



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

## **FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**TEMA: “ESTUDIO DE LA POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DESARROLLAR CONTENIDOS CULTURALES EN EL CENTRO DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL FECYT, EMPLEANDO UNA PROPUESTA ALTERNATIVA”.**

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciado en Diseño Gráfico.

**AUTOR:** Pérez Almeida Víctor Manuel

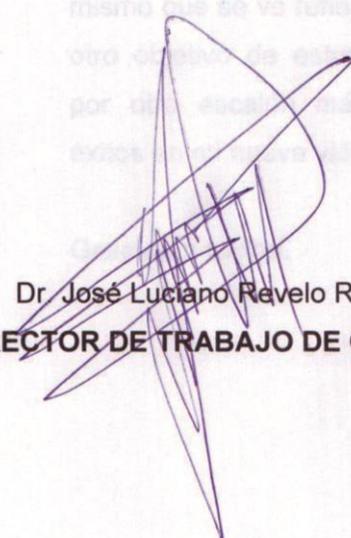
**DIRECTOR:** Dr. José Revelo Ruiz

Ibarra, 2015

## ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Director de trabajo de grado presentado por el Sr. Víctor Manuel Pérez Almeida para optar por el título de LICENCIADO EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, con el tema de tesis **“ESTUDIO DE LA POSTPRODUCCION AUDIOVISUAL PARA DESARROLLAR CONTENIDOS CULTURALES EN EL CENTRO DE PRODUCCION AUDIOVISUAL FECYT, EMPLEANDO UNA PROPUESTA ALTERNATIVA”** en el periodo académico 2014, Considero que el presente trabajo Investigativo reúne los méritos y requerimientos necesarios para su presentación pública y evaluación de parte del tribunal examinador designado.

Atentamente,



Dr. José Luciano Revelo Ruiz  
**DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO**

## **DEDICATORIA**

Toda la labor académica durante este trabajo va dedicada con mucho cariño, amor y respeto a mis padres por todo el apoyo y atención incondicional hacia mí, mostrando su entrega como buenos padres, siempre como gran ejemplo de vida y superación personal.

A todas las personas detrás de mi preparación como profesional y persona responsable, que en su momento supieron brindarme su apoyo, mismo que se ve reflejado en la culminación de otro objetivo de estudios alcanzado, al pasar por otro escalón más del camino, logrando éxitos en mi nueva vida como profesional.

**Gracias a todos.**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Técnica del Norte  
Al MSc. Raimundo López, Decano FECYT  
Ala Msc. Ramiro Carrascal, Coordinador de la Carrera de Diseño Grafico  
Al Dr. José Luciano Revelo, Director de Tesis  
Al equipo de docentes de la Carrera de Diseño Gráfico  
A mis familiares y amigos.

# ÍNDICE

## Contenido

Portada.....	i
Aceptación del tutor .....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice general .....	v
Resumen .....	xiii
Abstract.....	xiv
Introducción.....	xv
CAPÍTULO I .....	18
Antecedentes.....	18
Planteamiento del problema .....	20
Enunciado del problema.....	20
Delimitación.....	20
1.1.1. Objeto de estudio .....	20
1.1.2. 1.4.2 Unidades de observación .....	21
1.1.3. Delimitación espacial.....	21
1.1.4. Delimitación temporal.....	21
Objetivos.....	21
General .....	21
Específicos .....	22
Justificación.....	22
CAPÍTULO II .....	24

2.1. Fundamentación teórica .....	24
2.1.1. Producción audiovisual.....	24
2.1.1.1. Etapas de la producción audiovisual .....	26
a. Preproducción .....	26
a.1. Idea .....	27
a.2. El guión.....	28
a.3. La orden de rodaje .....	30
a.4. Elementos personales .....	30
a.5. Equipo de producción .....	31
b. Producción.....	33
b.1. Escena .....	34
b.2. Plano .....	34
b.3. Tipos de planos .....	35
b.3.1. Planos largos.....	35
b.3.1.1. Gran plano general.....	35
b.3.1.2. Plano general.....	35
b.3.1.3. Plano entero.....	35
b.3.2. Planos medios.....	36
b.3.2.1. Plano americano.....	36
b.3.2.2. Plano medio largo .....	36
b.3.2.3. Plano medio.....	36
b.3.3. Planos cortos .....	37
b.3.3.1. Plano medio corto.....	37
b.3.3.2. Primer plano.....	37
b.3.3.3. Primerísimo primer plano .....	37
b.3.3.4. Plano detalle.....	37
b.6. Movimientos de cámara .....	38
b.6.1. Paneos .....	38
b.6.2. Tilts .....	38
b.6.3. Travelling .....	38
b.6.4. Zoom óptico.....	39
b.6.4.1. Zoom in.....	39
b.6.4.2. Zoom out .....	40
b.7. Altura de la cámara.....	40
b.7.1. Cámara en posición supina .....	41
b.7.2. Cámara en posición contrapicada .....	41
b.7.3. Cámara en posición picada .....	41
b.7.4. Cámara cenital .....	41

b.8. Cámara objetiva .....	42
b.9. Cámara subjetiva .....	42
b.10. Composición de imagen.....	42
b.11. El video como medio de expresión.....	44
c. Postproducción.....	48
c.1. Postproducción en video.....	48
c.2. Digitalización o captura .....	50
c.3. Tipos de edición.....	51
c.3.1. Edición en cámara.....	54
c.3.2. Edición Off – line .....	54
c.3.3. Edición On – line .....	55
c.3.4. Edición por ensamble .....	55
c.3.5. Edición por inserción .....	56
c.4. Industria de la postproducción digital.....	56
c.5. Digitalización de la postproducción .....	57
2.1.2. Enfoque cultural .....	59
2.1.2.1. Cultura .....	60
a. Cultura audiovisual .....	63
2.1.3. Centro de Producción audiovisual FECYT .....	63
2.2. Posicionamiento teórico personal .....	65
2.3. Glosario de términos .....	66
2.4. Interrogantes.....	69
CAPÍTULO III .....	70
3.1. Tipo de investigación.....	70
3.1.1. Cualitativo - Cuantitativo.....	70
3.1.2. Descriptiva .....	71
3.1.3. Bibliográfica .....	71
3.1.4. Propositiva .....	71
3.2. Métodos .....	71
3.2.1. Recolección de información .....	71
3.2.2. Teóricos .....	72
4. Analítico - Sintético.....	72
5. Modelación.....	72

5.1. Matemáticas.....	73
5.1.1. Estadístico.....	73
5.1.2. Técnicas e instrumentos.....	73
5.1.3. Población .....	73
5.1.4. Muestra .....	73
5.1.5. Fórmula.....	73
5.1.6. Muestra a ser aplicada .....	75
CAPÍTULO IV.....	74
9.1. Encuestas Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, carrera de Diseño Gráfico .....	74
9.2. Entrevistas UTV Televisión Universitaria UTN .....	84
9.3. Contrastación .....	93
CAPÍTULO V.....	97
10.1. Conclusiones.....	97
10.2. Recomendaciones .....	98
CAPÍTULO VI.....	100
11.1. Título de la propuesta .....	100
11.2. Justificación e importancia.....	100
11.3. Fundamentación de la propuesta .....	101
6.3.1 Fundamentación cultural .....	101
6.3.2 Fundamentación educomunicacional .....	101
6.3.3 Fundamentación teórico practica .....	102
11.4. Objetivos .....	102
11.4.1. Objetivo general .....	102
11.4.2. Objetivos específicos .....	102
11.5. Ubicación sectorial y física .....	103
11.6. Desarrollo de la propuesta.....	104
11.6.1. Marca.....	104

11.6.1.1.	Proceso .....	104
a.	Origen .....	104
b.	Isotipo .....	105
c.	Tipografía .....	106
d.	Cromática.....	106
11.6.1.2.	Producto .....	107
a.	Prohibiciones .....	107
a.1.	Prohibiciones en escala .....	107
a.2.	Prohibiciones en rotación .....	108
a.3.	Prohibiciones de cromática.....	108
b.	Aplicación.....	109
11.6.2.	Reportaje Ibarra tierra pluricultural y multiétnica .....	111
11.6.2.1.	Proceso .....	111
a.	Guión literario.....	111
b.	Intro “Ibarra tierra pluricultural y multiétnica” .....	115
b.1.	Diseño intro.....	115
b.2.	Animación intro .....	116
b.3.	Exportación intro .....	117
c.	Fotografías antiguas .....	117
c.1.	Corrección fotográfica.....	119
c.2.	Corrección de niveles (brillo y contraste) .....	119
c.3.	Corrección de planos.....	120
d.	Producción audiovisual y rodaje.....	120
d.1.	Datos técnicos.....	121
d.2.	Material en video.....	122
e.	Proceso de montaje .....	123
f.	Masterización y montaje audio - voz en off .....	124
g.	Arte final, efectos de video y animación.....	125
h.	Exportación de secuencia .....	125
11.6.2.2.	Producto .....	126
11.6.3.	Guía interactiva postproducción audiovisual .....	127
11.6.3.1.	Proceso .....	127
a.	Planificación multimedia .....	127
a.1.	Mapa de sitio.....	128
a.2.	Guión de contenidos multimedia.....	129
a.2.1.	Interfaz principal .....	129
a.2.2.	Interfaz guía interactiva .....	130

b. Software .....	133
c. Opening de Fonograf multimedia .....	134
c.1. Rodaje en croma .....	134
c.1.1. Iluminación (triángulo básico) .....	135
c.2. Diseño set 3D.....	136
c.2.1. Distribución y diagramación set 2D .....	136
c.2.2. Estructuración 3D modelado .....	136
c.2.3. Montaje croma y set 3D.....	137
c.3. Limpieza de voz en off y masterización.....	137
c.4. Edición y arte final.....	138
c.5. Banner oficial 3D .....	138
c.5.1. Diagramación y vectorización .....	139
c.5.2. Modelado y animación 3D .....	139
c.6. Edición opening .....	140
c.7. Exportación opening .....	140
d. Interfaz principal multimedia .....	141
d.1. Datos técnicos.....	142
d.2. Diseño y diagramación.....	142
d.3. Animación cubos 3D .....	143
d.3.1. Arte final cubo 3D.....	143
d.4. Descripción gráfica botones.....	144
d.4.1. Animación botones - instancias.....	144
d.4.1.1. Botón reportaje .....	145
d.4.1.2. Botón preproducción .....	145
d.4.1.3. Botón rodaje.....	146
d.4.1.4. Botón postproducción.....	146
d.4.1.5. Botón guía interactiva .....	147
e. Cortina .....	147
g.1. Vectorización logo Fonograf Multimedia.....	148
g.2. Animación 3D .....	148
g.3. Arte final cortina .....	149
f. Índice guía interactiva.....	150
f.1. Retícula base.....	152
f.2. Maquetación y diagramación guía interactiva .....	152
f.2.1. Botones del índice .....	153
f.2.1.1. Contenidos de lectura .....	153
f.2.1.2. Videos tutoriales .....	154
f.2.1.3. Trabajo práctico .....	154
f.2.2. Animación botones índice - instancias.....	154
f.2.3. Botones cubierta .....	154
f.2.4. Animación botones cubierta - instancias .....	156

f.3.	Enlaces multimedia.....	158
f.4.	Animación marca Fonograf multimedia 3D.....	158
f.4.1.	Modelado 3D.....	159
f.4.2.	Animación y edición.....	159
f.4.3.	Exportación animación marca.....	160
g.	Tutoriales.....	161
g.1.	Animación intro para tutoriales.....	161
g.2.	Exportación intro.....	161
g.3.	Módulos de contenido.....	162
g.3.1.	Módulo Ejemplo (Montaje).....	163
g.4.	Proceso de captura de pantalla.....	165
g.5.	Etiquetas y banners.....	166
g.5.1.	Diseño etiquetas.....	166
g.5.2.	Animación etiquetas.....	167
g.5.3.	Exportación etiquetas.....	167
g.6.	Edición.....	168
g.7.	Exportación de las secuencias.....	169
g.8.	Video tutorial montado.....	170
h.	Bienvenida.....	171
h.1.	Croma bienvenida.....	171
h.2.	Edición.....	172
h.3.	Exportación bienvenida.....	173
h.4.	Bienvenida montada.....	174
i.	Enlaces web.....	174
j.	Exportación guía interactiva.....	175
11.6.3.2.	Producto.....	176
11.6.4.	Manual de navegabilidad guía interactiva.....	177
11.6.4.1.	Proceso.....	177
a.	Diseño portada.....	177
b.	Diseño contraportada.....	177
c.	Diseño y maquetación.....	178
d.	Exportación y empaquetado.....	178
11.6.4.2.	Producto.....	179
11.6.5.	Libro postproducción audiovisual.....	180
11.6.5.1.	Proceso.....	180
a.	Diseño portada y contraportada integrado.....	180
a.1.	Diseño portada.....	181

a.2. Diseño contraportada .....	182
b. Reticula base.....	183
b.1. Plantilla base.....	183
c. Diseño página maestra .....	184
d. Maquetación.....	184
e. Exportación y empaquetado.....	185
11.6.5.2. Producto .....	186
11.6.6. Presentación suplemento didáctico guía interactiva .....	187
11.6.7. Costes de producción .....	187
11.7. Impactos.....	187
11.7.1. Cultural .....	187
11.7.2. Educativo .....	188
11.7.3. Comunicacional .....	188
11.8. Difusión .....	188
11.9. Bibliografía .....	189
ANEXOS.....	191

## RESUMEN

El siguiente trabajo investigativo se ha planteado después de una investigación realizada en la carrera de Diseño Gráfico a estudiantes de todos los semestres, en donde se llegó a la conclusión que los conocimientos acerca del campo de producción audiovisual en los estudiantes es muy generalizado, ya que la materia impartida en Introducción a la producción audiovisual y talleres audiovisuales está dentro de la malla académica a partir de 6to Semestre en el caso de mi promoción, además hay que tomar en cuenta que la materia engloba tres procesos claves que son preproducción, producción y postproducción, impidiendo especializarse en una de ellas, por lo tanto se optó por el desarrollo e implementación de una guía interactiva acerca del proceso de postproducción, siendo este un proceso igual de importante que el resto, pero implica el desarrollo de multidisciplinas muy relacionadas con el Diseño Gráfico. Por esta razón en la planificación de la propuesta se decidió por la implementación de esta guía a modo de suplemento teórico práctico, como material didáctico para estudiantes que están dando sus primeros pasos a la cultura audiovisual y a los que necesitan conocimiento más avanzados de postproducción y manejo de software especializado. Mediante la implementación de nuevas tecnologías, el campo de la postproducción audiovisual ha sido de los pocos que han tenido un cambio tan grande en cuanto a facilidad para edición de video y montaje, sin embargo se ha seleccionado a la línea de programas para diseño de Adobe Creative Cloud, ya que es un paquete de software especializado para el diseñador gráficos, además los estudiantes desde primeros semestres ya incorporan el uso de estos programas en múltiples materias dentro de la malla académica. En el desarrollo de la guía se planteó la producción de contenidos no simplemente como creadora de productos audiovisuales, sino también como generadora de contenidos de calidad, en pocas palabras, el cómo utilizar estos procesos para fomentar un cambio positivo en la sociedad, mediante iniciativas de estudiantes a quienes se trata de llegar con esta investigación.

## **ABSTRACT**

The following investigative work has been raised after an investigation in the career of graphic design students every semester, where it came to the conclusion that the knowledge about the field of audiovisual production in the students is widespread, since matter given in introduction to audiovisual production and audiovisual workshops is within the academic mesh from 6th semester in the case of my promotion also should take into account that the subject encompasses three key processes that are pre-production, production and post-production, preventing specialize in one of them, therefore opted for the development and implementation of an interactive tutorial about the post-production process, this being a process as important as the rest, but it involves the development of closely related to graphic design multidiscipline. For this reason in the planning of the proposal it was decided by the implementation of this guide as a supplement theoretical practical, as teaching materials for students who are taking their first steps to audiovisual culture and those who need knowledge more advanced post production and management of specialized software. Through the implementation of new technologies, the field of the audiovisual post-production has been of the few that have had a big change in terms of ease of editing video and installation, however is selected to the line of programs for Adobe Creative Cloud design, since it is a package of specialized software for the graphic designer also from first semester students already incorporate the use of these programs in multiple areas within the academic mesh. In the development of the guide was raised the production of content, not just as a creator of audio-visual products, but also as a generator of quality content, in a nutshell, the how to use these processes to promote positive change in society through initiatives of students who is come with this research.

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la guía interactiva de postproducción audiovisual a manera de suplemento teórico práctico, tiene como objetivo principal aportar con la educación de estudiantes de la Universidad Técnica del Norte de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la carrera de Diseño Gráfico, ya que la producción de contenidos es clave y fundamental para el desarrollo competitivo de la nueva generación de profesionales en esta área.

Además hay que tomar en cuenta que aporta a manera de incentivo para estudiantes generadores de propuestas, promoviendo la producción de contenidos de calidad con fines de resolver problemáticas sociales de nuestro medio y contribuyendo con el rescate de nuestra identidad cultural.

La investigación está enfocada a dos ejes fundamentales dentro de la producción audiovisual, los cuales son el eje teórico práctico, mismo que aporta a los estudiantes con conocimientos básicos y avanzados acerca de todo el proceso de producción de contenidos, tomando en cuenta que se centra en la postproducción audiovisual y sus aplicaciones relacionadas con el diseño gráfico, por otra parte el segundo eje temático comprende un enfoque cultural, el cual aplicado al estudio de la teoría y práctica de postproducción audiovisual se convierte en una plataforma para crear producciones con contenidos de calidad para educar y despertar conciencias, hacia problemas sociales del medio en el que convivimos.

Este trabajo consta de seis capítulos que serán detallados de la siguiente manera:

**CAPÍTULO I.-** Este capítulo contiene información acerca del planteamiento del problema, la formulación del tema, además de la delimitación espacial y temporal del mismo, posteriormente se expone los objetivos y la justificación.

**CAPÍTULO II.-** En este capítulo se encuentra todo lo que respecta al marco teórico y la información correspondiente al posicionamiento teórico personal, además cuenta con el glosario de términos y las interrogantes de la investigación.

**CAPÍTULO III.-** Este capítulo expone la metodología implementada durante todo el proceso de investigación, esto incluye a toda técnica, método e instrumentos, además la aplicación de encuestas realizadas a una muestra obtenida de los estudiantes de diseño gráfico de la Universidad Técnica del Norte.

**CAPÍTULO IV.-** Este presenta y describe un análisis realizado mediante la información obtenida en el capítulo anterior, con su respectiva interpretación se consiguió valiosa información de los sujetos a investigar.

**CAPÍTULO V.-** Dentro de este capítulo encontramos respectivamente las conclusiones y recomendaciones, después de analizar tanto entrevistas

como encuestas, en este caso para estudiantes y profesionales, por medio de los cuales se obtuvo valiosa información.

**CAPÍTULO VI.-** En este tenemos el desarrollo de la propuesta alternativa, en donde se justifica el desarrollo e implementación de la guía interactiva de postproducción audiovisual, como solución a la falta de estudios especializados en este proceso de producción, además aquí encontramos el desarrollo de tres producciones audiovisuales como refuerzo práctico de la aplicación metodológica de la guía.

## **CAPITULO I**

### **1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.**

#### **1.1. Antecedentes**

La postproducción audiovisual en estos días es llamada así, debido a que es el proceso póstumo a la producción o rodaje, este se basa en la utilización de todo el material audiovisual analógico o digital capturado o grabado para el desarrollo de contenidos usados en publicidad, propagandas, programas de radio y televisión e incluso el cine y sus múltiples formatos. Con la implementación de nuevas tecnologías y el progreso de la informática, ahora se ha volcado a producir efectos digitales mediante la incorporación de software avanzado en postproducción y edición de video.

En la actualidad la postproducción reúne un conjunto multidisciplinario de procesos aplicados al material producido en el rodaje, es así que dentro de esta, encontramos un sinnúmero de aplicaciones llevadas a cabo por el equipo de producción, el talento humano detrás de la magia.

El arte visual va de la mano de la postproducción ya que nos brinda la facilidad de jugar con los conceptos. Los productores creativos realizan sus artes finales a partir de la interpretación del concepto escrito en el guión, mismo que es llevado a cabo en la etapa de preproducción, es decir, generan conceptos y significados a partir de una selección y

combinación de elementos y material producido en la producción audiovisual.

La preproducción, producción y postproducción ha estado centralizado en la capital Quito, fenómeno mediante el cual se dificulta la difusión, la producción de obras que representen la diversidad multicultural de otras regiones en donde estos procesos se están despertando.

Otra dificultad es la carencia de incentivos de todo tipo hacia el sector, ya sea desde lo público o lo privado, además los espacios que se crean para estas iniciativas audiovisuales del tipo cultural no son de gran impacto ni de gran trascendencia.

“No se ha visibilizado al sector audiovisual como un espacio fundamental de construcción de cultura ciudadana, así como se desconoce el verdadero aporte del sector a la economía ecuatoriana”.

(Plan del Buen Vivir, 2013) (<http://plan.senplades.gob.ec/audiovisuales>).

En Ibarra el proceso de postproducción es visibilizado en un campo potencialmente en construcción, sin embargo este proceso carece de un enfoque cultural capaz de pronunciarse como iniciativa para generar contenidos que aporten a la misma, para educar o concienciar. No se ha identificado a este medio audiovisual local como un elemento que permita construir la identidad cultural, tampoco es tomado en cuenta como herramienta para rescatar la identidad y preservar el patrimonio cultural de los pueblos.

## 1.2. Planteamiento del problema

La falta de estudios en postproducción audiovisual, genera poca atención por parte de estudiantes quitándole la importancia a este campo de la comunicación, de esta manera impide el desarrollo y crecimiento de una cultura audiovisual dentro de la universidad, además se debe a los pocos espacios que se generan para la sociabilización de estas Iniciativas, tomando en cuenta que son un medio potencialmente de gran impacto.

La carencia de apoyo hacia estas propuestas audiovisuales, limita el desarrollo de las mismas en nuestro medio, de esta manera se forman barreras para impulsarlas y que tengan sus espacios de difusión en medios, promoviendo contenidos para educar culturalmente.

## 1.3. Enunciado del problema

De los argumentos mencionados en el planteamiento se deduce que existe como problema fundamental la necesidad de un **estudio de la postproducción audiovisual para desarrollar contenidos culturales en el centro de producción audiovisual FECYT, empleando una propuesta alternativa.**

## 1.4. Delimitación

### 1.4.1. Objeto de estudio

La postproducción audiovisual para desarrollar contenidos culturales mediante propuestas alternativas.

#### **1.4.2. Unidades de observación**

Equipos de producción audiovisual de nuestro medio. Propuestas de Productores vinculados con temáticas culturales. Iniciativas audiovisuales de aficionados. Producciones de gran impacto cultural.

#### **1.4.3. Delimitación espacial**

El proceso investigativo será realizado únicamente en la provincia de Imbabura, Cantón Ibarra, en la Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, carrera de Diseño gráfico.

#### **1.4.4. Delimitación temporal**

La investigación se desarrollara en el primer semestre del año 2014.

### **1.5. Objetivos**

#### **1.5.1. General**

Analizar a la postproducción audiovisual y sus procesos teóricos-técnicos, que permita el desarrollo de contenidos culturales audiovisuales en la FECYT. Propuesta alternativa.

#### **1.5.2. Específicos**

- Diagnosticar el proceso de la postproducción audiovisual que se genera en la FECYT, por parte de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.

- Identificar un marco conceptual en el campo audiovisual de la postproducción, que permita la contrastación de los procesos en la práctica.
- Elaborar una guía Interactiva de la postproducción audiovisual, mostrando el proceso técnico en cada paso como aporte didáctico, con la utilización de un software avanzado en edición de video.

### 1.6. **Justificación**

El entorno en postproducción audiovisual es un campo no explorado a profundidad y es factible hacer una Investigación debido a la carencia de estudios especializados en esta disciplina, desde una perspectiva cultural fundamentada con un soporte técnico y teórico, de la mano de las nuevas tecnologías.

La necesidad de una guía que muestre pasó a paso cómo se desarrolla este proceso, seleccionando y analizando la herramienta o software especializado en postproducción. La carencia de soporte técnico con respecto a programas especializados en edición avanzada de video. El tema de estudio está proyectado además a impulsar y motivar este tipo de producciones, para establecer este campo como constructor fundamental de cultura.

Es factible realizar este estudio, debido a la falta de Iniciativas y propuestas por parte de estudiantes de la Universidad Técnica del Norte de la Carrera de Diseño Gráfico, mediante el cual motivar a que se realicen estas producciones audiovisuales, para fomentar en los jóvenes

en el rescate de valores y cultura, todo esto por medio del proceso de postproducción cultural.

La postproducción en nuestro medio es considerada no solamente como mínima, además esta se limita a ser técnica y funcionalista, el post-productor se aísla únicamente al manejo de software, de esta manera deja de lado el criterio de producción de contenidos, reemplaza el mensaje por una simulación de lo estético y popular, realizando así producciones con poco concepto y esencia.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Fundamentación teórica**

##### **2.1.1. Producción audiovisual**

Un producto o contenido audiovisual reúne el trabajo de todo el talento humano detrás de todo el proceso de producción, esto quiere decir que es vital reunir a todo un conjunto multidisciplinario de personas especializadas en múltiples áreas de diseño gráfico, comunicación entre otras, mismas que son coordinadas y organizadas para conformar un equipo de producción sólido.

Todos los profesionales o integrantes del equipo de producción deben conocer aspectos esenciales de cada uno de estos procesos, desarrollando sus potencialidades en cada uno de los campos para desenvolverse en base a sus responsabilidades individuales y responder positivamente trabajando en conjunto, “tomar decisiones adecuadas individuales y grupales” convirtiendo las ideas en productos audiovisuales de calidad.

Para Alberich, J; (2005) en su obra Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas dice.

“Por otra parte, la innovación tecnológica de los últimos años está cambiando el escenario de la comunicación y ya no tiene demasiado sentido plantearse una estrategia unidireccional.” (Alberich, 2005)

La incorporación de la Interactividad como proceso comunicativo aplicado al diseño gráfico rompe las barreras de todo medio de comunicación visual convencional, como diseñadores debemos adoptar el reto ante la incursión de nuevos campos abiertos gracias al aporte de tecnologías de nuevo milenio, que cambian la perspectiva de como vemos y percibimos las cosas.

Para Alberich, J; (2005) en su obra Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas dice.

“Las posibilidades multimedia y la Interactividad son ya una realidad y permiten nuevas modalidades de comunicación multidireccionales donde se puede dejar participar al espectador oyente/usuario.” (Alberich, 2005)

[En la actualidad durante el transcurso de poco tiempo, la tecnología ha logrado grandes progresos en muchas áreas, sin embargo su aporte a la producción audiovisual ha sido incomparable, debido a que pocas áreas han experimentado un avance tan grande en cuanto a implementación de equipos y métodos para facilitar el proceso de producción.](#)

Incorporar un suplemento teórico práctico de estos procesos potencializará el aprendizaje no solo de personas principiantes, sino reforzará también los conocimientos de profesionales experimentados.

#### **2.1.1.1. Etapas de la producción audiovisual**

Las etapas de la producción audiovisual engloban tres principales procesos, la preproducción, la producción o rodaje y la postproducción, para el óptimo desarrollo de nuestras propuestas es imprescindible el manejo de cada una de estas etapas y su adecuada sincronización, de esta manera podemos construir los primeros procesos pensando en las factibilidades para el desarrollo de lo que viene después en las siguientes etapas, una vez avanzada la producción volvemos a puntuar la relación entre cada uno de los procesos enriqueciendo notablemente nuestro producto.

Como todo proceso técnico el desarrollo de la producción audiovisual está estrictamente ligado a un sistema de etapas debidamente planificadas y organizadas, el adecuado desenvolvimiento de esta estructura optimizara el proceso total, fortaleciendo cada etapa de la producción en donde mencionamos y puntuamos los siguientes procesos, preproducción, producción o rodaje y postproducción audiovisual.

##### **a. Preproducción**

Una vez que tenemos un buen boceto del proyecto, entramos en la fase de preproducción. Esta abarca todos los aspectos teóricos que hacen posible, la producción o filmación de los eventos necesarios.

Para una adecuada planificación y organización desglosamos el guión de esta manera podemos establecer que necesitamos para concretarlo, permisos, listados, investigaciones, planes, roles, costos, equipos, cronogramas, textos, compras, etc.

La planificación y organización de los recursos está inmersa en cada una de las etapas de la producción audiovisual incluso acoge a todos los procesos más significativos de cada una de estas.

#### a.1. **Idea**

Para Espinoza, S, Abbate, E; (2011) en su obra La producción audiovisual en el aula dice.

**La idea es el primer chispazo que nos despierta inquietud y sobre la que fantaseamos posibilidades que la rondan, que la desarrollan, que la expresan. Dentro de la idea tenemos dos áreas importantes: el interés que nos despierta la idea y la factibilidad de su concreción, de su realización. (Espinoza & Abbate, 2011)**

El desarrollo del guión cumple la etapa más importante dentro del proceso clave de producción audiovisual, la preproducción se lleva a cabo en base a una planificación previa al rodaje en donde nosotros podemos organizar de una manera sistemática un plan de rodaje funcional y viable, para optimizar cada uno de los elementos y recursos con los que cuenta nuestra productora.

De esta manera se lleva a cabo cada disciplina, para que la producción sea de calidad necesitamos vincular cada uno de estos procesos y conjugar una propuesta sólida.

Para que se lleve a cabo un proceso de producción completa y sólida es necesario conocer a todo el talento humano que interviene en todo el proceso y poseer las cualidades personales que hagan posible el trabajo

de todo el equipo técnico y artístico. El equipo de producción ha de estar formado por profesionales con preparación técnica, creatividad y capacidad para dirigir y coordinar todos los recursos técnicos y personales que han de intervenir en la producción audiovisual.

#### a.2. **El guión**

El guión es la plataforma de despegue del resto de procesos de producción, ya que el inadecuado desarrollo de la idea o el concepto terminarían en una producción de mala calidad

El guión debe ser planteado durante la planificación y su desarrollo depende de la creatividad del guionista, en el caso de ser un guión cinematográfico depende mucho de los conocimientos en dramaturgia, para la construcción del guión existen muchos pasos o métodos a seguir, depende del guionista la aceptación y adaptación de cualquier de estos procedimientos.

Para Aranda, D; (2006) en su obra *Guión Audiovisual* dice.

**El guión ha pasado de ser un artefacto específicamente cinematográfico a una herramienta útil para todo tipo de formatos, géneros y soportes: las series televisivas, los spots, los clips musicales o los videojuegos.** (Aranda, 2006)

El guión es considerado como la estructura funcional de todo el proceso de producción audiovisual, ya que los procedimientos a sumarse posteriormente en cada una de las etapas contribuyen a la materialización de la idea en este caso debemos hacer realidad todo lo desarrollado en el

guión, este se convierte en la pauta que encamina el resto de procesos desde el más pequeño al más significativo.

Para Guillem, B; (2004) en su obra El guión Multimedia dice.

**En la bibliografía sobre guión Cinematográfico o guión para la televisión se define una película como una historia contada como imágenes. Salvando las diferencias. Una aplicación multimedia también puede considerarse como una historia parcialmente contada en imágenes, a las que hay que añadir el hecho fundamental que el usuario puede intervenir (interactuar) en el desarrollo de la misma. (Guillem, 2004)**

Luego del guionista, el guión literario pasa a manos al director y este a su vez es el encargado de tomar decisiones en cuanto al formato a elegir, el lenguaje cinematográfico que se va a aplicar, además de aspectos de construcción y composición de imagen.

### a.3. **La orden de rodaje**

El rodaje es la etapa más significativa en cuanto a la utilización recursos de cualquier tipo, cada etapa de la producción audiovisual es igual de importante, sin embargo en el rodaje interviene más personal, actores, maquillistas y el resto de talento humano en donde es necesario la coordinación de un elenco de trabajo a gran escala, para la optimización de estos recursos como en cualquier empresa se designa jefes de piso o departamentos.

Para Long, B; (2012) en su obra Manual de cine digital dice.

“La orden de rodaje es un documento que se ha de presentar antes de rodar o grabar y en el que constan todos los datos necesarios para entender una jornada de trabajo de un día.” (Long, 2012)

#### a.4. **Elementos personales**

La optima elección del talento humano y del papel fundamental que el mismo desempeña, es de suma importancia para el proceso de rodaje y edición, ya que no podemos poner detrás de cámaras a un director creativo, ni detrás de edición a un camarógrafo.

#### a.5. **Equipo de producción**

Todas las personas del equipo de producción deben ser amantes de la labor que desempeñan, dando así lo mejor de sí, profesionalmente hablando, todo proceso dentro de producción implica la coordinación y combinación sólida de un equipo multidisciplinario, que aporte positivamente desde su área de especialización, logrando así un excelente proceso de rodaje, en donde cada integrante del equipo participe con su aporte individual y el de su grupo de trabajo.

Para una adecuada coordinación durante el proceso de producción se crean grupos de trabajo, dentro de campos como dirección artística, personal técnico entre otros.

Para Bestard, M; (2011) en su obra Realización Audiovisual dice.

**El lenguaje del director se conforma inicialmente a través de la planificación técnica del guión. Esa planificación implica tener en cuenta las tres fases de la producción, dado que las**

**posibilidades de acción durante el rodaje dependen de los medios solicitados y disponibles en el mismo y, del mismo modo la planificación de la postproducción antes y durante el rodaje permitirá montar de uno u otro. (Bestard, 2011)**

Es muy necesario la presencia de un productor que establezca objetivos y fechas para la entrega del trabajo de cada uno de estos grupos de trabajo, tomando en cuenta que el productor tiene la decisión a tomar si un proyecto es viable o no.

Para establecer las viabilidades se determina tres aspectos importantes, si la productora tiene los recursos apropiados y suficientes para todo el proceso de producción en cuanto a equipo, capital y talento humano, si carece de uno de estos recursos el productor determinara cuales son las medidas a tomar en cualquiera de estos casos.

El guión técnico, el tipo de scouting para localizaciones, la construcción de ambientes, el casting de actores, la selección de la banda sonora entre otros son aspectos que determinan el tipo de lenguaje mediante el cual el director pretende comunicarse con el espectador.

La estructura orgánica de una productora suele ser similar a la administración de empresas medianas, el administrador o gerente es el encargado de manejar los recursos, sin embargo si la empresa es grande en este caso la productora se puede disponer de varios productores encargados de diferentes ámbitos por ejemplo largometrajes, documentales, programas o series de televisión entre otros.

Para Boluda, C; (2013) en su obra Taller Tv, el proceso de producción audiovisual y sus elementos dice.

“Las empresas productoras pueden constituirse bajo cualquiera de las formas reconocidas por el Código de Comercio, desde empresa individual a todo tipo de sociedades empresariales.” (Boluda, 2013)

Como cualquier empresa una productora debe estar asociada dentro de un marco legal, y cumplir con las normativas establecidas en el Instituto de propiedad Intelectual.

Para Boluda, C; (2013) en su obra Taller Tv, el proceso de producción audiovisual y sus elementos dice.

“Ha de conocer el medio en que se desenvuelve la producción y debe reunir capacidades artísticas, técnicas, de gestión, de relaciones públicas, etc. como ya se ha señalado anteriormente”. (Boluda, 2013)

Para la creación de un equipo de trabajo solido es necesario el surgimiento de un líder, encargado de analizar y despertar las potencialidades de cada uno del resto del grupo, además de cubrir las falencias individuales de cada etapa y de cada profesional a responsable de cada proceso.

## **b. Producción**

Esta etapa también conocida como rodaje, es la encargada de producir todo el material audiovisual planteado en la etapa de preproducción abarcando absolutamente todo el guión, esta a su vez se realiza

optimizando recursos pensando en la etapa posterior que es la postproducción, en el rodaje podemos realizar efectos ópticos que no facilitarían el desempeño en edición y efectos especiales.

#### b.1. **Escena**

Para Espinoza, S, Abbate, E; (2011) en su obra La producción audiovisual en el aula existe dice.

“Es una unidad de creación en un escenario. Pero que no implica unidad dramática; cada escena está constituida por planos. Si un plano no sale bien volvemos a hacer otra toma del mismo plano.” (Espinoza & Abbate, 2011)

La escena es una construcción de planos que consta de dinámica propia ya que depende necesariamente de composición de imagen y movimientos de cámara que fortalecen la secuencia.

#### b.2. **Plano**

Para Espinoza, S, Abbate, E; (2011) en su obra La producción audiovisual en el aula existe dice.

**Cuando prendemos la filmadora grabamos y presionamos el botón de pausa, constituimos una porción de video que se denomina toma (o PLANO de registro). O sea que toma o plano es la unidad más pequeña y que junto a otros planos grabados formara una secuencia o una escena.** (Espinoza & Abbate, 2011).

El plano o toma es la secuencia de imagen realizada en una captura después que presionamos grabar desde nuestra cámara, por la

naturaleza y las cualidades de los mismos podemos organizarlos de la siguiente manera:

### **b.3. Tipos de planos**

#### **b.3.1. Planos largos**

Son planos que utilizamos para contextualizar tiempo y espacio, mediante el uso de estos podemos hacer que el perceptor entienda y visualice el donde y como de la escena, estos planos ubican al espectador circunstancialmente en el contexto en el que se lleva a cabo la historia. Dentro de esta clasificación están los siguientes planos:

##### **b.3.1.1. Gran plano general**

Generalmente se emplea como una vista panorámica, los personajes se ven muy pequeños, es considerado como el plano más abierto de todos, en donde enfocamos el lugar de los hechos.

##### **b.3.1.2. Plano general**

La persona ocupa de uno a dos tercios de la pantalla, favorece a la narrativa mostrando la relación y la dinámica del personaje con el entorno.

##### **b.3.1.3. Plano entero**

En este plano encuadramos a la persona completa parada con pequeños espacios en la parte superior e inferior. Se debe evitar cortar a la persona ya sea la cabeza o los pies para conseguir este plano.

### **b.3.2. Planos medios**

Con estos planos podemos vincular directamente al personaje en el contexto en el que se lo ubica, sirven para proyectar la interacción entre el sujeto y como se desenvuelve en la escena. Son planos que nos muestran a la persona de cuerpo entero o desde aproximadamente la cintura, podemos mantener prolongado el uso de estos planos ya que son más fáciles de aplicar que los planos cortos.

#### **b.3.2.1. Plano americano**

Este plano fue nombrado así ya que en los films o películas de vaqueros americanos se empleaba mucho, ya que nos permitía encuadrar al vaquero desenfundando su arma. El corte del encuadre se realiza por debajo de las rodillas de la personaje.

#### **b.3.2.2. Plano medio largo**

Este plano representa un corte por debajo de la cintura del personaje, básicamente representa la mitad del personaje.

#### **b.3.2.3. Plano medio**

En el plano medio se corta por debajo del pecho al personaje. Simulando el busto de una escultura o de una pintura.

### **b.3.3. Planos cortos**

Son aquellos en donde encuadramos del pecho para arriba nos indican aspectos íntimos del personaje, Son los planos mediante los cuales podemos conseguir una percepción de sensaciones, emociones, o

representar un sentimiento, además podemos comprometer de una manera más cercana al espectador con el personaje y su rol protagónico.

#### **b.3.3.1. Plano medio corto**

Para conseguir este plano necesitamos cortar por debajo de la altura del nudo de la corbata.

#### **b.3.3.2. Primer plano**

Encuadramos la cabeza completa del personaje, desde el mentón hasta la corona.

#### **b.3.3.3. Primerísimo primer plano**

En este plano abarcamos dos puntos clave desde la frente al mentón).

#### **b.3.3.4. Plano detalle**

Encuadramos de manera cercana un detalle en particular de un objeto o parte del cuerpo.

### **b.6. Movimientos de cámara**

#### **b.6.1. Paneos**

Los paneos son barridos horizontales y lentos de cámara de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Es importante ajustar bien el trípode “empotrar la cámara” utilizando el nivel del soporte, 0° para ser exacto, logrando así un estado de fluides necesario; ni muy duro ni muy flojo.

Debemos estudiar el tripode para ver como se ajusta cada articulacion de acuerdo al movimiento que debemos realizar.

#### **b.6.2. Tilts**

Conocidos como paneos verticales pueden ser hacia arriba (tilt-up) tambien pueden ser para abajo (tilt-down). Mediante el uso de este movimiento podemos dar a persibir dimenciones de objetos.

El tilt o paneo vertical descriptivo, permite recorrer el tamaño de algun objeto, o de un espacio progresivamente de inicio a fin (por ejemplo podemos esncuadrar la copa de un arbol y desender verticalmente (tilt down) hacia el suelo.

#### **b.6.3. Travelling**

El Travelling consiste en el traslado de la cámara a través del espacio mientras estamos grabando, comúnmente podemos simular el uso de un riel si grabamos desde un auto, un tren, un helicóptero, una patineta, que son objetos que podemos mover y direccionar con fluidez. Dependiendo de la comodidad de como viajemos pueden quedar mejores tomas o peores tomas. Si están bien hechas aportan y enriquecen mucho a la producción gracias a la variedad y cambio constante del punto de vista.

Lo primero que tenemos que recordar al hacer un Travelling, es colocar la cámara en posición de gran angular, esto significa que entre más zoom óptico tenga la cámara habrá más movimiento indeseado, para trabajar con el mínimo movimiento posible podemos combinar el uso simultaneo de un auto con un steady cam o fly cam, implementos que

mejoran la estabilización de las tomas y eliminan movimientos bruscos y para nada profesionales.

#### **b.6.4. Zoom óptico**

Se lo denomina Zoom óptico porque se basa en la simulación del objeto acercándose o alejándose de nuestra cámara, pero en realidad se encuentra fijamente empotrada en el mismo lugar. Es un travelling mecánico que podemos realizar usando los controles de zoom desde la interfaz de la cámara o desde los aros del objetivo.

##### **b.6.4.1. Zoom in**

Es sinónimo de acercamiento mecánico, nos acercamos desde un contexto global hacia un punto o detalle sin mover la cámara, este proceso no puede ser llevado a cabo con lentes fijos, (lentes sin zoom).

##### **b.6.4.2. Zoom out**

Alejamiento mecánico, nos alejamos desde un punto sin mover la cámara hacia el contexto donde se interrelaciona el punto, este proceso no puede ser llevado a cabo con lentes fijos, (lentes sin zoom).

Si empezamos con un encuadre grabando lo que acontece en una televisión y después vamos abriendo el zoom (desde telefoto hacia gran angular), de esta manera conseguimos un Zoom Out, podemos impresionar al espectador al ver que no era una realidad. Sino que es la realidad de un programa de televisión únicamente.

Los movimientos de cámara al igual que la composición de planos enriquecen noblemente a una producción mostrando variedad y profesionalismo, sin embargo debemos evitar el mal uso y el abuso del Zoom, ya que podríamos de manera contraria perjudicar la comprensión y el dialogo visual entre el productor y el espectador.

#### **b.7. Altura de la cámara**

Lo más usual es que el objetivo vaya paralelo al piso y perpendicular con respecto al eje principal cuando estamos de pie, esto no representa una norma inquebrantable ya que existen muchas orientaciones aplicables a diferentes ángulos cuya carga visual es grande.

##### **b.7.1. Cámara en posición supina**

Esta posición es difícil de conseguir sin embargo por medio de esta podemos dar a percibir profundidad espacial, Si estamos en una torre, podemos obtener tomas interesante si aplicamos esta posición de cámara de una manera técnica y creativa.

##### **b.7.2. Cámara en posición contrapicada**

Esta es una posición muy utilizada, fue implementada para dar valor al objeto o al sujeto que estemos filmando. Tiene connotación de engrandecer esto se denomina por la carga visual que genera con la inclinación hacia arriba.

##### **b.7.3. Cámara en posición picada**

Esta posición de cámara tiene una connotación contraria al contrapicado, es muy utilizada y nos muestra por encima del objeto, desvaloriza y empequeñece a algo.

#### **b.7.4. Cámara cenital**

Cuando empleamos esta posición de cámara cenital podemos obtener tomas realizadas con grúas o drones nos ofrece una vista similar a la de un mapa o de maqueta, con la implementación de nuevas tecnologías en la implementación de drones podemos conseguir grandiosas tomas desde el aire inclinando el alcance de la cámara hacia el suelo. Son tomas difícil de conseguir sin los implementos adecuados, pero pueden enriquecer mucho el trabajo o proyecto final.

#### **b.8. Cámara objetiva**

Se denomina cámara objetiva o tratamiento de cámara objetiva cuando realizamos el encuadre y el sujeto aparece en escena, como testigo no participante, por ejemplo queremos grabar a un grupo de estudiantes exponiendo una clase especial al resto de compañeros, hacemos la toma desde una esquina donde podemos mostrar a los chicos que dan la clase así como también a los chicos que escuchan y al maestro.

#### **b.9. Cámara subjetiva**

En este caso citamos el mismo ejemplo, tratamos de manejar el ángulo y la orientación de la cámara asumiendo el papel de uno de los estudiantes que exponen al resto de la clase y queremos simular con la cámara punto de vista subjetivo de él, para esto nos ubicamos desde la posición al frente de la clase, con la cámara a la altura correspondiente a la mirada del estudiante. Este tratamiento de la cámara esta denominado

como cámara subjetiva, porque intenta simular lo que percibe el personaje desde su punto de vista a través de su mirada.

#### b.10. **Composición de imagen**

Cuando hablamos de secuencia de imagen en video pensamos en la relación coherente entre lo que percibimos con los sentidos, en el caso de comunicación audiovisual integra la relación directa y estimulante entre lo que vemos y escuchamos, por otra parte la mezcla incoherente y el mal uso de la imagen y el sonido produce una ruptura que desvincula la relación directa entre lo que captamos mediante la vista con lo que percibimos mediante el oído, generando la pérdida total no solo de la estructura audiovisual sino también al seguimiento narrativo.

Para Castillo, J; (2012) en su obra La composición de la imagen desde el renacimiento al 3D dice.

**La imagen es un lenguaje universal una poderosa herramienta de comunicación que transmite en tiempo mínimo una gran cantidad de información compleja y elaborada. Para que su mensaje sea eficiente es necesario comprender adecuadamente su estructura interna, precisamente lo que llamamos composición de imagen. (Castillo, 2012)**

La convivencia armoniosa entre la imagen y el sonido permiten la construcción de un mensaje audiovisual sólido, si a este mensaje añadimos una estructura debidamente organizada de planos conseguimos una secuencia de imagen estética y comunicativa desde muchos enfoques.

Para Espinoza, S, Abbate, E; (2011) en su obra La producción audiovisual en el aula dice.

“Existen ciertos principios básicos para conseguir mayor armonía en nuestras imágenes. De acuerdo a como presentemos los elementos, la imagen puede cobrar fuerza, atracción, poder expresivo o ser intrascendente, desequilibrada, aburrida.” (Espinoza & Abbate, 2011)

El adecuado tratamiento a la imagen más la implementación de una ambientación sonora coherente permiten la conexión emocional entre lo que busca despertar el productor como estímulo audiovisual hacia el perceptor logrando en él una respuesta positiva representada como interés hacia la producción.

Para Espinoza, S, Abbate, E; (2011) en su obra La producción audiovisual en el aula dice.

“La composición informa y expresa. Informa los contenidos, da elementos que son constitutivos del mensaje, y expresa sensaciones y sentimientos asociados connotativamente a nuestro punto de vista.” (Espinoza & Abbate, 2011)

#### **b.11. El video como medio de expresión**

La imagen y el sonido juntos conjugan un mensaje comunicativo que difícilmente será pasado por alto por parte del perceptor, en materia de comunicación el alto grado de estimulación que ejerce este lenguaje permite no solo informar al espectador sino convertirlo en participante del

proceso comunicativo, si el impacto que conseguimos en el mismo es positivo, la interacción y fluidez de este mensaje llegara completa, y de manera conclusa.

Para García, A; (2008) en su obra Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación educativa dice.

**Se trata de aprender a expresarse a través del lenguaje audiovisual, lo que implica la utilización por parte de los alumnos de la cámara para obtener y transmitir información, el conocimiento del lenguaje audiovisual y de los proceso de realización y producción para la edición de documentos videográficos.** (García, 2008)

El video como medio de expresión de gran impacto, en la actualidad es considerado como la plataforma de visualización para múltiples aplicaciones, la más notable y evolucionada de estas es el proceso comunicativo que se establece en televisión, generando la tecnificación y contextualización de todo tipo de contenidos presentes hoy en día.

Para Aguilar, P; (2010) en su obra Tratamiento informático de la información dice.

**Un video es una secuencia de imágenes instantáneas o fotogramas que, reproducidos uno tras otro, da una sensación de movimiento que normalmente se acompañan de sonido.**

**Las imágenes y sonidos van grabados en pistas diferentes, que luego se ejecutan simultáneamente.** (Aguilera, 2010)

Fotograma es el nombre técnico que en edición le asignamos a las imágenes, la composición secuencial de estas forman una escena, la imagen por si sola representa una realidad que en materia de fotografía los fotógrafos tratan de capturar del entorno y el contexto, si a esta le sumamos más capturas generando imagen en movimiento, conseguimos completar lo que el fotógrafo quiso en un principio que el público interpretase en su trabajo.

El rol que desempeña un fotógrafo, sobre todo un fotógrafo de noticias es sintetizar la realidad de un contexto mediante el uso de la composición de imagen más la aplicación de normas técnicas y principios de fotografía.

Para Dewit, O; (2004) en su obra Fotografía digital: dispara retoca y difunde dice.

**En fotografía, al igual que en dibujo y en pintura, existen unas reglas de composición de la imagen, destinadas a establecer un equilibrio entre los diferentes elementos que forman la composición y transmitir al espectador el mensaje deseado. Estas reglas son el resultado de una larga historia y tradición estéticas, y se remontan, según algunos expertos, a la antigüedad, cuando el número áureo (1.618) se empleaba para establecer las proporciones de las fachadas de los templos. (Dewit, 2004)**

Mediante la innovación tecnológica en la actualidad y la implementación de la era digital, el campo de acción del fotógrafo se ve seriamente amenazado debido a la facilidad de adquirir los conceptos técnicos para el manejo de una cámara digital, sin embargo de igual manera que en la época analógica en la actualidad los fotógrafos son

valorados por su versatilidad, manejo del concepto y composición de imagen que es propia en el criterio de cada profesional de la fotografía.

Para Dewit, O; (2004) en su obra Fotografía digital: dispara retoca y difunde dice.

“Las reglas ayudan al principiante a realizar composiciones estéticas; sin embargo, no se pueden considerar inmutables, de modo que cada fotógrafo debería adaptarlas para mejorar progresivamente su estilo.” (Dewit, 2004)

La fotografía como cualquier otra disciplina está basada en conceptos rígidos establecidos en normas y principios, la flexibilidad de estos se presenta cuando el fotógrafo antepone su criterio profesional sin necesidad de quebrantar dichas normas, únicamente implementándolas desde otro enfoque de acuerdo a la apreciación que tiene el fotógrafo de lo que quiere conseguir y capturar para su trabajo final.

Para Dewit, O; (2004) en su obra Fotografía digital: dispara retoca y difunde dice.

**Para equilibrar la imagen, debe evitarse “centrar” el objeto de la fotografía. Los elementos lineales (horizonte, plano, paredes, etc.) deben situarse sobre las líneas de tercios. Los elementos clave de la imagen han de situarse en los puntos de intersección.** (Dewit, 2004)

La conocida regla de los tercios es aplicable no solo en fotografía, al momento de querer filmar implementamos en nuestra composición estos

principios, tomando en cuenta la dinámica de cada plano, por ejemplo si grabamos una entrevista en donde la toma no tiene dinámica propia, simplemente la cámara está debidamente empotrada y está listo el encuadre debemos tomar en cuenta la regla de los tercios para darle importancia al entrevistado y conjugar el entorno en donde se desenvuelve el mismo de una manera estética y funcional.

Para Gómez, I; (2013) en su obra Cuestión de Imagen dice.

“Las imágenes han invadido nuestro medio poblándolo por signos que desbordan a veces a los signos naturales en cantidad y en atracción de la atención.” (Gomez, 2013)

### c. **Postproducción**

La postproducción audiovisual es aquella que cumple todos y cada uno de los procesos realizados a partir del material obtenido durante el rodaje, dentro de la misma intervienen profesionales en áreas como dirección artística, sonidistas, editores, producción efectos especiales entre otros.

Asociando esto con la teoría funcionalista es una herramienta de comunicación masiva, cuyo fin específico es trascender en la susceptibilidad del Individuo y despertar algún tipo de respuesta en las personas.

#### c.1. **Postproducción en video**

Para Gómez, M; (2011) en su obra Edición de audio y video con software libre dice.

**La Postproducción de vídeo engloba una serie de procesos relativos al procesamiento y la edición de distintas tomas de material visual.**

**En esta etapa es en donde se concreta la Idea Audiovisual, se revisa todo el material filmado, se eligen las mejores imágenes, entrevistas y audios, se les da una estructura coherente que se acerca más a la idea original del director. (Gómez, 2011)**

Para esta fase el director debe llegar con una escaleta y un guión concluido, los cuales serán su base de trabajo. La organización de la postproducción puede ser un proceso fácil o complicado dependiendo de la toma que se hayan logrado en el rodaje.

Para una mejor Idea acerca de este proceso de Postproducción se toma en cuenta los siguientes pasos:

- Hacer un visionado del material y seleccionarlo.
- Cronometrar el material.
- Realizar una primera Edición en calidad reducida.( Edición Off- line)
- Afinar la Edición.
- Grabar la narración (Voz en off)
- Grabación de la música y ambientación sonora especial.
- Limpieza y comprobación de los diálogos para su posterior ecualización.
- Preparar todos los componentes de sonido para hacer la mezcla (los efectos, la música, el sonido ambiente).
- Mezcla de las pistas para producir una pista de sonido única y clara.
- Proceso de masterización sonora.
- Montaje audio y video.

- Corrección de color en video.
- Animación y Arte Final.
- Exportación del primer definitivo.

## c.2. Digitalización o captura

El proceso de digitalización consiste en llevar el material de un casete o una cinta de rollo a otro sistema de almacenamiento digital, en donde podemos cuidar y hacer uso de la información de una manera más rápida y versátil, optimizando todo el proceso de almacenamiento y organización de material video grabado.

Para Agustín, R; (2006) en su obra La Postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos dice.

**En el caso de material analógico, consiste en la conversión a imagen digital. En el caso de película cinematográfica es necesario un telecine o un escáner de negativo. Si trabajamos con fotografías, un escáner de mesa. Para cintas en formatos analógicos (Betacam, VHS, Hi8) o formatos digitales de video (HD, Betacam Digital, D1, DV), un ordenador con tarjeta capturadora de vídeo/audio que sea únicamente analógica (vídeo compuesto, S-video, componentes.) o digital (Firewire, SDI, HD-SDI). (Agustin, 2006)**

Para Tortajada, I; (2006) en su obra Preproducción multimedia dice.

**El proceso de digitalización es independiente del tipo de escáner sea mono-cromo o de color, ya que realmente lo que verían son los filtros de los diferentes colores preparados para la captación de la imagen generada. Por eso mediante un escáner convencional podemos obtener imágenes tanto en niveles de grises como en diferentes niveles de color. (Tortajada, 2006)**

En la actualidad la tecnología nos ayuda significativamente a realizar aquellas tareas cotidianas complicadas de ejecutar haciendo de nuestra vida más fácil, del mismo modo la implementación y el surgimiento de nuevos equipos de digitalización nos permiten optimizar el recurso invaluable más importante que es el tiempo, antes un proceso de captura por medio de cable e datos fireware nos llevaba mucho tiempo,

En la actualidad con la incorporación de métodos de almacenamiento desde la misma cámara podemos digitalizar todo en nuestro ordenador incluso más rápido que en tiempo real de captura.

### c.3. Tipos de edición

Para el proceso de edición se selecciona la implementación de software avanzado en edición de video, en la actualidad existen muchas opciones a la hora de escoger un programa editor de video, entre los cuales esta Adobe premiere pro, Sony Vegas, Final Cut, Camtasia, Windows movie maker, etc.

Para Mendoza, S; (2004) en su obra Procesos de Producción audiovisual dice.

**El proceso de Edición tiene la tarea organizar las escenas y dotarlas de coherencia o de significad; en este proceso se determina el ritmo de producción, se da lugar a los respiros y se combina música y otros sonidos para dotar de distintas connotaciones a la imagen. Luego se procede a combinar las escenas, su ordenamiento y mezcla con distintos recursos**

**aditivos pueden dotarlas de significados que no poseen por sí mismas.** (Mendoza, 2004)

El proceso de edición consiste en la utilización y configuración de todo el material obtenido en la etapa de rodaje, dentro de este proceso encontramos la aplicación de otras disciplinas que enriquecen a toda la etapa de postproducción, es el caso de animación, efectos especiales, diseño de sonido, y muchas más que permiten llegar a un alto grado de profesionalismo, si a todo esto le sumamos el criterio de un buen editor conseguiremos que el primer definitivo sea un proyecto terminado listo para su difusión.

Para Moreno, R; (2007) en su obra Avid edición de video guía práctica dice.

**Los avances espectaculares de la informática han conseguido llevar al terreno del consumo doméstico herramientas que, hasta hace tan solo unos años, estaban disponibles solo para el sector profesional dotado de costosos equipos. La edición de video digital no se ha quedado atrás, y compañías pioneras en la edición no lineal, como Avid Technology, han diversificado su oferta de productos desde las grandes empresas de producción audiovisual hasta el usuario doméstico.** (Moreno, 2007)

La tecnología apropiada para el buen desempeño de la etapa postproducción audiovisual influye directamente en la calidad final del producto, podemos tener un excelente trabajo realizado en la etapa de preproducción con un guión sólido y de primera línea, mientras que para la etapa de rodaje no contamos con los equipos esenciales ni siquiera para llegar a un estándar mínimo de calidad, problemas como estos no podemos disimular ni mejorar en la etapa de postproducción, esto

perjudica el desempeño de todo el proceso audiovisual, obteniendo de esta manera un proyecto conceptualmente bien estructurado pero visualmente incompleto y para nada profesional.

Para Gutiérrez, P; (2005) en su obra Diccionario de la publicidad dice.

Postproducción es el conjunto de actividades llevadas a cabo una vez terminado el rodaje de un producto audiovisual: revelado (si el formato es cinematográfico), montaje, etalonado, efectos especiales, sobreimpresiones, locución, música, y edición final. (Gutierrez, 2005)

Para llevar a cabo esta etapa de postproducción audiovisual cada editor general o cada director creativo debe adecuarse a un sistema de trabajo en donde se designe los procesos más influyentes e importantes de esta etapa, plantear un cronograma de actividades tomando en cuenta posibles contratiempos que puedan darse en la etapa.

De esta manera la planificación se convierte en una herramienta fundamental a la hora de coordinar tiempos y responsabilidades multidisciplinarias.

### **c.3.1. Edición en cámara**

Este tipo de edición se dejó de realizar debido a la incorporación de nuevas plataformas de edición omnidireccionales, sin embargo este proceso consistía en capturar únicamente los planos registrados en el guión o story board, hoy en día gracias a la factibilidad para conseguir equipos de última generación podemos grabar con múltiples cámaras

desde ángulos y enfoques diferentes, de este modo el material capturado en la etapa de rodaje era más que suficiente para que el editor deje fluir su criterio detrás de una máquina de render.

Para Whittaker, R; (2013) en su obra Cyber College dice.

“(In camera editing) Filmando toma tras toma controlando la composición de imagen desde cámara.” (Whittaker, 2013)

### c.3.2. Edición Off - line

La edición Off line consiste en reducir el tamaño y calidad de los recursos obtenidos en la etapa de rodaje para realizar un primer borrador, de esta manera se lleva a cabo la edición de forma lineal para que el editor pueda mostrar el primer borrador, presentarlo al director y que este pueda darle apertura a trabajar en el proyecto final, con sus respectivos cambios, implementaciones y en calidad total.

Para Whittaker, R; (2013) en su obra Cyber College dice.

**La Edición del documental es considerada como un pre – montaje, se decide que imágenes van y en donde van, se realizan los primeros cortes de material con overlaps incluidos. “Durante este proceso se evalúan distintas alternativas creativas. La edición Off – line es un primer borrador sin corrección de color ni efectos especiales, suele ser mostrada al director, productor o patrocinante para su aprobación. (A partir de lo cual, seguro habrá cambios que realizar)”. (Whittaker, 2013)**

### c.3.3 Edición On – line

Es considerada como el proceso de edición definitiva en donde empezamos a trabajar con calidad completa, siguiendo los parámetros establecidos para el tipo de difusión que se realizara para el Proyecto final, esto quiere decir que si vamos a entrar en el proceso de edición On line de una película cinematográfica debemos configurar todo para su proyección final en cines.

Para Whittaker, R; (2013) en su obra Cyber College

“Tipo de edición donde se trabaja con los archivos en discos cargados en la calidad final. El producto es la cinta definitiva o “master”.” (Whittaker, 2013)

#### **c.3.4. Edición por ensamble**

Edición por ensamble quedo obsoleta, fue la tecnología y los nuevos procesos de postproducción los que descartaron este sistema, con la implementación de la digitalización se dejó de usar cintas de rollo para realizar el rodaje.

Para Whittaker, R; (2013) en su obra Cyber College dice.

“Agregar progresiva y sucesivamente la toma de video una por una sin que la cinta “master” tenga grabada una pista de control. Es una de las posibilidades de la edición lineal.” (Whittaker, 2013)

#### **c.3.5. Edición por Inserción**

Mejor conocida en el mundo de la televisión como el proceso de control master en donde tenemos una pista con video equivalente a la totalidad

de todo lo que queremos grabar, realizamos la edición insertando múltiples tomas desde otras cámaras a una base sólida y bien trabajada.

Para Whittaker, R; (2013) en su obra Cyber College dice.

**Se realiza en base a una pista que tiene una grabación, una pista de control de toda la duración del “master”; en ella vamos incluyendo inversiones de audio o de video, desde determinado punto de la cinta hasta otro, borrando la información de imagen y sonido, pero siguiendo la pista de control, Este procedimiento aporta control. (Whittaker, 2013)**

#### **c.4. Industria de la postproducción digital**

**Para la comprensión de los fundamentos tecnológicos del instrumental empleado para la postproducción digital, se impone adoptar un enfoque múltiple, por un lado, y como paso previo e imprescindible para llegar a cualquier conclusión informada y válida acerca de las implicaciones de giro que dicha tecnología imprime a las producciones cinematográficas en los órdenes narrativo y expresivo, se tratara minuciosamente cual es el estado actual en el desarrollo de la misma, por otra parte se trazara brevemente, una cronología de la implantación de tecnologías de la nueva era digital al proceso de posproducción audiovisual (Moreno, 2007)**

Mediante la incorporación de controladores de datos universales o usb podemos transportar la información en tiempo record. Además con la implementación y evolución de estos puertos y los dispositivos de almacenamiento 3.0 podemos pasar información a grandes velocidades de hasta gigabytes en cuestiones de segundos.

#### **c.5. Digitalización de la postproducción**

La postproducción audiovisual no representa un proceso nuevo, se originó con el mismo cinematógrafo, etimológicamente se utiliza este término en la jerga de la industria norteamericana como post, y en la española como postpro, término que remplaza al uso de la palabra montaje, con el cual era conocida con anterioridad, se teorizó el uso de la palabra montaje como un proceso dentro de la etapa de postproducción.

La postproducción representa el proceso de integración de todo el material obtenido en las etapas anteriores, es el caso de imagen sonido, texto e información de todo tipo en una sola plataforma de edición y conversión de este material en un producto audiovisual.

Para Agustín, R; (2006) en su obra “La Postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos” dice.

**Bajo este epígrafe se propone desarrollar una reflexión acerca de los procesos que integran la fase de postproducción en la era digital, partiendo de un conocimiento exhaustivo de las herramientas. A través de la comparación con el flujo de trabajo vigente en la etapa analógica y con las heterogéneas previsiones que se han formulado acerca de su futuro, el análisis de la situación presente puede contribuir tanto a una cabal comprensión de sus implicaciones, como a profundizar – para desterrar – en la mitología que nubla el panorama de la postproducción audiovisual digital. (Agustin, 2006)**

En la actualidad la postproducción se ha convertido en la etapa más enriquecedora de un producto audiovisual, si bien antes el desarrollo de esta etapa se limitaba a la composición coherente y secuencial del material grabado, ahora su mayor aporte es la implementación de todo tipo de efectos visuales.

En cualquier área de la producción audiovisual el aporte exponencial de la postproducción contribuye a realizar cualquier género cinematográfico que queramos desde una comedia, en donde el aporte sea en la composición de imagen y ambientación sonora hasta un género más complicado que es ciencia ficción en donde podemos trabajar con todo tipo de efectos visuales realizado detrás del render de un computador.

Para Agustín, R; (2006) en su obra “La Postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos” dice.

**Como punto de partida, es considerable constatar este fenómeno, la confusión existente en torno a la esencia misma de las mutaciones de la producción audiovisual, como se desprende del uso de los calificativos “electrónico“, “digital”, “no lineal”, “aleatorio” y “virtual” “a propósito de los sistemas de postproducción que nos ocupan, como si se tratara de sinónimos. Sin embargo, el señalamiento de la especificidad de cada uno de estos términos, en absoluto intercambiables, revela ya el escaso rigor epistemológico de los discursos con la implementación de la nuevas tecnologías. (Agustin, 2006)**

La postproducción no lineal implica la aplicación multidisciplinar de varias áreas como la fotografías, el diseño gráfico, el diseño de sonido, la animación 3D, todos estos y muchos más contribuyen a la solidez del producto audiovisual definitivo y hacen de este una propuesta visualmente atractiva y completa desde muchos enfoques y puntos de vista.

### **2.1.2. Enfoque cultural**

La globalización Tecnológica contribuye directamente al desarrollo de los pueblos y las sociedades, sin embargo esta es la causante del

abandono Cultural de muchos de ellos, arrojando al olvido la esencia de una Identidad propia e Inalienable, llegando al desconocimiento de sus raíces y Culturas.

La propuesta sería definida como una producción audiovisual reactiva e inter-activa, destinada a la intervención en espacios expositivos para estas iniciativas. Su función: introducirse en un espacio determinado y transformarlo a través del lenguaje audiovisual, es decir, transformar la percepción de realidades culturales ubicadas en nuestro Entorno, a través de la difusión de estas producciones. Con ella hablaríamos de como el conceptualismo influye en la percepción de una producción Cultural, y también en como la interpretación y la motivación generan nuevas producciones con nuevas ideas y propuestas.

Siendo el criterio del espectador una de las bases conceptuales de nuestra propuesta. Se maneja un concepto de creación de conocimiento y contenidos Culturales como acto de colectividad para una adecuada comunicación horizontal basada en la retroalimentación y el rescate de la Cultura. La propuesta apunta por tanto a la referencialidad como base de lo cultural y a la cualidad de gran impacto del lenguaje Audiovisual como generadora de realidad.

Para la expresión de estos conceptos recurriremos a la manipulación de contenidos, potencializándola con el uso técnico de una buena comunicación implantada en esta Iniciativa. Desarrollando un método de trabajo basado en la postproducción y combinación de estilos. Diseñando una temática acorde a problemas del tipo Cultural que acontecen en

nuestro medio, optamos por una combinación de conceptos debidamente contextualizados por un estudio técnico de postproducción audiovisual.

La finalidad de este proceso es la creación de propuestas audiovisuales, como aporte en contenidos para nuestro estudio de Postproducción.

#### 2.1.2.1. **Cultura**

La cultura es un patrimonio inalienable e intangible que nos distingue de otras personas, de otros procederes, de otros lugares, en la actualidad se está marchitando debido a la globalización y adopción de nuevos estereotipos y estilos de vida.

Para Herrero, J; (2007) en su obra Pluricultural dice.

**La cultura es una abstracción, es una construcción teórica a partir del comportamiento de los individuos de un grupo. Por tanto nuestro conocimiento de la cultura de un grupo va a provenir de la observación de los miembros de ese grupo que vamos a poder concretar en patrones específicos de comportamiento. (Herrero, 2007)**

La cultura es parte fundamental de la Identidad de cada individuo, la incorporación y adaptación de la globalización en esta etapa tecnológica del siglo XXI, ha desvalorizado notablemente el enriquecimiento de nuestra identidad, la tecnología es cada vez más invasiva, entro en nuestras vidas como la solución a tareas difíciles para el hombre, hoy en día se ha convertido en una necesidad básica del hombre el obtenerla y estar a la vanguardia en sus múltiples aplicaciones.

Para Herrero, J; (2007) en su obra Pluricultural dice.

**Cada individuo tiene su mapa mental, su guía de comportamiento, lo que llamamos su cultura personal. Mucha de esa cultura personal está formada por los patrones de comportamiento que comparte con su grupo social, es decir, parte de esa cultura consiste en el concepto que tiene de los mapas mentales de los otros miembros de la sociedad. Por tanto la cultura de una sociedad se basa en la relación mutua que existe entre los mapas mentales individuales. (Herrero, 2007)**

La cultura está definida como un conjunto de cualidades o rasgos distintivos, materiales, espirituales y afectivos que caracterizan y diferencian a un grupo social o sociedad de otras, está vinculada con la proclamación de los derechos fundamentales del ser humano, el hombre tiene derecho a una nacionalidad, por ende tiene derecho a ser partícipe de la identidad cultural, este a su vez tiene que valorar sus raíces y fomentar por cuenta propia su identidad.

La cultura es todo aquello que adopta el hombre producto del momento histórico, social y económico en el que su contexto vive y convive, de esta forma la cultura debería reflejar la realidad de nuestra sociedad, es lamentable imaginar que en la actualidad los estereotipos que nos vende la televisión se convierta en la cultura que adoptamos como nuestra, que nuestra cultura sea exactamente igual a aquella que vemos en la televisión y la hacemos parte de nuestros rasgos distintivos.

La cultura de los ecuatorianos, sin importar la etnia debería ser fruto de nuestra historia vinculada con nuestro presente, esto incluye todo el bagaje histórico y representativo además de nuestras necesidades y particulares características.

Para Herrero, J; (2007) en su obra Pluricultural dice.

**El antropólogo, como no puede conocer directamente el contenido mental de una persona, determina las características de estos mapas mentales a través de la observación del comportamiento. (Herrero, 2007)**

#### **a. Cultura audiovisual**

Para El gobierno de Navarra; (2013) en su obra Cultura Audiovisual dice.

**El trabajo realizado con continuidad desde mediados del siglo XX, por infinidad de teóricos y prácticos de la comunicación audiovisual, reafirma la necesidad de promover la enseñanza de las disciplinas que preparen a los jóvenes para analizar y saber producir mensajes en el siglo XXI. Esa formación ha de tener como prioridad promover la formación de ciudadanos competentes, participativos, activos y selectivos. Para ello, el alumnado deberá poseer la capacidad para saber apreciar las obras audiovisuales y multimedia, siendo al mismo tiempo productores, comunicadores activos y emisores de mensajes. (Gobierno de Navarra, 2013)**

El ser humano no es una maquina cuya función básica es tomar decisiones, somos los dueños de nuestro propio diseño, somos organismos pensantes, capaces de generar nuestro propio universo de sentido, sin embargo el ocio que genera en nosotros la invasión tecnológica que nos convierte en personas sin capacidad de responder de

manera consiente, formando así la interacción básica de la tecnología y el ser humano que es su creador.

La tecnología genera un fenómeno conocido recientemente como ocio electrónico que tiene la finalidad de producir en nosotros únicamente respuestas mecánicas hacia un estímulo que no ahoga cada vez más y más.

Para Marshall, M; (1911-1980), investigador de la influencia de los nuevos medios para las masas y director del proyecto [Understanding New Media] para la National Association of Educational Broadcasters de los Estados Unidos dice.

**El sistema de Johnson nos hace pensar en la dopamina como un mero expendedor de placer también mecánico y no una forma compleja de interacción con lo que nos rodea. Ese papel lo juega en nuestras vidas la conciencia.** (Johnson, 2009)

En la actualidad la juventud cumple un papel muy importante en la construcción y rescate de la identidad cultural, de la misma manera en que la televisión influye en la apropiación de otros estereotipos y estilos de vida en grupos vulnerables, como son los jóvenes, también puede fomentar un cambio positivo y equitativo entre lo que nos ofrece la publicidad y el entretenimiento con el desarrollo de contenidos de calidad para educar y promover el enriquecimiento de nuestra Identidad cultural.

### **2.1.3. Centro de Producción Audiovisual FECYT**

Se encuentra ubicado en las Instalaciones de la Facultad de Educación Ciencias y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, actualmente cuenta con toda la tecnología necesaria para el desarrollo de cada una de las etapas de producción audiovisual.

En la actualidad cuenta con el siguiente equipo audiovisual:

- 2 cámaras Sony HDTV
- 1 pluma tripie
- 2 Trípodes profesionales de aluminio
- 3 Computadores corel dos duo
- 1 swicher
- 1 micrófono boom omnidireccional
- 1 micrófono bidireccional dinámico
- 2 micrófonos unidireccionales lavarier corbateros
- 1 steady cam
- 1 kit de luz panel fría
- 3 luces scoup frías
- 2 discos de almacenamiento digital
- 1 consola de audio behringer
- 2 televisiones de 27 pulgadas
- 1 cámara reflex Sony de 14 megapíxeles
- 1 Lente Sony estándar 50mm

2 reflectores incandescentes

1 proyector

2 discos de almacenamiento interno HDV Sony

2 Baterías de larga duración Sony HDV

## **2.2. Posicionamiento teórico personal**

La postproducción audiovisual en nuestro medio es un campo no explorado a profundidad, debido a falencias en el ámbito teórico y técnico que se presenta con la carencia de un estudio especializado en este proceso de producción audiovisual, estas iniciativas no son consideradas como un espacio para construir cultura, ya que están enfocadas solamente desde un punto de vista funcionalista, para esto es necesario la motivación con respecto al equipo humano, que realiza estas funciones dentro de la producción de estas propuestas, brindando a estas un espacio de gran trascendencia para cultivar la Identidad de los pueblos.

El poco apoyo hacia estas propuestas audiovisuales, limita el desarrollo de las mismas en nuestro entorno, de esta manera se forman barreras para impulsarlas y que tengan sus plazas de difusión en los medios, promoviendo contenidos para educar culturalmente y concientizar un fortalecimiento de estos valores.

En Ibarra la postproducción es un sector que está en relativo crecimiento, tomado en cuenta como un arte en construcción que va de

la mano de nuevas formas y tendencias de aplicarlas en el medio, sin embargo no existe ninguna tendencia estructuralista que utilice este medio para concienciar y educar, dando así una alternativa de difusión para resolver problemas de la sociedad, como la falta de ética, el racismo, la violencia y sobre todo promover un rescate del patrimonio cultural de la sociedad en la que somos partícipes activamente.

### 2.3. Glosario de términos

#### A

**Audiovisual:** es el concepto que une lo [auditivo](#) y lo [visual](#) (imagen y sonido).

**Atenuar:** en [telecomunicación](#), se denomina atenuación de una señal, sea esta acústica, eléctrica u óptica, a la pérdida de [potencia](#) sufrida por la misma al transitar por cualquier [medio de transmisión](#).

#### C

**Cortometraje:** Producción audiovisual con un límite de tiempo no más allá de los 20 a 30 minutos.

#### D

**Digitalizar:** Pasar el material analógico grabado en cintas a un escáner digitalizador o captura por medio de algún software.

#### E

**Edición:** Proceso posterior al rodaje en producción audiovisual, en el que interviene el editor para trabajar con el material grabado posteriormente.

**Escena:** Conjunto de planos con dinámica propia, conjunto de fotogramas o imágenes con secuencia.

**Escaleta:** Es una lista de las escenas que componen la historia. Cada elemento de la lista consta de una o varias oraciones describiendo de una

manera muy puntual los eventos relevantes de cada escena. La escaleta de un largometraje tiene entre 50 y 100 elementos.

## F

**Frecuencia:** Es una magnitud que mide el número de repeticiones por unidad de tiempo de cualquier fenómeno o suceso periódico.

## G

**Guión literario:** Un guión es un texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, historieta o de un programa de radio o televisión.

## I

**Idea:** es una imagen que existe o se halla en la mente. La capacidad humana de contemplar ideas está asociada a la capacidad de razonamiento, autorreflexión, la creatividad y la habilidad de adquirir y aplicar el intelecto.

## M

**Montaje Audiovisual. :** Es definido como la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

## P

**Plano:** es la unidad más pequeña y que junto a otros planos grabados formara una secuencia o una escena.

## R

**Rentabilidad:** es la capacidad de producir o generar un beneficio adicional sobre la inversión o esfuerzo realizado. El concepto de rentabilidad puede hacer referencia a:

**Rentabilidad económica,** beneficio comparado con el total de recursos empleados para obtener esos beneficios.

**Rentabilidad financiera,** beneficio comparado con los recursos propios invertidos para obtener esos beneficios.

**Rentabilidad social,** objetivo de las empresas públicas, aunque también perseguida por empresas privadas.

## S

**Secuencia:** o sucesión, un conjunto de elementos encadenados o sucesivos.

## T

**Tratamiento de imagen:** Proceso por el cual se retoca la imagen es expuesta a edición.

## 2.4. Interrogantes

- ¿Cuáles son las técnicas para elaborar contenidos culturales?
- ¿Cómo aporta la producción audiovisual al rescate de la identidad Cultural?
- ¿Qué tan necesarios son los medios audiovisuales para la educación de los niños y jóvenes?
- ¿Cuáles son las estrategias para llegar a la juventud con este tipo de contenidos?
- ¿Podrían estos contenidos generar un impacto positivo en el fortalecimiento de la identidad cultural?

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION**

#### **3.1. Tipo de investigación**

El siguiente estudio pertenece a una investigación de campo, debido a que tomamos como geografía a la ciudad de Ibarra para Investigar cómo está la postproducción en este medio, como se desarrolla y cómo evoluciona constantemente.

##### **3.1.1. Cualitativo – Cuantitativo**

El método cualitativo será empleado para describir las cualidades técnicas del uso de cada propuesta, por ejemplo si como propuesta principal definitiva esta la elaboración de una guía en postproducción audiovisual con sustentos prácticos, el método cualitativo nos ayuda a separar esta propuesta del resto de posibles soluciones al problema planteado.

El método cuantitativo será empleado para la recolección, análisis y tabulación de datos o cifras obtenidas durante el proceso de Investigación en encuestas y comparar los datos para plantear las posibles propuestas alternativas.

### **3.1.2. Descriptiva**

Se utilizara este método para delimitar, describir y caracterizar el sector del que se sacara la muestra y su respectiva población, en este caso sería al grupo de personas que se especializan en producción de video en el cantón Ibarra.

### **3.1.3. Bibliográfica**

Se implementará este método como refuerzo fundamental para la construcción del marco teórico con respecto a todo el proceso técnico y el manejo de herramientas avanzadas y especializadas en postproducción de contenidos.

### **3.1.4. Propositiva**

Este método será implementado para el planteamiento y desarrollo de las propuestas alternativas y que estas sean planteadas a fin de resolver las necesidades presentadas en el problema de Investigación

## **3.2. Métodos**

### **3.2.1. Recolección de información**

La recolección de información será usada para organizar todas las fuentes y formar un marco teórico debidamente consolidado y para comparar la información obtenida durante todo el proceso de investigación.

### **3.2.2. Teóricos**

### 3.2.2.1. **Analítico – sintético**

El método analítico aportara directamente al desglose y análisis de cada parte específica, mostradas en el árbol de problemas. Posteriormente nos servirá para analizar el planteamiento de cada solución.

El método sintético ayudara a organizar toda la Información obtenida en el árbol de problemas para jerarquizar la prioridad de cada uno de ellos.

## 5. **Modelación**

Este método será implantado para recopilar puntos de vista y realidades de los objetos a investigar, en este caso investigaremos las realidades, los criterios, enfoques y puntos de vista de las personas especializadas en la materia.

Es un instrumento de trabajo que nos ayudara a llegar a una aproximación intuitiva a la realidad del problema a investigar y que tiene por función básica la de ayudar a comprender las teorías y las leyes

### 5.1. **Matemáticas**

#### 5.1.1. **Estadístico**

Este método será implementado a la hora de tabular cifras numéricas obtenidas en entrevistas o posibles encuestas para comparar los datos durante la Investigación.

### 5.1.2. Técnicas e Instrumentos

Para la obtención de información se optara por la recopilación de Información del medio, es el caso de anexos, otros estudios realizados sobre la materia, además de fotografías y propuestas ya proyectadas en pantalla, producciones del cantón realizadas por equipos de producción de la ciudad. Para investigar más a fondo se optara por realizar encuestas y entrevistas al talento humano encargado de realizar estas procesos, para poder planificar cual será la mejor propuesta alternativa para solucionar esta necesidad.

### 5.1.3. Población

La población a investigar va dirigida al cuerpo técnico y talento humano de producción audiovisual, productores, post-productores, directores creativos y de arte, y por ser tan reducida la población se aplicara los diferentes instrumentos a toda la población.

### 5.1.4. Muestra

La muestra se aplicó al sector humano vinculado con el estudio de producción audiovisual de la Universidad Técnica del Norte de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, en este caso a los jóvenes estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.

### 5.1.5. Formula:

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

n = tamaño de la muestra

PQ = 0.25 (varianza de la población)

N = (población/universo)

(N-1) = (corrección geométrica)

E = (margen de error estadísticamente aceptable)

0.05 = 5% (recomendado en educación)

K = (coeficiente de corrección de error, valor constante = 2)

$$n = \frac{0,25 \times 90}{(90-1) \frac{0.05^2}{2^2} + 0,25}$$

$$n = \frac{22,5}{(89) \frac{0.0025}{4} + 0,25}$$

$$n = \frac{22,5}{(89) 0.000625 + 0,25}$$

$$n = \frac{22,5}{0.305625}$$

$$n = 73.62$$

#### 5.1.6. Muestra a ser aplicada —> 74

Por ser el resultado un valor mínimo, la muestra se aplicó a toda la población vinculada con el estudio de Postproducción audiovisual que es todos los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico que en este periodo consta de 90 estudiantes.

## CAPITULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuestas dirigidas a estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte, Ibarra.

#### 4.1. Encuestas Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, carrera de Diseño Gráfico:

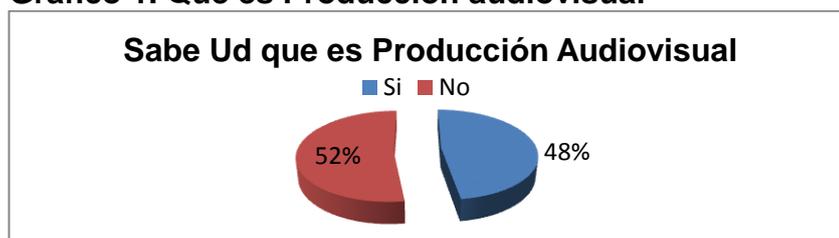
##### 1. Sabe Ud. que es Producción Audiovisual.

##### Cuadro 1. Que es Producción audiovisual

	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	48%
No	47	52%
Total	90	100%

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

##### Gráfico 1. Que es Producción audiovisual



Elaborado por: El investigador

Del universo encuestado más de la mitad no conoce acerca de producción audiovisual, sin embargo la diferencia es mínima con respecto a los que si conocen de producción audiovisual.

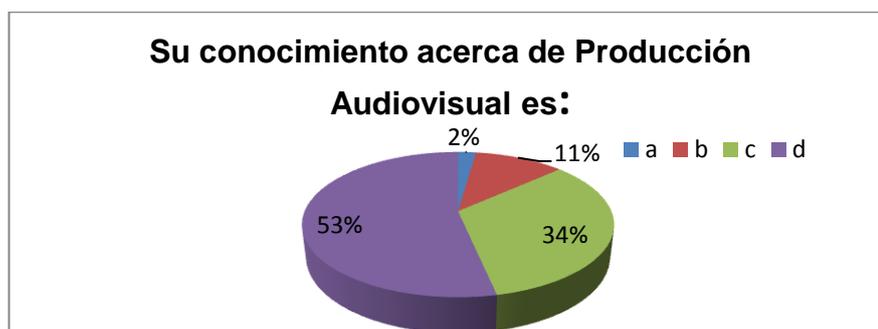
## 2. Su conocimiento acerca de Producción Audiovisual es:

**Cuadro 2. Conocimiento acerca de Producción Audiovisual**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
a) excelente	2	2%
b) muy bueno	10	11%
c) bueno	30	33%
d) regular	48	53%
Total	90	100%

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

**Gráfico 2. Conocimiento acerca de Producción Audiovisual**



**Elaborado por:** El investigador

De toda la población encuestada más de la mitad de las personas considera que su conocimiento acerca de la materia de producción audiovisual es regular, mientras que una tercera parte de la población considera que su conocimiento es bueno, sin embargo las personas que consideran que su conocimiento es muy bueno son mínimas, tomando en cuenta que únicamente dos personas tienen un conocimiento excelente acerca de la materia.

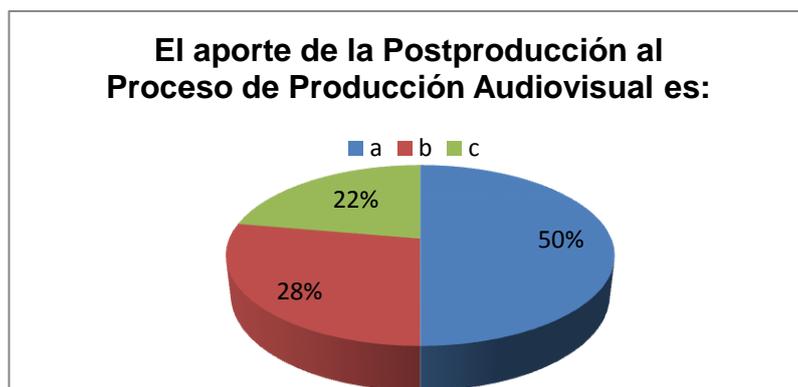
**3. El aporte de la Postproducción al Proceso de Producción Audiovisual es:**

**Cuadro 3. Aporte de la Postproducción al Proceso de Producción Audiovisual**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
a) efectivo	45	50%
b) poco efectivo	25	28%
c) nada efectivo	20	22%
Total	90	100%

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

**Gráfico 3. Aporte de la Postproducción al Proceso de Producción Audiovisual**



**Elaborado por:** El investigador

La mitad de la población aprueba que el aporte de la postproducción al proceso de producción es efectivo, cerca de la tercera parte de la población piensa que es poco efectivo, mientras que el resto de la población piensa que es nada efectivo.

#### 4. ¿Conoce Ud. acerca de las guías interactivas especializadas en Postproducción Audiovisual?

**Cuadro 4. Guías interactivas especializadas en Postproducción Audiovisual**

	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	4%
No	86	96%
Total	90	100%

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

**Gráfico 4. Guías interactivas especializadas en Postproducción Audiovisual**



**Elaborado por:** El investigador

Del universo encuestado la mayoría con mucho no conoce acerca de guías interactivas acerca de postproducción audiovisual, tomando en cuenta que únicamente 4 personas conocen de guías de este tipo.

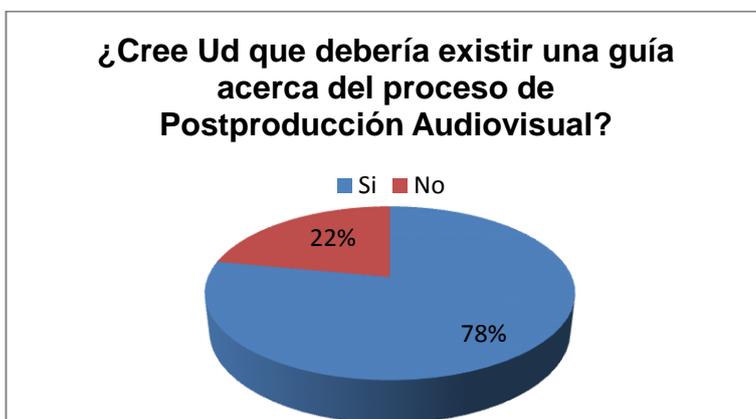
**5. ¿Cree Ud. que debería existir una guía acerca del proceso de Postproducción Audiovisual?**

**Cuadro 5**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	70	78%
No	20	22%
Total	90	100%

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

**Gráfico 5**



**Elaborado por:** El investigador

Más de la mitad de la población encuestada cree que debería existir este tipo de guías Interactivas acerca de postproducción audiovisual, mientras que cerca de la cuarta parte de la población no piensa igual.

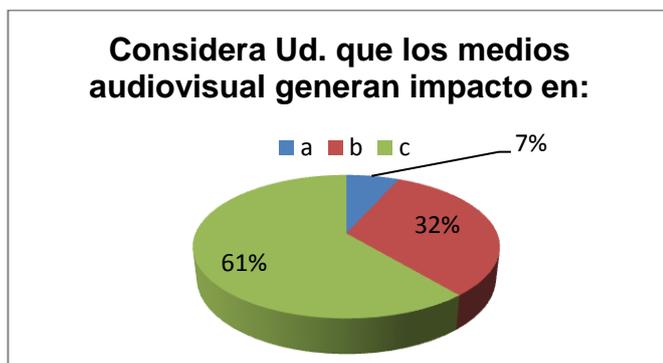
**6. Considera Ud. que los medios audiovisuales generan impacto en:**

**Cuadro 6. Medios audiovisuales**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
a) baja medida	6	7%
b) medianamente	29	32%
c) gran medida	55	61%
Total	90	100%

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

**Grafico 6. Medios audiovisuales**



**Elaborado por:** El investigador

La mayoría de la población considera que los medios audiovisuales generan gran impacto, cerca de la tercera parte considera que genera impacto en mediana medida, mientras que el resto opina que no genera impacto.

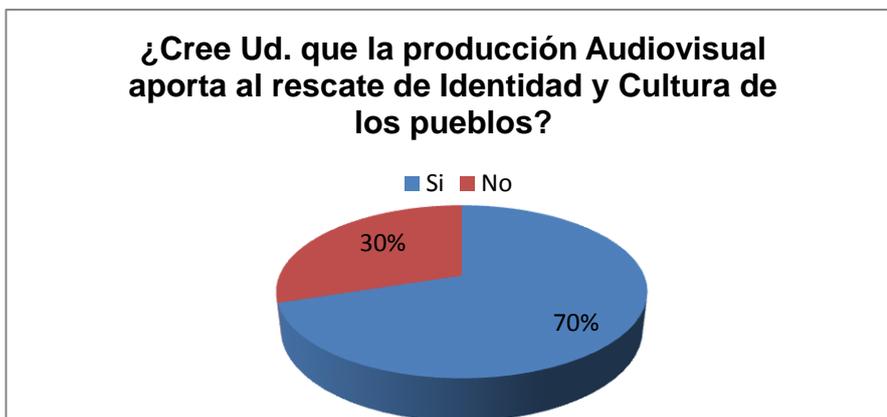
**7. ¿Cree Ud. que la producción Audiovisual aporta al rescate de Identidad y Cultura de los pueblos?**

**Cuadro 7. Rescate de Identidad y Cultura de los pueblos**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	63	70%
No	27	30%
Total	90	100%

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

**Gráfico 7. Rescate de Identidad y Cultura de los pueblos**



**Elaborado por:** El investigador

La mayoría de la población considera que la producción audiovisual aporta considerablemente al rescate de la Identidad y la cultura de los pueblos, mientras que cerca de la tercera parte de la población opina que no aporta al rescate de la Identidad y la Cultura.

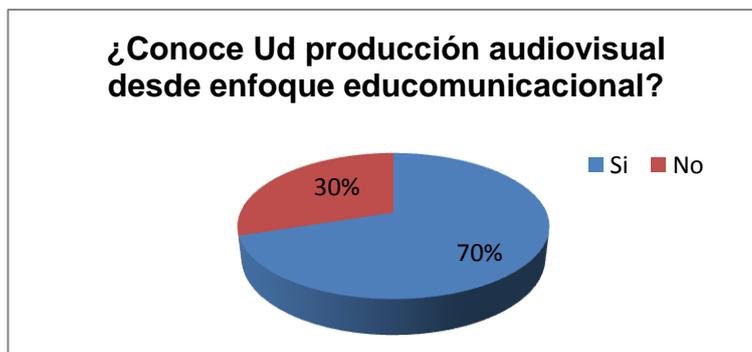
**8. ¿Conoce Ud. producción audiovisual desde enfoque comunicacional?**

**Cuadro 8. Enfoque comunicacional**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	27	30%
No	63	70%
Total	90	100%

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

**Gráfico 8. Enfoque comunicacional**



**Elaborado por:** El investigador

La mayoría de la población encuestada no conoce acerca de la producción audiovisual desde un enfoque comunicacional, mientras que más de un cuarto de la población si conoce a la producción audiovisual desde este enfoque.

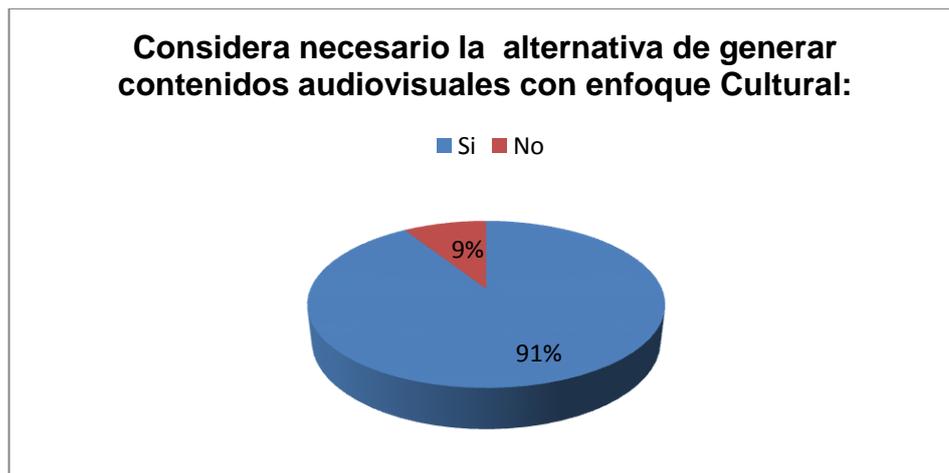
**9. Considera necesario la alternativa de generar contenidos audiovisuales con enfoque Cultural:**

**Cuadro 9. Contenidos audiovisuales con enfoque Cultural**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	82	91%
No	8	9%
Total	90	100%

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

**Gráfico 9. Contenidos audiovisuales con enfoque Cultural**



**Elaborado por:** El investigador

La mayoría de la población encuestada considera necesaria la alternativa de generar contenidos audiovisuales con enfoque cultural, mientras que solo 8 personas piensan que no es necesario desarrollar estas alternativas.

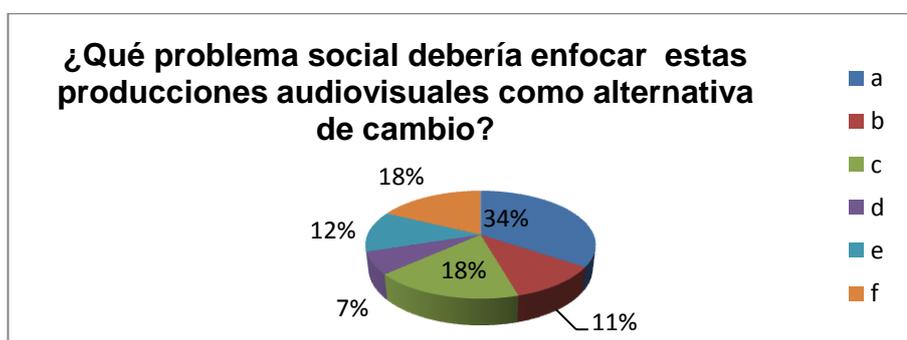
**10. ¿Qué problema social debería enfocar estas producciones audiovisuales como alternativa de cambio?**

**Cuadro 10. Producciones audiovisuales como alternativa de cambio**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
a) falta de identidad cultural	31	34%
b) racismo	10	11%
c) violencia	16	18%
d) racismo	6	7%
e) corrupción	11	12%
f) otro	16	18%
<b>Total</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuestas aplicadas a estudiantes de Diseño Gráfico de la UTN

**Gráfico 10. Producciones audiovisuales como alternativa de cambio**



**Elaborado por:** El investigador

Una tercera parte de la población encuestada cree que este tipo de propuestas audiovisuales deben enfocarse en un problema social que se ha venido dando en la actualidad, la falta de identidad cultural, existe un empate entre persona que creen que la violencia intrafamiliar y otros como la falta de conciencia social son problemas de mayor prioridad, empatan con la quinta parte de la población encuestada, además problemas como el racismo y la drogadicción tienen porcentajes iguales y representan cerca de la séptima parte de la población cada uno, y la diferencia, con menor porcentaje está la corrupción.

## 4.2. Entrevistas UTV Televisión Universitaria UTN

### ENTREVISTA 1

**Nombre:** Humberto Padilla

**Cargo:** Productor Televisión Universitaria UTN

#### 1. ¿Sabe Ud. que es Producción Audiovisual?

Si, producción audiovisual es aquella que tiene tres etapas, la pre, la pro y la post producción en la que se llevan a cabo productos audiovisuales con contenidos específicos acuerde al tema que uno, una Institución un grupo un colectivo o una persona desee hacer.

**Análisis:** Las personas inmersas en la producción audiovisual nombran las tres principales etapas del proceso de producción, además la caracterizan como el medio para crear contenidos.

#### 2. Su conocimiento acerca de Producción Audiovisual es:

Considero que es nivel aceptable, siempre se está aprendiendo, siempre hay que aprender, pero creo que hay bases para que se permita trabajar en este campo.

**Análisis:** Los conocimientos acerca de producción audiovisual están en constante evolución y estudio de la mano a profesionales que continúan preparándose.

**3. El aporte de la Postproducción al Proceso de Producción Audiovisual es:**

Es la clave, es efectivo obviamente, ya que sin postproducción no se cumple el proceso audiovisual.

**Análisis:** Postproducción audiovisual es un proceso de la producción audiovisual tan importante como el rodaje y la preproducción.

**4. ¿Conoce Ud. acerca guías interactivas especializadas en Postproducción Audiovisual?**

Si, en internet, en YouTube, si he visto que existen guías, interactivas no tanto, pero si existen guías para postproducción audiovisual.

**Análisis:** Alternativas interactivas como una guía de postproducción audiovisual no se han dado en nuestro medio. Esto obliga a las personas que quieren especializarse en esta línea a buscar en otras partes y por otros medios.

**5. ¿Cree Ud. que debería existir una guía acerca del proceso de Postproducción Audiovisual?**

Si, sería bueno.

**Análisis:** La implementación de una guía interactiva en nuestro medio sería material muy importante para desarrollar contenidos.

**6. Considera Ud. que los medios audiovisual generan impacto en:**

Yo creo que tiene un impacto fuerte las producciones audiovisuales en la construcción e imaginario de la gente.

**Análisis:** Los medios audiovisuales crean más interés en las personas, que el resto de medios.

**7. ¿Cree Ud. que la producción Audiovisual aporta al rescate de Identidad y Cultura de los pueblos?**

Definitivamente.

**Análisis:** El uso adecuado de los medios, como la producción audiovisual contribuye a concienciar acerca de la pérdida de valores y la identidad cultural.

**8. ¿Conoce Ud. producción audiovisual desde enfoque educacional?**

Si, de hecho produzco programas educacional aquí en la Técnica del Norte.

**Análisis:** Televisión Universitaria contribuye con la comunidad creando espacios con contenidos educacionales, para informa, educar y concientizar.

**9. Considera necesario la alternativa de generar contenidos audiovisuales con enfoque Cultural.**

También, el audiovisual debe ser integral.

**Análisis:** Las producciones audiovisuales con enfoque Cultural integran a la comunidad mediante la creación de contenidos de calidad, al acceso de todos.

**10. ¿Qué problema social debería enfocar estas producciones audiovisuales como alternativa de cambio?**

De Identidad, sobre en la población latinoamericana y la ecuatoriana, ha sido bombardeada desde que nació la televisión con una filosofía, con una identidad que no responde a nuestro pueblos que no responde a nuestros principios, y nos quieren formatear el cerebro con otro tipo de producciones, vivimos dentro de un mundo de Disney que no es nuestra realidad por ejemplo, tenemos otras realidades que son igual valederas que otras, de otros pueblos, entonces tenemos que trabajar bastante la Identidad de nuestros pueblos con contenidos propios, no que discriminen nuestra cultura si no que les den una especie de justicia visual, dentro de la producción audiovisual.

**Análisis:** Uno de los principales problemas sociales en el que los medios educacionales se preocupan en la actualidad, es la falta de Identidad, ya que vivimos en una era de consumismo, en donde nos venden otra identidad, proyectándonos otras realidades de otras culturas.

## **ENTREVISTA 2**

**Nombre:** Daniel Robles

**Cargo:** Camarógrafo Editor Televisión Universitaria UTN.

### **1. ¿Sabe Ud. que es Producción Audiovisual?**

Si, bueno aquí como camarógrafos tenemos la obligación de conocer lo que es producción, porque ese es el campo en el que nos desarrollamos

**Análisis:** Todo el talento humano detrás de un canal de televisión debe conocer el proceso de producción de contenidos, además de integrarse como un equipo multidisciplinario para el desarrollo de estos espacios

### **2. Su conocimiento acerca de Producción Audiovisual es:**

Bueno me gustaría decir que mi conocimiento es excelente pero yo tengo la concepción de que nadie sabe todo, y que cada día uno va aprendiendo cosas nuevas, es la iniciativa mediante la cual yo desenvuelvo mi experiencia y mi trabajo profesional aquí en UTV, cada día en lo posible trato de aprender cosas nuevas, así que siempre me considero como un profesional de rama media porque siempre estoy dispuesto a seguir aprendiendo para conseguir llegar a la excelencia.

**Análisis:** La producción de contenidos implica un estudio y preparación continua, de parte de todo el equipo multidisciplinario que

lo compone, generando un aporte individual de cada una de las personas que trabajan en estos medios de comunicación y en beneficio de este medio en su conjunto.

### **3. El aporte de la Postproducción al Proceso de Producción Audiovisual es:**

Yo pienso que es muy efectivo porque incluso por experiencia personal hay veces en las que la postproducción puede rescatar incluso un proceso mediocre de producción, pero esos son casos especiales, no debería darse de esta manera pero yo pienso que es muy efectivo y que es muy valioso en realidad, como cada uno de los procesos mismos de todo el rodaje.

**Análisis:** El proceso de Postproducción puede contribuir además de rescatar procesos como el rodaje, por ello es considerado como el proceso que tiene la última palabra en producción audiovisual.

### **4. ¿Conoce Ud. acerca guías interactivas especializadas en Postproducción Audiovisual?**

No la verdad no, este tipo de guías no las conozco, la formación en mi caso es la que realizo mediante la lectura, mediante también la visualización de videos.

**Análisis:** La implementación de una guía interactiva de este tipo, es muy importante, sin embargo no es el único medio por el cual se puede adquirir estos conocimientos técnicos de la materia.

**5. ¿Cree Ud. que debería existir una guía acerca del proceso de Postproducción Audiovisual?**

En realidad me parece una muy buena idea el hacer este tipo de guías que puedan ayudar no solamente a las personas que están iniciándose en el mundo de la producción sino que también a las personas que tienen experiencia.

**Análisis:** La guía interactiva de postproducción puede proyectándose no solo para personas que están conociendo este mundo de la producción audiovisual, sino que también puede dirigirse a personas que se han profesionalizado en este campo.

**6. Considera Ud. que los medios audiovisual generan impacto en:**

Yo creo que cualquiera de los medios en realidad generan gran impacto en la teleaudiencia, o bueno en la audiencia más bien dicho, creo que lo que hay que hacer notar es la manera como se maneja el medio y llega hacia sus espectadores, su audiencia es la manera en la que este va impactar de mayor o menor manera, pero de todas maneras se va a conseguir siempre un impacto en la gente.

**Análisis:** Los medios audiovisuales generan gran impacto en la gente pero es con la conjugación del resto de medios de igual importancia que se complementa la comunicación.

**7. ¿Cree Ud. que la producción Audiovisual aporta al rescate de Identidad y Cultura de los pueblos?**

Considero que puede ser, si es manejada de esta manera se puede hacer, hay tipo de producciones que se enfocan a este punto y lo hacen de una manera estupenda, por ejemplo me gustaría citar el caso de Express arte del Ministerio de Cultura, es un buen ejemplo que recata tanto la cultura como la Identidad, aparte de eso el arte en el país.

**Análisis:** Sea cual sea el medio, si este está proyectado adecuadamente, enfocado en despertar actitudes en las personas, podemos llegar a las mismas con grandes mensajes

**8. ¿Conoce Ud. producción audiovisual desde enfoque educomunicacional?**

Bueno el tema educomunicacional es un tema que se ha venido tratando o que se está tratando de desarrollar aquí en el canal, pues no es un tema que según yo he entendido y por lo que he leído está todavía en desarrollo, son poco los países que lo han implementado de una manera que ya está dando frutos, es un campo en el que todavía hay que seguir estudiando, en lo personal yo considero que es muy importante y hay que darle ese rango de importancia, hay que darle la primacía que tiene porque si nos ponemos a analizar a un medio que transmita contenidos que eduquen a la gente sobre los otros valores de la televisión o de otro medio, yo pienso que vamos a construir una mejor sociedad y que estamos formando personas con mayor desarrollo intelectual con mayor capacidad para desenvolverse en el mundo actual.

**Análisis:** La educomunicación es un tema que se está implementando en nuestro medio, además de todo el país, para que así exista un control de contenidos de calidad, con fines además de informar, el educar y el concientizar, que ahora son parte de canal Universitario desde su iniciación.

**9. Considera necesario la alternativa de generar contenidos audiovisuales con enfoque Cultural**

Sí, porque el video es una ventana, una ventana a otras culturas, a otros mundos, así mismo la Cultura entonces yo creo que igual que la fotografía obviamente puede rescatar culturas ancestrales o culturas que todavía las tenemos presentes en la actualidad pero se van perdiendo con el tiempo, y es una buena manera de rescatar todo lo referente no solamente a cultura sino a otras identidades de nuestra cultura de nuestro pueblos.

**Análisis:** Mediante la producción de contenidos podemos conocer un sin número de culturas de todo el mundo, pero el reto en la actualidad es de apropiarnos y valorizar nuestra propia identidad cultural, para así poder mostrarle al mundo la riqueza invaluable de nuestras raíces culturales como ecuatorianos.

**10. ¿Qué problema social debería enfocar estas producciones audiovisuales como alternativa de cambio?**

Yo considero que en realidad hay un montón de tópicos que se pueden tratar, por mi gusto personal, me gustaría que se desarrolle lo que es arte, tanto en las artes digitales como artes plásticas, pero es

un gusto personal, yo creo que cualquiera de los tópicos que se tope en realidad va a ir desarrollando de la manera adecuada a contribuir al desarrollo mismo de la sociedad y de los individuos como tales.

**Análisis:** El Arte es un medio por el cual se puede compartir abiertamente la Identidad Cultural de cada individuo sea cual sea su etnia.

#### 4.3. **Contrastación**

##### 1. **¿Sabe Ud. que es Producción Audiovisual?**

Del Universo encuestado más de la mitad de la población desconoce acerca de esta materia eso quiere decir que más de la mitad de estudiantes de Diseño no conocen acerca de producción audiovisual, sin embargo en el campo ocupacional en canal Universitario se entrevistó a dos profesionales en materia de producción audiovisual, que son profesionales egresados de la Universidad Técnica del Norte, además uno de ellos egreso de la carrera de Diseño Gráfico

##### 2. **Su conocimiento acerca de Producción Audiovisual es:**

De todo el universo encuestado más de la mitad de los estudiantes de Diseño Gráfico consideran que el conocimiento que poseen acerca de producción audiovisual es regular, sin embargo hay que tomar en cuenta que los profesionales en esta área consideran que su conocimiento es solamente bueno debido a que el estudio de la producción audiovisual implica un aprendizaje continuo e incluso una autoeducación para conocer un área de la producción audiovisual que está en continua evolución.

**3. El aporte de la Postproducción al Proceso de Producción Audiovisual es:**

La mitad de la población encuestada considera que la postproducción aporta Efectivamente al proceso de producción audiovisual, tomando en cuenta que los entrevistados consideran que el proceso de postproducción es tan importante que incluso este puede rescatar un proceso de rodaje mediocre.

**4. ¿Conoce Ud. acerca guías interactivas especializadas en Postproducción Audiovisual?**

Únicamente 4 personas conocen acerca de este tipo de guías, la gran mayoría desconoce este tipo de suplementos técnicos, sin embargo tanto la población encuestada como la entrevistada que conocen acerca de esta materia ha optado por otros medios para aprender.

**5. ¿Cree Ud. que debería existir una guía acerca del proceso de Postproducción Audiovisual?**

La gran mayoría de la población encuestada considera la necesidad de implementar una guía interactiva de postproducción audiovisual, este criterio concuerda con el de los profesionales entrevistados.

**6. Considera Ud. que los medios audiovisual generan impacto en:**

La mayoría de los estudiantes encuestados consideran que los medios audiovisuales generan impacto en gran medida, criterio que comparten los entrevistados, pero también agregan que la forma como se maneja estos medios influye directamente en el impacto sea positivo o negativo que este genera.

**7. ¿Cree Ud. que la producción Audiovisual aporta al rescate de Identidad y Cultura de los pueblos?**

Tanto a estudiantes, encuestados como profesionales entrevistados consideran que la producción audiovisual aporta considerablemente pero podemos aportar más con estas iniciativas generando una Cultura audiovisual y que esta se enfoque a resolver problemas sociales.

**8. ¿Conoce Ud. producción audiovisual desde enfoque comunicacional?**

La gran mayoría de encuestados no conocen acerca del enfoque comunicacional implementado en la Televisión actualmente, sin embargo los profesionales inmersos en esta área consideran que la educación es el eje fundamental para la creación de contenidos de calidad, contenidos para informar, educar, y concientizar.

**9. Considera necesario la alternativa de generar contenidos audiovisuales con enfoque Cultural**

De toda la población encuestada la mayoría de los estudiantes consideran muy necesaria la alternativa de generar contenidos audiovisuales con enfoque cultural, mientras que las personas encuestadas consideran que es de suma importancia crear este tipo de espacios en los medios con este tipo de alternativas, para rescatar nuestra identidad cultural.

**10. ¿Qué problema social debería enfocar estas producciones audiovisuales como alternativa de cambio?**

Con respecto a los problemas en los que se deben enfocar este tipo de alternativas, uno de los más puntuados en la encuesta, es el problema social de la desvalorización cultural, ya que es un problema que en la actualidad se viene dando con más fuerza, mientras que las personas entrevistadas consideran que este tipo de propuestas deben enfocarse a la construcción de la identidad Cultural, además debería proyectarse a proponer que nuestra cultura sea visibilizada afuera.

## **CAPITULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

Tomando en cuenta el análisis realizado mediante el estudio tanto en encuestas como en entrevistas podemos conocer que el conocimiento en el área de postproducción audiovisual por parte de los estudiantes es un campo todavía ajeno debido a la falta de conocimientos en materia de producción audiovisual, sin embargo una octava parte de la muestra encuestada tiene conocimientos introductorios a la materia.

Por otra parte la información receptada por parte de los entrevistados afirma que cada integrante del equipo de producción de contenidos conoce acerca de cada proceso de postproducción audiovisual, sea cual sea su el campo de acción que desempeña, tanto camarógrafos como productores y resto del equipo tiene la obligación de conocer cada procesos detrás de una producción audiovisual, además rescatan el invaluable aporte del proceso de postproducción a la producción audiovisual.

La postproducción audiovisual no solo aporta considerablemente a la producción audiovisual, sino que también puede rescatar un proceso de rodaje mediocre, incluso contribuye al alcance de lo propuesto en el desarrollo del guión embelleciéndolo y aportando considerablemente en el

producto final que es una producción de calidad con contenidos de calidad.

La creatividad a la hora de producir contenidos es un rol desempeñado por la postproducción, debido a que con creatividad, el uso adecuado del software y los procesos de edición podemos llegar a mejorar de manera considerable lo previamente planteado en un guión.

## **5.2. Recomendaciones**

Se recomienda realizar un proceso evaluativo en cuanto a conocimientos de la materia por parte de los docentes, logrando así conocer el estado de conocimiento de producción audiovisual por parte de los estudiantes.

Es muy importante que la materia de producción o introducción a la cultura audiovisual sea impartida de manera metódica y esquematizada, para que los estudiantes conozcan paso a paso todas las normas y reglas detrás de un proceso de Producción de contenidos, además de todas sus aplicaciones dentro del Diseño Gráfico y la publicidad.

Es muy necesario que el estudiante conozca todos y cada uno de los campos, en los que puede desempeñarse el diseñador, además de cada papel que desempeña cada integrante del equipo multidisciplinario que está detrás de la producción de contenidos.

Se recomienda que la materia impartida por parte de los docentes este basada en la práctica, tomando en cuenta el desarrollo de contenidos de calidad y que estos generen propuestas a un cambio social, atacando a problemáticas reales de nuestro medio.

Los espacios para la sociabilización de este tipo de propuestas, debe estar abierto a la difusión por parte de los medios de comunicación de la Universidad, los mismos que pueden incentivar a los estudiantes, no solo del área de Diseño Gráfico o publicidad sino a la estudiantado en general, para que la misma genere este tipo de propuestas y que la producción audiovisual sea proyectada al desarrollo de un cambio en la sociedad.

## **CAPITULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1. Título de la propuesta**

**GUIA INTERACTIVA DE POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y SUS PROCESOS, PARA IMPLEMENTARSE EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, FECYT**

#### **6.2. Justificación e importancia**

Postproducción audiovisual es clave y fundamental a la hora de desarrollar y crear contenidos, este cumple un papel importante dentro de todo el proceso de producción, además este implica la aplicación de otras multidisciplinar que aportan y refuerzan a todo el proceso de creación de contenidos de calidad.

Es por esta razón que se necesita desarrollar una guía interactiva de postproducción audiovisual, como suplemento teórico practico de todo este proceso. Ya que la producción audiovisual implica tres grandes etapas que son la preproducción la producción o rodaje y la postproducción, y cada una de ellas abarca varios procesos en donde es aplicable el diseño gráfico.

Para esto necesitamos implementar un suplemento teórico, reforzado como una guía práctica o taller, que contribuya al aprendizaje de los estudiantes y fomente el desarrollo de iniciativas y propuestas propias,

además de la aplicación del diseño gráfico y sus múltiples campos en el proceso de producción de contenidos, logrando así que el estudiante, desarrolle la habilidad de trabajar en equipo y adquirir responsabilidades individuales.

### **6.3. Fundamentación de la propuesta**

#### **6.3.1. Fundamentación cultural.**

La identidad cultural es un patrimonio inalienable de todos, que en la actualidad se está perdiendo, debido a la aceptación de otros estereotipos y estilos de vida, sin tomar en cuenta el quiénes somos y de dónde venimos.

La producción de contenidos en nuestro medio no es tomada en cuenta como un canal abierto para generar contenidos culturales, es por esta razón que el aporte de la producción audiovisual al rescate de valores es mínimo, es por esta razón que propuestas que contribuyan al desarrollo de los pueblos deben tener sus espacios para difusión en los medios de comunicación.

#### **6.3.2. Fundamentación educomunicacional.**

La educomunicación comprende procesos que en la actualidad se están adoptando por los medios de comunicación, mediante la difusión de contenidos de calidad, para educar y concienciar acerca de problemáticas enraizadas en nuestro medio social, la educación de calidad contribuye al desarrollo de las persona convirtiéndolas en entes propositivos y activos para fomentar un cambio, haciéndonos partícipes del progreso de la sociedad.

### **6.3.3. Fundamentación teórico practica**

El desarrollo de la guía es un suplemento teórico basado en la práctica, que servirá de material didáctico para los estudiantes en materia de producción audiovisual, en teoría se citará el uso y manejo de software especializado en edición avanzada de video como es Adobe Premiere pro Creative suite 6, que es un programa de la misma línea de un paquete especializado para diseño gráfico, tomando en cuenta que el proceso educacional de los estudiantes para quienes va dirigida la guía interactiva es la base fundamental en toda la carrera.

## **6.4. Objetivos**

### **6.4.1. Objetivo general**

Fomentar iniciativas de postproducción audiovisual por parte de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, FECYT que permita la generación de una cultura audiovisual

### **6.4.2. Objetivos específicos**

Conceptualizar a la postproducción audiovisual y sus procesos en etapas.

Seleccionar el software pertinente para el desarrollo técnico de los tutoriales.

Aplicar a través de un taller Interactivo los procesos conceptuales y técnicos de la postproducción audiovisual.

## 6.5. **Ubicación sectorial y física**

El estudio realizado tanto problema investigado, como para el desarrollo de la propuesta es la Universidad Técnica del Norte, en la facultad de Educación Ciencia y Tecnología, en la carrera de Diseño Gráfico.

## 6.6. **Desarrollo de la propuesta**

### 6.6.1. **Marca**

#### 6.6.1.1. **Proceso**

Para el desarrollo de la propuesta se optó por la creación e inclusión de una Marca, la cual es FONOGRAF Multimedia, especializada en el uso de plataformas especiales en publicidad, es el caso de la producción audiovisual y la animación.

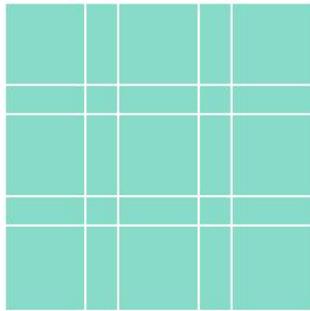
#### a. **Origen**

**“FONOGRAF Multimedia”, (Fono: Sonido, Graf: Imagen), Multimedia:** Plataformas Interactivas (Audio, Imagen, Video, Animación, Texto) el uso de esta palabra va como slogan.

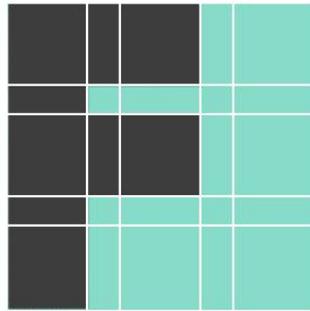
#### b. **Isotipo**

La idea base de todo isotipo es el elemento semiótico ya existente en la naturaleza usado como idea fundamental en la construcción de la imagen corporativa, en este caso se optó por trabajar un cubo de donde se

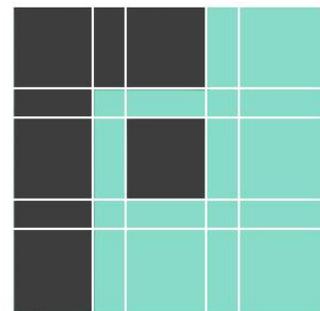
desprende el isotipo en una etapa de transformación semiótica en seis pasos fundamentales hasta llegar a esto.



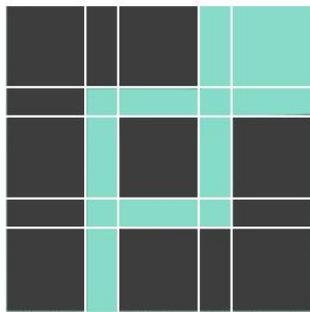
**1** Realizamos una retícula base, para desfragmentar nuestro cuadrado tomando en cuenta las siguientes líneas, para los espacios grandes empleamos 1 cm como medida proporcional, mientras que los espacios pequeños tienen 4 mm, haciendo que este patrón se repita tanto vertical como horizontal



**2** Empezamos a crear una forma básica desfragmentando el cuadrado, para lo cual quise partir de una letra F mayúscula, que representa la letra inicial de la palabra "Fono" que es parte del nombre de la marca.



**3** En el siguiente paso esticé la letra F mayúscula borrando la sección que une a la barra intermedia con el cuerpo de la letra.



**4** En esta parte opte por darle equilibrio asimétrico rescatando la letra G mayúscula que representa la palabra Graf (Gráfica) que también es parte del nombre de la marca.



**5** En este proceso borré los restos del cubo sacando afuera el borrador del isotipo para el siguiente proceso.



**6** Esta es una parte fundamental de todo el proceso de creación del isotipo, aquí jugamos con la parte semiótica creándole un concepto "un hombre alzando su brazos" el cual se consigue al girar nuestro borrador anterior a - 45°.

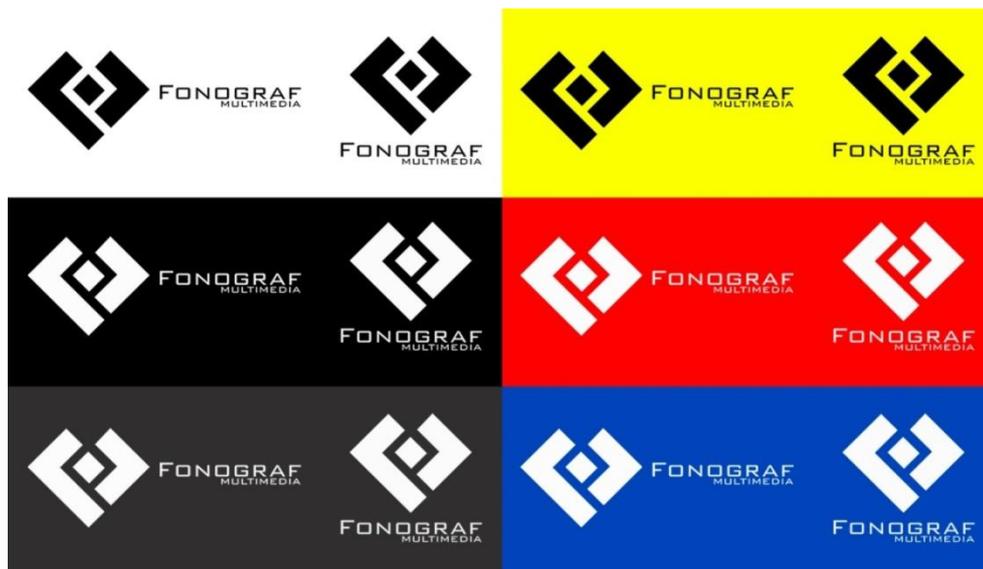
### c. Tipografía

Con respecto al resto de elementos del logotipo la parte tipográfica se trabajó con una fuente de nombre “Bank gothic MD BT” convirtiendo al isotipo en un imago tipo en la siguiente distribución.



### d. Cromática

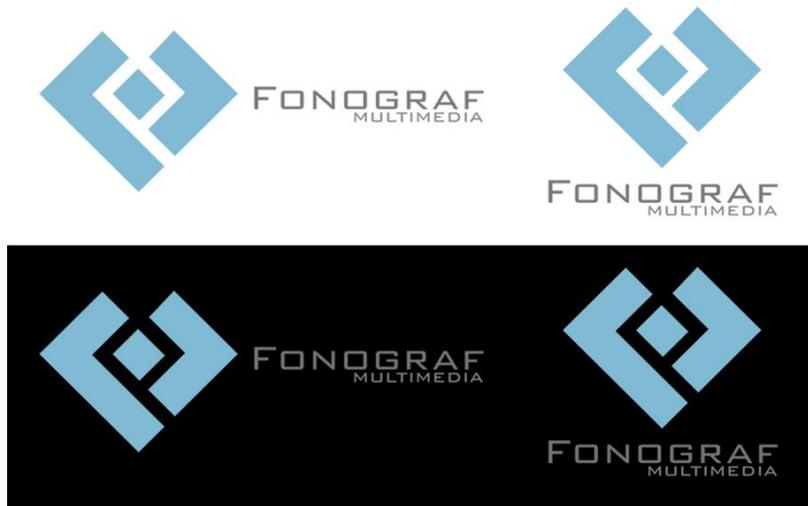
Se consideró por trabajar en contrastes altos, haciendo uso de todo el logotipo de color blanco # ffffff si el fondo es negro o de color oscuro, y transformándolo en negro # 000000 si el fondo es blanco o de color claro.



### Color opcional

**Isotipo:** #8acad7

**Tipografía:** #646464



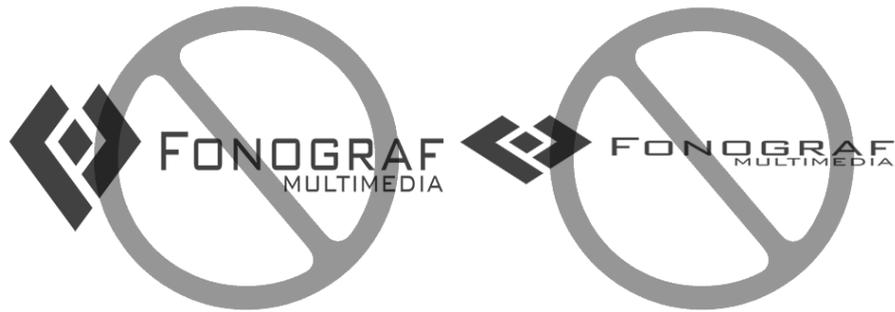
#### 6.6.1.2. Producto

##### a. Prohibiciones

Para la implementación del imago tipo en cualquier publicidad se precede las siguientes prohibiciones acerca del mal uso del mismo.

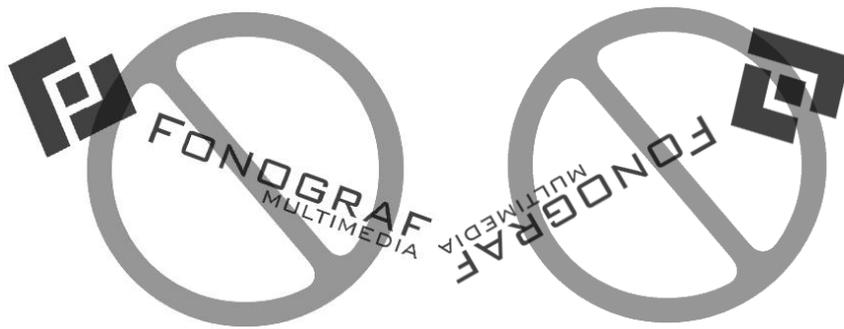
##### a.1. Prohibiciones de escala

En todos los casos sea cual sea el tamaño, la escala debe ser uniforme y proporcional, ya sea para la tipografía así como el isotopo. Se debe evitar las siguientes aplicaciones.



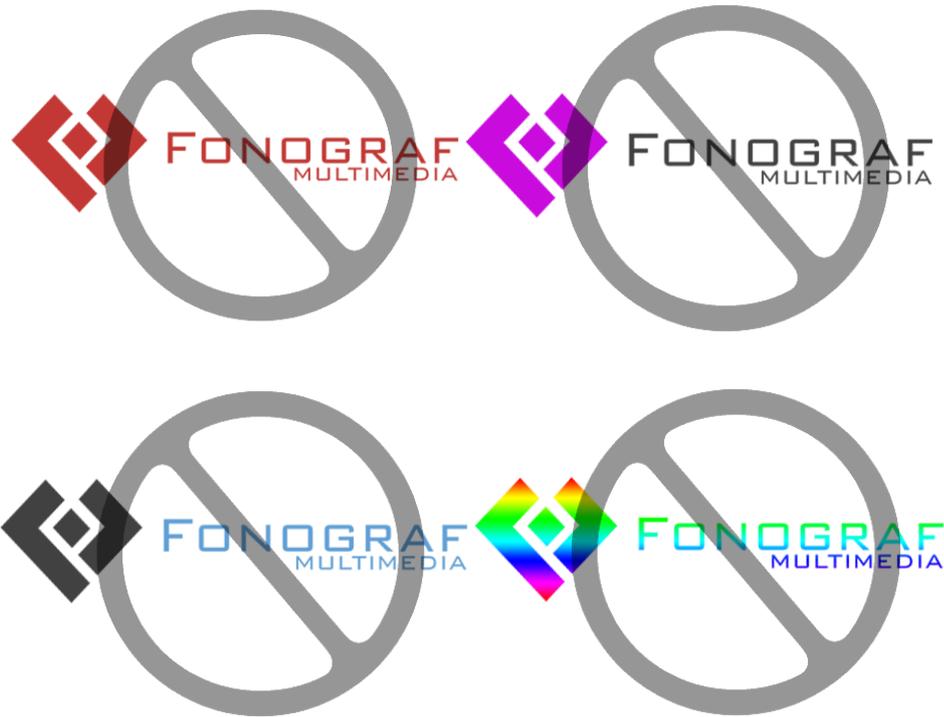
### a.2. Prohibiciones de rotación

Está prohibido toda rotación expuesta a grados que no sean múltiplos de 45 (las únicas aplicaciones de rotación permitidas son a 45°, 90°, - 45° y -90°)



### a.3. Prohibiciones de cromática

Está estrictamente prohibida la implementación de cualquier tono fuera del color opcional de la tipografía y del isotipo. Se prohíbe rotundamente el uso de degradados. Los únicos colores aplicables son el blanco y el negro en su totalidad, esto incluye a la tipografía y el isotipo, se acepta el uso de grises sin ninguna tonalidad hacia otro color que no sea el blanco y el negro.



## b. Aplicación

Para el proceso de prueba aplicamos la marca directamente en posibles fondos con diferentes contrastes para realizar un análisis de versatilidad y legibilidad, si la marca cumple con las necesidades visuales mencionadas en la planificación y expuestas en las peores aplicaciones posibles, es apta para su interpretación e implementación como identidad gráfica de la marca, fundamentando esto desde el aspecto gráfico y contextual, obteniendo los siguientes resultados implementados en dos fotografías de Ibarra.



## 6.6.2. Reportaje Ibarra tierra pluricultural y multiétnica

### 6.6.2.1. Proceso

Proyecto realizado en full HD 1080p = 1920 X 1080 px (pixeles) a 30 fotogramas por segundo, con una duración total de 00:03:32 (tres minutos con treinta y dos segundos).

#### a. Guión literario

### “Ibarra tierra pluricultural y multiétnica”

**INTRO MUSICAL** (Música para descansar)

Background (INTRO ANIMADO 3D)

**TOMAS** Imágenes Antiguas (Pertenecientes al Gobierno Provincial)

#### VOZ EN OFF

San Miguel de Ibarra fue fundada por el español Cristóbal de Troya, el 28 de Septiembre de 1606.

**TOMAS**

(Toma del obelisco) (estatua de Cristóbal de Troya) (Animación escritura a mano) ( Imagen de Cristóbal de Troya en la fundación) (fotografías antiguas)

### **VOZ EN OFF**

Ibarra es la capital de la provincia de Imbabura, tierra fecunda con un agradable clima donde sus paisajes enamoran a propios y extraños.

### **TOMAS**

(Planos generales del obelisco) (Tomas Panorámicas de Ibarra) (Yahuarcocha) (Parque céntrica Bulevar)

### **VOZ EN OFF**

Por la ubicación geográfica que se encuentra la ciudad Blanca, se le nombro sede administrativa de la región uno, conformada por las provincias de Esmeraldas, Carchi, Sucumbíos e Imbabura.

### **TOMAS**

(Tomas panorámicas de Ibarra) (Animación ubicación geográfica) (Tomas de Artesanos trabajando) (Tomas de personas caminando) (Tomas de calles)

principales de Ibarra) (Tomas de Turistas) (Tomas del parque Pedro Moncayo)  
(Tomas de palomas)

### **VOZ EN OFF**

A pocos minutos encontramos la laguna de Yahuarcocha espacio histórico y de mucho significado cultural.

### **TOMAS**

(Tomas Panorámicas de Yahuarcocha) (Turistas en Yahuarcocha) (totoras)

### **VOZ EN OFF**

Descansando en las faldas del volcán que lleva el mismo nombre de la provincia, se encuentra San Antonio de Ibarra, tierra de talladores y Artistas donde cada año se lleva a cabo el simposio de escultura en motosierra, acto en la cual participan diferentes países.

### **TOMAS**

(Tomas Panorámicas del volcán Imbabura) ( Tomas de la estatua de Monseñor Leónidas Proaño) (Tomas de Artesanos) (Tomas de cinceles) (Tomas de la Bienal de escultura en motosierra) (Tomas de participantes extranjeros de la Bienal) (Tomas de turistas extranjeros en la plaza de San Antonio)

**VOZ EN OFF**

Tierra de los Caranquis, Cuna del Inca Atahualpa, donde encontramos asentamientos de indígenas, mestizos y negros, que hacen de esta tierra un lugar multiétnico rico en cultura y tradición.

**TOMAS**

(Tomas Panorámicas de Yahuarcocha) (Tomas del tablón de Yahuarcocha)  
(Indígenas y mestizos bailando) (Indígenas y mestizos tocando música)

**VOZ EN OFF**

En tiempos de solsticio donde se festeja la gran cosecha se abre la magia del Intirraymi, varias comunidades se concentran en estos lugares para bailar en las tolas y agradecen a la tierra por los frutos dados.

**TOMAS**

(Tomas del tablón de Yahuarcocha) (Inti Raymi)

**VOZ EN OFF**

Son testigos de un mestizaje entre culturas abiertas al arte y a la música.

## **TOMAS**

(Tomas de esculturas y artesanías) (Tomas de gente tocando la guitarra) (Filarmónica de Quito).

## **VOZ EN OFF**

En la actualidad Ibarra es una ciudad que inspira a ser visitada en cualquier época del año, esta tierra prospera es una vitrina abierta para quienes desean darse un descanso en este sitio lleno de paisajismo, cultura e historia. Ibarra es la tierra a la que siempre se vuelve.

## **TOMAS**

(Tomas de Iglesias y atractivos de Ibarra) (Tomas de la estatua de San Miguel Arcángel) ( Tomas del pregón de Fiestas) (Tomas Panorámicas de Ibarra) ( Tomas de gente bailando en el pregón) (Tomas del atardecer)

## **OUTRO**

**ANIMACIÓN DE SALIDA**

**BACKGROUND ANIMADO** “FONOGRAF Multimedia”

**b. Intro “Ibarra tierra pluricultural y multiétnica”**

Intro de 00:00:06 (seis segundos) / 1080p = 1920 X 1080 px (píxeles) a 30 fotogramas por segundo.



**b.1. Diseño intro**

Composición de 1920 X 1080 px (píxeles) capas editables. Modo de color RGB (red, green, blue) (rojo, verde y azul), a 72 dpi (punto por pulgada), apto para previsualización.



Adobe Photoshop CS6 Extended

## b.2. Animación intro

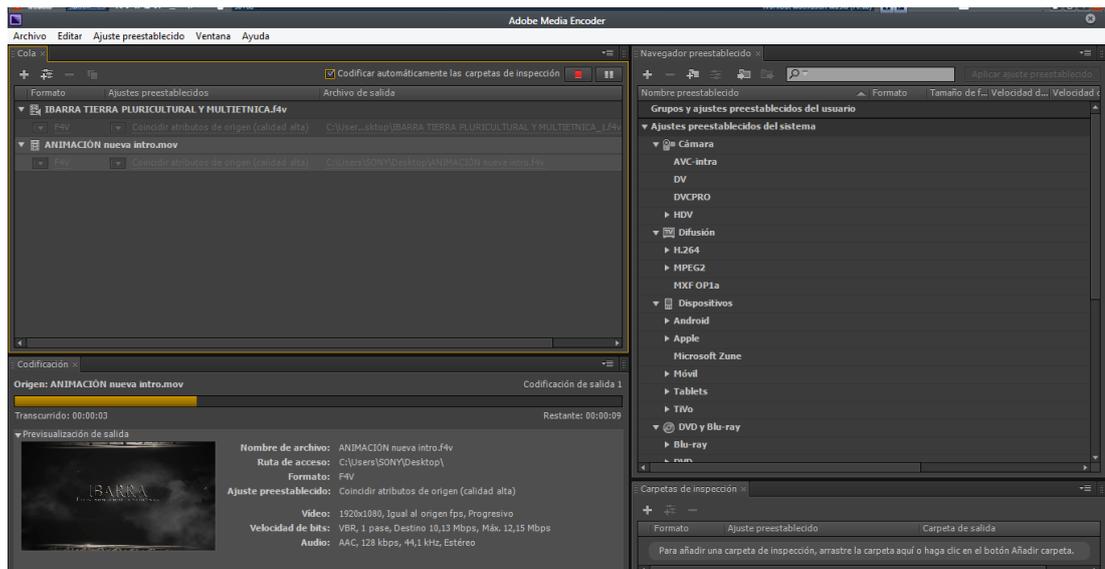
Composición de 00:00:06 (seis segundos) / 1080p = 1920 X 1080 px (píxeles) 30 fotogramas por segundo.



Adobe After Effects CS6

### b.3. Exportación intro

Exportamos el Intro en calidad completa / 1080p= 1920 X 1080 px (píxeles) 30 fotogramas por segundo, en relación a la calidad y velocidad del proyecto total.



Adobe Media Encoder CS6

c. **Fotografías antiguas**

Fotografías de 1980X 1300 px (píxeles)



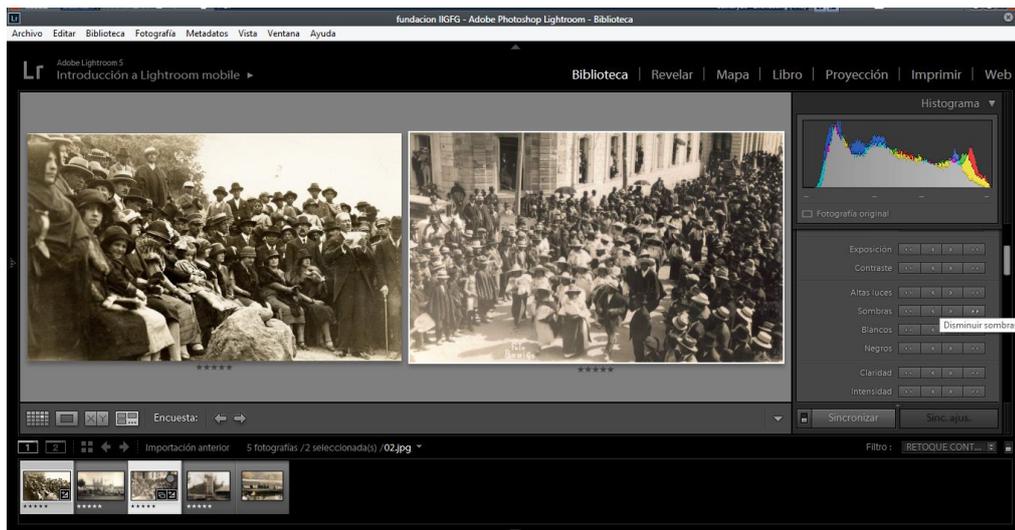
Fotografías pertenecientes al Gobierno Provincial de Imbabura

### c.1. Corrección fotográfica

En este proceso únicamente configuramos niveles, curvas brillo y contraste además de la implementación de una viñeta para resaltar nuestro centro de interés (principios básicos de composición fotográfica).



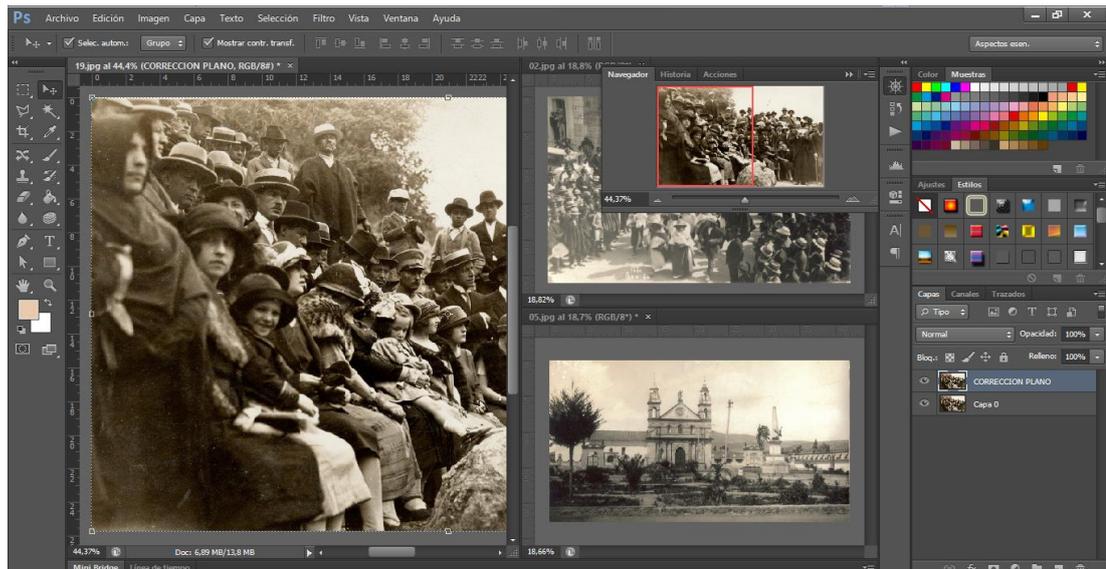
### c.2. Corrección de niveles (brillo y contraste)



Adobe Lightroom 5

### c.3. Corrección de planos

Bajamos la resolución de las fotografías a un tamaño proporcional de 1920x1080 px (píxeles) y corregimos el encuadre y rotación.



Adobe Photoshop CS6 Extended

### d. Producción audiovisual y rodaje

Dimensiones del material capturado: full HD 1080p = 1920 X 1080 px (píxeles) a 30 fotogramas x segundo. Cámara Canon EOS 7D Y Canon EOS 60D.

**d.1. Datos técnicos**

**(Lente EFS 18- 135 mm)**



Fotografía de Internet (Uso libre)

**(Lente EFS 24mm)**



Fotografía de Internet (Uso libre)

**Trípode para Canon EOS**



Fotografía de Internet (Uso libre)

d.2. **Material en video**

**Material Ibarra y San Antonio 2014**

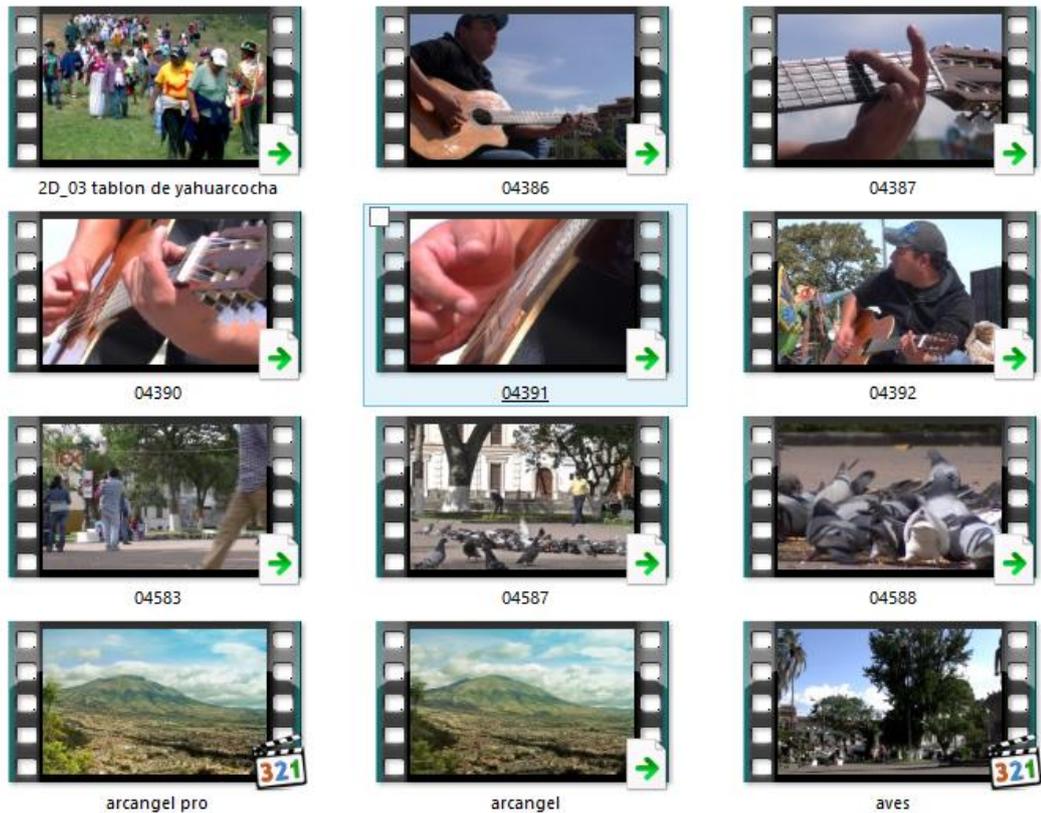


**Material simposio anual de escultura en motosierra 2014**

(San Antonio de Ibarra) Material proporcionado por Marcelo Trujillo

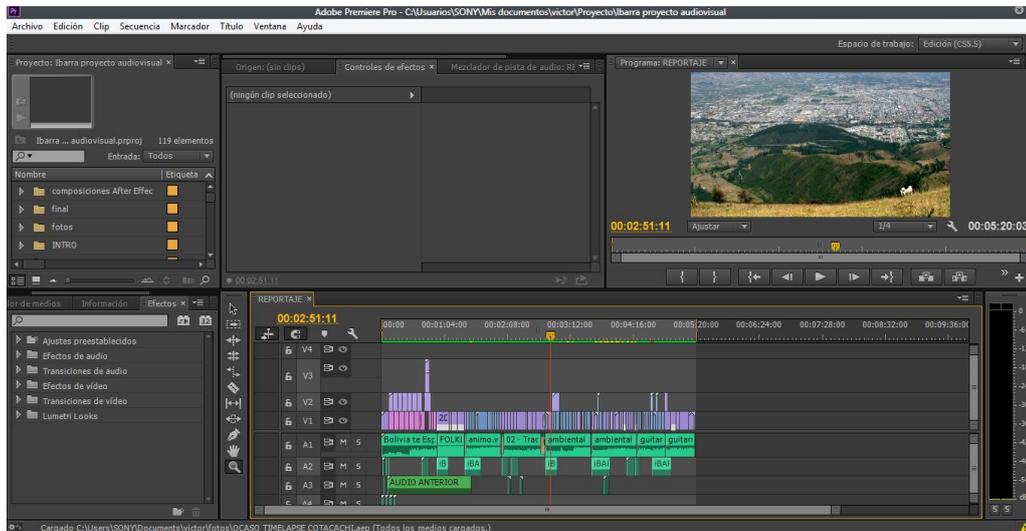


## Material Fiesta del Intiraymi en el Tablón de Yahuarcocha y locaciones de Ibarra 2014



### e. Proceso de montaje

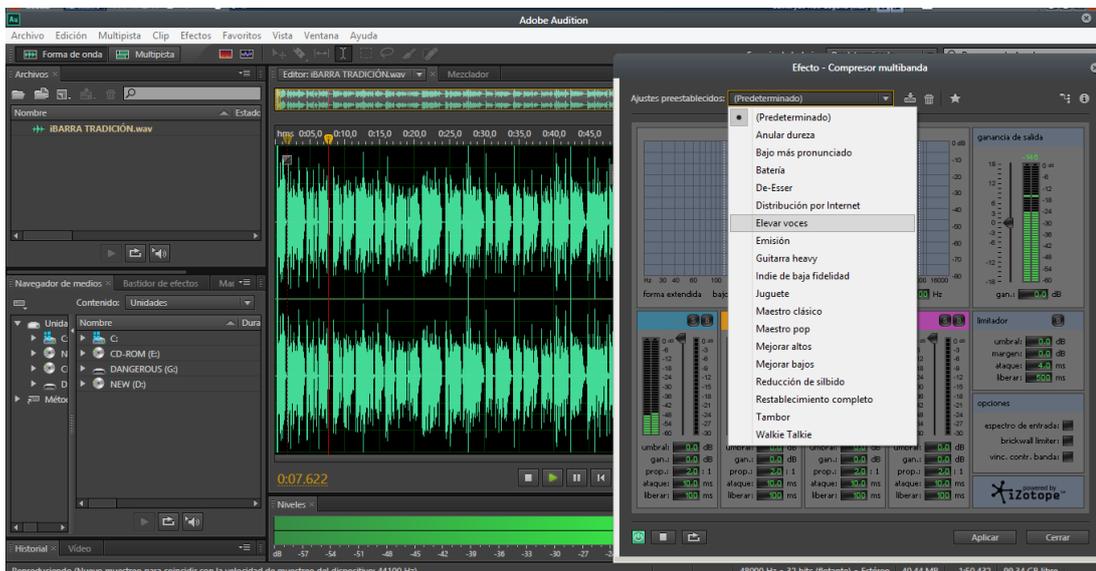
Trabajamos con una secuencia full HD 1080p= 1920 X 1080 px (píxeles) a 30 fotogramas x segundo, tamaño y características al material obtenido en el proceso de producción y rodaje.



Adobe Premiere Pro CS6

## f. Masterización y montaje audio y voz en off

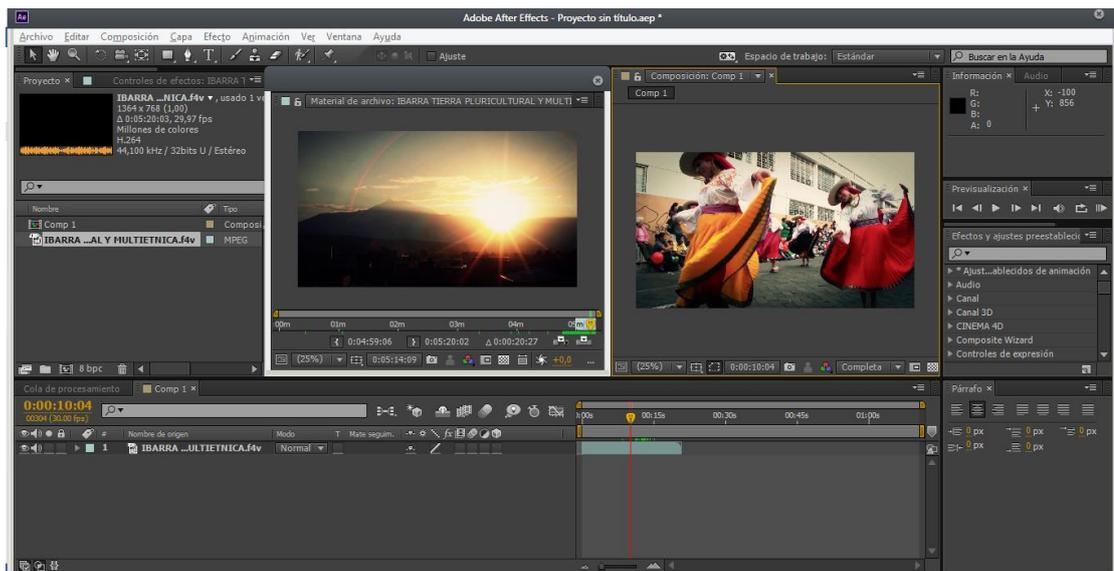
En este software limpiamos los audios, voz en Off, dándoles claridad y presencia, también realizamos un proceso de masterización básica rápida con un perfil de salida en estéreo (2 canales). Narrador Marcelo Trujillo.



Adobe Audition CS6

## g. Arte final, efectos de video y animación

Aquí trabajamos con efectos de color, flares, destellos, viñetas, corrección de tonos niveles y curvas RGB (red, green, blue) (rojo, verde y azul).

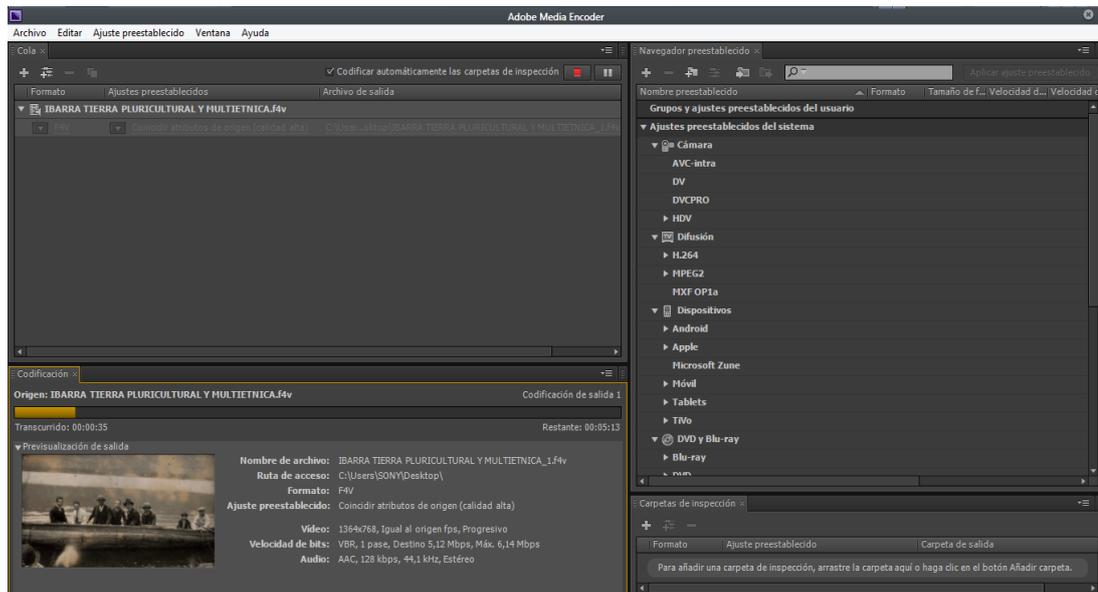


Adobe After Effects CS6

## h. Exportación de secuencia

En este proceso exportamos en un formato de alta calidad haciendo coincidir las características del tipo de secuencia y el material de origen.

Exportamos en F4v o Flv (Flash video), ambos utilizados en internet y reproducibles con cualquier versión de Flash player. Se optó por el uso de este formato ya que se considera de buena calidad y de peso o tamaño en disco moderado, además para poderlo subir a nuestra guía interactiva en Adobe Flash Professional CS6 son los únicos formatos que este Software admite en importación.



Adobe Media Encoder CS6

### 6.6.2.2. Producto

## Ibarra tierra pluricultural y multiétnica



Todo el proceso para la realización de este publrreportaje duro cerca de cinco meses, tomando en cuenta cada etapa y cumpliendo con cada

proceso esencial hasta obtener una producción profesional lista para su difusión y sociabilización a gran escala.

### 6.6.3. Guía interactiva postproducción audiovisual

#### 6.6.3.1. Proceso

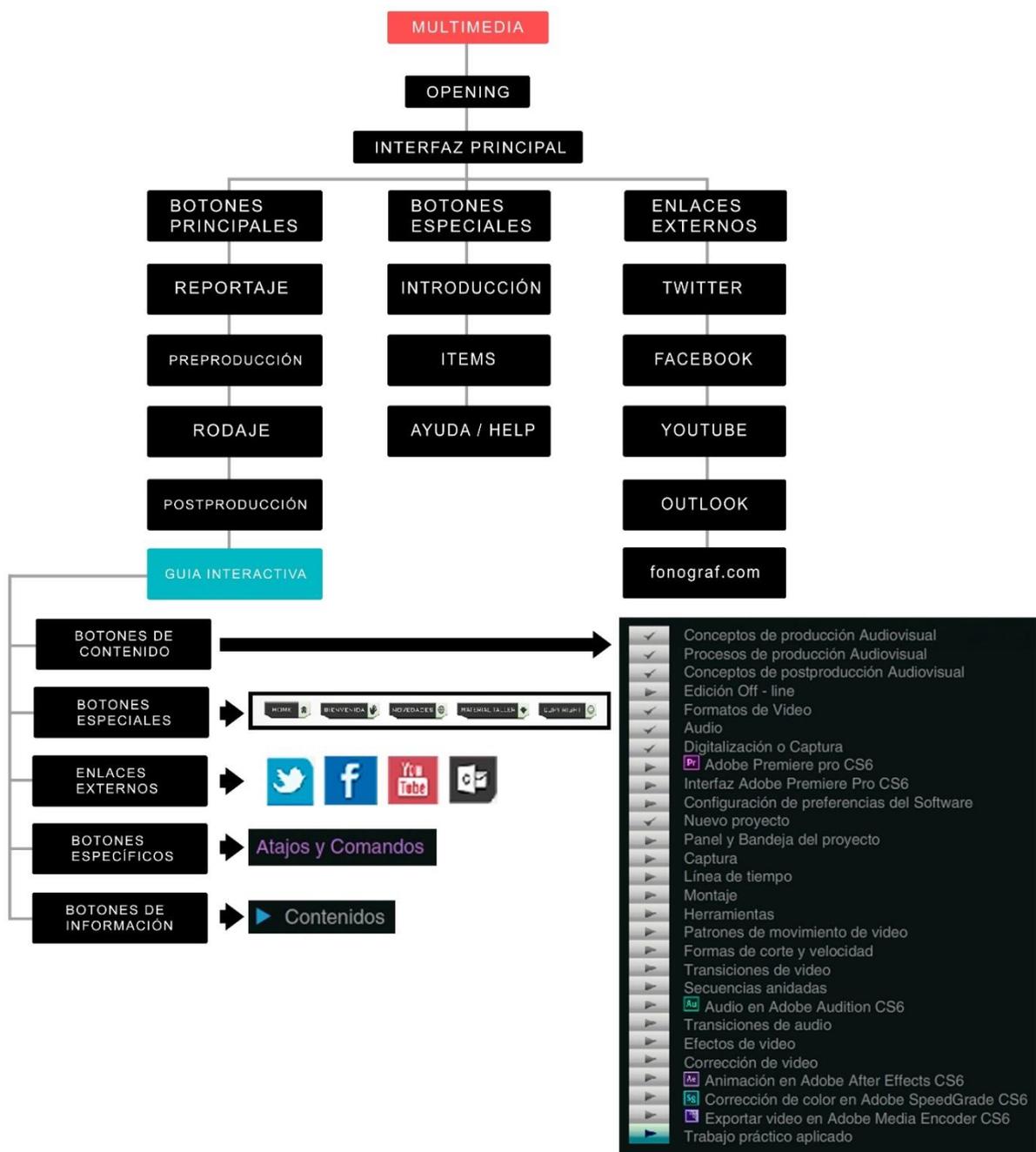


Esta es una Multimedia con dimensiones de 1360 X 768 px (píxeles), pantalla completa en un monitor de 19 pulgadas, a 30 fotogramas por segundo, con 40 (cuarenta) escenas de contenido Multimedia (videos tutoriales, animación, enlaces web, imágenes, backgrounds, etc).

Para el desarrollo de la guía Interactiva previo al diseño y maquetación se realizó el proceso de implementación del mapa de sitio y el guión de contenidos multimedia detallados a continuación:

## a. Planificación multimedia

### a.1. Mapa de sitio



## a.2. Guión de contenidos multimedia

### a.2.1. Interfaz principal

BOTONES PRINCIPALES						
Acceso	Texto	Imagen	Sonido	Video	Animación	Interactividad
Reportaje “Ibarra Tierra Pluricultural y Multiétnica”			X	X	X	X
Preproducción	X	X			X	X
Rodaje	X	X	X	X	X	X
Postproducción	X	X			X	X
Guía Interactiva	X	X			X	X

BOTONES ESPECIALES						
Acceso	Texto	Imagen	Sonido	Video	Animación	Interactividad
Introducción			X	X	X	X
Ítems			X		X	X
Ayuda / Help			X		X	X

<b>ENLACES EXTERNOS</b>						
<b>Acceso</b>	<b>Texto</b>	<b>Imagen</b>	<b>Sonido</b>	<b>Video</b>	<b>Animación</b>	<b>Interactividad</b>
Twitter						X
Facebook						X
YouTube						X
Outlook						X
fonograf.com						X

#### a.2.2. Interfaz guía interactiva

<b>BOTONES DE CONTENIDO</b>						
<b>Acceso</b>	<b>Texto</b>	<b>Imagen</b>	<b>Sonido</b>	<b>Video</b>	<b>Animación</b>	<b>Interactividad</b>
Conceptos de producción audiovisual	X	X			X	X
Procesos de producción audiovisual	X	X			X	X
Conceptos de producción audiovisual	X	X			X	X
Edición off - line			X	X		X
Formatos de video	X	X	X	X	X	X
Audio	X	X			X	X

Digitalización o Captura	X	X			X	X
Adobe Premiere pro CS6			X	X		X
Interfaz Adobe Premiere Pro CS6			X	X		X
Configuración de preferencias del Software			X	X		X
Nuevo proyecto	X	X			X	X
Panel y bandeja del proyecto			X	X		X
Captura			X	X		X
Línea de tiempo			X	X		X
Montaje			X	X		X
Herramientas			X	X		X
Patrones de movimiento de video			X	X		X
Formas de corte y velocidad			X	X		X
Transiciones de video			X	X		X
Secuencias			X	X		X

anidadas						
Audio en Adobe Audition CS6			X	X		X
Transiciones de audio			X	X		X
Efectos de video			X	X		X
Corrección de video			X	X		X
Animación en Adobe After Effects CS6			X	X		X
Corrección de color en Adobe Speed Grade CS6			X	X		X
Exportar video en Adobe Media Encoder CS6			X	X		X
Trabajo práctico aplicado			X	X		X

<b>BOTONES ESPECIALES</b>						
<b>Acceso</b>	<b>Texto</b>	<b>Imagen</b>	<b>Sonido</b>	<b>Video</b>	<b>Animación</b>	<b>Interactividad</b>
Home	X	X	X		X	X
Bienvenida			X	X		X
Novedades	X	X				X

Material taller						X
Copy right	X				X	X

ENLACES EXTERNOS						
Acceso	Texto	Imagen	Sonido	Video	Animación	Interactividad
Twitter						X
Facebook						X
YouTube						X
Outlook						X
Adobe.com						X
Fonograf.com						X

BOTONES ESPECÍFICOS						
Acceso	Texto	Imagen	Sonido	Video	Animación	Interactividad
Atajos y comandos	X	X			X	X

BOTONES DE INFORMACIÓN						
Acceso	Texto	Imagen	Sonido	Video	Animación	Interactividad
“Contenidos”	X				X	

b. **Software**

**Adobe Creative Suite 6**

- **Adobe Flash Professional CS6:** Animación y maquetación multimedia.
- **Adobe After Effects CS6:** Animación backgrounds y arte final.
- **Adobe Photoshop CS6 Extended:** Diseño banners e Iconos.
- **Adobe Illustrator CS6:** Vectorización y diseño de formas personalizadas, Diseño de splines para modelado 3D.
- **Adobe Lightroom 5.5:** Retoque fotográfico.
- **Adobe Premiere Pro CS6:** Edición de reportaje, y tutoriales.
- **Adobe Audition CS6:** Masterización voz en off y limpieza de audios.
- **Adobe Media Encoder CS6:** Codificación de formatos de audio, video y software de render principal.
- **Adobe SpeedGrade CS6:** Corrección de coloren video.

- **Adobe InDesign CS6:** Diseño editorial, libro “Guía interactiva de postproducción audiovisual”.
- **aTube Catcher:** Grabación y captura de video 1360 X 768 px (píxeles)
- **Camtasia Estudio 11:** Efectos de transición, (Camtasia recorder)
- **Cinema 4D R14:** Animación 3D, video tracking, match moving

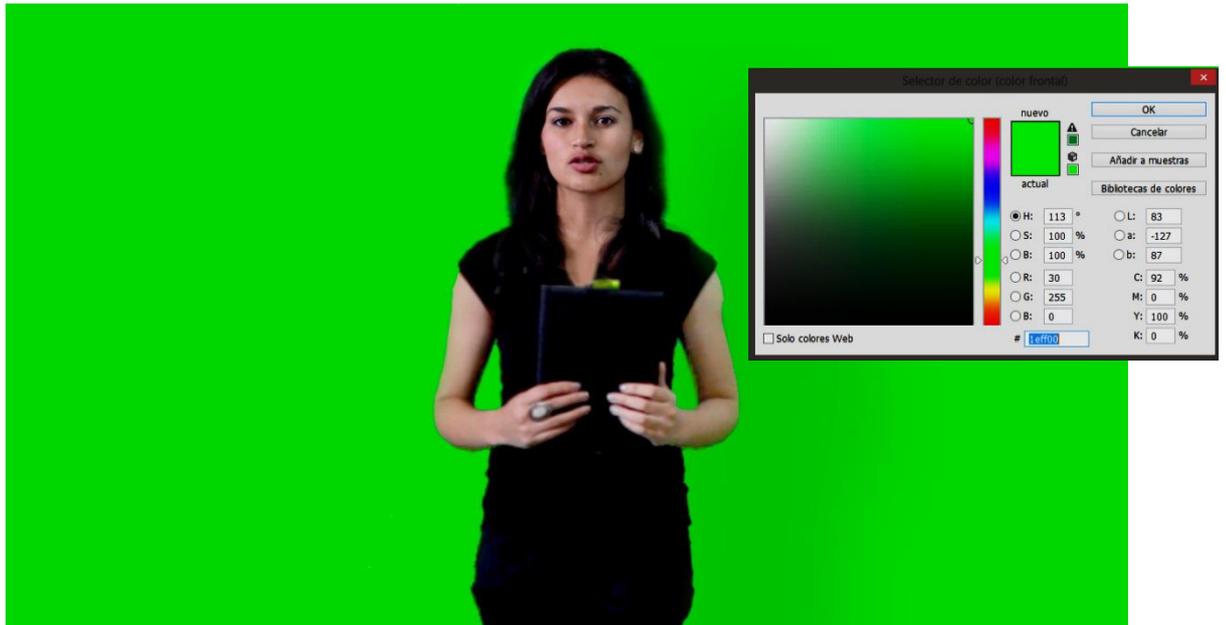
### c. **Opening de Fonograf Multimedia**

Para el Opening Oficial de la marca Fonograf Multimedia se trabajó en full HD 1080p= 1920 x 1080 px (píxeles) a una velocidad de 30 fotogramas por segundo con una duración total de 00:01:30 (catorce segundos).



## c.1. Rodaje en Croma

Para la grabación de croma se trabajó con un triángulo básico de iluminación, además se realizó la instalación de croma de color # 1eff00.



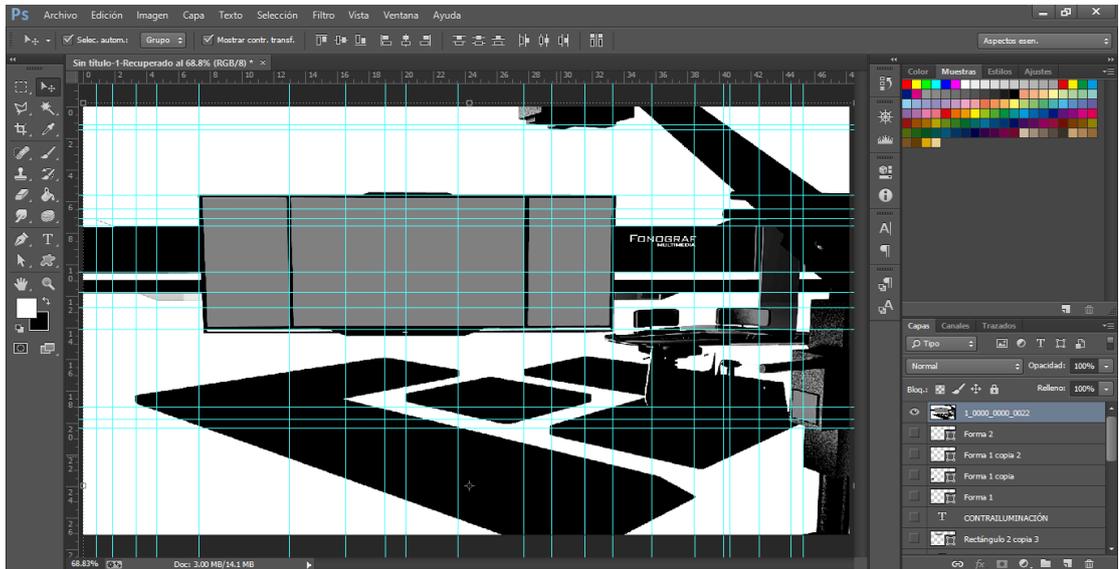
### c.1.1. Iluminación (Triángulo básico)

Para trabajar con iluminación se optó por la implementación de luz fría (luz blanca) en la siguiente disposición.



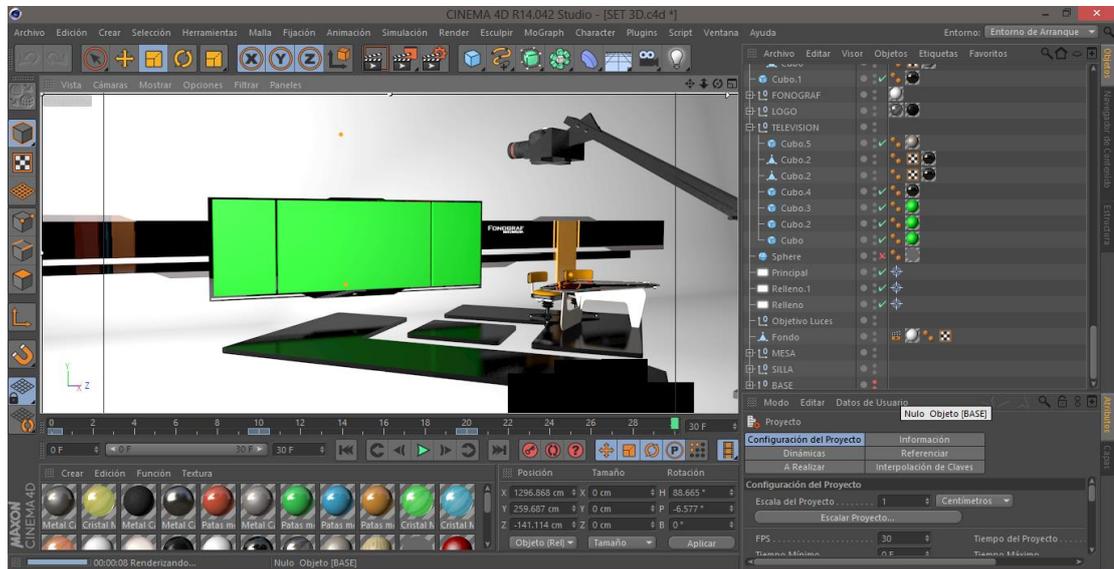
## c.2. Diseño set 3D

### c.2.1. Distribución y diagramación set 2D



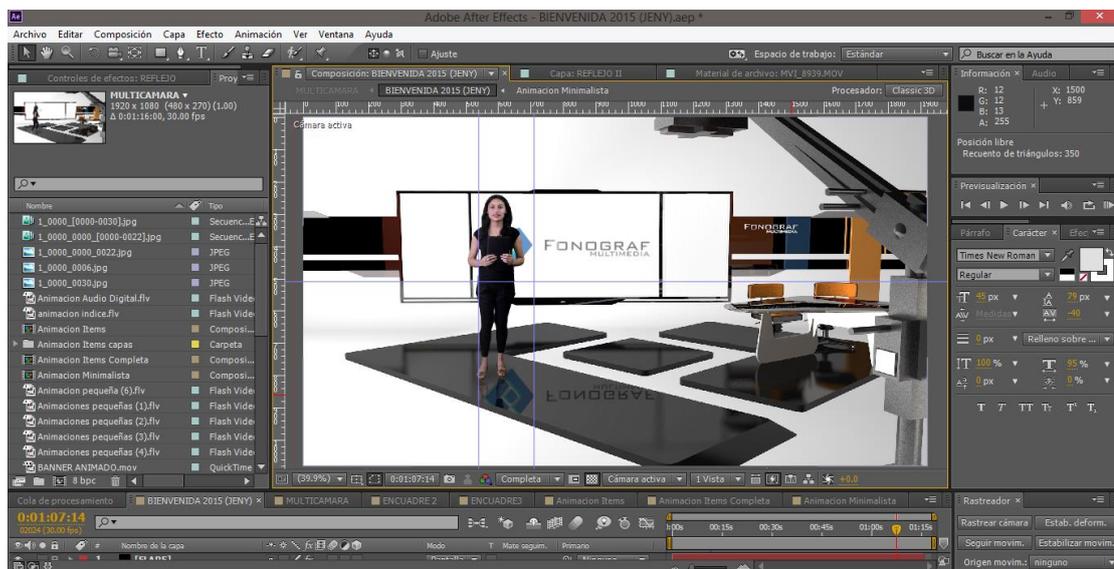
Adobe Photoshop CS6 Extended

## c.2.2. Estructuración 3D modelado



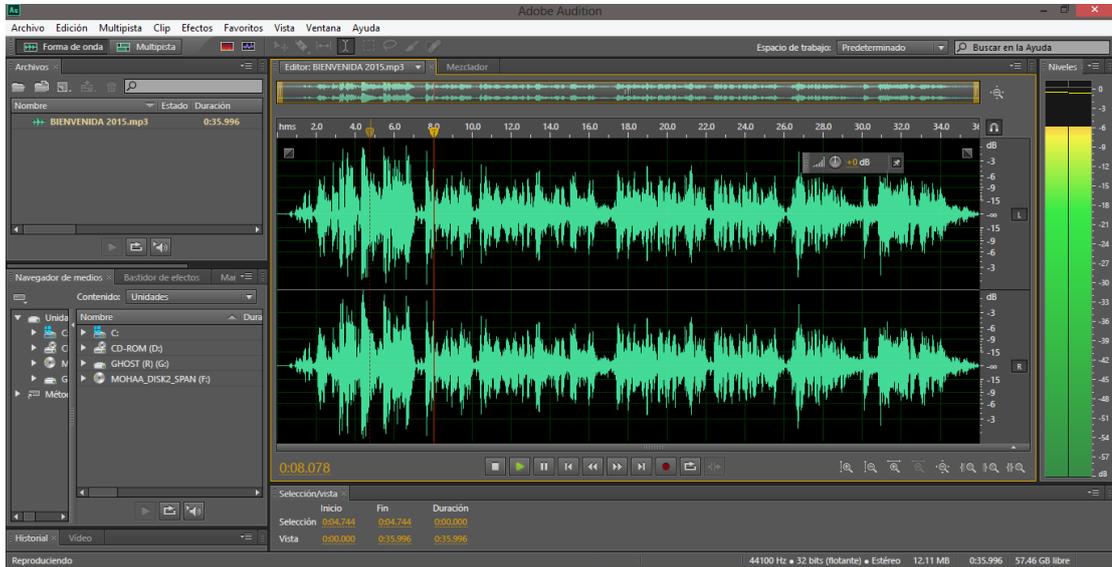
Cinema 4D R14

## c.2.3. Montaje croma y set 3D



Adobe After Effects CS6

### c.3. Limpieza de voz en off y masterización



Adobe Audition CS6

### c.4. Edición y arte final

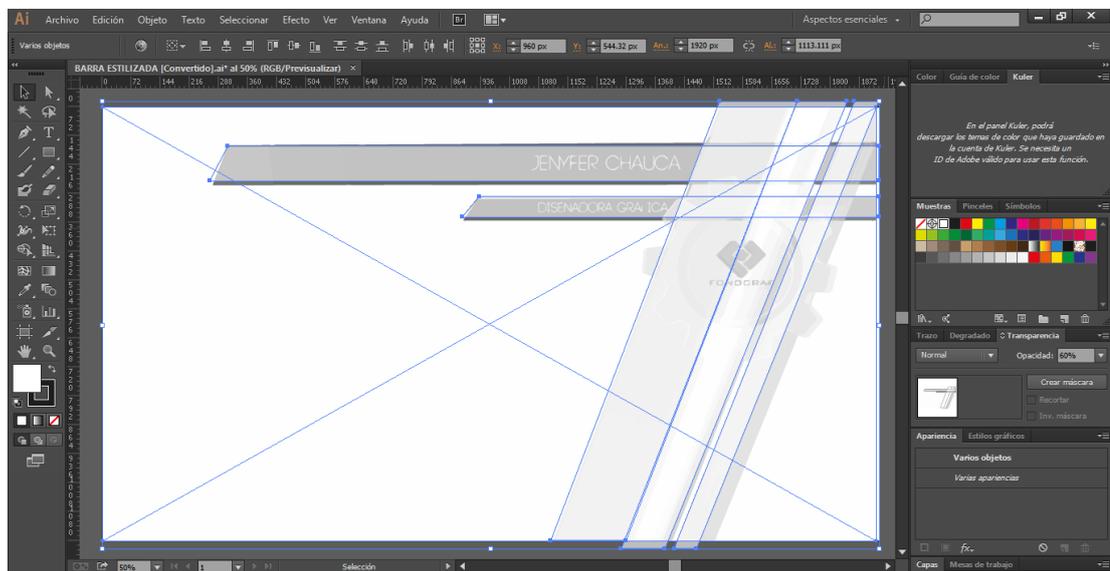


Adobe After Effects CS6

### c.5. Banner oficial 3D

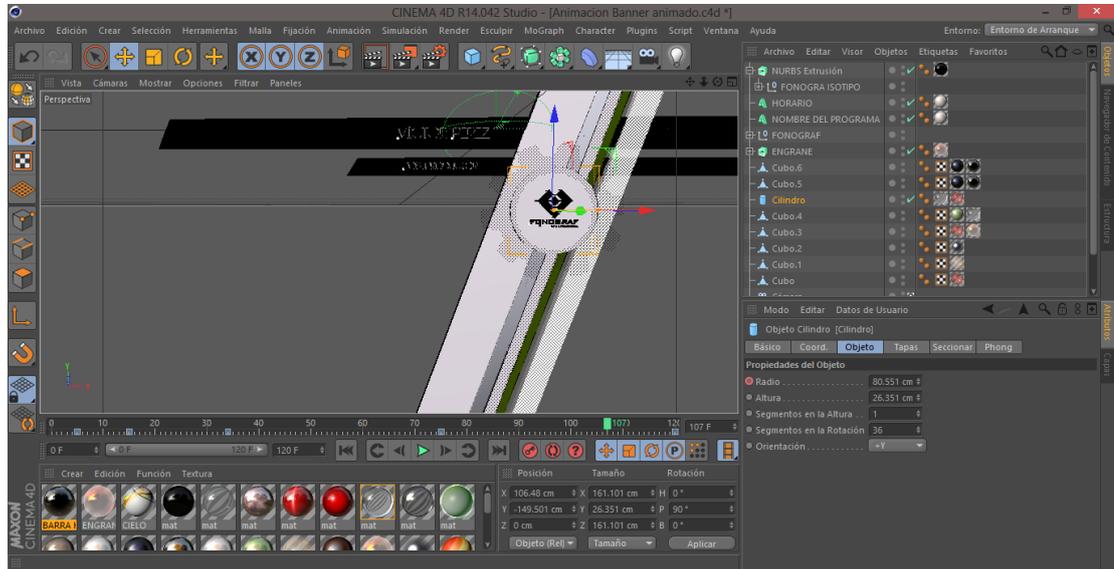


#### c.5.1. Diagramación y vectorización



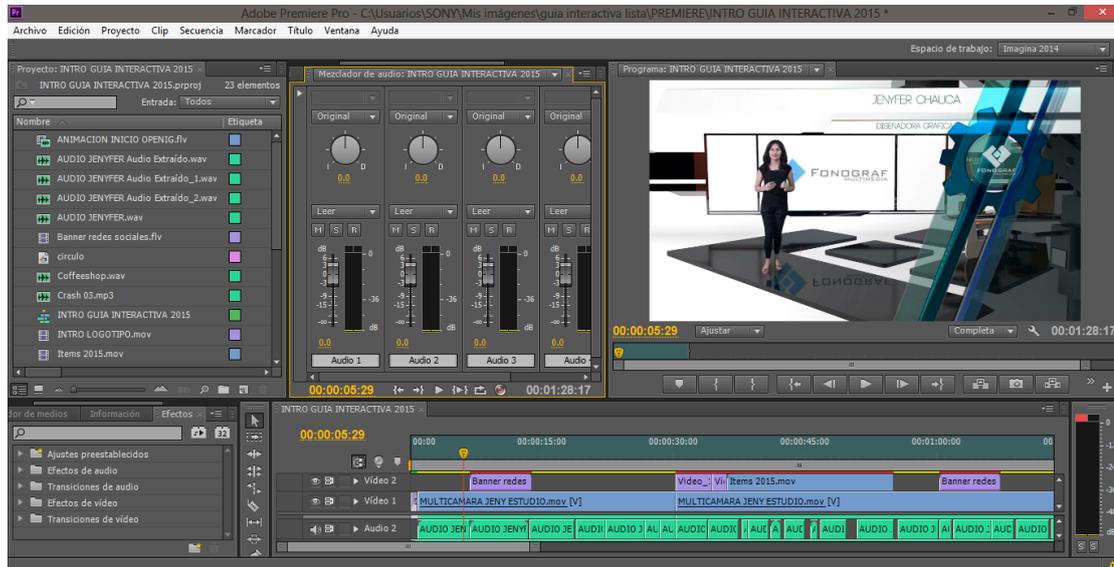
Adobe Illustrator CS6

## c.5.2. Modelado y animación 3D



Cinema 4D R14

## c.6. Edición opening

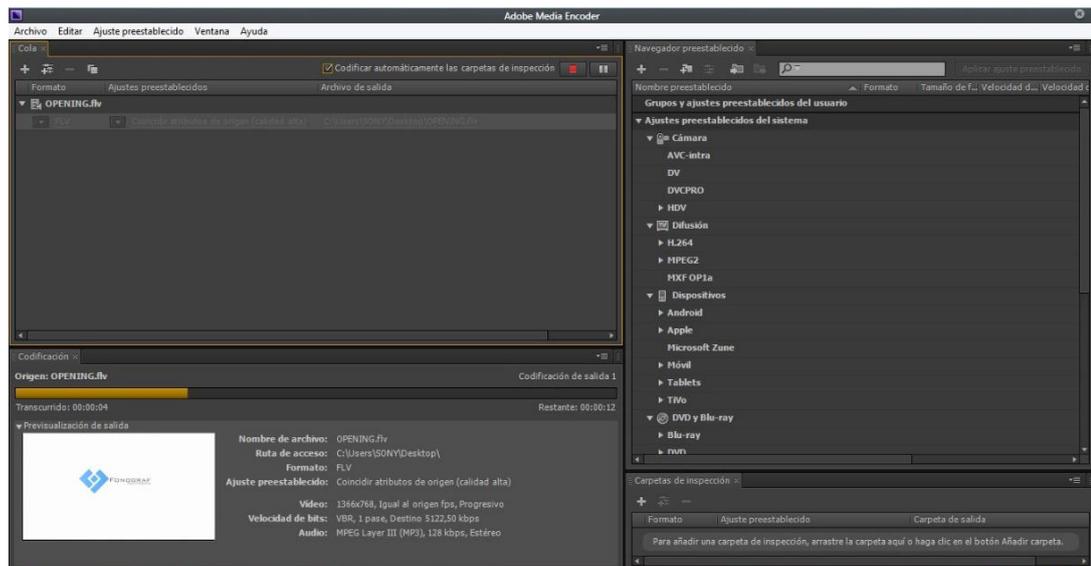


Adobe Premiere Pro CS6

## c.7. Exportación opening

Para montar el opening usamos Adobe Media Encoder CS6 para transformar el video a formato FLV y reducir el tamaño y peso, para que este pueda ser manipulado desde la línea de tiempo, creando una instancia en el escenario con fotogramas clave en Adobe Flash Professional CS6, con dimensiones de 1360 x 768 px (píxeles) pantalla completa.

El opening oficial de Fonograf cuenta con una duración de 00:00:14 (catorce segundos).



Adobe Media Encoder CS6

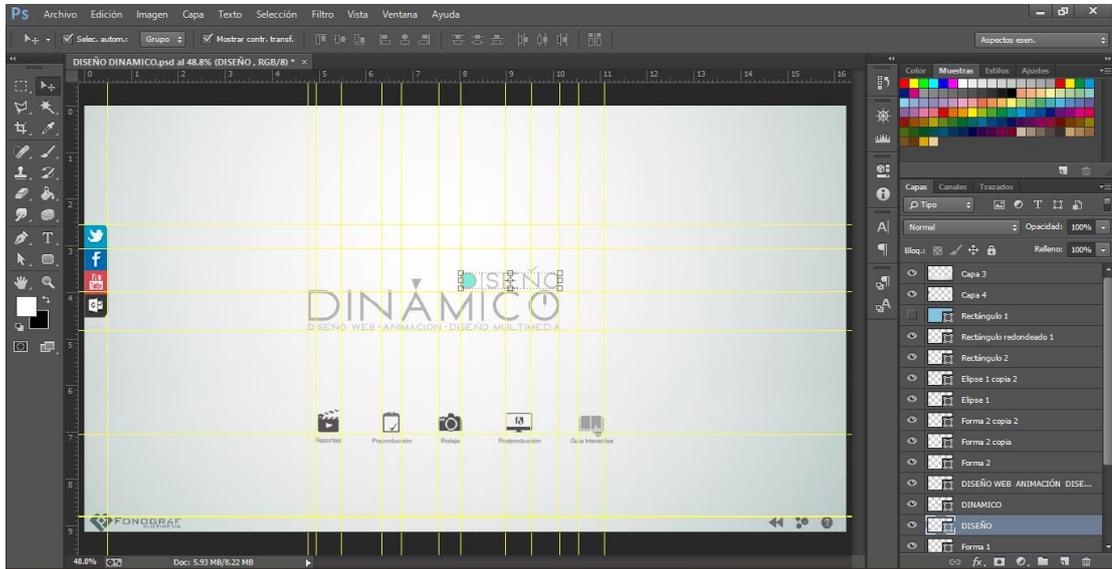
## d. Interfaz principal multimedia



### d.1. Datos técnicos

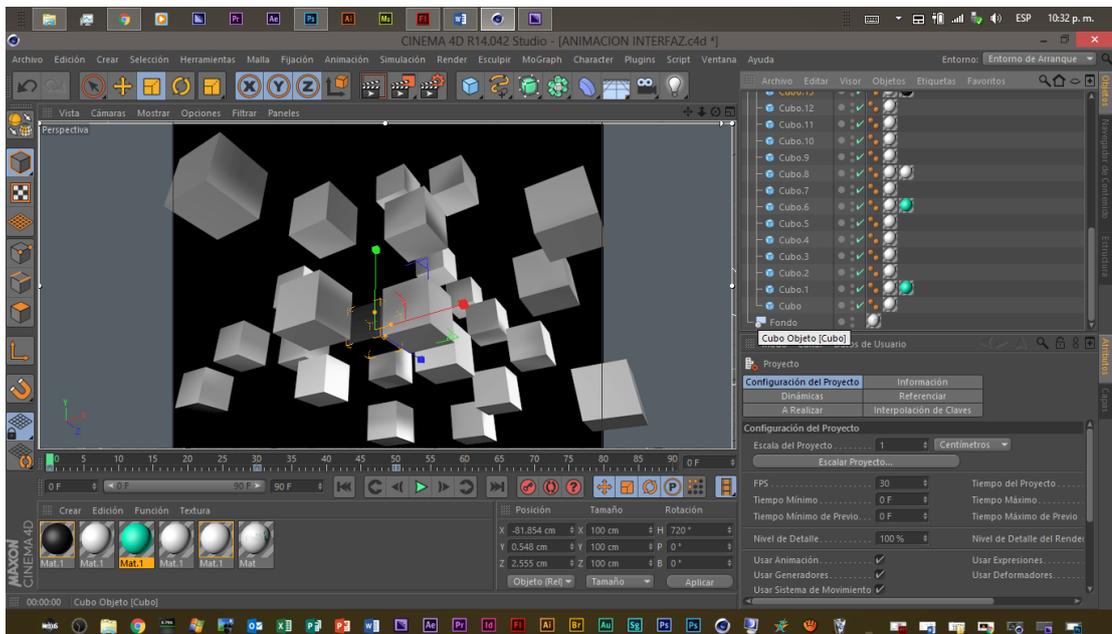
- **Software:** Adobe Flash Professional CS6
- **Descripción:** Action Script 3.0
- **Tamaño:** 1360 X 768 px (píxeles) pantalla completa (19 pulgadas).
- **Tamaño iconos :** 350 X 350 px (píxeles)

## d.2. Diseño y diagramación



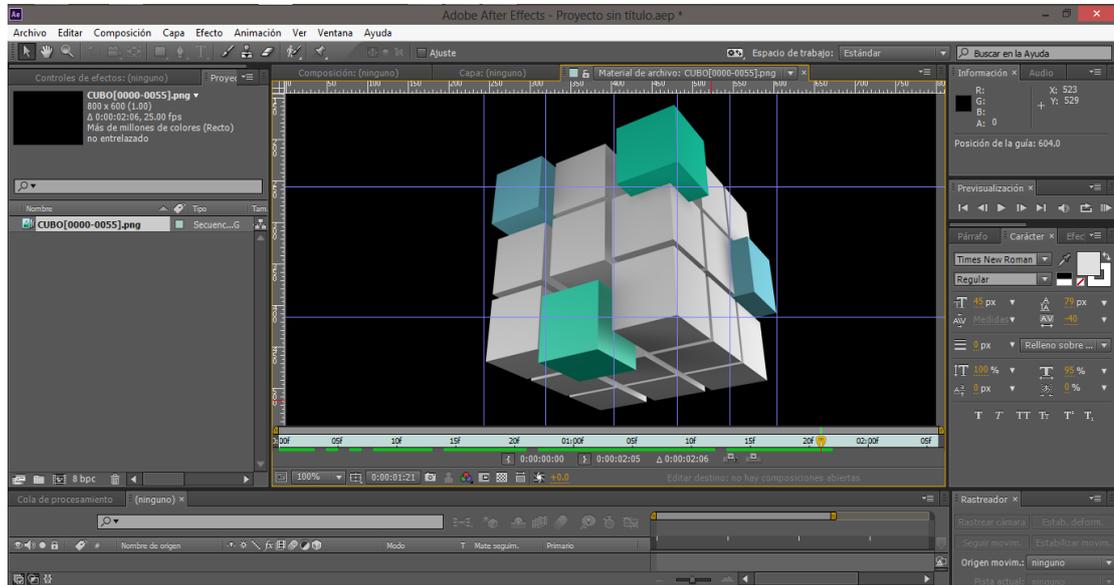
Adobe Photoshop CS6 Extended

## d.3. Animación cubo 3D



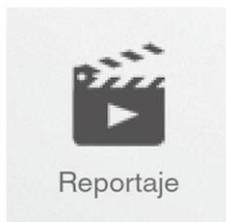
Cinema 4D R14

### d.3.1. Arte final cubo 3D



Adobe After Effects CS6

#### d.4. Descripción gráfica botones



**Nombre:** Icono Botón "Reportaje"  
**Elemento Semiótico:** Rollo Escenográfico



**Nombre:** Icono Botón "Preproducción"  
**Elemento Semiótico:** ilcono de tablero para hojas



**Nombre:** Icono Botón "Rodaje"  
**Elemento Semiótico:** Cámara digital



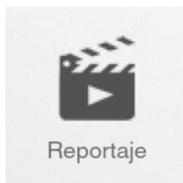
**Nombre:** Icono Botón "Postproducción"  
**Elemento Semiótico:** Computador



**Nombre:** Icono Botón "Guía Interactiva"  
**Elemento Semiótico:** Libro abierto

#### d.4.1. Animacion botones – Instancias

##### d.4.1.1. Boton reportaje



Botón estado normal.



Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima).



Botón presionado (Clic izquierdo del mouse).

##### d.4.1.2. Botón preproducción



Botón estado normal.

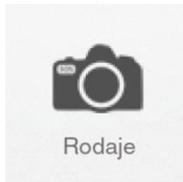


Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima).



Botón presionado (Clic izquierdo del mouse).

#### d.4.1.3. Botón rodaje



Botón estado normal.



Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima).



Botón presionado (Clic izquierdo del mouse).

#### d.4.1.4. Botón postproducción



Botón estado normal.



Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima).



Botón presionado (Clic izquierdo del mouse).

#### d.4.1.5. Botón guía interactiva



Botón estado normal.

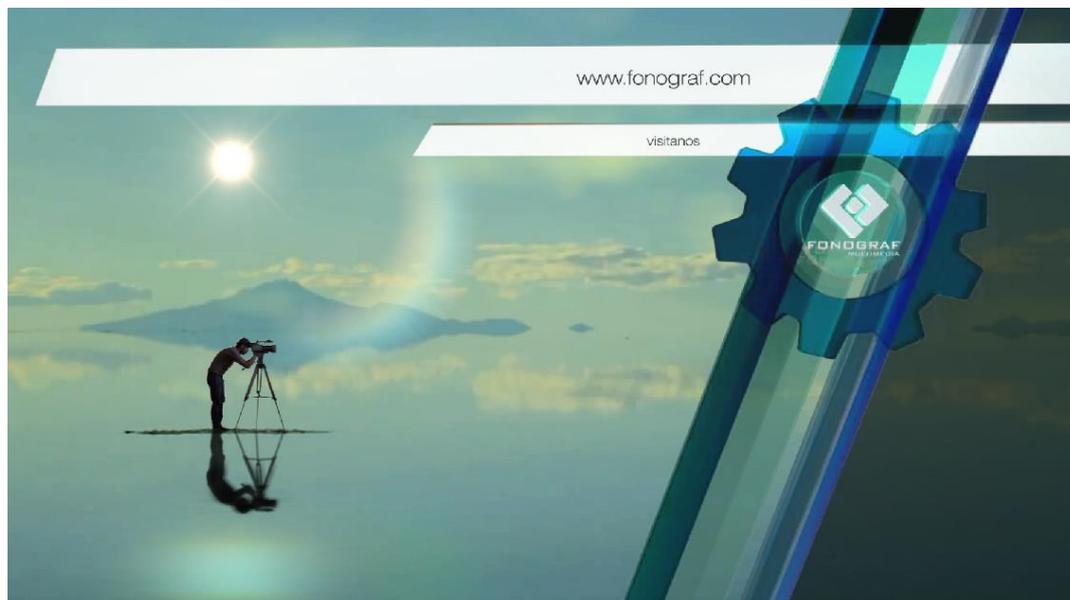


Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima).



Botón presionado (Clic izquierdo del mouse).

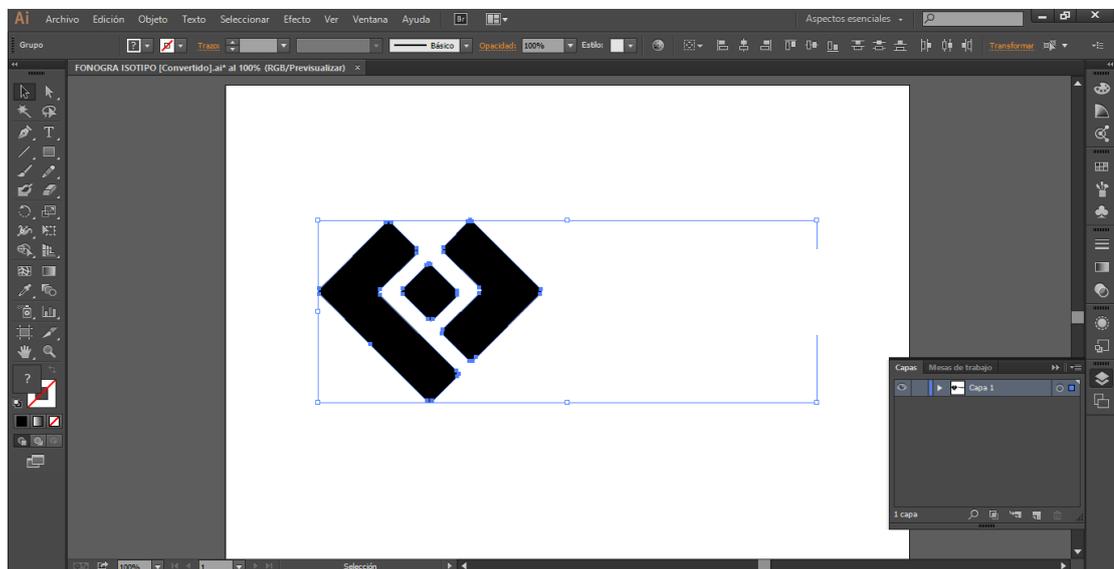
#### e. Cortina



La cortina tiene 00:00:03 (tres segundos) de animación en 3D, esta se visualiza automáticamente al accionar cualquier acceso de la interfaz principal.

### g.1. Vectorización del isotipo de Fonograf Multimedia”

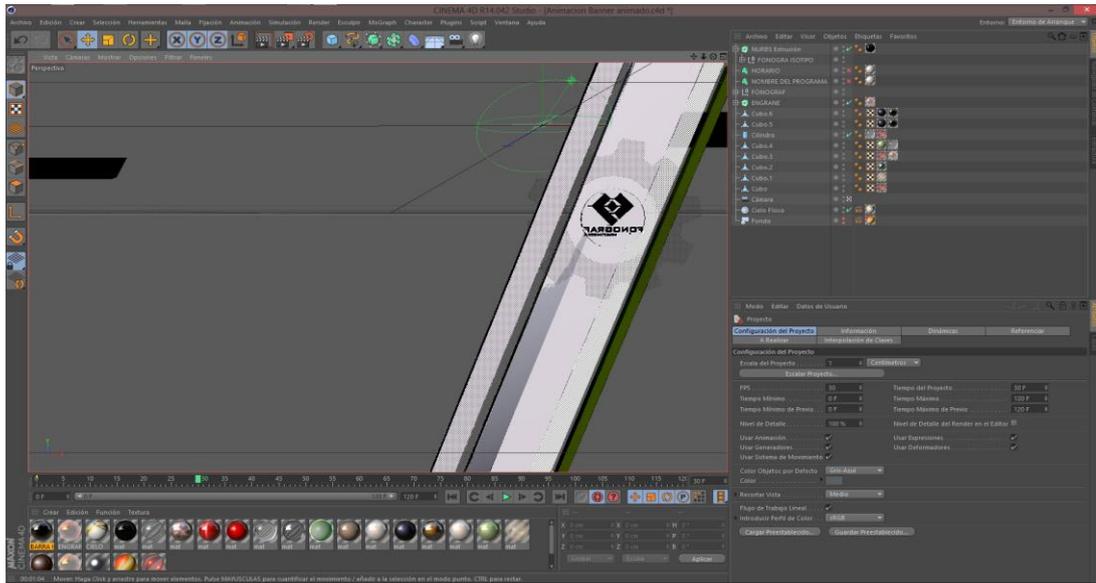
Vectorización del isotipo con dimensiones de 1360 X 768 px (píxeles) archivo guardado como Illustrator versión 8.



Adobe Illustrator CS6

### g.2. Animación 3D

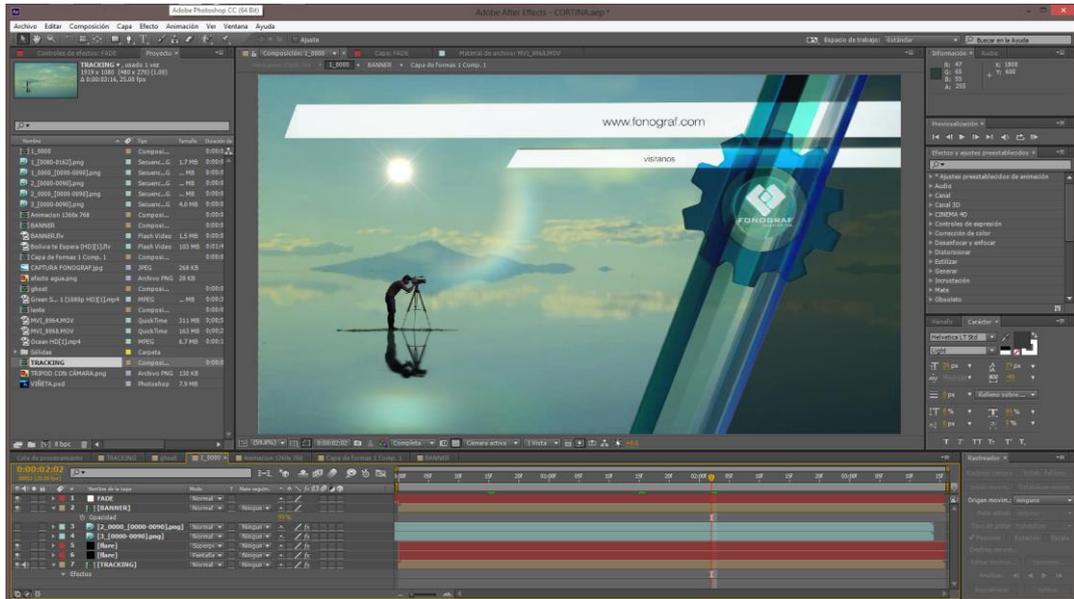
Animación 3D de 00:00:03 (tres segundos) 1360 X 768 px (píxeles)  
Capas exportadas en formato .png de alta calidad o .tiff con canal alfa.



Cinema 4D R14

### g.3. Arte final cortina

Animación 3D de 00:00:03 (tres segundos) 1360 X 768 px (pixeles).



Adobe After Effects CS6

## f. Índice guía interactiva

El Índice consta con 40 enlaces (pantallas, videos, links, imágenes y otros contenidos) para acceder a los mismos se trabajó mediante la incorporación de dos tipos de botones, cada uno con su respectiva iconografía y rollovers.



Dentro del contenido de la guía interactiva encontramos:

- Conceptos de producción audiovisual
- Procesos de producción audiovisual
- Conceptos de postproducción audiovisual
- Edición off – line
- Formatos de video
- Audio
- Digitalización o captura
- Adobe Premiere Pro CS6
- Interfaz Adobe Premiere Pro CS6
- Configuración de preferencias del software

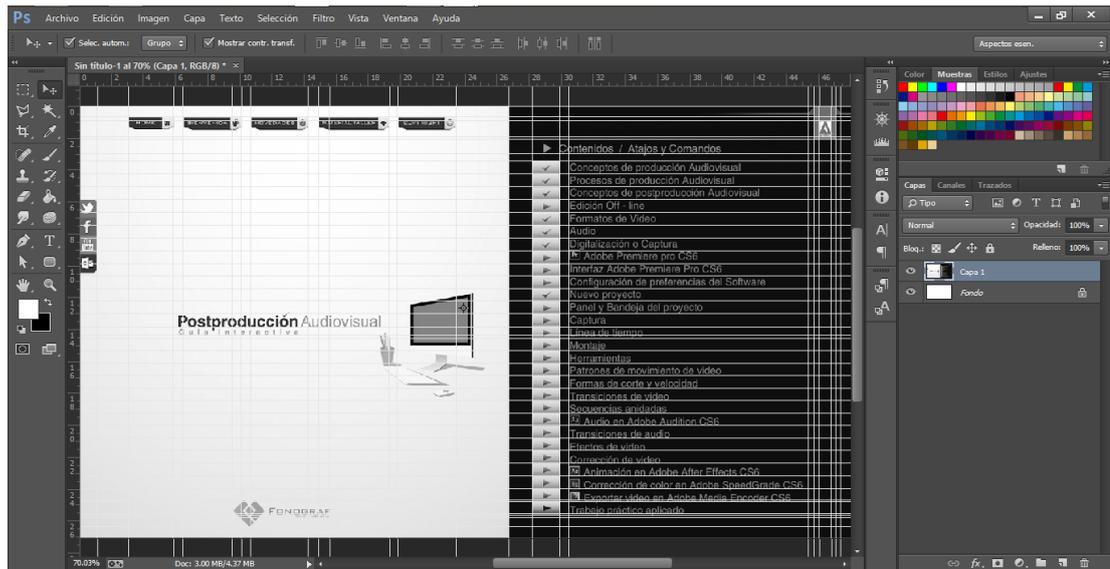
- Nuevo proyecto
- Bandeja del proyecto
- Captura
- Línea de tiempo
- Montaje
- Herramientas
- Patrones de movimiento de video
- Formas de corte
- Transiciones de video
- Secuencias anidadas
- Audio en Adobe Audition CS6
- Transiciones de audio
- Efectos de video
- Corrección de video
- Corrección de color en Adobe Speed Grade CS6
- Animación en After Effects CS6
- Exportar proyectos en Adobe Media Encoder CS6
- Trabajo práctico aplicado

Todos los temas y contenidos fueron minuciosamente seleccionados tomando en cuenta la aplicación práctica y el trabajo a desempeñarse en el proceso de Postproducción Audiovisual, es así que encontramos Tutoriales de Adobe Audition CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Media Encoder CS6, Adobe SpeedGrade y principalmente de Adobe Premiere Pro CS6 que es el software que se optó por enseñar en esta guía Interactiva.

El trabajo práctico aplicado es un contenido interactivo, en el cual se generó un enlace en donde encontramos todo el material que usaremos

durante el video tutorial, para aprender a realizar producciones con contenidos culturales. (Mini reportaje).

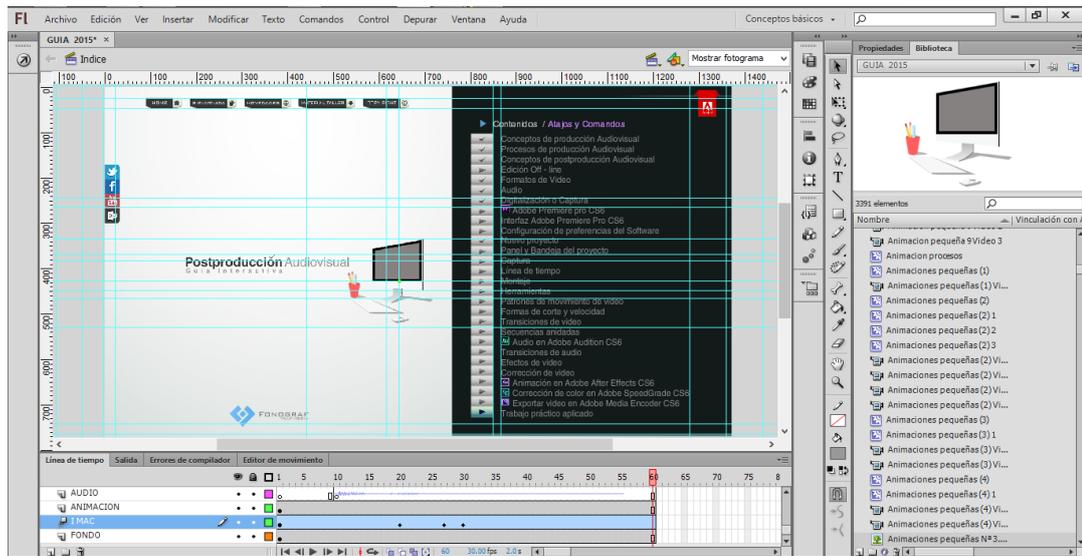
### f.1. Retícula base



Adobe Photoshop CS6

### f.2. Maquetación y diagramación guía interactiva

La diagramación se realizó en el software predeterminado para el desarrollo de toda la multimedia, es el caso de Adobe Flash Profesional CS6, el proceso de maquetación se adhiere al diseño reticular previamente desarrollado y aceptado a lo largo del proceso.



Adobe Flash Professional CS6

## f.2.1. Botones del índice



Botón para contenidos de lectura



Botón para videos tutoriales



Botón especial (Trabajo práctico aplicado)

### f.2.1.1. Contenidos de lectura



Botón para contenidos de lectura



Botón para videos tutoriales



Botón especial (Trabajo práctico aplicado)

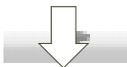
### f.2.1.2. Videos tutoriales



Botón para contenidos de lectura



Botón para videos tutoriales



Botón especial (Trabajo práctico aplicado)

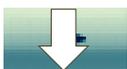
### f.2.1.3. Trabajo práctico



Botón para contenidos de lectura



Botón para videos tutoriales



Botón especial (Trabajo práctico aplicado)

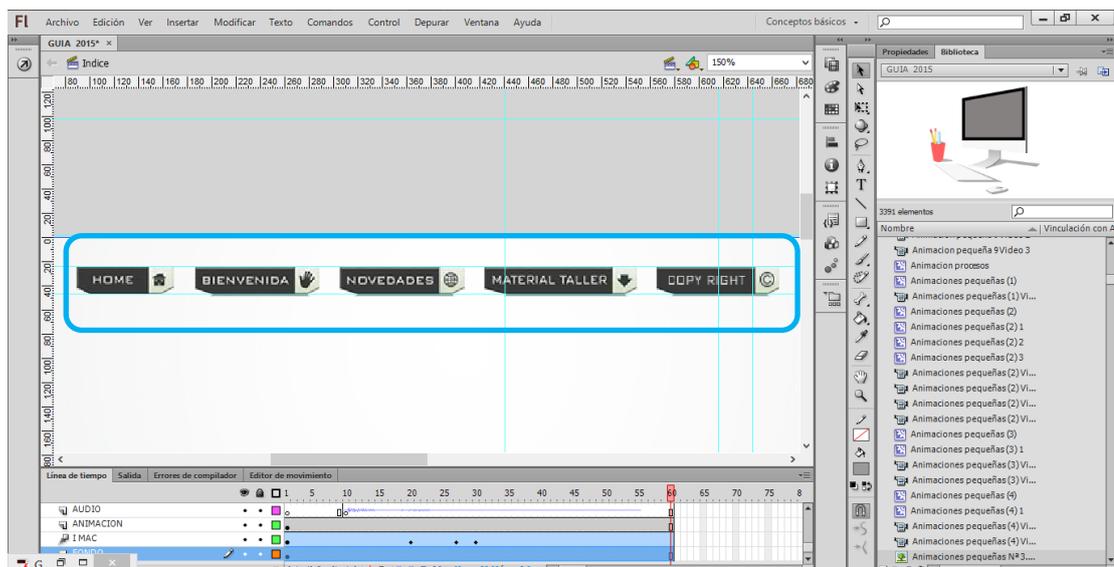
### f.2.2. Animación botones índice - instancias

El tamaño de cada botón es de 48 x 24 px (píxeles), en medidas reales con respecto a las dimensiones de la Guía Interactiva.

### f.2.3. Botones de cubierta

Cada botón tiene 26 px (píxeles) de ancho, mientras que de largo se maneja desde los 106 hasta los 130 px (píxeles) en medidas reales con respecto a las dimensiones de la Guía Interactiva. Las barras e iconos de

cada botón fueron realizados en Adobe Photoshop CS6 y subidos a Adobe Flash Professional CS6 como archivos en formato PNG (Fondo transparente).



Adobe Flash CS6 Professional



Botón enlace al Inicio.



Botón enlace a video de Bienvenida.



Botón enlace de descarga (Trabajo práctico).



Botón enlace al sitio web Fonograf Multimedia.



Botón enlace Información de Copyright.



Botón enlace para regresar al Índice.

#### f.2.4. Animación botones cubierta - instancias

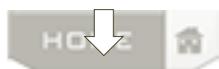
##### Botón Home



Botón estado normal



Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima)



Botón presionado (clic izquierdo del mouse)

##### Botón Bienvenida



Botón estado normal

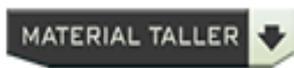


Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima)



Botón presionado (clic izquierdo del mouse)

##### Botón Material Taller



Botón estado normal



Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima)



Botón presionado (clic izquierdo del mouse)

### Botón Novedades



Botón estado normal



Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima)



Botón presionado (clic izquierdo del mouse)

### Botón Copy Right



Botón estado normal



Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima)



Botón presionado (clic izquierdo del mouse)

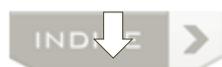
### Botón Índice



Botón estado normal



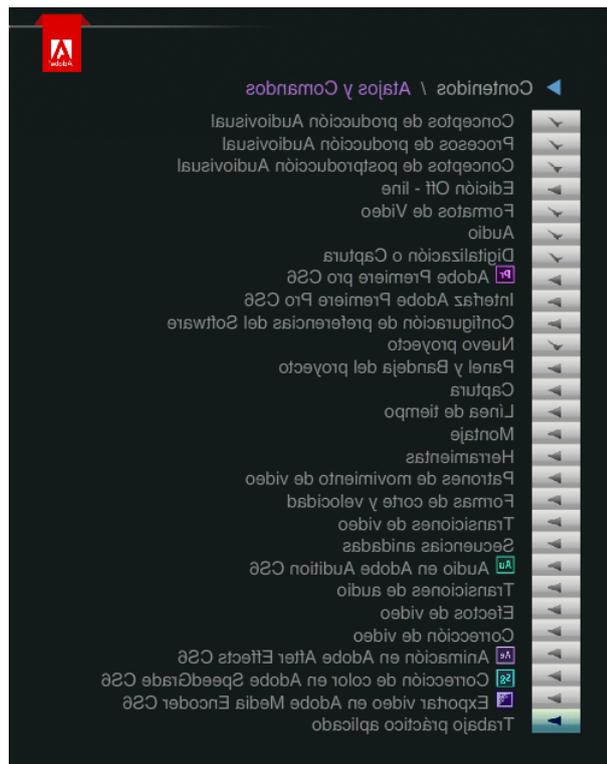
Botón rollover (al pasar puntero del mouse encima)



Botón presionado (clic izquierdo del mouse)

### f.3. Enlaces multimedia

El Índice esta enlazado a los contenidos de cada punto mediante botones, para esto se desarrolló dos tipos de botones y fueron colocados simulando el índice de un libro.

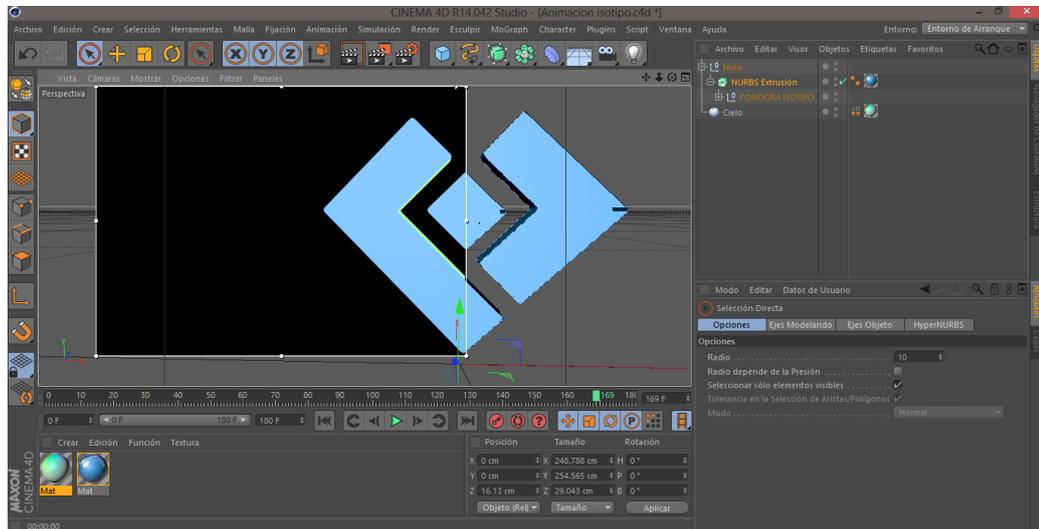


### f.4. Animación marca Fonograf Multimedia 3D (índice)

Dimensiones en HD 1080p 1920 X 1080 px (píxeles) a 30 fotogramas por segundo, con una duración total de 00:00:03 (tres segundos)

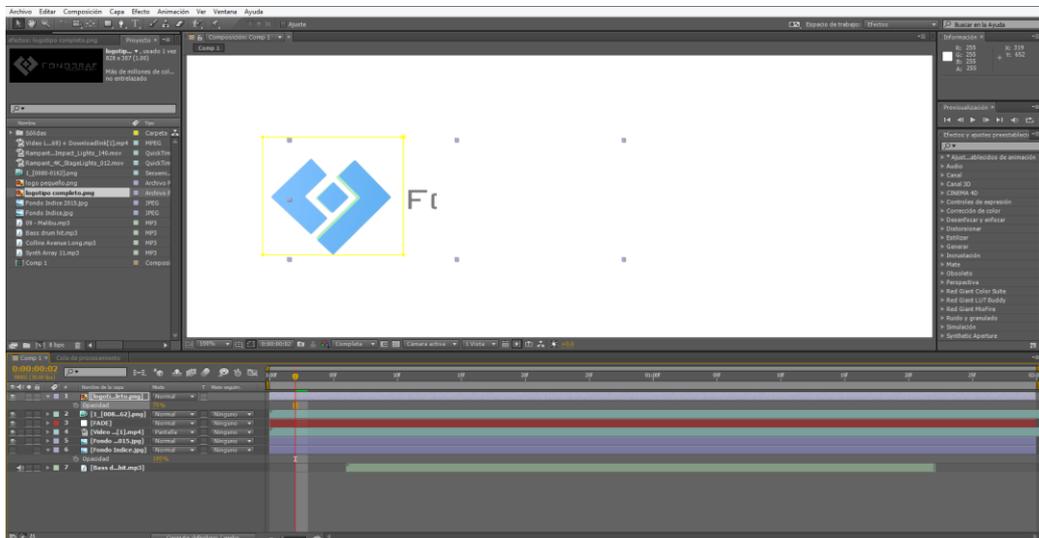


### f.4.1. Modelado 3D



Cinema 4D R14

### f.4.2. Animación y edición

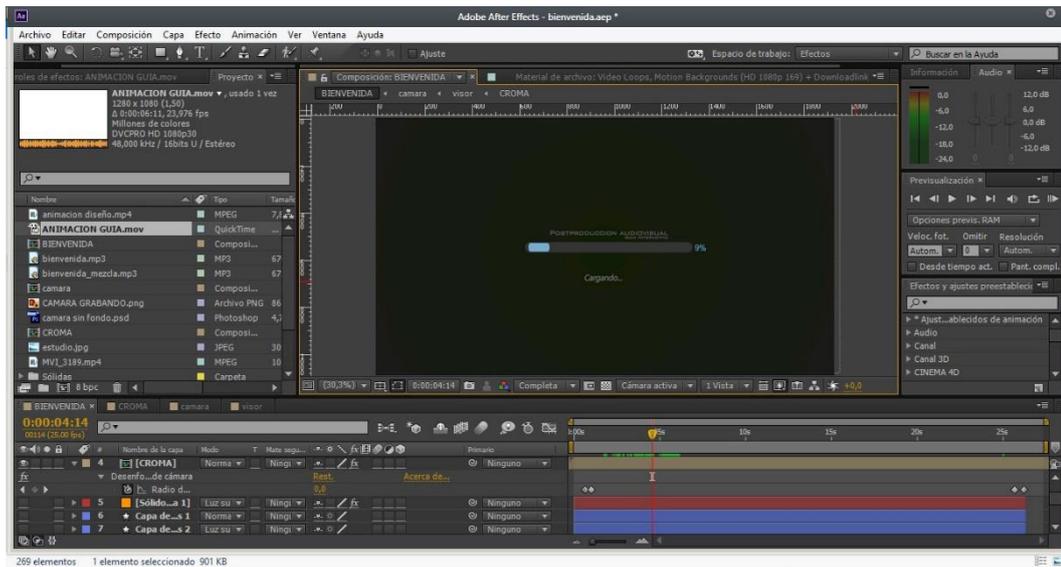


Adobe After Effects CS6

### f.4.3. Exportación animación marca

Para montar el video en la multimedia reducimos su calidad a 720p con una resolución de 1360 X 768 px (píxeles) con una velocidad de

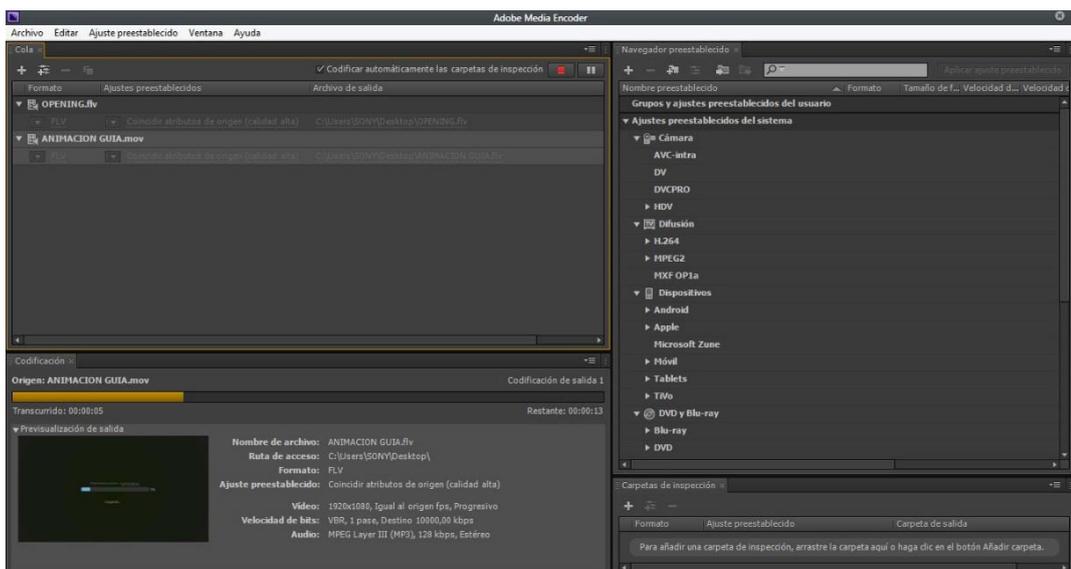




Adobe After Effects CS6

## g.2. Exportación intro

Para montar el video los tutoriales exportamos el mismo en formato FLV haciendo coincidir los valores y características de la composición realizada previamente en Adobe After Effects CS6.



Adobe Media Encoder CS6

### g.3. Módulos de contenido

Para el desarrollo de cada contenido en video, se estableció trabajar mediante módulos, de esta manera cada tutorial tiene su propio guión, para resaltar los aspectos más esenciales de cada proceso dentro de la etapa de postproducción.

A continuación mencionamos el guión con los módulos correspondientes para el desarrollo del video tutorial de Montaje.



#### g.3.1. Modulo Ejemplo (Montaje)

- Intro animación
- Saludo (Hola que tal a todos para este video tutorial vamos a ver el proceso de montaje en Postproducción)
- Montaje es el proceso en donde utilizamos todo el material grabado obtenido en producción audiovisual, es el caso de video, fotografía, música voz en off, etiquetas, animación y todo lo demás.
- Además es el proceso de escoger y ordenar todos los planos que se registraron pensando en la coherencia secuencial del montaje para sintetizarse e integrarse de manera articulada mediante el uso del lenguaje audiovisual. Bien empezamos....
- Crear carpeta "Proyecto audiovisual"

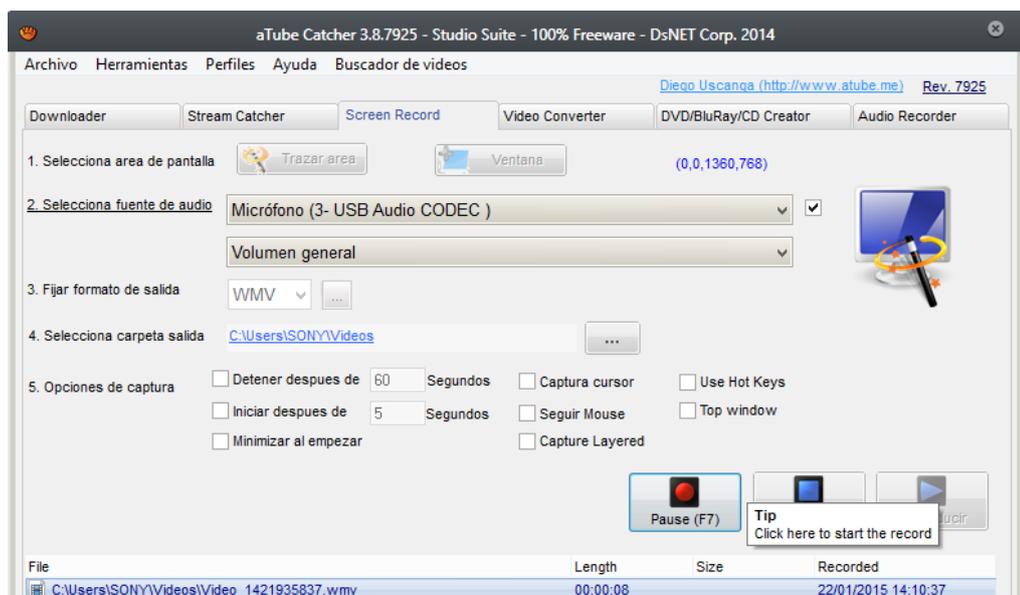
- Nueva secuencia “varía de acuerdo a las cualidades del material obtenido”
- Espacio de trabajo” Edición Adobe Premiere CS5”
- Importar
- Organización del material.
- Montaje en línea de tiempo.
- Descripción de cada herramienta



- Conclusión
- Despedida
- Fade Out

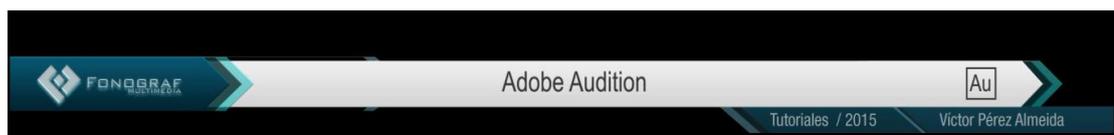
#### g.4. Proceso de captura de pantalla

Al marcar el área de captura como pantalla completa en aTube Catcher, el programa determina el tamaño final del video capturado, en este caso maneja una resolución de 1360 x 768 px (píxeles), tamaño aprovechado para realizar la Guía Interactiva, el formato del material capturado es WMV (Windows Media Video), formato optimo por la calidad y el peso que es mucho más bajo que el formato AVI (Audio y Video Incorporado) que se maneja en la mayoría de programas de captura de pantalla.



aTube Catcher

#### g.4. Etiquetas y banners

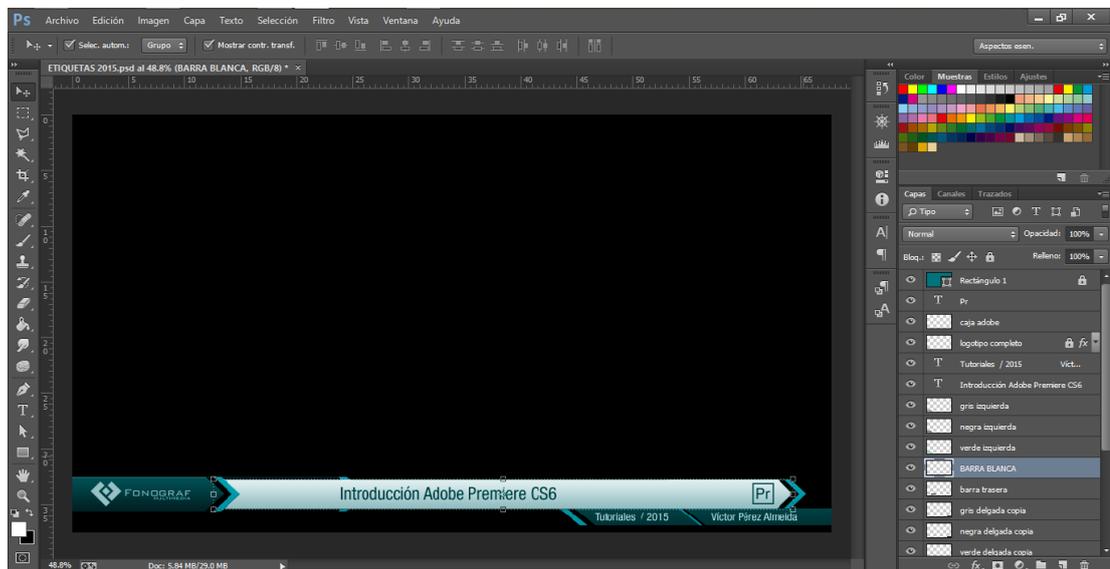


Para trabajar en las etiquetas de los tutoriales se creó una composición en After Effects CS6 de full HD 1080p = 1920 x 1080 px

(píxeles) a una velocidad de 30 fotogramas por segundo con una duración total de 00:00:08 (ocho segundos).

En las etiquetas se evitó poner el nombre del tutorial en las barras, debido a que este procedimiento se realiza en Adobe Premiere Pro CS6 directamente.

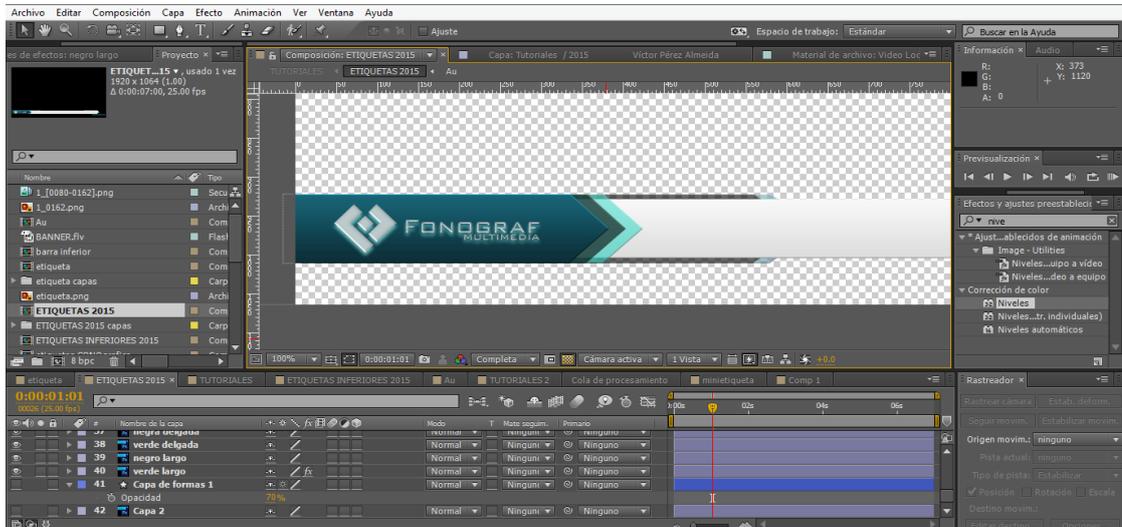
### g.5.1. Diseño etiquetas



Adobe Photoshop CS6 Extended

### g.5.2. Animación etiquetas

Para la animación de etiquetas en After Effects CS6 creamos una composición 1080p = 1920 x 1080 px (píxeles) a 30 fotogramas por segundo de 00:00:08 (ocho segundos)

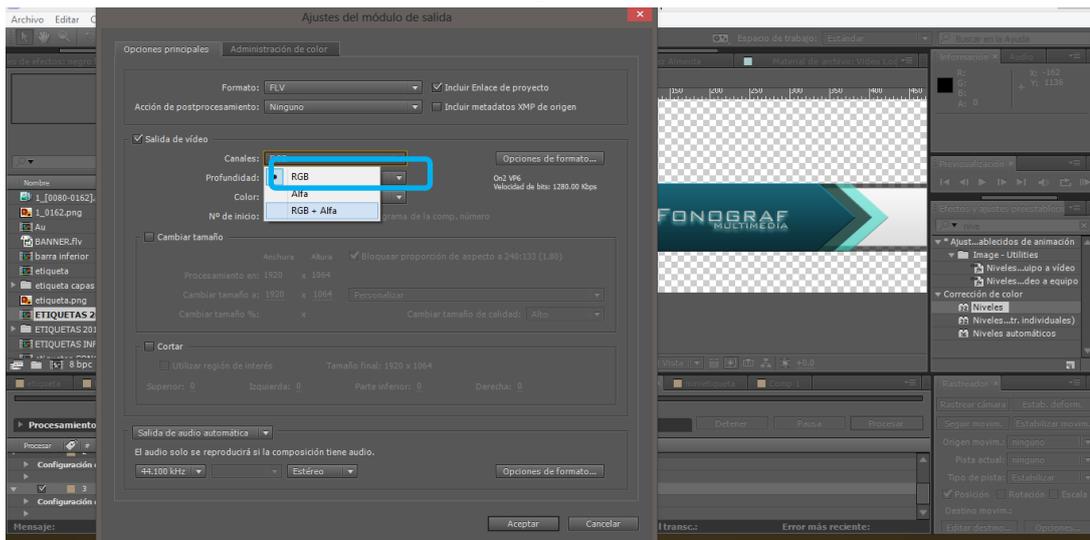


Adobe After Effects CS6

### g.5.3. Exportación etiquetas

Para exportar las etiquetas de los tutoriales se usó un formato de video FLV debido a su peso menor al formato AVI, además este es un formato que también nos permite trabajar con canal alfa (sin fondo), el render final de la etiqueta fue realizado desde Adobe After Effects CS6.

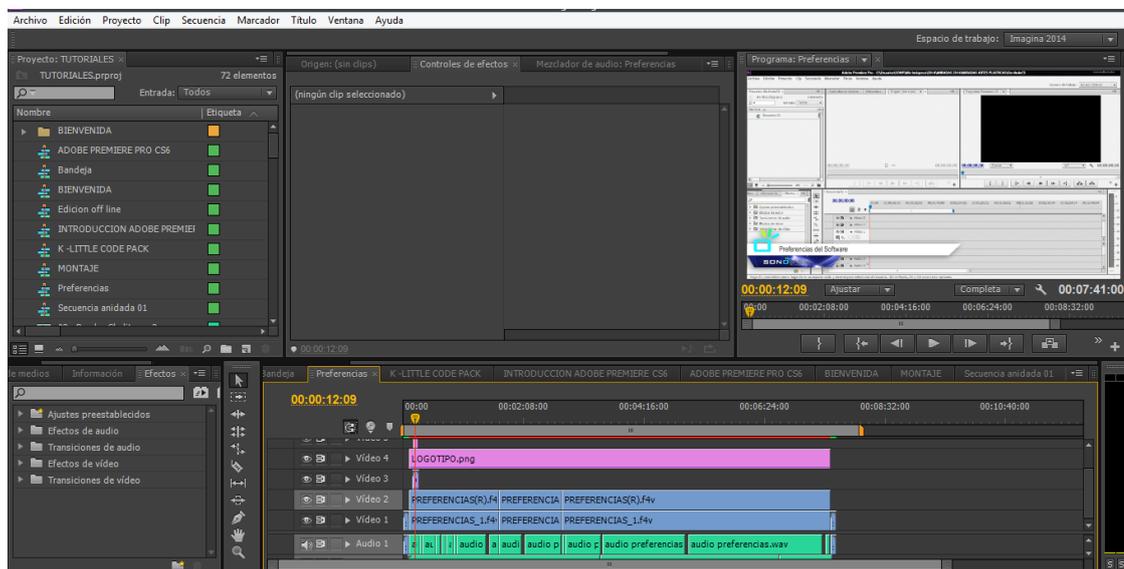
1



Adobe Media Encoder CS6

## g.6. Edición

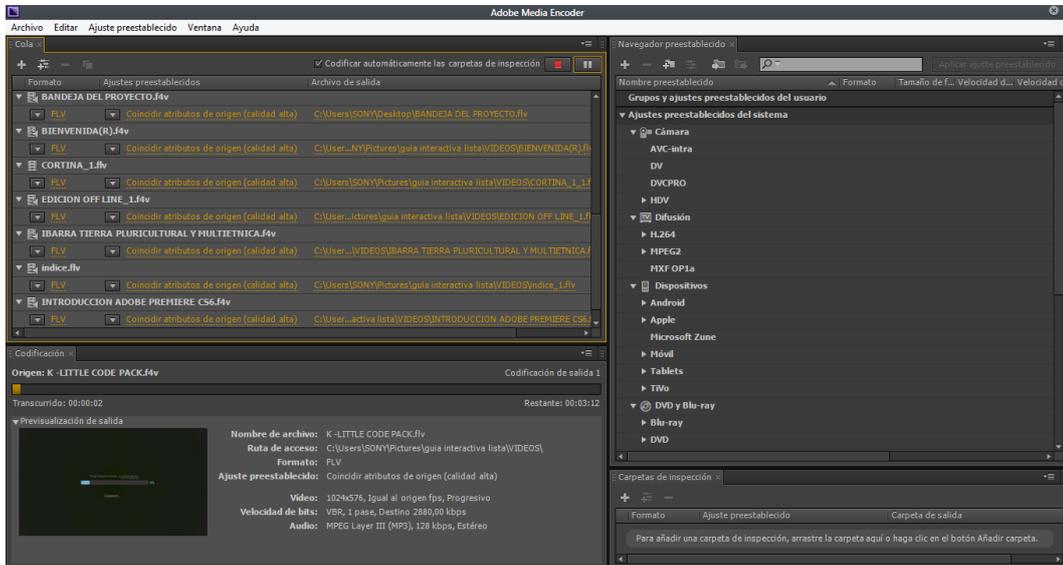
En Adobe Premiere Pro CS6 creamos un proyecto con múltiples secuencias para cada uno de los videos Tutoriales, se usó una secuencia con resolución full HD 1080p= 1920 x 1080px (píxeles), que es la escala proporcional al tamaño de captura de pantalla de 1360 x768 px (píxeles) con una velocidad de 30 fotogramas por segundo que es igual a la de la captura en aTube Catcher.



Adobe Premiere Pro CS6

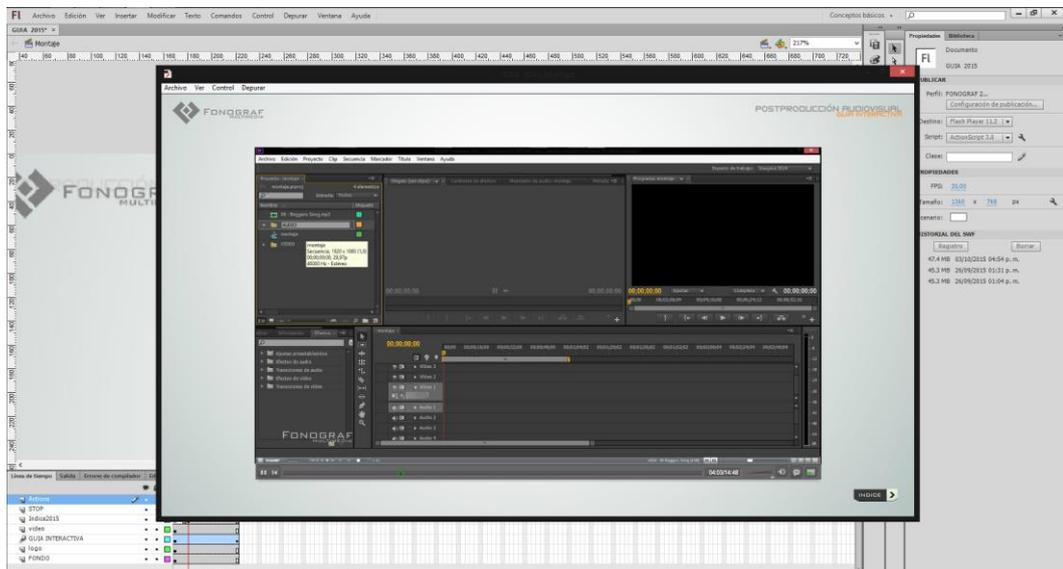
## g.7. Exportación de las secuencias

En Adobe Media Encoder CS6 creamos un perfil personalizado proporcional a la resolución full HD 1080p= 1920 x 1080px (píxeles), de 30 fotogramas por segundo, de esta manera nuestros videos tutoriales no tienen ningún margen negro ni deformación de proporción, establecemos este perfil de salida como predeterminado para todos los videos tutoriales, de esta manera la resolución final de los videos es de 1024 x 576 px (píxeles) a 30 fotogramas por segundo, que representa calidad óptima y peso mínimo.



Adobe Media Encoder CS6

## g.8. Video tutorial montado



Adobe Flash Profesional CS6

## h. **Bienvenida**

Para la Bienvenida de la guía Interactiva se trabajó en full HD 1080p = 1920 x 1080 px (píxeles) a 30 fotogramas por segundo con una duración de 00:00:36 (treinta y seis segundos).



### h.1. **Croma bienvenida**

Toda escena que se realiza con croma, se trabaja con trípode, calidad de origen full HD 1080p = 1920 x 1080 px (píxeles) a 30 fotogramas por segundo.

Para la grabación de croma se trabajó con un triángulo básico de iluminación, además se realizó la instalación de croma de color # 1eff00.



## h.2. Edición

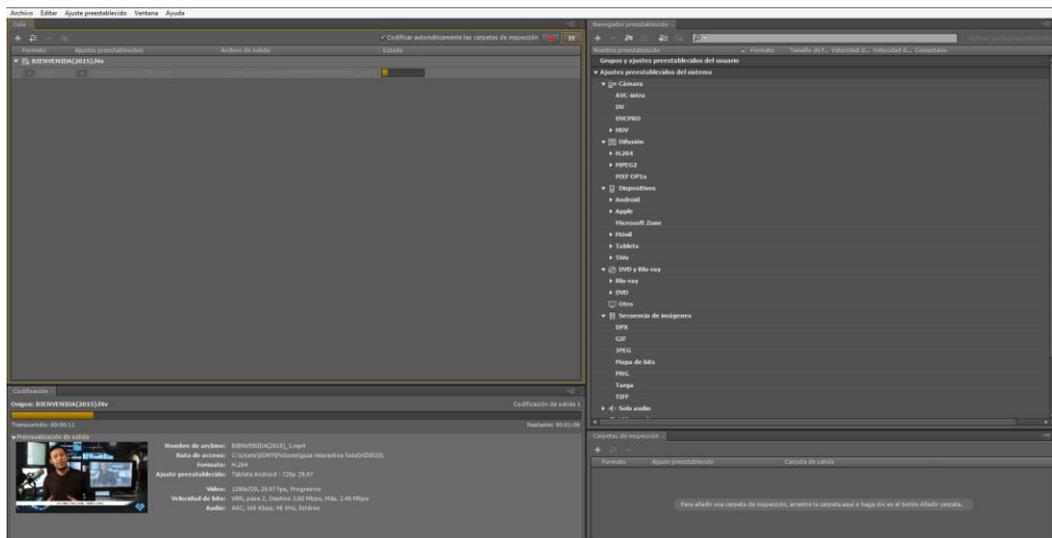
El proceso de edición de la bienvenida a la guía interactiva fue realizado en Adobe After Effects CS6, para lo cual se creó una composición en HD 1080p = 1920 x 1080 px a 30 fotogramas por segundo con una duración total de cuarenta segundos. Se trabajó con plugins como keylight 2.1 y croma key.



Adobe After Effects CS6

### h.3. Exportación bienvenida

Usamos Adobe Media Encoder CS6 para transformar el video a formato F4V para reducir su peso, y así trabajar en Adobe Flash Professional CS6.



Adobe Media Encoder CS6

### h.4. Bienvenida montada



Adobe Flash Professional CS6

## i. Enlaces web

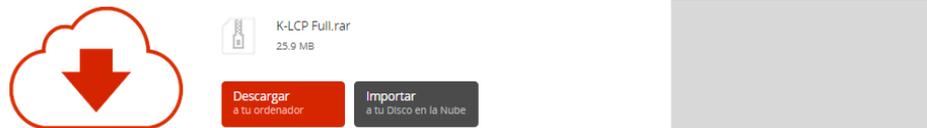
### Enlace a la página web de Adobe Latinoamérica



### Enlace al sitio web de Fonograf Multimedia

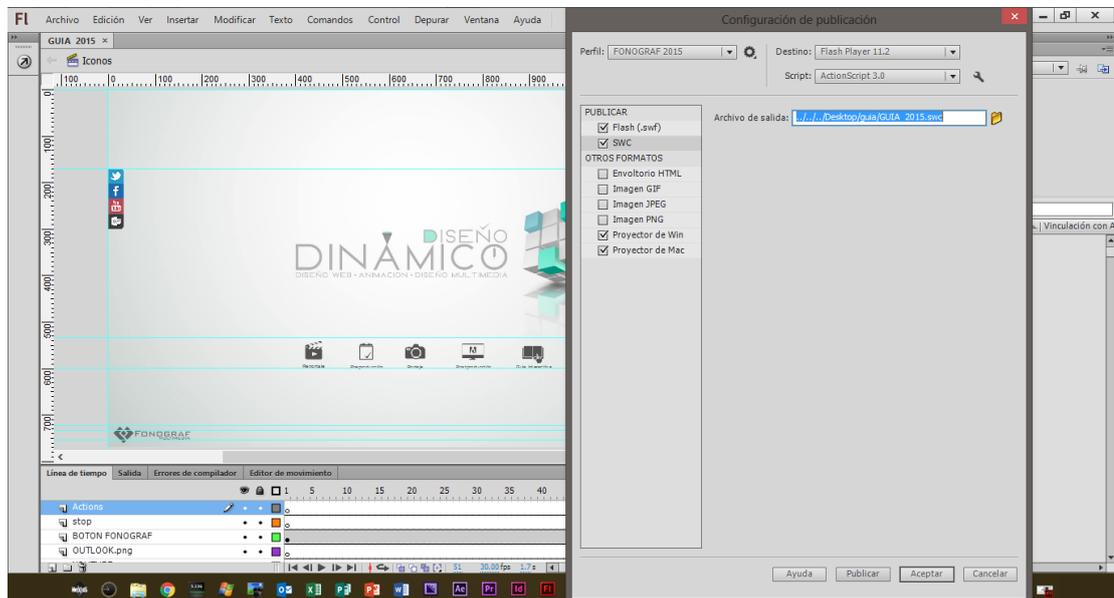


### Enlace de descarga para K - Lite Code pack (MEGA)



## j. Exportación final guía interactiva

Para exportar finalmente la Guía Interactiva trabajamos en la configuración de publicación en donde generamos el archivo final SWF (Shockwave Flash) más el SWC (información de archivos importados bloqueados para edición) y el formato de proyección de Windows y Mac, este proceso permite reproducir mediante la reproducción automática tanto para Pc generando un archivo ejecutable (.exe) como para Mac (.app).



Adobe Flash Professional CS6

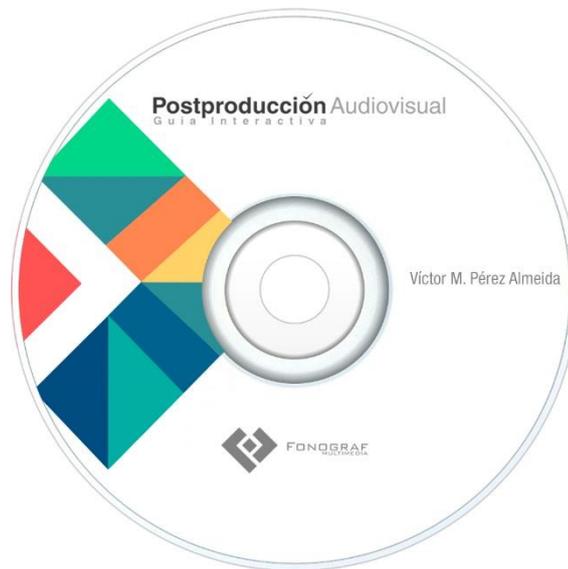
### 6.6.3.2. Producto

#### Guía interactiva postproducción audiovisual

La Guía Interactiva se encuentra quemada en un Disco Compacto DVD con un peso acumulado de alrededor de 3,40 Gigabytes, compatible para reproducirse en Windows y Mac, dentro del DVD podemos encontrar además un link de descarga de Instaladores del Reproductor de Flash 11 para su óptimo funcionamiento.

Además implementamos el diseño de una caja diseñada con la misma tendencia gráfica, a continuación veremos la presentación final del DVD.

## Presentación CD guía interactiva



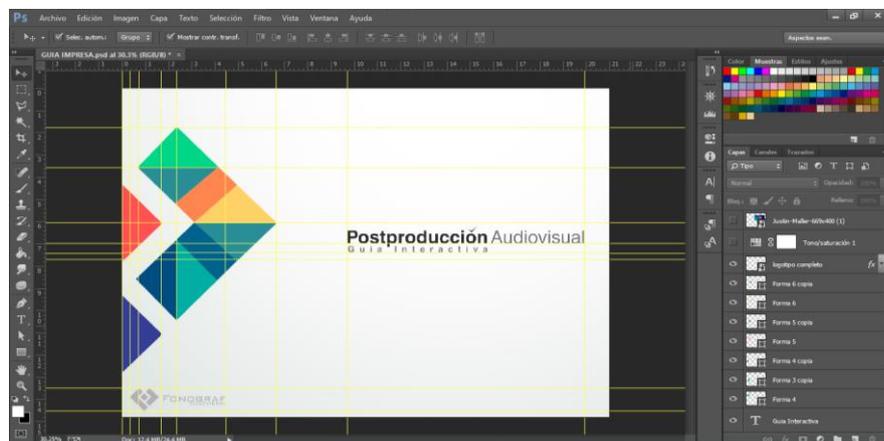
(Anexo IX)

## 6.6.4. Manual de navegabilidad Guía Interactiva

### 6.6.4.1. Proceso

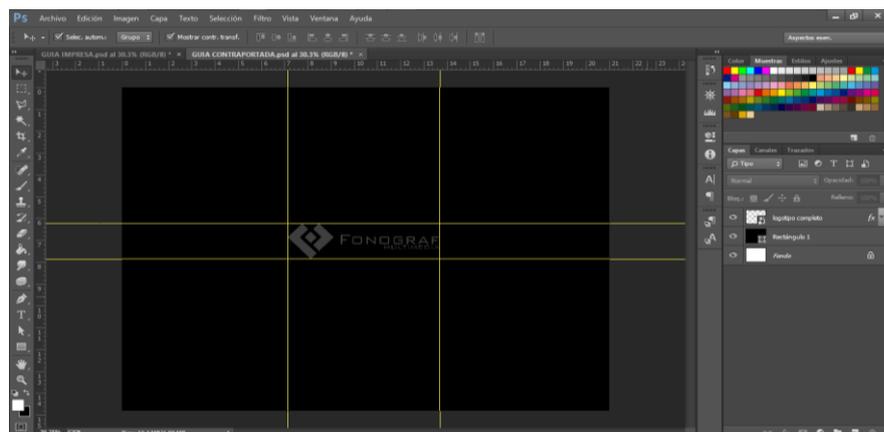
Para trabajar en el diseño del Manual de navegabilidad se trabajó en un formato de impresión A 5, orientado horizontalmente.

#### a. Diseño portada



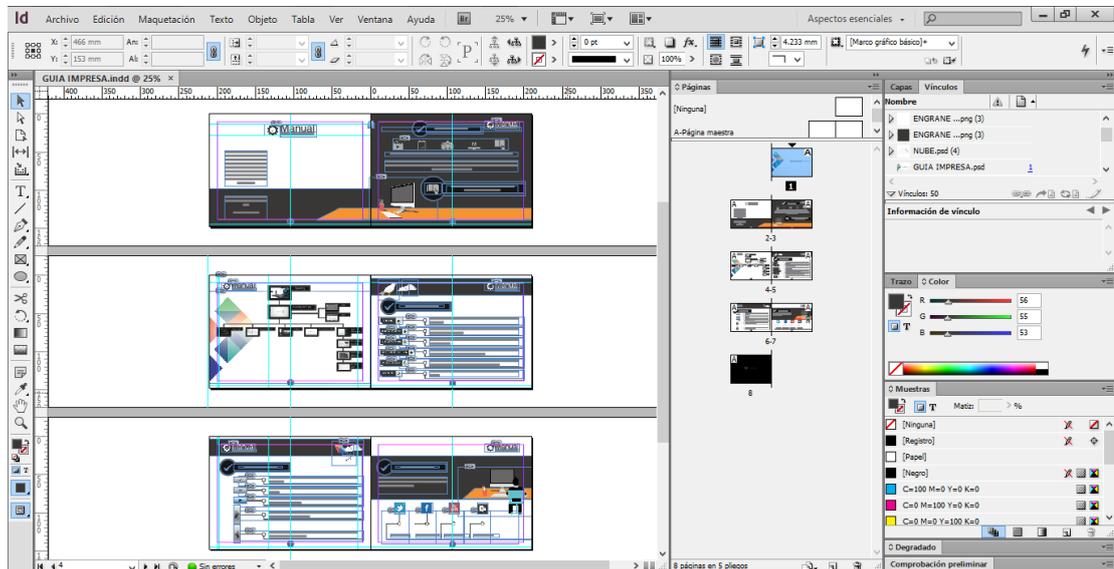
Adobe Photoshop CS6 Extended

#### b. Diseño contraportada



Adobe Photoshop CS6 Extended

### c. Diseño y maquetación

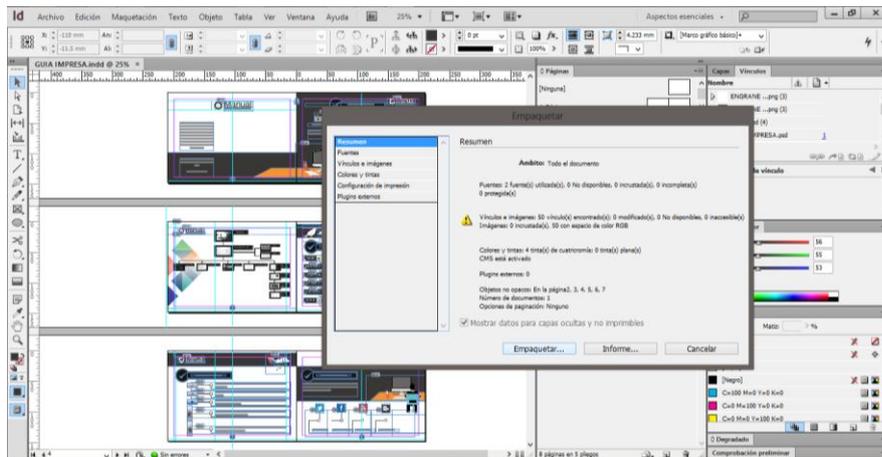


Adobe InDesign CS6

### d. Exportación y empaquetado

En este proceso de empaquetado el programa crea un duplicado de todo el material y contenido diagramado en el libro y lo distribuye en una carpeta en donde consta además archivos info acerca de autorías, información de la empresa, contactos, fuentes tipográficas y el archivo .indd, archivo nativo de InDesign, (editable).

El proceso de empaquetado facilita la administración de todos los archivos vinculados en nuestro documento nativo de Adobe InDesign CS6, además permite la movilización y versatilidad de toda la carpeta de origen.



Adobe InDesign CS6

#### 6.6.4.2. Producto

### Manual de navegabilidad guía interactiva



(Anexo X)

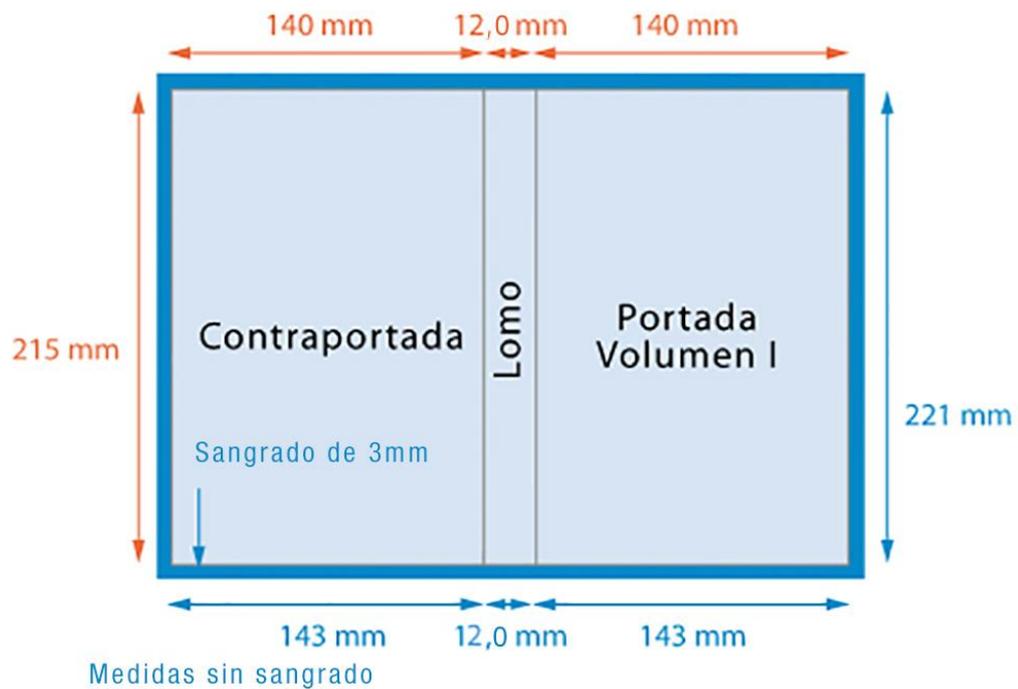
## 6.6.5. Libro postproducción audiovisual

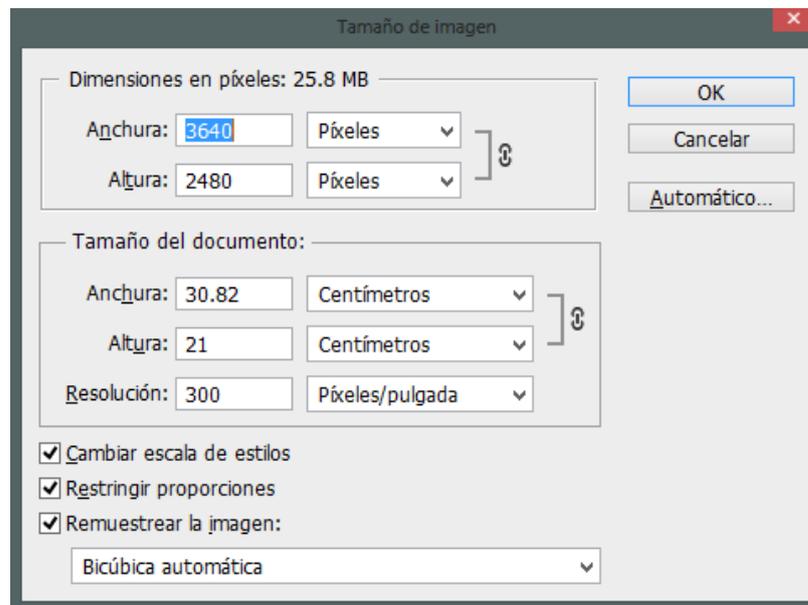
### 6.6.5.1. Proceso

Para trabajar en el diseño del manual de navegabilidad se trabajó en un formato de impresión A 5, orientado verticalmente.

#### a. Diseño portada y contraportada Integrado

Para el desarrollo Integrado de portada y contraportada tomamos en cuenta el siguiente formato.



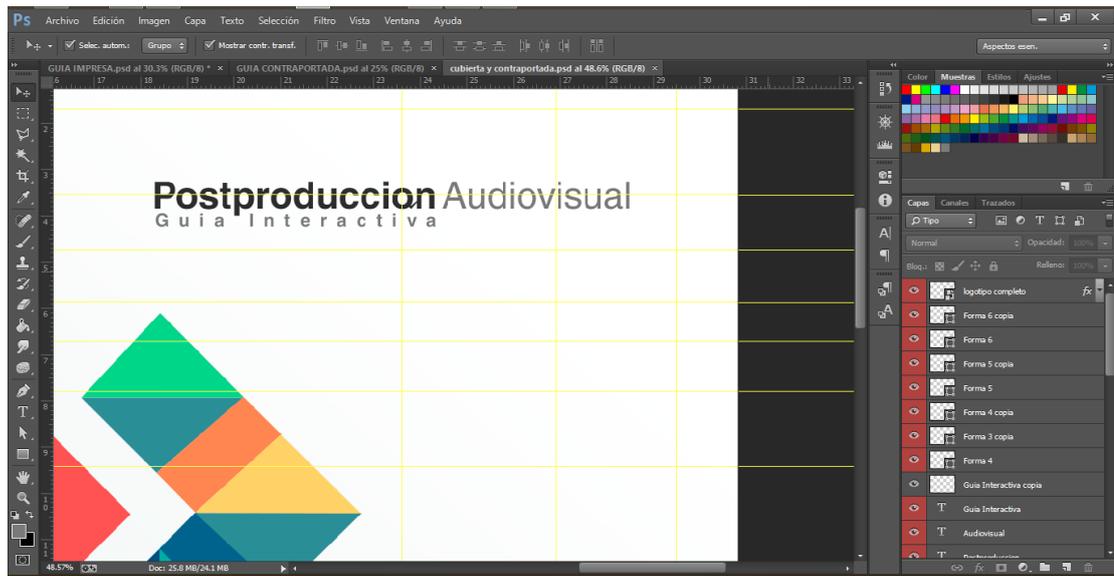


Adobe InDesign CS6

Esta resolución representa un formato de impresión superior A4 debido a que el libro será impreso en formato A5 y necesitamos 2 caras para portada y contraportada y un espacio de 142 px (píxeles) equivalentes a 1,2 cm 12 milímetros para el lomo del libro, para todo esto empleamos una resolución de 300 píxel/pulgada valor apto para impresión.

#### a.1. Diseño portada

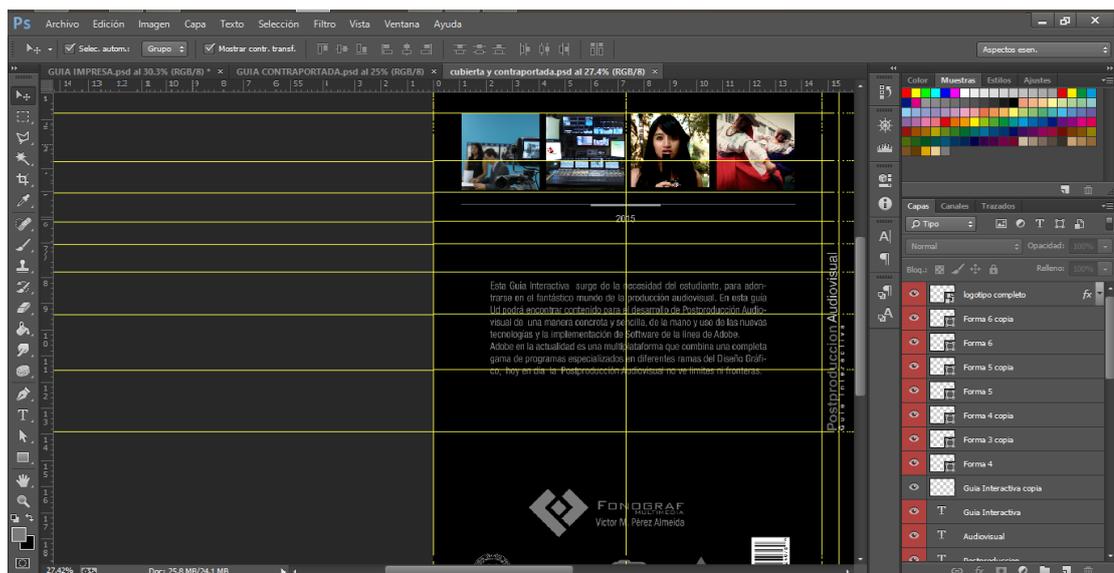
Para trabajar en el diseño de contraportada del libro se creó un documento en modo de color CMYK (cian, magenta, yellow, black o key) con las siguientes dimensiones y características:



Adobe Photoshop CS6 Extended

## a.2. Diseño contraportada

Para trabajar en el diseño de contraportada del libro se creó un documento en modo de color CMYK (cian, magenta, yellow, black or key).



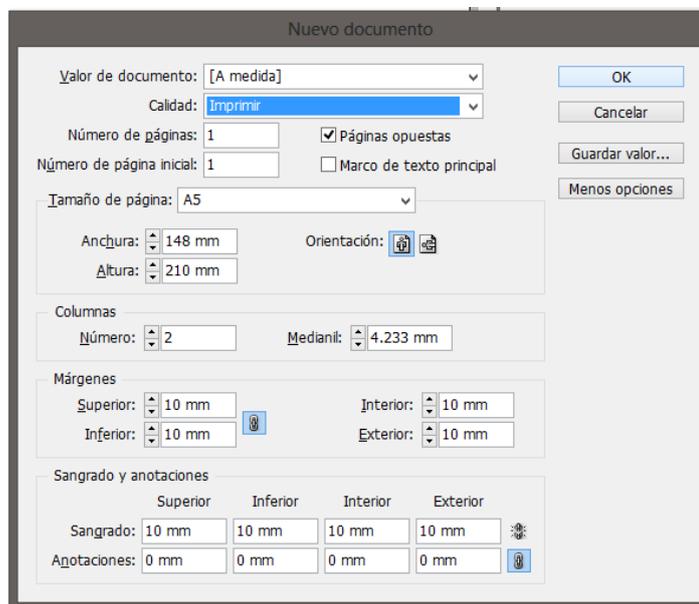
Adobe Photoshop Cs6 Extended

## b. Retícula base

Se optó por tomar en cuenta estas medidas ya que el libro cuenta con cerca de 200 hojas eso quiere decir que es un lomo moderadamente ancho, además debemos trabajar con una zona de sangrado para evitar que las hojas sobresalgan por encima del filo de la cubierta.

### b.1. Plantilla base

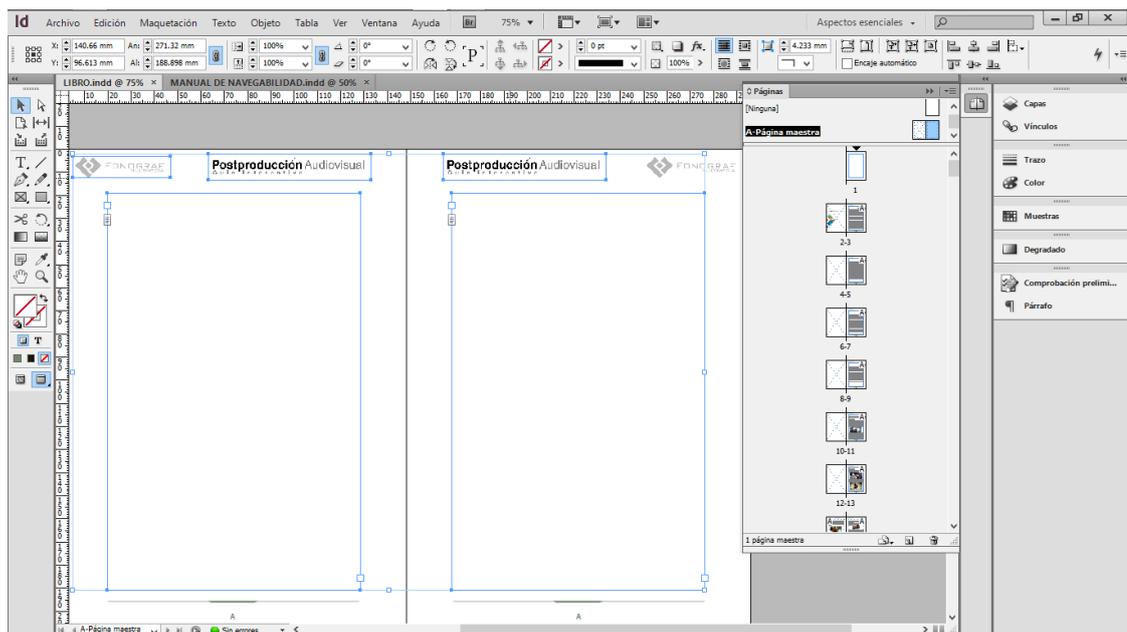
Para el diseño de la plantilla base trabajamos en milímetros, Anchura 148mm X Altura 210mm que equivale a un tamaño de página A5, orientado verticalmente, además habilitamos Paginas opuestas para facilitar su impresión, iniciamos con 300 paginas, cuenta con 10 cm de márgenes y sangrado y no cuenta con anotaciones.



Adobe InDesign CS6

### c. **Diseño página maestra**

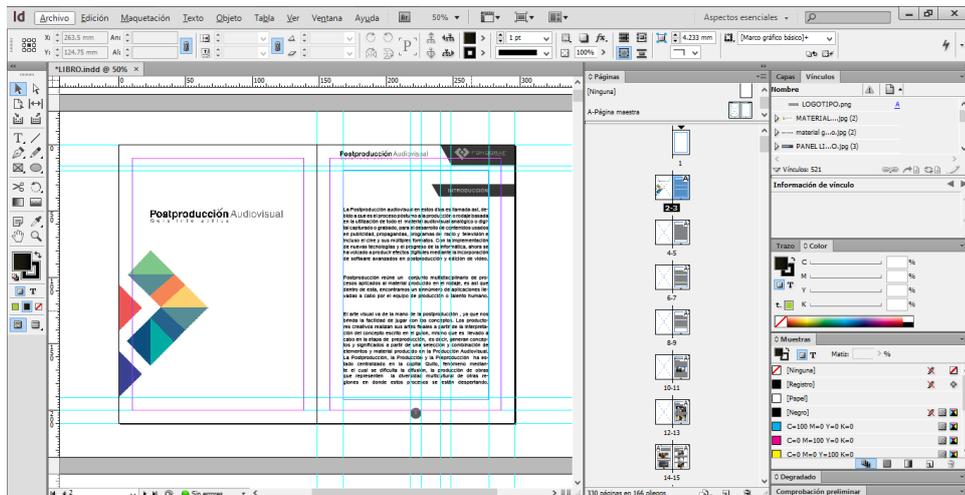
En su mayoría el diseño fue trabajado en InDesign CS6, la página maestra se trabajó en base a la misma cromática y tendencia manejada en la guía interactiva y el manual de navegabilidad.



Adobe InDesign CS6

### d. **Maquetación**

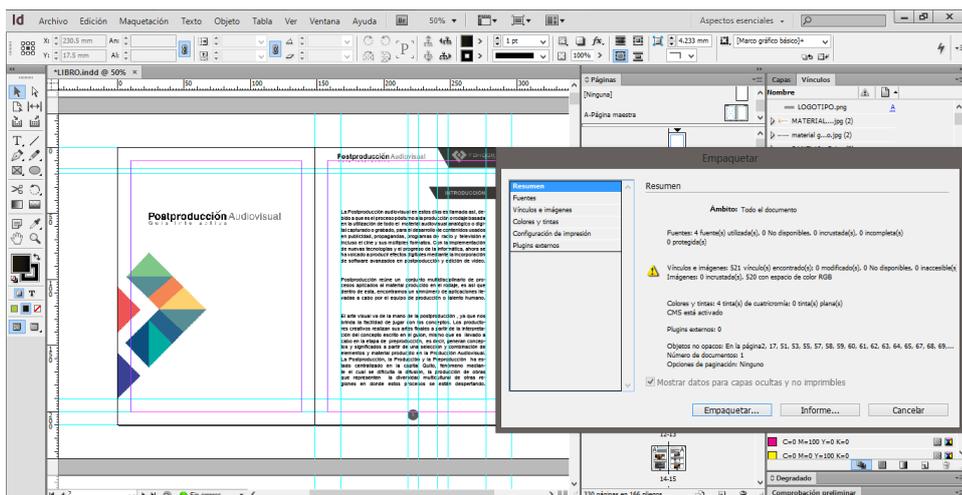
El proceso de maquetación consiste en organizar todo el contenido y colocarlo de una forma práctica y sobre todo legible, para esto realizamos un “machote” o boceto de cómo va la distribución de contenidos, para aprovechar los espacios sin saturarlos de información o contenido.



Adobe InDesign CS6

## e. Exportación y empaquetado

En este proceso de empaquetado el programa crea un duplicado de todo el material y contenido diagramado en el libro y lo distribuye en una carpeta en donde consta además archivos info acerca de autorías, información de la empresa, contactos, fuentes tipográficas y el archivo .indd, archivo nativo de InDesign, (editable).



Adobe InDesign CS6

6.6.5.2. **Producto**

**Libro postproducción audiovisual**



**(Anexo XI)**

### 6.6.6. Presentación suplemento didáctico guía interactiva



### 6.6.7. Costes de producción

Para realizar los costes de producción se tomó en cuenta el valor real de cada unidad más la implementación de rubros correspondientes a talento humano, de esta manera se realizó una cotización en base a 100 ejemplares, en donde detallamos de manera breve los costes y valores más importantes enunciados a continuación.

<b>COSTES DE PRODUCCIÓN</b>			
<b>DETALLE</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>P. UNITARIO</b>	<b>P. TOTAL</b>
<b>COSTES TECNICOS</b>			
IMPRESIÓN LIBRO	100	40.00	4000.00
IMPRESIÓN MANUAL DE NAVEGABILIDAD	100	3.00	300.00
DVD MULTIMEDIA	100	3.00	300.00
<b>COSTES PROFECIONALES</b>			
DISEÑO	1	300.00	300.00
ANIMACIÓN	1	200.00	200.00
TUTORIAS	30	50.00	1500.00
PROGRAMACIÓN	1	100.00	100.00
MAQUETACIÓN	1	100	100.00
<b>COSTES PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</b>			
<b>PUBLIREPORTAJE</b>			
PREPRODUCCIÓN	1	300	300.00
PRODUCCIÓN Y RODAJE	1	1000	1000.00
POSTPRODUCCIÓN	1	500	500.00
<b>TOTAL</b>			<b>8600.00</b>

El costo total de la producción de 100 Suplementos es de USD 8 600.00 (ocho mil seiscientos dólares), incluyendo costes de servicios profesionales, en el caso de Diseñador, Programador, productor audiovisual, se realizó la cotización de 100 suplementos ya que esto conforma el número de estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología.

## **6.7. Impactos**

### **6.7.1. Cultural**

Mediante la aplicación de la propuesta se espera llegar a concienciar a los estudiantes acerca del patrimonio invaluable que es la Identidad Cultural, que en la actualidad se ha deteriorado por múltiples causas, una de ellas es la adopción de estereotipos ajenos a nuestra realidad, con la presentación de la propuesta buscamos además que se tome en cuenta a la producción audiovisual como generadora de Cultura y rescate en valores.

### **6.7.2. Educativo**

Con el desarrollo e implementación de la propuesta se trata de llegar a estudiantes de la carrera de Diseño gráfico, no solo como un suplemento didáctico acerca del proceso de postproducción sino que también como un medio educativo para el desarrollo de contenidos de calidad, logrando así una aplicación de todos los conocimientos adquiridos por parte de los estudiantes durante el transcurso de la carrera, ya que el rol que desempeña el diseño gráfico en la producción audiovisual es muy importante.

### **6.7.3. Comunicacional**

Con esta propuesta se busca potencializar los medios audiovisuales como medios de gran impacto en materia de comunicación visual, mediante el incentivo hacia los estudiantes para el desarrollo de sus propias propuestas audiovisuales para fomentar la solución a problemáticas sociales, además se busca que estas iniciativas tengan espacio para su difusión y sociabilización.

## 6.8. Difusión

La producción audiovisual Ibarra Tierra pluricultural y multiétnica será presentada en UTV Televisión Universitaria una vez culminado el proceso y sociabilizado con los estudiantes de la carrera de Diseño gráfico.

En la guía Interactiva podemos encontrar un enlace que nos llevara hacia el publireportaje Ibarra Tierra pluricultural y multiétnica que se encuentra alojado en la multimedia con su respectiva marca de agua.



Publireportaje con marca de agua, montado en adobe Flash Profesional CS6

## 6.9. Bibliografía

- adobe. (2014). *creative cloud*.
- Aguilera, P. (2010). *Tratamiento informático de la información*.
- Agustin, R. (2006). *La Postproducción cinematográfica en la era digital : efectos expresivos y narrativos*.
- Alberich. (2005). *Comunicacion Audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*.
- Aranda, D. (2006). *Guión audiovisual*.
- Bestard, M. (2011). *Realizacion Audiovisual*.
- Boluda, C. (2013). *Taller TV*. Recuperado el 2013, de El proceso de produccion y sus elementos:  
([http://www.tucamon.es/archives/0000/1348/tallerTV\\_El\\_proceso\\_de\\_produccion\\_y\\_sus\\_elementos.pdf](http://www.tucamon.es/archives/0000/1348/tallerTV_El_proceso_de_produccion_y_sus_elementos.pdf))
- Bourriaud, N. (2004). *Postproducción*.
- Castillo, J. (2012). *La composición de la imagen desde el renacimiento al 3D*.
- Cultura, A. M. (2009). *Estéticas de la producción*.
- Dewit, O. (2004). *Fotografía digital: dispara retoca y difunde*.
- Diaz, M. (2005). *Rescate de Tradicion Cultural Local*.
- Espinoza, S. (2011). *La producción audiovisual en el aula*.
- Espinoza, S., & Abbate, E. (2011). *La produccion audiovisual en el aula*.
- García, A. (2008). *Investigacion y tecnologias de la informacion y comunicacion al servicio de la innovacion educativa*.
- Gobierno de Navarra. (2013). *Cultura Audiovisual*. Obtenido de <http://www.educacion.navarra.es/>
- Gomez, I. (2013). *Cuestion de imagen*.
- Gómez, M. (2011). *Edición de audio y video con Software libre*.

- Guillem, B. (2004). *El guión multimedia*.
- Gutierrez, P. (2005). *Diccionario de la publicidad*.
- Herrero, J. (2007). *Pluricultural*.
- Johnson, S. (2009). *La nueva cultura audiovisual; angel o demonio?*
- Long, B. (2012). *Manual de cine digital*.
- Matínez, J., & Vila, P. (2004). *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos*. Madrid: Pasos.
- Mendoza, S. (2004). *Procesos de producción audiovisual*.
- Moreno, R. (2007). *Avid edición de video guía práctica*.
- Tortajada, I. (2006). *Preproducción audiovisual*.
- Whittaker, R. (2013). *Cyber College*. Obtenido de <http://www.cybercollege.com/span/typ058.htm>

## ANEXOS

### Anexo I

#### Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSION	INDICADOR
Es el proceso de trabajo dentro de la producción en donde se lleva a cabo el desarrollo de la idea y el concepto de manera organizada previa a una a una fase de planificación.	<b>Producción Audiovisual de Contenidos</b>	<b>Preproducción audiovisual</b>	¿Qué es preproducción audiovisual?
			¿Quién está detrás de la preproducción audiovisual?
		<b>Producción o rodaje</b>	¿Qué es producción de contenidos?
			¿Qué es rodaje en producción audiovisual?
		<b>Postproducción o edición</b>	¿Qué papel juega la postproducción en la producción final de contenidos?
			¿Cuál es el aporte de la postproducción a la elaboración de contenidos?

<p>Bien que cada ciudadano tiene derecho a ejercer valorando la Identidad inalienable.</p>	<p><b>Cultura</b></p>	<p><b>Identidad Cultural</b></p>	<p>¿Qué es identidad cultural?</p>
			<p>¿Qué importancia tiene la cultura en la educación en la actualidad?</p>
		<p><b>Rescate de la Identidad Cultural</b></p>	<p>¿Cómo fomentar la cultura en las personas?</p>
			<p>¿De qué forma podemos proyectar la cultura como un patrimonio invaluable?</p>
		<p><b>Educación en Cultura</b></p>	<p>¿Cómo producir contenidos enfocados en Identidad y Cultura?</p>
			<p>¿Cuál es el rol fundamental que cumple la educación en la construcción de Cultura?</p>

## Anexo II

### Esquema de la propuesta



## Anexo III

### Árbol de problemas

#### EFFECTOS

El aporte mínimo de la producción audiovisual a la hora de crear contenidos.

La falta de medios y oportunidades para difundir estas iniciativas

#### PROSPECTIVA

La implementación de estas propuestas audiovisuales generara participación a equipos técnicos detrás de estas producciones, ofreciendo mejores espacios y más oportunidades.

La creación de espacios en los medios para la difusión de estas para estas iniciativas conseguirá generar conciencia para rescatar nuestra Identidad cultural.

#### PROBLEMA

Carencia de estudios especializados en postproducción audiovisual para elaborar contenidos culturales.

#### SÍNTOMAS

Falta de información acerca de nuestras propias culturas

Conocimiento mínimo acerca de contenidos para educar y concientizar el recate cultural.

#### CAUSAS

La falta de estudios en producción audiovisual con respecto a crear contenidos de calidad.

La falta de espacios en los medios para incentivar la difusión de estas propuestas abiertas al público.

La falta de incentivos hacia el talento humano detrás de este tipo de producciones.

## Anexo IV

### Matriz de coherencia

<b>Formulación del problema</b>	<b>Objetivo general</b>
Estudio en Postproducción audiovisual para desarrollar contenidos culturales en el centro de Producción audiovisual FECYT, empleando una propuesta alternativa.	Analizar a la postproducción audiovisual y sus procesos teóricos-técnicos, que permita el desarrollo de contenidos culturales audiovisuales en la FECYT. Propuesta alternativa.
<b>Subproblemas/interrogantes</b>	<b>Objetivos específicos</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cuáles son las técnicas para elaborar contenidos culturales?</li><li>• ¿Cómo aporta la producción audiovisual al rescate de la identidad Cultural?</li><li>• ¿Qué tan necesarios son los medios audiovisuales para la educación de los niños y jóvenes?</li><li>• ¿Cuáles son las estrategias para llegar a la juventud con este tipo de contenidos?</li><li>• ¿Podrían estos contenidos generar un impacto positivo en el fortalecimiento de la identidad cultural?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diagnosticar el proceso de la postproducción audiovisual que se genera en la FECYT, por parte de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.</li><li>• Identificar un marco conceptual en el campo audiovisual de la postproducción, que permita la contratación de los procesos en la práctica.</li><li>• Elaborar una guía Interactiva de la postproducción audiovisual, mostrando el proceso técnico en cada paso como aporte didáctico, con la utilización de un software avanzado en edición de video.</li></ul>

## Anexo V

### Encuestas



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

#### CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Esta encuesta permitirá recopilar datos, para el desarrollo de un proceso investigativo, la cual se le solicita de la manera comedida se digne a contestar con toda sinceridad y de manera clara el siguiente banco de preguntas.

Lea detenidamente la pregunta y responda subrayando el literal que Ud. considera adecuado.

1. ¿Sabe Ud. que es Producción Audiovisual?

a) Si

b) No

2. Su conocimiento acerca de Producción Audiovisual es:

- a) Excelente
- b) Muy bueno
- c) Bueno
- d) Regular

3. El aporte de la Postproducción al Proceso de Producción Audiovisual es:

- a) Efectivo
- b) Poco efectivo
- c) Nada efectivo

4. ¿Conoce Ud. acerca de guías interactivas especializadas en Postproducción Audiovisual?

a) Si

b) No

Si su respuesta es afirmativa responda ¿Cuáles?

11.10.

11.11.

---

5. ¿Cree Ud. que debería existir una guía acerca del proceso de Postproducción Audiovisual?

- a) Si b) No

**6. Considera Ud. que los medios audiovisuales generan impacto en:**

- a) Baja medida
- b) Medianamente
- c) Gran medida

**7. ¿Cree Ud. que la producción Audiovisual aporta al rescate de Identidad y Cultura de los pueblos?**

- a) Si b) No

**8. ¿Conoce Ud. sobre la producción audiovisual desde un enfoque educacional?**

- a) Si b) No

**9. Considera necesario la alternativa de generar contenidos audiovisuales con enfoque Cultural.**

- a) Si b) No

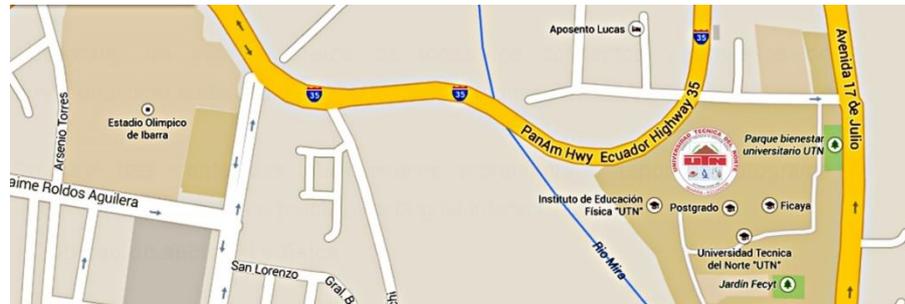
**10. ¿Qué problema social debería enfocar estas producciones audiovisuales como alternativa de cambio?**

- a) Falta de Identidad Cultural
- b) Racismo
- c) Violencia intrafamiliar
- d) Corrupción
- e) Drogadicción
- f) Otros,  
especifique: \_\_\_\_\_

## Anexo VI

### Mapas

#### Ubicación Universidad Técnica Del Norte



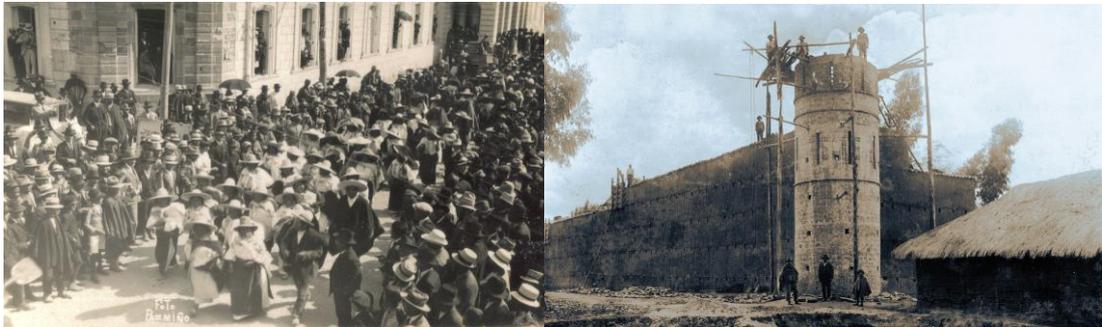
#### Campus Universitario



#### Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología



**Anexo VII**  
**Fotografías**



**Anexo VIII**

**Marca “Fonograf Multimedia”**



**Anexo IX**

**Guía interactiva postproducción audiovisual**

(Expuesto durante la presentación)

**Anexo X**

**Manual de navegabilidad Guía Interactiva**

(Expuesto durante la presentación)

**Anexo XI**

**Libro postproducción audiovisual**

(Expuesto durante la presentación)



**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			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1003271036		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Pérez Almeida Víctor Manuel		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Natabuela, sector el cruce panamericana		
<b>EMAIL:</b>	victorghost8@hotmail.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	2 665 229	<b>TELÉFONO MÓVIL</b>	0968525880

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	"ESTUDIO DE LA POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DESARROLLAR CONTENIDOS CULTURALES EN EL CENTRO DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL FECYT, EMPLEANDO UNA PROPUESTA ALTERNATIVA."
<b>AUTOR (ES):</b>	Pérez Almeida Víctor Manuel
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	2015/12/14
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Título de Licenciado en la especialidad de Diseño Gráfico
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	Dr. José Revelo

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Pérez Almeida Víctor Manuel, con cédula de identidad Nro. 1003271036, en calidad de autor (es) y titular (es) 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 3 días del mes febrero de 2016

**EL AUTOR:**

(Firma).....  
Nombre: Pérez Almeida Víctor Manuel  
C.C. 1003271036



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Pérez Almeida Víctor Manuel, con cédula de identidad Nro. 1003271036 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 (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“ESTUDIO DE LA POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DESARROLLAR CONTENIDOS CULTURALES EN EL CENTRO DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL FECYT, EMPLEANDO UNA PROPUESTA ALTERNATIVA”** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciado en la especialidad de 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 3 días del mes de febrero de 2016

(Firma)   
Nombre: Pérez Almeida Víctor Manuel  
Cédula: 1003271036