



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGIA

TEMA:

LOS AUDIOVISUALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA, APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE EN EL AÑO 2012 Y 2013. PROPUESTA COMUNICACIONAL

Trabajo de grado previo a la obtención del título de licenciado en la especialidad de Diseño Grafico

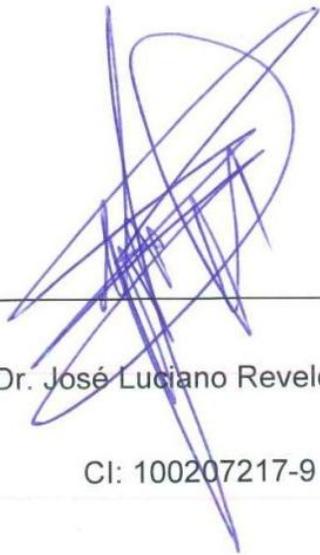
Autor: José Perugachi

Tutor: Msc José Revelo

2012 -2013

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago contar que he leído el trabajo de grado **“LOS AUDIOVISUALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA, APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE EN EL AÑO 2012 Y 2013, PROPUESTA COMUNICACIONAL.”**, presentado por el estudiante José Antonio Perugachi Salazar para obtener el título de licenciado en la especialidad de Diseño gráfico, acepto asesorar el proyecto del estudiante en mención, en calidad de tutor durante toda la etapa de desarrollo del proyecto hasta la presentación y evaluación.



Dr. José Luciano Revelo Ruiz

CI: 100207217-9

DEDICATORIA

A lo largo del tiempo universitario fueron tantas las lecciones recibidas, cada una de ellas forjó un pensamiento de superación y profesionalismo, la presente está dedicada a todas las personas que apoyaron mi sueño en especial a dos, a mi hija que sin saberlo alegra cada momento de mi vida y a quien quiso verme culminando esta meta, en lo más alto del cielo espero que te sientas orgulloso de tu nieto, mi querido abuelo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las personas que participaron en el desarrollo de mi vida universitaria, a mi familia quien me guio y apoyo en todas las decisiones, a mi madre que supo darme el cariño en los momentos más difíciles, a mi abuelita por estar cuidándome en cada instante que podía, a mi hija que me brinda un cariño incondicional.

Un agradecimiento especial a cada uno de los profesores que me motivaron a ser mejor profesional, pues más que educadores, han sido verdaderos amigos que me han alentado a culminar mi carrera con éxito.

INDICE DE CONTENIDOS

ACEPTACIÓN DEL TUTOR	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN.	5
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I.....	14
1. <i>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</i>	14
1.1 ANTECEDENTES.....	14
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	15
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.5 OBJETIVOS.....	16
1.5.1 OBJETIVO GENERAL	16
1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
1.6 JUSTIFICACIÓN	16
CAPÍTULO II.....	18
2. <i>MARCO TEÓRICO</i>	18
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	18
2.1.1 FUNDAMENTACIÓN SOCIAL	20
2.1.1.1 DEFINICIÓN DE COMUNICACIÓN.....	20
2.1.1.2 ELEMENTOS BÁSICOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL.....	24
2.1.1.3 MEDIOS DE COMUNICACIÓN.	29
2.1.1.4 LAS TIC EN LA COMUNICACIÓN.	30
2.1.2 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.	31
2.1.2.1 EDUCATIVA.	31
2.1.2.2 LAS TIC EN LA EDUCACIÓN.	36
2.1.2.3 EDUCOMUNICACIÓN	37
2.1.3 FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA.	38
2.1.3.1 MEDIOS MASIVOS.....	38
2.1.3.2 CLASIFICACIÓN DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.	40
2.1.3.3 PROGRAMAS DE DISEÑO PROFESIONAL:.....	42
2.1.4 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA.	45
2.1.5 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.	46
2.1.5.1 PSICOLOGÍA DEL COLOR.....	46

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL	50
CAPÍTULO III.....	51
3. <i>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</i>	51
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.	51
3.1.1 La investigación bibliográfica.....	52
3.1.2 La investigación de campo.....	52
3.1.3 Proyecto Factible	52
3.1.4 Práctico.	53
3.2 MÉTODOS.....	53
3.2.1 TEÓRICOS.....	54
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.	55
3.4 POBLACIÓN.	55
3.5 MUESTRA.	55
3.6 ESQUEMA DE LA PROPUESTA.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO IV	55
4. <i>INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</i>	56
4.1 ENCUESTA.	56
4.2 CONTRASTACIÓN.	70
CAPÍTULO V	71
5. <i>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</i>	71
5.1 CONCLUSIONES.	71
5.2 RECOMENDACIONES.	72
CAPÍTULO VI	73
6. <i>PROPUESTA ALTERNATIVA</i>	73
6.1 TÍTULO.....	73
6.2 INTRODUCCIÓN	73
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	74
6.4 FUNDAMENTACIÓN.....	75
6.5 OBJETIVOS.....	89
6.5.1 OBJETIVO GENERAL.....	89
6.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	89
6.5.3 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	89
6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	89
6.6.1 SE ESTABLECE LA NECESIDAD.....	89
6.6.2 SOPORTE.....	90
6.6.3 FORMATO.....	91
6.6.4 PROCESOS DE ELABORACIÓN DE UN AUDIOVISUAL.....	92

BIBLIOGRAFÍA 143

INDICE DE TABLAS

INTERPRETACION DE RESULTADOS

CUADRO 1 PREGUNTA 1	59
CUADRO 2 PREGUNTA 2	60
CUADRO 3 PREGUNTA 3	61
CUADRO 4 PREGUNTA 4	62
CUADRO 5 PREGUNTA 5	63
CUADRO 6 PREGUNTA 6	64
CUADRO 7 PREGUNTA 7	65
CUADRO 8 PREGUNTA 8	66
CUADRO 9 PREGUNTA 9	67
CUADRO 10 PREGUNTA 10	68
CUADRO 11 PREGUNTA 11	69
CUADRO 12 PREGUNTA 12	70
CUADRO 13 PREGUNTA 13	71
CUADRO 14 PREGUNTA 14	72

PREPRODUCCIÓN

GUION TÉCNICO	114
STORY BOARD	115
PRESUPUESTO	127
PLAN DE RODAJE	129

INDICE DE GRAFICOS

CLASIFICACIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES	42
ESQUEMA DE LA PROPUESTA	58

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

GRAFICO 1 PREGUNTA 1	59
GRAFICO 2 PREGUNTA 2	60
GRAFICO 3 PREGUNTA 3	61
GRAFICO 4 PREGUNTA 4	62
GRAFICO 5 PREGUNTA 5	63
GRAFICO 6 PREGUNTA 6	64
GRAFICO 7 PREGUNTA 7	65
GRAFICO 8 PREGUNTA 8	66
GRAFICO 9 PREGUNTA 9	67
GRAFICO 10 PREGUNTA 10.....	68
GRAFICO 11 PREGUNTA 11.....	69
GRAFICO 12 PREGUNTA 12.....	70
GRAFICO 13 PREGUNTA 13.....	71
GRAFICO 14 PREGUNTA 14.....	72

PROPUESTA

LOGOTIPO	94
SÍMBOLO.....	94
IDENTIFICADOR	95
RETÍCULA	95
ÁREA DE SEGURIDAD	96
ÁREA REDUCIBLE.....	96
COLORES CORPORATIVOS	97
ESCALA DE GRISES	97
FULL COLOR	98
LINEAL	98
POSITIVO Y NEGATIVO	99

PLAN DE PISO	128
PLAN DE ILUMINACIÓN	128
ESCENA 1	132
ESCENA 2.....	133
ESCENA 3.....	133
ESCENA 4.....	134
ESCENA 5.....	134
ESCENA 6.....	135
ESCENA 7.....	135
ESCENA 8.....	136
ESCENA 9.....	136
ESCENA 10.....	137
ESCENA 11.....	137
ESCENA 12.....	138
ESCENA 13.....	138
ESCENA 14.....	139
ESCENA 15.....	139
ANVERSO	140
REVERSO	140
CD.....	141

RESUMEN.

La presente investigación se refirió a los estudios y metodologías de enseñanza usando tecnologías audiovisuales para los estudiantes de las carreras de diseño gráfico y diseño y publicidad en la universidad Técnica del Norte, cuya investigación determinó el uso apropiado de recursos de medios audiovisuales en los procesos comunicacionales de la enseñanza en formación de contenidos audiovisuales los cuales podrían ser producidos por docentes además de capacitar en cuanto a adelantos tecnológicos e innovación de la comunicación para el servicio de la educación superior. La importancia de un audiovisual es lograr captar la atención del estudiante mediante un entorno rico y variado, a partir del cual estudiantes como profesores puedan crear un aprendizaje como propio, es decir la apropiación de la información.

ABSTRACT

The present investigation related to studies and teaching methodologies using audiovisual technologies for graphic design and advertising design students at the Technical University of the North, whose investigation determined the appropriate use of audiovisual resources in communication processes of teaching-training of audiovisual content which could be produced by teachers who also can train them in terms of technological advances and innovation of communication for the high education service. The importance of audiovisual is to capture the attention of students through a rich and varied environment, from which students and teachers can create learning as their own, that means the appropriation of information.

INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación representa un medio en constante evolución por lo tanto su potencialidad es muy variada, la manera de ser de la tecnología cambio desde sus inicios para hacer hoy en día que el usuario sea participe creando su propio contenido.

La educación no está al margen del cambio tecnológico aunque por el contrario si a un alumno lo ponemos frente a la información en la red solo la copiara y pegara su interacción es mínima, por lo que la manera de comunicar carece interés, la motivación es importante por lo que se investigó procesos de comunicación factibles para la participación e inclusión a la tecnología del estudiante para el desarrollo de productos audiovisuales.

La producción audiovisual está sujeta a procesos que en su totalidad son de desconocimiento para la gran mayoría de estudiantes por lo que la manera más correcta es enseñar cada uno de sus procesos ayudados por una investigación previa para la comprensión de su totalidad.

CAPÍTULO I

1. Problema de Investigación

1.1 Antecedentes.

En un mundo donde la tecnología cambia constantemente, sobre todo en el campo de las telecomunicaciones y los medios audiovisuales, imponen modalidades para el uso de las mismas, en todas las sociedades el progreso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es fundamental, éste genera un avance en los procesos formativos, no obstante la asimilación para el uso de esta nueva tecnología en el aprendizaje, requiere modelos de enseñanza actuales dejando de lado el papel y lápiz, en ese momento el profesor es participe al organizar los contenidos para concentrarse en una tarea de equipo.

Los medios de enseñanza permiten desarrollar mecanismos, que faciliten un mejor proceso de conocimientos y al mismo tiempo estimulan la motivación o interés por aprender, pero la educación universitaria en la actualidad, está atravesando cambios significativos por la aplicación de nuevas tecnologías, las cuales pretenden mejoras en el sistema educativo, dejando obsoletos procesos metodológicos de aprendizaje.

En los últimos años se ha denotado un crecimiento en cuanto a la tecnología, la realidad es que no se ve aplicado en la educación debido al desconocimiento de algunos maestros sobre la utilización de técnicas y métodos.

1.2. Planteamiento del Problema.

Al estudiar en la Universidad Técnica del Norte, en la carrera de diseño gráfico, se tomó como referencia a las materias prácticas impartidas en los niveles de primero a octavo semestre, al ser eminentemente creativas se hace necesario usar metodologías de enseñanza acorde a la época actual.

Considerando como causa una enseñanza normal, los efectos serán paralelos, pero en la carrera de diseño gráfico es diferente por ser de un alto nivel de creatividad, analizando esta situación se considera un mejoramiento en las metodologías.

1.3. Formulación del Problema

¿Qué tipo de audiovisuales mejorará los procesos de enseñanza – aprendizaje en la carrera de diseño gráfico de la universidad técnica del norte?

1.4. Delimitación del Problema.

Una de las actividades fundamentales en el estudio de diseño, independientemente de la especialización escogida por el estudiante, es la determinación de las necesidades de aprendizaje. Para prescribir una guía, que ayude de manera práctica, la cual debe mejorar la actividad del aprendizaje, si el estudiante está en esta condición.

La incomprensión de una materia de estudio, se encuentra en duda, cuando los productos físicos y digitales, no alcanzan un nivel de la media en adelante, la calidad es afectada por un mal manejo del aprendizaje. El diseño es un campo de innovación creativa, al estar influyendo la enseñanza en el desarrollo profesional, ésta deberá constituirse con mensajes de óptima comprensión, para no comprometer un futuro profesional.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Determinar qué tipo de audiovisuales son efectivos para la comunicación y el proceso - enseñanza - aprendizaje de la carrera de diseño gráfico y propuesta alternativa.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar los conocimientos previos a la aplicación de un audiovisual.
- Proponer un marco conceptual sobre productos audiovisuales.
- Analizar aspectos esenciales y característicos de la comunicación en los productos audiovisuales.
- Elaborar una propuesta audiovisual.

1.6 Justificación

Esta investigación se la realiza por el hecho de alcanzar estándares educativos de eficiencia, con la implementación de métodos tecnológicos en la

creación de material audiovisual. Tanto para los profesores como para los estudiantes, entrar en nuevo campo de enseñanza utilizando los audiovisuales en el nivel superior, tendrá su dificultad pero es muy importante, ya que la utilización de éste da excelentes resultados, al ser de mucha utilidad se requiere planificación de nuevas estrategias en la educación.

Esta investigación trata de promover en los docentes de la universidad, la utilización y el buen uso de medios audiovisuales en los procesos comunicacionales de la enseñanza, además contribuirá a solucionar la carencia académica a nivel superior, se capacitará a docentes con adelantos en el campo de tecnologías e innovación de la comunicación para el servicio de la educación superior, poniendo en dominio público el protagonismo de los audiovisuales en el desarrollo de educación de calidad. Al conocer el avance tecnológico de estos años y la importancia que tiene en la educación mediante la implementación informática y los audiovisuales, son imprescindibles en las técnicas educativas, con lo que se puede mejorar la pedagogía.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica.

El aprendizaje constituye un hecho básico en el ciclo de vida del hombre, con cada nuevo día se adquieren nuevos conocimientos, es la ocupación más universal e importante de sí mismo, este proceso es importante en la niñez hasta alcanzar un nivel superior o universitario; hoy en día se cuenta con tecnologías, técnicas y metodologías que van acorde a las necesidades del ser humano, de acuerdo a con el avance tecnológico, tenemos los audiovisuales en la enseñanza que provienen de diferentes campos y disciplinas, que van desde la didáctica y la organización hasta la teoría de la comunicación, la teoría de sistemas, el enfoque sistémico y la psicología.

El entorno del desarrollo comunicacional ha sido divergente en los aspectos de enseñanza, debido a metodologías adoptadas por el educador, pero al mencionar un método eficaz, como los audiovisuales se tendrá que conocer ciertos parámetros o indicaciones para su mejor comprensión, el siguiente autor nos menciona algunos aspectos a considerar antes de plantear un proyecto audiovisual.

(Recinos, 2005) **“Educación en Comunicación Audiovisual significa enseñar y aprender sobre los medios de comunicación audiovisual.” (pág. 26)**

En una sociedad con procesos de enseñanza sistematizados por la tecnología, es necesario tomar la decisión, de dejar los procesos obsoletos y aprender a usar programas de desarrollo educativo, con la finalidad de establecer avances en la comunicación entre profesores y alumnos, de una manera más directa con el conocimiento y a la misma vez, llamativa a los sentidos que participan en el proceso de aprendizaje.

(Recinos, 2005) **“La Educación en Comunicación Audiovisual comprende el análisis crítico y la producción creativa.” (pág. 26)**

Al fomentar este proceso de educación, estará sujeto a una investigación de carácter eminentemente analítico, debido que, la educación en el proceso de comunicación debe establecer facilidad de comprensión y entendimiento, en ello intervienen factores de sensibilidad que se proponga dar a los sentidos, con imaginación y creatividad se logrará un proceso eficaz.

(Recinos, 2005) **“La Educación en Comunicación Audiovisual puede y debe tener lugar en el ámbito de la educación formal y en el de la educación no formal. En consecuencia, debe implicar tanto a niños como adultos.” (pág. 26)**

Este punto menciona, que la educación audiovisual debe ser tanto para los estudiantes, como para personas adultas, debiendo tener en cuenta parámetros que no limiten el proceso entre edades, sexo, necesidades... para realizar propuestas comunicacionales, además de conseguir una educación, se consigue una culturización en la comunidad.

Con la finalidad de sustentar adecuadamente la presente investigación, el análisis de documentos bibliográficos e internet, es importante ya que se obtiene información relevante, seleccionando las propuestas teóricas fundamentales para la concepción del problema y con ello elaborar una propuesta de solución al mismo. La investigación se inicia con definiciones de los campos más importantes, se encamina principalmente en la comunicación.

2.1.1 Fundamentación Social

2.1.1.1 Definición de Comunicación

La comunicación ha formado una parte del avance y evolución en la humanidad, a pesar de la complejidad de adaptaciones que se han realizado en grupos sociales, y el ejemplo más claro son la variedad de idiomas en el mundo, la comunicación es primordial y las definiciones de comunicación varían entre profesionales pero no obstante el siguiente autor se propone una interrogante si existe una sola definición de comunicación:

(Freijjiero, 2006)

Comunicación es la capacidad que tiene todo ser animado de relacionarse con su entorno. El intercambio de ideas o pensamientos entre dos o más personas.

Comunicación es una manera de entrar en contacto con los demás; sin ella, no existirían las relaciones humanas. Un conjunto de técnicas que permiten la difusión de mensajes escritos o audiovisuales a uno o varios públicos.

Un proceso bilateral, un circuito en el que interactúan y se interrelacionan dos o más personas a través de un conjunto de

signos o símbolos convencionales por ambos conocidos. (pág. 7)

Las definiciones escritas por este autor brindan un campo amplio, además de estar abarcando en esencia el significado mismo de la comunicación, pero en resumen se acoge a la última definición, debido a una implicación de los tres elementos necesarios en el proceso de comunicación. Es decir emisor receptor y mensaje que se relacionan a través de operaciones y en su desarrollo se distinguirá ciertos niveles tanto psíquicos, fisiológicos y físicos. Eso dependerá del tipo de relación social, y los códigos que hayan establecido, por lo que el idioma o lengua estará inmerso en dicho proceso.

(Freijero, 2006) **En el proceso de comunicación, el hablante (emisor) es el que toma la iniciativa, el construye un mensaje, movido por un estímulo que puede ser lingüístico o no. En esta fase existen dos de los niveles que hemos mencionado anteriormente: el psíquico y el fisiológico. Al primero le corresponde la organización del contenido del mensaje y al segundo le corresponde la fonación. (pág. 9)**

En la fase de comunicación el mensaje una vez organizado a nivel psicológico, pasará al siguiente nivel en donde intervienen los órganos fonadores, al mismo tiempo que los órganos receptores del oyente al recibir el mensaje, si el mensaje está en un código que el receptor comprenda, lo descifrará e interpretará

dependiendo la condición estará en la capacidad de corregir errores de transmisión.

La elaboración del mensaje, tiende a ser concreto y directo para una ejecución correcta, además de tener un código en común, entre emisor y receptor; el mensaje se lo concibe con una idea pero es necesario una serie de procesos de comunicación, no obstante cuando no se cumple con el objetivo, es debido a ciertas falencias o equivocaciones, como se expresa el siguiente autor.

(Freijjiero, 2006) La incomunicación surge cuando emitimos un mensaje por un canal y el oyente lo recibe por otro diferente. De ahí la importancia de identificar, descifrar y descodificar los mensajes para evitar malos entendidos y contribuir a la buena relación con el entorno. (pág. 9)

Los procesos de comunicación tienen pasos para que este sea efectivo, dejando de lado si la comunicación se la realiza con sonidos señales o imágenes, sin importar el tipo de lenguaje estos pasos son necesarios. La idea se desarrolla con un propósito u objetivo hacia el receptor, la misma que adoptará cierto código en común entre el emisor y el receptor, una vez elegido el código se procederá a elegir el canal por donde viajará dicho mensaje, este será el más adecuado tanto para el emisor como para el receptor debido a que intervendrán la mayor cantidad de órganos receptores para mayor comprensión del mensaje. Si el receptor no recibe el mensaje por algún motivo que él propuso, la comunicación no se realizará. Por el contrario una vez recibido y aceptado el mensaje, este será descifrado e interpretado y reconstruyendo la idea que el emisor propuso en primera instancia. En este punto el receptor tomará la decisión si rechazar o no la

idea del mensaje, en caso de rechazo la comunicación terminará inmediatamente, si es acogida la idea iniciará un proceso de elaborar una idea dirigida al emisor, se intercambian los papeles, el receptor se vuelve emisor, es ahí cuando el proceso de retro alimentación se establece y la comunicación está completa.

(Hogue, 2000) **Como es fácil constatar, con frecuencia nos vemos obligados a comunicarnos dentro de estas diferentes relaciones. El transcurso de un periodo de tiempo más o menos largo, entramos en interacción con nuestros amigos, nuestros hijos, nuestros familiares, nuestros compañeros de trabajo o de estudios y con muchas personas extrañas. (pág. 16)**

De acuerdo a cada sociedad, y su estilo de vida, ha modificado sus métodos de comunicación con símbolos y fonaciones, que para otros miembros de diferentes cultura son completamente desconocidos, uno de los más claros ejemplos son los refranes o dichos, si tenemos en cuenta, que en el Ecuador la diversidad de culturas es muy amplia también lo es su forma de comunicación, por lo que se considera un código en el mensaje audiovisual que sea estándar, con símbolos y fonaciones simples, pero concretos

La comunicación es la manera de entender a las demás personas a través sonidos, imágenes, entre otros. Como nos dice el autor, el análisis de la comunicación esta también reflejada por los sentimentalismos, en cada frase común y corriente que se dice afirma un estado de ánimo, este análisis es muy fundamentado debido a que se deberá demostrar profesionalismo en las frases que se menciona.

(Roman, 2005) **El proceso de comunicación supone la intervención activa de forma dinámica, de todos los elementos que hemos descrito en el punto anterior creando una secuencia organizada en la que todos intervienen en mayor o menor grado en uno o varios momentos.(pág. 13)**

En la comunicación se cometen errores, debido a la elección inadecuada de un canal, al construir un mensaje audiovisual, este solo será de recepción, puesto que no tendrá retorno el mensaje, el audiovisual cumple objetivos específicos de entendimiento, en el texto del siguiente autor se describe ciertos errores más comunes. En lo que se refiere a la comunicación el proceso es esencial según el autor propone concretar objetivos para que la comunicación se dé dependiendo el nivel cumplimiento que se alcance, por tal motivo en el proceso de comunicación debe ser de un nivel comprensible, para el desarrollo de un material de enseñanza.

2.1.1.2 Elementos Básicos de la Comunicación Visual.

Estos elementos son los que le dan la sustancia visual a una composición. La psicología Gestalt nos ha ayudado considerablemente acerca de la interacción humana y su percepción, pero no solo nos aporta eso la Gestalt también podemos crear ilusiones ópticas; hacer parecer algo que no es, esto se logra con el positivo/negativo donde encontramos más de una información y aunque finalmente se encuentren las dos al principio vemos solo una, existen otros hechos en nuestra percepción como los elementos más anchos siempre nos aparecen más cercanos, o en la superposición de objetos el que esta sobre es más cercano,

los elementos claros sobre fondo oscuro parecen ensancharse y los oscuros sobre claros parecen reducirse. El amplio conocimiento de estos procesos perceptivos permite un mayor manejo en la elaboración de mensajes visuales y mejora nuestra capacidad compositiva, el artista puede usar estas herramientas según su criterio y el sentido de expresión que le quiera dar a su obra ya que el conocimiento nos da una mayor libertad

El Punto.

Es la unidad más simple y redondeada y tiene una gran fuerza visual sobre el ojo sea intencional o no su creación. Dos puntos sirven para lograr una medición. Una secuencial de puntos nos puede crear una ilusión de tono o color o asimismo crear una forma.

La Línea.

Es la cadena de puntos tan próximos que ya no se identifican como puntos entonces forman una línea o también se puede definir como un punto en movimiento, es un medio de gran uso en bocetos, en el dibujo de elementos que están en nuestra mente y les damos vida por medio de la línea, también se usa en representaciones visuales de precisión métrica, también cumple un papel importante en la escritura y en algunos dibujos como en la xilografía le da un mayor poder visual de una forma sencilla, la línea puede utilizarse de forma flexible y libre, también la encontramos en la naturaleza aunque pocas veces.

El Contorno.

El contorno es definido por la línea, existe tres contornos básicos como son el cuadrado, círculo y el triángulo equilátero, a partir de estos podemos definir diferentes variaciones tanto en la naturaleza como en la imaginación.

Dirección.

Los contornos básicos no expresan una dirección el cuadrado lleva una dirección horizontal y vertical la que nos lleva al hecho natural del hombre de estar en equilibrio, el triángulo una diagonal que es una formulación visual provocadora que está sujeta a la estabilidad pero es amenazadora y subversiva y el círculo una curva, esto nos lleva a significados de repetición. Todas las fuerzas direccionales son igual de importantes, solo depende del mensaje que queramos transmitir.

Tono.

Este es visible gracias a las propiedades de la luz, las cosas oscuras las vemos gracias a que hay claridad y recíprocamente, en nuestro entorno encontramos varias gradaciones de tonalidad, aunque en profesiones como las artes gráficas no se puedan abarcar todos, el tono es muy conveniente en el momento de representar dimensionalidades para crear respuestas realistas, la capacidad de percibir tonalidades es clave en representaciones visuales ya que con esto podemos medir movimiento, profundidad, distancia. Gracias al valor tonal podemos ver y diferenciar los diferentes elementos

Color.

El color para el ser humano tiene que ver con las emociones, hace parte del valor estético que se le da a un mensaje visual y nos lleva referencias según nuestras experiencias y entorno, cada color posee significados asociativos y simbólicos que se establecen en la cultura, el color se compone de tres elementos: el matiz que es el mismo color entre estos están los primarios que son el amarillo, azul y rojo a partir de ellos podemos obtener innumerables variaciones. El segundo elemento del color es la saturación, donde se indica la pureza del color respecto al gris, un color saturado es simple y primitivo, los colores con poca saturación son neutrales sutiles y tranquilizadores. El tercer elemento es la acromática que indica el brillo donde va de la luz a la oscuridad.

La pos imagen es cuando fijamos nuestra mirada en cierta forma y pasamos a un espacio en blanco donde vamos a ver la imagen que veíamos anteriormente pero en negativo o dependiendo del color como por ejemplo si estamos viendo una imagen amarillo al pasar al espacio en blanco veremos un color purpura y esto pasa porque el amarillo es el más próximo a la luz y el purpura el más próximo a la oscuridad.

La percepción del color es una de las más simples y emotivas, por eso tienen gran fuerza en la creación de mensajes visuales, así como existe un lenguaje global del color también el ser humano tiene sus propias preferencias hacia él y no tiene nada que ver con lo simbólico ya que cada individuo elige según su percepción hacia el color.

Textura.

Esta la podemos reconocer ya sea por el tacto o la vista o por ambos, y es elaborada toda una estructura por medio de elementos diminutos, la mayoría de (Tejedor, 1996) nosotros percibe la textura por medio visual ya que el hecho de tocar es un poco tímido, la textura es utilizada muchas veces como método de supervivencia y de camuflaje.

Escala.

Todo elemento visual puede ser modificado a esto se le llama escala, los elementos se relacionan unos a otros y poseen su valor de pequeño o grande según los elementos yuxtapuestos, un elemento es pequeño o grande dependiendo del campo en que se encuentre, suele utilizarse en mapas y planos donde hay una medición para llegar a medidas proporcionales, existen fórmulas proporcionales en donde se puede basar la escala como lo es la sección aurea, donde se emplea una fórmula matemática bisecando un cuadrado y usando una diagonal de una de sus mitades como radio para ampliar las dimensiones del cuadrado, entre esta existen variables fórmulas para establecer escalas.

Dimensiones.

Esta existe solo en la realidad la podemos observar y tocar en cambio en la bidimensionalidad se realiza por medio de ilusiones para ello es necesario emplear la perspectiva y la variedad tonal.

Movimiento.

Es una de las fuerzas visuales más importantes, aunque en algunos casos nos engaña como en el film donde percibimos movimiento pero en realidad estamos viendo una secuencia de imágenes a alta velocidad que nos dan esta percepción, igualmente para con las imágenes estáticas donde ciertas formas u ordenamientos nos dan una sensación de movimiento así no esté presente en realidad.

2.1.1.3 Medios de Comunicación.

(Bazalgette, 1991) Al ser las fuentes más significativas de información, educación y entretenimiento compartidos, los medios de comunicación exigen que se les dedique mayor atención informada y crítica de lo que suele concedérseles. Esa atención debe desarrollarse en las escuelas, así como en las disertaciones y comentarios en público (pág. 14)

No obstante es necesario establecer de forma clara el tipo adecuado de educación sobre medios de comunicación, cuál es su base conceptual en que consiste una buena práctica docente, que lugar debería ocupar el curriculum, qué diferencia hay entre la educación sobre medios de comunicación y los estudios sobre ellos. Los métodos de educación con respecto a los audiovisuales son diferentes a los estudios sobre ellos, debido a que en un proceso de enseñanza hay conceptos consistentes que practica el docente.

2.1.1.4 Las TIC en la Comunicación.

Ecuador está encaminado hacia un desarrollo conveniente, en cuanto a la aplicación de tecnologías educativas, pero a consideración de países europeos no alcanza un estándar específico, las iniciativas están vinculadas con el avance de la educación a nivel medio y superior, en el país, las tics se ven impulsadas por el gobierno, al dotar de laboratorios informáticos a las escuelas, pero el mejoramiento carece de capacitación en proyectos comunicacionales.

(Pons, 2010) La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a la sociedad en general, y de forma específica al mundo de la educación, hoy se percibe a nivel global como una necesidad evidente sobre la que además es necesario avanzar.(pág. 21)

Datos históricos muestran que durante el siglo XX la información se difundía por cartas, radio, televisión y medios impresos. En la actualidad la tecnología y el internet han acortado la distancia entre generadores de información y receptores de esta, con esto la información es amplia, diversa y accesible. La tecnología nos puso tan cerca unos de otros que cada persona es generadora de contenidos desde texto, video, sonido entre otros, desde el lugar donde estén con el uso de internet, además de estar disponibles en cualquier parte del mundo mediante el uso de dispositivos electrónicos móviles.

2.1.2 Fundamentación Pedagógica.

2.1.2.1 Educativa.

El audiovisual es un recurso muy importante, y su uso en el aprendizaje debido que la mayor parte de la información la recibimos mediante los sentidos de la vista y el oído. Las imágenes estimulan la sensibilidad y motivan el interés de los alumnos y al combinarlas con explicaciones verbales, se obtiene una fórmula adecuada que es fundamental en la formación y comunicación entre estudiante y profesor.

(Delgado, 1999) **“Ya no basta la observación situada a distancia personal y conceptual sino que se plantea la conveniencia de introducir la experiencia subjetiva” (pág. 5)**

Se concluye que, el campo audiovisual sale del contexto de conceptos para adentrarse de una manera subjetiva en las experiencias sensoriales para afectar la susceptibilidad del individuo, influenciándolo a participar de manera participativa en el aprendizaje.

(Gomez, 2010) **“Si el análisis, pues, tiene por objeto los problemas de figuración propuestos en la imagen, privilegia, no el sentido como reserva ya constituida, de la forma que sea, sino la dinámica de la significación” (pág. 26)**

La imagen como propuesta de educación es más dinámica y no posee problemas al interpretarla como nos dice el autor, además de adentrarse en un campo más definido y con caracteres de calidad. Con el acceso a la tecnología en escala global la información no siempre será verídica, por lo que la creación de información audiovisual debe ser de alto contenido, con bases reales y creíbles.

(Filmus, 1999) Un término tan simple como calidad de la educación encierra, sin embargo, tras de sí una serie de consideraciones que no podemos obviar.

La información audiovisual enfocada a la educación se refiere a alcanzar objetivos específicos, en apropiación del conocimiento impartido hacia el estudiante, así mejorar el desarrollo de la personalidad e inserción a la sociedad. La adquisición de conocimientos se verá reflejada en la calidad de la educación mientras mejor sea la calidad educativa evitara deficiencias así mismo la cuantificación de la calidad hace referencia a la medición de dicho conocimiento como excelente, muy buena, buena, regular o deficiente. Pero además la educación de calidad se cumple en cuando haya alcanzado las metas u objetivos propuestos antes de impartirla.

(Bustos, 2010) Lógicamente desde la perspectiva infusionada que estamos defendiendo, las estrategias de aprendizaje deben orientarse a la consecución de los objetivos que haya previsto el profesorado para su asignatura o modulo y no sería aceptable el planteamiento de los objetivos solo sobre estrategias de aprendizaje. (pág. 25)

En cambio este autor propone que, al alcanzar los objetivos propuestos en el proceso educativo no es aceptable establecer objetivos solo con estrategias de aprendizaje, sino que debe tener un nivel ético profesional en la sociedad. Esto plantea un punto de vista diferente al del campo laboral, que enseña procesos técnicos cotidianos y secuenciales, sin embargo los principios que se establece es cada actividad humana para un buen comportamiento serán una base importante en el uso de material audiovisual, para evitar eventualmente conductas erróneas, desde esta perspectiva el ser humano y su autonomía se guiara para relacionarse mediante la comunicación a la sociedad.

(Bruner, 2004) **La educación como invento social.**

Comenzare dando por evidente que cada generación tiene que definir de nuevo a la naturaleza, la orientación y los objetivos de la educación para asegurarse de que la generación siguiente pueda disfrutar de la mayor libertad y racionalidad posible. Esto obedece a que tanto las circunstancias como los conocimientos de cada nueva generación sufren cambios que imponen limitaciones y proporcionan nuevas oportunidades a los maestros. En este sentido, la educación se halla en un continuo proceso de invención. (pág. 135)

La educación no se ha estancado en el desarrollo del conocimiento a través del tiempo, con cada nueva generación se define un nuevo orden de objetivos que se utilizaran de acuerdo a las necesidades, cambiando y proporcionando oportunidades de desarrollo de la educación. La educación está en constante evolución y la invención de nuevas estrategias solo depende del análisis que se dé a la cambiante sociedad. Ninguna definición de aprendizaje es aceptada por todos los teóricos, investigadores y profesionales de la educación; y las que hay

son numerosas y variadas, pues existen desacuerdos acerca de la naturaleza precisa del aprendizaje.

Este libro adopta una posición cognoscitiva que subraya la función de los pensamientos y las creencias de los estudiantes, de modo que, si hay desacuerdos sobre la naturaleza exacta del aprendizaje, la siguiente definición general es congruente con este acercamiento cognoscitivo y comprende los criterios de la mayoría de los investigadores y los profesionales consideran fundamentales. Aprender es un cambio perdurable de la conducta o en la capacidad de conducirse de manera dada como resultado de la práctica o de otras formas de experiencia.

(Rollié, 2004) El proceso de enseñanza aprendizaje se inscribe en la dinámica de transmisión de una cultura y en ese marco se produce la adquisición de conocimientos que preparan a un sujeto en determinado campo del saber. El termino aprendizaje adquiere características diversas según la corriente de interpretación educativa que lo teorice y practique.(pág. 18)

Como nos fundamenta Rollie el aspecto cultural es significativo en el aprendizaje debido que para cada campo de estudio se necesario una carencia del sujeto, además de contar con diferentes factores a lo largo de la vida del ser humano, el fundamento pedagógico atiende de manera especial al papel de la educación, del maestro y de la institución, y al aclarar la complejidad de los procesos educativos de manera cognoscitiva se empezara a mejorar, para

interpretar adecuadamente se debe atender la posición que frente a la educación adoptan diversos lineamientos y pensadores.

(Bremes, 2006) Tiene por objeto formar al hombre en la libertad, felicidad y el pleno desarrollo de sus potenciales intelectivos, afectivos y motoras. (pág. 335)

El autoritarismo pedagógico no concibe la libertad para un desarrollo interior de los estudiantes, es por eso que el ambiente para la educación debe ser el más flexible, a consecuencia de esto se desarrollaran habilidades y comportamientos buenos. Para la producción del conocimiento se toma en cuenta percepciones sensaciones de la persona así ella lo interpreta para una inserción social.

(Restrepo, 2008) Pedagogía Activa que parte de la concepción del aprendizaje como un proceso de adquisición individual de conocimientos, de acuerdo con las condiciones personales de cada estudiante, en el que interviene el principio que supone el aprendizaje a través de la observación, la investigación, el trabajo y la resolución de problemas. (pág. 65)

Por su relevancia en el proceso investigativo se ha considerado también la pedagogía activa. Los audiovisuales implican un desarrollo efectivo en la comunicación por el proceso de adquisición individual del conocimiento, mediante

prácticas sin subestimar la racionalidad del estudiante, y así creando un nexo entre educador y alumno.

2.1.2.2 Las TIC en la Educación.

(Coll, 2008) La valoración del estado actual de incorporación de las TIC a la educación formal y escolar, así como las previsiones sobre el futuro a este respecto, varía en función de la potencialidad educativa que se atribuye a estas tecnologías y consecuentemente de los objetivos que se persiguen con su incorporación. (pág. 96)

El autor anterior contempla tres posibilidades para el uso de las tics. La primera, dirige a las tics en el ámbito educativo, como una materia curricular basándola como una herramienta de búsqueda y acceso a la información. La segunda propone que las tics mejoraran la enseñanza aprendizaje aprovechando todos sus recursos y posibilidades, pero no se consolida en un marco de seguimiento eficaz de objetivos, además, la deficiencia de equipamiento o infraestructura. La tercera indica, que no es necesario usar métodos tradicionales de enseñanza, sino nuevas que maximicen los procesos, es decir, que se mejore la calidad e igualmente la rapidez de la educación.

2.1.2.3 Educomunicación

La educomunicación es un espacio de estudios interdisciplinarios que congrega campos teóricos y prácticos, donde se crea una interrelación entre educación y comunicación, como principal objetivo el conocimiento y el desarrollo de las personas y en si el desarrollo de la sociedad, creando sus propios mensajes o productos que intervienen en su misma educación.

(Rodríguez, 2009) **“Se trata de una propuesta de calidad para la educación en medios (superándose meramente instrumental), donde se han de desarrollar tanto de capacidades de análisis, reflexión y criticidad como estrategias activas y responsables, así como aptitudes creativas y participativas” (pág. 32)**

Los medios de comunicación adoptaron el lineamiento educativo, debido a la sociedad que se ha ligado a la tecnología, es así que se propone información que desarrolle capacidades críticas y reflexión al alcance de todas las personas, motivándolas a ser partícipes activos en un marco de responsabilidad y coexistencia adecuada.

(Alvarracin, 2000) **“La consolidación de los estudios, investigaciones y proyecciones de la Edu comunicación dependerá en gran medida del estatus científico que alcance la disciplina en los contextos intelectuales y culturales.” (pág. 25)**

La educomunicación consolida conocimientos e investigaciones científicas en el campo educativo, de acuerdo al lugar las costumbres y cultura de las

personas se desarrollaran estrategias comunicacionales, dependiendo la calidad y el correcto uso de procesos de comunicación, para la facilitar la percepción del mensaje.

2.1.3 Fundamentación Tecnológica.

2.1.3.1 Medios Masivos.

Según el autor (Boni, 2008) dentro de este grupo se encuentran los siguientes tipos de medios:

Televisión Es un medio audiovisual masivo que permite a los publicistas desplegar toda su creatividad por que pueden combinar imagen, sonido y movimiento

Radio

Es un medio “solo – audio” que en la actualidad está recobrando su popularidad

Revistas.

Son un medio visual “masivo – efectivo” porque se dirigen a públicos especializados pero de forma masiva, lo q les permite llegar a más clientes potenciales.

Periódicos.

Son medios visuales masivos, ideales para anunciantes locales.

Internet.

Hoy en día, el internet es un medio audiovisual interactivo y selectivo que dependiendo del tipo de producto y la audiencia que va dirigido, puede llegar a una buena parte de los clientes potenciales.

La historia de los audiovisuales es inseparable al proceso de educación, nacen de la necesidad que tiene el docente para mejorar su labor que realiza en el salón de clase. Los medios audiovisuales constituyen el enlace entre las palabras y la realidad.

2.1.3.2 Medios Virtuales.

La distribución de un producto audiovisual, está ligado hoy en día a redes virtuales y sociales, los principales motores de búsqueda facilitan el acceso a dichos contenidos, por lo que es fundamental escoger con criterio el medio de publicidad de los productos audiovisuales, además investigar cuales son las preferencias del público objetivo en cuanto a contenido y red social.

Blogs

Los contenidos creados en estos sitios es desde el punto de vista personal del blogger, fomentan discusión entre usuarios con intereses en común además de proporcionar información a otros usuarios.

Wikis

Constituye una serie de dominios con páginas web hipervinculadas, además de q cada usuario puede modificar y organizar el contenido a su manera.

2.1.3.2 CLASIFICACIÓN DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.

(López, 2002) **Son varias clasificaciones de los medios audiovisuales, los criterios para clasificar que han tomado son diferentes, en la gráfica representada por el cono de la experiencia que Edgar Dale, se puede ver que él clasifica según el aprendizaje que el alumno obtiene, el alumno aprende más con la experiencia directa, y menos con la utilización de los símbolos orales.**



El Audiovisual como Herramienta Pedagógica

En la actualidad disponemos de gran cantidad de medios tecnológicos para el uso en ámbitos educativos. Éstos están permitiendo desempeñar funciones que superan la mera transmisión de contenidos, la información y motivación; y están exigiendo a los colegios y universidades un nuevo rol y una nueva concepción de la enseñanza y el aprendizaje. Si bien ha habido un avance progresivo, los ambientes educativos, a diferencia de otras instituciones, se han negado a asumir con rapidez su inclusión en la práctica y uso. (pág. 48)

Las primeras herramientas que usaron los maestros fueron varas con las que escribían en el suelo, para luego al pasar de los años usaron el papel, posteriormente aparecieron los pizarrones de madera y después los metálicos cubiertos de fórmica, luego materiales auditivos como la radio, radiograbadora, la televisión, la video grabadora, el retroproyector, el proyector, hasta llegar a la computadora, Tablet, Smart TV, teléfono móviles entre otros. En un lapso de tiempo corto, la tecnología audiovisual se ha desarrollado vertiginosamente. Pocos campos han experimentado una evolución acelerada. Se cambió de cintas

magnéticas a los archivos informáticos, de la transmisión terrestre a la satelital, de los sistemas analógicos a los digitales, de las ondas hertzianas al cable y al internet, con la aparición de nuevas tecnologías de emisión recepción y codificación los aparatos electrónicos son más versátiles en la reproducción de los mismos.

La tecnología educativa se nos ha presentado como una de las disciplinas más importantes, debido tanto a su evolución como a los diversos significados que ha adquirido a lo largo de ella, sobre todo con la incorporación de las diversas tecnologías audiovisuales en el ámbito educativo, con aspectos de conceptualización como diseño, análisis, aplicación y evaluación de situaciones de aprendizaje. Hay que reconocer que en este siglo la fuerza y eficacia de los medios de comunicación han transformado las condiciones de vida de la humanidad, no obstante su misión debe encaminarse para fines educativos en todos los niveles, de otra manera su potencialidad no será aprovechada.

(Tejedor, 1996) **“El diseño, la estructuración, la presentación y la optimización de instrumentos, medios y programas de intervención didáctica constituyen el centro de gravedad de la tecnología educativa” (pág.17)**

2.1.3.3 PROGRAMAS DE DISEÑO PROFESIONAL:

(Herrera, 2008) **En la actualidad, las nuevas tecnologías dominan el mundo del diseño y es continuo el avance y el desarrollo de programas destinados a esto. El avance es tan rápido que posiblemente que no se ha comprado un programa**

**cuando ya existe en el mercado la versión que le continua.
(pág. 21)**

A continuación un listado de programas de diseño gráfico, web y 3D

- Programas de diseño gráfico:

Diseño vectorial: freehand, ilustrador o corel draw.

Maquetación: page maker, QuarkXpress o InDesing.

- Programas de diseño 3D

Autocad

3D estudio max

Según la página web <http://www.imprentaonline.net/programas-diseno-grafico.php> estos son los principales programas de diseño:

COREL DRAW

Es un programa de diseño vectorial muy versátil ya que sirve tanto para la creación de dibujos e ilustraciones como para la maquetación de revistas, dípticos, trípticos, cuadrípticos, etc.

Dentro del paquete de las herramientas de diseño de ADOBE encontramos los siguientes programas:

ADOBE PHOTOSHOP

Es el programa de retoque de fotografía por excelencia; aunque entre sus muchas otras aplicaciones se puede utilizar para generar composiciones de imágenes y textos creando así documentos de cualquier tamaño como pancartas, folletos, tarjetas de... visita.

ADOBE ILLUSTRATOR

Es un programa de desarrollo de archivos vectoriales basados en proporciones matemáticas que permiten que las ilustraciones puedan ser modificadas en tamaño y proporciones sin perder nitidez ni calidad.

ADOBE INDESING

La maquetación de revistas, catálogos y otras publicaciones impresas se realiza de forma profesional mediante mesas de trabajo con otro de los productos estrella de la Suite de Adobe.

OTRAS HERRAMIENTAS DE ADOBE:

ADOBE PREMIERE.- Programa para la edición profesional de video.

ADOBE LIGHTROOM.- Programa para editar y visualizar imágenes digitales.

ADOBE FLASH.- Programa para desarrollar animaciones basadas en vectores y cargarlas en páginas Web.

ADOBE DREAMWEAVER.- Programa para la creación y gestión de páginas Web.

ADOBE FIREWORKS.- Programa similar al Adobe flash basado en gráficos vectoriales y contenido web.

SOFTWARE LIBRE

Pixel image editor.- Es un editor de imágenes que soporta capas además de tener todas las funciones para diseñar.

Inkscape.- Es un editor vectorial y sirve para diseño gráfico y diseño web. Cuenta con múltiples funciones.

Gimp.- tiene características muy parecidas a las de photoshop además de soportar vectores.

Karbon.- Es un editor vectorial con herramientas y funciones variadas enfocadas al diseño intuitivo.

2.1.4 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA.

Hoy se entiende la Epistemología como la ciencia de la ciencia. Su objeto es someter a examen crítico los fundamentos de una disciplina particular. Se ha

objetado a la Epistemología que a lo mejor no tenga niveles de certidumbre sobre los fundamentos de una ciencia específica, y que hasta la validez de los alcances de esa ciencia sería una tarea a posterior, como podría ocurrir en las ciencias positivas. Esto ha llevado, desde la Epistemología, a establecer el carácter a priori de todo conocimiento científico, lo que reafirma la legitimidad de sus postulados y no de sus resultados.

En este estudio, interesará particularmente referir los postulados de la Epistemología en cuanto tienen relación con los fundamentos de las Ciencias Humanas o Sociales y consecuentemente con la Edu comunicación. En esta dirección, el filósofo argentino Rodolfo Agolia, ha mencionado que fue Gusdorf quien identificó el surgimiento de la reflexión que delimita a las Ciencias Humanas. Dicho surgimiento se habría producido a fines del siglo XIX y comienzos del siglo XX. Hay que destacar que demorado el desarrollo de nivel epistemológico de esas ciencias.

2.1.5 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.

2.1.5.1 PSICOLOGÍA DEL COLOR.

El color es un estímulo visual que afecta a los órganos de percepción visual, por lo que estudios relacionaron el color con estados de ánimo y conducta humana, la historia relata que el uso de color tiene trascendencia ligada a experiencias universales, situadas en el pensamiento.

(Ricupero, 2007) **El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual.**

EL COLOR PSICOLÓGICO

Son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser la calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia... la psicología de los colores fue ampliamente estudiada por Goethe, que examino el efecto del color sobre los individuos (pág.113)

COLORES PRIMARIOS

Al ser los colores puros su intensidad de significado es más fuerte debido.

(Ricupero, 2007)

- 1. El amarillo: es el color de la plenitud, el más luminoso, más cálido, ardiente y expresivo es el color del sol, de la luz y del oro. Es el color de la juventud y de los niños, es activo. Suele interpretarse como**

animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos. Pero también es el símbolo del engaño y de la perfidia. Irradia siempre en todas partes y sobre todas las cosas, es el color de la luz y puede significar: egoísmo, celos, envidia, odio, adolescencia, risa, placer.

2. **El rojo:** significa la vitalidad, es el color de la sangre de la pasión de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental, ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad, la energía; es exultante y agresivo. El rojo es símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo. En general los rojos suelen ser percibidos como osados, sociables, excitantes, potentes y protectores. Este color puede significar cólera y agresividad así mismo se puede relacionar con la guerra, la sangre la pasión, el amor, el peligro, la fuerza, la energía...

Es un color que parece salir al encuentro adecuado para expresar la alegría entusiasta y comunicativa. Es el más excitante de los colores, puede significar: pasión, emoción, acción, agresividad, peligro.

3. **El azul:** es tranquilo y se reviste de una profundidad solemne, es el símbolo de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que evoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde. Es un color reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía amistad, Fidelidad, serenidad, sosiego... y posee la virtud de crear la visión óptica de retroceder. Este color se asocia con el cielo el mar y el aire.

Es un color reservado y que parece que se aleja. Puede expresar: confianza, reserva, armonía, afecto, amistad, fidelidad, amor. (pág.116)

COLORES SECUNDARIOS

(Ricupero, 2007)

4. **El naranja:** es un color hipnótico y calorífico. Más que el rojo posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética “vitaminado”. Es el color de fuego flamante, a sido escogido como señal de precaución.

Puede significar: regocijo, fiesta, placer, aurora, presencia de sol.

5. **El Violeta:** expresa cierto misterio, pero es majestuoso, es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva de lila a morado se aplanan y pierde su potencial y evoca infancia añorada, el mundo mágico y fantástico. Es el color que indica ausencia de atención.

Puede significar: calma, aristocracia, y también violencia, engaño.

6. **El verde:** es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación el frescor y a la naturaleza. Es el color de la calma diferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada. El verde tiende al amarillo, cobra fuerza activa y soleada; si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado. Igualmente puede inducir a la percepción de angustia o de espanto depende en que objeto este utilizado. Reservado y esplendoroso. Es el resultado del acorde armónico entre el cielo azul y el sol amarillo. Es el color de la esperanza.

Puede expresar: naturaleza, juventud, deseo, descanso, equilibrio.

- 7. El blanco: puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito.**

Es la luz que se difunde (no color). Expresa la idea de: inocencia, paz, infancia, divinidad, estabilidad absoluta, calma, armonía, para los orientales es el color que indica la muerte.

- 8. El negro: es el símbolo del silencio, del misterio y , en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere nobleza y elegancia sobre todo cuando es brillante. Puede determinar lo que está escondido y velado: muerte, asesinato, noche. También tiene positivas como: nobleza, pesar. (pág. 117,120)**

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.

En la actualidad disponemos de gran cantidad de medios tecnológicos para el uso en ámbitos educativos. Éstos están permitiendo desempeñar funciones que superan la transmisión de contenidos, la información y motivación; y están exigiendo a los colegios y universidades un nuevo rol y una nueva concepción de la enseñanza y el aprendizaje. Si bien ha habido un avance progresivo, los

ambientes educativos, a diferencia de otras instituciones educativas, se han negado a incorporar nuevas tecnologías en la práctica y uso.

El presente proyecto audiovisual va a ser enmarcado con los correspondientes parámetros para que sea de calidad, originalidad y reformador en cuanto a posicionarse en la mente de los estudiantes de la Universidad Técnica del Norte.

En el campo de la comunicación el proyecto se dirige con los más claros procesos comunicacionales, aplicando teorías de enseñanza recogidos durante la investigación previa, asegurando una comprensión y aprendizaje del estudiante, así construyendo un lazo de armonía.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación propuesta responde a la consideración del proyecto ya que constituye el desarrollo de una propuesta válida que permitió ofrecer una solución a problemas de realidad educativa sustentada en una base teórica.

3.1.1 La investigación bibliográfica.- Facilitó la búsqueda de información en documentos para fundamentar en base a estudios y autores diversos el marco teórico, permitiendo analizar, los diferentes enfoques, criterios, conceptos, conclusiones, y recomendaciones que proporcionaron este tipo de información acerca del área particular de estudio.

3.1.2 La investigación de campo.- Es aquella que el mismo objeto de estudio sirve como fuente de información para el investigador, esta consiste en observar directamente el comportamiento, circunstancias en las que suceden ciertos hechos. Por tal motivo la investigación recibió información de estudiantes a través de una encuesta estructurada visitándolos en su lugar de estudio.

3.1.3 Proyecto Factible.- Son las investigaciones que proporcionan o sugieren soluciones prácticas a un determinado problema. Los proyectos factibles se fundamentan en trabajos de campo, documentales o la combinación de ambos.

Estuvo en la solución del problema planteado, ya que permitió que la propuesta pueda ponerse en marcha y se consigan los objetivos.

3.1.4 Práctico.- Es la utilización de los conocimientos en la práctica, para aplicarlos, en la mayoría de los casos, en provecho de la sociedad. Con la información recabada, se elaboró un manual que puso en práctica todo lo propuesto durante el desarrollo de la investigación.

3.2 MÉTODOS.

Los métodos que ayudaron a la obtención y consecución de una investigación verídica fueron los siguientes:

Observación Científica.- Consiste en examinar directamente algún hecho o fenómeno según se presenta espontáneamente y naturalmente teniendo un propósito expreso conforme a un plan determinado y recopilando los datos de una forma sistemática. Consiste en apreciar, ver, analizar un sujeto o una situación determinada, con la orientación de un guía o cuestionario, para orientar la observación.

La Recolección de Información.- La meta de esta herramienta es recolectar información relevante. Estuvo presente en todo el proceso. Mediante la utilización de fichas, encuestas permitió recoger datos de relevancia sobre la temática.

3.2.1 TEÓRICOS.

Científico.- El método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permiten obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al ser humano. A través de consultas tanto bibliográficas como tecnológicas, se conoció una serie de hechos que ayudaron a identificar las causas y consecuencias del mal uso de las TICs.

Analítico – Sintético.- Consiste en descomponer y distinguir los elementos de un todo; revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. Tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos estudiados por el análisis. Se analizó la información de manera detallada, para llegar a obtener conclusiones y solución al problema.

Inductivo - Deductivo.- Mediante él se aplica los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios. Es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Se aplicó en el desglose de las temáticas relacionadas con el uso de la tecnología.

Sistemático.- Está dirigido a modelar el objeto mediante la determinación de sus componentes, así como las relaciones entre ellos. Esas relaciones determinan por un lado la estructura del objeto y por otro su dinámica. Todo el trabajo estuvo orientado en base un proceso integral, que llevó toda la teoría a la práctica.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

Encuestas.- se elaboró una encuesta que serán aplicadas a los estudiantes de diseño gráfico y docentes, en la universidad Técnica del Norte, lo que permitirá la recolección de información acerca del tema del proyecto a ejecutarse.

3.4 POBLACIÓN.

Para la elaboración del presente proyecto se ha determinado a los estudiantes de diseño gráfico que asisten diariamente a la Universidad Técnica del Norte

Diseño gráfico	100
Profesores	11
Profesores	9
Total	120

3.5 MUESTRA.

No se aplicó la muestra por que la población es reducida y se recogió información de la totalidad de la población

CAPÍTULO IV

4. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1 ENCUESTA.

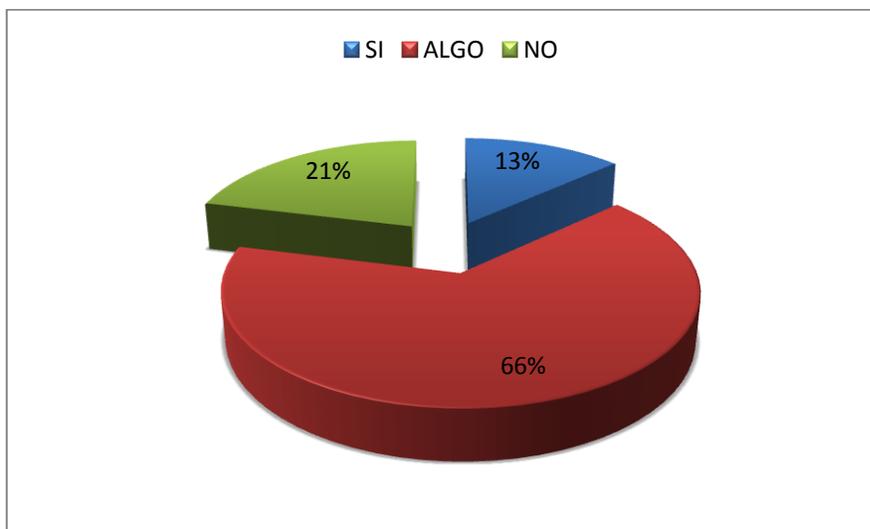
PREGUNTA 1

¿Conoce cómo se realizan los reportajes?

Cuadro 1

ALTERNATIVAS	F	%
SI	17	13,3%
ALGO	84	65,6%
NO	27	21,1%
TOTAL	128	100%

Gráfico1



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

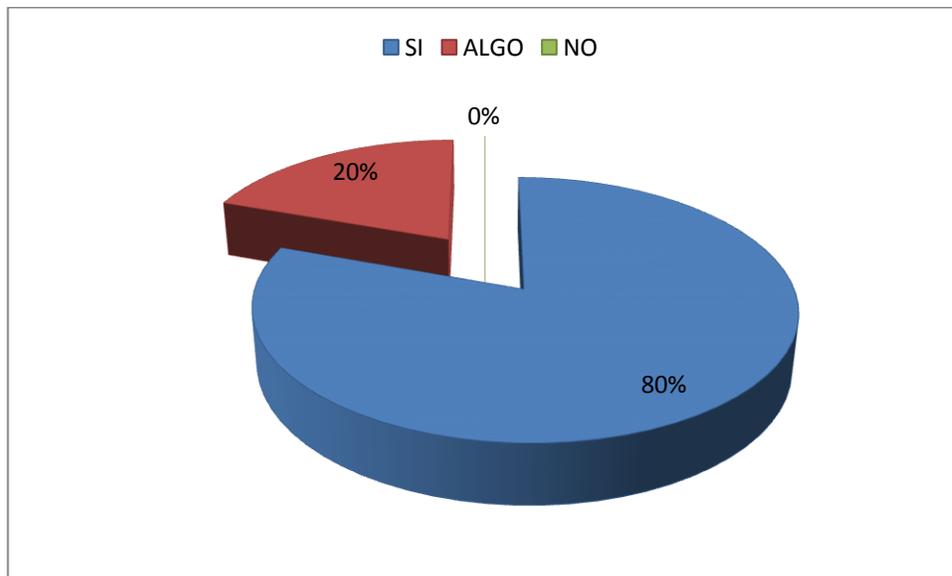
Interpretación: la mayoría de estudiantes no conocen por completo el proceso de realización por lo que surge la necesidad de impartir a profundidad los conocimientos básicos o esenciales de la realización de los reportajes.

PREGUNTA 2

¿El documental lo considera como educativo?

Cuadro 2

ALTERNATIVAS	F	%
SI	103	80,5%
ALGO	25	19,5%
NO	0	0,0%
TOTAL	128	100%

Gráfico 2

Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: Casi en una totalidad de los estudiantes, consideran que el documental es educativo, pero es necesario cambiar el mensaje unidireccional del documental para dinamizar y considerarlo con un eje aproximado a multimedia o inclusive a un intercambio de información.

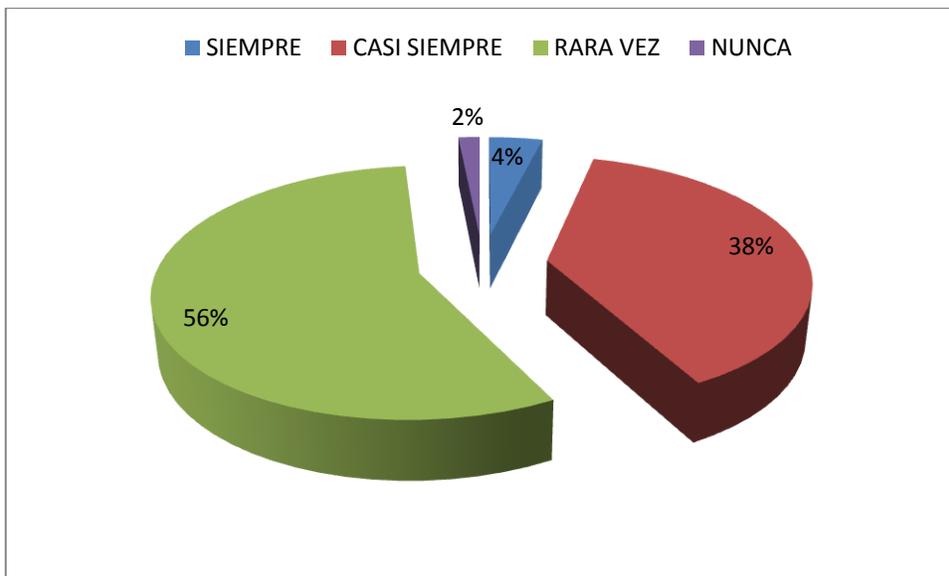
PREGUNTA 3

¿Con que frecuencia mira documentales?

Cuadro 3

ALTERNATIVAS	F	%
SIEMPRE	5	3,9%
CASI SIEMPRE	49	38,3%
RARA VEZ	72	56,3%
NUNCA	2	1,6%
TOTAL	128	100%

Gráfico 3



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: más de la mitad de encuestados coincide en que rara vez miran documentales, la información de estos es de mucho valor en cuanto a conocimiento pero carece de importancia hacia el público objetivo.

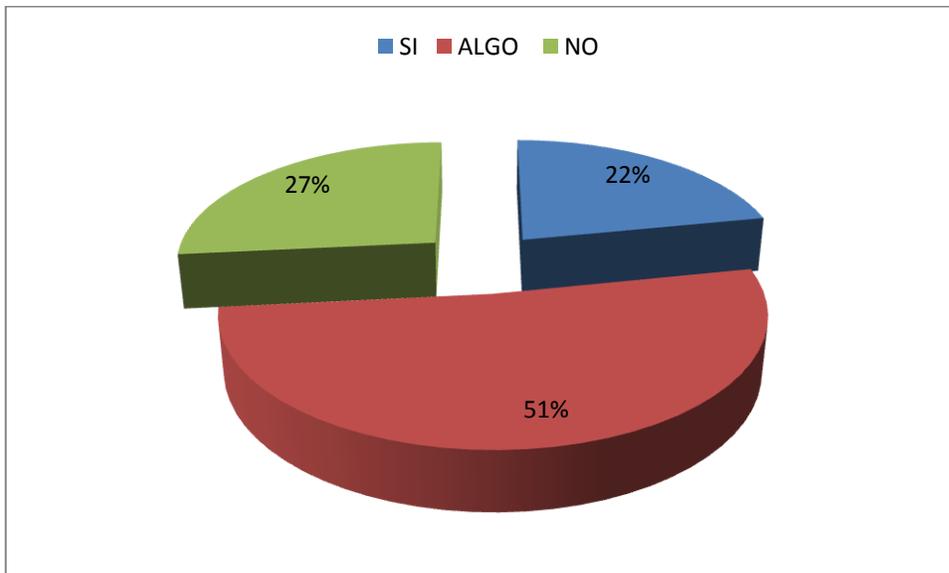
PREGUNTA 4

¿Sabe para qué sirve el video clip?

Cuadro 4

ALTERNATIVAS	F	%
SI	28	21,9%
ALGO	66	51,6%
NO	34	26,6%
TOTAL	128	100%

Gráfico 4



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: la mitad de estudiantes sabe algo acerca del video clip y para qué sirve, hay cierto desconocimiento del tema sin embargo una tercera parte conoce el tema, por lo que la creación de productos audiovisuales es un tema complicado y complejo, sin embargo usando una metodología adecuada la calidad de información en la educación puede fomentar un avance en cuanto a recepción de información en los procesos de comunicación.

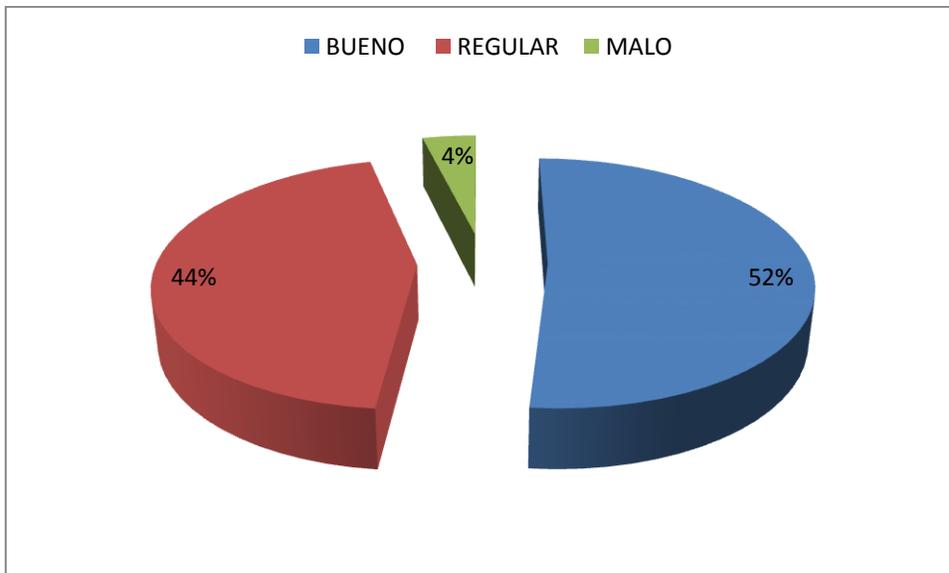
PREGUNTA 5

¿Cómo considera a un largometraje educativo?

Cuadro 5

ALTERNATIVAS	F	%
BUENO	66	51,6%
REGULAR	57	44,5%
MALO	5	3,9%
TOTAL	128	100%

Gráfico 5



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: casi en totalidad de los estudiantes encuestados, consideran a un largometraje entre bueno y regular, se debe considerar que el largometraje tiene una duración de 40 a 120 minutos por lo cual no es tan beneficioso siendo que el tiempo máximo de 30 minutos es adecuado para tener a un público concentrado sin caer en el aburrimiento

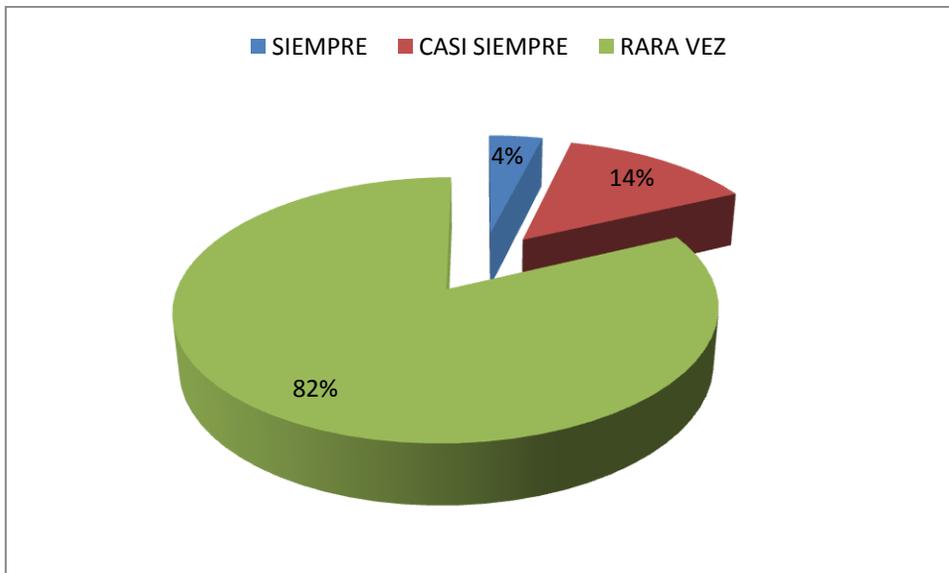
PREGUNTA 6

¿Con que frecuencia acude a la biblioteca virtual?

Cuadro 6

ALTERNATIVAS	F	%
SIEMPRE	5	3,9%
CASI SIEMPRE	18	14,1%
RARA VEZ	105	82,0%
TOTAL	128	100%

Gráfico 6



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: en la siguiente pregunta la gran mayoría de los estudiantes encuestados, no acude a la biblioteca virtual, se considera una hipótesis de desconocimiento al acceso de la biblioteca virtual, como medio de distribución de un producto audiovisual no es muy factible por el escaso uso, será mejor si la distribución es más específica para los estudiantes de diseño gráfico o carreras afines.

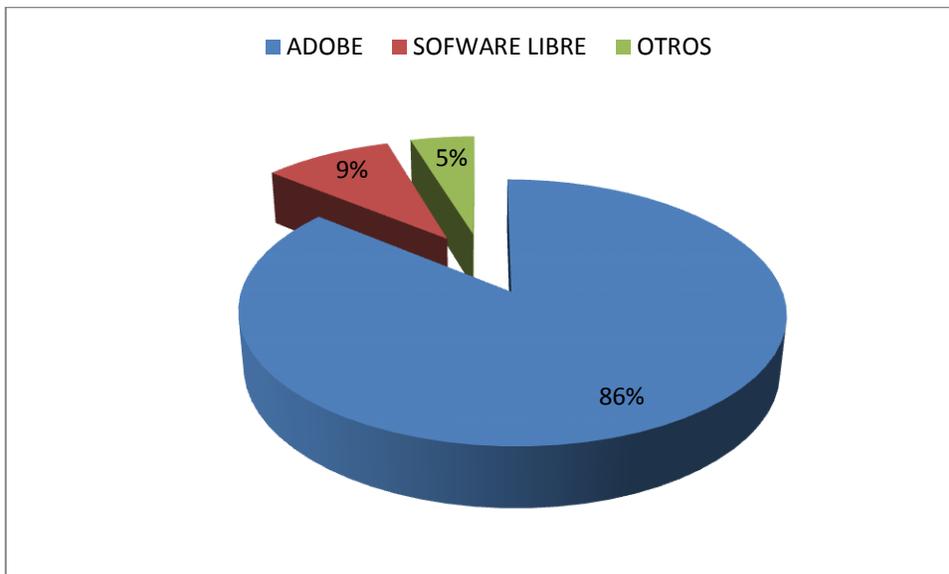
PREGUNTA 7

¿Qué programas usa para el diseño gráfico?

Cuadro 7

ALTERNATIVAS	F	%
ADOBE	110	85,9%
SOFTWARE LIBRE	12	9,4%
OTROS	6	4,7%
TOTAL	128	100%

Gráfico 7



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

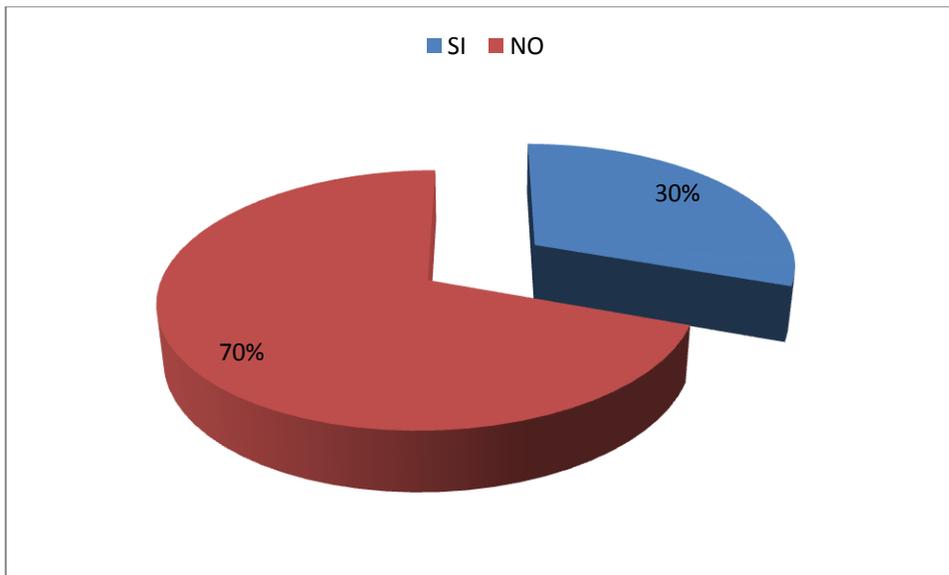
Interpretación: los datos recogidos indican, un uso de programas específicos en el área de diseño como es la plataforma de ADOBE, se podría decir que los estudiantes de diseño son dependientes de una sola plataforma por lo que es importante el uso de programas de edición de audio y video de la misma.

PREGUNTA 8

¿Pertenece a alguna comunidad de diseño en redes sociales?

Cuadro 8

ALTERNATIVAS	F	%
SI	39	30,5%
NO	89	69,5%
TOTAL	128	100%

Gráfico 8

Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: es evidente que los estudiantes en mayoría tienen poco interés en relacionarse con otros diseñadores a través de redes sociales.

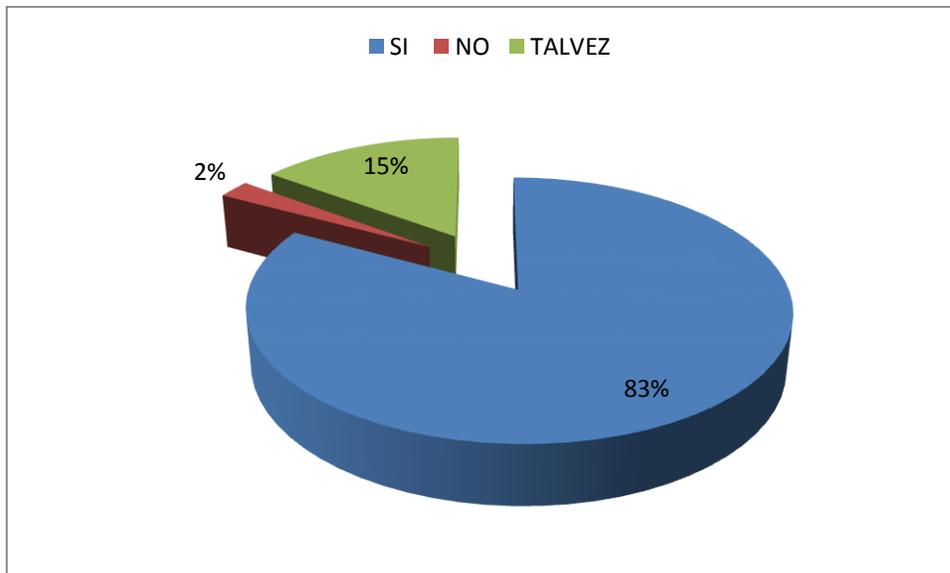
PREGUNTA 9

¿Le gustaría aprender por medio de audiovisuales?

Cuadro 9

ALTERNATIVAS	F	%
SI	106	82,8%
NO	3	2,3%
TALVEZ	19	14,8%
TOTAL	128	100%

Gráfico 9



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

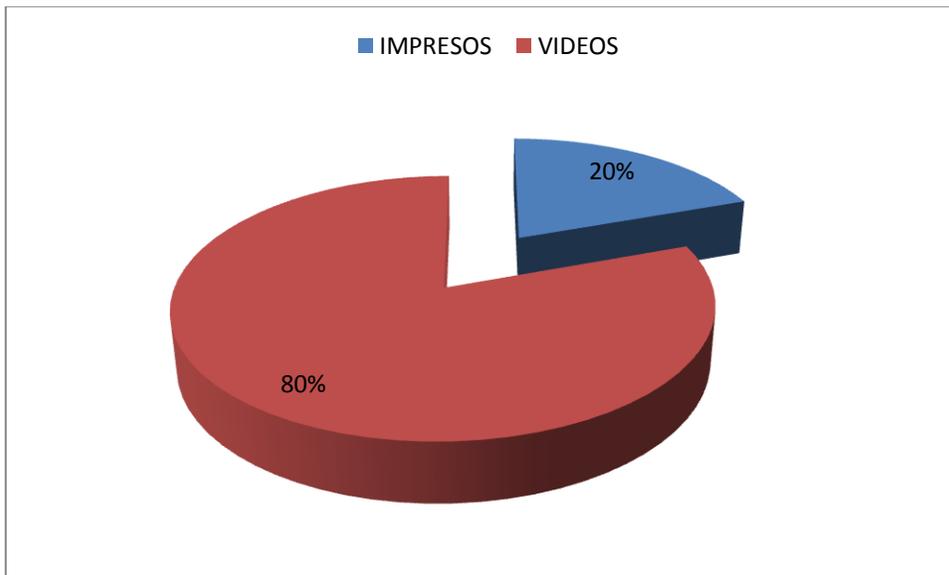
Interpretación: la tentativa de considerar a los audiovisuales como material de aprendizaje, es clara por la aceptación de los estudiantes encuestados

PREGUNTA 10

¿Usted prefiere documentos impresos o videos como guías estudiantiles?

Cuadro 10

ALTERNATIVAS	F	%
IMPRESOS	25	19,5%
VIDEOS	103	80,5%
TOTAL	128	100%

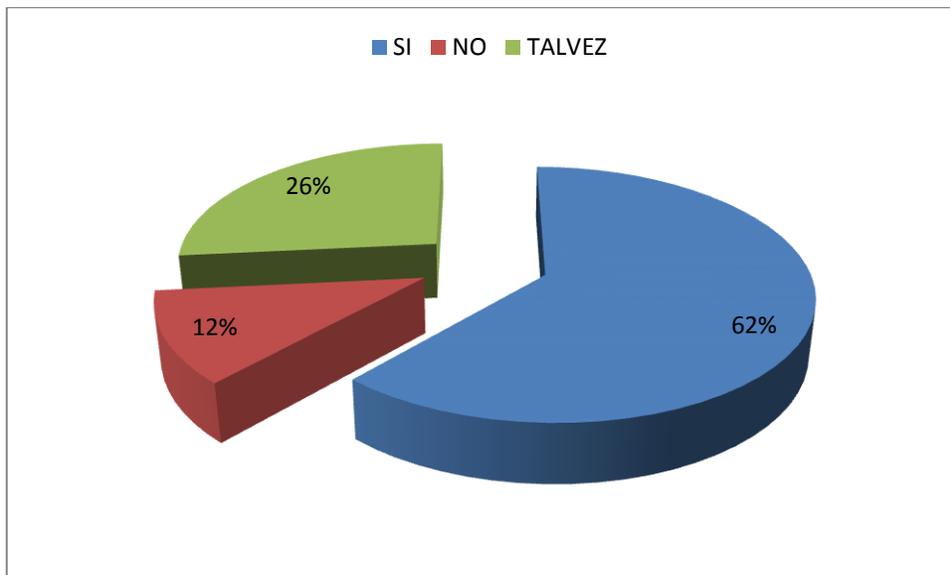
Gráfico 10

Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: un gran porcentaje de los estudiantes encuestados prefiere los videos como guías estudiantiles,

PREGUNTA 11**¿Participaría en talleres de producción audiovisual?****Cuadro 11**

ALTERNATIVAS	F	%
SI	79	61,7%
NO	15	11,7%
TALVEZ	34	26,6%
TOTAL	128	100%

Gráfico 11

Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
 Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: hay gran interés entre los estudiantes encuestados con respecto a la participación de talleres audiovisuales

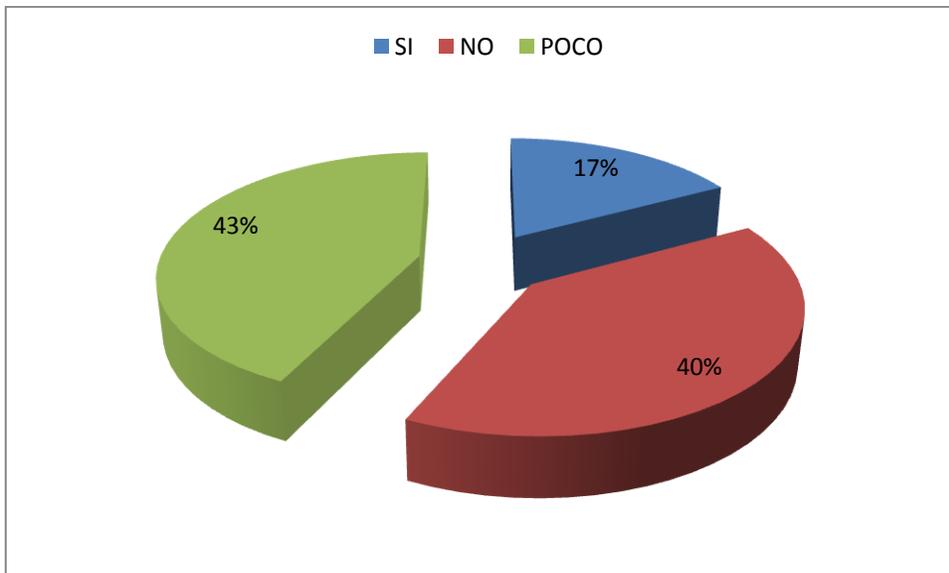
PREGUNTA 12

¿Conoce cómo se realiza un producto audiovisual?

Cuadro 12

ALTERNATIVAS	F	%
SI	22	17,2%
NO	51	39,8%
POCO	55	43,0%
TOTAL	128	100%

Gráfico 12



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: los procesos de realización de un producto de audiovisuales, no están en el conocimiento adquirido entre los estudiantes encuestados, por lo que se puede enseñar los fundamentos básicos de la elaboración de un audiovisual.

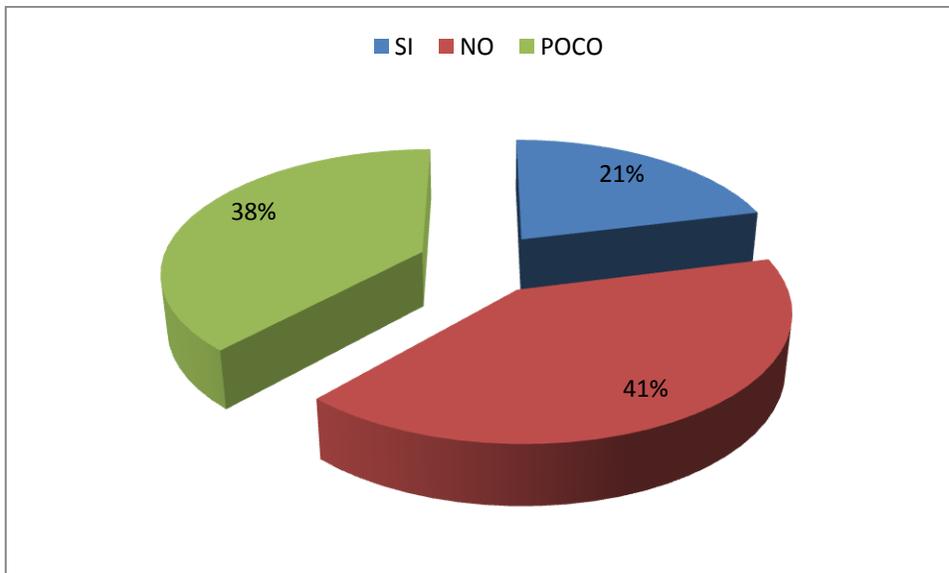
PREGUNTA 13

¿Tiene conocimiento del guion?

Cuadro 13

ALTERNATIVAS	F	%
SI	27	21,1%
NO	52	40,6%
POCO	49	38,3%
TOTAL	128	100%

Gráfico 13



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: el desconocimiento total y parcial está presente en los datos recogidos de los estudiantes encuestados con respecto al guion, se consideraría ampliar más detalladamente como se elabora.

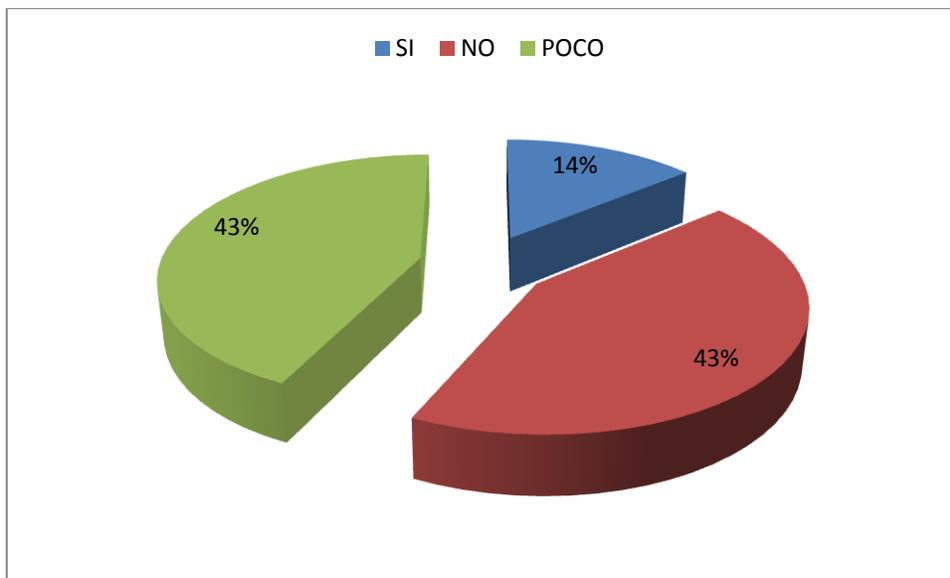
PREGUNTA 14

¿Conoce los procesos de elaboración de un producto audiovisual?

Cuadro 14

ALTERNATIVAS	F	%
SI	18	14,1%
NO	55	43,0%
POCO	55	43,0%
TOTAL	128	100%

Gráfico 14



Fuente: Encuesta a estudiantes de diseño
Elaborado por: José Perugachi

Interpretación: los estudiantes encuestados carecen del conocimiento de los procesos de producción audiovisual, los datos recogidos proponen un desinterés por el tema.

4.2 CONTRASTACIÓN.

Con respecto a la primera pregunta acerca del conocimiento del reportaje la mayoría de estudiantes no conocen por completo el proceso de realización de los reportajes en la investigación previa se detalla los aspectos esenciales del reportaje, documental, entre otros productos audiovisuales, además de su uso. Las opiniones obtenidas en las encuestas reflejan la importancia de la información que se obtuvo en la investigación pero al contrario los encuestados no tiene acceso a la información audiovisual educativa sino que a observan en tiempo limitado por diferentes circunstancias como se observa en los resultados de la encuesta

En cuanto a los accesos a la información que los estudiantes tienen, no son de conocimiento total entre ellos, los beneficios de las aplicaciones de la tecnología actual sugieren una amplia información y rapidez, si por el contrario al uso de software de diseño el más utilizado es el paquete de adobe, como en fue investigado el paquete tiene una gran variedad de usos para los posibles soluciones de la sociedad productiva, además que la tecnologías para la comunicación han mejorado para la socialización entre personas con profesiones, gustos e intereses en común, pero los datos recogidos sugieren que los estudiantes no tienen interés de formar parte de comunidades virtuales de diseño. Los audiovisuales y los procesos de producción están dispuestos en la investigación, pero era necesario saber el grado de conocimiento de los estudiantes para fundamentar de mejor manera la propuesta.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

En la actualidad la tecnología y sus medios ocupan un lugar predominante en la sociedad, por lo que se han simplificado muchos procesos y tareas, el ámbito educativo no ha sido la excepción puesto que dicho avance tecnológico, tiene un impacto en la educación y los diferentes medios digitales han potenciado la adquisición del conocimiento. Los medios audiovisuales son el canal adecuado para transportar información además de ser elementos contextualizadores en los procesos de enseñanza además de promover una participación del espectador.

5.1 CONCLUSIONES.

- El desarrollo del aprendizaje constituye un factor importante en los estudiantes de diseño gráfico.
- Los niveles de investigación del estudiante de diseño gráfico es muy bajo para mejorar el nivel y calidad de trabajos.
- Se ha determinado que hay un alto grado de aceptación en el uso de material audiovisual en los procesos de enseñanza de los estudiantes de diseño gráfico.
- Los estudiantes sugieren mejores medios alternativos que a los actuales métodos de enseñanza.

5.2 RECOMENDACIONES.

- Hay que tener en cuenta a las tecnologías para adaptarlas a procesos de enseñanza con un mayor nivel de aceptación y mejores resultados.
- Incorporar un proceso de socialización de los beneficios en las tecnologías.
- Desarrollar y optimizar los audiovisuales para una efectiva comprensión de los estudiantes.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA.

6.1 TÍTULO.

“ELABORACIÓN DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL QUE ENSEÑE LOS PROCESOS DE ELABORACIÓN DE UN VIDEO TUTORIAL”

6.2 INTRODUCCIÓN

En el campo educacional se requiere métodos de enseñanza que propongan al estudiante, a inmiscuirse más en la materia, con esto se refiere a desarrollar aptitudes y destrezas que mejoren la calidad de estudiantes, por lo que los audiovisuales son unos de los medios más importantes, tanto de la enseñanza como del aprendizaje, ya que estos potencian los procesos de comunicación.

Los profesores son los principales promotores de una propuesta diferente, así nace la iniciativa del manejo de los audiovisuales como material dentro de la educación, por lo que es fundamental incorporar de una manera fácil los procesos de preproducción, producción y posproducción, además de incluir la imaginación para atraer los sentidos del estudiante, no obstante la calidad del producto

audiovisual estará sujeto a las limitaciones de infraestructura y herramientas, como su aplicabilidad esto es debido a la falta de dinero e implementos, pero al considerar las falencias es cuando, la creatividad se hace presente.

Se podría decir que los medios más comunes utilizados son: televisión, video, entre otros, pero son muchos que son desconocidos, tal vez por este desconocimiento y problemas económicos no son utilizados u obtenidos, los gastos en educación son mínimos, pero si consideramos las nuevas tecnologías se puede decir que tienden a ser costosas para el estudiante promedio. La verdadera importancia de un audiovisual es lograr captar la atención del estudiante mediante un entorno rico y variado, a partir del cual estudiantes como profesores puedan crear un aprendizaje como propio, es decir la apropiación de la información que se ha receptado, este es uno de los objetivos más perseguidos por el maestro.

6.3 JUSTIFICACIÓN.

Este producto es realizado para contribuir en los procesos de enseñanza aprendizaje, debido a que la materia de audiovisuales es un tanto compleja en el manejo de herramientas y la fluidez en la escritura de guiones, además de fomentar el uso de cualquier dispositivo con creatividad en la creación de un audiovisual, debido a que la gran mayoría de estudiantes desconoce la utilización y el contenido, aunque por el contrario se despierta el interés por aprender con este método.

La motivación para realizar esta propuesta es debido a la utilización de viejas metodologías por parte de los profesores, y la calidad de información era pobre, es por esto que la actualización de la educación es eficaz considerando los procesos de comunicación, aplicándolos en tecnologías tales como: multimedia, audiovisuales, medios interactivos.

La actividad de la enseñanza y aprendizaje se basa en la motivación debido a la capacidad del ser humano de adaptación a su entorno, es una necesidad, es decir la predisposición que tenemos al asimilar y relacionar la información que recibimos de nuestro medio, no obstante también es necesaria la motivación ya que tiene un papel importante, está la obtendremos utilizando un enfoque cómico y a la vez atractivo dejando los formatos comunicacionales aquellos que utilizan un lenguaje tecnológicamente tradicional. Un audiovisual hace que los estudiantes se concentren debido a la fusión de imágenes en movimiento y el sonido en consecuencia la calidad de contenido será óptima por esto se escogió el tema de producción audiovisual.

6.4 FUNDAMENTACIÓN.

COMUNICACIÓN

La comunicación representa la información que será enviada y receptada en este caso será utilizando un lenguaje audiovisual, y son un importante

elemento en el proceso socialización, debido a que no solo aprendemos en las instituciones educativas, sino en todo momento en el sitio que nos rodea, y esto es inconsciente de las personas, es posible re direccionar la capacidad de aprender, es decir seremos entes críticos al obtener información de los medios audiovisuales como son televisión, cine, internet entre otros

Las nuevas tecnologías en la comunicación ofrecen una flexibilidad en la información incluso esta es ilimitada, con esto se desplazaron algunos métodos comunes y surgió una necesidad de estudiar los nuevos procesos que tomo la comunicación, por otro lado en la aplicación los medios tecnológicos ya no resultan cerrados puesto que la gran cantidad de información es manejable para el usuario siendo capaz de actuar dentro de una interfaz informática.

LENGUAJE AUDIOVISUAL

El lenguaje audiovisual es un conjunto de símbolos icónicos, semióticos, lingüísticos, imágenes, sonido entre otros, estos son utilizados acorde a parámetros que hacen posible una particular forma de comunicación.

Tiene ciertas características esenciales tales como:

- Es de comunicación multi sensorial donde las imágenes son más importantes que el sonido.
- La experiencia del recetor es de procesamiento global.
- Es un lenguaje que tienen sentido si se consideran en conjunto sus elementos.
- Ase énfasis a la utilización de imágenes que afectan a la sensibilidad emocional

Los mensajes audiovisuales facilitan la comunicación estos son motivadores y por lo tanto, su utilización en la educación resulta muy eficaz.

ASPECTOS DIDÁCTICOS

Cuando el material audiovisual tenga una intencionalidad pedagógica, además considerará la inclusión de recursos didácticos que faciliten la comprensión y aprendizaje de sus contenidos.

Los recursos didácticos que facilitan la comprensión y la asimilación de los contenidos de los mensajes audiovisuales se pueden destacar: los organizadores previos, los resúmenes y la formulación de preguntas que aseguran más el aprendizaje y mantienen la atención.

Un producto audiovisual como en video como en televisión y cine, ya sea con propósitos educativos, científicos o didácticos, tiene estas características a su favor:

- Acelera el tiempo en fenómenos lentos en tan solo algunos segundos.
- Alargar el tiempo en fenómenos rápidos vuelo un colibrí.
- Observar fenómenos que ocurren en lugares inaccesibles.

- Observar fenómenos invisibles al ojo humano.
- Observar fenómenos que ocurren a gran distancia.
- Observar diferencias de densidad y temperatura.
- Observar la reproducción de un fenómeno.

ASPECTOS MORFOLÓGICOS

Los mensajes audiovisuales se construyen utilizando elementos visuales (las imágenes) y elementos sonoros (música, efectos de sonido, palabras, silencio).

Las funciones de los elementos morfológicos son básicamente tres:

- Informativa, testimonial, formativa.
- Recreativa, expresiva.
- Sugestiva: publicidad

ASPECTOS SINTÁCTICOS

Cuando se crea un mensaje audiovisual hay que seguir unas normas sintácticas que, además, podrán influir en el significado final del mensaje. Los principales aspectos sintácticos son:

PLANOS: Los PLANOS hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad, los principales planos son:

- **GRAN PLANO GENERAL** Este describe el lugar donde se realizan las acciones, ambienta al espectador acerca de la ubicación.
- **PLANO GENERAL** Presenta un escenario amplio en el cual se pueden distinguir a los personajes.
- **PLANO ENTERO** Este plano encuadra a toda una persona desde la cabeza a sus pies, es muy útil para las describir acciones
- **PLANO AMERICANO** Es un plano que abarca desde la cabeza hasta las rodillas.
- **PLANO MEDIO** Presenta el personaje de cintura para arriba.
- **PRIMER PLANO** Presenta la cara del personaje y su hombro. Sirve para destacar las emociones y los sentimientos de los personajes.
- **PLANO DE DETALLE** Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje.

ÁNGULOS:

- **ÁNGULO NORMAL** la cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona.
- **PICADO** El ángulo picado (vista de pájaro) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento desde arriba hacia abajo.
- **CONTRAPICADO** El ángulo contrapicado (vista de gusano) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento de abajo hacia arriba.
- **INCLINACIÓN LATERAL** La inclinación lateral de las imágenes añade un valor.
- **CENITAL** Colocamos la cámara desde arriba, totalmente perpendicular al suelo.
- **NADIR** La cámara se coloca completamente bajo el sujeto, de manera perpendicular al suelo.

COMPOSICIÓN:

Se denomina composición a la distribución de los elementos que dentro de una imagen en el encuadramiento que se realiza a partir del formato de la imagen

ENCUADRE: Constituye el marco de referencia donde están los elementos para la composición aquí se toman diferentes aspectos para armonizar la imagen:

- **LÍNEAS VERTICALES.** Producen una sensación de estabilidad
- **LÍNEAS HORIZONTALES.** Producen una sensación equilibrio es decir peso en imagen
- **LÍNEAS INCLINADAS Y CURVAS.** Producen una sensación de dinamismo.
- **EL AIRE.** Se denomina así al espacio vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen.
- **REGLA DE LOS TERCIOS.** Es una de las principales reglas de la composición. Según ella, los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultado de dividir la pantalla en tres partes iguales tanto vertical como horizontal.
- **SIMETRÍA.** Se produce cuando en un encuadre aparece repetido un elemento de manera que parece el reflejo en un espejo.

CAMPO VISUAL: Es la parte del espacio, que el objetivo de la cámara es capaz de captar.

ENFOQUE: Realizar el enfoque consiste en ajustar la cámara a la distancia a la que está el objeto que se coge como elemento principal.

CONTINUIDAD: Hace referencia a la relación que existe entre las diferentes tomas de una filmación a fin de que no rompan en el receptor la ilusión de continuidad.

- La continuidad en el espacio
- La continuidad en el vestuario y en el escenario
- La continuidad en la iluminación
- La continuidad en el tiempo

RITMO: El ritmo de un material audiovisual, se consigue a partir de una buena combinación de efectos y de una planificación variada.

ILUMINACIÓN:

- Iluminación principal.
 - Iluminación de relleno.
 - Iluminación posterior.
 - Iluminación de fondo.
- **ILUMINACIÓN SUAVE** o iluminación tonal. Es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles a la sombra.

- **ILUMINACIÓN DURA** o iluminación de claro y oscuro. Es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y los objetos.

MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA:

- **PANORÁMICA.** Consiste en un movimiento de rotación de la cámara hacia la derecha y hacia la izquierda.
- **TRAVELING.** Consiste en un desplazamiento de la cámara.
- **TILT UP.** Consiste en un movimiento de rotación de la cámara hacia arriba.
- **TILT DOWN.** Consiste en un movimiento de rotación de la cámara hacia abajo.
- **ZOOM IN.** Consiste en un acercamiento con el zoom de la cámara.
- **ZOOM OUT.** Consiste en un alejamiento con el zoom de la cámara.
- **DOLLY IN.** Consiste en un acercamiento con la cámara.
- **DOLLY OUT.** Consiste en un alejamiento con la cámara.

MÚSICA Y EFECTOS SONOROS. La música tiene un papel importante en la creación de los ambientes y ha de conectar con la información de fondo que se quiere comunicar.

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

TIPOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Producción de Ficción

Al contrario que el documental, las obras de ficción no buscan la captación de la realidad sino recrearla y transformarla con el fin de narrar hechos que pueden o no haber ocurrido. En la mayoría de las veces no han ocurrido nunca. Este género es el más comercial y apreciado por el gran público y se basa en la capacidad de inventar historias.

Dentro de la ficción encontramos diferentes géneros con sus particulares convenciones formales y narrativas: el drama, la comedia, el thriller, la ciencia-ficción, etc. Al contrario que el documental, la pretensión de recreación de "una" realidad que mueve al realizador de obras de ficción le exige, en la mayoría de los casos, la utilización de actores, decorados, maquillaje, etc.

Producción de Documental, Reportajes, Noticias

Su objetivo es la grabación de hechos reales con el fin de reflejarlos lo más fielmente posible y/o someterlos a análisis. También se puede hacer un vídeo usando grabaciones o filmaciones de archivo, o de otros documentales, reportajes, o trabajos audiovisuales ya existentes. En el primer caso, se utilizarían materiales originales grabados o filmados por nosotros mismos. En el segundo se echaría mano de material de archivo. Ambas fórmulas no son excluyentes y, de hecho, se pueden obtener resultados mucho más ricos y complejos usando una técnica documental mixta.

Producción de Vídeo creación

El objeto de este tipo de vídeos es el arte en sí, los fundamentos del mismo y la investigación de los procesos de la obra audiovisual. El autor de un vídeo de creación pretende crear un objeto de carácter artístico sin las limitaciones ni cortapisas que los géneros y convenciones narrativas o comerciales le puedan imponer. Suelen tener, en muchas ocasiones, una marcada vocación experimental. Una vez que hemos elegido el tipo de vídeo que vamos a realizar tenemos que ir concretando la idea que tenemos. Es la hora de empezar a escribir para ir poniendo las ideas en orden. Pero antes de nada debemos pensar: ¿A quién va dirigido nuestro vídeo? Esta es una pregunta clave a la hora de diseñar nuestro vídeo y que nunca debemos olvidar. No es lo mismo hacer un vídeo dirigido a adolescentes que a personas mayores, a niños, que a padres y madres

EL SONIDO

El sonido es muchas veces el gran olvidado de la producción audiovisual y sólo nos acordamos de él cuando hay alguna ruptura de audio o simplemente no se ha grabado. ¿Os imagináis una entrevista sin sonido o con un audio que no llegamos a entender? Estos son algunos de los errores que se suelen cometer en las primeras grabaciones. Es básico disponer de unos buenos micrófonos, cables en buen estado y auriculares para comprobar que el sonido se está grabando con buena calidad. Siempre debemos grabar en una pista el sonido ambiente, por ejemplo en la pista 2, y en la pista 1 las entrevistas y diálogos, y siempre asegurarnos de que se está grabando el sonido. Conviene que tengamos algún método de trabajo para no llevarnos malas sorpresas como que la grabación viene sin sonido. En la edición será el momento de meter músicas, efectos, la voz en off, y mezclarlo con las pistas de sonido que hemos grabado durante el rodaje (diálogos y sonido ambiente).

EDICIÓN AUDIO.

Cuando se edita una secuencia de sonidos, es importante regular sus volúmenes para controlar cómo se funden entre sí: cuando se pasa de un sonido A a un sonido B, se suele bajar el volumen del sonido A mientras se sube el volumen del sonido B.

En la edición de sonido también existen los planos sonoros cuando se mezclan varias pistas de audios y se quiere que unos sobresalgan sobre otros. P. ej. Pensemos en un reportaje de radio: mientras escuchamos una conversación

entre dos personas (sonido en Primer Plano) podemos apreciar el sonido de una estación de tren de fondo (sonido en Segundo Plano). Para lograr ese efecto, el volumen de la conversación estará más alto que el volumen de la estación.

EDICIÓN VÍDEO.

La edición de documentales y noticias suele respetar la secuencia lógica de la acción: introducción, nudo y desenlace. No obstante, en producciones de ficción también se puede experimentar con otro tipo de montajes que rompan con la secuencia temporal.

En las noticias, la edición está marcada por las declaraciones de los entrevistados (también llamados (“totales”). Por tanto, primero se seleccionan los cortes de declaraciones y se construye la historia añadiendo otros planos y narrando los hechos a través de la voz en off (voz que pone el locutor o periodista para contar la noticia).

Conviene combinar tipos de plano que sean muy distintos entre sí en cuanto a proporción (pasar de Plano General a Primer Plano es mejor que pasar a Plano Americano, por ejemplo).

Contextualizar. Una buena forma de hablar de un hecho es partir de imágenes que lo sitúen en un contexto. Así por ejemplo, para grabar una manifestación, se puede empezar con un Plano General de la calle para ir encadenándolo después con planos más cortos de los manifestantes.

Ritmo. En el montaje audiovisual es muy importante conseguir un ritmo adecuado (ni demasiado lento ni demasiado rápido), por lo que habrá que revisar constantemente la edición que se va realizando. No hay una medida estándar para

la duración de los planos ni para su ordenación en la secuencia. Es el sentido común y la experiencia al visualizar la composición lo que indica si el ritmo es bueno o no.

Transiciones. La transición más utilizada es la edición a corte: consecución entre planos sin efectos. No conviene abusar de la variedad de transiciones que nos proporcionan los programas de edición, a menos que se utilicen con un efecto dramático justificado (p. ej. los fundidos a negro entre secuencias suelen indicar un cierto paso de tiempo).

Cuando se entrevista a una persona, se puede mantener su cara en pantalla unos segundos y pasar a intercalar otras imágenes ilustrativas mientras se sigue escuchando el audio de lo que cuenta. Esas imágenes pueden ser de la misma persona en alguna actividad o imágenes de aquello que está describiendo. Este efecto se puede ver aplicado en las entrevistas a los protagonistas del documental. Los procesos de elaboración de un audiovisual son importantes en cuanto a su pensamiento y elaboración.

DISTRIBUCIÓN

Una vez terminada la postproducción se procede a mostrar el producto a un público objetivo, cuidando la dignidad se debe presentar el producto en óptimas condiciones tanto materiales como anímicas.

6.5 OBJETIVOS.

6.5.1 OBJETIVO GENERAL.

Mejorar los procesos educativos en el aula, utilizando medios audiovisuales en la formación de profesionales en la carrera de diseño gráfico

6.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Desarrollar un pensamiento crítico en los estudiantes
- Estructurar una clase con metodologías atractivas a los estudiantes

6.5.3 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.

El audiovisual será distribuido en el laboratorio de audiovisuales a los estudiantes de diseño gráfico que cursen los últimos semestres

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

6.6.1 SE ESTABLECE LA NECESIDAD.

Partiendo de una fundamentación teórica se estructuro un proceso de enseñanza, con la utilización de técnicas de producción audiovisual, que tiene

relación con las nuevas tecnologías, orientada a la capacidad de comprensión para a futuro la realización por parte de los estudiantes, de productos audiovisuales y multimedia

La elaboración de un producto audiovisual que enseñe los procesos de elaboración de un video tutorial, nace de la necesidad de adquirir conocimientos con metodologías acorde a la tecnología existente, mejorando la comprensión de temas de producción audiovisual, con los aspectos de educación y desarrollo del pensamiento crítico, esta es un alternativa educacional para los estudiantes en especial para la carrera de diseño gráfico, además de alcanzar varias metas como son:

- Enseñar a diferenciar la representación audiovisual de la realidad.
- Fomentar la comprensión crítica del entorno audiovisual
- Convertir lo audiovisual en un medio para la expresión de nuestras inquietudes
- Crear una ciudadanía crítica y un mundo mejor.

La propuesta permite desarrollar destrezas en un campo ocupacional, donde la competencia es de bajo nivel en la provincia, además de socializar diferentes temas que abarcan hoy en día los beneficios de la utilización de medios audiovisuales.

6.6.2 SOPORTE.

Está ubicado en el estándar de video NTSC de 48 debido a la tecnología de televisores que hoy poseemos, además se pensó que los nuevos televisores

son de mejor calidad de video por lo que se realizó pruebas en HD, por lo que es fácil de fácil accesibilidad para el usuario.

El audiovisual es una copia modificada de la realidad, puesto que la guiamos hacia una línea donde los espectadores se sientan identificados, recoge no solo información visual porque sería del video sin sonido, incluso los movimientos no serían de ayuda para la concentración del espectador, al insistir en el análisis del audiovisual es una representación de la realidad.

6.6.3 FORMATO.

Los videos digitales se pueden guardar en archivos de distintos formatos. Cada uno se corresponde con una extensión específica del archivo que lo contiene. Existen muchos tipos de formatos de video, pero el que se usara es AVI q tiene las siguientes características

AVI (Audio Video Interleaved = Audio y Video Intercalado)

- Es el formato estándar para almacenar video digital
- Cuando se captura video desde una cámara digital al ordenador, se suele almacenar en este formato.
- El archivo AVI puede contener video con una calidad excelente. Sin embargo el peso del archivo resulta siempre muy elevado.

- Admite distintos códecs de compresión como CinePak, Intel Indeo 5, DV, etc. Los códecs con más capacidad de compresión y una calidad aceptable son DivX y XviD.
- El formato AVI puede ser visualizado con la mayoría de reproductores: Windows Media, QuickTime, etc. siempre y cuando se encuentren instalados en el equipo los adecuados códecs para cada tipo de reproductor.
- Es ideal para guardar videos originales que han sido capturados de la cámara digital (codificados con DV).
- No es recomendable publicarlos en Internet en este formato por su enorme peso.
- Los códecs CinePak, Intel Indeo, DV, etc. no ofrecen una gran compresión. Los códecs DivX y XviD por el contrario consiguen una óptima compresión aunque se suelen destinar sobre todo a la codificación de películas de larga duración.

6.6.4 PROCESOS DE ELABORACIÓN DE UN AUDIOVISUAL.

PREPRODUCCIÓN.

IDENTIDAD.

Logotipo.

Este logotipo es el que representara e identificara al producto audiovisual en sus diferentes aplicaciones.

FOCUS 3.0

Símbolo



Identificador

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Retícula



Área de seguridad



Área reducible



Colores corporativos



#5A9D24

C: 67% U: 93° R: 90
 M: 0% S: 76% G: 157
 Y: 100% B: 61% B: 36
 K: 16%



#5A9D24

C: 87% U: 120° R: 0
 M: 0% S: 100% G: 49
 Y: 100% B: 19% B: 0
 K: 86%



#00A28C

C: 88% U: 170° R: 0
 M: 0% S: 100% G: 162
 Y: 56% B: 63% B: 140
 K: 0%



#58585B

C: 5% U: 240° R: 88
 M: 4% S: 3% G: 88
 Y: 4% B: 35% B: 91
 K: 80%



#191919

C: 84% U: 240° R: 25
 M: 82% S: 0% G: 25
 Y: 72% B: 9% B: 25
 K: 65%

Escala de grises



Full color



Lineal



Positivo y negativo



Tipografía

Primaria

CAT NORTH

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890ª!¨. \$%&/()=?¿^*¨Ç_:

Secundarias

LIBERATION SANS REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890ª!¨. \$%&/()=?¿^*¨Ç_:

LOS ANGELENO GROTESQUE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890^a! " ' . \$ % & / () = ? ; ^ * ` Ç _ :

En la preproducción abarca todos los aspectos prácticos en el desarrollo de las actividades, se realiza la logística revisando el guion viendo que necesidades existen para ser concretadas, por ejemplo listados, permisos, certificaciones, costos, equipos, cronogramas, entre otras.

IDEA

La idea es lo que nos motiva a resolver una inquietud y todas las posibilidades que a esta la rodean para su desarrollo y expresión, se tiene en cuenta el grado de interés que produzca en el espectador, además de si es posible realizarlo, para esto se analizan aspectos de emotividad de la idea para con creatividad acercarnos a una calidad óptima.

Una vez analizado los beneficios y problemas de la idea lo siguiente es escribir o estructurar los momentos que estarán presentes en el audiovisual por lo general la estructura se la realiza de la siguiente manera:

1. Planteamiento o introducción
2. Conflicto
3. Climax
4. Desenlace

5. Epílogo

GUIÓN.

En el guión se escribirá todos los sucesos que surgen para esto se divide en tres partes:

Guión literario es aquel en donde se escriben todos los textos verbales de los personajes añadiendo particularidades de emociones, sensaciones, gestos, expresiones entre otras.

Guión técnico es donde se escribe acerca de locaciones, tipo de ángulos en las escenas, posición de cámaras, encuadres, planos, luminosidad entre otras cosas técnicas.

Story board es donde se conjuga la imagen con el sonido, se elabora una un formato donde se incluye de manera sencilla etapas importantes o específicas del video dibujándolas o ilustrándolas, además de añadir por escrito el sonido, es decir se escribe que tipo de música se usara los efectos de sonido, la voz en off y la duración de las secuencias, este formato es el más utilizado, aunque de manera creativa se lo puede ajustar según las necesidades.

NOMBRE

“FOCUS 3.0”

El nombre elegido tiene origen en un proceso necesario de uso de cámaras, por lo tanto este refleja una connotación audiovisual enteramente técnica, el

significado en español es enfoque, se usó el nombre en inglés por lo que es un idioma de transición entre otros idiomas.

TITULO: “FOCUS 3.0”

ESTILO: educacional, informal, jovial

CONCEPTO: promover la calidad de estudios

RECURSOS: video, ilustraciones, redacción, logotipo, sonido

EQUIPO DE PRODDUCCION

- **Productor**
- **Camarógrafo**
- **Conductor 1**
- **Conductor 2**
- **Editor**

Las responsabilidades del equipo fueron realizadas por los siguientes colaboradores: Leonardo Villavicencio y Pablo Aúpaz y su autor: José Perugachi.

GUIÓN LITERARIO.

1.- INT. Canal universitario. Día

Estudio canal universitario

JOSÉ

Hola ¿cómo están? Mi nombre es José.

NATY

Y mi nombre es Naty.

JOSÉ

Hoy les mostraremos los procesos de elaboración de una producción audiovisual.

NATY

Lo primero es tener una idea, esta viene como chispazo a tu mente, pero hay veces que no es tan sencillo, así que podemos pedir ayuda a un equipo de personas creativas.

Mucha gente sentada alrededor saludándose

NATY

Una vez matado unas cuantas neuronas, ahora tenemos la idea.

JOSÉ

La nuestra por ejemplo es de enseñar el arte de la producción de un audiovisual.

2.- INT. Canal universitario. Día

NATY

En este momento empieza una ardua tarea y es la de escribir un guión, pero se preguntarán ¿Qué es un guión?

3.- INT. Canal universitario. Día

NATY

A ver les explico con calma

VOZ OFF Los guiones son instrumentos escritos que se elaboran para organizar las ideas dentro de un audio visual.

JOSÉ

VOZ OFF Existen varios formatos para elaborar los guiones, este tutorial les hablaré de dos tipos de guiones: Uno es el literario y el otro es el técnico.

El literario viene a ser todo lo que es el texto verbal, por ejemplo: los diálogos de los personajes, aquí les muestro mi guión de este video.

Mostrar guion en toda la pantalla

NATY

VOZ OFF Como se podrán dar cuenta todo lo que estoy diciendo en este momento está previamente escrito.

4.- INT. Canal universitario. Día

Sillón sentado, señorita gesticulando las diferentes expresiones

JOSÉ

Eso es el guion literario, además de referirse por escrito a indicaciones de cómo se debe decir (triste, alegre, emotivo, entre otras cosas).

5.- INT. Canal universitario. Día

Sentada sillón

NATY

Hay ciertas limitaciones, una es la calidad del contenido, por eso no debemos escribir lo primero que se nos viene la mente, porque no sabemos cómo afectara a nuestros futuros espectadores.

6.- INT canal universitario. Día

JOSÉ

Los contextos donde queremos que se desarrolle nuestro guion son las guías perfectas.

7.- INT. CANAL UNIVERSITARIO. DIA

Acostada simulando fatiga

NATY

Pero bueno como este video es de seguimiento y evaluación es la hora de que ustedes escriban.

VOZ OFF Van a escribir un dialogo entre tres personas acerca del diseño, un dialogo sencillo.

JOSÉ

Tienen cinco minutos para hacerlo. Mientras tanto un pequeño video.

Video de recorrido por toda la universidad

8.-INT.Canal universitario. Día

Escritorio con muchos papeles.

NATY

¿Qué les pareció escribir, divertido o no? ¿Les digo un secreto? Yo no soy muy bueno en eso. Pero bueno dejemos de lado esto y demos paso a lo que es el guion técnico,

JOSÉ

Este es más sencillo que el anterior puesto que se describen los lugares, tipos de planos, ángulos y movimientos.

NATY

Hablando de esto aún no les he explicado acerca de los planos.

VOZZ OFF Los planos son encuadres o comúnmente lo que nosotros vemos en la televisión, ahora voy a detallar los tipos de planos:

VOZZ OFF Plano detalle.- En él se detallan las características de un objeto o acción que se está realizando en una escena.

VOZZ OFF Primer plano.- Este parte desde los hombros hasta la cabeza. y se lo utiliza para mostrar gestos expresivos del personaje.

VOZZ OFF Plano medio.- Este va desde la mitad del pecho hasta la cabeza. y se lo utiliza para las tomas de diálogos.

VOZZ OFF Plano americano.- Algunas personas lo conocen como tres

cuartos. El encuadre va desde las rodillas hasta la cabeza.

VOZZ OFF Plano general.- Este encuadra desde los pies hasta la cabeza. Se lo utiliza comúnmente para describir al personaje en su entorno.

VOZZ OFF Gran plano general.- Este especifica el lugar o ambientes donde se realizan las acciones. Se lo utiliza para ubicar al espectador en el lugar donde se están realizando las acciones, ya sean ciudades, paisajes, entre otros.

9.- INT. Canal universitario. Día

NATY

Los ángulos más usados en cine como en fotografía son:

JOSÉ

VOZZ OFF ángulo normal.- la cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona.

VOZZ OFF ángulo picado.- El ángulo picado (vista de pájaro) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadre desde arriba hacia abajo.

VOZZ OFF ángulo contrapicado.- El ángulo contrapicado (vista de gusano) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadre de abajo hacia arriba.

VOZZ OFF ángulo cenital Colocamos la cámara desde arriba, totalmente perpendicular al suelo.

VOZZ OFF ángulo nadir La cámara se coloca completamente bajo el sujeto, de manera perpendicular al suelo.

10.- INT. Canal universitario. Día

JOSÉ

Los movimientos son los que dan vida, armonía y secuencia lógica a los planos. Los principales movimientos son:

NATY

VOZZ OFF Paneo.- Es un movimiento de derecha a izquierda y viceversa; este movimiento es delicado. Para que se vea estéticamente agradable.

VOZZ OFF Dolly in.- Este movimiento es cuando la cámara se acerca al objeto.

VOZZ OFF Dolly out.- Es lo contrario al doll in, puesto que la cámara se aleja.

VOZZ OFF Travel.- Este es un movimiento donde se dirige la cámara a la izquierda como a la derecha.

VOZZ OFF Tilt up.- Es un movimiento de la cámara de abajo hacia arriba.

VOZZ OFF Tilt down.- Es lo contrario al tilt up, puesto que este va hacia abajo.

11.- INT. Canal universitario. Día

NATY

Explicado esto recordemos que el guion técnico se escribe que tipo de planos y movimientos usaremos en cada composición de imagen y en cada escena

NATY

El siguiente paso es el story board, este utiliza un formato donde se fusionan la imagen y el sonido.

Video story board

JOSE

VOZZ OFF El formato común del story board tiene la siguiente información: Este es el Listado en segundos Aquí ubicamos la imagen.

En la parte de acá escribiremos los planos, ángulos y movimientos que usaremos, y por supuesto no debemos olvidarnos del sonido, lo escribiremos aquí. Aquí pondremos el nombre de la música, efectos de sonido que queremos escuchar en la secuencia de escenas.

NATY

Aquí me pueden ver en mi story board.

JOSÉ

VOZZ OFF Para mayor efectividad de trabajo, haremos un plan de piso. En el plan de piso se explica donde se ubican las cámaras, la iluminación, entre otras cosas.

12.- EXT. Canal universitario. Día

NATY

Bueno basta de escribir, ya no nos desesperarnos más, ha llegado la hora de usar las cámaras y empezar a filmar como ya se escribió en los guiones.

Se encuentra sola.

JOSÉ

No podemos filmar sin un adecuado equipo de trabajo tanto físico como humano.

Los equipos que usaremos es:

Secuencia de imágenes del equipo de filmación.

NATY

El equipo de trabajo está conformado por:

Secuencia de imágenes del equipo de trabajo.

13.- INT. Canal universitario. Día**JOSÉ**

Por fin hemos terminado de filmar todas las escenas que hemos escrito en los guiones, pero aún nos falta algo y es la edición.

14.- INT. Canal universitario. Día**NATY**

La edición es un trabajo un poco complejo y necesitaremos la ayuda de profesionales.

JOSÉ

VOZZ OFF Esta consiste en ordenar los videos en forma armoniosa cortando y editando para ello usaremos el adobe premier.

VOZZ OFF Añadimos sonido, efectos música y texto.

VOZZ OFF Pues bien terminada la edición procedemos a poner la introducción y los créditos.

15.- INT. Canal universitario. Día

Sentados en el sillón

NATY

¿Recuerdan que les mencione de quienes van a ser los espectadores?

Tono de pregunta.

JOSÉ

Pues bueno, ahora intervienen ellos, puesto que nos demoramos mucho tiempo escribiendo, filmando y editando por lo que nuestro trabajo requiere ser vendido para solventar nuestros gastos como productores.

NATY

Por lo que la distribución es una manera de buscar a quienes necesiten nuestro producto.

VOZZ OFF Un ejemplo son ustedes, que son nuestro público objetivo, o mejor dicho los espectadores de este video, por lo que la distribución es

exclusiva para ustedes, futuros productores.

JOSÉ

Esperamos haber resuelto varias de sus inquietudes

NATY

Y con esto se terminamos este video tutorial.

Nos veremos en un próximo video.

GUIÓN TÉCNICO.

SECUENCIA	PLANOS	ÁNGULOS	MOVIMIENTOS	LOCACIÓN	SEGUNDOS
1	PM	AN	NINGUNO	SET CANAL UTN	25
2	PM	AN	NINGUNO	SET CANAL UTN	8
3	PM	AN	NINGUNO	SET CANAL UTN	35
4	PG	AND, AN	DOLLY IN, DOLLY OUT	SET CANAL UTN	10
5	PG, PM	AN	DOLLY IN	SET CANAL UTN	18
6	PA, PG	AN	NINGUNO	RESTAURANTE	10
7	PC, PA, PM	AND	TILT DOWN	SET CANAL UTN	16
8	PM, PP	AN	NINGUNO	SET CANAL UTN	85
9	PM	ACE	NINGUNO	SET CANAL UTN	50
10	PM, PG	AN	PANEO	SET CANAL UTN	50
11	PM	AN	NINGUNO	SET CANAL UTN	60
12	PG	AN	PANEO	SET CANAL UTN	20
13	PM, PG, PP	ACT, AN	TILT UP, DOLLY IN	SET CANAL UTN	40
14	PM, PC	AN	PANEO	LAB MAC	12
15	PC, PA	AN	TILT UP, PANEO	SET CANAL UTN	30

STORY BOARD

Esc	Video	Descripción	Sonido	Observación	Seg
1		PM, AN	<p>MUSICA Happy music</p> <p>DIALOGO Hola ¿cómo están? Mi nombre es José NATY Y mi nombre es Naty JOSÉ Hoy les mostraremos los procesos de elaboración de una producción audiovisual. NATY Lo primero es tener una idea, esta viene como chispazo a tu mente, pero hay veces que no es tan sencillo, así que podemos pedir ayuda a un equipo de personas creativas. NATY Una vez matado unas cuantas neuronas, ahora tenemos la idea. JOSÉ La nuestra por ejemplo es de enseñar el arte de la producción de un audiovisual.</p>	Presentadores relajados en tono amistoso	25

2		PM, AN	<p><u>MUSICA</u> Happy music <u>DIALOGO</u> NATY En este momento empieza una ardua tarea y es la de escribir un guión, pero se preguntarán ¿Qué es un guión?</p>	Utiliza tono de pregunta acerca del guión	8
3		PM, AN	<p><u>MUSICA</u> Happy music <u>DIALOGO</u> NATY A ver les explico con calma <u>VOZ OFF</u> Los guiones son instrumentos escritos que se elaboran para organizar las ideas dentro de un audio visual. JOSÉ <u>VOZ OFF</u> Existen varios formatos para elaborar los guiones, este tutorial les hablaré de dos tipos de guiones: Uno es el literario y el otro es el técnico. El literario viene a ser todo lo que es el texto verbal, por ejemplo: los diálogos de los personajes, aquí les muestro mi guión de este video. NATY <u>VOZ OFF</u> Como se podrán dar cuenta todo lo que estoy diciendo en este momento está previamente escrito.</p>	Presentadora sentada muy relajada señalando a la cámara	35

4		PM, AN	<p><u>MUSICA</u> Happy music <u>DIALOGO</u> JOSE</p> <p>Eso es el guion literario, además de referirse por escrito a indicaciones de cómo se debe decir (triste, alegre, emotivo, entre otras cosas).</p>	Presentadora gesticula diferentes palabras	10
5		PM, AN	<p><u>MUSICA</u> Happy music <u>DIALOGO</u> NATY</p> <p>Hay ciertas limitaciones, una es la calidad del contenido, por eso no debemos escribir lo primero que se nos viene la mente, porque no sabemos cómo afectara a nuestros futuros espectadores.</p>	Explicación acerca de contenidos e ideas	18
6		PM, AN	<p><u>MUSICA</u> Happy music <u>DIALOGO</u> JOSE</p> <p>Los contextos donde queremos que se desarrolle nuestro guion son las guías perfectas.</p>	Toma un cuaderno y se pone a escribir	10

7		PP,AN	<p>MUSICA Happy music</p> <p>DIALOGO NATY Pero bueno como este video es de seguimiento y evaluación es la hora de que ustedes escriban.</p> <p>VOZ OFF Van a escribir un dialogo entre tres personas acerca del diseño, un dialogo sencillo.</p> <p>JOSÉ Tienen cinco minutos para hacerlo. Mientras tanto un pequeño video. Video de recorrido por toda la universidad</p>	Close up a la cámara para fundir con el siguiente video	16
8		PD,AP	<p>MUSICA Happy music</p> <p>DIALOGO NATY ¿Qué les pareció escribir, divertido o no? ¿Les digo un secreto? Yo no soy muy bueno en eso. Pero bueno dejemos de lado esto y demos paso a lo que es el guion técnico,</p> <p>JOSÉ Este es más sencillo que el anterior puesto que se describen los lugares, tipos de planos, ángulos y movimientos.</p> <p>NATY Hablando de esto aún no les he explicado acerca de los planos.</p>	Secuencia de planos	85

		<p><u>VOZZ OFF</u> Los planos son encuadres o comúnmente lo que nosotros vemos en la televisión, ahora voy a detallar los tipos de planos:</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Plano detalle.- En él se detallan las características de un objeto o acción que se está realizando en una escena.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Primer plano.- Este parte desde los hombros hasta la cabeza. y se lo utiliza para mostrar gestos expresivos del personaje.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Plano medio.- Este va desde la mitad del pecho hasta la cabeza. y se lo utiliza para las tomas de diálogos.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Plano americano.- Algunas personas lo conocen como tres cuartos. El encuadre va desde las rodillas hasta la cabeza.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Plano general.- Este encuadra desde los pies hasta la cabeza. Se lo utiliza comúnmente para describir al personaje en su entorno.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Gran plano general.- Este especifica el lugar o ambientes donde se</p>		
--	--	---	--	--

			realizan las acciones. Se lo utiliza para ubicar al espectador en el lugar donde se están realizando las acciones, ya sean ciudades, paisajes, entre otros.		
9		PM,AN	<p><u>MUSICA</u> Happy music</p> <p><u>DIALOGO</u> NATY Los ángulos más usados en cine como en fotografía son: JOSE VOZZ OFF ángulo normal.- la cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona.</p> <p>VOZZ OFF ángulo picado.- El ángulo picado (vista de pájaro) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadre desde arriba hacia abajo.</p> <p>VOZZ OFF ángulo contrapicado.- El ángulo contrapicado (vista de gusano) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadre de abajo hacia arriba.</p> <p>VOZZ OFF ángulo cenital Colocamos la cámara desde arriba, totalmente perpendicular al suelo.</p> <p>VOZZ OFF ángulo nadir La cámara se coloca completamente bajo el sujeto, de</p>	Uso de cámara con cada plano	50

10		PA,AN	<p>manera perpendicular al suelo.</p> <p><u>MUSICA</u> Happy music</p> <p><u>DIALOGO</u> JOSE Los movimientos son los que dan vida, armonía y secuencia lógica a los planos. Los principales movimientos son:</p> <p><u>NATY</u> <u>VOZZ OFF</u> Paneo.- Es un movimiento de derecha a izquierda y viceversa; este movimiento es delicado. Para que se vea estéticamente agradable.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Dolly in.- Este movimiento es cuando la cámara se acerca al objeto.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Dolly out.- Es lo contrario al doll in, puesto que la cámara se aleja.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Travel.- Este es un movimiento donde se dirige la cámara a la izquierda como a la derecha.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Tilt up.- Es un movimiento de la cámara de abajo hacia arriba.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Tilt down.- Es lo contrario al tilt up, puesto que este va hacia abajo.</p>	Explicación de movimientos usando la cámara	50
----	---	-------	---	---	----

11		PP,AC	<p><u>MUSICA</u> Happy music</p> <p><u>DIALOGO</u> NATY Explicado esto recordemos que el guion técnico se escribe que tipo de planos y movimientos usaremos en cada composición de imagen y en cada escena</p> <p>NATY El siguiente paso es el story board, este utiliza un formato donde se fusionan la imagen y el sonido. Video story board</p> <p><u>JOSÉ</u> <u>VOZZ OFF</u> El formato común del story board tiene la siguiente información: Este es el Listado en segundos Aquí ubicamos la imagen. En la parte de acá escribiremos los planos, ángulos y movimientos que usaremos, y por supuesto no debemos olvidarnos del sonido, lo escribiremos aquí. Aquí pondremos el nombre de la música, efectos de sonido que queremos escuchar en la secuencia de escenas.</p> <p>NATY Aquí me pueden ver en mi story board. JOSÉ</p>	Explicación acerca del formato del story board	60
----	---	-------	---	--	----

			<p>VOZZ OFF Para mayor efectividad de trabajo, haremos un plan de piso. En el plan de piso se explica donde se ubican las cámaras, la iluminación, entre otras cosas.</p>		
12		PG,AN	<p>MUSICA Happy music</p> <p>DIALOGO</p> <p>NATY Bueno basta de escribir, ya no nos desesperarnos más, ha llegado la hora de usar las cámaras y empezar a filmar como ya se escribió en los guiones.</p> <p>JOSÉ No podemos filmar sin un adecuado equipo de trabajo tanto físico como humano. Los equipos que usaremos es: Secuencia de imágenes del equipo de filmación.</p> <p>NATY El equipo de trabajo está conformado por: Secuencia de imágenes del equipo de trabajo.</p>	Secuencia de imágenes de los equipos de filmación	20

13		PM,AN	<p><u>MUSICA</u> Happy music</p> <p><u>DIALOGO</u> JOSÉ</p> <p>Por fin hemos terminado de filmar todas las escenas que hemos escrito en los guiones, pero aún nos falta algo y es la edición.</p>	Presentadores cansados por la filmación	40
14		PM,AN	<p><u>MUSICA</u> Happy music</p> <p><u>DIALOGO</u> NATY</p> <p>La edición es un trabajo un poco complejo y necesitaremos la ayuda de profesionales.</p> <p>JOSÉ</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Esta consiste en ordenar los videos en forma armoniosa cortando y editando para ello usaremos el adobe premier.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Añadimos sonido, efectos música y texto.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Pues bien terminada la edición procedemos a poner la introducción y los créditos.</p>	Secuencia de imágenes de la edición	12

15		<p>PM,AN</p> <p><u>MUSICA</u> Happy music</p> <p><u>DIALOGO</u></p> <p>NATY ¿Recuerdan que les mencione de quienes van a ser los espectadores?</p> <p>JOSÉ Pues bueno, ahora intervienen ellos, puesto que nos demoramos mucho tiempo escribiendo, filmando y editando por lo que nuestro trabajo requiere ser vendido para solventar nuestros gastos como productores.</p> <p>NATY Por lo que la distribución es una manera de buscar a quienes necesiten nuestro producto.</p> <p><u>VOZZ OFF</u> Un ejemplo son ustedes, que son nuestro público objetivo, o mejor dicho los espectadores de este video, por lo que la distribución es exclusiva para ustedes, futuros productores.</p> <p>JOSÉ Esperamos haber resuelto varias de sus inquietudes</p> <p>NATY Y con esto se terminamos este video</p>	Presentadores despidiendo el video	30
----	---	---	------------------------------------	----

		tutorial. Nos veremos en un próximo video.		
--	--	---	--	--

TALENTO HUMANO

Productor.- Crea o acompaña al proyecto desde el inicio hasta el final y es responsable de estructuración del producto.

Productor ejecutivo.- Persona encargada de conseguir presupuesto además de sugerir cambios de acuerdo a la factibilidad.

Jefe de producción.- Coordina las operaciones logísticas en el set, itinerarios, desplazamientos y supervisar los medios técnicos y humanos.

Jefe de localizaciones.- busca localizaciones, tramita precios y fija precios.

Coordinador de producción.- Administra y organiza la oficina durante toda la producción, coordina suministros y servicios.

Contador.- Se encarga de las finanzas, ingresos y egresos a nivel legal.

Director.- Es el artista del proyecto, elige tanto talento humano como técnico, encargado del estilo del producto.

Script o responsable de continuidad.- Lleva el control del tiempo real grabado en pantalla.

Director de arte.- Diseña decorados, ambientación escenografía y personalidades del actor.

Director de fotografía.- Responsable de la parte visual, técnica y estética del producto, además de iluminación y encuadres.

Operador de cámara.- Se encarga del manejo y mantenimiento de la cámara.

Ingeniero de sonido.- responsable de los diálogos, efectos y la música.

Editor.- Encargado del montaje o edición del producto.

RECURSOS TECNOLÓGICOS.

Cámaras:

CANON EOS Rebel t3

NIKON 5200

NIKON 3200

Trípodes:

Trípode vivitar Vpt 3600 -w

Trípode vivitar tr 59

Micrófonos:

Fonestar TPI-817

Micrófono shot gun Audio-technica BP4029

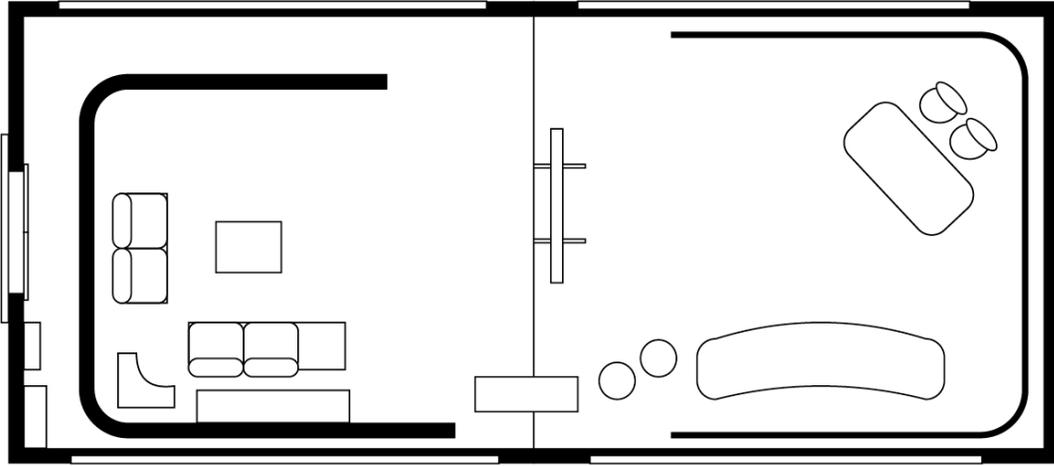
PRESUPUESTO

CANTIDAD	DETALLE	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
2	Día de alquiler equipos de filmación	200	400
4	Baterías micrófonos	1	4
4	Alimentación	20	80
5	Pago equipo profesional	50	250
1	transporte	20	20
		TOTAL	754

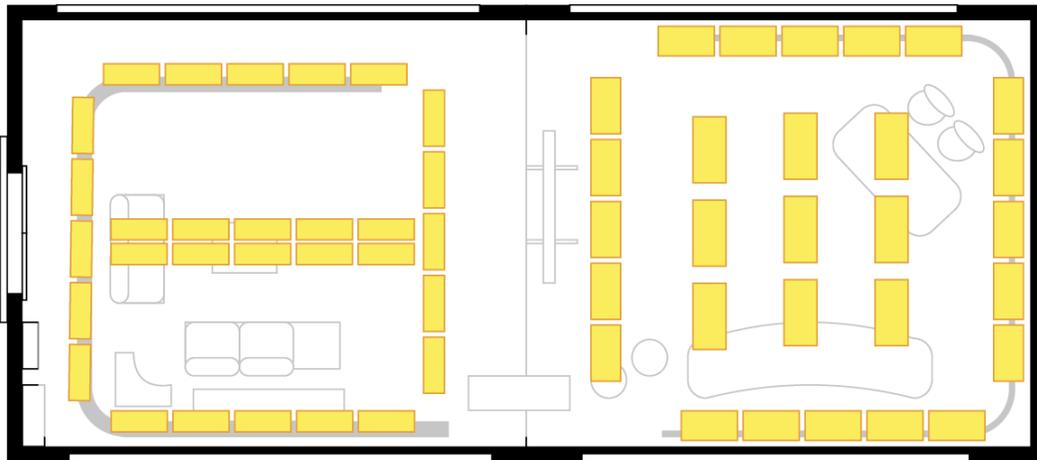
PRODUCCIÓN

La producción es el proceso donde inician las filmaciones, grabando todos los elementos (las imágenes y el sonido) que necesitamos guiándonos en los guiones.

PLAN DE PISO.



PLAN ILUMINACIÓN.



PLAN DE RODAJE**Lunes 7 de septiembre. Mañana****Decorado:** INT sillones**Localización:** Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
1	1	Naty y José	Tono amigable	informal

Decorado: INT sillones**Localización:** Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
2	1	Naty	Tono pregunta	informal

Decorado: INT sillones**Localización:** Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
3	1	Naty	Información acerca del guión	informal

Decorado: INT sillones**Localización:** Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
4	2	Naty y José	Gesticulaciones expresiones faciales	informal

Decorado: INT sillones**Localización:** Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
5	2	Naty y José	Tono amigable	informal

Decorado: INT sillones
Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
6	3	Naty	Cansada	Delantal cocinera

Decorado: INT sillones
Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
7	3	Naty	Fatiga cansancio	informal

Decorado: INT sillones
Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
8	3	Naty y José	Papeles por todas partes	informal

Decorado: INT sillones
Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
9	4	Naty	Pantalla dividida	informal

Martes 8 de septiembre. Mañana

Decorado: INT sillones
Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
10	5	Naty y José	Filmaciones movimientos	informal

Decorado: INT sillones

Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
11	6	Naty y José	Video story board	informal

Decorado: INT sillones

Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
12	7	Naty y José	Secuencia talento humano	informal

Decorado: INT sillones

Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
13	8	José	Leo y Naty conversando	informal

Decorado: INT sillones

Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
14	8	Naty	Tono amigable	informal

Decorado: INT sillones

Localización: Canal universitario

Escena	Página	Reparto	Detalle	Vestuario
15	9	Naty y José	Secuencia de imágenes	informal

POSTRODUCCIÓN.

Es el momento donde se enlaza todo el material grabado para darle vida al video utilizando técnicas adecuadas acorde a las sensaciones que queremos que el espectador perciba.

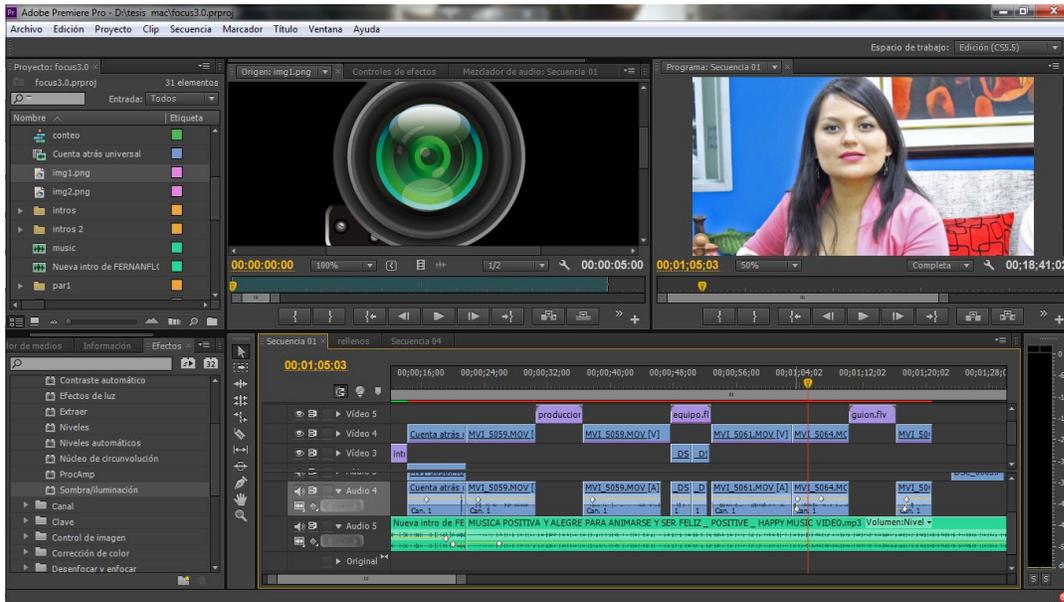
EDICIÓN.

La edición comprende una estructuración de imágenes continuas de los procesos que se llevaron en el rodaje, la variación de tomas cortas con primeros planos e incluyendo intensidades dramáticas de secuencias escritas en los guiones.

Escena 1



Escena 2



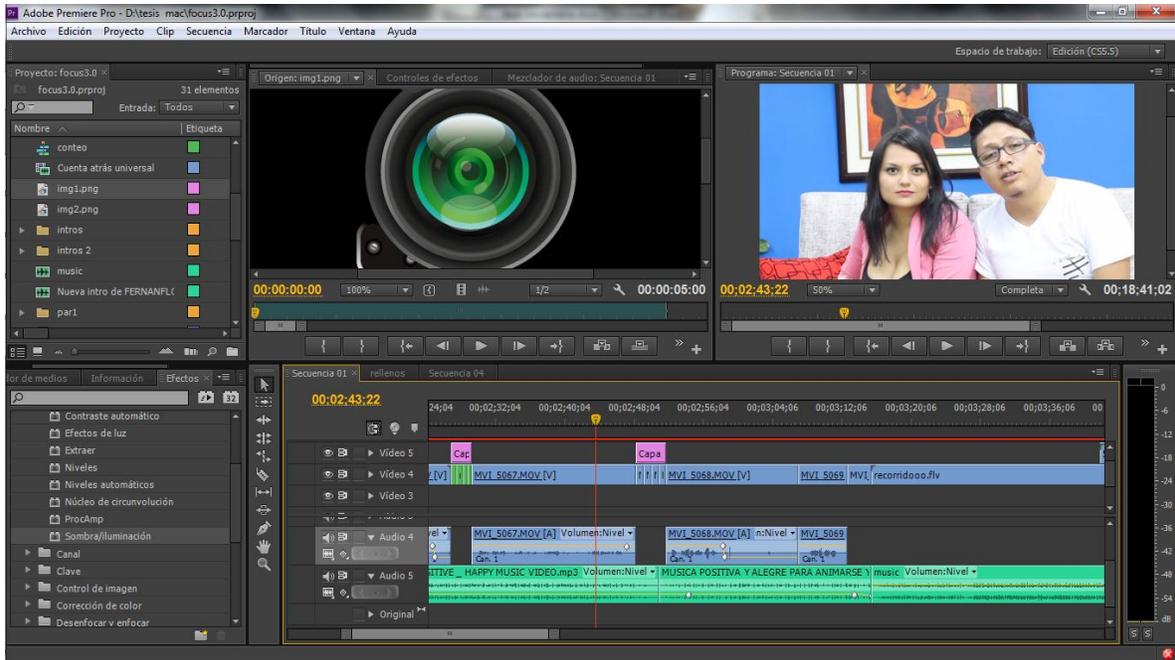
Escena 3



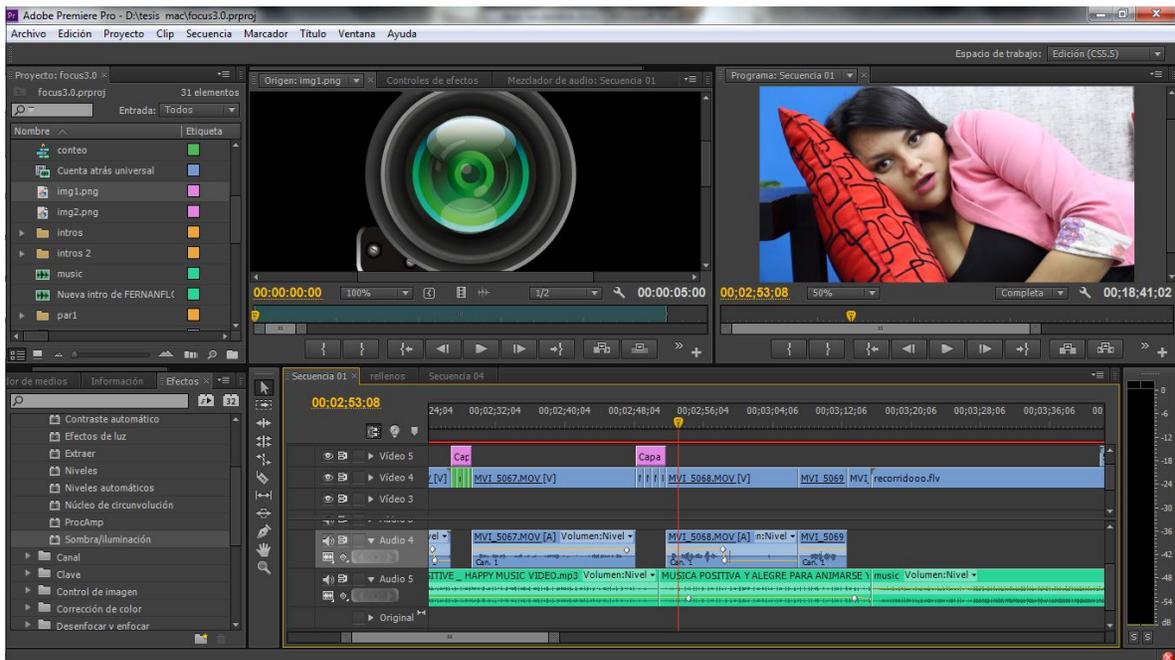
Escena 4



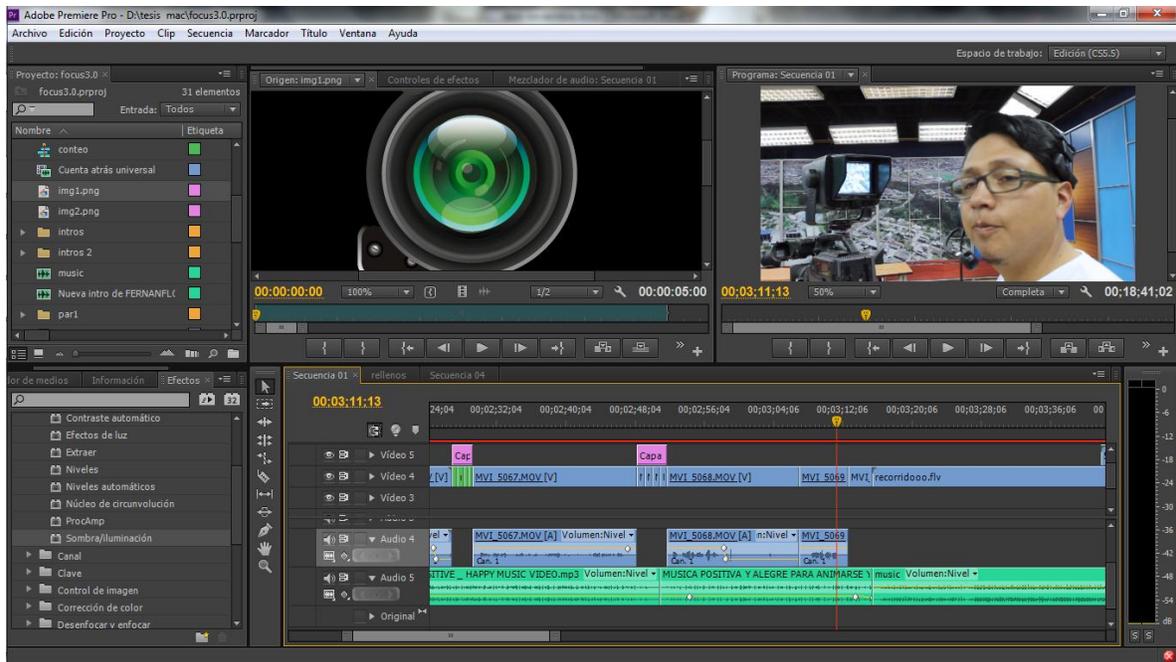
Escena 5



Escena 6



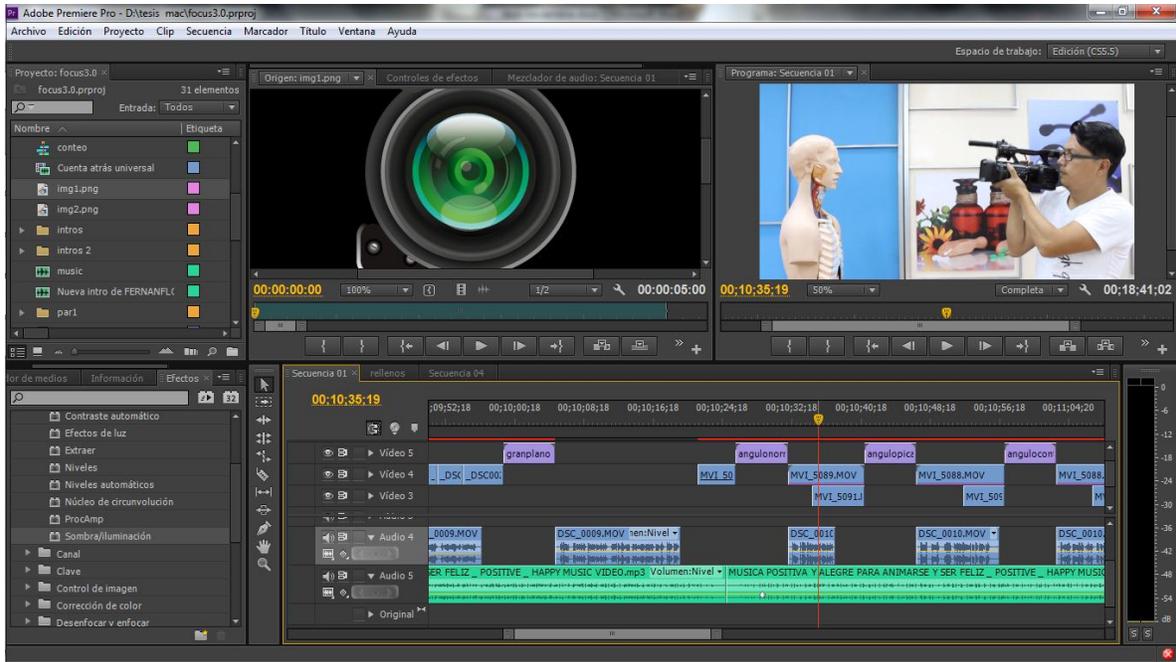
Escena 7



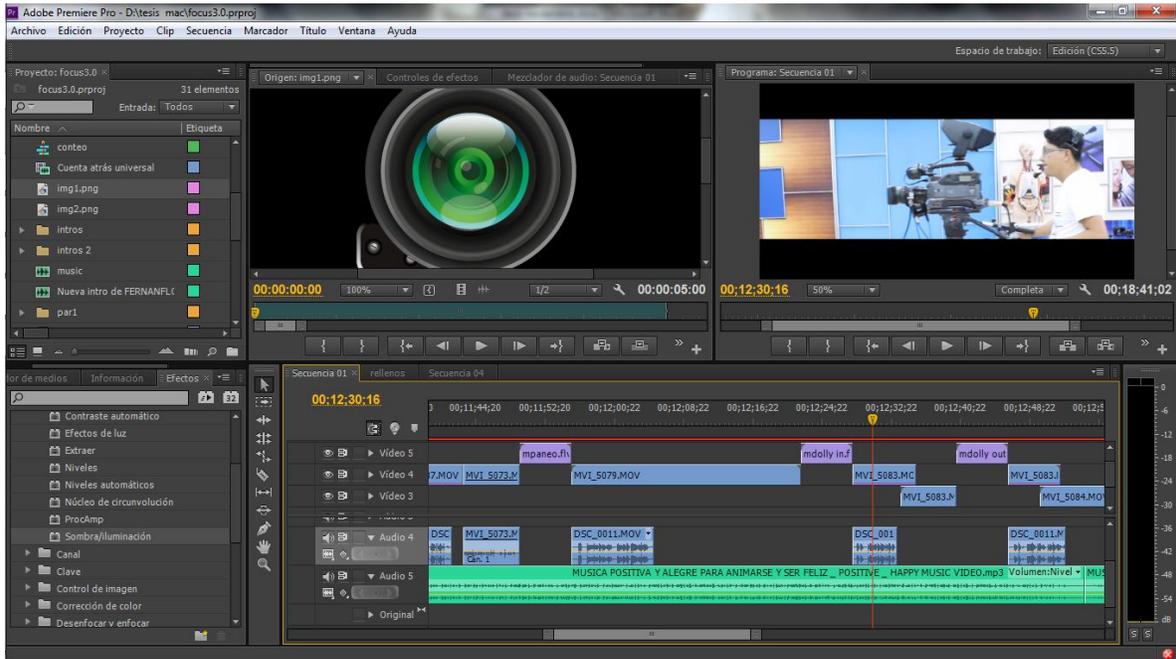
Escena 8



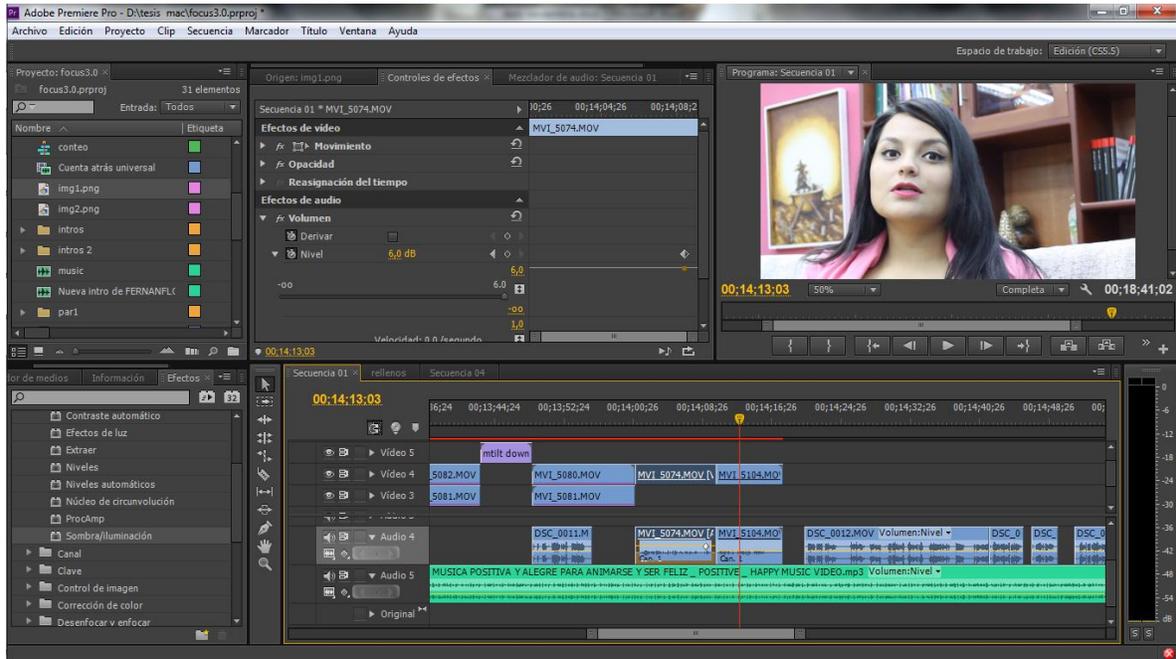
Escena 9



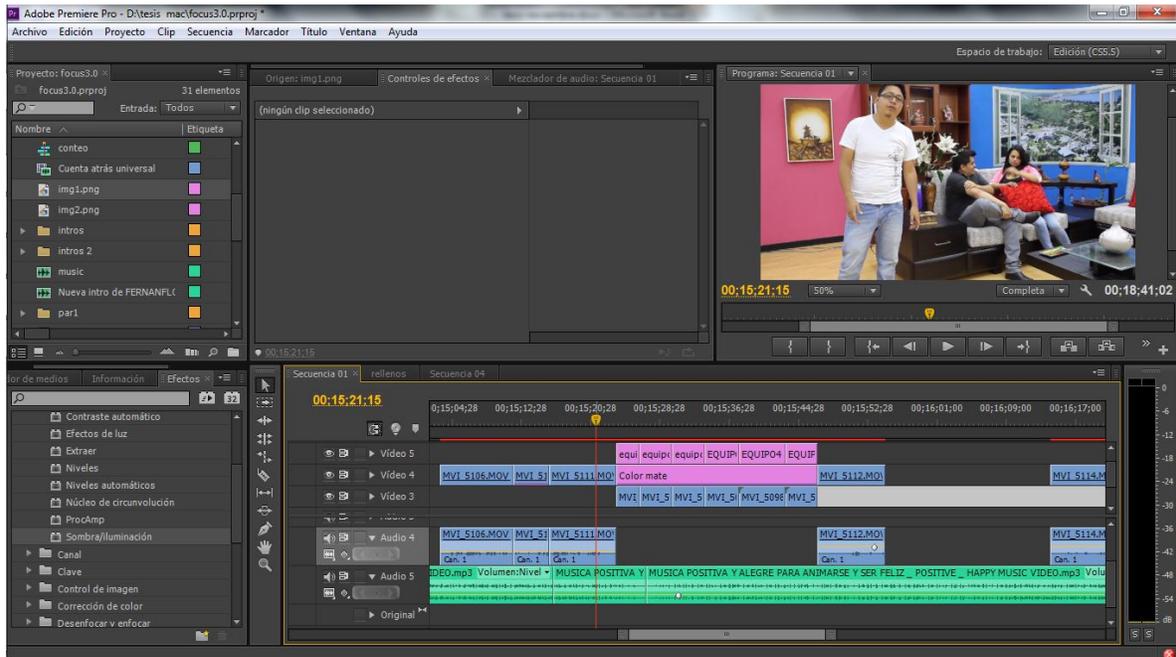
Escena 10



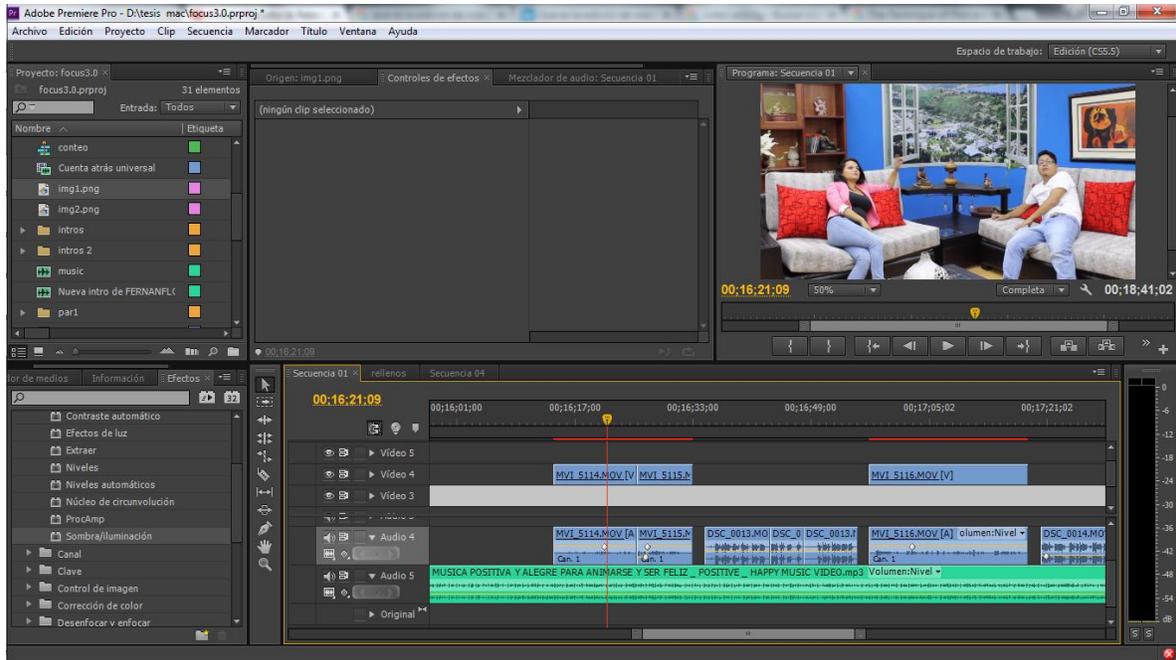
Escena 11



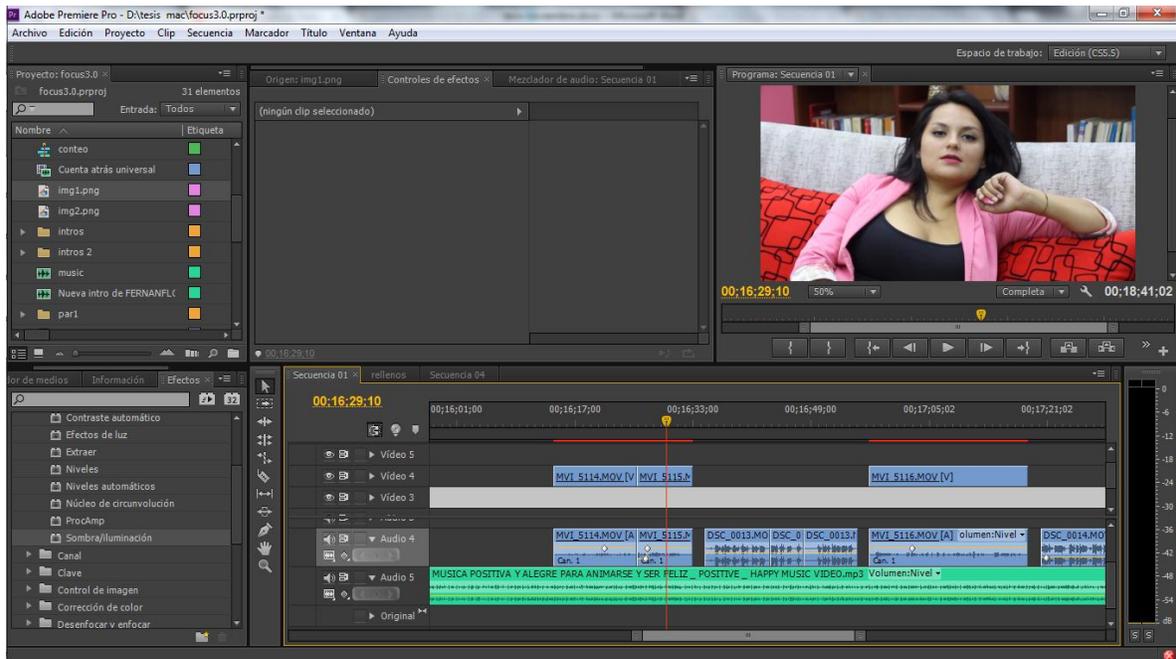
Escena 12



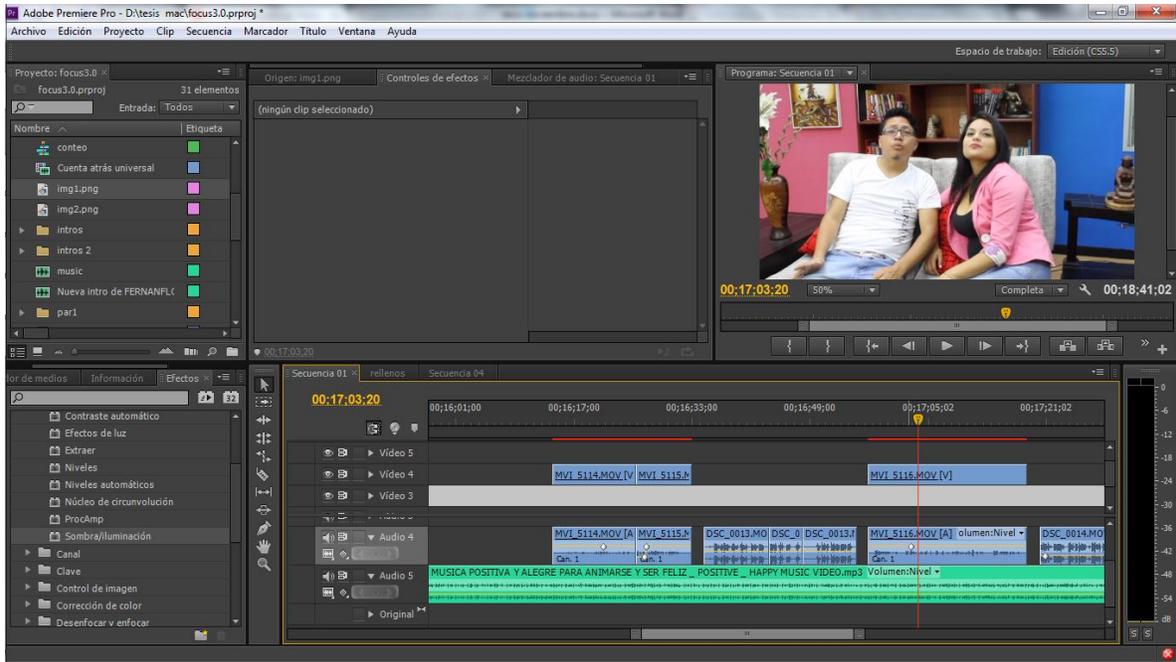
Escena 13



Escena 14



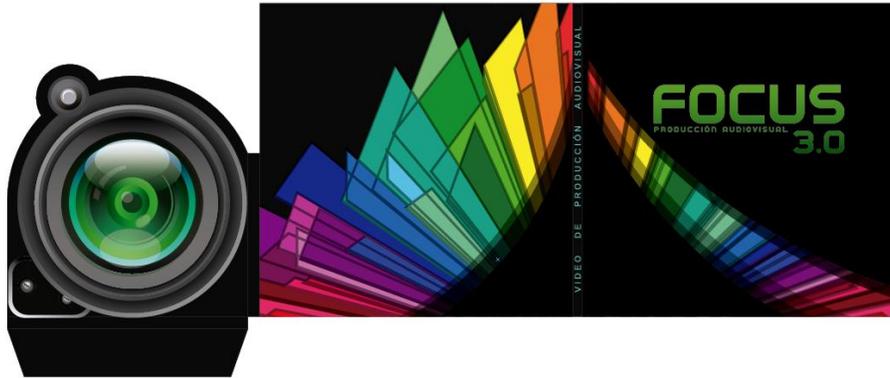
Escena 15



PRESENTACIÓN.

Empaque

Anverso



Reverso



CD



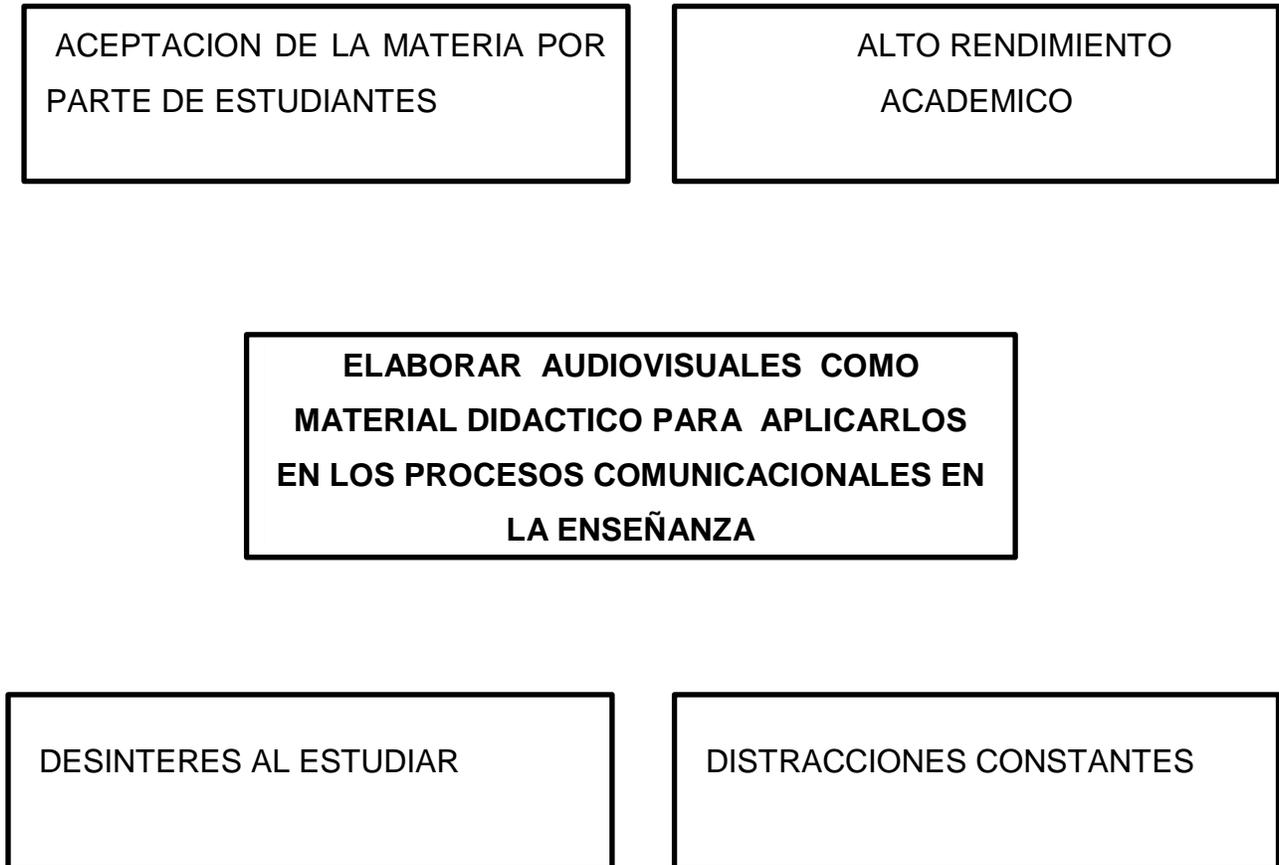
GRUPO OBJETIVO

El grupo objetivo son todos los estudiantes de la carrera de diseño gráfico que cursen los últimos niveles, y además de los estudiantes que estén atraídos por la producción audiovisual.

Bibliografía

- Alvarracin, G. P. (2000). *Bases Epistemológicas de la comunicación*. Quito: ABYA-YALA.
- Bazalgette, C. (1991). *Medios audiovisuales en la educación primaria*. Madrid: Ediciones Morata, s.a.
- Boni, F. (2008). *Teorías de los medios de comunicación*. Zaragoza: INBISA.
- Bremes, E. (2006). *Teoría de la educación*. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia San José.
- Bruner, J. S. (2004). *Desarrollo cognitivo y educación*. Morata.
- Bustos, A. (2010). *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la Educación Secundaria*. GRAO.
- Coll, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Editorial Morata.
- Delgado, J. B. (1999). *De la Investigación Audiovisual: fotografía, Cine, Video, Televisión*. Barcelona: Proyecto A ediciones.
- Filmus, D. (1999). *Las condiciones de la calidad educativa*. Buenos Aires: Nvedades Educativas.
- Freijjiero, S. D. (2006). *Técnicas de comunicación*. España: Buenas Ideas.
- Gomez, F. (2010). *Análisis de textos audiovisuales*. Shangri la.
- Herrera, C. (2008). *Introducción al diseño*. Málaga: Editorial Vertice.
- Hogue, L. L. (2000). *La comunicación: un arte que se aprende*. Madrid: Sal Terrae.
- López, T. (2002). *La utilización de medios audiovisuales y ayudas didácticas para el aprendizaje de inglés*. Guatemala: Universidad Francisco Marroquín.
- Pons, J. P. (2010). *Políticas educativas y buenas prácticas con TIC*. Barcelona: Editorial GRAÓ.

- Recinos, V. M. (2005). *AUDIOVISUALES, UTILIZACIÓN Y EFICIENCIA DE LOS MEDIOS*. guatemala.
- Restrepo, M. (2008). *produccion de textos educativos*. bogota: cooperativa editorial magisterio.
- Ricupero, S. (2007). *diseño grafico en el aula*. buenos aires: nobuko.
- Rodríguez, V. M. (2009). *Cine y otras miradas*. Sevilla: Editorial Comunicación Social.
- Rollié, R. (2004). *la enseñanza del diseño en comunicacion visual conceptos basicos y reflexiones pedagogicas*. nobuko.
- Roman, V. d. (2005). *el libro de las habilidades en la comunicacion*. españa: Días de santos.
- Tejedor, F. (1996). *Perpectiva de las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: NARCEA.

ANEXOS.**ÁRBOL DE PROBLEMAS.**

FORMULARIO DE ENCUESTA PARA DOCENTES UNIVERSITARIOS

1.- ¿Conoce cómo se realizan los reportajes?

Si

Algo

No

2.- ¿El documental lo considera como educativo?

Si

Algo

No

3.- ¿Con que frecuencia mira documentales?

Siempre

Casi siempre

Rara vez

Nunca

4.- ¿Sabe para qué sirve el video clip?

Si

Algo

No

5.- ¿Cómo considera a un largometraje educativo?

Bueno

Regular

Malo

13.- ¿Usted prefiere documentos impresos o videos como guías estudiantiles?

.....

14.- ¿Participaría en talleres de educación audiovisual?

Si

No

Tal vez

MATRIZ DE COHERENCIA.

Problema	Objetivo general
Cómo elaborar audiovisuales como material didáctico para aplicarlos en los procesos comunicacionales en la enseñanza	Determinar qué tipo de audiovisuales producen los docentes para la comunicación de la enseñanza en la facultad de educación ciencia y tecnología y propuesta alternativa
Interrogantes	Objetivos específicos
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los potenciales de los audiovisuales en el proceso de educación? • ¿Cómo fomentar la producción audiovisual? • ¿Cuál será el impacto de los audiovisuales? 	<ul style="list-style-type: none"> • Recoger información de los audiovisuales que el docente produce. • Analizar la información • Determinar conclusiones acerca de los audiovisuales • Elaborar una propuesta audiovisual

MATRIZ CATEGORIAL.

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIONES	INDICADOR
Método de enseñanza que utiliza soportes relacionados con imagen, video y sonido	Medios audiovisuales	Reportaje Documental Videoclip Cortometraje Largometraje	¿Conoce cómo se realizan los reportajes? ¿El documental es educativo? ¿Con qué frecuencia mira documentales? ¿Sabe para qué sirve el video clips? ¿Estaría dispuesto a participar en un cortometraje? ¿Cómo considera a un largometraje educativo?
Nuevas tecnología que proporciona la informática, telecomunicaciones	Tecnologías de la información y la	Uso en estudiantes universitarios de diseño	¿Cómo accede a la información para estudiar? ¿Con qué



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003416045		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Perugachi Salazar José Antonio		
DIRECCIÓN:	San Antonio de Ibarra		
EMAIL:	josesalazarinu@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2932680	TELÉFONO MÓVIL:	0984969283

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LOS AUDIOVISUALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA, APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE EN EL AÑO 2012 Y 2013. PROPUESTA COMUNICACIONAL
AUTOR (ES):	Perugachi Salazar José Antonio
FECHA: AAAAMMDD	2015-12-14
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Diseño Gráfico
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. José Revelo

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

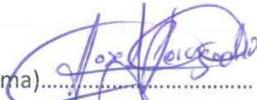
Yo, Perugachi Salazar José Antonio, con cédula de identidad Nro. 1003416045, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 14 días del mes de diciembre de 2015

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Perugachi Salazar José Antonio



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Perugachi Salazar José Antonio, con cédula de identidad Nro. 1003416045, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor de la obra o trabajo de grado denominado: **LOS AUDIOVISUALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA, APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE EN EL AÑO 2012 Y 2013. PROPUESTA COMUNICACIONAL**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciatura en Diseño Gráfico** en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 14 días del mes de diciembre de 2015

(Firma)

Nombre: Perugachi Salazar José Antonio

Cédula: 1003416045