción audiovisual con herramientas no profesionales?

Análisis de la pregunta N° 4

En la siguiente pregunta el 100% mencionan haber usado herramientas no profesionales, con lo que se demuestra que generalmente usan herramientas de bajo costo y/o caseros para los trabajos de producción audiovisual.

Tabla N° 8 El factor más importante.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 5.

¿En una producción audiovisual que factor cree que sea la más importante?

Escala de valores	Alternativas	%
A	Tener equipos de última generación	6%
B	Poseer conocimiento y creatividad	94%
TOTAL		100%

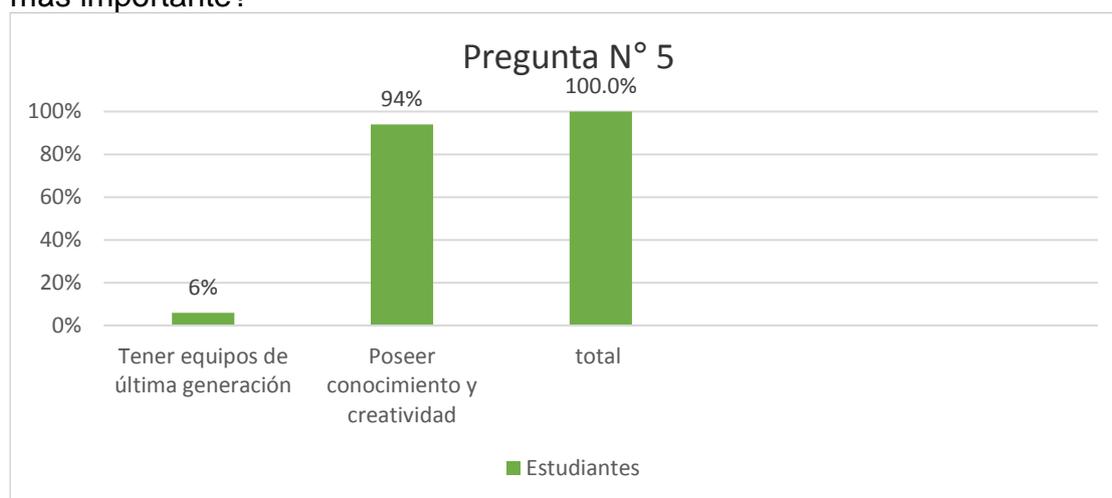
Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor: Frank Mora

Gráfico N° 5 El factor mas importante.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 5.- ¿En una producción audiovisual que factor cree que sea la más importante?



Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor: Frank Mora

Pregunta N° 5.- ¿En una producción audiovisual que factor cree que sea la más importante?

Análisis de la pregunta N° 5

El 94% de los encuestados afirman que para realizar una buena producción audiovisual no está en tener equipos de última generación sino en poseer conocimiento y creatividad para realizarlo, con lo que este a su alcance.

Tabla N° 9 Equipos que se ha utilizado

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 6.

Menciones los equipos que ha utilizado para realizar un proyecto audiovisual que sean propiedad de la Unidad de Diseño Gráfico.

Escala de valores	Alternativas	%
A	Cámaras	22%
B	Trípodes	6%
C	Monitores	11%
D	Luces	0%
E	SteadyCam (estabilizador de cámara)	0%
F	otros	61%
TOTAL		100%

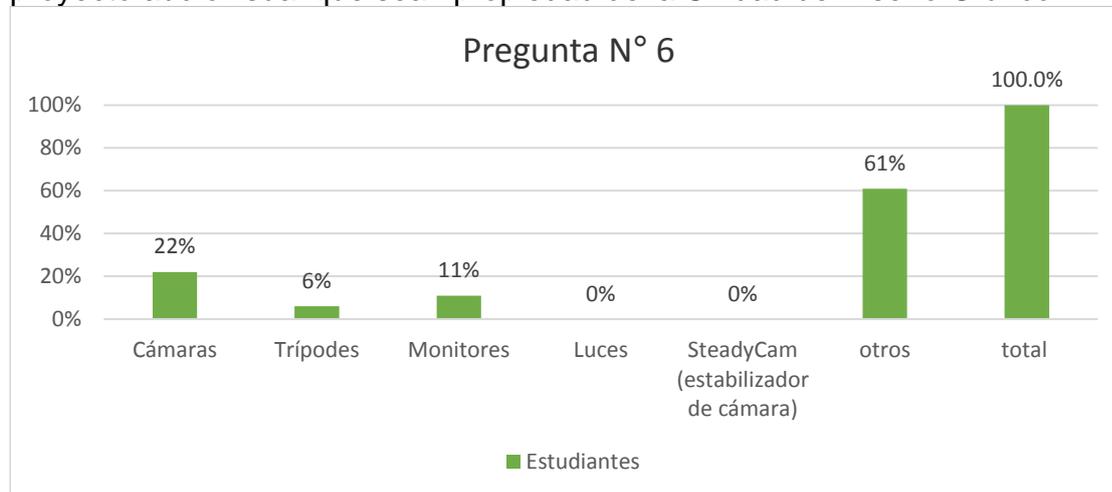
Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor. Frank Mora

Gráfico N° 6 Equipos que se ha utilizado.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 6.- Menciones los equipos que ha utilizado para realizar un proyecto audiovisual que sean propiedad de la Unidad de Diseño Gráfico.



Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor. Frank Mora

Pregunta N° 6.- Menciones los equipos que ha utilizado para realizar un proyecto audiovisual que sean propiedad de la Unidad de Diseño Gráfico.

Análisis de la pregunta N° 6

Como se observa en el grafico son muy poco el porcentaje que han utilizado equipos de la unidad de DG, pero existe un 61% que han optado por conseguir los equipos con sus recursos ya sea de alquiler y/o propias.

**Tabla N° 10 Equipos usados según la posibilidad económica.
ESTUDIANTES.**

Pregunta N° 7.

¿Según su posibilidad económica cuales son los equipos que ha utilizado para realizar una producción audiovisual?

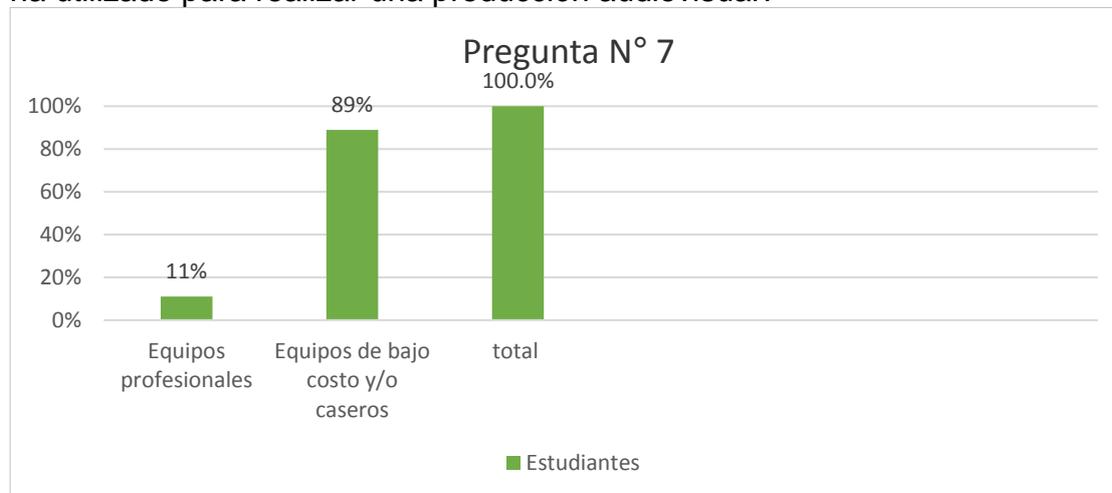
Escala de valores	Alternativas	%
A	Equipos profesionales	11%
B	Equipos de bajo costo y/o caseros	89%
TOTAL		100%

Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.
Autor: Frank Mora

Gráfico N° 7 Equipos usados según la posibilidad económica.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 7.- ¿Según su posibilidad económica cuales son los equipos que ha utilizado para realizar una producción audiovisual?



Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.
Autor: Frank Mora

Pregunta N° 7.- ¿Según su posibilidad económica cuales son los equipos que ha utilizado para realizar una producción audiovisual?

Análisis de la pregunta N° 7

En esta pregunta arroja que el 89% de los encuestados usan herramientas caseros y/o de bajo costo, lo que demuestra que son una alternativa eficiente al no contar con equipos profesionales.

Tabla N° 11 Equipos de bajos costo.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 8.

¿Cree que los equipos de bajo costo y/o caseros son una alternativa económica para realizar una buena producción audiovisual?

Escala de valores	Alternativas	%
A	muy común en trabajos estudiantiles	90%
B	ocasionalmente se usa	10%
C	no se usa	0%
TOTAL		100%

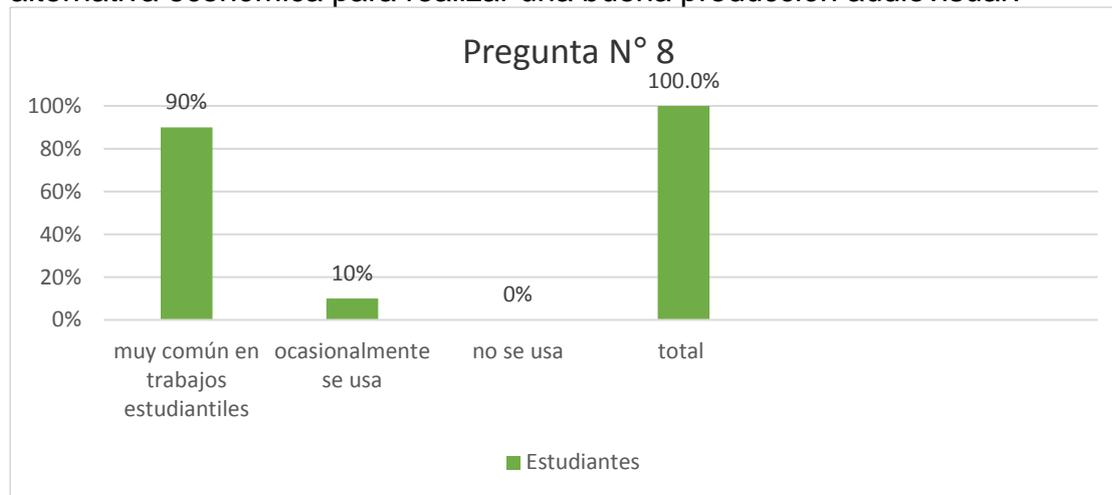
Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor. Frank Mora

Gráfico N° 8 Equipos de bajos costo.

ESTUDIANTES.

Pregunta N° 8.- ¿Cree que los equipos de bajo costo y/o caseros son una alternativa económica para realizar una buena producción audiovisual?



Fuente: Encuesta realizada a 50 estudiantes en DG de la UG.

Autor. Frank Mora

Pregunta N° 8.- ¿Cree que los equipos de bajo costo y/o caseros son una alternativa económica para realizar una buena producción audiovisual?

Análisis de la pregunta N° 8

Aunque se muestra que en el ámbito estudiantil sería una opción usar herramientas de bajo costo y/o caseros, se puede mencionar también que en trabajos externos optan por esta alternativa al no contar con suficientes recursos económicos.

3.5.5 Análisis general de los resultados.

Tras la encuesta realizada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico se pudo obtener los siguientes resultados. Evidenciar como incide ciertos factores en la calidad de los trabajos de producción audiovisual de los estudiantes, como las herramientas audiovisuales, factor económico, potencializar los conocimientos académicos referente al tema y otros. Todo esto se puede verificar detalladamente en cada uno de los cuadros que se ha realizado para su fácil interpretación de los resultados.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA, DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

4.1 Título de la Propuesta

Manual didáctico de elaboración de herramientas audiovisuales caseras, para los estudiantes del sexto semestre de la carrera de diseño gráfico ubicada en alborada tercera etapa mz. c1 solar 8.

4.2 Justificación

La fórmula que se pueda aplicar directamente ante la problemática que se nos presenta a la hora de realizar nuestros trabajos audiovisuales no es tan fácil de solucionarlo, más cuando se trata de una inversión económica bastante grande. La idea de esta propuesta siempre se ha manejado pensando en lo menos posible generar gastos económicos, lo cual es uno de los factores más importantes que se nos imposibilita conseguir cuando queremos ejecutar una idea donde es necesario un capital económico. El grupo humano es un prerequisite importante para llevar a cabo un trabajo de calidad. Al finalizar la investigación, se ha determinado ciertas deficiencias y necesidades de recursos, en cuanto a la ausencia de equipos de trabajo cuando se quiere ejecutar una idea sea cinematográfica o audiovisual, si las limitantes no se solucionan no se podrán potenciar los conocimientos de los estudiantes, que incidirán posteriormente en las áreas de trabajo, al final afectan en situaciones reales que exigen la aplicación de los conocimientos y destrezas del mismo, teniendo como resultado bajos rendimientos. Por lo anteriormente expuesto se presenta la siguiente propuesta.

4.2.1 Fundamentación

Para el presente proceso de la implementación de esta propuesta, está el uso de los conceptos básicos del diseño industrial la cual implica un gran contenido fundamental. Debe ser ergonómico, esto hace referencia en base a la funcionalidad y comodidad para el usuario, se toma como referencia fundamental para la creación de cosas.

También se debe tomar en cuenta los conocimientos básicos de electricidad cuando se quiera realizar alguna herramienta como luces. En el mismo proceso de elaboración de la propuesta se hace el uso constante de los aspectos básicos que ofrece las matemáticas, que son importantes para la distribución de medidas según la herramienta que quiera realizar.

Previo a la creación del manual se hace un prototipo de una herramienta funcional que sirva para la realización de producción audiovisual, para así tener como fundamento referencial, la idea es que, permitan consolidar que el contenido del manual es funcional para posteriormente realizar el diseño del mismo. La misma que fue realizada mediante el uso del campo del diseño editorial, implementado en conjunto las herramientas que poseen los programas de diseño editorial y los aspectos técnicos del conocimiento basado en la implementación de las normativas de la maquetación.

4.3 Objetivo General

Facilitar la realización de un trabajo de producción audiovisual y potencializar sus conocimientos mediante la implementación de este manual didáctico.

- **Objetivo Específicos**

1. Se creara un primer prototipo como una muestra para su implementación.

2. Conseguir que los estudiantes muestren interés en el manual que se le está promocionando.
3. Mostrar una herramienta físicamente, elaborada siguiendo los pasos que están en el manual para resaltar su factibilidad.
4. Mediante dicho manual conseguir despertar el interés y las habilidades creativas de los estudiantes.

4.4 Importancia

Se puede afirmar que la importancia de esta investigación abrirá nuevos caminos para la Carrera de Diseño Gráfico de la FACSO (U.G) y mejorara muchísimo en el ámbito profesional a la hora de desenvolverse en el área de producción audiovisual. La ejecución de esta propuesta garantiza el abastecimiento a las necesidades de los estudiantes para el futuro, y no afectaran tanto en su economía en comparación de los costes que tienen comprar equipos profesionales de producción audiovisual. Son los puntos de mayor importancia que se les hace difícil suplir a los estudiantes.

4.5 Ubicación física y sectorial

La siguiente propuesta será planteada en el sexto semestre de la Carrera de Diseño Gráfico FACSO (U.G) que se encuentra ubicada en la ciudadela La Alborada Tercera Etapa Mz. C1 Solar 8.



4.5.1 Factibilidad

Este proyecto es factible debido a la información que se ha obtenido mediante una metodología de investigación se ha podido determinar que la implementación de un manual por ser un medio que tiene gran alcance y de fácil acceso. En base a esa hipótesis se ha planificado realizar un manual impreso la misma representa una solución alternativa inmediata, tomando en cuenta los factores de importancia que limitan diversas singularidades.

4.6 Alcances

El proyecto se centra en brindar la ayuda didáctica a los estudiantes mediante este manual, mejorar la calidad de sus trabajos audiovisual con la elaboración y uso de las herramientas que vienen descritas dentro del manual. También como realizar una buena producción audiovisual con un dispositivo móvil como son los Smartphone.

El proyecto desarrollado cuenta con la mayor dedicación para su elaboración, puesto que es un trabajo que garantiza la comodidad al usuario. El manual que se ha realizado no se pretende presentar un material digital, sino de manera impresa que pueda ser palpable y puedan apreciar el contenido directamente en sus manos con ello se prevé alcanzar la aceptación del proyecto a través de una comunicación visual adecuada tomando en cuenta los datos técnicos representados en su descripción.

El uso de la psicología de color en esta propuesta es de suma importancia, la misma que ayuda a persuadir al usuario por las sensaciones que los colores representan. El contenido de la misma lo presenta la marca Arte Creativo que es propiedad del desarrollador, con la cual pretende mostrar su capacidad y habilidad creativa, de esa forma receptar el interés del usuario.

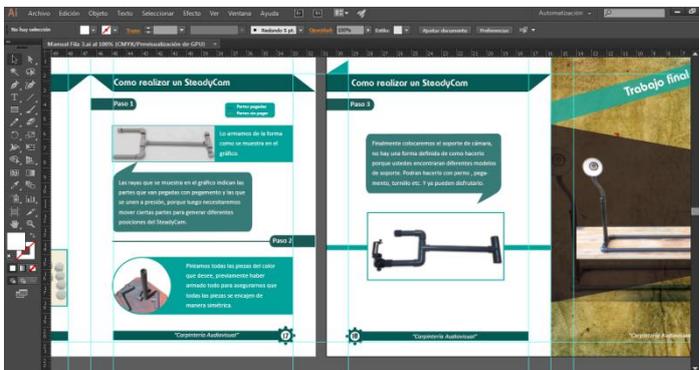
4.7 Descripción del proyecto

Se muestra una breve explicación de la importancia que tiene una producción audiovisual en la actualidad para dar a conocer algo, ya sea esto un producto, un comercial, una marca, una película, cortometraje, un evento etc. Al mencionar las múltiples actividades que cumple la Producción Audiovisual se puede resaltar que sin ello no se podría dar a conocer un hecho a las personas.

La presentación de este trabajo investigativo será mediante un manual impreso la cual va dirigida a los aprendientes de la unidad de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil. El material impreso se presenta de manera física, dentro de su contenido se podrá visualizar la ayuda para elaborar una herramienta de producción audiovisual para mejorar la calidad de sus trabajos audiovisual que se requiere para el mejoramiento de sus capacidades como aprendientes como en la parte técnica y práctica, la misma que son necesarias para el desarrollo como profesionales.

El software que se plantea hacer uso para realizar la propuesta, se hace referencia a un programa computacional dirigida a la rama del diseño editorial que se enfoca en la elaboración de manuales, revistas ilustraciones etc. En el cual se trabajara el 70 % del manual.

Se entiende que hay diferentes medios para llegar a la información de un manual virtual pero se ha realizado una comparativa entre el manual que se pretende aplicar, las ventajas y desventajas que podrían presentar. Se puede hacer la comparativa entre manual didáctico y las redes sociales. La parte positiva que muestra el manual es que al ser un material impreso no necesita de una computadora y mucho menos de internet para que se proyecte o darle uso, tampoco se necesita ingresar a un sitio web para poder utilizarlo. Enfatizando en los dispositivos móviles puede ser que sea una gran ventaja y de rápido acceso a cualquier información pero la dificultad que se presenta en la misma es que por ser un dispositivo con pantalla pequeña no se puede apreciar de manera clara las ilustraciones que vienen integrado en un manual y la vista se agota si se mantiene por un largo tiempo observando la pantalla y eso a la larga puede ser perjudicial.



4.7.1 Misión

Desarrollar las capacidades y habilidades de los estudiantes. Inducción y perfeccionamiento de nuevos conocimientos, implementando nuevas formas de realizar su trabajos audiovisuales que permitirán generar ideas estratégicas y creativas a los talentos, que les permita crear un estilo propio de trabajo que nadie los pueda copiar, garantizando la excelencia, la igualdad de oportunidades para todos.

4.7.2 Visión

Ser reconocidos ante las demás instituciones y público en general como una institución emprendedora y visionaria que cultiva y brinda profesionales de calidad, con principios éticos y conciencia social, que elaboren proyectos y produzcan soluciones creativas y precisas.

4.8 Descripción del usuario o beneficiario

Este proyecto está dirigido a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico del sexto semestre, en el área de producción audiovisual perteneciente a FACSO, Universidad de Guayaquil. La edad promedio del público al cual va dirigido es de 21 años en adelante, mencionado a los estudiantes como los protagonistas; no se pone un límite de edad porque el estudio no tiene límite de edad. El género del beneficiario tampoco se puntualiza solo para hombres o mujeres, mas bien se integran a ambos sexos. Se ha pensado también en la posición económica del beneficiario, por lo tanto este material no tendrá un costo elevado. La misma matriz del proyecto se ha realizado pensando en cómo realizar una producción audiovisual con herramientas de bajo costo, por ende el target al que se ha enfocado es a los de mediana y/o bajos recursos económicos.

4.9 Etapas de desarrollo.

Adentrando en la fase del desarrollo de la propuesta para la realización del manual, se aplicó la parte creativa e imaginativa expuesta por el desarrollador, como primer paso elaborar un formato de un folleto realizado manualmente con hojas recicladas y también bocetos de imágenes que posteriormente se usarían en el diseño del manual, todo esto permitió adentrarse al siguiente nivel del proceso creativo para el desarrollo del trabajo que es la propuesta.

Sin olvidar que la propuesta, se refiere a la elaboración de un manual que indica cómo elaborar herramientas de producción audiovisual, se hizo el uso de los conocimientos de investigación, enfocado en la factibilidad que tiene elaborar un manual, las facilidades de uso y alcance del mismo determino la creación de manera técnica.

La idea de dar un poco mas de seriedad al boceto que se idealizo previamente para la elaboración del proyecto, se utilizó de unos los programas de la familia Adobe Creative Cloud. El software utilizado fue Illustrator CC 2015, la misma que fue de gran ayuda para la elaboración de imágenes vectoriales para su posterior uso en el manual.

Al tener cristalizada las ideas en imágenes vectoriales, utilizando los conocimientos técnicos previamente adquiridos en lo que respectan al Diseño Editorial y maquetación, luego de finalizar lo anterior expuesto se llegó a la parte más relevante de la propuesta, que es diseñar y/o amar el contenido que tendrá el manual. En esta etapa se hace referencia fundamental a la rama del diseño editorial, el software que se requiere para el diseño del manual fue Illustrator, no siendo el único programa para realizarlo, dentro del diseño editorial esta Indesign y Corel entre otros. La razón por la cual se utilizó ese programa fue porque es uno de

los que mas cumple con las funciones requeridas para el diseño del proyecto y también porque fue la mas factible para el desarrollador.

En la siguiente etapa de elaboración del manual se realizó la respectiva división de las mesas de trabajo, división de secciones, numeración de páginas y el diseño de los márgenes que contendrán el manual, como línea gráfica. Eso ayuda a que el manual tenga un diseño mas personalizado y originalidad.

Posteriormente se realizó lo que es el diseño de cada página del manual, donde se introdujo el material textual de lo que se quería comunicar al usuario y las respectivas ilustración en cada cuadro de texto para dar mayor facilidad de comprensión de lo que está escrito textualmente y el manual se vuelva más dinámica.

Finalmente se hizo la revisión ortográfica para los mensajes que se transmiten de manera profesional, luego se realizó una prueba de impresión en blanco y negro para constatar que la maquetación y las medidas estén correctas. Posteriormente después de haber revisado que todo este correcto se guardó el documento que ya estaba lista para ser impresa, armada y presentada.

Manual Impreso, Etapa del Desarrollo

ACTIVIDADES	PERIODO DE DESARROLLO			
	1 día	1 semana	1 día	1 mes
BOCETO	5 de enero			
ILUSTRACIÓN		10 hasta el 17 de enero		
DISEÑO DE RETICULA			20 de enero	
MAQUETACIÓN				1 de febrero hasta el 20. 1 de marzo hasta el 10 de marzo

Diagrama elaborado por: Frank Mora

4.10 Especificaciones Técnicas.

La guía didáctica fue realizada y diseñada en el programa Adobe Illustrator CC 2015, en un formato horizontal de 29,7 cm (ancho) x 21 cm (alto). Tiene como objetivo principal facilitar la realización de un trabajo de producción audiovisual y potencializar sus conocimientos mediante la implementación de este manual. La descripción que visualiza a continuación muestra las partes técnicas resaltados en la elaboración de la propuesta, los mismos aspectos comprenden las medidas que se ha utilizado para el tamaño del manual. En la imagen que se muestra a continuación se puede apreciar cómo se vería el manual impreso.



4.10.1 Boceto de la portada y contraportada.

Los primeros pasos que se realizó antes de iniciar con la realización del diseño del boceto de la portada del manual, se tomó en cuenta estos siguientes pasos de suma importancia que sirve como una base y se hará menos complejo idear elementos que comuniquen mejor con el título, las cuales se mencionan a continuación:

- Definir el tema
- Definir el objetivo de comunicación del diseño a realizar.
- Conocer el contenido.
- Cuáles son los elementos más adecuados.

Definido los pasos anteriores, se realizó un boceto del diseño de la portada y el título. Antes de elegir el boceto definitivo la cual sería vectorizada posteriormente se realizó algunos diseños a lápiz, lo que permitió ampliar de mejor forma la idea sobre el diseño de la portada, la misma que se encarga de comunicar gráficamente de lo que se trata el manual y despertar el interés de las personas.



4.10.2 Descripción del contenido.

El propósito de esta propuesta es cumplir con las expectativas que tienen los estudiantes en el cumplimiento de sus trabajos audiovisuales, tales como calidad, profesionalismo y económico ante el costo de la producción. El manual cuenta con los siguientes ítems dentro de su contenido:

- El manual estará dividida en 2 secciones
- La primera sección seria de herramientas para la realización de producción audiovisual.
- 1 como realizar una claqueta
- 2 como realizar un SteadyCam
- 3 como realizar un Dolly
- 4 como realizar Rail slider
- 5 como realizar luces led.
- 6 como realizar una caña para micrófono
- La segunda sección como realizar una producción audiovisual con un dispositivo móvil (Smartphone)
- 1 Pasos para grabar con el Smartphone
- 2 Movimientos de cámara
- 3 Planos y encuadre
- 4 Apps recomendado para grabar y editar videos.

4.10.3 Tipos de ilustraciones que se usó (bitmap y vectorial).

Luego de haber culminado el diseño de la portada del manual, se realizó un breve repaso del contenido del manual con el objetivo de seleccionar los elementos necesarios y adecuados que se usaran en el mismo, es necesario ser muy selectivo en este aspecto porque de aquello depende la correcta comunicación y uniformidad de la parte textual y la parte gráfica. Es decir si una persona solo observa la parte gráfico deberá entender o al menos tener una idea de lo que quiere decir la parte textual o viceversa.

Imagen Bitmap como su nombre lo indica esto se refiere a un mapa de bit, es decir que cada bit es la unidad mínima de la imagen que representa a un pixel y se puede manipular individualmente. Por esa razón son imágenes que abarcan gran cantidad información y usan más megas que una imagen vectorial. Para la creación de este tipo de imágenes se usó el software de la familia Adobe llamado Photoshop CC 2015 por ser la mas apta y reconocida en lo que respecta a trabajos con imágenes de bitmap, para realizar lo que es retoque digital y composiciones.

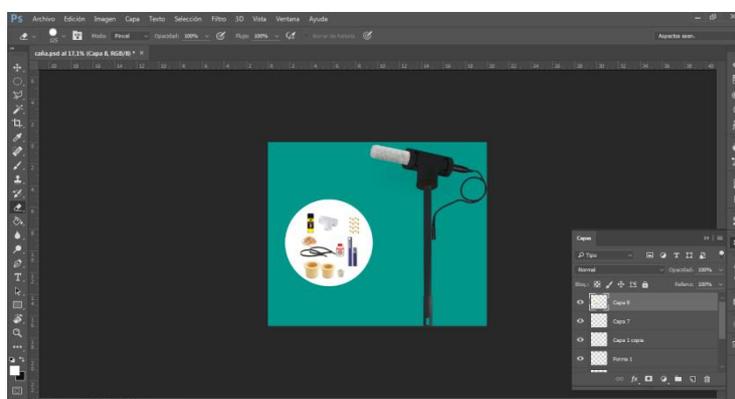
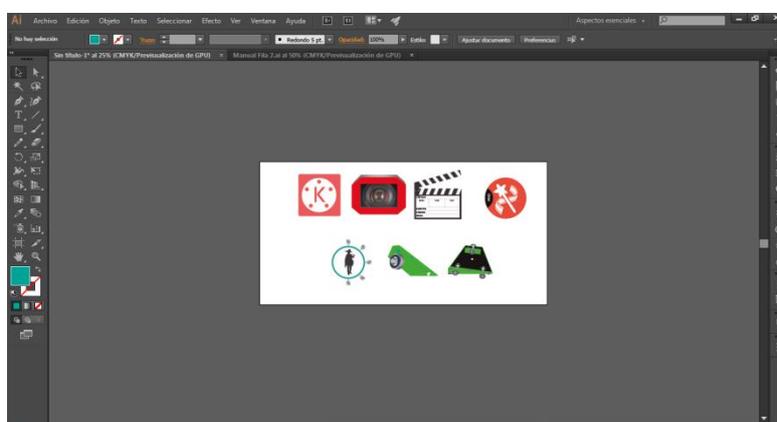


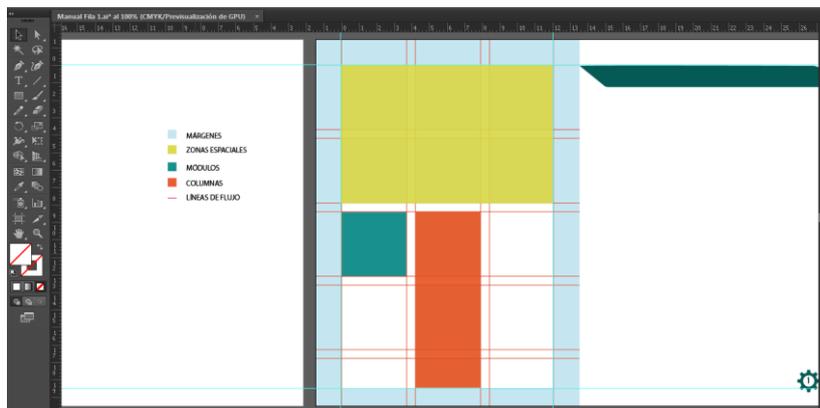
Imagen Vectorial son imágenes que se componen de vectores, cada vector se forma matemáticamente. Un vector se compone por unos pequeños puntos llamados nodos que permite manipular las líneas o formas del vector. Existen algunos programas que trabajan con este tipo de imágenes pero entre la mas conocida y la que se usó para la realización de ilustraciones para este proyecto fue Illustrator CC 2015 de la familia Adobe.



4.10.4 Diseño de la Retícula.

Una vez obtenido todos los pasos anteriores viene la parte más importante para el diseño del manual que es la parte de la retícula, esto es la base primordial que ayuda a la correcta distribución del texto, y que los objetos se vean precisas y simétricas. Permite mantener una coherencia gráfica entre otras páginas. También es de mucha ayuda en la parte del entendimiento y la fluidez de la lectura en el diseño, mantiene la parte del contenido de una manera ordenada y ponderada. El contenido se pueden observar de forma clara a distancia y el mensaje que emite se retiene de una manera fácil.

Entre los varios tipos de retículas básicas que existen la que se usó para el diseño de este proyecto fue la (Retícula de varias columnas) por ser la más adecuada para este tipo de proyectos por brindar mayor facilidad a la correcta distribución de objetos en la página.



Márgenes zonas que representan el espacio entre el borde del formato en la cual también se incluye el borde del lomo y el contenido de la página.

Zonas espaciales es la agrupación de columnas o módulos que se pueden usar para colocar imágenes u otro objeto específico.

Módulos es una división individual separadas por un espacio determinado, mediante la agrupación de ellos se obtiene columnas o filas de distintos tamaños según lo que se requiere.

Columnas es un espacio en forma vertical que contienen textos o imágenes, el ancho y el número depende del contenido que se quiera insertar.

Líneas de flujo estas líneas ayudan a organizar el espacio y los elementos con el fin de guiar al lector por la página. No son líneas reales simplemente son bandas horizontales que sirven de guía.

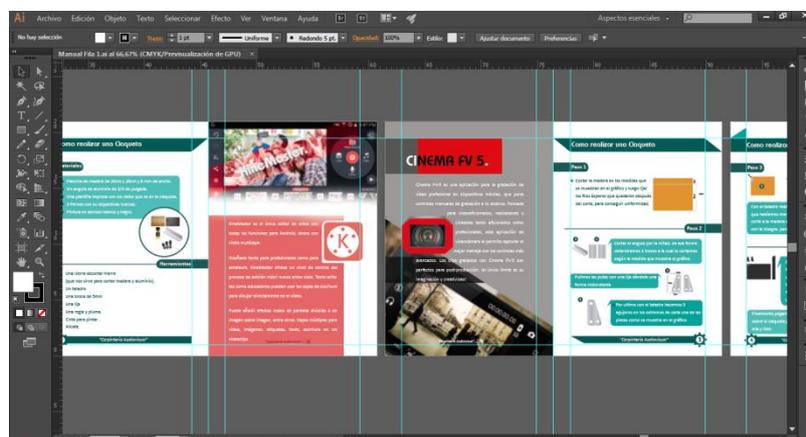
4.10.5 Maquetación.

Como el paso final y la que definirá el aspecto visual de este proyecto. Haciendo una comparativa porcentual esta parte representaría al 70% del diseño del manual y el porcentaje restante que representaría a los puntos anteriores.

Dicho esto a continuación se describe el concepto de la maquetación con respecto a este proyecto.

Es la composición de una página, acoplamiento de diferentes elementos. Se las pueden llamar de diferentes maneras a la forma de ocupar el espacio de la página. También se lo puede considerar como dar un formato a los documentos, a todo el conjunto de elementos que lo componen, las imágenes, los textos, etc.

Entre las herramientas o software que este para realizar este tipo de trabajo el realizador utilizo Illustrator CC2015 de la familia Adobe.



4.11 Especificaciones de Implementación.

La manera como se implementara el presente proyecto no solo termina en ser presentado como una propuesta, la misma se ha realizado pensando en la forma de implementarlo de manera directa a los estudiantes para el desarrollo estudiantil de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil. Para conseguir ese objetivo la idea es llegar directamente a los estudiantes y que ellos muestren su interés por el material y puedan adquirirlo.

La presente propuesta de Manual Didáctico de carpintería audiovisual se dará a conocer de la siguiente manera; el primer punto a llegar son los miembros de jurados calificadores, los cuales se prevé den una opinión desde su perspectiva técnica y profesional las discrepancias y las relevancias sobre el contenido. Como punto central es presentar el material de forma clara y precisa desde su inicio hasta concluir con la propuesta del proyecto, el fin de esa presentación no solo se basa en mostrar solo la parte gráfica, mas bien con ello transmitir a los espectadores la dedicación , habilidades y aptitudes que posee el desarrollador del proyecto.

El segundo punto y definitivo de implementación del material será llegar directamente a los estudiantes y presentarlo a través de una breve explicación sobre el contenido y uso del material impreso, se irán mostrando en los distintos paralelos de la carrera de Diseño Gráfico. Para lo cual se imprimirá unos cuantos ejemplares a manera de introducción del producto, una vez logrado el objetivo que es la aceptación del material se podrá realizar una producción en grandes cantidades del material impreso para abastecer a todos los estudiantes que desean adquirirlo. La tercera forma de implementación también sería llegar a un acuerdo con los directivos de la carrera de esa forma los estudiantes podrían solicitar el manual impreso cuando ellos deseen si por algún motivo ellos no pudieron adquirirlo cuando era la presentación del material. Y para los estudiantes que no estuvieron en la presentación se ha pensado en otra forma de llegar a todos los estudiantes, pegar afiches en puntos estratégicos

de la unidad con la información del manual resaltando los siguientes puntos, donde adquirirlo y como. Es importante resaltar que el manual de Carpintería Audiovisual será representado por la marca Arte Creativo propiedad del desarrollador, mediante la cual se pretende de una manera más formal dar a conocer al autor del material.



4.11.1 Marca del desarrollador.

Es una identificación mediante la cual el desarrollador se da a conocer, que viene a ser su logotipo. Con el fin de presentar de una manera profesional al diseñador.

Logo

El logo consta de una parte grafica de imagen y se complementa con una tipografía, el conjunto de todo esto se lo llama de manera profesional como (Imagotipo)



El logo está conformado por los siguientes elementos: la silueta de una cámara que se encuentra dentro de un círculo, la misma que se forma de un pincel. Los colores se basan en su representación y el significado que son la seriedad, responsabilidad, elegancia etc. que muestra en sus diferentes combinaciones.



En la parte inferior del logo está la asignación tipográfica el cual lleva el nombre de la marca a la misma lo acompaña en su parte inferior el eslogan de la marca la cual define lo que realiza la marca con mayor claridad. En esta sección se utilizó dos fuentes tipográficas, una para el nombre de la marca y una para el eslogan.



4.11.2 Colores que se implementaron.

Los se han usado en el logo colores fríos sin mucho contraste para no perder la naturalidad del color y que sus reflejos se vean atractivos ante la primera impresión del quien lo observa.

Turquesa medio es un color frío que representa elegancia y seriedad, no define a un solo sexo por esa razón se puede decir que es un color neutral en género que va dirigido para ambos y promedio de edad general.

Turquesa bajo tiene las mismas características que el anterior, con la diferencia que éste es un color más bajo, un degradado del color antes mencionado.

Blanco es un color que entra en el grupo de los colores acromáticos que se refiere a un color sin color que representa elegancia y paz. La misma se ha usado por su amplia variedad en combinaciones con otros colores, sin perder la armonía de color. Encaja en cualquier tipo de publicidad, cualquiera que sea su estilo como la minimalista que representa una tendencia de “mientras menos mas”.



4.11.3 Tipografía.

El logo está conformado por las siguientes tipografías Bauhaus Demi y Agency FB las cuales se complementan a la parte grafica del logo.

Bauhaus Demi.- es una tipografía que forma parte del grupo de las tipografías de palo seco, la misma que fue modificada por el desarrollador para diferenciar la marca con los posibles usos que le pudieron haberle asignado otras personas. Esta fuente contrasta muy bien con la parte gráfica, tiene buena visibilidad y muestra elegancia.

- ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
- abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
- 0123456789
- . : , ; " ' (; ?) + - * / =

Agency Fb.- es una fuente que se integra como la anterior en el grupo de palo seco, la que se uso fue la versión regular. Es una fuente legible a distancia no ocupa mucho espacio se puede usar para texto y títulos.

- ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
- Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
- 0123456789
- .,:;"' " (i?)+-*/=

4.12 CONCLUSIONES

- La experiencia que se ha evidenciado en la posibilidad de diseñar y aplicar un manual basado en competencias creativas, con los recursos que se encuentren disponibles.
- También se ha mostrado que el proyecto realizado son útiles y valiosas para producir mejoras apreciables y significativas en los aprendientes.
- La parte creativa de los estudiantes es esencial para realizar un buen trabajo, pero si existen factores que inciden en la calidad de sus trabajos no es posible expresar al 100% de sus ideas.
- Por ello la parte académica va entrelaza para un mejoramiento del aprendizaje y profesionalismo de los estudiantes, con la ayuda de los docentes.

4.13 RECOMENDACIONES

- Reforzar el conocimiento de los estudiantes enfatizando en el área de producción audiovisual.
- Buscar estrategias factibles para el mejoramiento en la parte práctica ante las necesidades de equipos de producción audiovisual.
- Desarrollar mecanismos factibles ante los inconvenientes que se les presente cuando se va a realizar el rodaje.

4.13.1 Definición de términos relevantes

Concatenación	El término menciona el acto y el resultado de concatenar: vincular, ensamblar o acoplar distintos elementos.
Kinetoscopio	Fue un dispositivo previo al proyector cinematográfico inventado por Thomas Alva Edison y por William.
Temática	Tema general o conjunto de temas de una obra, un autor, un asunto, etc.
Etalonaje	Laboratorio cinematográfico, que mediante procesos fotoquímicos conseguía igualar el color, la luminosidad y el contraste.
Vectorscopio	Instrumento de medida utilizado en televisión para ver y medir la componente de color de la señal de vídeo.
Practicables	Es un elemento tridimensional de escenografía que es parte de un decorado teatral.
Palios	Los Palios se cubren con telas fabricadas con materiales de primera calidad, para el control de la luz con difusores, reflectores, sedas, gasas, etc.
Adosado	Poner una cosa junto a otra que le sirve de respaldo o apoyo.
Anamórficas	Dicho de un sistema óptico: Que utiliza deformaciones o distorsiones de la imagen.

4.13.2 Bibliografía

Mónica Hinojosa; (2005). Comunicar. Las productoras audiovisuales. (pág. 8)

Obtenido de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825111>

Francisco Vacas Aguilar (2001). Revista de estudios de comunicación. La producción audiovisual en Extremadura. Obtenido de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=802393>

J. Martínez y F. Fernández (2013). Manual de productor Audiovisual. Obtenido de:

<https://books.google.es/books?id=A663AgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq#v=onepage&q&f=false>

J. Martínez y J. Serra (2009). Manual básico de cinematografía y técnica de fotografía.

Obtenido de:

https://books.google.com.ec/books?id=SDV93M1LKoUC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Raquel Miranda C. (2003). Revista Latina de Comunicación Social. Nuevos modelos de producción audiovisual. Obtenido de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81965309>

Rafael Rafols y Antoni Colomer (2006). Diseño Audiovisual. (Pág. 61-63)

Casanova Mascarell Javier (2016). La producción audiovisual móvil. (pág. 231-234)

Obtenido de: <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/issue/view/16>

Santa palella y feliberto Martins (2010). Investigación Bibliográfica. (pag.87)

Fidias G. Arias (2012). Investigación Documental. (pag.27)

Arias (2012). Investigación explicativa.

Zapata (2006). La observación. (pag.145)

De Barrera (2008). Población. (pag.141)

Balestrini (2006). Muestra. (pag.141)

ANEXOS

ENCUESTA

Encuesta para proyecto de tesis.

Carrera Diseño Gráfico

Género: Masculino _____ Femenino _____

Responde las siguientes preguntas con una "X", y enumera las que se planteen de tal manera, según el orden de importancia que consideres que tengan los conceptos.

1. ¿Conoce que es producción Audiovisual?

a. conozco muy bien el tema _____

b. muy poco

c. nada _____

2. ¿Alguna vez ha realizado un proyecto de producción audiovisual?

a. varias veces _____

b. una sola vez

c. nunca _____

3. ¿Qué factores influyen en la calidad de un trabajo audiovisual?

a. el factor económico

b. falta de equipos de producción _____

c. falta de interés de los estudiantes

e. Otros _____

4. ¿Alguna vez ha realizado un proyecto de producción audiovisual con herramientas no profesionales?

a. varias veces _____

b. una sola vez X

c. nunca

5. ¿En una producción audiovisual que factor cree que sea la más importante?

a. Tener equipos de última generación

b. Poseer conocimiento y creatividad X

6. Menciones los equipos que ha utilizado para realizar un proyecto audiovisual que sean propiedad de la Unidad de Diseño Gráfico.

a. cámaras X

b. Trípodes

c. Monitores

d. Luces

e. SteadyCam (estabilizador de cámara)

f. otros X

7. ¿Según su posibilidad económica cuales son los equipos que ha utilizado para realizar una producción audiovisual?

a. Equipos profesionales

b. Equipos de bajo costo y/o caseros X

8. ¿Cree que los equipos de bajo costo y/o caseros son una alternativa económica para realizar una buena producción audiovisual?

a. muy común en trabajos estudiantiles X

b. ocasionalmente se usa

c. no se usan

Elaboración de un SteadyCam.

