



UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACION, CIENCIA Y TECNOLOGIA

TEMA:

“DISEÑO DE ESCENARIOS VIRTUALES APLICADO AL CANAL UNIVERSITARIO DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE”

Tesis de grado previo a la obtención del Título de Licenciados en la Especialidad Diseño
Gráfico.

AUTORES:

BEDON ESPINOZA LENIN MAURICIO

SUÁREZ CAJAMARCA ROMEL EDUARDO

DIRECTOR:

Dr. JUAN PIO VITERI

Ibarra, 2010

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Director de tesis con el siguiente tema: **“DISEÑO DE ESCENARIOS VIRTUALES APLICADO AL CANAL UNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE”** trabajo realizado por los señores egresados: **BEDON ESPINOZA LENIN MAURICIO-SUÁREZ CAJAMARCA ROMEL EDUARDO**, previo a la obtención del título de Licenciadas en la especialidad Diseño Grafico

A ser testigo presencial, corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el Tribunal designado.

Atentamente

Dr. JUAN PIO VITERI
DIRECTOR

DEDICATORIA

“A mi Padre, por los ejemplos de perseverancia y constancia que me ha infundido siempre”

“A mi Madre, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, y más que nada, por su amor”

AGRADECIMIENTO

Nuestra eterna gratitud para quienes nos apoyaron en todo momento, de manera especial a nuestro tutor y compañeros

A nuestra querida Universidad la cual abrió sus puertas a jóvenes como nosotros, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

INDICE GENERAL

Introducción.....	1
Capítulo I. Antecedentes.....	3
Planteamiento del Problema.....	4
Formulación del Problema.....	5
Delimitación.....	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos.....	6
Justificación.....	6
Capítulo II. Marco Teórico.....	8
Fundamentación Teórica.....	22
Posicionamiento Teórico Personal.....	22
Glosario de Términos.....	23
Interrogantes.....	25
Capítulo III. Metodología.....	26
Tipos de Investigación.....	26
Métodos.....	26
Técnicas e Instrumentos.....	26
Población y Muestra.....	27
Capítulo IV. Análisis e interpretación de Resultados.....	28
Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones.....	44
Conclusiones.....	44
Recomendaciones.....	44
Capítulo VI. Propuesta Alternativa.....	46
Título de la propuesta.....	46
Justificación e importancia.....	46
Fundamentación.....	47
Objetivos.....	48
Objetivo general.....	48
Objetivos específicos.....	48
Ubicación sectorial y física.....	49

Desarrollo de la propuesta.....	49
Lincografía.....	58
Anexos.....	60

RESUMEN

El campo tecnológico es muy amplio, cada medio de comunicación tiene que ir innovándose con el pasar de los años, adoptando nuevas tecnologías para poder ser un medio de comunicación vanguardista. Recurrir a documentos, revistas e información documental existente, marcó la pauta para determinar el camino a seguir, la investigación tecnológica orientada a la creación de escenarios virtuales y el trabajo de campo muestran la necesidad existente de que el canal universitario adopte la tecnología de última generación para la distinta programación; los resultados obtenidos según la técnica de investigación que se aplicó, crean la gran necesidad de incluir los escenarios virtuales como una estrategia fundamental para el desarrollo del canal universitario; el escenario virtual facilita conjunción de varios objetos al mismo tiempo, cada escenario puede mostrar diferentes ámbitos en uno solo, significando esto un ahorro de recursos económicos y tiempo. El impacto positivo que tiene el escenario virtual sobre la población lleva a considerar que para cada programa que sea transmitido por el canal, se utilice escenarios virtuales, ya que mejora rating y produce un atractivo adicional y diferente a la vista y a los sentidos del televidente. Un buen escenario virtual es el que mezcla una realidad virtual con la realidad física sin saturar los colores, la imagen y el sonido, haciendo algo agradable a la vista, capturando toda la atención e involucrando al televidente en lo que está mirando; sin necesidad de afectar a psicología del mismo. En conclusión los escenarios virtuales no solo favorecen al canal universitario, sino también al televidente; permitiendo al medio de comunicación ser un medio vanguardista, elevar su nivel de sintonía, ahorrar recursos y mostrar de forma diferente cada programación; permitiendo la interacción del ordenador, el presentador, un video o una imagen al mismo tiempo y al televidente del norte del país a disfrutar de escenarios más atractivos, imágenes más reales y transportándolos para formar parte de la realidad virtual que están mirando.

ABSTRACT

The technical field is very broad, each medium has to go with the innovating over the years, adopting new technologies to be a means of communication. Drawing on documents, magazines and documentary information exists, set the tone to determine the way forward, technological research aimed at the creation of virtual sets and field work show the need exists for university channel adopts the latest technology for different programming results from research technique was applied, create a great need to include virtual sets as a key strategy for the development of university channel, the virtual scenario provides a combination of several objects at once, each scenario may show different areas into one, meaning a saving of economic resources and time. The positive impact of the virtual stage on the population leads to the conclusion that for every program that is broadcast on the channel, you use virtual sets, because it improves rating and produces an additional attractive and different from the hearing and senses of the viewer. A good scenario is that mix virtual virtual reality with physical reality without saturating the colors, picture and sound, making something pleasing to the eye, capturing all the attention and involving the viewer in what is looking, without the need for affect the psychology of it. In conclusion, the virtual scenarios favor the canal not only college but also the viewer, allowing the media be an avant-garde, raise their standard tuning, save resources and displayed differently each setting, allowing computer interaction, the presenter, a video or an image at the same time viewers in the north to enjoy the scenery more attractive, more realistic images and transporting them to join the virtual reality they are watching.

INTRODUCCION

Los escenarios virtuales responden a la metáfora de "mundo" que contiene "objetos" y opera en base a reglas de juego que varían en flexibilidad dependiendo de su compromiso con la Inteligencia Artificial.

1. Se expresa en lenguaje gráfico tridimensional.
2. Su comportamiento es dinámico y opera en tiempo real.
3. Su operación está basada en la incorporación del usuario en el "interior" del medio computarizado.
4. Requiere que, en principio haya una "suspensión de la incredulidad" como recurso para lograr la integración del usuario al mundo virtual al que ingresa.
5. Posee la capacidad de reaccionar ante el usuario, ofreciéndole, en su modalidad más avanzada, una experiencia inmersiva, interactiva y multisensorial.

Además la mayoría de los escenarios son espacios limpios que el escenógrafo puede modelar para crear un determinado efecto o lugar. Por el contrario, el escenario fijo tiene características permanentes que crean un efecto escénico más formal. Normalmente, rampas, escaleras, plataformas, arcos y pilares forman parte permanente del espacio escénico. Pueden añadirse elementos para lograr una mejor adaptación a determinados decorados, dependiendo de la producción. La mayoría de los teatros permanentes del renacimiento, como el teatro Olímpico (1580) de Vicenza (Italia), diseñado por Andrea Palladio, no utilizaban decorados pintados, sino elementos arquitectónicos ya construidos que proporcionaban la ambientación necesaria. Los escenarios del teatro nō y el kabuki en Japón son otros ejemplos a mencionar. El uso y el movimiento de los decorados depende de las instalaciones con que cuenta el escenario. Las más habituales incluyen escotillones en el

tablero, elevadores para levantar o bajar secciones del escenario, plataformas móviles sobre las cuales es posible montar escenas, y cicloramas, que son telones de fondo curvados de lienzo o de yeso que se usan como superficies de proyección o para simular el cielo. Sobre el escenario, especialmente en un teatro de proscenio, se encuentra la zona de telares, de donde cuelgan las cuerdas con las que se mueve o manipula el decorado, y que cuenta con los contrapesos —o sistemas hidráulicos— y varales de los que se suspenden luces o partes del decorado. Pueden añadirse otros dispositivos o unidades técnicas si fuera necesario. Aunque la pintura de decorados parece ser un arte en declive, los talleres escénicos modernos están equipados para trabajar con plástico, metal, materiales sintéticos, papel y otros productos de reciente incorporación al mundo del teatro.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 ANTECEDENTES

La comunicación es un campo muy amplio y abarca diferentes tipos de medios de comunicación. El periódico, la radio, el teléfono y el más grande; la televisión son los principales.

El periódico es el medio escrito que mucha gente utiliza para informarse, el principal problema del periódico es que no mucha gente puede acceder a él. La radio fue por mucho tiempo el medio de comunicación más utilizado, tanto para entretenimiento como para información.

Con la aparición del teléfono se acortaron grandes distancias y se hizo posible establecer contacto incluso entre países muy lejanos. Hasta que apareció la televisión, causó un gran impacto en la población ya que mucha de la información que nuestro cerebro capta es por medio de imágenes.

Para que la comunicación avance es necesario adoptar nuevas estrategias y la mejor opción es caminar conjuntamente con la tecnología.

La tecnología avanza y cada medio de comunicación adopta lo mejor de la tecnología para poder llegar más lejos, convirtiéndolos en los primeros. Con la tecnología aparecen los escenarios virtuales, los cuales son una manera muy rápida y sencilla de crear paisajes, obtener fondos de cualquier parte del universo, siendo todo esto en tiempo real de la transmisión de los programa de televisión.

La interacción de un ordenador con la cámara filmadora hace posible el desarrollo de nuevos y atractivos fondos para cualquier tipo de programación.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Debido a que este es un proyecto nuevo no existe mucha competencia entre medios, la mirada del consumidor está enfocada más en un trabajo diferente que causará gran impacto por sus atractivos escenarios que los transportan a cualquier parte del mundo.

Pero no todo es bueno los escenarios virtuales también podrían tener un impacto negativo ante la sociedad, si satura de mucho colorido y un mal enfoque por parte del creador tendría consecuencias nocivas, sobre todo en personas que no tienen un criterio bien formado.

Los escenarios virtuales son necesarios en el mundo actual, muchos medios televisivos han adoptado a los escenarios virtuales como una estrategia para llamar la atención del televidente, significando esto ganar rating, disminuir los gastos por personal y sobre todo mejorar para colocarse a la vanguardia en cuanto a prestaciones de servicios y ahorro de tiempo sobre cualquier otro medio televisivo. En la actualidad no solo los grandes productores cinematográficos utilizan escenarios virtuales para crear los films sino que la introducción de este tipo de escenarios en la televisión permitió dar un gran salto en cuanto a mejoras tecnológicas.

Los escenarios virtuales también incorporan el uso de gráficos 3D en tiempo real y otras aplicaciones software. La escenografía virtual tiene un enorme y todavía inexplorado potencial. Su implementación tiene importante relevancia tanto en el apartado económico como en el de

diseño creativo. El realismo de los sets y la interacción de los actores con la escenografía son algunos de los retos.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Luego de las consideraciones antes anotadas hemos decidido plantear el siguiente problema de investigación.

Mejorar la imagen visual con escenarios virtuales del canal universitario para ubicarlo como un medio de comunicación de mayor sintonía en la zona norte del País.

1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 UNIDADES DE OBSERVACIÓN-

Como unidades de observación se tomaron en cuenta a las autoridades del canal universitario y a la población de los Ceibos, del cantón Ibarra.

1.4.2 DELIMITACIÓN ESPACIAL:

El presente proyecto se desarrolló en el canal universitario de la Universidad Técnica del Norte y el sector de los Ceibos del cantón Ibarra.

1.4.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL:

Nuestra investigación se realizó a partir del mes de febrero hasta julio del 2010.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Mejorar la imagen visual con escenarios virtuales en la diferente programación del canal universitario para ubicarlo como un medio de comunicación de mayor sintonía en la zona norte del país.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Analizar los impactos visuales que causan los escenarios virtuales en los televidentes del sector los Ceibos.
- Diseñar escenarios virtuales con motivos escénicos naturales, culturales, de costumbres y con características turísticas de la provincia de Imbabura para la diferente programación del canal.
- Presentar documentales con motivos de escenarios virtuales de acuerdo a las características de la programación que el canal de la Universidad Técnica del Norte dispone

1.6. JUSTIFICACIÓN

Por el gran auge que ha tenido los films y los medios de comunicación visual en últimos años se han descuidado la forma y el estudio, de cómo impacta dicho escenario ya sea de manera negativa o positiva.

De dicha forma el usuario puede ver el mundo real alrededor de él, con gráficas que componen el mundo real. En lugar de remplazar el mundo real, nosotros lo suplementamos. Idealmente, podemos hacer ver al usuario que los objetos reales y virtuales coexisten.

Las imágenes también juegan un papel importante ya que la variedad de diseños y modelos tienden a golpear la vista, en óptica geométrica, una imagen virtual está formada por la proyección de los rayos reflejados o refractados según sea el caso de un espejo o lente, respectivamente en el dispositivo las que convergerán en un punto formando la imagen virtual. A diferencia de una imagen real que se forma con los rayos reflejados o refractados y no con sus proyecciones.

De esta manera se plantea una solución, como mejorar la calidad de imagen, haciéndola no tan ficticia para evitar la saturación de la irrealidad y con esto se aporta de alguna manera para que el canal universitario mejore su imagen con diseños atractivos y poco usuales en el medio.

Este proyecto se realizó ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades universitarias, dirigentes del canal, docentes de la especialidad y personal especializado en la creación de escenarios virtuales, tomando en cuenta todos estos antecedentes el proyecto es completamente factible ya que existen conocimientos científicos y técnicos que demuestran la creación de dichos escenarios.

Impactos Sociales

El proyecto impactó en la población de Los Ceibos del Cantón Ibarra de la provincia de Imbabura, por su nueva y atractiva forma de hacer televisión ya que de esta manera el canal se vio beneficiado por sus altos ratings de sintonía que involucran a la población no solo a la Población de los Ceibos, sino también a los televidentes de toda la zona norte del país.

Impactos Psicológicos

El proyecto apunta siempre a no saturar la imagen para no dañar la vista y entorpecer el ambiente del televidente, para que la imagen no sea ficticia y se pueda relacionar completamente con el presentador y obtener una realidad ya que es una ventaja de los escenarios virtuales la interrelación de las personas con el ambiente y no, el ambiente con las personas.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

DISEÑO

Diseño, evolución de esta disciplina desde el inicio de la producción industrial. Aunque las sucesivas etapas de modernización han tenido serias dificultades para su implantación en el país, los diseñadores han sabido sustituir con ingenio las deficiencias técnicas que los separaban de los países más desarrollados.

El diseño se suele dividir en especialidades asociadas a la elaboración mecánica de diversos productos. De este modo, el comienzo del diseño gráfico se remonta al invento y difusión de la imprenta, mientras que el diseño de moda y el industrial se desarrollaron a la par que las revoluciones industriales.

- Biblioteca Premium Microsoft Encarta.

Etimológicamente derivado del término italiano disegno dibujar, designio, signare, signado “lo por venir”, el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o

esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

Referente al signo, significación, designar es diseñar el hecho estético de la solución encontrada. Es el resultado de la economía de recursos materiales, la forma y el significado implícito en la obra dada su ambigua apreciación no puede determinarse si un diseño es un proceso estético cuando lo accesorio o superfluo se antepone a la función o solución.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo aunque puede valerse de los mismos procesos y los mismos medios de expresión, al diseñar un objeto, o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica.

El verbo “diseñar” se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. El sustantivo “diseño” se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar (dibujo, proyecto, maqueta, plano o descripción técnica) o, más popularmente, al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen o el objeto producido).

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o>

El diseño universal es la creación de productos y entornos diseñados de modo que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible, sin necesidad de que se adapten o especialicen. El objetivo del diseño universal es simplificar la vida de todas las personas, haciendo que los productos, las comunicaciones y el entorno construido por el

hombre sean más utilizables por la mayor cantidad posible de personas con un costo nulo o mínimo. El diseño universal beneficia a personas de todas las edades y capacidades. El verdadero diseño universal no es estorboso, sino que es, incluso, invisible. Si alguna vez ha pasado por una puerta automática, ha experimentado una versión del diseño universal. Una rampa o un bordillo son algo tan bienvenido para alguien que traiga un carrito de bebé como para alguien que use silla de ruedas. Además de ayudar a personas cuya movilidad está limitada, el diseño es útil para aquellas personas que no saben leer o que hablan otro idioma.

<http://www.lowes.com/lowes/lkn?action=noNavProcessor&sec=esp&p=spanish/Commlib/UnivDesDef.htmlhtml>

La palabra diseño es de origen italiano (disegno) y se incorpora a la lengua española hacia 1300. El diccionario de la real Academia Española recoge varias acepciones o significados. Tomando como base la tercera acepción vamos a tratar de definir el “Diseño”, aunque es difícil porque el diseño esta sujeto a una larga serie de interpretaciones y los expertos no se ponen de acuerdo.

Algunos opinan que el diseño es una de las artes visuales, como la pintura, la escultura la ilustración el cine. De hecho en la MOMA de Nueva York (Museo de Arte moderno – Museum of modern Art), se presenta tanto en su colección permanente, como en exhibiciones temporales objetos y productos representativos del diseño contemporáneo.

<http://www.personal.telefonica.terra.es/web/banderamadrid/definicion.htm>

El diseño hoy en día, es un término que en multitud de ocasiones se emplea erróneamente. Por un lado se debe a que es un término relativamente nuevo y por otro, y más importante, es la frivolidad con la que se trabajó en los años 80 en nombre del diseño, es decir la superficialidad y la falta de seriedad.

Es por ello que muchas veces la falta de información lleva al empleo del término “diseñar” incorrectamente. Ejemplos como “mucho diseño y poco contenido” son comunes incluso en prensa, televisión, discursos políticos, etc. Sin embargo, el buen diseño, se caracteriza por su buena usabilidad y no siempre por su originalidad o estética.

Según el pintor, fotógrafo y crítico de arte Moholy-Nagy (1895 – 1946), el diseño es la organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, con un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función. No es una limpieza de la fachada, o una nueva apariencia externa; más bien es la esencia de productos e instituciones.

- <http://www.wikipedia.org/>

ESCENARIO:

La mayoría de los escenarios son espacios limpios que el escenógrafo puede modelar para crear un determinado efecto o lugar. Por el contrario, el escenario fijo tiene características permanentes que crean un efecto escénico más formal. Normalmente, rampas, escaleras, plataformas, arcos y pilares forman parte permanente del espacio escénico. Pueden añadirse elementos para lograr una mejor

adaptación a determinados decorados, dependiendo de la producción.

El uso y el movimiento de los decorados dependen de las instalaciones con que cuenta el escenario. Las más habituales incluyen escotillones en el tablero, elevadores para levantar o bajar secciones del escenario, plataformas móviles sobre las cuales es posible montar escenas, y cicloramas, que son telones de fondo curvados de lienzo o de yeso que se usan como superficies de proyección o para simular el cielo.

- Biblioteca Premium Microsoft Encarta.

En el teatro, el escenario es el espacio destinado para la representación de obras de teatro, de otras artes escénicas (música, danza, canción, etc.) o utilizado para otros acontecimientos (conferencias, congresos, mítines). Es el espacio escénico para los actores o intérpretes y el punto focal para el público. El escenario puede consistir en una plataforma (a menudo elevada) o en varias . En algunos casos, pueden ser temporales o ajustables, pero en los teatros y en otros edificios de ese tipo, el escenario suele ser un elemento estable y permanente.

El espacio escénico puede utilizarse de una manera más o menos clásica o innovadora, y entendido como espacio artístico (término que comparte con otras artes) puede referirse a un término propio del arte de vanguardia que supera en dimensiones físicas y conceptuales al escenario tradicional, vulnerando el principio clásico de separación con el público o cuarta pared.

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Escenario>

Combinación de secuencia de eventos o fenómenos anticipados, generalmente situados los unos respecto a los otros en un doble sistema de relaciones diacrónicas y causales en vista de poner en evidencia los caracteres probables de una evolución dada a partir de un cierto número de hipótesis relativas a las “tendencias pesadas” de esta evolución.

<http://www.nebrija.com/prospectiva-madrid-2014/prospectiva-mundo/glosario-prospectiva.htm>

VIRTUAL:

Realidad virtual, sistema que permite a uno o más usuarios ver, moverse y reaccionar en un mundo simulado por ordenador o computadora. Los distintos dispositivos de interfaz permiten al usuario ver, tocar y hasta manipular objetos virtuales. Los mundos virtuales y todo lo que contienen (incluyendo imágenes computarizadas de los participantes) se representan con modelos matemáticos y programas de computadora. Las simulaciones de realidad virtual difieren de otras simulaciones de computadora en la medida en que requieren dispositivos de interfaz especiales. Estos dispositivos transmiten al usuario las imágenes, el sonido y las sensaciones de los mundos simulados. También registran y envían el habla y los movimientos de los participantes a los programas de simulación. En lugar de utilizar un teclado o un ratón o mouse para comunicarse con la computadora, estos dispositivos especiales permiten al

participante moverse, actuar y comunicarse con la computadora de forma parecida a como lo hace en su vida cotidiana. Este estilo natural de comunicación y la capacidad de mirar a su alrededor dan al usuario la sensación de estar inmerso en el mundo simulado.

- Biblioteca Premium Microsoft Encarta.

Esta palabra se suele usar para referirse a algo que no existe realmente, sino sólo dentro del ordenador. Las dos acepciones habituales son “realidad Virtual”, referida a un espacio en 3 dimensiones creado dentro del ordenador, por el que el usuario puede desplazarse (normalmente con la ayuda de dispositivos auxiliares, como gafas estereoscópicas, guantes o joysticks), “Memoria virtual”, que consiste en que físicamente tiene, gracias a que parte del disco duro que utiliza como zona de almacenamiento intermedio, en la que se va volcando información cuando la memoria real se satura (de forma transparente, sin que el usuario tenga que hacer nada).

- <http://www.mastermagazine.info/termino/7140.php>

El adjetivo virtual describe cosas, mundos, fenómenos etc. que se ven y sienten como la realidad pero carecen de sustancia física, un objeto virtual por ejemplo puede ser un objeto que no tiene equivalencia con el mundo real, pero la persuasión de su representación nos permite responder ante ella como si fuera un objeto real.

- <http://proton.ucting.udg.mx/materias/robotica/r166/r45/r45.htm>

ESCENARIO VIRTUAL:

El estilo de la dirección escénica está muy condicionado por la forma del edificio en el que se trabaja. El teatro de la antigua Grecia tenía poco decorado. Las obras se representaban en un gran escenario al aire libre como parte de una celebración religiosa. Había un decorado permanente para todas las obras. Se trataba, básicamente, de un muro con tres entradas, siendo la central más amplia que las dos restantes. Vitrubio escribió sobre el escenario greco-helénico tardío, y describió los periaktoi, construcciones en forma de prisma triangular, que al girar mostraban diferentes decorados pintados. Otro mecanismo escénico simple es el método para representar el vuelo de los dioses. Las obras, generalmente trágicas, se ocupaban de héroes míticos. Los actores, todos hombres, llevaban grandes togas, llamadas clámides, impresionantes máscaras modeladas, y coturnos o zapatos de plataformas elevadas, con el objeto de dar la impresión de seres de mayor tamaño. Los que actuaban en farsas obscenas mantenían su estatura real, y llevaban máscaras grotescas y vestidos con relleno y falos que sobresalían.

- Biblioteca Premium Microsoft Encarta.

La escenografía virtual, por tanto, es el resultado de la incrustación entre la señal de cámara y el entorno virtual generado por ordenador que se actualiza a tiempo real para adaptarse a los cambios de la señal de cámara.

El resultado ante el telespectador es una imagen uniforme.

- <http://www.ull.es/publicaciones/latina/2008/04/GalanCubillo.html>

Realidad Virtual puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de illudere: engañar), pues se trata de una realidad sin soporte objetivo, sin res extensa, ya que existe solo dentro del ordenador. Por eso puede afirmarse que la RV es una pseudorrealidad alternativa, perceptivamente hiperrealista, pero ontológicamente fantástica. El espacio ilusorio que constituye la razón de ser de la RV se denomina ciberespacio y además de ser un producto tecnológico, constituye también una experiencia sensorial y un fenómeno cultural de subido interés.

- <http://www.eumed.net/libros/2009b/La%20escenografia%20virtual%20en%20la%20era%20digital%20cinematografica.htm>

Los estudios virtuales consisten en la integración de una acción captada por una cámara en un fondo o escenario virtual generado por ordenador, para esta integración se utilizará la técnica del chromakey. Este escenario virtual debe adaptarse en cada momento a la configuración de la cámara (zoom, pan, ángulo, travelling, etc.), lo que lo diferencia de un chromakey normal.

Existen muchas soluciones técnicas para crear estudios virtuales, pero muchas de ellas incluyen los siguientes componentes:

Seguimiento de cámara, que usa medidas ópticas o mecánicas para crear un flujo continuo de datos describiendo la perspectiva exacta de una cámara.

Reproducción de software en tiempo real, que utiliza los datos de seguimiento de cámara y genera una imagen sintética de un estudio de televisión.

Un mezclador de video, el cual combina el video de la cámara de televisión con el video desde la reproducción del software en tiempo real que produce la salida del video final.

Una de las más comunes formas de mezclar es reemplazar por un pantallazo azul de fondo.

La mayor diferencia entre un estudio virtual y los efectos especiales del pantallazo azul usados en películas son que los gráficos de ordenador son interpretados en tiempo real, sacando lo necesario para las post producciones de trabajo, y permitiendo ser utilizadas en televisión en directo.

Usar un estudio supone demoras entre la imagen y el sonido, debido a la diferencia de señal entre la cámara real y el estudio virtual.

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Estudiovirtual>

UTV (CANAL UNIVERSITARIO)

Las sociedades contemporáneas están inmersas en una dinámica comunicacional cuya influencia es determinar en las diversas áreas del convivir humano. La radio, la prensa escrita y la televisión son herramientas necesarias en el procesamiento informativo. En el caso de la televisión, su presencia en amplios sectores de la colectividad se vuelve cada vez imprescindible en la difusión de los hechos noticiosos, la orientación y el entretenimiento de los televidentes. Por ello, el poder audiovisual es innegable. En tal medida, la capacidad de persuasión que poseen los

espacios televisivos se multiplica cada vez, al par de la innovación tecnológica.

Los medios de comunicación son instancias de procesamiento de los principales sucesos diarios que seducen a variados públicos, y que desgraciadamente pueden ser utilizados para manipularlos. En otras palabras, medios-sociedad y viceversa se convierten en una dualidad pragmática en pleno auge, considerando su vertiginoso crecimiento. El desarrollo social y de la producción económica de los países se entrelaza con el influjo comunicacional, ya que los medios permiten socializar de inmediato los sucesos gestados en el entorno.

La televisión despierta el interés poblacional, más aún si se toma en cuenta su sofisticada vigencia en los diferentes estratos sociales. Este instrumento de comunicación atrae la atención de los espectadores por su rapidez ante la coyuntura noticiosa, sin desmerecer su impacto en la conducta de los individuos. En tal sentido, la imagen se apodera del interés del receptor.

Pero, no hay que olvidar que ciudadanos y ciudadanas tienen el legítimo derecho a estar debidamente informados. Este precepto inmanente es, en ocasiones, obstaculizado por los detentadores de los medios de comunicación, quienes responden a ciertos intereses económicos, empresariales y políticos que persisten en mantener el statu quo vigente. De cualquier manera, es indiscutible la relevancia que poseen los medios en la colectividad.

- <http://www.utn.edu.ec/utv/index.php?option=comcontent&task=blogsection&id=1&Itemid=14>

IMPACTO

La tecnología ha progresado más rápido que nuestra habilidad para siquiera imaginar que vamos a hacer con ella. Hoy, un proceso digno de la mejor literatura de ciencia ficción, ha trastocado nuestra percepción y está revolucionando el mundo, no solo de la informática sino también de diversidad de áreas como la medicina, la arquitectura, la educación y la ingeniería entre otros.

El auge de la realidad virtual ha estado precedido de un largo tiempo de intensa investigación. En la actualidad, la realidad virtual se plasma en una multiplicidad de sistemas que permiten que el usuario experimente "artificialmente", sin embargo ha tenido diversos aportes.

En la actualidad, la realidad virtual se plasma en una multiplicidad de sistemas, el más conocido de los cuales es el que ha desarrollado la empresa norteamericana VPL Research (Visual Programming Language), con la que la NASA trabaja en estrecha colaboración en el desarrollo de sus propias aplicaciones.

Se desarrolló una arquitectura básica para el desarrollo de una variedad casi ilimitada de laboratorios virtuales. En ellos, los científicos de disciplinas muy diversas son capaces de penetrar en horizontes antes inalcanzables gracias a la posibilidad de estar ahí: dentro de una molécula, en medio de una violenta tormenta o en una galaxia distante.

- <http://www.monografias.com/trabajos4/realvirtual/realvirtual.shtml>

CAPACITACION

Capacitación significa dar valor agregado a sus productos o servicios, que se refleja en las habilidades que el empleado capacitado muestra a la hora de desempeñar su trabajo de una mejor manera y en el menor tiempo.

Se necesita dar capacitación si se quiere crecer; Muchas de las principales empresas a través de la historia han demostrado que su cambio de pequeños negocios a líderes del mercado, se debió al hecho de contar con personas que conocían más que el promedio. Es entonces, que estos empleados inician a dar ideas de como hacer mejor las cosas dentro de la empresa.

Son innumerables los beneficios de dar capacitación a nuestros empleados a través del tiempo. Estos beneficios tienen un reflejo inmediato, ya que las actividades y tareas a desarrollar se realizan en periodos más cortos.

- Mano de obra calificada
- Mejor uso del tiempo laboral
- Menos desperdicio de materiales de trabajo
- Aumento en las utilidades
- Una imagen y prestigio más sólidos de la empresa
- Mejor uso de los recursos(maquinaria, herramientas y áreas de trabajo) de la empresa
- Producto final de mejor calidad
- Mayor control de los costos de producción

Los planes innovadores con que cuenta usted como microempresario, para capacitarse o capacitar a sus

empleados a un menor costo que el del mercado, a fin de poder manejar su tiempo con mayor flexibilidad, son:

La implementación y uso de la nueva tecnología presente a través de: CD maestros, videos ejemplificados, libros y manuales de procedimientos de acuerdo a rubros y sistematizados bajo tiempos límites de aprendizaje.

Estudio a distancia.

Capacitación Online (explicada más adelante)

Grupos de discusión (personas expertas en una área específica donde se reúnen para discutir e intercambiar ideas de un procedimiento en particular).

- www.infomipymehonduras.com/uploaded/

PROGRAMACION

La programación televisiva va unida a cada cultura y a los hábitos sociales que en ella se generan. De hecho, las programaciones de las emisoras sólo se parecen superficialmente; cierto es que, debido a que determinados formatos o series se ven en decenas de países, muy a menudo se tiene la impresión de que todas las televisiones son iguales, sin embargo las cosas no son tan simples. Baste un ejemplo para comprender la imbricación que tiene la programación televisiva con la sociedad.

Imaginemos que tenemos que hacer una ensalada; los condimentos básicos son para todos los mismos: aceite, vinagre, sal, tomate y lechuga. Y pese a ello, como todo el mundo sabe, no existen dos ensaladas iguales. En televisión bastaría comparar la oferta programática de las cadenas de dos países (por ejemplo BBC 1 y TVE 1) o, mucho más modélico, la de dos de las televisiones autonómicas españolas que pretendidamente tienen una cobertura territorial similar con gran peso de lo urbano (la catalana TV 3 y TeleMadrid) para que el espectador visualice una mezcla diversa de los programas y, por tanto, una ensalada

programática de distinto sabor.

Lo más singular de la programación consiste en que, como tal actividad, no tiene similitud con ninguna otra ocupación que se realice en los medios de comunicación o en el dominio artístico; por supuesto, la programación no tiene nada que ver con las operaciones de programar las sesiones de los cines y poco con las maneras en que se hacen las programaciones radiofónicas.

En un primer nivel, el programador debe colocar los programas según una cierta secuencia en la parrilla semanal o mensual de una emisora. De esta manera, lo más característico del oficio es saber diseñar la parrilla y evaluar el horario y el día en el que los programas atraigan el mayor número de espectadores.

- <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque6/pag1.htm>

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

2.2.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.

Los fundamentos filosóficos para la presente investigación se toman de las palabras que Vitrubio escribió, la innovación y la tecnología que el hombre aplica hoy en día se relaciona con la ciencia, conocimientos y los valores.

2.2.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.

Los fundamentos psicológicos de esta investigación se basan en el autor y pintor Moholy-Nagy que nos dice, la creatividad y la innovación es lo principal en el aplicador.

2.2.3. FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA.

Esta teoría hemos tomado del autor Casas Armengel que nos dice la tecnología es esencial para el desarrollo y la creación de los escenarios virtuales, ya que se basa en muchos programas y los avances técnicos,

2.3. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

La teoría se basa en la lincografía <http://es.wikipedia.org/wiki/Estudiovirtual> que manifiesta los escenarios virtuales dado que se trata de una tecnología en plena evolución, “ Los estudios virtuales consisten en la integración de una acción captada por una cámara en un fondo o escenario virtual generado por ordenador, para esta integración se utilizó la técnica del chromakey. Este escenario virtual debe adaptarse en cada momento a la configuración de la cámara (zoom, pan, ángulo, travelling, etc.), lo que lo diferencia de un chromakey normal ”cualquier definición actual de Realidad Virtual debe ser considerada solo con carácter transitorio.

2.4. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Artificial.- Cualidad de artificial (ll no natural).

Auge.- Período o momento de mayor elevación o intensidad de un proceso o estado de cosas.

Cicloramas.- En el teatro gran superficie al fondo del escenario, hasta gran altura sobre la que se proyectan el cielo y los efectos cinematográficos.

Declive.- Pendiente, cuesta o inclinación del terreno o de la superficie de otra cosa.

Escenario.- el escenario es el espacio, lugar o recinto destinado para la representación de obras de teatro, de otras artes escénicas música, danza, canción, etc. o utilizado para otros acontecimientos conferencias, congresos, mitines. Es el espacio escénico para los actores o intérpretes y el punto focal para el público. El escenario puede consistir en una plataforma a menudo elevada o en varias. En algunos casos, pueden ser temporales o ajustables, pero en los teatros y en otros edificios de este tipo, el escenario suele ser un elemento estable y permanente.

Escenógrafo.- Que profesa o cultiva la escenografía.

Escotillones.- Escota de una vela de cruz

Flexibilidad.- Cualidad de flexible.

Incredulidad.- Repugnancia o dificultad en creer algo. Falta de fe y de creencia religiosa.

Inmersiva.- Acción de introducir o introducirse algo en un fluido. Acción de introducir o introducirse plenamente alguien en un ambiente determinado. Acción y efecto de introducir o introducirse en un ámbito real o imaginario, en particular en el conocimiento de una lengua determinada.

Incredulidad.- Aplicación de una palabra o de una expresión a un objeto o a un concepto, al cual no denota literalmente, con el fin de sugerir una comparación (con otro objeto o concepto) y facilitar su comprensión; ej., el átomo es un sistema solar en miniatura.

Multisensorial.- Pertenciente o relativo a la sensibilidad.

Proscenio.- Parte del escenario más inmediata al público, que viene a ser la que media entre el borde del mismo escenario y el primer orden de bastidores.

Rampas.- Planos inclinados dispuestos para subir y bajar por él.

Realismo.- Forma de presentar las cosas tal como son, sin suavizarlas ni exagerarlas.

Simulación.- Alteración aparente de la causa, la índole o el objeto verdadero de un acto o contrato.

Simultáneamente.- con simultaneidad.

Sintéticos.- Pertenciente o relativo a la síntesis.

Sofisticados.- Falto de naturalidad, afectadamente refinado. Elegante, refinado. Dicho de un sistema o de un mecanismo: Técnicamente complejo o avanzado.

Transitorio.- Pasajero, temporal.

Tridimensional.- de tres dimensiones.

Virtual.- Esta palabra se suele usar para referirse a algo que no existe realmente, sino sólo dentro del ordenador. Las dos acepciones más habituales son realidad virtual, referida a un espacio en 3 dimensiones creado dentro del ordenador, por el que el usuario puede desplazarse normalmente con la ayuda de dispositivos auxiliares, como gafas estereoscópicas, guantes o joysticks, y Memoria virtual, que consiste en que un ordenador aparente tener más memoria de la que físicamente tiene, gracias a

que parte del disco duro se utiliza como zona de almacenamiento intermedio, en la que se va volcando información cuando la memoria real se satura de forma transparente, sin que el usuario tenga que hacer nada.

2.5 INTERROGANTES

¿Cómo impactarían los escenarios virtuales en los televidentes del sector Los Ceibos de cantón Ibarra?

¿En qué programación del canal universitario se tendría mayor sintonía para crear escenarios virtuales?

¿Qué escenarios virtuales serían incluidos en la programación del canal universitario.

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Documental.- este tipo de investigación sirvió para obtener información primaria y secundaria, necesaria para la creación de escenarios virtuales (3D).

Tecnológico.- el campo tecnológico es indispensable, porque se necesita información actual ya que este tema avanza diariamente.

De Campo.- este tipo de investigación es necesaria para conocer los impactos que producen los escenarios virtuales en la población del barrio los ceibos.

3.2. MÉTODOS

MÉTODOS TEÓRICOS.

3.2.2 Histórico-Lógico.- se aplicó representado los fenómenos fundamentales de la trayectoria del problema que es objeto de estudio, partiendo de ello ha sido posible estructurar la regularidad interna de la propuesta y marco teórico, de este modo se puede profundizar el conocimiento del objeto.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La técnica que se realizó es la encuesta misma que se diseñó con una serie de preguntas con la finalidad de obtener información, las mismas fueron tabuladas y analizadas.

3.4. Población

El número de habitantes en el barrio los Ceibos del cantón Ibarra es de 873 de los cuales existen 215 hogares. Nuestra encuesta fue dirigida únicamente al jefe o encargado del hogar.

También fue aplicada la encuestas a 10 miembros ejecutivos del canal universitario de la Universidad Técnica del Norte UTV.

3.4.1 Muestra

$$n = \frac{N}{(E)^2 (N-1) + 1}$$

n = tamaño de la muestra

N = tamaño de la población

E = error máximo admisible al cuadrado

$$n = \frac{215}{(0.05)^2 (1000-1) + 1}$$

$$n = \frac{215}{(0.05)^2 (999) + 1}$$

$$n = \frac{215}{0.0025 (999) + 1}$$

$$n = 86$$

CAPÍTULO IV

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El análisis de los datos se hizo en forma cualitativa y cuantitativa, es decir, se sintetizaron e interpretaron los datos obtenidos, para así poder llegar al análisis final de los resultados, la cual sirvió para las conclusiones y recomendaciones de esta investigación.

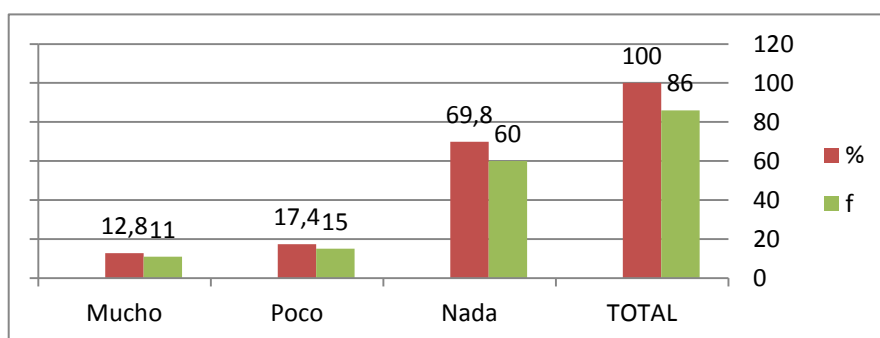
ENCUESTA SOBRE LOS ESCENARIOS VIRTUALES (3D) APLICADO A LOS HABITANTES DEL SECTOR LOS CEIBOS, CANTON IBARRA.

1.- Tiene algún conocimiento acerca de escenarios virtuales?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

RESPUESTA	f	%
Mucho	11	12.8
Poco	15	17.4
Nada	60	69.8
TOTAL	86	100

FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN



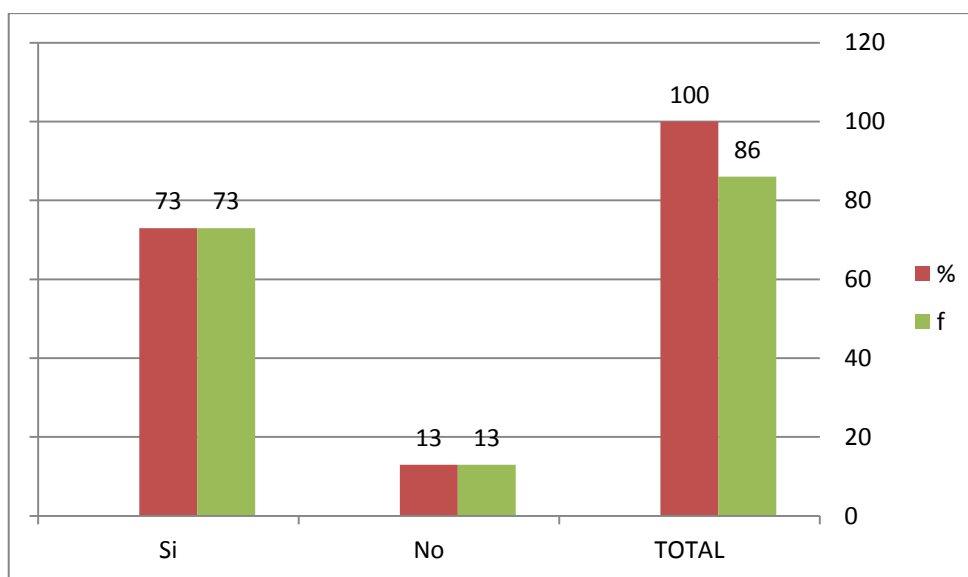
En la pregunta 1 el 12.8% saben mucho de escenarios virtuales, el 17.4% no conocen mucho acerca de este tema, el 69.8% no conocen nada respecto a este tema, Viendo estos resultados la tecnología virtual no es muy conocida en este sector.

2.-Piensa Ud. que los escenarios virtuales pueden dar una visión diferente, a la variada programación del canal universitario (UTV)?

SI

NO

RESPUESTA	f	%
Si	73	84.5
No	13	15
TOTAL	86	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		



En la pregunta 2 el 84.5% afirman que los escenarios virtuales pueden dar una visión diferente, el 15% discrepan con la opinión, En conclusión la población del sector los ceibos tienen deseos de que el canal UTV posea tecnología de punta.

3.- Los escenarios virtuales pueden impactar de alguna manera en los televidentes?

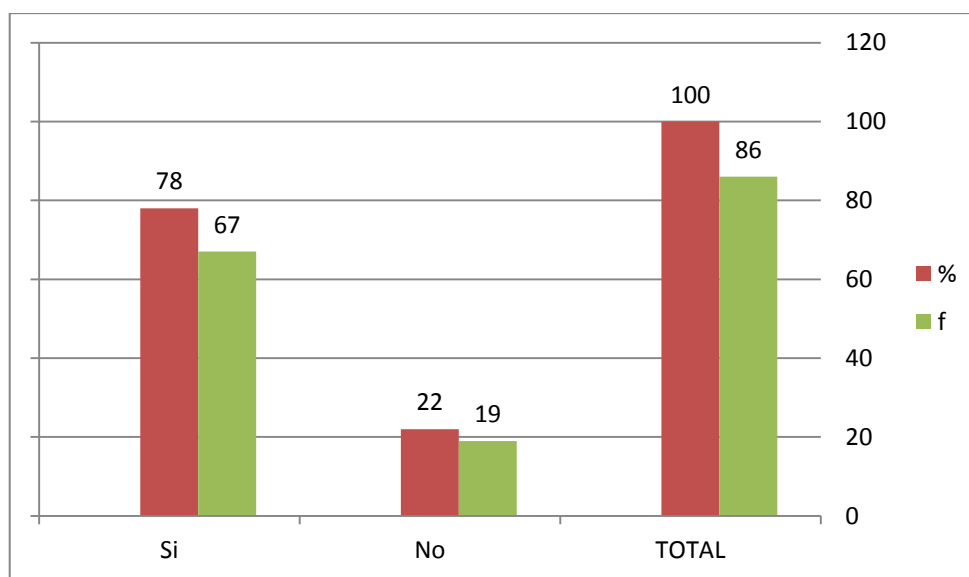
SI

NO

Enumere algunas.....

.....

RESPUESTA	f	%
Si	67	78
No	19	22
TOTAL	86	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		



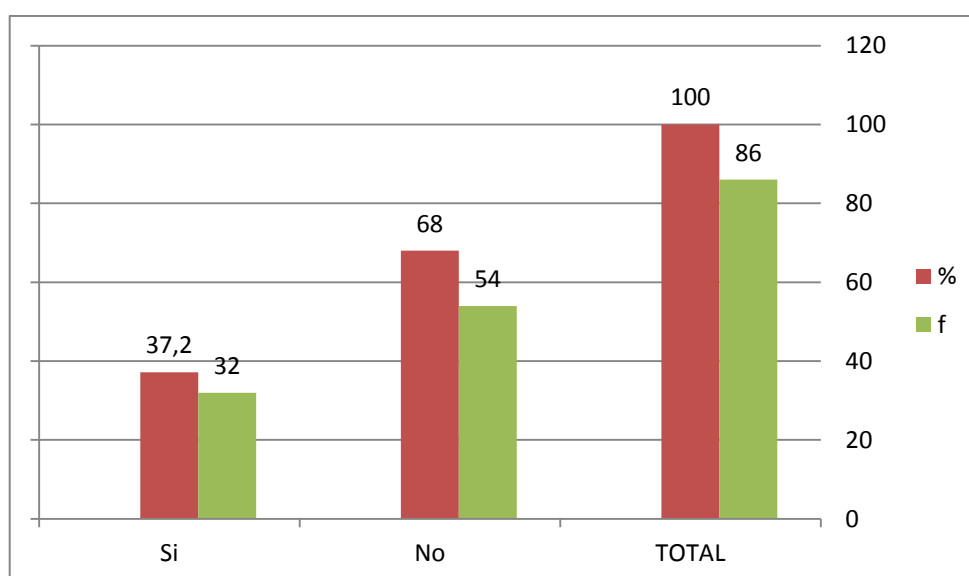
En el gráfico tres se puede apreciar que el 78% de las personas manifiestan que los escenarios virtuales impactan en las personas y el 22% opinan que no causará ningún impacto, En conclusión los escenarios virtuales son una tecnología de punta y de alguna manera impactará en la población.

4.- Piensa usted que la creación de los escenarios virtuales aumentaría la sintonía del canal (UTV).?

SI

NO

RESPUESTA	f	%
Si	32	37.20
No	54	68.8
TOTAL	86	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		

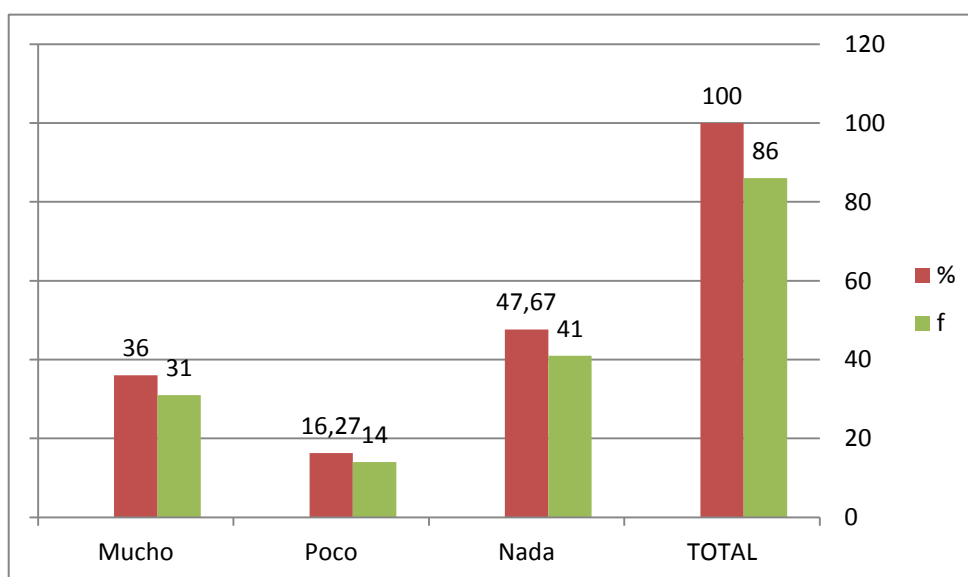


El gráfico muestra que el 37.2% piensa que los escenarios virtuales aumentarían el rating mientras que el 68% está en desacuerdo con el rating del canal UTV, Viendo estos resultados el rating del canal no depende solo de los escenarios sino también de la buena programación.

5.- Cree usted que los escenarios virtuales mejorarían al canal universitario, dando una imagen diferente y novedosa?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA
- C) NADA

RESPUESTA	f	%
Mucho	31	36.0
Poco	14	16.27
Nada	41	47.67
TOTAL	86	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		



El gráfico número cinco el 36% manifiesta que los escenarios virtuales darán una imagen novedosa y diferente, el 16.27% opina que tal vez podría dar una imagen diferente y un 47.67% opina que los escenarios virtuales no ayudarían al canal UTV. En conclusión los escenarios si darían de alguna manera una imagen novedosa y diferente a la que hoy en día presenta el canal.

6.- Piensa Ud. Que con la implementación de escenarios virtuales, el canal universitario sería el pionero en en el norte del país?

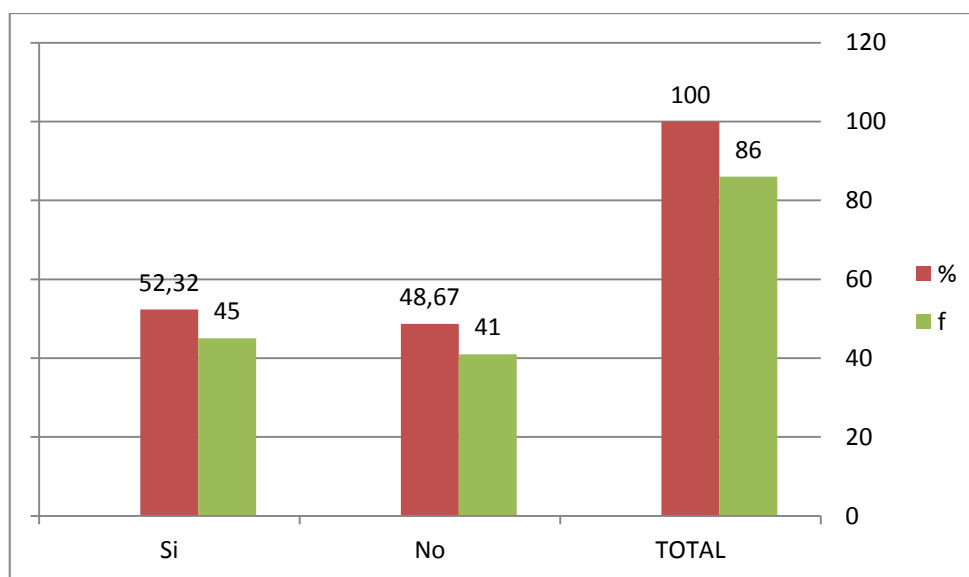
SI

NO

Porque,.....

.....

RESPUESTA	f	%
Si	45	52.32
No	41	47.67
TOTAL	86	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		



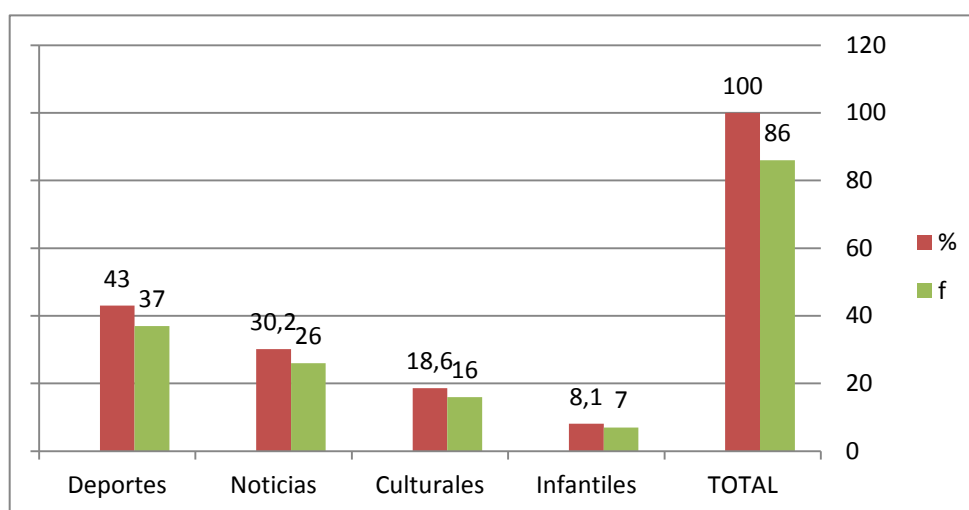
En la pregunta seis el 52.32% opina que si mientras que el 48.67% no está de acuerdo, De esta manera los escenarios virtuales aplicado al canal UTV serían una herramienta básica y daría mas realce al canal universitario.

7.- En que segmento de la programación del canal universitario (UTV) se debería crear un escenario virtual?

- Deportes
- Noticias
- Culturales
- Infantiles

RESPUESTA	f	%
Deportes	37	43.0
Noticias	26	30.2
Culturales	16	18.6
Infantiles	7	8.1
TOTAL	86	100

FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN



En la pregunta numero siete el 43% opina que el escenario virtual debe crearse en la sección deportes, el 30.2% en Noticias el 18.6% en programas culturales y el 8.1% en programas infantiles. Viendo estos resultados en canal UTV tiene mas acogida por los programas deportivos así que estos programas deberían darse con mayor frecuencia.

8.- Los escenarios virtuales tendrían a desviar la atención del televidente sobre el presentador(a) ?

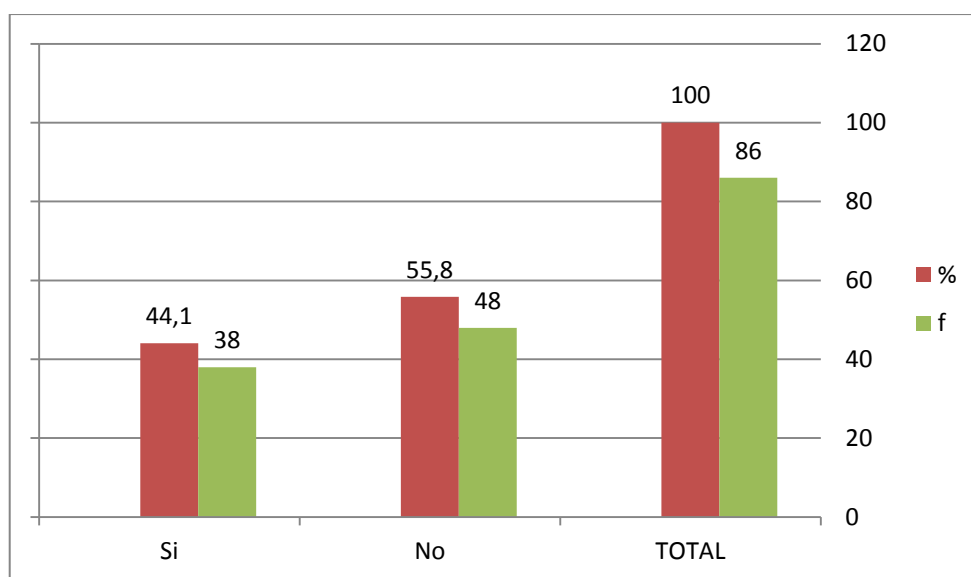
SI

NO

Por qué?

.....

RESPUESTA	f	%
Si	38	44.1
No	48	55.8
TOTAL	86	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		



En el gráfico ocho el 44.1% manifiestan que si desviarían la atención del televidente sobre el presentador, mientras el 55.8% discrepan con esa opinión. Pienso que la población opina de manera correcta ya que el escenario virtual no perturba la atención sino se relaciona de una manera u otra con el presentador y el ambiente se vuelve real.

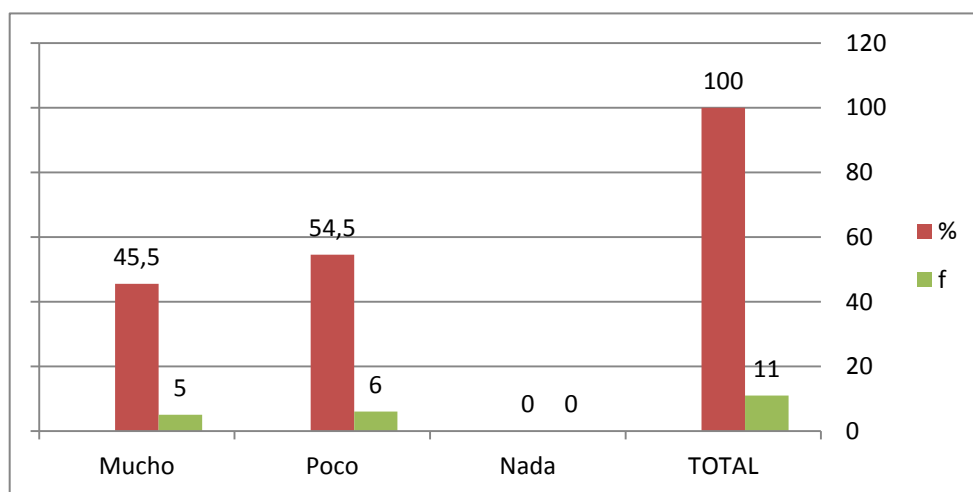
ENCUESTA SOBRE LOS ESCENARIOS VIRTUALES (3D) APLICADO A LOS INTEGRANTES DEL CANAL UNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DE LA CIUDAD DE IBARRA.

1.- Conoce usted qué es un escenario virtual?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

RESPUESTA	f	%
Mucho	5	45.5
Poco	6	54.5
Nada	0	0
TOTAL	11	100

FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

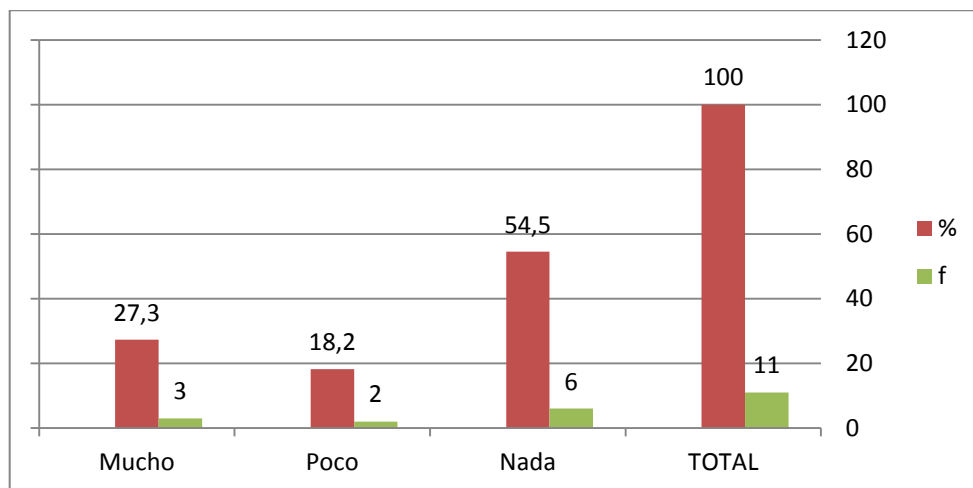


En la pregunta uno el 45.4% saben mucho de escenarios virtuales, el 36.4% no conocen mucho acerca de este tema, el 0% no conocen nada respecto a este tema, Viendo estos resultados la tecnología virtual es de conocimiento general en todos los integrantes del canal universitario.

2.- Sabe Ud. Cómo crear escenarios virtuales?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

RESPUESTA	f	%
Mucho	3	27.3
Poco	2	18.2
Nada	6	54.5
TOTAL	11	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		



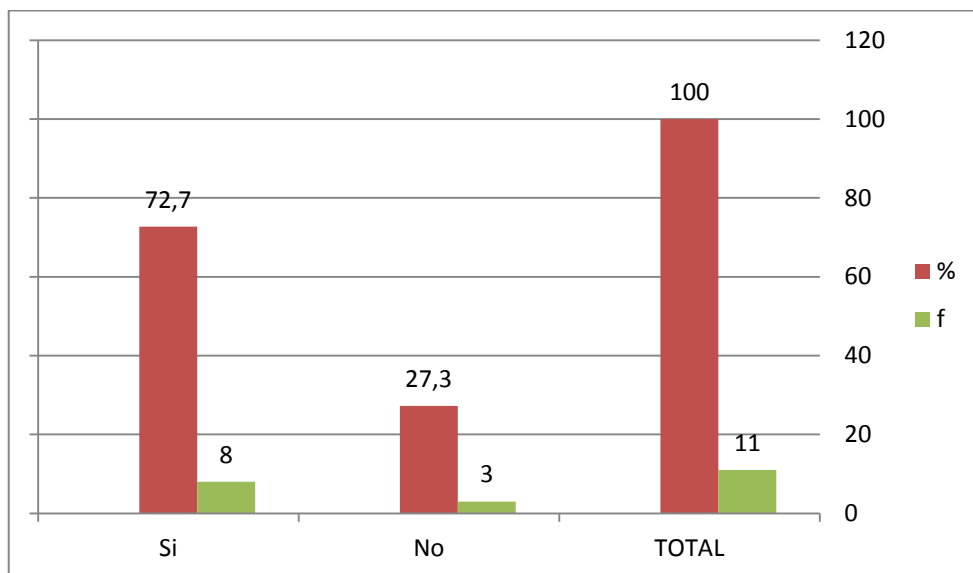
En la pregunta dos el 27.3% de los integrantes del canal universitario conocen mucho de cómo crear escenarios virtuales, el 18.2% tiene poco conocimiento acerca de la creación de escenarios virtuales, el 54.5% no tienen nada de conocimientos sobre cómo crear un escenario virtual. En conclusión solo el personal capacitado tiene conocimientos de la creación de escenarios virtuales.

3.- Utilizar escenarios virtuales significa un ahorro de recursos humanos y económicos?

SI

NO

RESPUESTA	f	%
Si	8	72.7
No	3	27.3
TOTAL	11	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		



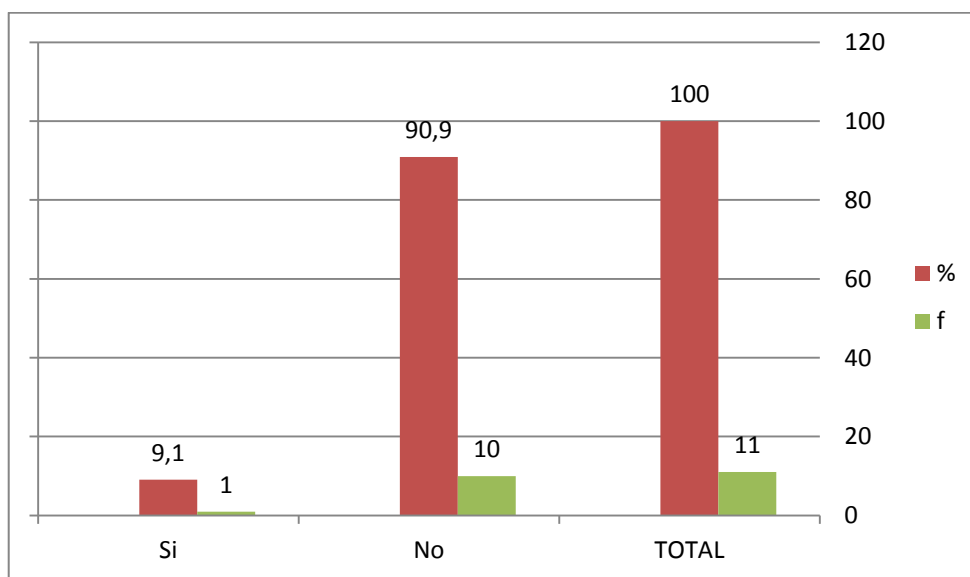
En pregunta tres se puede apreciar que el 72.7% de los encuestados manifiestan que utilizar escenarios virtuales significa un ahorro tanto de recursos humanos como económicos y el 27.3% manifiestan que no significa ningún ahorro. En conclusión implementar escenarios virtuales significa un ahorro para el canal universitario.

4.- Se utiliza escenarios virtuales en la programación del canal universitario?

SI

NO

RESPUESTA	f	%
Si	1	9.1
No	10	90.9
TOTAL	11	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		



El cuarta pregunta el 9.1% afirman que el canal universitario utiliza escenarios virtuales en la distinta programación y el 90.9% dice que el canal universitario no utiliza escenarios virtuales en la distinta programación. El análisis de los resultados nos lleva a que el canal universitario no es un medio que utilice tecnología de punta.

5.- En qué programación del canal se utilizan los escenarios virtuales?

Deportes

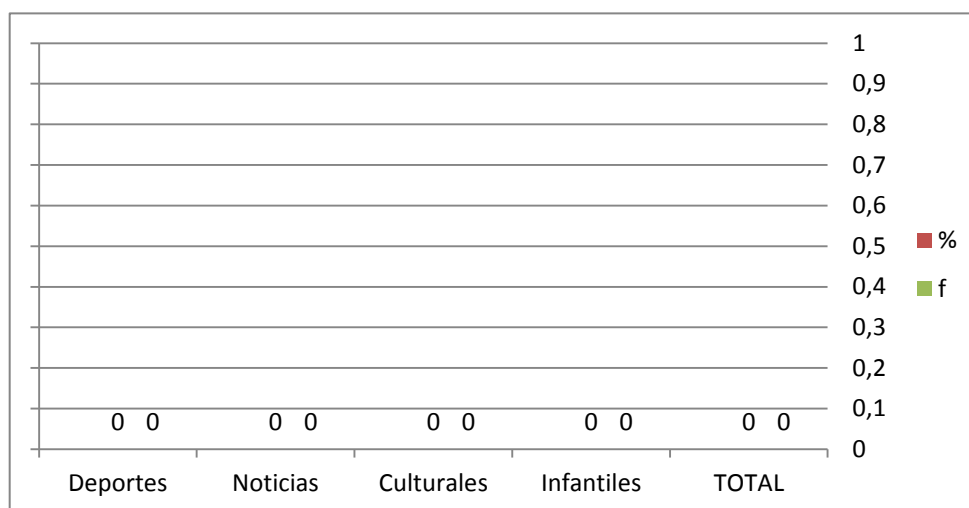
Noticias

Culturales

Infantiles

RESPUESTA	f	%
Deportes	0	0
Noticias	0	0
Culturales	0	0
Infantiles	0	0
TOTAL	11	100

FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

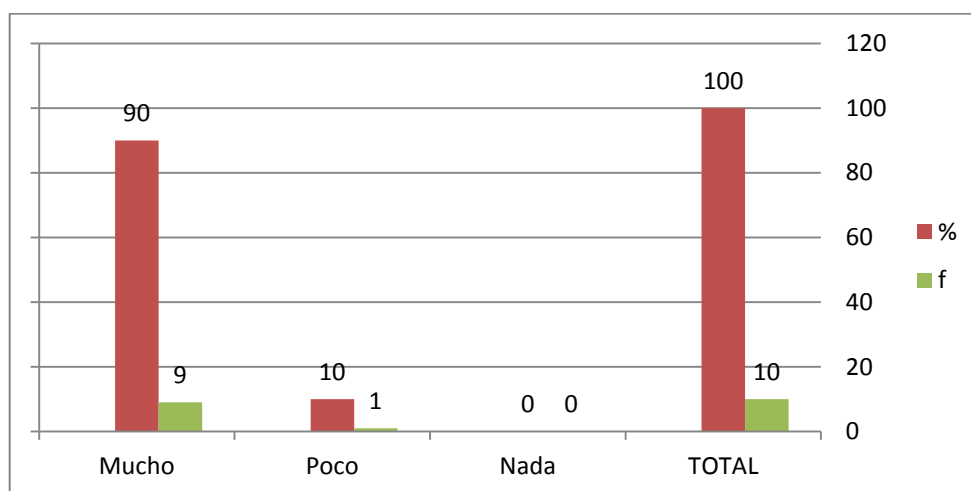


Según los resultados obtenidos en la pregunta número cinco, el canal universitario no usa escenarios virtuales en ningún programa que se transmite.

6.- Cree Ud. Que es necesario implementar escenarios virtuales en el canal universitario?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

RESPUESTA	f	%
Mucho	9	90
Poco	1	10
Nada	0	0
TOTAL	10	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		

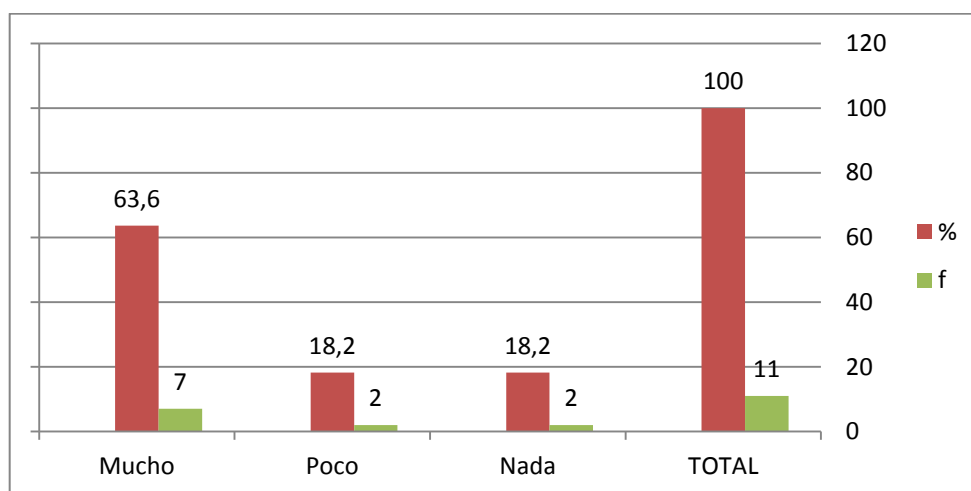


En la pregunta seis el 90% de los encuestados piensa que es muy necesario implementar escenarios virtuales, el 10% opina que es poco indispensable implementar escenarios virtuales en el canal universitario no existió otro criterio. En definitiva, es necesario implementar escenarios virtuales en la programación del canal universitario.

7.- Cree Ud. Que utilizar escenarios virtuales sube el rating del canal universitario?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

RESPUESTA	f	%
Mucho	7	63.6
Poco	2	18.2
Nada	2	18.2
TOTAL	11	100
FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN		



En la séptima pregunta el 63.6% de los encuestados piensa que el rating del canal universitario subiría mucho si se implementan escenarios virtuales, el 18.2% expresa que el rating subiría poco y el 18.2% piensa que no tendría ningún efecto aplicar escenarios virtuales en la programación del canal universitario. Por los criterios obtenidos si influye en el aumento del rating la implementación de escenarios virtuales.

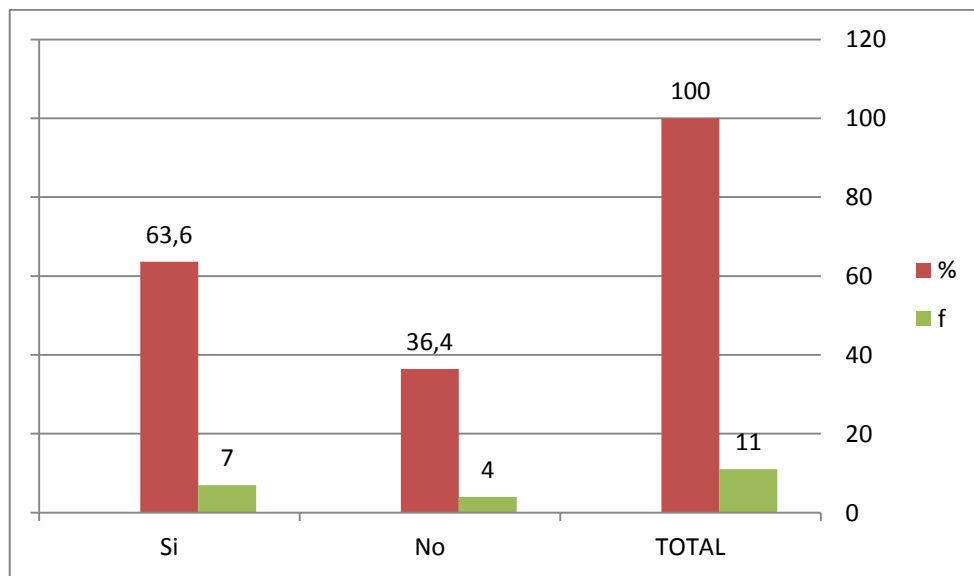
8.- Implementar escenarios virtuales con motivos naturales, culturales, de costumbres y con características turísticas ayuda a fomentar el turismo en el norte del país?

SI

NO

RESPUESTA	f	%
Si	7	63.6
No	4	36.4
TOTAL	11	100

FUENTE: EQUIPO DE INVESTIGACIÓN



En el gráfico ocho el 63.6% manifiestan que si tendría un efecto positivo en el turismo la implementación de escenarios virtuales y el 36.4% no está de acuerdo con el criterio manifestado. La implementación de escenarios virtuales con motivos naturales, culturales, de costumbres y con características turísticas sí ayuda a fomentar el turismo en el norte del país.

CAPITULO V

5.1 Conclusiones y Recomendaciones

5.1.1 CONCLUSIONES

- Este proyecto tuvo gran acogida por todos los habitantes del sector los Ceibos del cantón Ibarra provincia de Imbabura.
- Este proyecto si tiene el apoyo de las autoridades se aplicaría en su totalidad ayudando al canal a obtener una nueva imagen.
- El proyecto es método estratégico para promover el turismo de las provincias de Imbabura y Carchi; y sería un adelanto tecnológico que coloca al canal universitario como un medio de comunicación vanguardista.

5.1.2. Recomendaciones

- Que este proyecto sea de gran ayuda y sea tomado en cuenta ya que se siguió paso a paso la investigación, para obtener resultados favorables que mejorarían al canal.

- Este proyecto se aplique en el canal universitario de la universidad Técnica del Norte ya que hay resultados favorables para que el canal sea pionero en toda la zona norte del país.

- Al adaptar estos escenarios contribuiríamos no solo con la imagen del canal sino ayudaríamos a promover el turismo del norte del país y al mismo tiempo se adapta a la tecnología que cada día avanza a gran velocidad como una estrategia para ser un medio de comunicación vanguardista.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.

**DISEÑO DE ESCENARIOS VIRTUALES APLICADO AL CANAL UNIVERSITARIO DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.**

6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Por el gran auge que ha tenido los films y los medios de comunicación visual en últimos años se han descuidado la forma y el estudio, de cómo impacta dicho escenario ya sea de manera negativa o positiva.

De dicha forma el usuario puede ver el mundo real alrededor de él, con gráficas que componen el mundo real. En lugar de remplazar el mundo real, nosotros lo suplementamos. Idealmente, podemos hacer ver al usuario que los objetos reales y virtuales coexisten.

Las imágenes también juegan un papel importante ya que la variedad de diseños y modelos tienden a golpear la vista, en óptica geométrica, una imagen virtual está formada por la proyección de los rayos reflejados o refractados según sea el caso de un espejo o lente, respectivamente en el dispositivo las que convergerán en un punto formando la imagen virtual. A diferencia de una imagen real que se forma con los rayos reflejados o refractados y no con sus proyecciones.

De esta manera se plantea una solución, como mejorar la calidad de imagen, haciéndola no tan ficticia para evitar la saturación de la irrealidad

y con esto se aporta de alguna manera para que el canal universitario mejore su imagen con diseños atractivos y poco usuales en el medio.

Este proyecto se realizó ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades universitarias, dirigentes del canal, docentes de la especialidad y personal especializado en la creación de escenarios virtuales, tomando en cuenta todos estos antecedentes el proyecto es completamente factible ya que existen conocimientos científicos y técnicos que demuestran la creación de dichos escenarios.

Impactos Sociales

El proyecto impactó en la población de Los Ceibos del Cantón Ibarra de la provincia de Imbabura, por su nueva y atractiva forma de hacer televisión ya que de esta manera el canal se vio beneficiado por sus altos ratings de sintonía que involucran a la población no solo a la Población de los Ceibos, sino también a los televidentes de toda la zona norte del país.

Impactos Psicológicos

El proyecto apunto siempre a no saturar la imagen para no dañar la vista y entorpecer el ambiente del televidente, para que la imagen no sea ficticia y se pueda relacionar completamente con el presentador y obtener una realidad ya que es una ventaja de los escenarios virtuales la interrelación de las personas con el ambiente y no, el ambiente con las personas.

6.3. FUNDAMENTACIÓN.

Los fundamentos filosóficos para la presente investigación se toman de lo siguiente:

FUNDAMNETACIÓN FILOSÓFICA.

Los fundamentos filosóficos para la presente investigación se toman de las palabras que Vitrubio escribió, la innovación y la tecnología que el hombre aplica hoy en día se relaciona con la ciencia, conocimientos y los valores.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.

Los fundamentos psicológicos de esta investigación se basan en el autor y pintor Moholy-Nagy que nos dice, la creatividad y la innovación es lo principal en el aplicador.

FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA.

Esta teoría hemos tomado del autor Casas Armengel que nos dice la tecnología es esencial para el desarrollo y la creación de los escenarios virtuales, ya que se basa en muchos programas y los avances técnicos,

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. OBJETIVO GENERAL.

Mejorar la imagen visual con escenarios virtuales en la diferente programación del canal universitario para ubicarlo como un medio de comunicación de mayor sintonía en la zona norte del país.

6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aumentar el rating del canal universitario en toda la zona norte del país

- Adaptar una nueva forma de imagen para innovar al canal universitario.
- Difundir los escenarios virtuales en la diferente programación del canal para integrar a la población con la tecnología (3D).

6.5. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

Documental.- este tipo de investigación sirvió para obtener información primaria y secundaria, necesaria para la creación de escenarios virtuales (3D).

Tecnológico.- el campo tecnológico es indispensable, porque necesitamos información actual ya que este tema avanza diariamente.

De Campo.- este tipo de investigación es necesaria para conocer los impactos que producen los escenarios virtuales en la población del barrio los ceibos.

6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Aunque los dos nombres más comunes con los que se conoce a la técnica que nos ocupa son fondo azul (blue screen en inglés) y Croma key (Chroma Key en inglés) también podemos referirnos a ella como pantalla azul, Cromaquí, superposición por separación de colores e incluso como mascarilla en movimiento (Travelling mate en ingles).

Aunque el proceso es el mismo en cinematografía se le suele llamar Travelling mate y en edición de vídeo chromakey.

DEFINICIÓN.

Según el diccionario del *British Kinematograph* Croma (Chroma) es el componente de la señal de vídeo que lleva la información del color. Por extensión, el grado o nivel de saturación del color.

Así pues el término Croma key significa, literalmente, *llave de color* aunque si queremos dar una definición más explicativa y exacta tendremos que referirnos a el como:

Un proceso electrónico que combina las señales de salida de dos o más cámaras entre si y/o con otras fuentes externas (*) obteniendo como resultado una mezcla uniforme y visualmente indetectable.

Entre estas fuentes externas tenemos elementos como los escáner de filmación, las trucas, las pinturas mate y los que hoy por hoy son los elementos más versátiles, los ordenadores.

EL ORIGEN DE LA TÉCNICA.

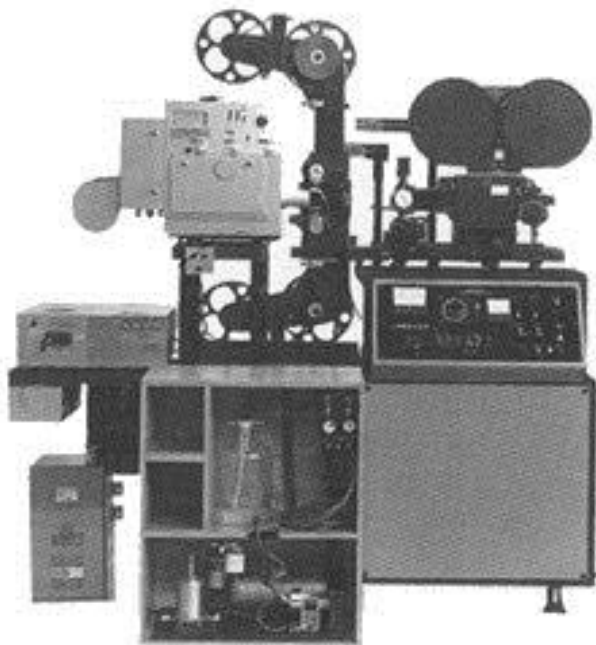
El primer "paso" de esta técnica se dio en el campo de la fotografía y en concreto en 1920 cuando C. Dodge Dunning patentó un sistema al que llamó Dunning Travelling Mate (Algunos autores se refieren a el como Bi Pack Camera).

Dicho sistema se componía, básicamente, de un negativo virgen y de un positivo entintado con color naranja. Durante la "sesión" los actores (o en su caso la acción) se iluminaban con luz naranja contra un fondo blanco iluminado con luz azul de modo que actuaban como "mascarilla viviente" para la acción de fondo.

Con el paso del tiempo y la aparición del celuloide este sistema paso a la industria cinematográfica donde fue perfeccionando hasta convertirse en un sistema sencillo y de uso generalizado.

Pese a ello esta técnica tenía un gran inconveniente ya que todos los elementos (actores, fondos, mates ..) debían ser filmados por separado y los distintos rollos de película integrados en un único celuloide empleando para ello una costosa impresora óptica (ver imagen).

Gracias a Dios las cosas han avanzado mucho y el uso de los ordenadores y, más recientemente, la filmación digital hacen que todo el proceso se realice de modo más directo y mucho más perfecto.



DESCRIPCIÓN DEL PROCESO.

La clave del proceso está en el sistema de grabación que no solo trabaja con dos fuentes distintas, una primaria y otra secundaria, sino que posee un dispositivo electrónico capaz de detectar la señal de un determinado color, generalmente el azul, actuando como sigue:

- Si no recibe señal de color azul graba tomando como origen la fuente primaria.

- Si recibe señal de color azul desconecta la grabación que está efectuando de la fuente primaria e inserta en su lugar la fuente secundaria.

Evidentemente, cuanto mayor sea la capacidad del dispositivo para desconectar las zonas de azul sin afectar al resto de gamas cromáticas, sobre todo las más próximas a este, mayor será la calidad del producto final.

EL COLOR DEL CROMA.

El Croma key se puede usar con distintos colores de fondo aunque el más usual es el azul ya que:

- En la filmación suelen intervenir actores y este color es el menos presente en la piel humana con lo cual evitamos que parte de estos pueda ser borrado junto con el fondo.
- El azul fue uno de los colores más usados desde el principio y eso hace que haya mucha mayor gama de filtros y efectos para este color que para otros.

Otros colores que se suelen usar como fondo para esta técnica son el verde, el amarillo y el rojo siendo el primero el más habitual, claro está, después del azul.

LA ILUMINACIÓN DEL CROMA.

Para que el efecto sea completo y se eviten reflejos y brillos la luz con la que se iluminan tanto la acción como el fondo debe ser blanca y a poder ser producida con tubos fluorescentes de alta frecuencia que eviten el pestañeo (flicker) que se produce si se filma a distintas velocidades o con variaciones del obturador.

La razón por la que se prefiere el uso de fluorescentes en lugar de bombillas de tungsteno es que estas desprenden pequeñas emisiones de tonos ocres que interfieren en el proceso.

PROBLEMAS CON EL CROMA.

Existen varios problemas pero citaré solo los dos más usuales.

Reflejos: Si en la acción intervienen elementos relucientes estos reflejarán el fondo neutro sobre el que se graba y serán borrados junto con este. El problema no es fácil de solucionar y aunque se puede mitigar con diferentes iluminaciones lo usual es retocar digitalmente la zona borrada. (ver comentario técnico anterior)

Luz sobre los personajes: Si los actores reciben contraluz azul (u otro próximo a ese espectro) en el montaje final se verán rodeados por un pequeño halo de este color. Para evitarlo y siempre que no sea posible iluminarlos con otros colores se debe sustituir el fondo azul por uno de otro color (verde, amarillo o rojo).

El fallo de iluminación es el más corriente y el efecto de "halo" se puede apreciar en muchas producciones de bajo presupuesto como series y noticiarios televisivos (partes meteorológicos).

EL FUTURO DEL CROMA EN LA ERA DIGITAL.

Las nuevas técnicas de borrado digital que permiten la eliminación de cualquier elemento y la irrupción de las modernas cámaras digitales que al no emplear "celuloide" reducen todo a datos binarios con lo que cualquier cosa es posible harían pensar que el uso del fondo azul está condenado a desaparecer. Sin embargo producciones recientes como el Episodio II de Star Wars indican todo lo contrario y revelan que la técnica

se ve potenciada con el auge digital que hace que esta técnica resulte más sencilla y que incluso mejora sus resultados.

Nota: El futuro que abren tanto la filmación como la proyección digital son sobrecogedores pero hasta que ambos se impongan (aun es cosa de unos pocos) y fuercen a las grandes empresas a inyectar capital las mejoras se verán ralentizadas. En este sentido el compromiso de S.Spielberg y G.Lucas por impulsar esta nueva forma de hacer cine resultan determinantes y permiten que los aficionados soñemos con una revolución similar a la que supuso el cine sonoro o la inclusión del color.

Para la elaboración de escenarios virtuales existen muchas formas, a continuación vamos a detallar el proceso más sencillo para la elaboración de escenarios virtuales:

Una de las características principales del escenario virtual es la interacción de un ordenador con la cámara filmadora en tiempo real.

Tomando en cuenta este aspecto muy importante, damos paso a un ejemplo y detalle de cómo se realiza el escenario virtual el programa Virtual MAT PRO.

1.- Conectamos las cámaras a las entradas de video, el número puede variar dependiendo de la capacidad de la tarjeta o consola de video.



2.- Selecciona la entrada que desee para el fondo puede ser: Imagen, imagen animada, grabación de video o la imagen en tiempo real de la cámara filmadora.

En el siguiente ejemplo se utiliza una imagen animada.



3.- Seleccionamos el segundo canal, puede ser una noticia pregrabada, video o imagen.

En el ejemplo se utiliza un video.



Como podrán notar el video fue colocado sobre los engranajes en la imagen de fondo.

4.- En el tercer canal podemos incluir al presentador(a) de noticias que se encuentra en el estudio en tiempo real, la característica principal es que el fondo donde se encuentre el presentador(a) debe ser de color verde. Como se nota en el ejemplo.



5.- Al incluir o acoplar la filmación en tiempo real con el fondo verde, es necesario eliminar el fondo verde, con la característica especial o técnica denominada CROMA KEY.

¿Qué es el croma key?

El croma o inserción croma (del inglés chroma key) es una técnica audiovisual utilizada ampliamente tanto en cine y televisión como en fotografía, que consiste en la sustitución de un fondo por otro mediante un equipo especializado o un ordenador. Esto se hace debido a que es demasiado costoso e inviable el recorte del fondo o personajes para completar frame a frame mediante rotoscopia.

Para realizar esta operación con facilidad y buen resultado, se utiliza el Chroma key o "clave de color": Básicamente consiste en un fondo de color sólido y uniforme y el objeto que se desea recortar o cambiar de fondo, dejando lo demás para tarea del ordenador. Para realizar la operación correctamente se debe escoger un fondo y después un objeto o persona para colocar en una situación posterior a ese hipotético fondo.

Este color debe ser alguno de los primarios (rojo, verde o azul). Habitualmente se usa verde o azul y no rojo, ya que es el componente más importante de la piel humana. Aunque el primer color usado era el azul, el verde se ha hecho más habitual al ser la ropa azul más común que la verde.



6.- Al incluir los tres canales o entradas; formamos la escena o escenario virtual.

Podemos colocar las entradas en diferente posición, ángulo o lugar cada una de las entradas.



7.- Por último se guarda la escena y puede crearse el número de escenas que necesite para el programa.

Algo muy importante en el momento de crear más de un escenario virtual son los efectos que se debe agregar para cambiar de un escenario a otro.

6.7 Lincografía.

- Biblioteca Premium Microsoft Encarta.

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o>

[http://www.lowes.com/lowes/lkn?action=noNavProcessor&sec=esp
&p=spanish/Commlib/UnivDesDef.htmlhtml](http://www.lowes.com/lowes/lkn?action=noNavProcessor&sec=esp&p=spanish/Commlib/UnivDesDef.htmlhtml)

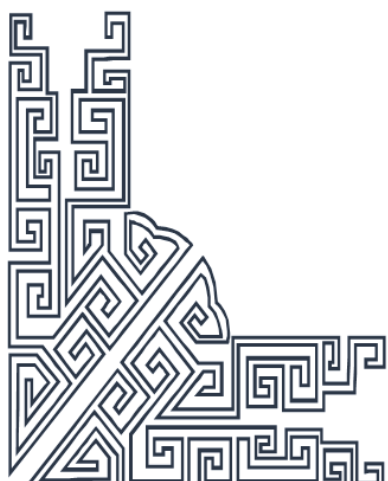
<http://www.personal.telefonica.terra.es/web/banderamadrid/definicion.htm>

- <http://www.wikipedia.org/>

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Escenario>
- <http://www.nebrija.com/prospectiva-madrid-2014/prospectiva-mundo/glosario-prospectiva.htm>
- <http://www.mastermagazine.info/termino/7140.php>
- <http://proton.ucting.udg.mx/materias/robotica/r166/r45/r45.htm>
- <http://www.ull.es/publicaciones/latina/2008/04/GalanCubillo.html>
- <http://www.eumed.net/libros/2009b/La%20escenografia%20virtual%20en%20la%20era%20digital%20cinematografica.htm>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Estudiovirtual>
- <http://www.utn.edu.ec/utv/index.php?option=comcontent&task=blogsection&id=1&Itemid=14>
- <http://www.monografias.com/trabajos4/realvirtual/realvirtual.shtml>
- www.infomipymehonduras.com/uploaded/
- <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque6/pag1.htm>



ANEXOS



ANEXO 1

Árbol de Problemas

CAUSAS:



EFFECTOS:

Orden ascendente de causas y efectos:

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. Pocos programas | Falta de materiales. |
| 2. Sumisión a modelos mundiales | Modelos poco adecuados para el medio. |
| 3. Poca creatividad | Ideas poco novedosas. |
| 4. Dificultad en el manejo de programas | Poca capacidad de Enseñanza. |
| 5. Falta de práctica | Falta de Interés. |

ANEXO 2

MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Que impacto, producirá los escenarios virtuales en la audiencia del canal Universitario?	Establecer si los escenarios virtuales son un aporte eficaz para así mejorar las programaciones y dar una imagen diferente en el canal universitario.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INTERROGANTES
1. Analizar los impactos visuales que causan los escenarios virtuales en los televidentes del sector los Ceibos.	¿Cómo impactarían los escenarios virtuales en los televidentes del sector Los Ceibos de cantón Ibarra?
2. Diseñar escenarios virtuales con motivos escénicos naturales, culturales, de costumbres y con características turísticas de la provincia de Imbabura para la diferente programación del canal.	¿En qué programación del canal universitario se tendría mayor sintonía para crear escenarios virtuales?
3. Presentar documentales con motivos de escenarios virtuales, de acuerdo a las características de la programación que el canal	¿Qué escenarios virtuales serían incluidos en la programación del canal universitario.

universitario dispone.	
------------------------	--

ANEXO 3

MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categoría	Dimensión	Indicadores
<p>Etimológicamente derivado del término italiano disegno - dibujar. El objetivo del diseño es simplificar la vida todas las personas, haciendo que los productos, las comunicaciones y el entorno construido por el hombre sean más utilizables por la mayor cantidad posible de personas con un costo nulo o mínimo.</p>	Diseño	<ul style="list-style-type: none"> - Artes Plásticas - Pintura - Dibujo - Colores - Letras - Logos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creativo - Bueno - Malo - Novedoso - Diferente.
<p>La escenografía virtual por tanto es el resultado de la incrustación entre la señal de cámara y el entorno virtual generado por ordenador que se actualiza a tiempo real para adaptarse a los cambios de la señal de cámara.</p>	Escenario Virtual	<ul style="list-style-type: none"> -Realidad Imaginaria. -Visión diferente -Entornos sintéticos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Atractivo. - Convinciente - Real.

ANEXO 4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ENCUESTA SOBRE LOS ESCENARIOS VIRTUALES (3D) APLICADO A LOS HABITANTES DEL SECTOR LOS CEIBOS, CANTON IBARRA.

Por favor lea detenidamente cada ítem y marque con una X la respuesta que Ud. crea conveniente, de ante mano le agradecemos, la información que nos proporcione será valiosa para nuestra investigación.

1.- Tiene algún conocimiento acerca de escenarios virtuales?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

2.-Piensa ud que los escenarios virtuales pueden dar una visión diferente, a la variada programación del canal universitario (UTV)?

- SI
- NO

3.- Los escenarios virtuales pueden impactar de alguna manera en los televidentes?

- SI
- NO

Enumere algunas.....

.....

4.- Piensa usted que la creación de los escenarios virtuales aumentaría la sintonía del canal (UTV).?

- SI
- NO

5.- Cree usted que los escenarios virtuales mejorarían al canal universitario, dando una imagen diferente y novedosa?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

6.- Piensa ud. Que con la implementación de escenarios virtuales, el canal universitario sería el pionero en en el norte del país?

- SI
- NO

Porque,.....
.....

7.- En que segmento de la programación del canal universitario (UTV) se debería crear un escenario virtual?

- Deportes
- Noticias
- Culturales
- Infantiles

8.- Los escenarios virtuales tendrían a desviar la atención del televidente sobre el presentador(a) ?

- SI
- NO

Por que?
.....

Gracias por su colaboración..

ANEXO 5

ENCUESTA SOBRE LOS ESCENARIOS VIRTUALES (3D) APLICADO A LOS INTEGRANTES DEL CANAL UNIVERSITARIO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DE LA CIUDAD DE IBARRA.

Por favor lea detenidamente cada ítem y marque con una X la respuesta que Ud. crea conveniente, de ante mano le agradecemos, la información que nos proporcione será valiosa para nuestra investigación.

1.- Conoce usted qué es un escenario virtual?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

2.- Sabe Ud. Cómo crear escenarios virtuales?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

3.- Utilizar escenarios virtuales significa un ahorro de recursos humanos y económicos?

- SI
- NO

4.- Se utiliza escenarios virtuales en la programación del canal universitario?

- SI
- NO

5.- En qué programación del canal se utilizan los escenarios virtuales?

Deportes

Noticias

Culturales

Infantiles

6.- Cree Ud. Que es necesario implementar escenarios virtuales en el canal universitario?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

7.- Cree Ud. Que utilizar escenarios virtuales sube el rating del canal universitario?

- A) MUCHO
- B) POCO
- C) NADA

8.- Implementar escenarios virtuales con motivos naturales, culturales, de costumbres y con características turísticas ayuda a fomentar el turismo en el norte del país?

- SI
- NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.