

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
EDCOM**

INFORME DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL

TEMA:

**“REALIZACIÓN DE UN PROGRAMA PILOTO AUDIOVISUAL
DE CARÁCTER DEPORTIVO DIRIGIDO A JÓVENES DE
EDUCACIÓN MEDIA EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”.**

AUTORES:

ANDREA SOFÍA SOTO ANDRADE
LIZBETH JOHANNA LÓPEZ CHINGA

DIRECTOR

MsC. PABLO JAVIER MIÑO SAMANIEGO

AÑO

2015

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia que me apoyo en todo momento para la realización de mi tesis, a mis compañeros y amigos que me colaboraron incondicionalmente con su apoyo y palabras de aliento, además a mis profesores que me orientaron en todo el proceso.

Andrea Sofía Soto Andrade

AGRADECIMIENTO

Muchas gracias a mi familia, amigos, compañeros, docentes y profesionales del ámbito deportivo y televisivo que colaboraron con la realización de este proyecto.

Lizbeth Johanna López Chinga

DEDICATORIA

Dedico mi proyecto de tesis a los deportistas que han representado con orgullo a nuestro país en las diferentes disciplinas, esperando que este proyecto aporte en algo a la difusión y motivación de los jóvenes a practicar el deporte.

Andrea Sofía Soto Andrade

DEDICATORIA

Dedico mi proyecto a todos aquellos que formaron parte de mi recorrido académico universitario, familiares, profesores y compañeros que en conjunto me motivaron a sembrar en mí, sólidos conocimientos que no puedo esperar para poner en práctica.

Lizbeth Johanna López Chinga

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este Trabajo Final de Graduación, nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

**FIRMA LOS AUTORES DEL PROYECTO DE
GRADUACIÓN**

ANDREA SOFÍA SOTO ANDRADE

LIZBETH JOHANNA LÓPEZ CHINGA

FIRMA DEL DIRECTOR Y MIEMBROS DEL TRIBUNAL

MsC. PABLO JAVIER MIÑO SAMANIEGO
Director del Proyecto

MsC. MARÍA FERNANDA MIÑO PUGA
Primer vocal

MSc. GLENDA JÁCOME L.
Presidente

RESUMEN

Este proyecto nace como propuesta de difusión deportiva, para dar a conocer disciplinas y deportistas que compiten para nuestro país, nacional e internacionalmente, por lo cual son símbolo de orgullo y esfuerzo. En el Ecuador según sus leyes, existen programas que se deben cumplir dentro de las instituciones de educación media, públicas y privadas que lleven actividades recreativas y promuevan el deporte.

Por lo cual el proyecto tiene como objetivo principal crear una interactividad entre los alumnos y un deportista destacado, esto se realizará a través de un programa piloto deportivo que acerque más a los jóvenes a conocer la historia, vida del deportista, estilo de vida deportivo y también conocer los reglamentos y lineamientos que todo deporte tiene, con el fin de proveer una amplia información sobre un deporte en específico. Para la realización del programa piloto se ha designado al Bádminton como tema principal del programa, ya que su práctica no es muy conocida entre las personas, a pesar de que es un deporte cuyo entrenamiento provee a los jóvenes resistencia física, coordinación y agilidad mental. El desconocimiento de este deporte, es visto como una oportunidad para realizar un programa piloto deportivo que destaque al deportista y permita su acercamiento al público.

Para el desarrollo de este programa piloto deportivo se basó en las tres fases de producción ya conocidas como son: preproducción, producción y postproducción, las cuales ayudarán a la realización del programa piloto de forma ordenada y a prever el mayor número de imprevistos posibles dentro de la producción, además de colaborar a dar seguimiento de todos los aspectos que se deben cubrir antes, durante y luego de la grabación del programa.

El programa piloto deportivo contará con video notas que complementen la información que el deportista o que el entrenador aporte, estos videos son un conjunto de entrevistas realizadas a personas involucradas dentro la Federación Ecuatoriana de Bádminton, quienes como expertos del tema serán una guía confiable a la hora de impartir conocimientos a los jóvenes. El proyecto ha sido definido de tal forma que este sea de contenido educativo y de conocimiento, tanto para los estudiantes como para el posible grupo de personas que lo visualizarán a través de sus pantallas, lo cual se espera que de la forma en como fue estructurado sea atractivo y genere en ellos el deseo de acercarse más al deporte.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I	1
GENERALIDADES	1
1.1 INTRODUCCIÓN.....	2
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	5
1.4 OBJETIVOS.....	7
1.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	7
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
1.5 PERFIL DE LA INSTITUCIÓN.....	8
1.6 EL DEPORTE.....	9
1.7 BÁDMINTON.....	11
1.8 PERFIL DEL DEPORTISTA.....	14
1.9 GRUPO OBJETIVO.....	15
CAPÍTULO II	17
MARCO REFERENCIAL	17
2.1 PROGRAMA PILOTO AUDIOVISUAL.....	18
2.2 ETAPAS PARA EL PROCESO DE PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN.....	21
2.2.1 PREPRODUCCIÓN.....	21
2.2.1.1 CONCEPCIÓN DE LA IDEA.....	23
2.2.1.2 DESARROLLO DEL GUION.....	24
2.2.1.3 STORYBOARD.....	28
2.2.1.4 FICHAS PARA ORGANIZAR EL PROCESO DE PREPRODUCCIÓN.....	30
2.2.1.5 CASTING.....	32
2.2.1.6 ESCENOGRAFÍA Y LOCACIONES.....	32
2.2.1.7 ILUMINACIÓN.....	35
2.2.2 PRODUCCIÓN.....	38

2.2.2.1 TÉRMINOS Y PROCESOS DE LA PRODUCCIÓN	40
2.2.2.2 EQUIPOS TÉCNICOS PARA LA PRODUCCIÓN	51
2.2.2.3 EQUIPO NO TÉCNICO EN LA PRODUCCIÓN	73
2.2.2.4 EQUIPO ARTÍSTICO.....	75
2.2.3 POSTPRODUCCIÓN	77
2.2.3.1 MONTAJE.....	77
2.2.3.2 EDICIÓN.....	79
2.2.3.3 CORRECCIÓN DE COLOR.....	83
2.2.3.4 MUSICALIZACIÓN Y SONORIZACIÓN	86
2.2.3.5 COMPRESIÓN Y EXPORTACIÓN	89
2.2.3.6 TÉRMINOS Y DEFINICIONES USADAS EN LA POSTPRODUCCIÓN	93
2.2.4 TIPOS DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN	95
2.2.4.1 NUEVAS TENDENCIAS TELEVISIVAS	99

CAPÍTULO III..... 102

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN..... 102

3.1 LA INVESTIGACIÓN	103
3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	103
3.3 MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN	107
3.3.1 CUANTITATIVO.....	108
3.3.2 CUALITATIVO	108
3.3.3 MIXTO.....	109
3.4 MÉTODO.....	109
3.4.1 MÉTODO DE ANÁLISIS - DEDUCTIVO.....	110
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA	110
3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	111
3.6.1 TÉCNICA DE OBSERVACIÓN	112
3.6.2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....	114
3.6.3 ENTREVISTA CON EXPERTO EN TV Y DEPORTES	117

CAPÍTULO IV.....	133
DISEÑO DEL PROGRAMA	133
4.1 CONCEPTO DEL PROGRAMA	134
4.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA PILOTO DEPORTIVO....	134
4.2.1 PREPRODUCCIÓN	134
4.2.1.1 ARGUMENTO	134
4.2.1.2 REPARTO	135
4.2.1.3 RECURSOS.....	137
4.2.1.4 LÍNEA GRÁFICA	139
4.2.1.5 PLANIFICACIÓN DE CÁMARAS	141
4.2.1.6 DIRECCIÓN DE ARTE Y FOTOGRAFÍA.....	143
4.2.1.7 LOCACIÓN Y ESCENOGRAFÍA.....	146
4.2.1.8 ORGANIGRAMA DEL EQUIPO TÉCNICO PARA EL PROGRAMA	148
4.2.1.9 ESCALETA	149
4.2.1.10 GUION TÉCNICO.....	151
4.2.1.11 STORYBOARD.....	157
4.2.1.12 CRONOGRAMA	161
4.2.1.13 PLAN DE RODAJE.....	163
4.2.1.14 PRESUPUESTO	163
4.2.2 PRODUCCIÓN	168
4.2.3 POSTPRODUCCIÓN	174
4.2.3.1 EDICIÓN.....	175
4.2.3.2 CORRECCIÓN DE COLOR.....	176
4.2.3.3 MUSICALIZACIÓN.....	177
4.2.3.4 COMPRESIÓN Y EXPORTACIÓN.....	179
5.1 CONCLUSIONES	187
5.2 RECOMENDACIONES	187
ANEXOS	193

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO I	1
GENERALIDADES	1
FIGURA 1-1 BANNER DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE SAGRADOS CORAZONES	8
FIGURA 1-2 DEPORTE DE BÁDMINTON.....	12
FIGURA 1-3 CANCHA DE BÁDMINTON.....	13
FIGURA 1-4 MARÍA DELIA ZAMBRANO / DEPORTISTA DE BÁDMINTON	14
FIGURA 1-5 ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADOS CORAZONES.....	16
CAPÍTULO II	17
MARCO REFERENCIAL	17
FIGURA 2-1 PRODUCCIÓN DE PROGRAMA PILOTO DE TV, TU CASA, TU COCINA	18
FIGURA 2-2 JORNADA DE PITCH DEL CENTRO DE PRODUCCIÓN DIGITAL DE BUENOS AIRES.....	19
FIGURA 2-3 GRABACIÓN DE UN DOCUMENTAL EN IBIZA.....	20
FIGURA 2-4 ELEMENTOS A USARSE PARA LA ORGANIZACIÓN DURANTE LA PREPRODUCCIÓN	21
FIGURA 2-5 REUNIÓN DE PREPRODUCCIÓN DE LA PELÍCULA X-MEN: DÍAS DEL FUTURO PASADO.....	22
FIGURA 2-6 TALLER DE GUION CINEMATOGRAFICO EN ESPAÑOL: DE LA IDEA A LA PANTALLA.....	24
FIGURA 2-7 ESQUEMA DE LA ESTRUCTURA DE CINCO PUNTOS SEGÚN SYD FIELD.....	25
FIGURA 2-8 LOS DIFERENTES FORMATOS DE GUIONES, GUION LITERARIO, GUION TÉCNICO Y GUION VIDEO/AUDIO USADO PARA COMERCIALES.....	28
FIGURA 2-9 STORYBOARD ILUSTRADO	28
FIGURA 2-10 STORYBOARD DE LA SERIE THE WHITE STUFF REALIZADO EN EL SOFTWARE CELTX	29
FIGURA 2-11 MODELO DE LAS HOJAS DE DESGLOSE.	30

FUENTE: GROVE, (2010). 130 PROYECTOS DE INICIACIÓN AL RODAJE DE PELÍCULAS DEL GUION A LA POSTPRODUCCIÓN. BARCELONA: BLUME.....	30
FIGURA2-12 MODELO DE PLAN DE RODAJE	31
FIGURA2-13 CASTING DE ACTORES PARA LA OBRA “MILES GLORIOUS” DE CLÁSICOS LUNA	32
FIGURA2-14 GRABACIÓN DE COMERCIAL EN LOCACIONES EXTERIORES.....	34
FIGURA2-15 MODELO DE PLANIMETRÍA DE LA PELÍCULA THE PLAYER	35
FIGURA2-16 MUESTRA DE LA PROPUESTA FOTOGRÁFICA USADA EN APOCALIPSIS NOW.....	36
FIGURA2-17 ESQUEMA DE ILUMINACIÓN DE TRES PUNTOS	37
FIGURA2-18 ETAPA DE PRODUCCIÓN DE FORO DENTRO DE PROGRAMA DE TELEVISIÓN	39
FIGURA2-19 DISTINTAS ABERTURAS DE IRIS CON SU RESPECTIVA NUMERACIÓN	40
FIGURA2-20 MUESTRA DE LA TEMPERATURA DE COLOR DE ACUERDO A LA FUENTE LED.....	41
FIGURA2-21 IMAGEN COMPARATIVA ENTRE EXPLORACIÓN PROGRESIVA (DER) Y ENTRELAZADA (IZQ)	42
FIGURA2-22 MUESTRA DE OBJETIVOS CON SUS RESPECTIVAS DISTANCIAS FOCALES.....	42
FIGURA2-23 MUESTRA DEL USO DE CROMA EN LA SERIE TELEVISIVA HÉROES	43
FIGURA2-24 FALLA DE RACCORD EN EL CORTO LLUVIA	44
FIGURA2-25 ENCUADRE DE LOS DIFERENTES TIPOS DE PLANOS	45
FIGURA2-26 ILUSTRACIÓN DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA DOLLY IN Y DOLLY OUT	46
FIGURA2-27 ILUSTRACIÓN DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA TILT UP Y TILT DOWN.....	46
FIGURA2-28 ILUSTRACIÓN DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA PANEÓ	47
FIGURA2-29 ILUSTRACIÓN DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA CON EL USO DE TRAVELLING.....	47
FIGURA2-30 ILUSTRACIÓN DE UNA CÁMARA MONTADA EN UNA GRÚA	48
FIGURA2-31 ILUSTRACIÓN DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA PEDESTAL	48
FIGURA2-32 MUESTRA DEL USO DE ZOLLY EN LA PELÍCULA JAWS	49
FIGURA2-33 MUESTRA DEL USO DE LA CÁMARA DURANTE UN MOVIMIENTO SUBJETIVO	49
FIGURA2-34 POSICIÓN DE LA CÁMARA DE ACUERDO AL PERSONAJE SEGÚN LOS ÁNGULOS DE CÁMARA	51

FIGURA2-35 CÁMARA JVC, PARA SU USO EN ESTUDIO	52
FIGURA2-36 CÁMARA PARA EXTERIORES USADA EN REPORTAJES.....	53
FIGURA2-37 CÁMARAS ENG, TAMBIÉN CONOCIDAS COMO CÁMARAS DE PERIODISMO ELECTRÓNICO.....	53
FIGURA2-38 IMAGEN DEL KINESCOPADO DEL DOCUMENTAL: CAMINO A SANTIAGO: “EL ORIGEN”.....	54
FIGURA2-39 MODELO DE CÁMARA CANON EOS 5D.....	54
FIGURA2-40 MODELO DE CÁMARA SONY’S F65 CAMCORDER	55
FIGURA2-41 TRIPODE ULTRALYT DE CABEZA FLUIDA	56
FIGURA2-42 MICRÓFONOS INALÁMBRICOS.....	56
FIGURA2-43 BATERÍAS PARA TODO MODELO DE CÁMARAS, CANNON, NIKON, JVC, ETC.....	57
FIGURA2-44 KIT DE PANTALLAS REFLECTANTES Y DIFUSORAS PARA LUCES.....	57
FIGURA2-45 INTERIOR DE LUZ DE FRESNEL	58
FIGURA2-46 VISIÓN FRONTAL DE LUZ HMI	59
FIGURA2-47 MODELO DE LUZ DE INTENSIDAD BAJA.....	59
FIGURA2-48 MODELO DE LUZ KINO FLO	60
FIGURA2-49 MODELO LITEPANELS DE PANELES LED H2 HI-OUTPUT	60
FIGURA2-50 MODELO DE EXTENSIÓN USO RUDO 3 X 12 15M ARGOS	61
FIGURA2-51 TASCAM DR – 40.....	61
FIGURA2-52 CONSOLA DE AUDIO.....	62
FIGURA2-53 DIRECTIVIDAD DE LOS MICRÓFONOS.....	63
FIGURA2.54 CARACTERÍSTICAS DE DIFERENTES PATRONES DE DIRECTIVIDAD DE MICRÓFONO.....	65
FIGURA2-55 MICRÓFONO DINÁMICO SHURE	66
FIGURA2-56 MICRÓFONO DE CONDENSADOR SHURE	66
FIGURA2-57 STEDYCAM PARA LAS CÁMARAS.....	67
FIGURA2-58 MONITOR MARSHALL PARA LAS CÁMARAS.....	68
FIGURA2-59 TARJETA DE MEMORIA TIPO 10 DE 32GB	69
FIGURA2-60 DIMMER PARA ILUMINACIÓN	69
FIGURA2-61 TIPOS DE CABLE PARA VIDEO Y AUDIO	71
FIGURA2-62 PARLANTES PARA LA MUSICALIZACIÓN Y SONORIZACIÓN	72
FIGURA2-63 AUDÍFONOS PARA LA MUSICALIZACIÓN Y SONORIZACIÓN	72

FIGURA2-64 ILUMINADOR DENTRO DE EQUIPO NO TÉCNICO	74
FIGURA2-65 REPORTERO DE NOTICIAS	76
FIGURA2-66 PÚBLICO QUE ASISTE A PROGRAMA EN VIVO DE LA VOZ.....	76
FIGURA2-67 EDICIÓN DIGITAL CON LOS PROGRAMAS ADECUADOS	77
FIGURA2-68 EDICIÓN LINEAL	80
FIGURA2-69 PROGRAMAS PARA EDICIÓN DE VIDEO.....	81
FIGURA2-70 EDICIÓN OFF LINE	82
FIGURA2-71 CORRECCIÓN DE COLOR UTILIZANDO EL VECTORSCOPIO.....	83
FIGURA2-72 PROGRAMA COLOR PARA MAC.....	84
FIGURA2-73 PROGRAMA DAVINCI RESOLVE	85
FIGURA2-74 PROGRAMA CINESTYLE COLOR ASSIST	85
FIGURA2-75 PROGRAMA SPEEDGRADE.....	86
FIGURA2-76 PÁGINA WEB PARA BAJAR SONIDOS GRATUITOS	87
FIGURA2-77 PROGRAMA REASON PARA CREAR TUS PROPIOS SONIDOS Y PISTAS	88
FIGURA2-78 DEMOSTRACIÓN DE CÓMO GRABAN SONIDOS ESPECÍFICOS.....	88
FIGURA2-79 PROGRAMAS PARA GRABACIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO	89
FIGURA2-80 FORMATOS DE COMPRESIÓN Y EXPORTACIÓN DE VIDEOS	90
FIGURA2-81 MAPA DE CÓMO ESTÁN DISTRIBUIDOS LOS ESTÁNDARES DE TELEVISIÓN ..	92
FIGURA2-82 NÚMERO DE PÍXELES DEPENDIENDO DE SU PROPORCIÓN DE IMAGEN	93
FIGURA2-83 ESCENOGRAFÍA DEL PROGRAMA ECUADOR TIENE TALENTO	101
CAPÍTULO III.....	102
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	102
FIGURA3-1 PRODUCTOR DE CÓDIGO FÚTBOL, ECUAVISA	129
CAPÍTULO IV.....	133
DISEÑO DEL PROGRAMA	133
FIGURA4-1 IMAGOTIPO ELEGIDO PARA EL PROGRAMA DEPORTE DE PRIMERA.....	139
FIGURA4-2 EJEMPLO DE LOGO EN LA ESQUINA PARA EL PROGRAMA DEPORTE DE PRIMERA	140
FIGURA4-3 EJEMPLO DE SOBREIMPOSICIÓN PARA EL PROGRAMA DEPORTE DE PRIMERA	140

FIGURA4-4 ILUSTRACIÓN DE CÓMO SE VAN A COLOCAR LOS ELEMENTOS (VISTA CENTAL)	141
FIGURA4-5 ILUSTRACIÓN DE CÓMO SE VAN A COLOCAR LAS CÁMARAS (VISTA CENTAL)	142
FIGURA4-6 ILUSTRACIÓN DE CÓMO SE VAN A COLOCAR LAS LUCES (VISTA CENTAL).....	145
FIGURA4-7 PATIO CUBIERTO, LOCACIÓN DONDE SE REALIZÓ EL PROGRAMA	146
FIGURA4-8 ILUSTRACIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA DEL PROGRAMA PILOTO CON EQUIPOS (VISTA CENTAL).....	147
FIGURA4-9 ILUSTRACIÓN DE LA COLOCACIÓN DE LAS PERSONAS DENTRO DEL ESPACIO (VISTA CENTAL)	147
FIGURA4-10 ORGANIGRAMA DEL EQUIPO DE TRABAJO PARA EL PROGRAMA	148
FIGURA4-11 STORYBOARD BASE DEL PROGRAMA DEPORTE DE PRIMERA	161
FIGURA4-12 ELEMENTOS USADOS PARA EL FORO	168
FIGURA4-13 UBICACIÓN DE CÁMARAS EN LA PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA	169
FIGURA4-14 EJEMPLO DE LA UBICACIÓN DE LA CÁMARA1	170
FIGURA4-15 EJEMPLO DE LA UBICACIÓN DE LA CÁMARA2	170
FIGURA4-16 EJEMPLO DE LA UBICACIÓN DE LA CÁMARA3	171
FIGURA4-17 EJEMPLO DE LA UBICACIÓN DE LA CÁMARA4	171
FIGURA4-18 UBICACIÓN DE LUCES EN LA PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA.....	172
FIGURA4-19 UBICACIÓN DE LOS MICRÓFONOS EN LA PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA...	173
FIGURA4-20 EDICIÓN DEL PROGRAMA DEPORTE DE PRIMERA.....	174
FIGURA4-21 EDICIÓN DEL PROGRAMA DEPORTE DE PRIMERA.....	176
FIGURA4-22 EJEMPLO DE CORRECCIÓN DE COLOR	176
FIGURA4-23 EJEMPLO DE CORRECCIÓN DE COLOR	177
FIGURA4-24 VENTANA DE LA COLOCACIÓN DE LOS AUDIOS Y SONIDOS	179
FIGURA4-25 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	180
FIGURA4-26 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	180
FIGURA4-27 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	181
FIGURA4-28 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	181
FIGURA4-29 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	182
FIGURA4-30 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	182
FIGURA4-31 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	183

FIGURA4-32 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	183
FIGURA4-33 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	183
FIGURA4-34 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	184
FIGURA4-35 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	184
FIGURA4-36 CAPTURA DE PANTALLA DE EXPORTACIÓN EN ADOBE PREMIERE PRO	185

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO IV	133
DISEÑO DEL PROGRAMA	133
TABLA4-1: EQUIPO TÉCNICO PARA EL PROGRAMA PILOTO DEPORTIVO.....	136
TABLA4-2 EQUIPO NO TÉCNICO PARA EL PROGRAMA PILOTO DEPORTIVO.....	137
TABLA4-3 RECURSOS QUE SE VAN A UTILIZAR EN LA PRODUCCIÓN	139
TABLA4-4 CRONOGRAMA GENERAL DEL PROGRAMA PILOTO DEPORTIVO.....	161
TABLA4-5 CRONOGRAMA DE PROGRAMA PILOTO DEPORTIVO “DEPORTE DE PRIMERA”.....	162
TABLA4-6 CRONOGRAMA DE PROGRAMA PILOTO DEPORTIVO “DEPORTE DE PRIMERA”.....	162
TABLA4-7 PLAN DE RODAJE DEL PROGRAMA PILOTO DEPORTIVO	163
TABLA4-8 PRESUPUESTO PARA EL EQUIPO HUMANO NO TÉCNICO	164
TABLA4-9 PRESUPUESTO PARA EL EQUIPO HUMANO ARTÍSTICO	165
TABLA4-10 PRESUPUESTO DE LOS RECURSOS	166
TABLA4-11 PRESUPUESTO DE GASTOS DE PRODUCCIÓN	167
TABLA4-12 PRESUPUESTO GENERAL.....	167



CAPÍTULO I GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

Con la realización del programa piloto audiovisual de carácter deportivo se pretende involucrar jóvenes de un plantel educativo situado en la ciudad de Guayaquil. Así el programa propone vincular tres ámbitos importantes como son la educación, el deporte y la comunicación.

El primer ámbito involucra directamente a los jóvenes, ya que el programa invita a los estudiantes a participar en un foro informativo y de recreación dentro de su plantel educativo, el cual presenta una nueva actividad dentro de las horas de educación física. El segundo ámbito involucra al deportista, quien está dispuesto a compartir sus experiencias y logros con los jóvenes y asimismo que los estudiantes se informen sobre los deportistas y deportes que se practican dentro del país. En el tercer ámbito el proyecto al ser realizado dentro del Ecuador, colabora al cumplimiento de la Ley Orgánica de Comunicación que exige y alienta la producción audiovisual nacional, con contenidos educativos, culturales, de recreación y entretenimiento que contribuyan a la formación y desarrollo de la ciudadanía.

Para la creación del programa piloto deportivo interactivo se desarrollará una estructura de producción basada en las etapas estandarizadas de producción (preproducción, producción, postproducción), con la finalidad de que el proyecto cumpla todos sus objetivos.

Previo a la producción del programa se recolectará información a través de entrevista y encuesta con estudiantes y profesional del medio, para que así el programa sea interactivo, dinámico además de interesar al público.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según la Constitución de la República en su artículo 381, El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008), es decir que el Estado está obligado a apoyar programas y actividades que promuevan el deporte. El capítulo "Deportes" del Plan para El Buen Vivir (2013-2017) informa que más del 50% de la población sedentaria no realiza actividades físicas por falta de tiempo. El 51% de los entrevistados no practica ningún deporte y el 49% practica, como mínimo, un deporte. Los dos deportes que más se practican son el fútbol y el ecuavóley. (Plan Nacional para el Buen Vivir, 2013-2017:140)

Lo que deja en claro, que se necesita incentivar a la ciudadanía en el deporte, por esta razón este mismo plan dentro del capítulo "Ocio, tiempo libre, deporte y actividad física" especifica que se debe masificar las actividades físicas y recreativas en la población, considerando sus condiciones físicas, del ciclo de vida, culturales, étnicos y de género, así como sus necesidades y habilidades, para que ejerciten el cuerpo y la mente en el uso del tiempo libre (Plan Nacional para el Buen Vivir, 2013-2017:140)

Además en conjunto con el capítulo "Matriz de Políticas y Lineamientos Estratégicos" que como tercer objetivo busca "mejorar la calidad de vida de la población [a través de] fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población" (Plan Nacional para el Buen Vivir, 2013-2017: 144)

La Ley de Deporte (2010) que a su vez está sujeta al Plan Nacional para el Buen Vivir (2013-2017) especifica en el capítulo del "Ministerio Sectorial", artículo 14, literal b que el Ministerio del Deporte debe auspiciar la masificación, detección, selección, formación, perfeccionamiento, de las y los deportistas, prioritariamente a escolares y

colegiales del país (Ministerio del Deporte, 2010) , vinculado a esta Ley de Deporte (2010) está el Comité Olímpico Ecuatoriano entidad que se encarga de velar por el desarrollo, difusión y protección del Movimiento Olímpico y del deporte en general, en especial del deporte de alto rendimiento (COE,2002) y que según su Estatuto (2002) en el Capítulo III "De Finalidades y Atribuciones", art.3 literal c, tiene como finalidad difundir en la juventud la afición a la práctica del deporte y al espíritu deportivo creando programas educativos de educación física y deportes en escuelas y establecimientos universitarios. (COE, 2002)

También es deber de la Alcaldía, como se lo aclara en su dirección municipal de deporte desarrollar programas de educación deportiva comunitaria o barrial a través de la difusión por la prensa y marketing, o escuelas, colegios, universidades o institutos similares, para complementar cada una de las acciones municipales en el área de la práctica, fomento y desarrollo del deporte (Municipio de Guayaquil, 2014: 11)

La Ley Orgánica de Comunicación (2013) en su sección VI, sobre Producción Nacional en el artículo 97, menciona que los medios de comunicación audiovisual, cuya señal es de origen nacional, destinarán de manera progresiva, al menos el 60% de su programación diaria en el horario apto para todo público, a la difusión de contenidos de producción nacional. Este contenido de origen nacional deberá incluir al menos un 10% de producción nacional independiente, calculado en función de la programación total diaria del medio. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013: 17). Además en el artículo 80, señala como uno de los objetivos de los medios de comunicación social públicos, ofrecer contenidos educativos, culturales, de recreación y entretenimiento que contribuyan al buen vivir. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013: 15)

Estos estatutos recalcan la necesidad de programas deportivos que integren a la sociedad y al deporte, con especial prioridad a niños y jóvenes dentro de las instituciones educativas, que fomenten el uso de su tiempo libre en el desarrollo de actividades deportivas, estas leyes fueron creadas por la falta de programas que vinculen a los

jóvenes de forma directa con el deporte, la carencia de los valores deportivos se refleja en la poca afición a la práctica deportiva.

Además la ley sobre comunicación dentro del país exige desarrollar programas asociados al Plan Nacional para el buen vivir (2013-2017), en el que se plantea problemas latentes generados en parte por la poca difusión del deporte en medios de comunicación, lo cual es preocupante ya que cada vez menos jóvenes están interesados en llevar una vida sujeta al deporte. La Ley Orgánica de Comunicación (2013) exige mayor producción audiovisual nacional con contenidos de culturales, educativos, de recreación y entretenimiento, lo cual aumenta la demanda de estos productos por parte de los medios audiovisuales (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013: 15).

1.3 JUSTIFICACIÓN

La realización de un programa piloto deportivo, que cuente con la intervención del deportista y la participación de los estudiantes dentro del plantel educativo, representará un apoyo para lo que dicta la Constitución de la República en su artículo 381, ya que se creará un programa piloto destinado al deporte que fomente la actividad física en los jóvenes, además esta actividad se realizará dentro de la institución educativa a la que pertenezcan como lo aprueba la Dirección municipal de Deporte de la Alcaldía la cual cuenta con el deber de integrar a niños y jóvenes con el deporte (Municipio de Guayaquil, 2014: 11).

El programa piloto deportivo también cumple con la Ley Orgánica de Comunicación (2013), ya que será realizado dentro de la ciudad de Guayaquil por profesionales ecuatorianos, lo cual contribuye con el 60% de producción nacional que debe transmitir cada medio de comunicación establecido por la ley. Cabe recalcar que este porcentaje se irá incrementando progresivamente a través de los años en los que tenga validez la Ley Orgánica de Comunicación (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013: 17), además para que un producto audiovisual sea considerado una producción nacional al menos el 80% de sus realizadores deben ser de nacionalidad ecuatoriana (Asamblea Nacional del Ecuador, 2013: 18). Este cambio en la difusión de material audiovisual nacional motiva

a realizar con más empeño la propuesta del programa piloto deportivo, con la intención de que este proyecto invite a participar activamente a los jóvenes, dentro del programa desarrollado en su institución, además de reconocer e informar sobre los deportistas y los deportes.

El formato del programa deportivo realizado en una institución educativa, con la participación de los estudiantes representa una innovación en cuanto a producción audiovisual ecuatoriana, ya que vincula directamente el grupo objetivo con el tema a tratar, creando una comunicación más efectiva.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Realizar un programa piloto deportivo interactivo en una institución educativa de Guayaquil, con la participación de un deportista destacado y los estudiantes.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Elaborar el guion técnico para el programa deportivo interactivo.
2. Establecer los parámetros óptimos dentro de las fases de producción para la realización de un programa piloto deportivo.
3. Crear un programa piloto deportivo que cumpla con las leyes de comunicación y deporte establecidas en el país.

1.5 PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

La selección de la unidad educativa se realizó a través de una consideración de diferentes planteles privados, sabiendo que la gestión de solicitud de permisos en dichos planteles es más asequible y rápida que en los planteles fiscales, donde se debe solicitar permiso por medio de cartas a la dirección distrital que la supervisa.

Dentro de las opciones, se consideró diferentes colegios privados, teniendo desde un principio una preferencia por la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones, colegio en que se desarrollaron educativamente las responsables de este proyecto.

Al presentar la propuesta a la Unidad Educativa y recibir la afirmativa y consentimiento del directivo para el desarrollo del proyecto dentro de la Institución, se decidió iniciar con la investigación previa al proyecto, definiendo al plantel como lugar elegido para la producción del programa piloto deportivo.

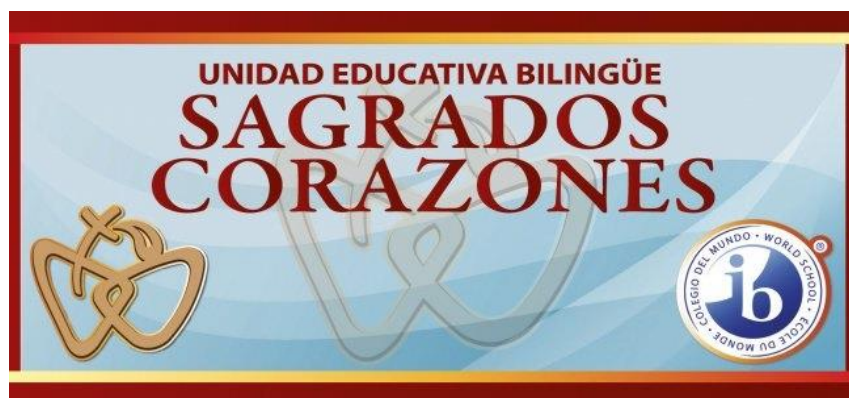


Figura1-1 Banner de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones

Fuente: Página web oficial de la Unidad Educativa, Sagrados Corazones (www.sccc.edu.ec)

“Un pueblo instruido es sinónimo de desarrollo social”

La educación de calidad como un pilar fundamental en el desarrollo social, cultural y económico de un país permite que se creen metas u objetivos plenamente alcanzables.

La Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones brinda esta educación de calidad a través de todos los niveles: Educación Inicial, básica y Bachillerato en ciencias e Internacional, obteniendo resultados excelentes, con estándares internacionales de evaluación, pues los estudiantes graduados en nuestro colegio desarrollan habilidades de pensamiento como la reflexión, el razonamiento, la creatividad, la tecnología y como complemento la investigación además de las habilidades lingüísticas, tanto en español como en inglés con el programa bilingüismo; la producción de textos escritos, la lectura de buena literatura y el arte como complemento de la identidad personal y cultural.

Otro aspecto importante de la formación holística que ofrece la institución es la vivencia de valores cristianos o espirituales basados en nuestro carisma “Contemplar, vivir y anunciar el amor de Dios” además los valores morales y éticos que promueven una vivencia sana en la sociedad con las demás personas, con su entorno, valorando y cuidando la ecología. (Sagrados Corazones, 2011)

1.6 EL DEPORTE

El deporte es decir la regulación normativa del juego para la competición apareció ya en la antigüedad, conociendo un elevado desarrollo durante las civilizaciones Griegas y Romanas, cuyas olimpiadas eran aparte de una competición deportiva, una celebración religiosa en honor al dios griego Zeus. Después aparece el movimiento olímpico que contribuyó decisivamente a fomentar la afición por las actividades físicas y competitivas a nivel mundial (Chevalley, A., 2011: 2)

Coubertin, (1894) con la premisa de posibilitar y reforzar el deporte, asegurar su independencia y duración y con ello permitir que cumpliera con el papel educativo que le correspondía en el mundo moderno, así como para glorificar a los atletas cuya actividad muscular permitía mantener el espíritu general de competición restauró la actividad de los juegos olímpicos el 23 de junio de 1894. Luego de aprobada la propuesta se eligió a Atenas como el lugar para la celebración de la primera edición de los juegos olímpicos en 1896, colaboró con el desarrollo del movimiento olímpico, con el comité olímpico internacional y los juegos olímpico, además ideó la carta olímpica, el

protocolo para las ceremonias de apertura y clausura, el juramento de los atletas, los anillos olímpicos y la bandera (COI, 2010: 20).

Una vez instaurado el Comité Olímpico Internacional los deportistas encontraron una organización no gubernamental sin ánimo de lucro que además de fomentar las medidas que apoyan a los atletas, busca promover el olimpismo por todo el mundo y dirigir el movimiento olímpico, además de estimular el deporte de competición, el deporte para todos, apoya la participación de las mujeres en el deporte y dirige la lucha contra el dopaje. También hace hincapié en la promoción del juego limpio, la paz la no discriminación, el desarrollo sostenible, la cultura, la educación y en el legado positivo que se debe dejar a las naciones y a las ciudades anfitrionas (COI, 2010: 20).

El deporte nunca es neutro puede enseñar valores y conducta, además de que las personas puedan tener una imagen positiva de sí misma y del prójimo. El deporte también ayuda a reforzar la vida en comunidad ya que une a las personas, fomenta a la amistad y refuerza un estilo de vida sano. Por ello es absolutamente necesario respaldar los valores positivos del deporte (COI, 2010: 68).

Todos deben asumir la responsabilidad, pero especialmente aquellas personas o instituciones que están relacionadas con los jóvenes -como los colegios, los grupos comunitarios y los clubes deportivos-, para crear una cultura deportiva, positiva y fuerte (COI, 2010: 68).

Como el deporte es una actividad que forma parte de la sociedad, las organizaciones deportivas en el seno del Movimiento Olímpico tendrán los derechos y obligaciones de autonomía, que consisten en controlar y establecer libremente las normas del deporte, determinar la estructura y gobernanza de sus organizaciones, disfrutar del derecho a elecciones libres de toda influencia externa y la responsabilidad de garantizar la aplicación de los principios de buena gobernanza (Carta Olímpica, 2011:10).

Los efectos positivos que tiene el deporte para niños y jóvenes son (COI, 2010: 77):

- Ayuda al desarrollo de los niños a través del juego. Mejora la capacidad física y la motricidad.

- Beneficios particulares del deporte en las chicas.
- Fomenta un desarrollo positivo en los jóvenes.
- Mejora los resultados escolares.
- Enseña valores positivos y actitudes para la vida.
- Previene la delincuencia juvenil y la involucración en bandas.

1.7 BÁDMINTON

En el Ecuador, específicamente en Guayaquil, se practican una diversidad de deportes los cuales cuentan con su propia federación. La selección con respecto al deporte a tratar dentro del programa, se realizó a través de una clasificación de deportes desarrollados comúnmente dentro de la institución educativa, para así no abordar dicho deportes ya conocidos, luego de eso se procedió a investigar sobre deportes poco conocidos y que se practican en Guayaquil, por lo cual dentro de esta investigación se encuentran el bádminton, boxeo, tiro deportivo, entre otros deportes. Uno de los aspectos a considerar a la hora de seleccionar el deporte fue la facilidad de transporte en su área de práctica, además del interés que pueda despertar dicho deporte en los jóvenes. Por esas razones el bádminton se escogió como tema principal del programa piloto deportivo, ya que al momento de que los investigadores realizaron la encuesta mucho de los estudiantes no tenía conocimiento sobre que ese deporte, asimismo la técnica durante su entrenamiento, puede acoplarse de igual modo que los deportes que ya se practican dentro de la institución. Además durante los últimos años los deportistas seleccionados han participado en torneos internacionales logrando varias victorias para el país (Zambrano, 2015)

El Bádminton es un deporte que se practica indoor, es decir, para comenzar se debe practicar en lugares cerrados, donde el viento no interfiera con la trayectoria de la pelota, llamada volante, la misma que en sus inicios era una pieza de corcho con plumas que aligeraba su peso y facilitaba su desplazamiento, hoy en día es una pieza de plástico que consta de una semiesfera y en su base posee un tipo de red un tanto especial.



Figura1-2 Deporte de Bádminton

Fuente: Artículo “El bádminton: Un desconocido dentro de los deportes”, Delgado
(<http://www.vitonica.com/>)

Para jugar Bádminton también se necesita una raqueta sumamente ligera que posee un mango un poco más largo que el de las raquetas de tenis, normalmente se juega en parejas, a pesar de parecer un deporte fácil de realizar, no lo es en absoluto, ya que requiere muchas cualidades de la persona que lo practica, además de que su desarrollo provee innumerables beneficios (López & García, 2011).

Como cualquier otro deporte exige una buena preparación física para realizarlo, el movimiento a la hora de jugarlo implica varias partes del cuerpo como son los brazos, las piernas, nuestra capacidad pulmonar y suficiente resistencia. En su práctica el deportista se mantiene en constante movimiento, por lo cual mejora su sistema respiratorio y circulatorio (López & García, 2011).

La resistencia es fundamental para el desarrollo de este deporte ya que se requiere el desplazamiento rápido y eficaz a través de la pista para devolver el volante al contrincante por encima de la red.

El Bádminton exige una respuesta de reacción rápida durante su práctica, por ello se debe tener una buena respuesta de salida, esta actividad mejora los reflejos y la coordinación, agudiza los sentidos y mejora el control general sobre el cuerpo. (López & García, 2011).

Además de todos los beneficios que ofrece, es una actividad recreativa divertida que puede ser compartida con amigos. El bádminton desde 1992 es un deporte considerado Olímpico y que está dividido en cinco modalidades diferentes, individuales masculino, individuales femenino, dobles masculino, dobles femeninos y dobles mixto. Las dimensiones de un campo de juego de Bádminton para individuales es de 13,40 metros de largo por 5,18 metros de ancho, mientras que para dobles la cancha es de 13,40 metros de largo por 6,10 metros de ancho, las líneas que marcan la cancha poseen un grosor reglamentario de 4 centímetros, de preferencia amarillas, a los lados del campo tendrá que haber un espacio libre de obstáculos de al menos 0,50 metros y de 1 metro en los fondos. (Cabello, 1999)

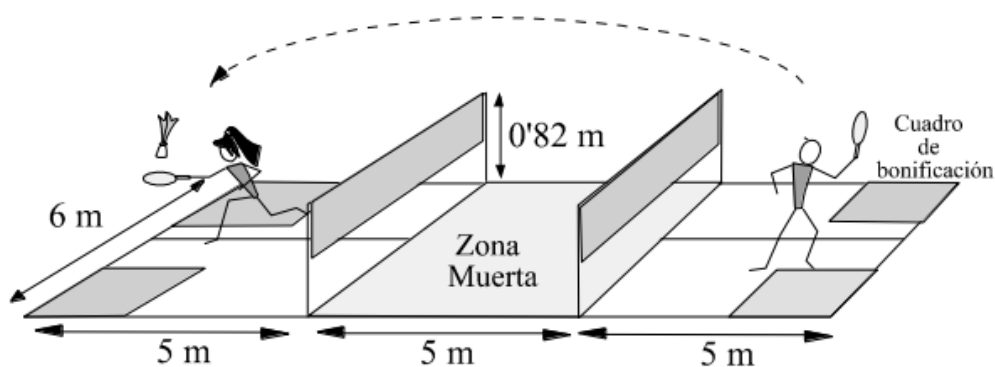


Figura1-3 Cancha de Bádminton

Fuente: Méndez Giménez, Revista digital Lecturas de Educación Física y Deportes, 18.

<http://www.efdeportes.com/>

A parte de las raquetas, el volante y la cancha, este deporte también requiere que sus deportistas calcen zapatos especiales, ligeros, con una suela que no se deslice y permita al jugador moverse con facilidad, además que el color de las suelas debe ser blanca para

no manchar la pista, comparados con los zapatos deportivos normales, los zapatos de Bádminon poseen un pequeño soporte lateral que permite al jugador realizar potentes movimientos laterales, todo esto además de la ropa elástica y cómoda que permita al jugador estirarse alrededor del campo (Zambrano, 2015).

1.8 PERFIL DEL DEPORTISTA

Al acudir a la Federación Ecuatoriana de Bádminon, se encuentra de inmediato con la atención amable y animada del Sr. Eduardo Gurumendi, uno de los entrenadores y encargado de la federación, quién informó a los responsables del proyecto sobre la posibilidad de entrevistar y contar con el apoyo de María Delia Zambrano, él nos comenta que ella es la única deportista de alto rendimiento dentro de la federación, además de ser una adolescente y tener el perfil del grupo objetivo, lo cual ayudará a que los alumnos a identificarse con ella.



Figura1-4 María Delia Zambrano / Deportista de Bádminon

María Delia Zambrano (2015), destacada deportista ecuatoriana de la disciplina de bádminon, la afición por este deporte comenzó desde muy pequeña, primero como un juego, pero después la lleno de mucha expectativa, a lo largo de su carrera deportiva ha participado en varios Juegos Panamericanos y torneos internacionales, de los cuales ella nos informa sobre los siguientes:

- Panamericano Junior 2007: Primera Ronda
- Panamericano Junior 2009: Segunda Ronda

- Panamericano Junior 2010: Primera Ronda
- Panamericano Junior 2011: Cuartos de Final en Singles
- Panamericano Junior 2012: Primera Ronda
- Panamericano Junior 2013: Primera Ronda
- Panamericano Junior 2014: Octavos de final en Singles
- Argentina Open
- Perú Open
- Colombia Open
- Santo Domingo Open
- Pan American Championships

Dentro de los logros que ha obtenido María Delia para su país son:

- Sudamericano Junior 2009: Tercer Lugar y Segundo Lugar en dobles
- Sudamericano Junior 2010: Tercer Lugar en Dobles Mixtos
- Sudamericano Junior 2012: Tercer Lugar por equipos
- Sudamericano Junior 2014: Tercer Lugar en Singles y Tercer Lugar por equipos
- Torneo Nacional 2014: Primer Lugar Singles y SUB 19 Primer Lugar en dobles Mixtos Absolutos
- Perú Internacional Junior: Tercer Lugar en Mixtos
- Guatemala Internacional Junior: Primer Lugar en dobles y Segundo Lugar en Singles.

1.9 GRUPO OBJETIVO

El proyecto está dirigido a jóvenes estudiantes de educación secundaria. Los sujetos de estudios serán personas de 13 a 18 años de ambos sexos, pertenecientes a la institución educativa, para así evaluar su interés hacia el deporte y la participación como público dentro del programa piloto deportivo, De entre los cursos encuestados se seleccionará el curso que tenga más iniciativa a la participación de este proyecto.

El grupo seleccionado como público dentro del programa estaba formado por el número de personas que componen el curso elegido. El público objetivo en casa al que está dirigido el programa será un público variado conformado por, adultos, jóvenes y niños de 10 años en adelante. El horario del programa será clasificación tipo A, "Apto para todo público", una hora tentativa de difusión del programa es 17:00 horas, dado que a esta hora se emiten programas de entretenimiento, previos a las noticias y es una hora en la que la familia se puede reunir y ver televisión antes de cenar.



Figura1-5 Estudiantes de nivel secundario de la Unidad Educativa Sagrados Corazones

Fuente: Página web oficial de la Unidad Educativa, Sagrados Corazones (www.sccc.edu.ec)



CAPÍTULO II
MARCO REFERENCIAL

2.1 PROGRAMA PILOTO AUDIOVISUAL

Un Capítulo o Episodio piloto es la primera grabación de una serie de televisión, se usa por los productores para medir el posible éxito que puede llegar a tener la serie propuesta, de ser aprobado este piloto se puede convertir en el primer capítulo de la primera temporada de la serie. El programa piloto se puede realizar para cualquier género y contenido audiovisual, ya sea documental, cortometraje, animación, entre otros (Castillo, 2004).



Figura2-1 Producción de programa piloto de TV, Tu casa, tu cocina

Fuente: Producción de contenidos en Fox España, Antena 3 Nova
(<http://www.gestiondediseno.com/>)

Se busca principalmente plantear a los personajes y la trama principal, junto con los demás conflictos e historias que la rodean, la historia deberá seguir el paradigma de Sydfield que consiste en que la historia debe poseer puntos de inflexión que guíen la trama, desarrollando una transformación en el personaje (Grove, 2010: 17-18).

Estos pilotos pueden ser merecedores a premios como el caso del piloto de *Hora Aventura*, que con una duración de 7 min fue nominado en el 2006 al Annie Award

como mejor cortometraje de animación (Vélez, 2011). Para la realización y presentación del programa piloto se debe planificar una reunión con los ejecutivos, se concreta una reunión con la televisora que aspira comprar y difundir el programa, de no tener quien lo desarrolle, se debe buscar y entrevistar una productora, llamar su atención aspirando a que el producto se venda para su futura realización, es importante que al momento de exponer el trabajo en una reunión llamada en el medio como Pitch (Discurso sobre el producto que busca hacerlo llamativo y vender la idea para su realización y difusión) se debe presentar un resumen ejecutivo que explica a detalle, pero de forma concreta y corta la idea del programa piloto (Grove, 2010: 30-31)



Figura2-2 Jornada de pitch del centro de producción digital de Buenos Aires

Fuente: Página web oficial del centro de producción digital, CPD Centro de Producción Digital (<http://agendacultural.buenosaires.gob.ar/>)

El episodio piloto ayuda a ajustar la serie para que sea más agradable a la audiencia y contribuye a la construcción de una fidelidad para con la serie, se puede considerar al piloto como un ensayo final que servirá de modelo para los futuros capítulos. También es la primera imagen con la que se presenta al público, en la cual se ven reflejadas las características que definen el perfil del programa y por las cuales más adelante será identificado (Castillo, 2004).

Más que ningún otro episodio, el piloto debe “vender” la serie. Primero en propuesta al productor, luego al emisor y finalmente al espectador. Su misión es simple pero compleja de efectuar y muy importante, debe dejar al receptor con deseos de ver más, también el favor del público puede causar cambios en la trama de la serie, según el agrado que muestren hacia cierto personaje, o por el contrario, algún disgusto hacia algún aspecto de la historia, estas reacciones influyen en las decisiones que el director y productor toman durante el rodaje sobre el rumbo del programa (Castillo, 2004).



Figura2-3 Grabación de un documental en Ibiza

Fuente: Diario electrónico Diario de Ibiza, DiariodeIbiza (<http://www.diariodeibiza.es/>)

Todo programa piloto se realiza de acuerdo a las fases establecidas de producción (preproducción, producción y postproducción), como si se tratara de cualquier otro capítulo, pero los productores tienen mucho más cuidado en el guion del programa piloto ya que es la imagen con la que se da a conocer el programa (Bestard, 2011: 57).

2.2 ETAPAS PARA EL PROCESO DE PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN

En el proceso de producción de todo material audiovisual existen tres etapas de vital importancia para el exitoso desarrollo del proyecto propuesto.

2.2.1 PREPRODUCCIÓN

*“Cuanto más sudas en la paz (preproducción),
menos sangre derramarás en la guerra (producción)”.*

Adaptación libre de proverbio israelí

Es la etapa con la que se inicia el proceso de producción. En esta etapa se desarrolla, se planea el concepto, la ejecución del proyecto, y comprende desde el momento en que nace la idea hasta que se da comienzo a la grabación. Se selecciona e intervienen todos los que van a contribuir a la realización de la pieza audiovisual de acuerdo a la magnitud de la misma (Bestard, 2011: 57).



Figura2-4 Elementos a usarse para la organización durante la preproducción

Fuente: Página web de Imagian comunicación audiovisual, Imagian (<http://imagian.com.pe/>)

El nacimiento de la preproducción parte de una idea, ya sea está concebida por el escritor, guionista, director o productor, una vez que la idea se consolida, se escribe el guion, cuando el guion esté finalizado y corregido, con el formato adecuado según el producto audiovisual a realizarse, este pasa a manos del director y productor, además de sus respectivos asistentes, los cuales se reúnen y discuten el mejor modo de abarcar la historia. El primer paso a realizar es el desglose de guion, en el cual se clasifica los elementos a usar en el rodaje según la escena, una vez que esta división este realizada se envía a los diferentes departamentos de arte, vestuario, maquillaje, locaciones y atrezzo para que ellos a su vez realicen sus propias fichas según lo que cada departamento vaya a necesitar para cada escena (Bestard, 2011: 57).

Estos departamentos también se reúnen con el director y el productor para coordinar ideas, presupuestos, el uso de equipos especiales y algún otro contratiempo que puede haberse pasado.



Figura2-5 Reunión de preproducción de la película X-MEN: Días del futuro pasado

Fuente: Página Web Cinedor, Cinedor (<http://www.cinedor.es/>)

Mientras tanto el asistente de producción realiza el plan de rodaje, en el que especifica el lugar, el día y la hora de rodaje, además de los elementos que se van a usar junto con el equipo tanto artístico y técnico (Grove, 2010: 38).

Una vez que se tiene las listas de las locaciones escogidas y los permisos necesarios, junto con el alquiler de los respectivos equipos se realiza una orden del día que ayuda a organizar de una forma más específica y detallada el rodaje día a día (Grove, 2010: 66).

En la etapa de preproducción es importante definir los cargos del equipo técnico para así poder distribuir de forma ordenada el trabajo que se va a realizar a lo largo del proyecto. Es importante recalcar que en la fase de preproducción el trabajo debe ser realizado con responsabilidad, ya que es la etapa más importante de todo el proyecto. Dentro de la preproducción se tiene que prever cualquier imprevisto que pueda surgir a lo largo de la producción, ya sean estos incidentes climáticos, averías de equipos, el estado de salud de los actores, pérdida de decorados, ruido indeseado cerca de las locaciones, etc. con el fin de tener un plan de respaldo si se presenta cualquier altercado (Barroso, 2008: 28).

De presentarse algún problema con el equipo técnico, es importante poseer un contacto con alguna productora que provea de un servicio que convenga tanto en tiempo como en costo, esperando que esta medida no supere el monto destinado a imprevistos.

El Director y Productor juegan un papel fundamental durante toda la producción, en especial durante la preproducción, que es donde dan forma al proyecto, el director como pilar fundamental de la obra y el productor como agente responsable de conseguir los medios necesarios para la realización del producto audiovisual (Barroso, 2008: 33-37).

2.2.1.1 CONCEPCIÓN DE LA IDEA

Todo buen proyecto nace de una buena idea, estas ideas pueden partir de diferentes aspectos de la vida, pueden ser resultado de un sueño, de un libro o de una experiencia, una vez que una idea atractiva nos ha cautivado es momento de trabajarla, debe decidir si su película va a tratarse de un relato con una historia simple, o una historia con un relato más complejo (Bestard, 2011: 57).



Figura2-6 Taller de guion cinematográfico en español: de la idea a la pantalla

Fuente: Fundación para las narrativas audiovisuales en Español de Nueva York, Gutiérrez, C.

(<http://www.funave.net/>)

Una vez desarrollada la idea inicial de un relato simple, se requiere de más trabajo en todos los sentidos, desde su realización la cual se comienza a recabar datos, hechos, referencias para una profunda investigación. La idea es el punto de partida de un guion, en él se basa toda la estructura del filme o programa de televisión (Martínez, 2013: 22)

2.2.1.2 DESARROLLO DEL GUIÓN

Antes de desarrollar el guion una vez que existe una idea que atrae desarrolla un logline, el cual consta en una o dos frases descriptivas que encierran el concepto del programa, si se tiene problemas para desarrollar el logline o no parece suficientemente atractivo, es probable que se deba realizar ajustes a la idea principal, el logline se escribe con el único fin de vender la obra. En este se debe escribir quien es el protagonista, cuál es su meta y cuál es su obstáculo, se usan adjetivos para describir al personaje, Estos puntos son precisamente los que forman la estructura de la historia, la cual describe el desarrollo del relato (Adelman, 2004:176).

La estructura más básica consta de tres actos establecidos por Aristóteles, en un comienzo estos actos fueron desarrollados únicamente para teatro, pero a raíz del desarrollo del arte cinematográfico, estos actos fueron adaptados para su uso en la producción audiovisual, aunque esta estructura no permite crear historias muy

complejas, pero resulta muy útil para ordenar los hechos importantes que se desarrollaran en la historia. (Molla, 2012: 49-50).

I ACTO (Planteamiento): Introducción y definición de personajes, se plantea el entorno y tiempo en el que se desarrolla la historia (Molla, 2012: 49-50).

II ACTO (Confrontación): Se desarrolla el conflicto con el que lidia el personaje principal y se plantea cual es el enemigo, y que motiva al personaje a superar su obstáculo (Molla, 2012: 49-50).

III ACTO (Resolución): Se narra el desenlace de la historia, cuál es el final para todos los personajes, se muestra el cambio personal que ha sufrido el héroe y el villano (Molla, 2012: 49-50).

Basado en esta estructura el guionista Syd Field desarrolla el paradigma de Syd Field en el que toma estos tres actos y agrega puntos de giros o puntos de inflexión adicionales (Grove, 2010: 14-15).



Figura2-7 Esquema de la estructura de cinco puntos según Syd Field

Fuente: Suite 101 Cómo escribir un libro, López, G. (<http://suite101.net/>)

Este esquema ayuda a agregar dramatismo al relato y a definir claramente que sucede en la historia, creando acciones complejas y claras desde la primera escena hasta la última. Syd Field plantea el siguiente paradigma (Grove, 2010: 14-15):

Incidente: En este punto se da a conocer a más detalle los personajes y la trama, busca atraer y atrapar a la audiencia, captar su atención y mantenerlos en sus asientos.

Detonante/ Punto de no retorno: Es el punto más importante en toda la historia ya que en este se define el rumbo que toma la historia, el personaje principal se enfrenta a un dilema y debe tomar una decisión, esta decisión definirá el desarrollo de la historia.

Punto medio: Primera batalla ganada del personaje, consiste en un suceso importante que aumenta el ritmo de la historia sin replantearla, en este punto se hacen revelación de datos o aparición de un personaje que va a tomar importancia más adelante, aumenta la tensión.

Clímax: Donde se resuelven todas las tramas, es el punto de tensión más alto del relato, parece que el personaje principal ha conseguido lo que deseaba y puede parecer el final de la película.

Twist: Giro inesperado en el relato, cambio de rumbo en la trama consecuencia de un suceso inesperado cuyo objetivo es intensificar la atención del público en la película.

Una vez definida la idea central de la historia se da comienzo a la realización de un guion que es la materia prima con la que se trabajara el proyecto, aquí se relatará de forma detallada la historia y elementos a presentar en pantalla, el guion se puede presentar de dos formas: guion literario o guion técnico.

El **guion literario** otorga más creatividad y autonomía a la hora de desarrollar el material audiovisual, en este texto se presenta de forma narrativa y ordenada las acciones y diálogos, se escribe lo más formal y directo posible, incluye detalles y situaciones que recarguen la acción. En este guion se describe lo más detalladamente posible la historia con el fin de contribuir a la imaginación gráfica de la misma, no es necesario especificar en este guion indicaciones técnicas o instrucciones de cámara (Grove, 2010: 24-27).

El **guion técnico** como su nombre lo indica abarca indicaciones técnicas cinematográficas, es la transcripción en planos de las escenas que se definieron dentro del guion literario, dentro de este guion en base al guion literario se agregan las indicaciones para el encuadre de cada plano, posición de cámara, iluminación, decorados o efectos de sonido, se especifica una aproximación de la duración de una escena, el lugar donde se va a realizar, si es de día o noche y se numeran las paginas para facilitar su posterior rodaje (Monaj, 2006: 9-10)

También existe un guion mucho más rápido de efectuar y menos descriptivo, se trata del **formato A/V**, en el que se divide el audio del video de cada toma. Este formato es comúnmente usado para comerciales, vídeos cortos e informativos, vídeos promocionales y vídeos realmente cortos, de no más de 5 minutos. Cada uno de estos tipos de guiones tiene un formato adecuado que se debe respetar. (Lane, W & King, K & Russell, J. 2005:572-573)

INT. FULGHAM KINDERGARTEN -- WEDNESDAY MORNING

Two dozen KINDERGARTNERS listen to their teacher, MS. BERRY. The word "Work" is on the blackboard.

MS. BERRY
"Work." Today we're going to share what our parents do for work.

QUICK CUTS of a series of five-year olds standing beside their desks, addressing the class:

JEFF
My dad is a truck driver.

MELINDA
My mommy is a doctor.

SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: <i>Aula de plástica Int. Día</i>	P 1	Plano entero, grabando a dos alumnos sentados en sillas en actitud desenfadada y parte del fondo de la clase. Ligero Zoom que se aproxima a los personajes.	Música de fondo que desciende suavemente		1"
	P 2	Plano medio en el que se ve a los dos personajes dirigiéndose ligeramente hacia la cámara.	Música de fondo suave	PRESENTADOR 1: Hola, estamos aquí en el IES Selgas, estudiando el lenguaje publicitario. PRESENTADOR 2: Llevamos unas semanas analizando anuncios y ha llegado la hora de hacer nuestras propias creaciones publicitarias, los alumnos de 4º de la ESO hemos querido realizar nuestra propia contrapublicidad .	14"
	P 3	Plano medio del Presentador 1 que interrumpe al presentador 2, habla mientras se dirige a él.	Música de fondo suave	El PRESENTADOR 1: Espera, creo que se te olvida explicar qué es eso de la contrapublicidad .	1"

Production: Client:		Writer: Date:		Page 1 of 2
[Title of Spot (60 sec.)				
VIDEO	Time	AUDIO		

Figura2-8 Los diferentes formatos de guiones, Guion literario, Guion técnico y Guion video/audio usado para comerciales.

Fuente: Guía de vídeo producción: Plasmar tu historia en un guion, Zúñiga, R, (<http://www.maestrosdelweb.com/>)

2.2.1.3 STORYBOARD

Una vez que el guion es revisado y corregido por el director y productor las veces que sea necesario se inicia la realización del **storyboard**, el cual consiste en una descripción gráfica que representa donde van a estar ubicados los personajes y elementos que van a interactuar, además de los escenarios (Monaj, 2006: 19).



Figura2-9 Storyboard Ilustrado

Fuente: Página web de Mariano Espinoza, Espinoza, M. (<http://www.marianoespinosa.com/>)

También especifica mejor el plano y ángulo de cámara que se va a usar en cada escena. El storyboard puede ir acompañado de acotaciones escritas que ayudan a comprender mejor la parte gráfica. Para la realización del storyboard no se necesita un dibujo detallado, solo se necesita lápiz y papel, aunque también se puede realizar a través de fotografías, recortes de revistas o ilustrar en el ordenador, basta con que sea un boceto comprensible para todo el equipo y permite realizar cambios con facilidad, el storyboard también ayuda a planificar el rodaje toma a toma (Grove, 2010: 28-29).

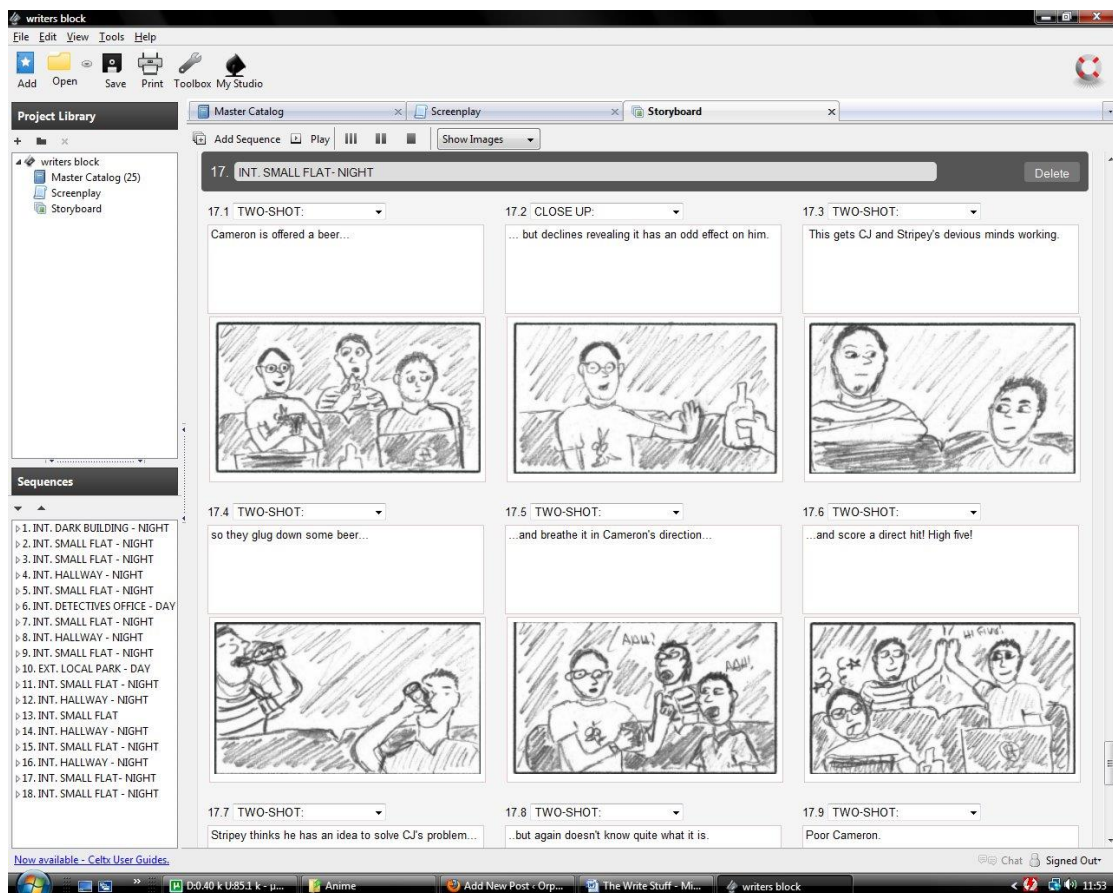


Figura2-10 Storyboard de la serie The White Stuff realizado en el software Celtx

Fuente: Organización de Realizadores amateurs, Lee Relph (<http://www.ovfm.org.uk/>)

Para realizar un storyboard se debe tener en claro los siguientes términos (Bestard, 2011:30):

Otras de las fichas que facilitan la organización durante el rodaje son las destinadas para cada departamento, como son las **fichas de atrezzo y vestuario** en las que se especifica el vestuario que corresponde a cada personaje además de los elementos que se requieren según la escena, estas fichas se las entregan al jefe del departamento al que corresponden, estas fichas posteriormente ayudarán a la planificación del presupuesto total del proyecto (Molla, 2012: 114-118).

Una vez listas todas las fichas de organización se realiza un **plan de rodaje** que consiste en una tabla en la que se especifica el día del rodaje, las escenas a grabar, las horas de grabación desde la entrada hasta la finalización del día de rodaje, los actores que se van a necesitar y el equipo técnico a usarse para la escena. Este plan de rodaje se realiza para la planificación de toda la producción. Este plan de rodaje se resume en una ficha llamada **orden del día** en esta se desglosa por días de grabación y sirve principalmente para llevar el control de quienes van a participar en el rodaje ese día y el siguiente (Fernández & Barco, 2009: 112-114).

	DIA	ROCÍO se despide de TETE		pgs.	Fig:			1
127	INT	SALA DE CONFERENCIAS - CCCB	ONIRIA	128	1		COLOR	PLANOS
	DIA	ROCÍO se encuentra sobre el escenario y quiere salir			Fig:		BLUE	6
FIN DÍA DE RODAJE 2 jueves 6 de septiembre de 2012 -- Total Pages: 6 6/8								
DÍA 3 - viernes 7 de septiembre de 2012 de 9:00h a 20:00h								
58 BIS	INT	SALA DE CONFERENCIAS - CCCB	dia 23 -	68	1, 5, 6		COLOR	PLANOS
	DIA	Diferentes espectáculos son vistos por ROCÍO y GEGÉ			Fig: 11		ORANGE	6
113	INT	SALA DE CONTROL/SALA DE CONFERENCIAS -	dia 23 -	68	1, 5, 6		COLOR	PLANOS
	DIA	Diferentes espectáculos son vistos por ROCÍO y GEGÉ			Fig: 10		ORANGE	6
9BIS	INT		dia 23 -	78	1		COLOR	PLANOS
	DIA	ROCÍO está viendo la película "Las cuevas de Platón". Posturas de bailarina			Fig:		RED	1
28B	INT	SALA DE CONFERENCIAS - CCCB	dia 23 -	78	1		COLOR	PLANOS
	DIA	ROCÍO está viendo la película "Las cuevas de Platón". Perro maltratado			Fig:		RED	1
PRELIGHT CONFERENCIAS								
41	INT	ESCALERA - CUARTO LIMPIEZA - CCCB	dia 26 -	18	1		COLOR	PLANOS
	DIA	ROCÍO, escucha la conferencia ORANGE mientras se come una naranja			Fig:		ORANGE	3
62	INT	ESCALERA - CUARTO LIMPIEZA - CCCB	dia 26 -	28	1		COLOR	PLANOS
	DIA	ROCÍO sentada lee el libro que encontró y escucha la conferencia			Fig:		ORANGE	1
86	INT	ESCALERA - CUARTO LIMPIEZA - CCCB	dia 26 -	38	1		COLOR	PLANOS
	DIA	SESHA sigue con su conferencia on line. ROCÍO se asoma y la ven			Fig: 1		YELLOW	5
97B	INT	ESCALERA - CUARTO LIMPIEZA - CCCB	dia 26 -	68	1, 105		COLOR	PLANOS
	DIA	ROCÍO mira la conferencia			Fig:		GREEN	2
171	INT	ESCALERA - CUARTO LIMPIEZA - CCCB	dia 26 -	18	1		COLOR	PLANOS
	DIA	ROCÍO escucha la conferencia RED			Fig:		MAGENT	1
FIN DÍA DE RODAJE 3 viernes 7 de septiembre de 2012 -- Total Pages: 4 7/8								
DÍA 4 - sábado 8 de septiembre de 2012 de 9:00h a 20:00h								
2A	INT	SALA DE CONFERENCIAS - CCCB	dia 26 -	2 18	1, 8, 101, 102, 104, 105, 106, 107		COLOR	PLANOS
	DIA	XELA presenta las conferencias "Colors 2012" y ROCÍO la observa			Fig: 190		BLANCO	17
12	INT	SALA DE CONFERENCIAS - CCCB	dia 26 -	38	101		COLOR	PLANOS
	DIA						RED	

Figura2-12 Modelo de Plan de Rodaje

Fuente: Película Colors, Colors (<http://www.community-colors.com/>)

2.2.1.5 CASTING

Otro aspecto del cual se debe cuidar mucho es el proceso de **casting** que consiste en una prueba, en la que se convoca según el perfil al personal artístico que se va a necesitar en la producción, este se preselecciona para posteriormente a través de pruebas de lectura y actuación escoger al candidato adecuado. Los responsables de esta selección son el asistente de dirección y el equipo de producción. Se debe tener en cuenta que la última palabra la va a tener siempre el director (Molla, 2012: 172). Además todas las personas que acuden al casting pero que quizás no son idóneas para el papel se pueden registrar en una base de dato que ayudará a contar con opciones de personal artístico, para próximas producciones, en esta base de datos se puede especificar aspectos como sexo, edad, gustos, características específicas que serán de ayuda en una futura búsqueda (Grove, 2010: 53).



Figura2-13 Casting de actores para la obra “Miles glorious” de Clásicos Luna

Fuente: Portal Cultura Clásica, José Ángel Alegre (<http://www.culturaclasica.com/>)

2.2.1.6 ESCENOGRAFÍA Y LOCACIONES

Así como se realiza una selección de personal, también se debe realizar una selección del espacio en el que se va a grabar, este puede tratarse de una **escenografía** que es un espacio creado y diseñado para su uso exclusivo durante el rodaje, estas escenografías son diseñadas pensando en el ojo de la cámara, El diseñador de producción es el

encargado de aportar y presentar un boceto de su visión creativa de la película, de acuerdo con el director, una vez aprobadas si el director cree conveniente se pueden realizar maquetas con un tamaño adecuado para que le director de fotografía pueda ayudarse con esta y definir la iluminación, luego las escenografías se montan en un estudio de grabación, también pueden tratarse de escenografías digitales montadas en postproducción (Grove, 2010: 72-75).

Otra opción puede ser una **locación**, es decir un espacio fuera del estudio de grabación que cumple con los requerimientos que se necesitan para la escena. Estas locaciones son visitadas y seleccionadas por un **scouting**, quien se encarga de buscar los espacios con las características que el director necesita, busca y agenda los contactos de los responsables de los espacios además toma fotos de los lugares para con la ayuda del director determinar los lugares idóneos para la grabación. Una vez seleccionados los lugares es responsabilidad del asistente de producción, conseguir los permisos necesarios para rodar en exteriores o interiores que no pertenecen a un estudio de grabación se debe solicitar el **permiso** correspondiente a la entidad, persona pública o privada responsable de dicho espacio, además de especificar en la carta de permiso el espacio que se va a usar, los días que se va a grabar y el horario en el que se usará el espacio, además de concretar si se realizara un pago por el uso del espacio o en qué modo se va a retribuir, de no solicitar estos permisos a tiempo pueden significar un gran problema para la producción. La persona encargada de solicitar los permisos además de responsable debe ser amable, agradable y poseer un gran poder de convencimiento. (Grove, 2010: 66-67)



Figura2-14 Grabación de comercial en locaciones exteriores

Fuente: Página oficial Metro Studio Films, Metro Studio Films (<http://www.metrostudio.tv/>)

• **Planimetría**

Con los permisos aprobados y los lugares confirmados se pasa a realizar una **planimetría**, que es un gráfico en el que se plantea las posibles ubicaciones de las cámaras, se gráfica desde una vista aérea, de haber algún movimiento de cámara, en la planimetría se especificará, es importante que este trabajo se realice bajo la guía del storyboard (Barroso, 2008: 71-73).

Esta diagramación describe cada plano de forma clara, antes de ubicar las cámaras se debe diagramar las locaciones o escenarios a usar, se incluye a los personajes, objetos y utilería que interactúa en la escena y luego se describe numerando plano por plano las posiciones y los movimientos que realizará cada cámara (Grove, 2010: 55).

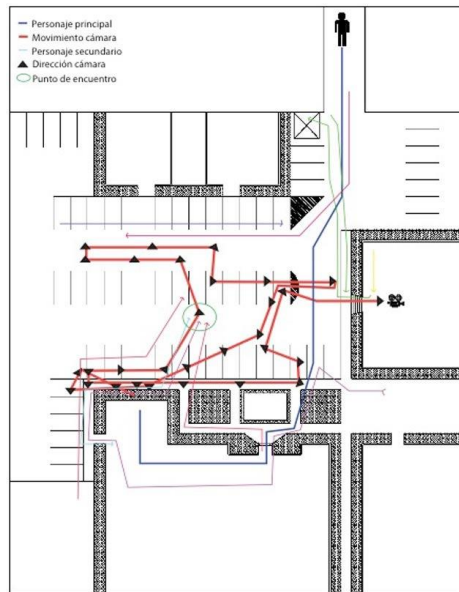


Figura2-15 Modelo de planimetría de la película The Player

Fuente: Página web de la organización 35 milímetros, Lourdes Barrios Ayala
(<http://www.35milímetros.org/>)

2.2.1.7 ILUMINACIÓN

La iluminación es parte importante en la narrativa del contenido, es por esto que se tiene especial cuidado cuando se la diseña, ya que debe ir acorde con el tema que se trata en el programa, por esto se presenta una **propuesta fotográfica**, el responsable de la imagen de la película o programa es el director de fotografía que trabaja en conjunto con el director de iluminación, ellos planifican todo para que al momento de grabar. La intención es determinar el estilo de la imagen, el concepto visual y la intención, plasmando y contribuyendo a la propuesta del director (Fernández & Barco, 2009: 113).



Figura2-16 Muestra de la propuesta fotográfica usada en Apocalipsis Now

Fuente: Página web quesabesde, Méndez, A. (<http://www.quesabesde.com/>).

La iluminación estándar usada en gran número de producciones corresponde a la iluminación de tres puntos que consta en el uso de tres luces (Grove, 2010: 44-45):

1.- Luz Clave/ Luz principal: Es la más intensa y tiene gran influencia sobre el aspecto de la escena. Esta luz se ubica a un lado del sujeto y cámara.

2.- Luz de relleno: Es la luz secundaria que se ubica del lado opuesto de la luz clave, se utiliza para rellenar las sombras que crea la primera luz. Esta luz es más suave y menos brillante.

3.- Contraluz: Se coloca detrás del sujeto, se usa para separar la silueta del sujeto del fondo y aporta brillo y definición alrededor de los contornos.

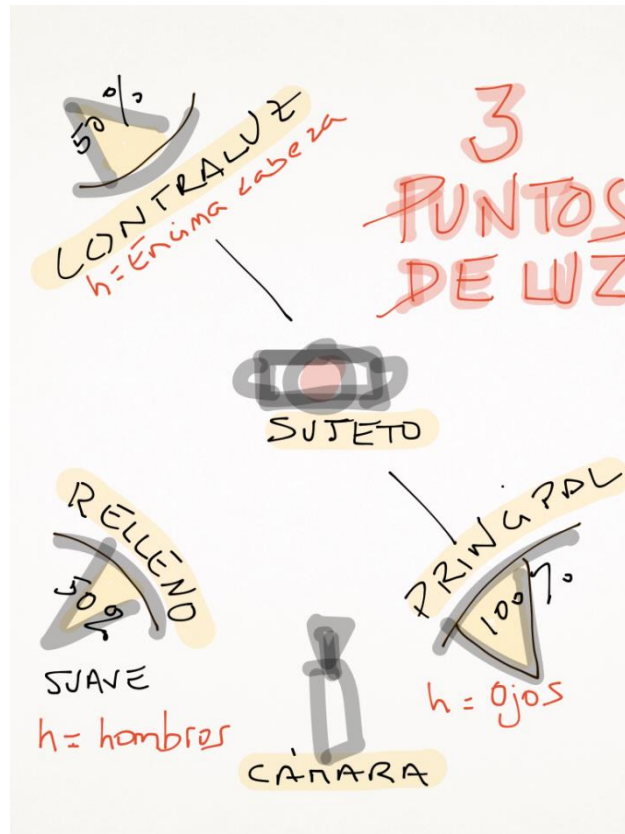


Figura2-17 Esquema de Iluminación de tres puntos

Fuente: Página oficial de Javier Manzaneque, Javier Manzaneque
(<http://www.javiermanzaneque.com/>)

En exteriores se es propenso a usar la luz natural, la cual posee ventajas y desventajas, una de sus cualidades es que proporciona brillo y saturación a los objetos y en ciertas horas del día brinda una iluminación constante, para el uso de esta luz se pueden apoyar con reflectores o pantallas, también la iluminación que proporciona el sol a ciertas horas ayuda a ambientar las escenas, de acuerdo a la propuesta del director, su principal desventaja sería la falta de control sobre esta (Grove, 2010: 44-47).

2.2.2 PRODUCCIÓN

Todo lo que fue planeado y organizado en la preproducción se lleva a cabo en la producción, en esta etapa se realizan las lecturas del guion y ensayos, los ensayos pueden realizarse días u horas antes de la grabación según el tamaño y grado de dificultad de la escena, luego de un ensayo adecuado y favorable se da lugar al rodaje de las escenas narradas en el guion, con los movimientos de cámara y planos especificados en el storyboard, siguiendo la planificación de las fichas anteriormente desarrolladas (Hornelas, 2001: 9)

Las producciones pueden realizarse en directo, también considerada transmisión en vivo, o puede ser grabada para su futura transmisión, la mayoría de los programas en televisión son grabados previamente, ya que este método permite corregir errores, insertar efectos especiales más elaborados, corregir colores, audios, etc (Hornelas, 2001: 51-52)

También se puede usar una sola cámara durante todo el rodaje, como se realiza en películas para televisión y algunas series dramáticas o usar varias cámaras para grabar en video, este método lo usan por lo general las series de comedia, programas de debates, programas matutinos o programas de opinión, entre otros, también hay situaciones en que se usan ambos métodos, las multicámaras en interiores y una cámara para exteriores como lo son los noticieros o vídeos musicales (Hornelas, 2001: 67-72)

En esta etapa se reúnen todos los departamentos para llevar a cabo sus respectivas responsabilidades en conjunto durante el rodaje, sin desmerecer los demás departamentos en esta etapa toman protagonismo los operadores de cámara, encargados de audio, iluminación, gaffers y grips, siempre bajo la supervisión y coordinación del director. Cada jornada de trabajo finaliza con la visualización de lo grabado en el día y la preparación necesaria para el día siguiente. De suceder cualquier imprevisto durante las grabaciones que genere gastos superiores a los previstos en el presupuesto, el

director junto con el productor son responsables de buscar una solución al problema (Hornelas, 2001: 19).

Es deber del director como responsable del proyecto es conocer y aprovechar tácticas, movimientos, efectos y posiciones, así como el efecto del movimiento de los elementos y personas en pantalla que otorguen al producto audiovisual un acabado más profesional, es decir, mientras cada jefe de su departamento juzga y prepara cada aspecto del que es responsable pensando en el ojo de la cámara, es el director quien debe crear una unidad armoniosa y dinámica en todos los aspectos (Hornelas, 2001 :19-20).



Figura2-18 Etapa de Producción de Foro dentro de programa de televisión

Fuente: Grabación de foto en Pereira, Giraldo, G. (<http://www.vocerodelcafe.com/>)

2.2.2.1 TÉRMINOS Y PROCESOS DE LA PRODUCCIÓN

Tener una gran gama de opciones en cuanto a modelos de cámara a usar, una vez seleccionada la cámara según el tipo de producto que se aspira a realizar, se debe configurar el equipo de acuerdo a la imagen que se desea, de usarse más de una cámara se debe asegurar que todas posean la misma configuración, a menos que el director desee intencionalmente grabar alguna escena con una configuración diferente.

Algunos de los aspectos que se manipulan durante la configuración son el **iris**, dispositivo que permite regular la cantidad de luz que ingresa al sensor, se especifican mediante el número f ; A mayor iris menor es la apertura en el objetivo y hay mayor distancia focal, la alteración del iris representa en las cámaras de video un cambio proporcional en el **obturador**, que es el dispositivo que controla el tiempo de exposición del sensor, este debe ser mayor al número de fotogramas, se representa en número fraccional (Langford, 1978: 31).



Figura2-19 Distintas aberturas de Iris con su respectiva numeración

Fuente: Página web Central de Fotografía, Serrano, M. (<http://www.centraldefotografia.com/>)

Para asegurar un fiel registro del color se usa en la cámara la opción de **balance de blancos**, para calibrarlo se captura un espacio en blanco antes de la grabación, así la cámara define la escala correcta de colores. Hay opciones como la **temperatura de**

color que se definen según la iluminación del espacio a grabar, en esta se selecciona la temperatura, ya sea cálida o fría, que se necesita para la grabación según la iluminación que se esté utilizando en el proyecto, la medida se representa en kelvin (K) (Busch, 2008: 72-74)

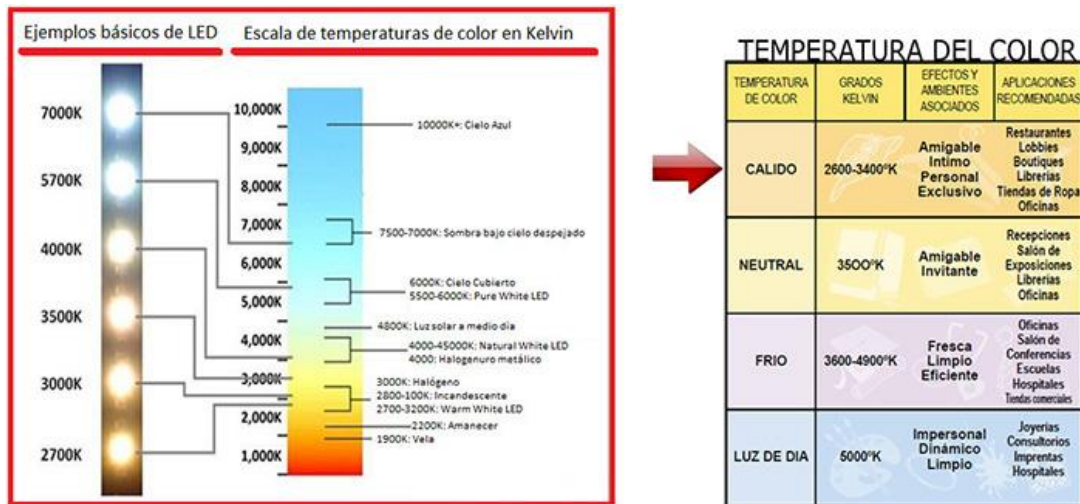


Figura2-20 Muestra de la temperatura de color de acuerdo a la fuente LED

Fuente: Temperatura de Color, Lens and Company (<http://www.ledsandcompany.com/>)

También es importante definir si se registrara en progresivo o entrelazado, entendiendo como **progresivo** a la construcción de la imagen a través de un solo campo, este escaneo de la imagen permite una mejor definición y calidad, mientras **entrelazado** se refiere a que la imagen se construye a través de dos campos, campo par e impar, que se entrelazan entre sí, se pueden crear inexactitudes a la hora de la exportación final del trabajo, lo que crea destellos en la imagen y bordes irregulares (Cuenca, 1999: 70-71).



Figura2-21 Imagen comparativa entre Exploración Progresiva (der) y Entrelazada (izq)

Fuente: Foro de la página 3Djuegos, 3Djuegos (<http://www.3djuegos.com/>)

La **distancia focal** considerada el espacio o distancia que existe entre el lente y el primer plano nítido de la imagen, es también usada como un elemento de la **composición** que se encarga de la distribución, equilibrio, relación general de masas, niveles de luces, sombras, líneas y colores dentro de una zona de una imagen, busca dar profundidad y riqueza a la imagen (Adair, 1997: 42).

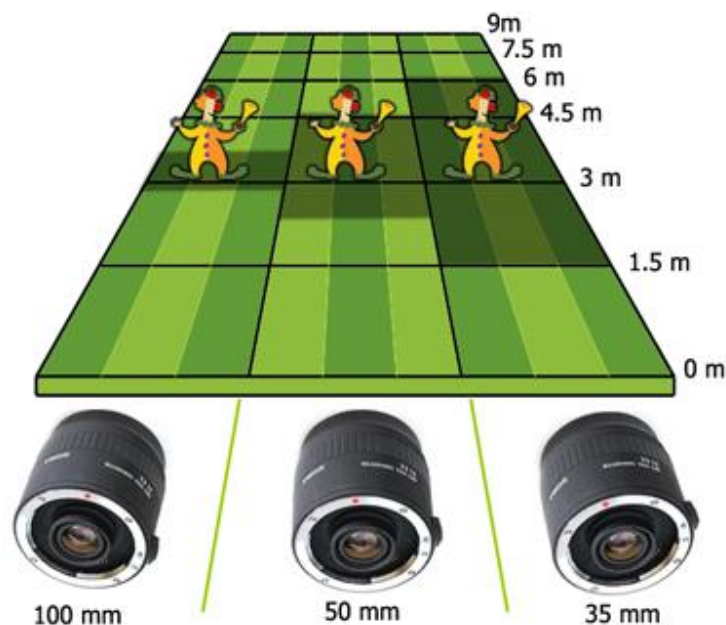


Figura2-22 Muestra de objetivos con sus respectivas distancias focales

Fuente: Página Web The Web Foto, JesúsRodriguez (<http://www.thewebfoto.com/>)

Existen producciones que relatan mundos utópicos, fantásticos o futuristas, que requieren de elementos o espacios que solo existen en la imaginación del director y cuya construcción requeriría de un alto presupuesto, es por esto que se maneja el uso del **croma**, que consiste en un espacio de color verde o azul sobre el cual se graba y que permite eliminar el fondo para su posterior manipulación en postproducción (Grove, 2010: 62)



Figura2-23 Muestra del uso de croma en la serie televisiva Héroe

Fuente: Página web FayerWayer, Fayer, D. (<https://www.fayerwayer.com>)

Es de vital importancia para la correcta organización de los clips grabados el uso de la **claqueta** a lo largo de toda la producción, este elemento ayuda a sincronizar y organizar los clips en una producción, esta también cuenta con información sobre la escena que se está grabando y el número de tomas realizadas, además de asegurar el orden en el material grabado, también se debe procurar la congruencia entre estos clips, es por esto que el asistente de dirección se encarga de cuidar el **raccord** durante el rodaje, se encarga de la continuidad que debe existir entre tomas y que se debe mantener a lo largo de toda la grabación (Grove, 2010: 94).



El cigano que crece

Figura2-24 Falla de Raccord en el corto Lluvia

Fuente: Mi vida sobre ruedas, Toledo, R.(<http://www.robertopereztoledo.com/>)

El director es el responsable, con la ayuda de su equipo, de dirigir la cámara, esto consiste en delimitar el encuadre y definir los elementos que este va a encerrar, popularmente se han definido diferentes **tipos de planos** para facilitar la comunicación durante la producción, estos son (Bestard, 2011: 31-34):

- **PLANO PANORÁMICO/ GENERAL EXTREMO/ GRAN PLANO GENERAL (GPG):** Más usado para la captura de paisajes y espacios abiertos, muestra grandes escenarios.

- **PLANO GENERAL (PG):** La cámara captura tanto el sujeto como el lugar en el que se encuentra.
- **PLANO CONJUNTO:** La cámara captura varios sujetos o elementos dentro del encuadre.
- **PLANO AMERICANO/ PLANO $\frac{3}{4}$ (PA):** Encuadre que encierra desde debajo de las rodillas hasta cinco dedos sobre la cabeza.
- **PLANO MEDIO LARGO (PML):** Encuadra desde la cadera hasta cinco dedos de espacio sobre la cabeza.
- **PLANO MEDIO CORTO (PMC):** Plano que captura desde la cintura hasta cinco dedos sobre la cabeza.
- **PRIMER PLANO (PP):** Encuadra desde los hombros hasta cinco dedos sobre la cabeza.
- **PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (PPP):** Encierra desde la barbilla del personaje hasta su frente.
- **PLANO DETALLE (PD):** Plano muy cerrado de objetos.



Figura2-25 Encuadre de los diferentes tipos de planos

Fuente: Instituto tecnológico Educativo de España, Intef (<http://www.ite.educacion.es/>)

Así mismo se ha definido una nomenclatura para definir los recorridos que realiza la cámara mientras graba una escena, estos **movimientos de cámara** ayudan a facilitar la narración en alguna toma (Bestard, 2011: 41-48).

- **DOLLY IN:** La cámara junto con el sujeto que la maneja se desplazan hacia adelante, en un movimiento fluido, acercándose al sujeto u objeto que se está grabando.
- **DOLLY OUT:** La cámara junto con el sujeto que la maneja se desplazan hacia atrás, alejándose en un movimiento fluido del sujeto u objeto que se está grabando.

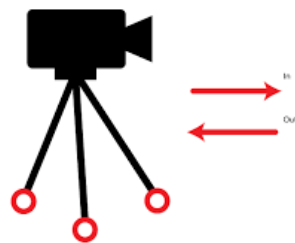


Figura2-26 Ilustración del movimiento de cámara dolly in y dolly out

Fuente: Página Web Origen Arts, Flores, J. (<http://origenarts.com/>)

- **TILT UP:** La cámara se mueve de abajo hacia arriba sin alterar su propio eje.
- **TILT DOWN:** La cámara se mueve de arriba hacia abajo sin alterar su propio eje.

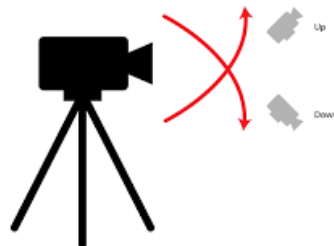


Figura2-27 Ilustración del movimiento de cámara Tilt up y Tilt down

Fuente: Página Web Origen Arts, Flores, J. (<http://origenarts.com/>)

- **PANEO:** La cámara se mueve de derecha a izquierda o viceversa sobre su propio eje.



Figura2-28 Ilustración del movimiento de cámara Paneo

Fuente: Página Web Origen Arts, Flores, J. (<http://origenarts.com/>)

- **TRAVELING:** La cámara junto con el operador de la misma se mueven como lo requiera el director.

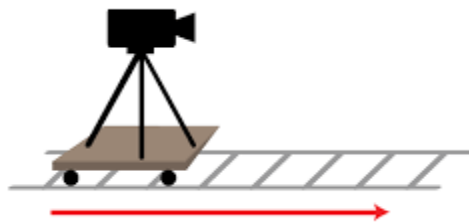


Figura2-29 Ilustración del movimiento de cámara con el uso de Travelling

Fuente: Página Web Origen Arts, Flores, J. (<http://origenarts.com/>)

- **GRÚA:** La cámara se sitúa en un aparato electrónico que es controlado a distancia y permite realizar tomas desde grandes alturas o con movimientos extensos.



Figura2-30 Ilustración de una cámara montada en una Grúa

Fuente: Tienda online Camaralia, Camaralia (<http://www.camaralia.com/>)

- **PEDESTAL:** La cámara se mueve de arriba a abajo de forma recta.

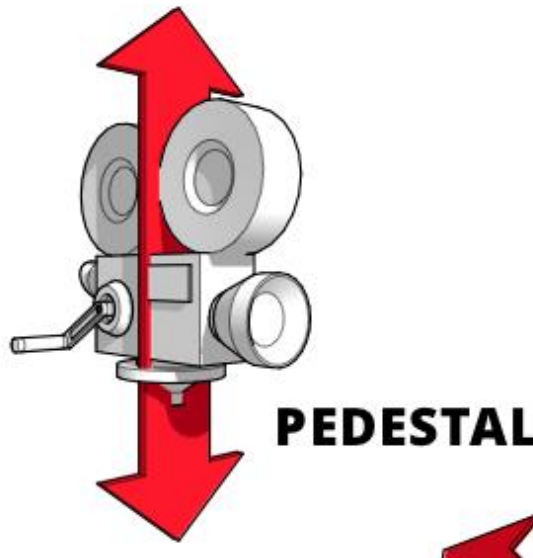


Figura2-31 Ilustración del movimiento de cámara pedestal

Fuente: Introducing Advanced Camera Tools, sketch update (sketchupdate.com/)

- **ZOLLY:** movimiento en el que se mezcla el uso del zoom con el dolly, mientras la cámara se acerca físicamente a un sujeto se aplica zoom out.



Figura2-32 Muestra del uso de zolly en la película Jaws

Fuente: Página web Teaching Film, Smilanich, B. (<http://www.filmlit.ca/>)

- **SUBJETIVO:** La cámara no respeta la línea horizonte, puede ser realizado con la cámara en mano.

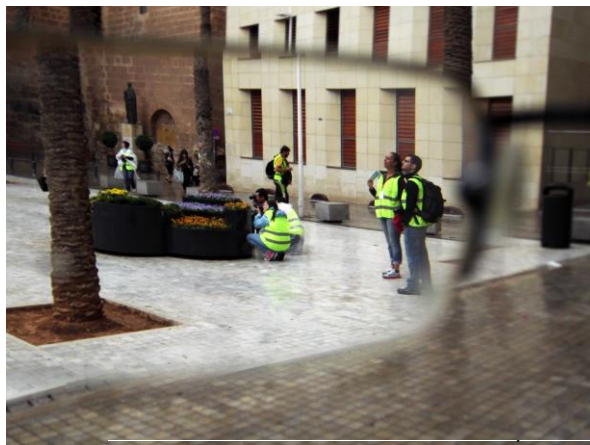


Figura2-33 Muestra del uso de la cámara durante un movimiento subjetivo

Fuente: Página Web del Maratón Fotográfico de Armenia, Alkuvo (<http://maraton-fotografico-almeria.ideal.es/>)

En el mundo de la producción audiovisual también se ha otorgado definición a las posiciones de la cámara según el ángulo de su base con respecto al suelo, estos **ángulos de cámara** otorgan un aspecto más emocional a los planos y pueden ser (Castillo, 2004: 246-247):

- **NORMAL:** La cámara se sitúa al nivel de los ojos del sujeto, paralela a la superficie del suelo.
- **PICADO:** La cámara se sitúa sobre el sujeto y se la inclina ligeramente hacia el suelo.
- **CONTRAPICADO:** La cámara se sitúa por debajo del sujeto y se la inclina ligeramente hacia el cielo.
- **CENITAL:** La cámara se sitúa completamente por encima del sujeto, con dirección hacia el suelo.
- **NADIR:** La cámara se sitúa completamente por debajo del sujeto y se la inclina hacia el cielo.
- **HOLANDÉS:** La cámara no se coloca inclinada dirigida hacia el sujeto u objeto, también conocido como ángulo aberrante.
- **PUNTO DE VISTA/ POINT OF VIEW:** La cámara emula la visión del sujeto protagonista.
- **OVER THE SHOULDER:** La cámara se sitúa detrás, sobre el hombro del sujeto, comúnmente se utiliza para grabar conversaciones.



Figura2-34 Posición de la cámara de acuerdo al personaje según los ángulos de cámara

Fuente: Cinco ángulos de cámara, Liarte, D. (<http://www.xatakafoto.com/>)

2.2.2.2 EQUIPOS TÉCNICOS PARA LA PRODUCCIÓN

Son elementos electrónicos, o de índole profesional que colabora a la producción, estos elementos deben contribuir a la eficacia del trabajo, por lo que sus condiciones deben ser óptimas y según el equipo este debe ser manipulado por profesionales que aseguren su correcto funcionamiento (Grove, 2010: 41-50).

COMPUTADORA: En el proceso de preproducción es útil coordinar las fichas en un medio digital que permita la reproducción y envío de las fichas de organización, además las características de la computadora deben ser las idóneas para que soporte la edición de los archivos de video sin problemas.

CÁMARAS: Parte fundamental del proyecto son las cámaras las cuales deben proporcionar una imagen de calidad, con un sensor adecuado para las condiciones en las

que queremos grabar. Existen diferentes tipos de cámaras según su uso y calidad de imagen (Costoya, 1999: 1-7).

- **Cámaras de Estudio**

Estas cámaras tienen las características de ser muy voluminosas, se utilizan en plató, y estas suelen estar conectadas a un control de realización, estas cámaras son utilizadas para los informativos, entrevistas, talk show, etc. Las cámaras de estudios pueden ser manejadas a través de programas informáticos (Costoya, 1999: 2).



Figura2-35 Cámara JVC, para su uso en estudio

Fuente: GY-HM790, la nueva propuesta ProHD de JVC, Panorama Audiovisual
(<http://www.panoramaaudiovisual.com/>)

- **Cámaras para exteriores**

Estas cámaras generalmente se las utiliza en eventos deportivos o sucesos importantes, además están conectadas a un control de realización en una unidad móvil (Costoya, 1999: 6).



Figura2-36 Cámara para exteriores usada en reportajes

Fuente: Mercado Libre, Mercado Libre (<http://articulo.mercadolibre.co.cr/>)

- **Cámaras ENG**

Las cámaras ENG (Electronic News Gathering) son ligeras, generalmente estas cámaras son llevadas en el hombro del profesional, no necesitan estar conectadas a un control de realización, estas cámaras tienen mucho más autonomía, y son utilizadas para realizar reportajes (Costoya, 1999: 7).



Figura2-37 Cámaras ENG, también conocidas como cámaras de periodismo electrónico

Fuente: Amira, nueva cámara de cine, Punto Magazine (<http://puntomagazine.net/>)

- **Cámaras de Kinescopado**

Estas cámaras son utilizadas para pasar a video el material rodado en cine (Ministerio de educación de España, 2013)



Figura2-38 Imagen del Kinescopado del documental: Camino a Santiago: “El Origen”

Fuente: Página web de Iskra, Iskra (<http://www.iskra.tv/>)

- **Cámaras Réflex Digitales o DSLR**

Estas cámaras están divididas por dos componentes importantes, el cuerpo y el objetivo lo cual ayuda a poder general varias distancias focales, dependiendo de lo que se desea capturar. Son fáciles de manejar y de llevarlas ya que su peso es ligero, las ventajas de estas cámaras son que tienen mayor profundidad de campo, además la calidad de imagen es alta y posee una gran gama de objetivos, entre otras cosas (Borrego & Hortelano & Ugarte ,2012:290-291).



Figura2-39 Modelo de cámara canon EOS 5D

Fuente: Página Web Gadget Folder, Faisal (<http://www.gadgetfolder.com/>)

- **Cámaras de cine digital**

Estas cámaras en la actualidad han tenido mucha acogida en el mercado del cine ya que muestran su relación de aspecto y dimensiones son mucho más grandes que un FULL HD, estas cámaras ofrecen dimensiones como: 2k, 4k y hasta 8k, además poseen una gama más dinámica, mayor sensibilidad y herramientas de gestión del color mejorada (Morales, 2013)



Figura2-40 Modelo de cámara Sony's F65 Camcorder

Fuente: Página Web The Digital Visual, Calle, M. (<http://thedigitalvisual.com/>)

TRIPODE: Como parte de los grips, el trípode se encarga de mantener la cámara en la posición establecida, por lo que se requiere un trípode estable, robusto y sólido, es importar apretar correctamente los ajustes para asegurar un movimiento fluido sin cortes y que la cámara tampoco llegue a caerse durante la grabación. El trípode facilita ciertos movimientos de cámara como (Prado, 2011:69-73):

- Giro sobre su eje horizontal (Paneo)
- Giro sobre su eje vertical (Tild)
- Combinación de ambos (Mixtos)



Figura2-41 Tripode Ultralyt de cabeza fluida

Fuente: Página Web comercial de Catálogo Moda, FotoVega (<http://www.catalogomoda.com/>)

MICRÓFONOS: Durante algunas producciones como en la de este manual se requiere que los talentos cuenten con micrófonos que faciliten y mejoren la calidad del registro del audio, además su uso es importante si los talentos están en constante movimiento (Prado, 2011:103).



Figura2-42 Micrófonos inalámbricos

Fuente: Mercado Libre, Mercado Libre (<http://electronica.mercadolibre.com.ar/>)

BATERÍAS DE CÁMARA/PILAS: No siempre se contará con una fuente eléctrica a disposición, es por esto que se necesita contar con baterías y pilas, según la duración de la jornada de grabación (Busch, 2008: 16)



Figura2-43 Baterías para todo modelo de cámaras, cannon, Nikon, JVC, etc

Fuente: Página comercial de Digital Center, Digital Center (<http://www.digitalcenter.tv/>)

PANTALLAS: Uno de los elementos que se usan para controlar la luz, ya sea difuminándola o direccionándola son las pantallas, estas son vendidas en kits que contienen una pantalla negra, una plateada, una dorada y un difusor (Busch, 2008: 70)

Reflector 110cms.



5 en 1

Figura2-44 Kit de pantallas reflectantes y Difusoras para luces

Fuente: Mercado Libre, Mercado Libre (<http://articulo.mercadolibre.cl/>)

LUCES: Indispensables para crear el ambiente solicitado, Al momento de determinar la luz a usar se debe tener en cuenta el tipo de luz que se desea, fría o cálida, la intensidad de esta, el rango de espacio a iluminar, las condiciones a las que va a estar expuesta. Existen variedades de luces, estas se pueden dividir por fabricantes, características y tipos de luz (Prado, 2011: 75):

- Luces **FRESNEL:** Poseen una parrilla cóncava reflectante detrás de la luz que funciona para focalizar la luz, por medio de un mecanismo de regulación trasero se puede graduar la luz, ya sea una luz spot (luz concentrada), o luz flood (luz tipo abanico), de hasta unos 60 grados (Prado, 2011: 94):

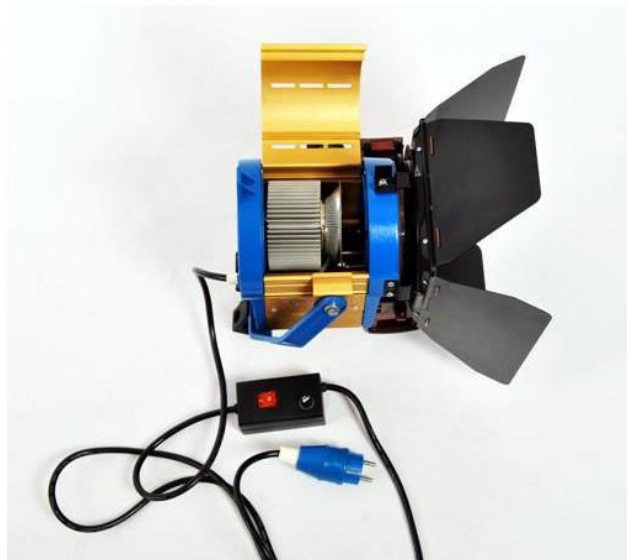


Figura2-45 Interior de luz de Fresnel

Fuente: Tienda online Ali express, Ali Express (<http://es.aliexpress.com/>)

- Luces **HMI:** Poseen un alabastro que controla el flicker de la luz, pierden vida útil con el encendido y apagado continuo, emite un calor de aproximadamente 5600 a 6000°Kelvin y emiten una luz muy intensa parecida al sol (Kodak, 2013: 26)



Figura2-46 Visión frontal de luz HMI

Fuente: Página Web Comercial Light House Rental, Light House Rental
(<http://lighthouse rental.net/>)

- **Luces de intensidad baja (SOFTLIGHT):** Se trata de una luz tenue, no es dirigitible porque posee paneles que hacen que la luz sea directa, al tratarse de una luz difusa, crea sombras con bordes suaves, esta puede reducir sombras sin crear sombras adicionales. Es una luz para espacios abiertos (Prado, 2011:81-83):



Figura2-47 Modelo de luz de intensidad baja

Fuente: Estudios y Equipos de filmación Babylon, Babylon
(<http://www.estudiosbabylon.com.ar/>)

- **Luces KINO FLO:** Poseen luces frías o cálidas que se encienden según lo requiera la escena, produce menos calor y se ajusta mejor a los lugares pequeños, producen una luz suave y amplia (Prado, 2011: 77-79):



Figura2-48 Modelo de luz Kino Flo

Fuente: Energía rentas, Energía rentas (<http://energiarentas.com>)

- **Luces de paneles LED:** Luces diseñadas para dar una alta calidad de luz, ayuda a reproducir fielmente los colores ya sea para fotografía o video, se destacan por su rendición de color y su potencia, emiten una luz que denota artificialidad (Weygert, 2011)



Figura2-49 Modelo Litepanels de paneles LED H2 Hi-Output

Fuente: Página Web Panorama Audiovisual, Panorama Audiovisual
(<http://www.panoramaaudiovisual.com/>)

EXTENSIONES: Imprevistos en cuanto a falta de tomacorrientes puede darse dentro de las instalaciones, por lo que es útil tener a mano extensiones para luces y cámaras, según la extensión de la locación (Casualti, 2008)



Figura2-50 Modelo de Extensión uso rudo 3 X 12 15m ARGOS

Fuente: El home center de México, Mucho Material (<https://www.muchoaterial.com>)

REGISTRO DE AUDIO: Existen diferentes modos de registrar audio, ya sea a través de micrófonos, en estudios de grabación o consolas y en el mercado existen gran variedad de los mismos, para asegurar que la grabación de audio sea lo más fiel posible (Grove, 2010: 48-49)

- **Grabador Manual de sonido Digital:** También conocido como tascam, es adecuada para grabaciones en exteriores gracias a su tamaño, portabilidad y facilidad de uso, graba el audio en alta resolución, la mayoría de las tascam poseen micrófonos estéreos de alta sensibilidad, memoria de almacenamiento interno además de contar con ranura para tarjetas SD (Tascam Teac Profesional,2015)



Figura2-51 Tascam DR – 40

Fuente: Página Web Foreign, Foreign (<http://www.fimportchile.cl/>)

- **Consola de audio:** La consola es un aparato que combina diferentes fuentes sonoras, desde efectos que se almacenan dentro de la computadora, música de algún dispositivo externo o voz recogida por un micrófono, para así ofrecer una señal única, las consolas poseen diferentes entradas a través de conectores, estas pueden ser entradas para micrófono, entradas de líneas, entradas phono, y entradas digitales, además poseen varias salidas, la principal es la master o main, al igual que otras salidas como la alterna o Subgrupos, REC, tape o grabación, control ROOM, phones. La consola puede controlar los diferentes tipos de salidas y entradas, además de conocer los niveles de señal que sale de la consola (Iglesias, 2004: 69-70).



Figura2-52 Consola de Audio

Fuente: Página Web Caipe and Sound Company, Caipe and Sound Company
(<http://caipesoundcompany.galeon.com/>)

Al momento de grabar el audio en exterior e interior se deben tomar en cuenta varios puntos, lo primero es saber dónde se va a realizar la grabación, anotar si hay ruido o si es desolado, un lugar muy transitado, depende del análisis que se haga al lugar se escoge el equipo adecuado para la grabación del audio. La calidad de audio dependerá siempre de la calidad del micrófono que se determina por sus características como la sensibilidad, fidelidad, ruido de fondo rango dinámico, relación señal/ruido, impedancias, margen dinámico y factor de directividad (Iglesias, 2004: 54-62).

La **sensibilidad** muestra la eficiencia del micrófono, es decir la relación entre la tensión eléctrica de salida y la presión sonora. Dependiendo del tipo de micrófono se tendrá mayor o menos sensibilidad, entre esta característica están los micrófonos de condensador y los dinámicos (Iglesias, 2004: 54).

La **Fidelidad** es muy importante ya que indica la variación de sensibilidad con respecto a la frecuencia (Iglesias, 2004: 57).

Directividad: determina en qué dirección capta mejor el sonido un micrófono dependiendo de la directividad, encontramos diferentes tipos de micrófonos (Iglesias, 2004: 55-57).

- **Omnidireccionales:** Captan todos los sonidos, independientemente de la dirección desde donde lleguen.
- **Bidireccionales:** Captan el sonido que llega por la parte frontal o con su parte posterior, siendo sordos de los laterales.
- **Unidireccionales o direcciones:** captan el sonido en una dirección, mientras que las otras direcciones son relativamente sordos.

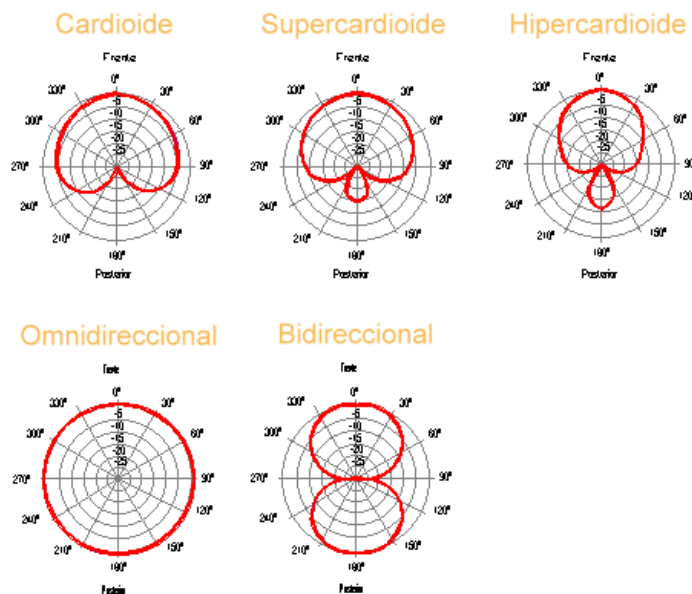


Figura2-53 Directividad de los Micrófonos

Fuente: Página Web Galiza Electrónica, Galiza Electrónica
(2011, <http://www.galizaelectronica.com/>)

La impedancia interna del micrófono que es la resistencia que tiene el micrófono para el paso del corriente.

Factor de directividad es la relación entre la intensidad sonora del sonido con respecto a la del campo. Los micrófonos se pueden dividir según varias clasificaciones (Iglesias, 2004: 58-62).

- Según su directividad
- Según su transductor
- Según su utilidad

Según su directividad

Dentro de esta clasificación están los:

- **Micrófonos omnidireccionales con los micrófonos de zona de presión**

Son micrófonos que captan todo el sonido es decir de todas la direcciones del micrófono

- **Micrófonos Bidireccionales con los micrófonos de gradiente de presión**

Estos micrófonos captan tanto el sonido de la parte frontal o de la parte posterior del micrófono, el sonido resultante es fruto de la diferencia de presión entre los dos lados.

- **Micrófono Unidireccional**

- **Micrófonos Cardioide**

Este micrófono tienen un diagrama polar en forma de corazón, y su sensibilidad está en la parte frontal, estos micrófonos ofrecen mejor respuesta en las frecuencias medias.

- **Supercardioide**

Tiene un diagrama polar en forma de corazón que ofrece un ángulo de respuesta menor que un micrófono cardioide, lo cual representa un mayor rechazo al sonido ambiental.

- **Hipercardioide**

Este micrófono tiene un diagrama polar similar a los demás micrófonos pero el lóbulo frontal es más estrecho, el cual posee mucha más sensibilidad. Este micrófono establece mejor equilibrio ente el sonido incidente y el ambiental.







Características de diferentes patrones de directividad de micrófono						
	omnidireccional	subcardioid	cardioid	supercardioid	hipercardioid	bi-direccional
Patrón						
Ángulo de -3 dB	360°	164°	131°	116°	105°	90°
Ángulo de -6 dB	360°	236°	180°	157°	141°	120°
Ángulo de -10 dB	360°	360°	223°	191°	170°	143°
Nivel relativo a 90°	0 dB	-3,6 dB	-6 dB	-8,5 dB	-12 dB	- inf
Nivel relativo a 180°	0 dB	-9,9 dB	- inf	-12,0 dB	-6 dB	0 dB
Ángulo de mínima captación	-	180°	180°	+/- 127°	+/- 110°	90°
Factor de directividad Q (DI)	1,0 (0 dB)	2,1 (3,2 dB)	3,0 (4,8 dB)	3,7 (5,7 dB)	4,0 (6 dB)	3,0 (4,8 dB)
Índice de unidireccionalidad	0 dB	4,5 dB	8,5 dB	11,4 dB	8.5 dB	0 dB
Factor de distancia	1	1,4	1,7	1,9	2	1,7

Figura2.54 Características de diferentes patrones de directividad de micrófono

Fuente: Página Web Doctor Pro Audio, Doctor Pro Audio (<http://www.doctorproaudio.com>)

En el mercado actual se utilizan dos tipos de micrófonos como base para poder captar el audio, estos están clasificados según su transducción mecánica / eléctrica, los cuales son:

Micrófonos dinámicos

Estos micrófonos son muy resistentes, suelen ser omnidireccionales o cardioides son relativamente baratos, no necesitan de una alimentación, este tipo de micrófono puede ser conectado en cámaras ENG o conectarlas a cualquier cámara que tenga entrada a micrófono. Son mucho más utilizados para grabar sonidos de frecuencias medias y graves (Iglesias, 2004: 60).



Figura2-55 Micrófono Dinámico SHURE

Fuente: Página Web Acústica y Sonido, Acústica y Sonido (<http://acusticaysonido.com>)

Micrófonos de condensador

Estos micrófonos son mucho más delicados, son de direccionalidad variable (supercardioide, direccional u omnidireccional), necesita de una alimentación phantom de 48Hz, generalmente estos micrófonos se utilizan en estudios profesionales de grabación de audio y para grabar sonidos de frecuencias altas y medias (Iglesias, 2004: 60).



Figura2-56 Micrófono de Condensador SHURE

Fuente: Página Web Electrónica Terán, Electrónica Terán (<http://www.electronicateran.com>)

Según su utilidad

Los micrófonos se clasifican dependiendo de lo que se va a grabar, por ejemplo: micrófono de mano para realizar alguna entrevista en exteriores, como reportajes etc. Los micrófonos de estudios, estos necesitan de un mayor cuidado y protección, micrófonos corbateros que se utilizan para entrevistas, se colocan por debajo de la camisa del entrevistado y micrófonos inalámbricos que no necesitan el cable porque tienen un transmisor FM que vincula los dos equipos, transmisor y receptor de audio (Iglesias, 2004: 64).

STEDYCAM: Para facilitar los movimientos de cámara fluidos, como la idea del proyecto es un programa dinámico, el movimiento de cámara es indispensable (Castillo, 2004:256).



Figura2-57 SteDYcam para las cámaras

Fuente: Página Web VooseStore, VooseStore (<http://www.oosestore.com>)

- **MONITOR:** La pre-visualización del material grabado es de vital importancia para asegurar el registro correcto de las imágenes, el monitor recibe la señal de la cámara a través de cables de video y audio. Además ayuda a la producción del programa en los siguientes casos (Ministerio de educación de España, 2013):
 - En sala de estudio ayuda a reconocer los planos que se van a manejar dentro de la producción.
 - Grabación en exteriores con equipos ENG, que disponen de imágenes que favorecen la composición visual.
 - Desarrollo de las prácticas profesionales



Figura2-58 Monitor Marshall para las cámaras

Fuente: Página Web VideoTre, VideoTre (<http://www.videotre.tv.it>)

TARJETAS DE MEMORIA: Las memorias deben ser revisadas, previo su uso se debe asegurar que se encuentren en perfecto estado y correctamente formateadas, con el fin de cubrir cualquier imprevisto por falta de memorias (Sandisk, 2015)



Figura2-59 Tarjeta de Memoria tipo 10 de 32GB

Fuente: Página Web Media Markt, Media Markt (<http://tiendas.mediamarkt.es/>)

DIMMERS: Como reguladores de luz, permiten con una luz conseguir diferentes intensidades, según el número de luces a usar, El empleo de dimmers en lugar de interruptores electromecánicos permite crear atmósferas y efectos luminosos interesantes (Bonilla & Gómez, 2012)



Figura2-60 Dimmer para Iluminación

Fuente: Página Web Lampentoppers, Lampentoppers (<http://lampentoppers.nl>)

CABLES DE AUDIO: Cableado del micrófono, de acuerdo al espacio en el que se va a desenvolver el talento que lo usa (Iglesias, 2004:27-35).

- **Cables Canon XLR:** También conocido por XLR - 3 haciendo referencia a sus números de pines, es usado en aplicaciones de audio profesional.
- **Plug y Jack (1/4 y mini):** El plug corresponde al conector macho, por consiguiente este siempre se empalmara en un conector Jack, considerado hembra, si el plug posee una línea conduce audio monofónico, si posee dos líneas significa que conduce audio estéreo, si posee tres líneas conduce video y audio estéreo, o sirve como micrófono y auricular. Se conoce 1/4 a su configuración original donde el diámetro exterior del conducto de masa es 1/4 de pulgada es decir 6.35 mm exactamente, mientras el mini conector solo posee 3,5 mm de diámetro.
- **Cable Midi:** Interfaz digital de instrumentos musicales, permite reproducir y componer música. Se caracteriza por su ligereza de peso, pudiendo almacenar gran cantidad de melodías en muy poca memoria.
- **Cable RCA:** Blanco (left) y Rojo (right) conducen audio estéreo, su mayor desventaja es que se necesita un cable para cada señal, además que su señal de audio no es balanceada por lo que no se lo usa profesionalmente.

CABLES DE VIDEO: Los cables de video son esenciales para transmitir en video, ya sea este SD, HD o cualquier otro formato, según la calidad de la imagen que proyectan. (Iglesias, 2004: 27-35). Su orden es:

- **Cables de Svideo (Super video):** Con pines de distribución, video compuesto con mejor señal de resolución, también es conocido como DIN 5 pines.
- **Cables de video por componentes:** 3 conectores RCA, simula un HD

- **Conector RGB o YC:** Configuración en pines usado para proyecciones

Cables de video + Audio

- **HDMI:** Interface multimedia de Alta definición

Cables de TV análoga y digital

- **BNC:**
 - **SD:** monitores (analógico estándar)
 - **SD - I:** Digital



Figura2-61 Tipos de Cable para video y audio

Fuente: Página Web Nuestro Mercado, Nuestro Mercado (<http://nuestromercado.com/>)

PARLANTES: Durante la edición el uso de parlantes de calidad ayuda a una mejor edición final de audio.



Figura2-62 Parlantes para la musicalización y sonorización

Fuente: Página Web Igarashi, Igarashi (www.grupoigarashi.net)

AUDÍFONOS: Durante la edición el uso de los audífonos de calidad permite escuchar con claridad una gama completa de audio, la calidad de los auriculares sea similar a la del micrófono (Grove, 2010: 49)



Figura2-63 Audífonos para la musicalización y sonorización

Fuente: Página Web PrecioLandia, PrecioLandia ([//www.preciolandia.com/](http://www.preciolandia.com/))

2.2.2.3 EQUIPO NO TÉCNICO EN LA PRODUCCIÓN

En esta categoría se encuentran los profesionales divididos por departamentos que trabajan tras cámaras programando, organizando y ejecutando la producción, se manejan por jerarquías estando a la cabeza el director y el productor, quienes junto con sus ayudantes mantienen la comunicación con el jefe de cada departamento consiguiendo así que el trabajo sea lo más proactivo posible, cada profesional en el equipo humano cumple una función importante como son (Arjona, 2014)

- **Guionista:** Persona encargada de redactar los contenidos del programa respecto al tema central del episodio.
- **Productor:** Persona encargada de la organización de la producción del programa, además debe solventar económicamente los gastos de la producción a través de auspiciantes e inversionistas.
- **Director:** Persona que posee la visión del programa, está encargada de la realización del mismo y de su efectiva ejecución.
- **Asistente de dirección:** Aquel que colabora y apoya al director, encargado de que el plan del director se cumpla.
- **Asistente de producción:** Persona que apoya y colabora al productor, encargado de la organización de los diferentes departamentos encargados de dar vida al proyecto.
- **Dirección de arte:** Departamento encargado de crear el concepto visual para el programa, en este departamento se consiguen o crean elementos necesarios dentro del escenario.
- **Dirección de fotografía:** En este departamento se encargan de determinar a través de la iluminación y el color cual va a ser el estilo de la imagen del programa.

- **Tramoyista:** Persona encargada de tener una bitácora organizada de los elementos que se deben movilizar durante la producción.
- **Gaffer:** Encargado de la instalación y mantenimiento de los equipos electrónicos que se usan durante la producción.
- **Maquillaje:** Este departamento se encarga de maquillar adecuadamente a la presentadora e invitados y realizar los retoques necesarios a lo largo de la grabación.
- **Vestuario:** En este departamento se diseña, crea o se consigue la ropa adecuada para el equipo artístico que se desempeña en la producción.
- **Encargado de locaciones:** Persona responsable de visitar las locaciones, además de realizar fotos en los posibles escenarios a grabar.
- **Iluminador:** Persona que trabaja en conjunto con la dirección de fotografía, se encarga del movimiento y ubicación de las luces.



Figura2-64 Iluminador dentro de equipo no técnico

Fuente: Página Web Luz en el Escenario, Luz en el Escenario (<http://goethe.edu.ar/>)

- **Sonidista:** Encargado de registrar todos los efectos sonoros que existan en la producción como son voces, golpes, ambiente, etc.

- **Editor:** Encargado de revisar, seleccionar y montar los clips adecuados para componer el programa.
- **PostProductor:** Persona encargada de crear un estilo creativo para el programa.
- **Diseñador Gráfico:** Encargado de crear piezas gráficas con las cuales el público pueda identificar al programa.
- **Camarógrafo:** Persona encargada del movimiento y manipulación de la cámara.

2.2.2.4 EQUIPO ARTÍSTICO

Profesionales que aparecen frente a la cámara, este equipo algunas veces es dividido entre actores, conductores y locutores. Equipo artístico incluye a cualquiera cuya voz se escucha o se ve en cámara, Los mismos son elegidos a través de castings y son contratados a través de contratos, los cuales pueden variar según negociaciones entre el productor y el talento o su manager (Arjona, 2014).

- **Presentador(a):** Persona encargada de conducir el contenido del programa para que fluya entre los invitados y el público.
- **Reportero(a):** Comunicador social encargado de animar al público y mantenerlos con energía.



Figura2-65 Reportero de noticias

Fuente: Página Web Proceso, Proceso (2014, <http://www.proceso.com.mx/>)

- **Invitados:** Profesional conocedor o especialista en el tema central del programa y que ha sido invitada para que dialogue sobre sus experiencias y conocimientos.
- **Público:** Personas en general que acuden a ver el programa en vivo e interactúan con el invitado y reportero.



Figura2-66 Público que asiste a programa en vivo de LA VOZ

Fuente: Página Web ABC, ABC (2013, <http://www.abc.es/>)

2.2.3 POSTPRODUCCIÓN

Es la última etapa del proceso de producción, es aquí donde el producto audiovisual se convierte en una versión completa del mismo. El material grabado es revisado en conjunto con el director, productor y editor y juntos toman decisiones sobre la edición, se planifican proyecciones en las cuales el director y productor siguen de cerca el trabajo del editor, quien como guía para la organización de los clips usa una hoja de edición (Adelman, 2004:139)



Figura2-67 Edición Digital con los programas adecuados

Fuente: Página Web Centro Bicultura de Cine y Actuación, Centro Bicultura de Cine y Actuación (www.irm.edu.mx)

2.2.3.1 MONTAJE

Se conoce como montaje al orden narrativo de los elementos que componen un relato audiovisual. Durante el montaje se revisa y seleccionan todos los clips previamente grabados, para con estos formar escenas según la idea del director. El montaje se usa como una herramienta narrativa siendo esta su función principal, además de ser expresivo, que quiere decir que el montaje en sí mismo evoca o expone una idea, un

mensaje o una emoción (Delgadillo, 2010: 70), puede usarse de diferentes formas por lo cual se lo divide en las siguientes clasificaciones (Univeridad Pompeu Fabra, 2013).

Según el modo de producción

Montaje interno: Es lo que se ve en el espacio escénico, sin edición, sin cortes dentro del cuadro

- **Sin movimiento de cámara:** Se busca la profundidad de campo y que la acción se desarrolle con nitidez
- **Con movimiento de cámara:** La cámara se moviliza hacia la dirección especificada por el director, pero durante toda la toma de la escena nunca se detiene la filmación, es un plano secuencia, también se puede usar el zoom de la cámara

Montaje externo: Uso edición y cortes en la grabación

- **Con Postproducción:** Los cortes que proveen continuidad son realizados en postproducción es decir luego de culminada la filmación.
- **Montaje con cámara:** Realizado de forma análoga durante la filmación.

Según la continuidad o discontinuidad temporal o espacial

- **Montaje continuo:** Acciones en tiempo real
 - **Acciones en off:** Suceden fuera del cuadro, en este montaje se usan point of view, la acción continua fuera del encuadre.
 - **Lineal:** Acciones realizadas en un mismo lugar y en un mismo tiempo.
 - **Toma sostenida:** La cámara estática espera que el sujeto ingrese al plano hasta que este sale, luego de que esta fuera del encuadre la cámara se mueve hacia donde se encuentra, enfocando en una última acción.
 - **Toma de espera:** La cámara estática ve al sujeto entrar y salir del encuadre sin moverse.
 - **Alternado:** Acciones que suceden en un mismo tiempo pero no necesariamente en un mismo lugar.

- **Yuxtapuestas:** Acciones diferentes que suceden en el mismo lugar y al mismo tiempo, pero en diferentes planos.
- **Paralelas:** Acciones diferentes que suceden en diferentes lugares, al mismo tiempo.
- **Acciones presentes:** Variaciones de encuadres sobre una misma acción y en un mismo lugar.

- **Montaje discontinuo:** discontinuidad tanto en tiempo como en espacio.
 - **Discontinuidad temporal:** saltos en el tiempo durante el relato.
 - **Elipsis evidente:** Uso de transiciones evidenciadas (desvanecimientos), o uso de transiciones suavizadas (corte).
 - **Elipsis oculto:** saltos en el tiempo ocultos para el personaje.
 - **Discontinuidad espacial:** Saltos en el espacio
 - **Continuo:** mismo escenario, sin saltos.
 - **Elipsis con continuidad:** se fragmenta el escenario.
 - **Elipsis con discontinuidad y relación:** diferentes escenarios que mantienen una relación entre ellos.
 - **Elipsis con discontinuidad y sin relación:** diferentes escenarios que no mantienen una relación entre ellos.

- **Según la idea o el contenido:** como se quiere mostrar la acción
 - **Montaje Narrativo:** contiene un orden cronológico.
 - **Montaje Descriptivo:** Muestra detalles de la acción principal.
 - **Montaje Expresivo:** Destaca emociones.
 - **Montaje Simbólico:** Compara metafóricamente, no se integra a la narración pero le agrega significado.

2.2.3.2 EDICIÓN

Durante la edición el encargado debe tener en cuenta diferentes aspectos como son, el storyboard, la duración de las tomas, tratando de evitar tomas muy extensas que aburran al espectador, también debe ser consiente del orden de las tomas, estas deben llevar un

orden comprensible y lógico, además de considerar el ritmo del relato al momento de ubicar los cortes, estar consiente de estos aspectos permitirá editar con mayor rapidez y facilidad. La edición puede realizarse de forma lineal o no lineal (Grove, 2010: 92-95).

Edición Lineal es realizada a través de hardware, mediante el uso de un video tape reccod (VTR), conectado a un monitor se revisa el material grabado, luego este pasa a un MIXER de video que a su vez está conectado a una consola de audio, aquí se realizan las mezclas de video y audio, y se agregan las voces en off de ser necesario, para finalmente pasar a un VTR virgen donde se grabará la producción editada, también conectada a un monitor donde se puede visualizar el producto final (Prado, 2011: 140-141).



Figura2-68 Edición Lineal

Fuente: Objetos Artísticos, Audiovisuales y Manuales, ARTES GWA

(<http://www.gordiwartarts.com/>)

Edición no lineal es aquella que se realiza a través de un software de manera digital, resulta más económico, y permite al editor corregir errores con facilidad y en mucho menos tiempo final (Prado, 2011: 140-141).

En el mercado encontramos innumerable cantidad de software diseñados para su uso en postproducción, cada uno con diferentes características pero todos creados con el mismo fin, editar videos.

- **ADOBE PREMIERE PRO:** Programa de edición de video compatible con Windows y Mac (Adobe Creative, 2014)
- **FINAL CUT PRO:** Programa de edición de video compatible con Mac.
- **ADOBE AFTER EFFECTS:** Programa para postproducción y efectos especiales (Adobe Creative, 2014)
- **CINEMA 4D:** Programa de modelado 3d y animación, compatible con Windows y Mac.
- **AVID MEDIA COMPOSER:** Programa de edición de video para Plataforma Windows y Mac (Avid, 2015)



Figura2-69 Programas para edición de video

Fuente: Adobe Creative Suite CS6, Final Cut PRO, Cinema 4D, Avid Media Composer.

Mientras la edición lineal necesita de varios equipos, para la edición no lineal solo hace falta un solo equipo, ya sea PC o Mac con los requerimientos de software adecuados final (Prado, 2011: 140-141).

También existe la edición on line y off line, usadas más comúnmente en la edición lineal, estas se refieren a la calidad del video en el trabajo, siendo la de mejor calidad catalogada como trabajo final (Konisberg, 2004:184).

Edición Off line: Se refiere al primer montaje de la cinta, el borrador de edición, este es realizado con una copia del material original, lo cual permite experimentar, esta copia será de la calidad que el productor esté dispuesto a costear, con esto se evita dañar la cinta original (Konisberg, 2004:184).



Figura2-70 Edición Off Line

Fuente: Página Web Cyber College, Cyber College (2003, <http://www.cybercollege.com/>)

Edición On line: Normalmente se realiza una vez que la edición off line es aprobada, y se refiere al montaje de la película con el material original siguiendo una hoja de edición realizada en el off line, en la que se especifican los fotogramas de inicio y de final, junto con el número de la cinta, la secuencia y una descripción de la escena, es en este proceso también donde se aplican las transiciones, efectos, sincronización con la banda sonora y corrección de color (Konisberg, 2004:184).

2.2.3.3 CORRECCIÓN DE COLOR

En televisión se usa como guía la barra de tonos y color que es medida por el vectorscopio, el cual es un dispositivo digital que mide la componente de color para asegurar la correcta difusión de los colores.

Esta corrección de color se realiza cuando alguna escena fue mal iluminada o la cámara no poseía los ajustes adecuados, la corrección de color es un proceso en el cual se modifica la exposición, balance de luz y saturación de cada clip, trabaja sobre los blancos, medios y negros además de la temperatura de color, los cuales se ajustan a través de curvas y niveles en función del software utilizado.

El proceso de corrección de color se puede realizar dentro del programa de edición, softwares de edición de video como Premiere, After Effects, Final Cut y Avid cuentan con filtros para la corrección y manipulación del color (Cutanda, 2010).

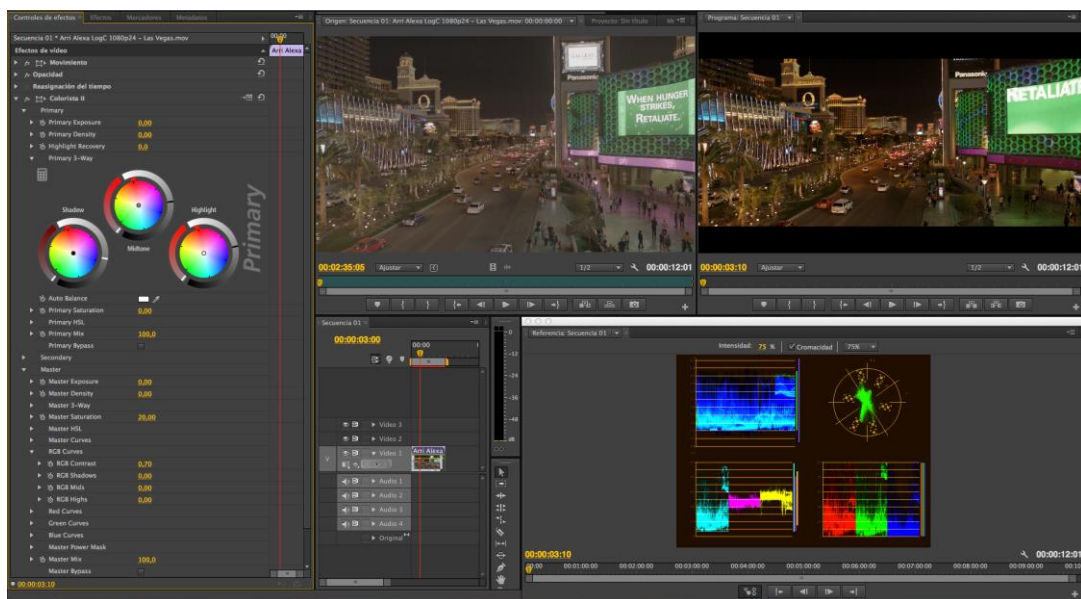


Figura2-71 Corrección de color utilizando el vectorscopio

Fuente: D2visual, D2visual (2012, <http://d2visual.net/>)

Existen diferentes tipos de softwares especializados exclusivamente para la corrección de color, como son:

Color

Desarrollado para plataforma Mac, el programa busca abrillantar y proveer de mayor saturación a la imagen de video (Apple, 2010)



Figura2-72 Programa Color para Mac

Fuente: Comunicación Audiovisual for Dummies, Bassof, M. (<http://www.editando.cl/>)

Da Vinci Resolve

Su última versión, Resolve 11, funciona con sistema operativo, Windows, Mac y Linux, El software permite a los usuarios transferir y registrar videos a un disco duro donde posteriormente puede ser editado, procesado y luego exportarlo en multitud de formatos. Permite sacar el máximo partido al rango dinámico de las imágenes.

Su multitud de herramientas permiten desde correcciones más sencillas, controlando los niveles YRGB, a correcciones más avanzadas permitiendo modificar diferentes espacios del color y la luminancia. Incluye además la función "Color Match" que permite realizar una gradación primaria básica de forma automática analizando los planos grabados (Blackmagic Design Pty, 2015).



Figura2-73 Programa DaVinci Resolve

Fuente: PostProduction y Visual Effect News, Magsaysay (<http://www.mediav.com.sg/>)

CineStyle Color Assist

Herramienta para corregir el color, viene con 25 ajustes preestablecidos y funciones de corrección de color en tiempo real, compatible con Mac y Windows (TecniColorCineStyle, 2015)



Figura2-74 Programa CineStyle Color Assist

Fuente: Página Web Video Design, Video Design (2013, <http://www.video-d.com/>)

SpeedGrade

Es una aplicación de gradación de color que proporciona corrección de color basada en capas y herramientas de diseño para garantizar que los proyectos de vídeo digital mantengan la coherencia y el atractivo visual. SpeedGrade, que integra Direct Link con Premiere Pro para un flujo de trabajo integral de edición y gradación del color, está dirigido a editores, cineastas, coloristas y artistas de efectos especiales que desean obtener unos resultados excepcionales (Cortez, B. 2014).



Figura2-75 Programa SpeedGrade

Fuente: PostProduction y Visual Effect News, Magsaysay (<http://www.mediaav.com.sg/>)

2.2.3.4 MUSICALIZACIÓN Y SONORIZACIÓN

La mayor parte de los sonidos y efectos que se escuchan en las producciones audiovisuales fue recreado en estudio durante la etapa de postproducción, es en esta etapa en la que se compone la banda sonora del proyecto, la cual está conformada por diálogo, previamente grabado durante el rodaje, por la cámara y por el encargado del registro de este audio que es el técnico de audio quien previo a la grabación consulta al director la escena a grabar, también se agregan los efectos de sonido que normalmente son grabados en estudios foley durante la postproducción, y para finalizar se agrega la

música, esta puede ser compuesta exclusivamente para el proyecto o puede ser una obra musical ya compuesta siempre y cuando se hayan gestionado los permisos necesarios. A pesar de que en su gran mayoría los efectos son grabados durante postproducción, esto no quiere decir que solo se van a grabar diálogos durante la producción ya que el técnico de audio también es responsable del **wildtracking**, que es la grabación de las muestras de audio de toda fuente sonora que se perciba en los espacios durante el rodaje. Existen diferentes fuentes de las cuales se pueden extraer los sonidos durante la postproducción para dar vida a la banda sonora (Téllez, 1996: 47-58).

Muestras o bancos de sonido pre existentes:

Son registros de audio o bibliotecas con audios ya grabados por otras personas y compartidos para uso público, a veces pueden ser encontrados a la venta online, algunos vienen incorporados en el software de edición de audio.

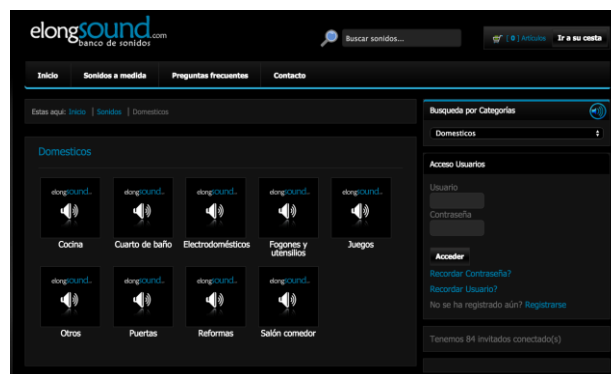


Figura2-76 Página Web para bajar sonidos gratuitos

Fuente: Página Web ElongSound, Elongsound (www.elongsound.com)

Creación a través de software de audio:

En el software como Reason se puede manipular y jugar con sintetizadores, además contiene un banco de sonidos pregrabados de instrumentos musicales. Con este software se puede crear sonidos, músicas originales del autor (Propellerhead Software, 2007)



Figura2-77 Programa Reason para crear tus propios sonidos y pistas

Fuente: Página Web Create Digital, Kirn, P. (2013, <http://createdigitalmusic.com/>)

Grabación Foley:

Es una técnica que se utiliza para recrear los sonidos naturales de personas y objetos, con el objetivo de dar más detalle y exactitud a la obra audiovisual. El mundo del foley siempre se divide en tres aspectos que engloban otros tantos entre sí pasos, presencias y específicos, además esta técnica requiere de muchísima práctica y experiencia (Barbosa, 2012).



Figura2-78 Demostración de cómo graban sonidos específicos

Fuente: Página Web Bricolage, Bricolage (<http://www.bricolageph.org/>)

Los principales softwares usados especialmente para la edición de audio son:

- **ADOBE AUDITION:** Programa de edición de audio compatible con Windows y Mac (Adobe Creative, 2014)
- **SOUNDTRACK:** Programa de edición de audio compatible con Mac (Magix , 2015)
- **PROTOOLS:** Programa de edición de audio compatible con Windows y Mac (Avid, 2015)



Figura2-79 Programas para grabación y edición de audio

Elaborado: Adobe Audition, Soundtrack, Protools

2.2.3.5 COMPRESIÓN Y EXPORTACIÓN

Una vez finalizada la edición se procede a realizar el render, en donde a través de un proceso informático se crean tareas para la generación de un efecto especial, de animación o de edición. Una vez que se desee guardar el archivo para su posterior reproducción se usan los códec y las extensiones para comprimir el archivo, en este proceso se ejecutan algoritmos que descartan o reorganizan información para reducir el tamaño del archivo. La compresión reduce la cantidad de espacio de almacenamiento y la anchura de banda que se necesita para las imágenes en el interfaz digital. Alguno de los códec y extensiones más usados son (Covadonga & Delgado & Sastre. 2010: 119-123):

H. 264: Códec de video de alta compresión, la intención del H264 es establecer un standard que cree una buena calidad de imagen.

H. 265: Nuevo Códec también denominado High Efficiency Video Coding es un formato de compresión de video sucesor del H. 264, este códec posee una relación de compresión de datos que duplica al H. 264, además proporciona mejor calidad de video con la misma tasa de datos y es compatible con la televisión en Ultra Alta Definición hasta con resoluciones del 8K.

MPEG4: Códec standard internacional de video, especialmente usado para web.

AVI: Audio y Video Interleave es un archivo de datos que combina audio y video a la vez, los archivos .avi son muy similares a los archivos DVD.

MOV: Los archivos .mov están formados por una o más pistas de video, ofrecen una gran calidad de producción.

APPLE PRORES: Los códecs de Apple ProRes proporcionan una combinación sin igual de rendimiento de edición en tiempo real multicanal, excelente calidad de imagen y tasas de almacenamiento reducidas.

Extensión del archivo	Contenedor	Códec de video	Resolución	Velocidad de transferencia (fps)	Velocidad en bits (Mbps)	Códec de audio
*.avi *.mkv *.asf *.wmv *.mp4 *.3gp *.vro *.mpg *.mpeg *.ts *.tp *.trp *.m2ts *.mts *.divx	AVI MKV ASF MP4 3GP VRO VOB PS TS	DivX 3.11/4.x/5.x/6.1	1920 x 1080	6-30	30	AC3 LPCM ADMPCM (IMA, MS) AAC HE-AAC WMA DD+ MPEG (MP3) DTS Core
		MPEG4 SP / ASP				
		H.264 BP/MP/HP	640 x 480		8	
		Motion JPEG				
		Window Media Video v9	1920 x 1080		30	
		MPEG2				
		MPEG1				

Figura2-80 Formatos de compresión y exportación de videos

Fuente: Página Web Samsung, Samsung (<http://skp.samsungportal.com/>)

La postproducción encierra todo proceso que se realiza luego de la finalización del rodaje hasta que se culmina el proyecto previo a su emisión. El trabajo de postproducción no cuenta con un número de días establecido, pero eso no quiere decir que se extenderá indefinidamente, se deben respetar los días por los que se han alquilado los estudios de edición de audio y video. Finalmente y de ser el caso se insertan los efectos especiales que se requieran en el trabajo, aparte de los efectos de corte, como son: fundido, disolvencia, cortinilla, etc (Grove, 2010: 93)

De ser necesario se designará a un responsable del diseño y aplicación de los boompers, tercios y créditos. Al mismo tiempo el productor y su equipo se encargan de realizar los pagos debidos, y desde entonces se empieza a vislumbrar si el proyecto resultó un éxito o fracaso.

ESTANDARES DE TELEVISIÓN

Existen diferentes tipos de estándares de televisión, se dividen en estándares análogos y digitales, entre los análogos tenemos el NTSC (National Television Standards Committee), el cual posee un tamaño de fotograma de 720 x 480 y su velocidad de fotografa es de 29,97 fps para televisión. Este estándar de televisión es usado en Estados Unidos y algunos otros países como Ecuador en donde se usa la televisión digital terrestre. Otro de los formatos más usados dentro de los estándares análogos de televisión es el PAL (Phase Alternating Line), utilizado comúnmente en Europa y Brasil, su tamaño de fotografa es de 720 x 576 y su velocidad de fotografa es de 25fps (Carrasco, 2010:112-115)

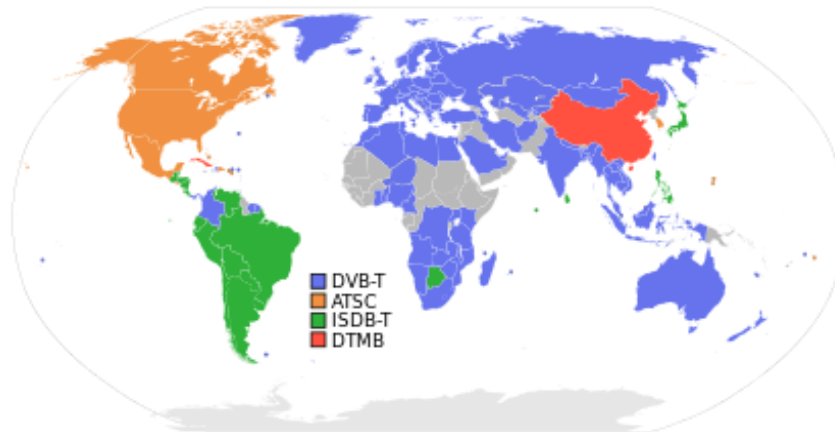


Figura2-81 Mapa de cómo están distribuidos los estándares de televisión

Fuente: Página Web Analfatécnicos, Manual de radistas analfatécnicos

(<http://www.analfatecnicos.net/>)

Mientras los estándares de definición normal son denominados SD, tenemos los catalogados como HDTV que corresponden a televisión digital de alta definición, estos se dividen en HD, que es imagen o formato de alta definición de 1280 x 720px, luego está el formato Full HD que por su tamaño y resolución es superior al HD con 1920×1080px, (Carrasco, 2010:112-115) también hay nuevos formatos que a pesar que existen en el mercado, sus altos costos o falta de transmisión televisiva en esa calidad han impedido que sean adquiridos por gran parte de la población, y son el 2K que ofrece una imagen digital de una anchura de 2048 x 1556 píxeles y por último el 4K que supera al 2K con una imagen digital de dimensiones de 4096 x 3112 píxeles (Carrasco, 2010:118-120)

Un nuevo standard de video para resolución en cine digital es el 8K, su nombre proviene de la resolución horizontal que ofrece, la cual tiene aproximadamente 8000 píxeles, con una relación de aspecto 17:9 y una resolución de 8192 x 4320 píxeles. En la industria de la televisión digital también tenemos a disposición el 8K UHDV, este estándar a diferencia del anterior es representado por el número de sus píxeles de forma vertical, que corresponden a 7680 x 4320 con una relación de aspecto 16:9 (Carrasco, 2010:118-120).

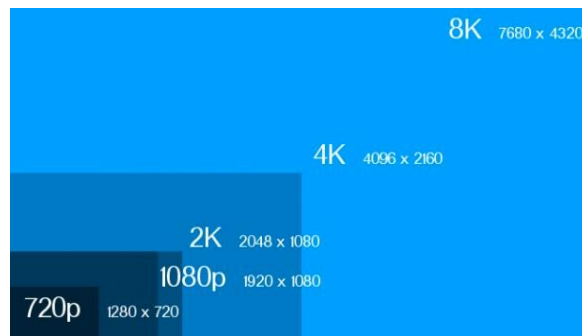


Figura2-82 Número de píxeles dependiendo de su proporción de imagen

Fuente: Página Web Engadget, Engadget (2012, <http://es.engadget.com/>)

En abril del 2009 el Ecuador adoptó el estándar de transmisión digital terrestre (TDT), que es el sistema ISDB-T japonés con variaciones brasileñas, este convenio aceptado por la Superintendencia de Telecomunicaciones (2010) permite que la transmisión de la señal analógica pase a digital. En la actualidad muchos canales disponen de señales de alta definición en 1080i, pero los contenidos transmitidos por ellos son ampliados desde 480i, o bien son la misma señal analógica transmitida a través de un medio digital, actualmente los canales que emiten en calidad HDTV son

- Ecuavisa HD
- Oromar HD
- TC HD
- Teamazonas HD
- TVS.FHD.RS
- RTS HD

2.2.3.6 TÉRMINOS Y DEFINICIONES USADAS EN LA POSTPRODUCCIÓN

Durante la postproducción se desarrolla la edición del material grabado, se reorganiza, corta y une entre sí para crear un trabajo final, esta edición se puede realizar de dos modos diferentes, puede ser Lineal, es decir que es montada de modo analógico, a través de equipos de hardware, o puede ser no lineal, es decir editada con software, de

cualquier modo los clips, que no son otra cosa que fragmentos de película o cinta que se saca de una secuencia y se usa para otro propósito, son reorganizados, cortados y empalmados nuevamente (Prado, 2011: 140-141).

Se debe tener especialmente cuidado con la imagen, procurando que los clips escogidos mantengan la misma relación de aspecto, es decir la relación entre la anchura y la altura de una imagen. Algunas relaciones de aspecto habituales son: 1,85:1 (Estándar de la Academia), 2,39:1 (Anamórfico), 1,77:1 (Alta definición) y 1,33:1 (TV estándar), cualquiera que esta sea, todos los clips deben coincidir en la misma relación, también es importante que la imagen no tenga ruido, que se presenta como una granulación en la imagen por escasa iluminación durante el rodaje, este resultado se produce de acuerdo a la calidad de la cámara y la sensibilidad de su sensor (Carrasco, 2010:112-115)

Durante la edición se realizan cambios en cuanto a color, saturación e iluminación, para realizar estos cambios la imagen debe poseer un buen rango dinámico, que permita jugar con los valores entre los puntos percibidos más oscuros y más brillantes de una imagen, una de las opciones que nos permite variar este rango dinámico es la corrección de color, la cual altera el equilibrio del color modificando la proporción de los valores de luz, es importante que durante la producción las cámaras a usarse mantengan el mismo ajuste, ya sea de proporciones de la imagen como ajuste de color ya que se pueden presentar problemas, de ser así en la postproducción se realizarán las correcciones adecuadas para que en todos los clips se mantenga una uniformidad de color (Cutanda, 2010).

Una vez editado el primer borrador este pasa a manos del técnico de audio, el cual empieza la sonorización, proceso en el que se agregan pistas de audio que acompañan al video dentro de la línea de tiempo creando así en conjunto la banda sonora que encierra todo audio o música que forma parte del trabajo audiovisual, inicia por sincronizar con precisión el sonido y la imagen, para evitar confusiones y pérdida del material, el editor o los editores llevan un registro en la hoja de edición en la cual se ubica la escena, la

toma, el medio, el código de tiempo correspondiente al inicio y el final, si se trata de audio, video o ambas y una pequeña descripción del material (Téllez, 1996: 47-58).

En la edición digital a través del software se puede manejar con mayor facilidad aspectos que hubieran sido difíciles de resolver de forma análoga como es el código de tiempo; Sistema para numerar fotogramas adoptado por el SMPTE que asigna un número a cada fotograma de video que indica horas, minutos, segundos y fotogramas y que en el software se presenta de la siguiente forma 01:42:13:26., también se resuelven con relativa rapidez efectos especiales trabajados a través de programas digitales para agregar a la imagen. Características que no se pueden conseguir por medios tradicionales, se usa comúnmente para la realización de objetos o personajes inexistentes o aquellos cuyo coste de producción sería muy elevado. Además la aplicación de transiciones, para pasar de un clip de video a otro es casi instantánea y permite observar los cambios, efectos y cortes realizados a lo largo del trabajo en la línea de tiempo (Grove, 2010: 93), que se presenta como una extensa franja que simboliza la extensión del trabajo. Con la ayuda del uso de pistas se pueden ubicar los clips en la línea de tiempo y ajustar las duraciones de los mismos con respecto a otros clips.

2.2.4 TIPOS DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN

Así como existen diferentes plataformas audiovisuales, como cine, televisión e internet, dentro de ellas existen categorizaciones según el contenido del audiovisual (Mazziotti, 2001:188). En el caso de la televisión se encuentran varios géneros de programas, entre los más convencionales están (Acacias, 2008: 5-7):

Series

Es un programa audiovisual que narra una historia separada en capítulos, cuenta con una independencia de trama en cada una de sus unidades, sin perder su continuidad en conjunto, las series cuentan con un cierre en cada capítulo, a diferencia de los seriales en las que sus capítulos cuentan con un final abierto e inconcluso.

Otra diferencia es que a raíz del presupuesto, los seriales son producidos con el fin de emitirlos diariamente, mientras las series, que son de mayor costo son ubicadas comúnmente en horario estelar y emitidas una vez a la semana (UCI, 2013).

Entre las series podemos encontrar.

- **Series de comedia de situación**, también conocidas como Sitcom, giran en torno a la comedia, algunas veces son grabados con público en vivo y su duración oscila entre los 20 a 40 minutos, también cuenta con pocos escenarios en su mayoría interiores.
- **Teleseries**, o series de largo recorrido, más extensas que los sitcoms suelen durar entre 50 y 60 minutos y cuentan con historias más complejas, también se usan más escenarios. Normalmente se distinguen entre dramas y comedias.
- **Antología**, serie que durante cada capítulo o temporada narra una historia diferente, con diferentes actores o diferentes escenarios. El equipo de producción también puede cambiar, pero a pesar de las variaciones comparten un tema central que se repite historia tras historia.
- **Miniserie**, así se denomina a series que cuentan con un número de capítulos estipulados y que rodea de entre 2 a 5 episodios.
- **Micro series**: Series realmente cortas, de 3 a 5 minutos de duración, de trama clara y escasos escenarios, son manejados mayormente por internet o en televisión pueden pasar por la audiencia como un comercial extenso.

Telenovelas

Muy famosas en América Latina, cuentan con una historia normalmente melodramática y de romance, con un final muchas veces predecible. Las telenovelas siempre cuentan con un amor imposible y un villano que reafirma la imposibilidad de dicho amor, este

género se maneja con la intriga, la codicia, casi siempre haciendo hincapié en la diferencia de los estratos sociales.

Programas Periodísticos

Programas que abarcan temas de índole policial, política, religiosa, cultural, pero no de una forma aleatoria sino que va acorde a sucesos importantes dentro de la comunidad, aunque también se puede dar el caso de notas sobre noticias internacionales (Acacias, 2008: 5-7).

Dentro de programas periodísticos se puede hablar de:

- **Noticieros**, Programas que abarcan detalles de los sucesos y tratan de informar de forma breve y clara lo que sucedió, los noticieros aparte de abarcar eventos exteriores (choques, incendios, desastres naturales), también abarcan eventos interiores, como son (entrevistas, cubrimiento de eventos, premiaciones) siempre con la misión de informar el día a día a los habitantes.

También se puede encontrar programas periodísticos destinados a un tema en específico como es el turismo, la política, el deporte, la ciencia, estos siempre se definirán por su estructura que busca indagar e informar sobre dichos temas de forma clara y neutral.

Programas de Farándula

Busca informar sobre la vida de las celebridades y famosos, usado con fines de mercadotecnia, busca destacar la vida privada de las personas conocidas a través de los medios, su propósito está lejos de informar, más bien busca conmover y emocionar al público, normalmente estos programas son conducidos o cuentan con un panel de personas que están dispuestas a dar su opinión sobre cualquier noticia.

Programas de Entretenimiento

Programas que no tienen un fin ajeno al de entretener, plantean situaciones de diferentes tipos; comedia, drama, romance, siendo regularmente la de comedias la que prevalece. Entre ellos encontramos varios, algunos son (Acacias ,2008: 5-7):

- **Reality Shows**, son programas que reúnen a personas naturales y las enfrentan a la cámara, ya sea en programas de situaciones, foros, etc.
- **Programas de concursos**, Programas en el que se reúne a personas naturales y las ponen a competir por un premio, ya sea individualmente o en equipos, estos concursos pueden ser de suerte o pueden llegar a evaluar capacidades de memoria o conocimientos.

Programas Deportivos

Programas dedicados a la información deportiva, puntuación de enfrentamientos, cubrimiento de eventos deportivos como son olimpiadas, torneos, vida de los deportistas, información sobre equipos deportivos, viajes de seleccionados o representantes deportivos nacionales.

Estos programas pueden ser emitidos de forma independiente o pueden estar ligados al noticiero del día, contando con un segmento propio (Acacias, 2008: 5-7).

Programas Culturales

Audiovisuales creados con el afán de mostrar y educar a las personas habitantes de un lugar hechos, actividades o datos curiosos de su nación, estos pueden ser actividades típicas como bailes, festividades, rituales, también se puede tratar de hechos históricos, lugares icónicos, personajes importantes para la historia del lugar, costumbres desconocidas o antiguas, entre otros, todo esto con el fin de rescatar identidad nacional (Acacias, 2008: 5-7).

2.2.4.1 NUEVAS TENDENCIAS TELEVISIVAS

Actualmente con la invasión de las redes sociales, el fácil acceso a los medios de comunicación y la necesidad de las personas por participar cada vez más en la información que circula, los distintos géneros de Televisión han ido mutando, mezclándose entre sí hasta crear nuevas tendencias que se han desarrollado tomando lo más destacado de cada género, es así que se encuentran nuevas propuestas televisivas, difíciles de encasillar y mucho más interesantes y dinámicas que las conocidas y establecidas(Prado, 1992: 3-4).

Como ejemplo existen las novelas brasileñas de la Rede Globo que abordan temas sociales, como las drogas, la prostitución, la homosexualidad, la adopción, etc. con una mente abierta.

El principal factor que ha sacudido el mundo de la televisión son las redes sociales, actualmente no es raro observar a periodistas haciendo y presentando mensajes de redes sociales en pantalla, o incluso concursos presentados en televisión en los que se participa a través de las redes sociales (PuroMarketing, 2014).

Este dinamismo entre dos plataformas, si es verdad, no completamente diferentes pero a su vez un poco alejadas entre sí, es el que alienta al público a participar e inmiscuirse y dar su criterio sobre noticias o programas que desean ver y participar durante el desarrollo de los mismos, esta participación se la denomina interactividad y permite al público dar su opinión y ser escuchados y tomados en cuenta por productores y directores de los canales.

Gracias a esta revolución del público hacia los medios, los mismos medios buscan sacar provecho de esta participación de la audiencia y programas totalmente diferentes ven la luz, como es el caso de Mundo Mágico, programa emitido por TV Satelital (2015), el cual se centra en videojuegos famosos, y permiten que niños participen a través de llamada telefónica y jueguen participando a su vez por premios. Otro ejemplo es la serie

Hannibal, que cuenta con su aplicación para tablets a través de la cual al momento de ver el programa se pueden acceder en la tablet a información extra del capítulo como datos curiosos sobre las locaciones o los personajes (NBC, 2015)

- **Los programas interactivos**

Programas interactivos son todos aquellos programas en los que se tiene un contacto directo y personal con el público durante la grabación, intercambiar palabras, opiniones, acciones, mensajes con otra persona y desarrollar ya sea un debate, conversación o alguna actividad realizada entre los involucrados (López, 2010:18-19).

La ventaja de estos programas son la conexión que se crea entre el programa y el público, ya que la audiencia acude por voluntad propia para vincularse con personajes que han llamado su atención, lo que asegura el interés de las personas por el tema a tratar en el programa y su fidelidad para con las siguientes transmisiones del mismo, ya sea por su participación en vivo o la sintonización en casa.

Esta interacción de cierta manera contribuye a la publicidad del programa a través del boca a boca, publicidad directa entre aquellos que participan, sus conocidos y allegados con quienes va a compartir su experiencia.

Algunos ejemplos de programas interactivos son los programas concurso, los talkshow, programas grabados con público en vivo y todos aquellos en que la audiencia participa durante la filmación (López, 2010:18-19), en el Ecuador algunos de estos programas son El Pozo Millonario, Ecuador Tiene Talento, Haga negocio Conmigo, Casos de Familia, Yo me llamo, etc.



Figura2-83 Escenografía del programa Ecuador Tiene Talento

Fuente: Página Web Ecuavisa, Ecuavisa (<http://desarrollo.ecuavisa.com/>)



CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA
INVESTIGACIÓN

3.1 LA INVESTIGACIÓN

Los seres humanos a través de la historia, siempre han tenido la necesidad de conocer mucho más de la realidad, el entorno donde se desarrollan, tener conocimiento de cuáles son sus objetivos, entre otras interrogantes. Esas necesidades de conocer e indagar surgen de la curiosidad neta que todo ser humano tiene. Los sujetos hacen uso de la investigación para conocer o cuestionar los motivos de dichos comportamientos, buscar datos, fechas, acontecimientos y más, no solo de la situación actual sino también de algún suceso pasado que vinculen directamente con el tema de la investigación. Entonces se puede definir que la investigación tiene como objetivo el descubrir algo, indagar, dar respuesta a las distintas preguntas o interrogantes que hace y tiene el ser humano.

Para poder realizar una excelente investigación, se han definido metodologías, que es un instrumento que enlaza el sujeto con el objeto de la investigación, si no hay una metodología es casi imposible llegar a la resolución final del caso. La palabra método tiene como significado el camino adecuado para lograr un fin, que en este caso es la investigación, también se puede definir como el conjunto de procedimientos lógicos para resolver problemas, además de poner a prueba las hipótesis establecidas dentro del caso. Es importante que al momento de escoger el tipo de investigación que se va a realizar, conocer el grupo objetivo, además de reconocer los datos relevantes que se quieren obtener de la investigación y que ayuden específicamente a su proyecto (Sampieri, R.H. y Collado, C. 2010: 4).

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Existen varios tipos de investigación, dependiendo de los objetivos que tiene el investigador, las cuales son (Grajales, 2000:2):

- **Investigación básica, pura o fundamental:** Esta investigación consiste en tener más conocimiento sobre el tema, quienes realizan este tipo de investigación no tienen

mucho interés en las consecuencias prácticas o aplicaciones, sino buscan desarrollar teorías basadas en leyes y principios (Grajales, 2000:2).

- **Investigación aplicada, constructiva o utilitaria:** Esta investigación se basa en el uso y posibles consecuencias de los conocimientos, depende de los descubrimientos y avances de una investigación, busca conocer para actuar, tiene un interés más a la aplicación que a la teoría (Grajales, 2000:2).

Los tipos de investigación se clasifican según su grado de profundidad, las cuales son (Grajales, 2000:2):

- **Exploratoria:** Esta investigación se realiza sobre casos en los que hay poco o ningún conocimiento, su objetivo es tener una visión general del objeto o caso a investigar, en la cual se conozcan aspectos fundamentales, a partir de este tipo de investigación se determinan lineamientos para futuras investigaciones (Grajales, 2000:2).
- **Explicativa:** Esta investigación consiste en determinar las razones de la investigación, por medio de la relación causa y efectos (Grajales, 2000:2).
- **Descriptiva:** Esta investigación consiste en limitar las características particulares y diferentes del caso a investigar, tiene como objetivo predecir algunas situaciones así como establecer relaciones entre variables para así orientarlas a una hipótesis (Grajales, 2000:2).

Una vez estudiados y conociendo de que se trata la investigación, la metodología y los tipos de investigación que existen, se ha escogido para el proyecto los siguientes, los cuales ayudarán específicamente a recolectar los datos correcto y concreto para la investigación:

La **Investigación Exploratoria** se define como aquella que se realiza cuando el sujeto o fenómeno a estudiar es poco conocido o no hay ningún antecedente sobre el mismo que ayude a conducir la investigación (Sampieri, R.H. y Collado, C. 2010: 79).

Este tipo de investigación ayudará a recabar datos necesarios y generales sobre la situación a investigar, muy pocas veces esta investigación se realiza con un fin práctico, es más de índole teórica y ayuda a los investigadores a sentirse más familiarizados con el tema para así conocer datos que faciliten encontrar un modo adecuado de abordar el resto de la investigación o el tema, además de ayudar a obtener información acerca de la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real, investigar problemas del comportamiento humano que consideren cruciales los profesionales de determinada área, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones posteriores o sugerir afirmaciones (postulados) verificables (Dankhe, 1986).

A raíz de esta información el investigador puede desarrollar el marco teórico y práctico.

El estudio exploratorio tiene por objetivo la formulación de un problema para que la investigación sea más precisa y así permita formular hipótesis de primer y segundo grado, para definir estos estudios se deben responder algunas preguntas:

- ¿El estudio que propone tiene pocos antecedentes en cuanto a su modelo teórico o a su aplicación práctica?
- ¿Nunca se han realizado otros estudios sobre el tema?
- ¿Busca hacer una recopilación de tipo teórico por la ausencia de un modelo específico referido a su problema de investigación?
- ¿Considera que su trabajo podría servir de base para la realización de nuevas investigaciones?

Con esta investigación se espera recabar datos que más adelante moldearan el resto de la investigación como son, actividades a realizar dentro de un programa deportivo interactivo que resulte atrayente a los jóvenes, desarrollo y producción de programas interactivos dentro de planteles educativos, organización y actividades que permitan al deportista interactuar con los estudiantes del plantel y montaje de la puesta en escena de un programa grabado en vivo en un plantel; con estos cuestionamientos se espera adquirir la mayor cantidad de información que permitan dar pie al desarrollo del proyecto de un modo adecuado con datos reales y comprobables e información actual sobre el medio.

Esta investigación se realizará a través de una entrevista con una persona entendida en los medios deportivos y de televisión.

El otro tipo de estudios que ayuda a nuestra investigación es la **Investigación Descriptiva**, que analiza como es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes, lo cual permite estudiar a detalle al grupo objetivo a investigar, esta información tendrá una mayor profundidad respecto a la exploratoria, que delimitan los hechos que conforman el problema como (Sampieri, R.H. y Collado, C. 2010: 80):

- Establecer la característica demográfica de las unidades investigadas
- Identificar formas de conductas, actitudes de personas
- Establecer comportamientos concretos
- Descubrir y comprobar la posible asociación de la variable de investigación

Para la recolección de la información se utilizarán técnicas de recolección de datos como la observación, entrevista y los cuestionarios.

Para realizar el estudio descriptivo se debe responder algunas interrogantes:

- ¿Se propone identificar elementos y características del problema de investigación?
- ¿Busca hacer una caracterización de hechos o situaciones por los cuales se identifica a su problema de investigación?
- ¿El problema que Ud. plantea y los hechos que comprende abarcan formas, comportamientos sociales, actitudes, creencias, formas de pensar y actuar de un grupo?
- ¿Espera que los resultados de su investigación sean base para la formulación de nuevas hipótesis a partir de las cuales se inicia un conocimiento explicativo?

El **estudio de la investigación descriptivo** dentro de la investigación define elementos y características demográficas como: la edad, el género, ocupación, entre otras variables, en este caso se analiza a jóvenes de 12 a 18 años de edad, de distintos géneros, que estudian y que realizan alguna actividad física después de su rutina escolar dentro de la institución o fuera de ella, este estudio además ayuda a identificar la conducta que tienen estos jóvenes al ser partícipes de alguna actividad física, es decir cuáles son sus actitudes frente a los demás, como es su estilo de vida y comportamiento, las variables comunes que refleje este estudio ayudará a establecer comportamientos concretos del grupo objetivo para así, utilizar estos datos como base en la formulación de hipótesis.

Esta investigación se realizará a través de una observación directa y encuestas efectuada a estudiantes del plantel educativo, en un corto espacio de tiempo durante las horas de clases.

3.3 MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo al diseño de los métodos de recolección de datos se recolectará contenido útil para el proyecto, mediante un proceso de decisión se debe definir qué tipo de

modalidad de investigación los investigadores desean utilizar, estos pueden ser de índole (Rodríguez, 2003:25-26):

3.3.1 Cuantitativo

También conocido como positivista, este tipo de estudio es predeterminado, y es más fácil de manejar por el investigador, las respuestas a las preguntas realizadas son medibles, luego de la recolección de sus datos se realiza un análisis e interpretación estadística, para que datos como actitudes o preferencias sean medibles el investigador controla las respuestas a través del uso de opciones múltiples, los cuestionamientos realizados en este método son denominadas preguntas cerradas (Rodríguez, 2003:25).

La preguntas se enfocan en un solo fenómeno, se intenta evitar las preguntas, “por qué”, normalmente comienzan con “qué” y “cómo”.

Usa verbos exploratorios como: descubrir, intentar, entender, explorar un proceso, describir experiencias, informar sobre acontecimientos (Rodríguez, 2003: 25).

3.3.2 Cualitativo

Este estudio permite la inserción de métodos emergentes durante la investigación, se usan preguntas abiertas en las que interviene la opinión del sujeto de investigación, los datos son comúnmente recopilados a través de entrevistas, observaciones, documentos, fuentes audiovisuales, luego de recabados los datos se analizan el texto, la imagen o el audio para luego por temas interpretar patrones entre las respuestas (Rodríguez, 2003: 26).

Las preguntas relacionadas a la investigación evolucionan a medida que evoluciona la investigación. Normalmente a través de este estudio se busca relacionar a dos variables, los resultados que lanza este estudio siempre serán considerado hipótesis que no pueden ser comprobadas a través de preguntas abiertas, las hipótesis pueden ser nulas: niega lo que se desea refutar, direccionales: establece y especifica diferencias entre los grupos y

no direccionales: establece diferencias entre los grupos pero no las especifica (Rodríguez, 2003:25).

3.3.3 Mixto

En un estudio mixto se combinan estudios cuantitativos y cualitativos, es decir que dentro del diseño de recolección de datos se abarcaran tanto preguntas abiertas y cerradas, y que por lo tanto se recolectará información tanto cuantitativa como cualitativa, en estos estudios se analizan los resultados dividiéndolos en cuantitativos y cualitativos para luego realizar su interpretación y finalmente concluir con las respectivas conclusiones (Rodríguez, 2003: 26).

Las preguntas ya sean cuantitativas o cualitativas son de mayor importancia por sobre el diseño, además uno de estos estudios deberá tomar protagonismo en la investigación, mientras el otro estudio servirá para fundamentar o respaldar los resultados, se suele agregar una pregunta referente al diseño mixto haciendo énfasis en el método o el contenido (Rodríguez, 2003:26).

Dentro de la investigación se escogerán distintos tipos de instrumentos de recolección de datos, y serán aplicados en diferentes aspectos que intervienen en la unidad del proyecto, por ser un proyecto nuevo, nunca antes investigado y en el que intervienen dos ámbitos muy importantes como lo son los jóvenes estudiantes y el medio audiovisual de TV encaminado hacia el género deportivo, se requiere la obtención de datos cualitativos tanto como cuantitativos, por lo cual los investigadores se basan en un estudio de investigación mixto que permite el uso de preguntas abiertas y cerradas, así como el estudio de diferentes variables o grupos, para luego de analizar e interpretar los datos con la finalidad de obtener una conclusión.

3.4 MÉTODO

Existen cuatro tipos de métodos de la investigación, cada uno corresponde a un proceder diferente para la adquisición de datos, entre ellos están:

- **Método Inductivo:** Conociendo datos o hechos particulares se investiga con el fin de descubrir datos generales (Dávila, 2006: 184-187).
- **Método Deductivo:** Conociendo datos generales, se investiga con el fin de conocer hechos o datos específicos (Dávila, 2006: 184-187).
- **Método de Síntesis:** A través de sus partes, el fenómeno a estudiar se recompone para su mejor estudio y comprensión (Bonilla & Rodríguez, 2005: 309)
- **Método de Análisis:** Se divide un todo en partes para su posterior estudio (Universidad Politécnica de Madrid, 2004)

De acuerdo al proyecto el mejor método a emplear es:

3.4.1 Método de Análisis - Deductivo

El método que se va utilizar dentro de la investigación es una combinación derivada de dos métodos, el primero es el método de análisis ya que los investigadores han dividido dos aspectos que interesan en el proyecto los cuales son: El público en vivo, es decir las características y personalidad de los estudiantes en el plantel interesados en el proyecto. Y el aspecto de manejo de un programa interactivo de índole deportivo realizado dentro de un plantel educativo.

A su vez se ayudan con el método deductivo, ya que en lugar de abarcar el tema directamente con los sujetos en quienes van a aplicar la investigación, se recaudará la información de ellos, indagando primero los datos más generales.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

Esta investigación será realizada en la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones, en el horario vespertino, la población total a investigar son todos los alumnos de 12 a 18

años de edad, los cuales están distribuido en los curso de 8vo de básica a tercer Bachillerato, cada curso tiene alrededor de 32 alumnos por aula.

El número de la muestra es relacionado a la cantidad de personas que se les va a realizar la encuesta, como son grupos de alumnos se usará un tipo de muestreo aleatorio por conglomerado.

El tipo de muestro por conglomerado busca seleccionar grupos, en este caso para la investigación se realiza la encuesta a todos los cursos de la sección secundaria, para posteriormente seleccionar el grupo elegido, todo depende de los resultados de las encuestas. (Sampieri, R.H. y Collado, C. 2010: 305-307).

El curso escogido fue 10mo A que cuenta con 32 alumnos, hombres y mujeres.

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Es el conjunto de mecanismos de los que se vale el investigador para acercarse al fenómeno en el cual está interesado y extraer información de él, en estas técnicas e instrumentos se encuentra sintetizado todo el trabajo realizado previo en la investigación (Rodríguez,2003: 40).

Dichas técnicas e instrumentos pueden referirse o usarse como:

- Cualquier recurso que recopile información referente a la investigación.
- Es un mecanismo recopilador de datos.
- Son elementos básicos que extraen la información de las fuentes consultadas.
- Son los soportes que justifican y de alguna manera le dan validez a la investigación.

- Como instrumentos de investigación son amplios y variados y van desde una simple ficha hasta una compleja y sofisticada encuesta.

En la investigación se decidió valer de tres instrumentos de recolección de datos como son (Rodríguez, 2003: 13):

Entrevista, Encuesta y Observación directa

3.6.1 TÉCNICA DE OBSERVACIÓN

Es una técnica que consiste en observar al fenómeno, hecho o caso, para así poder recolectar datos que posteriormente serán analizados. La observación es fundamental en todo proceso investigativo ya que los datos que se recolectan apoyan al investigador a obtener un mayor número de información para la investigación proyecto. Para realizar esta técnica se deben seguir los siguientes pasos que ayudarán al investigador a ejecutarla correctamente (Bonilla & Rodríguez, 2005: 227-231):

1. Determinar el objeto, situación, caso, etc. Es decir “qué se va a observar”.
2. Determinar objetivos de la observación, “para qué se va a observar”.
3. Determinar la forma como se van a registrar los datos.
4. Observar cuidadosa y críticamente.
5. Registrar los datos observados.
6. Analizar e interpretar los datos.
7. Elaborar conclusiones de los datos obtenidos.
8. Elaborar un informe de la observación.

Dentro de esta técnica existen varios tipos de observación, las cuales serán utilizadas en función a la forma de cómo se van a recolectar los datos:

- **La observación cualitativa:** se caracteriza por tener un menor grado de control y sistematización en la recolección de información, lo cual aumenta el papel del observador para su interpretación (Rodríguez, M. 2011:19).

- **La observación cuantitativa:** recolecta datos a través de un modo registro sistemático de información, lo cual se refleja de forma numérica, con datos medibles u objetivos (Rodríguez, M. 2011:19).
- **La observación Participante:** es cuando el investigador se involucra dentro del grupo, hecho o fenómeno observado para conseguir información, desde adentro. pretende obtener información relevante, además de tener en cuenta, el grado de participación, el lenguaje usado, entre otras características (Rodríguez, M. 2011:18).
- **Observación directa:** es una técnica en la cual el observador se pone en contacto directo y personal con el fenómeno a observar, de esta forma se obtiene información de primera mano (Rodríguez, M. 2011:34).
- **Observación indirecta:** es cuando el investigador entra en conocimiento del hecho o fenómeno a través de observaciones realizadas anteriormente (Rodríguez, M. 2011:34).

Para la investigación, el tipo de observación que se va utilizar es la **observación directa**. El grupo objetivo a investigar serán los alumnos de 8vo básica a tercer bachillerato, en un horario vespertino, con el objetivo de recolectar datos específicos sobre el interés al deporte y a la aceptación que tendría la participación de un programa piloto deportivo desarrollado dentro de la institución. La forma en que se van a registrar estos datos serán a través de grabaciones y fotografías, los investigadores, frente al grupo objetivo realizarán preguntas concretas sobre los datos a obtener, para luego poder analizar el número de estudiantes que tuvieron una participación activa a las respuesta de estas preguntas realizadas anteriormente. De ahí se procede a la elaboración de conclusiones que ayudarán de manera específica a definir mucho más el grupo objetivo, frente al interés que los investigadores tengan sobre el tema para el proyecto.

3.6.2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador, se utiliza un listado de preguntas escritas, que se entregan al grupo objetivo, este conjunto de preguntas se denomina cuestionario. El término impersonal en la encuesta significa que el cuestionario no lleva la identificación de la persona que responde (Sampieri, R.H. y Collado, C. 2010: 217-221):

Varios expertos unen el concepto de la entrevista y el cuestionario, denominándolo encuesta, ya que en los dos casos se trata de obtener información de un grupo objetivo que tiene alguna relación con el problema que es materia de investigación. La encuesta es la técnica más utilizada y relativamente barata además de tener la gran capacidad para estandarizar datos (Sampieri, R.H. y Collado, C. 2010: 217-221):

Al momento de realizar una encuesta, tenemos que tomar en cuenta los riesgos que conlleva a la aplicación de dichos cuestionarios como por ejemplo:

1. La Tendencia de decir "si" a todo.
2. Falta de comprensión de las preguntas o de alguna palabra.
3. La influencia de la simpatía o la antipatía con el investigador o el tema a investigar.
4. Falta de sinceridad en las respuestas.
5. La información puede revertirse en contra del encuestado.

Para realizar correctamente una encuesta, el investigador debe seleccionar las preguntas más adecuadas con respecto al tema y naturaleza de la investigación, es importante conocer el nivel de educación del grupo objetivo que responderá el cuestionario. También existen tipos de cuestionarios los cuales son (Sampieri, R.H. y Collado, C. 2010: 217-221):

- **Encuesta personal:** En la cual directamente se hace uso de los encuestados.

- **Cuestionario por correo:** Una persona encargada es responsable de enviar el cuestionario a las personas indicadas, este método es el más barato pero tiende a no tener un índice de respuestas elevado.
- **Cuestionario telefónico:** Se realiza un cuestionario rápido a un grupo de personas, usando un medio de comunicación telefónico.

Las preguntas del cuestionario se clasifican:

A. De acuerdo a la contestación;

Es decir preguntas abiertas y preguntas cerradas. Las preguntas abiertas se formulan sin establecer categorías de respuestas, estas preguntas se deben utilizar muy poco ya que al momento de analizar todas las respuestas de las encuestas resulta un poco complejo tabular su resultado (Sampieri, R.H. y Collado, C. 2010: 225-229).

En cambio las preguntas cerradas se clasifican en dos tipos:

- **Dicotómicas:** se establece solo 2 alternativas de respuesta "SI o NO" y a veces Ns/Nc (No sabe/ No contesta o No responde), estas preguntas se deben utilizar solo para temas muy bien definidos que solo admiten 2 alternativas como respuesta.
- **Categorizadas:** en la cual se establecen categorías de respuestas.

A su vez se subdividen en:

- **De respuesta espontánea:** donde el encuestador no debe leerle la respuesta al encuestado.
- **De respuesta sugeridas:** el entrevistador lee las preguntas al encuestado.

- **De valoración:** el entrevistado lee una escala de intensidad creciente o decreciente de categorías de respuesta.

B. Según su función en el cuestionario:

- **Preguntas Filtro:** se utilizan para eliminar a aquellas personas que no les afecten determinadas preguntas, ya que no van a contribuir en nada dentro de la investigación
- **Batería de preguntas:** estas preguntas están relacionadas con un mismo tema y siempre deben ir juntas en el cuestionario, empezando desde la más sencilla y luego las más complejas.
- **Preguntas de control:** se utilizan para comprobar la veracidad de las respuestas, lo que se hace en estos casos es colocar la misma pregunta pero redactada de forma distinta.
- **Preguntas amortiguadoras:** es cuando se pregunta sobre temas escabrosos, siempre hay que buscar la forma de suavizar la pregunta y no preguntar de modo brusco y directo.

C. Según su contenido:

- **Preguntas de identificación:** establece condiciones en la estructura social (edad, profesión)
- **Preguntas de acción:** trata sobre las acciones de los entrevistados (“le gusta el fútbol”)
- **Preguntas de intención:** indagan sobre las intenciones de los encuestados
- **Preguntas de opinión:** tratan sobre la opinión de los encuestados. (Qué piensa sobre.)

- **Preguntas de información:** analizan el grado de conocimiento sobre el tema.
- **Preguntas de motivos:** Tratan de saber el porqué de determinadas opiniones o actos.

Por el relativamente corto tiempo que se posee para realizar la investigación y por ser el medio más óptimo para recaudar la información que se necesita, los investigadores han optado por el uso de **la encuesta**, aplicada al grupo objetivo dentro del Colegio Bilingüe Sagrados Corazones, con este método de recolección de datos se espera determinar aspectos como gustos, preferencias, y nivel de involucramiento con el deporte, además se considerará de forma muy superficial quienes son los alumnos más activos y participativos, en dicha encuesta se usará en su mayoría **preguntas dicotómicas cerradas**, pero también habrá un par de **preguntas abiertas** que permitirán definir la opinión de los jóvenes sobre su participación dentro del programa piloto deportivo desarrollado dentro de su institución.

Las preguntas serán redactadas como preguntas filtro, primero se preguntará por el tema principal del programa de TV al estudiantado, qué es el deporte, indagando por aficionados a la práctica deportiva, para luego pasar a las preguntas ya referentes a su participación dentro del programa, su interés por el bádminton y su vinculación con el deportista y entrenador, para luego continuar con su nivel de aceptación sobre un programa de TV, y finalmente pedir su opinión sobre el desarrollo del proyecto.

3.6.3 ENTREVISTA CON EXPERTO EN TV Y DEPORTES

Considerado un método de obtención de datos cualitativos, definido por Denzin (1991) como "Un encuentro en el cual el entrevistador intenta obtener información, opiniones o creencias de una o varias personas", para una entrevista confiable y más amena se sugiere el conocimiento y previo estudio del entrevistado, en sus componentes ya sean afectivos, personales o sociológicos, de este modo se puede asegurar que sus respuestas son fruto de sus conocimientos, experiencias o vivencias y no referencias a otros personajes. También es una forma de medir y exaltar la importancia que le dan los sujetos a las palabras (Portal educativo, 2015)

Norman Denzin (1991) cataloga las entrevistas de acuerdo a su nivel de estructuración y las divide en:

- **Entrevistas programadas:** Son aquellas en las que las preguntas y su orden son las mismas para todos los entrevistados, de este modo las variaciones que pueden presentarse en las respuestas serán atribuidas a las diferencias reales en el contenido de las respuestas y no al entrevistado (Valles, M., 2002: 9)
- **Entrevistas estandarizadas no programadas:** En estas entrevistas se realiza un guion, donde el orden de las preguntas será definido por el desenvolvimiento con el que se esté realizando la entrevista por parte del entrevistado y del entrevistador (Valles, M., 2002: 12)
- **Entrevistas no estandarizadas:** no hay preguntas predefinidas, ni guion, el entrevistador está en libertad de formular preguntas sobre cualquier tema y da lugar a que surjan hipótesis o teorías de trabajo que pueden verificarse a lo largo de la conversación, este tipo de entrevista es de mucha ayuda en tipos de estudios exploratorios (Valles, M., 2002: 12)

Tiempo después, Miguel Valles define en 1999 dos tipos de entrevista:

- **Entrevistas individuales:** Son básicamente conversaciones que se realizan entre el entrevistador y un entrevistado, todo con el fin de recabar información sobre un tema en específico. Durante dicha entrevista el entrevistador sugiere planteamientos importantes sobre un tema con la finalidad de que el entrevistado exprese libremente sus pensamientos, opiniones o sentimientos sobre el tema. Esta entrevista es manejada como una conversación informal, pero el entrevistador debe poseer actitudes que le permitan conducir la entrevista de forma amena (Valles, M., 2002: 19).

A pesar de que el entrevistado se sienta en confianza y muestre libre y francamente su opinión por ser un método únicamente de índole verbal este está sujeto a falsedades, exageraciones o distorsiones por parte del entrevistado, pueden existir discrepancia entre lo que el sujeto de investigación expresa y lo que hace, como no se puede estudiar al sujeto en su entorno habitual de desenvolvimiento no se puede conocer y comprender apropiadamente las perspectivas u opiniones que describa el sujeto y que despierten interés al investigador. También la entrevista puede estar sujeta a una mala comprensión del lenguaje (Valles, M., 2002: 19).

Pero a pesar de sus obstáculos este tipo de entrevista permite realizar preguntas más complejas con mayor detenimiento, recibir una respuesta extensa y detallada que proveerá mayor información, además que el entrevistado sentirá una mayor participación en el proyecto.

- **Entrevistas o grupos focales:** Mientras en las entrevistas individuales interactúa un solo entrevistado, en este tipo de entrevistas se entabla una conversación con un grupo de personas con el fin de que los participantes den a conocer sus diferentes puntos de vista sobre el tema objeto de la investigación y que estas opiniones se confronten y justifiquen entre ellas (Valles, M., 2002: 19).

La obtención de este tipo de información resulta ser rápida de interpretar, válida y de bajo costo, también es una fuente útil para conocer y comprender las actitudes, creencias, saber cultural y las percepciones de la comunidad. La información recolectada a través de esta entrevista es de índole cualitativa (Valles, M., 2002: 19).

Comúnmente es realizada en grupos de entre 6 a 12 personas, quienes comparten características específicas esenciales para la investigación del fenómeno, y durante la entrevista esta se concentra en dos aspectos importantes, “qué se dice” y “cómo se dice”. De los sujetos elegidos para el grupo focal se busca recabar información sobre experiencias, conocimientos, gustos y preferencias. Todo esto previo a un estudio de datos relacionados al fenómeno tema de la investigación, que ha ayudado a realizar

una hipótesis en la cual se apoya la creación del guion para la entrevista (Valles, M., 2002: 19).

El grupo focal debe ofrecer un clima de comprensión y aceptación, lo cual favorecerá la comunicación y la expresión de las ideas, aunque posee las mismas desventajas de una entrevista individual en la que no se podrá confiar %100 de los datos proveídos por los entrevistados (Valles, M., 2002:37).

Asimismo cuenta con ventajas como (Valles, M., 2002: 37):

- Su naturalidad, ya que las personas están acostumbradas a mantener conversaciones, y permite observar la dinámica de las relaciones interpersonales.
- También durante la entrevista el entrevistador cuenta con el tiempo suficiente de prever y solucionar problemas que se puedan presentar.
- Es un proceso de fácil desarrollo y comprensión para los participantes, además de ser una técnica de bajo costo que provee resultados rápidos.

Para la investigación se optó por una entrevista individual realizada a un experto en TV enfocada al ámbito deportivo, a través de la cual se espera conocer datos como, el desarrollo de un programa piloto deportivo, producciones de TV en planteles educativos o exteriores, el desarrollo de programas interactivos con jóvenes estudiantes, puntos deportivos destacables dentro del programa, en fin, recabar información para luego de su análisis e interpretación se pueda rescatar todos aquellos datos que puedan ser útiles para la puesta en práctica del proyecto.

3.7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

- **Observación directa**

La realización de la observación directa, permitir obtener resultados de los siguientes objetivos planteados los mismos que se especifican a continuación:

1. Determinar que jóvenes demuestran mayor participación durante la clase
2. Definir qué temas a tratar en el programa captó mayor interés por parte de los jóvenes.

Con la guía de observación se evidencia el interés y comportamientos de los jóvenes dentro de la hora de educación física; es decir se consideró aspectos tales como la atención, la participación, interés, entusiasmo y motivación de los jóvenes al momento de recibir la clase y de escuchar las instrucciones para realizar la encuesta.

Cabe recalcar que se tomó en cuenta dentro de la guía de observación la opinión de los profesores de Educación Física en forma directa para complementar la información de la guía.

- **Observación directa de 8vo a, 8vo b, 8vo c**

De los 74 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados, de los cursos 8vo A, 8vo B y 8vo C, que comprende las edades de 12 a 13 años, son jóvenes que siempre atienden a clase en silencio, a veces realizan voluntariamente preguntas en clases, además siempre participan cuando el profesor lo solicita. Respecto a la actividad física a veces mostraron interés por el deporte, por la disciplina del bádminton y por una posible interacción con el deportista.

- **Observación directa de 9no a 9no b 9no c**

De los 87 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados, de los cursos 9no A, 9no B y 9no C, que comprende las edades de 13 a 14 años, son jóvenes que a veces atienden a clase en silencio y realizan preguntas en clases, pero siempre participan cuando el profesor lo solicita. Con respecto a la actividad física si

muestran interés por el deporte y a veces por la disciplina del bádminton y por la posible interacción con el deportista.

○ **Observación directa de 10mo a y 10mo b**

De los 66 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados, de los cursos 10mo A y 10mo B, que comprende las edades de 14 a 15 años, son jóvenes que no atienden en silencio a clase, a veces participan voluntariamente con preguntas, pero siempre participan cuando el profesor lo solicita. Con respecto a la actividad física si muestran interés por el deporte y a veces por la disciplina del bádminton y por la posible interacción con el deportista.

○ **Observación directa a 1ero bachillerato a, 1ero bachillerato b, 1ero bachillerato c**

De los 87 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados de los cursos 1ero Bachillerato A, 1ero Bachillerato B y 1ero Bachillerato C, que comprende las edades de 15 a 16 años, son jóvenes que siempre atienden a clases en silencio, a veces realizan voluntariamente preguntas, pero siempre participan cuando profesor lo solicita. Con respecto a la actividad física, a veces mostraron interés por el deporte, pero si mostraron interés por la disciplina del bádminton y por una posible interacción con el deportista.

○ **Observación directa de 2do bachillerato a, 2do bachillerato b, 2do bachillerato c**

De los 62 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados de los cursos 2do Bachillerato A, 2do Bachillerato B y 2do Bachillerato C, que comprende las edades de 16 a 17 años, son jóvenes que a veces atienden a clases en silencio y que a veces realizan voluntariamente preguntas en clases, siempre participan cuando el profesor lo solicita. Con respecto a la actividad física a veces mostraron interés en el

deporte y en la disciplina del bádminton, pero están de acuerdo con una posible interacción con el deportista.

○ **Observación directa de 3ro bachillerato a, 3ro bachillerato b, 3ro bachillerato c**

De los 71 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados de los cursos 3ro Bachillerato A, 3ro Bachillerato B y 3ro Bachillerato C, que comprende las edades de 17 a 18 años, son jóvenes que a veces atienden clases en silencio, además a veces realizan voluntariamente preguntas en clases, pero siempre participan cuando el profesor los solicita. Con respecto a la actividad física a veces mostraron interés por el deporte y por la disciplina del bádminton pero siempre mostraron interés por una posible interacción con el deportista.

Basado en los resultados de la observación directa se analizó que la mayoría de los cursos atienden clases en silencio además son pocos los que realizan preguntas al profesor pero siempre están dispuestos a participar en cualquier actividad cuando el profesor lo solicita, lo cual se interpreta que estarán atentos dentro de la realización del programa piloto deportivo y que algunos realizan preguntas, además este tipo de programa llama su atención por ser algo relacionado con el deporte y con una disciplina nueva que no se ha dado a conocer mucho, además mostraron interés en un posible interacción con del deportista.

- **Encuesta**

Se elaboró esta encuesta para conocer las opiniones de los jóvenes con respecto a la práctica del deporte y al proyecto planteado, asimismo, el nivel de aceptación de parte de los estudiantes a la realización del programa piloto deportivo dentro del plantel, esto significa que la encuesta dará conclusiones a los siguientes objetivos.

- Determinar el curso con mayor número de estudiantes que gustan del deporte y que son aficionados a su práctica.
- Seleccionar el curso que posea el mayor número de jóvenes en participar dentro del programa.
- Determinar el nivel de popularidad que tiene el deporte del Bádminton entre los estudiantes.
- Recolectar opiniones sobre los temas a tratar y sobre la realización del programa.

Según los datos recopilados de los jóvenes de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones, ellos tienen un gran interés con respecto al deporte, además que logran ver aspecto positivo al momento de poder realizar alguna actividad física, asimismo mostraron mucho interés para participar como público dentro del programa piloto deportivo. Estos resultados complementan la investigación y proyecto ya que el alumnado desea poder tener ese tipo de interacción en su vida estudiantil.

Así mismo los datos reflejan el poco conocimiento de la disciplina Bádminton, por lo cual hay una oportunidad favorable al realizar este deporte, ya que existe el interés de conocerlo, practicarlo junto con el deportista y así conocer mucho más el deporte.

- **Análisis de encuestas de 8vo a, 8vo b, 8vo c**

De los 74 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados, de los cursos 8vo A, 8vo B y 8vo C, que comprende las edades de 12 a 13 años, según las encuestas realizadas han demostrado que un gran número de estudiantes les gusta el deporte y que la frecuencia con la que lo practican es de tres veces a la semana o

diariamente, los motivos por los cuales dedican tiempo a realizar una actividad física es por salud, por entretenimiento o por mejorar su habilidad deportiva. Con respecto a participar como público dentro de un programa de televisión deportivo realizado en su plantel, la mayoría de los jóvenes señalaron la opción “sí” porque consideran que es divertido, didáctico y los educa, en la pregunta sobre si tiene interés en la disciplina deportiva del Bádminton la mayoría colocó que “no” porque tenían poco conocimiento sobre el bádminton, respecto a que si les interesa la participación de un deportista destacado y su entrenador dentro del programa señalaron que sí porque el deportista puede dar a conocer de primera mano el deporte. También se realizó una pregunta sobre qué temas les gustaría que se conozcan más en el programa, los cuales fueron, la vida del deportista, el estilo de vida deportiva, modalidades y características del juego y por último tener una práctica con el deportista, además se le preguntó a los jóvenes si este tipo de programas ayudan a contribuir la difusión y la práctica del deporte lo cual comentaban que “sí” porque ayuda a incentivar una vida más sana, activa y saludable.

○ **Análisis de encuestas de 9no a 9no b 9no c**

De los 87 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados, de los cursos 9no A, 9no B y 9no C, que comprenden las edades de 13 a 14 años, según las encuestas realizadas han demostrado que un gran número de estudiantes les gusta el deporte y que la frecuencia con la que lo practican es diariamente o tres veces por semana, los motivos por los cuales dedican tiempo a realizar una actividad física es por entretenimiento, salud y por mejorar su habilidad deportiva. Con respecto a participar como público dentro de un programa de televisión deportivo realizado en su plantel la mayoría está dispuesto a participar porque les parece interesante saber sobre otro deporte e incentiva a mejorar la habilidad deportiva, en relación al bádminton no tienen mucho interés por el poco conocimiento sobre este deporte, además consideran interesante la participación del deportista y el entrenador dentro del programa porque pueden guiar al público sobre ese deporte, respecto a los temas que les gustaría tratar en el programa piloto deportivo están: la vida del deportista, estilo de vida deportiva, deportistas destacados del Ecuador en dicha disciplina y una práctica con el deportista, además consideran que este tipo de programas dentro de la institución contribuye a la

difusión del deporte dentro del alumnado e interesan a los jóvenes a innovar y continuar una vida deportiva sana.

○ **Análisis de encuestas de 10mo a y 10mo b**

De los 66 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados, de los cursos 10mo A y 10mo B, que comprende las edades de 14 a 15 años, según las encuestas realizadas han demostrado que un gran número de estudiantes les gusta el deporte y que la frecuencia con la que lo practican es tres veces por semana o diariamente, los motivos por los cuales dedican tiempo a realizar una actividad física es por mejorar su habilidad deportiva, por salud, por entretenimiento y por reducir el estrés. Con respecto a participar como público dentro de un programa de televisión deportivo realizado en el plantel, la mayoría está dispuesto a participar como público porque sería interesante saber algo más sobre el deportista y el deporte, en relación al bádminton tiene poco interés por la falta de conocimiento de este deporte, pero consideran interesante la participación del deportista y el entrenador dentro del programa porque van a estar acompañados de profesionales que darán a conocer este deporte, dentro de los temas que les gustaría tratar en el programa piloto deportivo están la vida del deportista, el estilo de vida deportivo, modalidades y características del juego y una práctica con el deportista, respecto a que si consideran que este tipo de programas dentro de la institución contribuyen a la difusión del deporte ellos comentan, que de esta manera se conocen más deportes que hay en el medio, para así practicarlos a menudo.

○ **Análisis de encuestas de 1ero bachillerato a, 1ero bachillerato b, 1ero bachillerato c**

De los 87 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados de los cursos 1ero Bachillerato A, 1ero Bachillerato B y 1ero Bachillerato C, que comprende las edades de 15 a 16 años, según las encuestas realizadas han demostrado que un gran número de estudiantes les gusta el deporte y que la frecuencia con la que lo practican es de tres veces a la semana, diariamente o rara vez, los motivos por lo que

practican alguna actividad física son por salud, por entretenimiento, reducir el estrés y mejorar su habilidad deportiva. Con respecto a la participación como público dentro de un programa de televisión deportivo realizado en el plantel, la mayoría está dispuesto a participar como público porque de este modo se permite a los jóvenes acercarse más al deporte, sin tener que tener que investigar o buscar información ya que el deporte viene a nosotros, en relación al bádminton si tienen interés de conocerlo y además ven interesante vincular la participación de un deportista destacado y su entrenador porque así imparte una información completa sobre el deporte, dentro de los temas que les gustaría tratar en el programa piloto deportivo están, el estilo de vida deportiva, modalidades, características del juego, la vida del deportista y la práctica con el deportista, respecto a que si consideran que este tipo de programas dentro de la institución contribuyen a la difusión del deporte ellos comentan, que este tipo de actividades impulsan a los jóvenes a practicar nuevos deportes y conocer más sobre los deportistas ecuatorianos.

○ **Análisis de encuestas de 2do bachillerato a, 2do bachillerato b, 2do bachillerato c**

De los 62 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados de los cursos 2do Bachillerato A, 2do Bachillerato B y 2do Bachillerato C, que comprende las edades de 16 a 17 años, según las encuestas realizadas han demostrado que un gran número de estudiantes les gusta el deporte y que la frecuencia con la que lo practican es de tres veces por semana, diariamente o rara vez, los motivos por lo que practican alguna actividad física son por salud, por entretenimiento, por reducir el estrés y por mejorar su habilidad deportiva. Con respecto a la participación como público dentro de un programa de televisión deportivo realizado en el plantel, la mayoría está dispuesto a participar con público porque así los jóvenes podrían decidir si desean practicar el deporte y quizás implementarlo a sus actividades extracurriculares dentro del plantel, en relación al bádminton tiene poco interés de conocerlo por la falta de conocimiento, pero ven interesante la participación del deportista y su entrenador porque tienen la oportunidad de escuchar las experiencias y ayudarlos dentro de su vida deportiva, dentro de los temas que les gustaría tratar en el programa piloto deportiva están, el

estilo de vida deportiva, la vida del deportista, modalidades y características del juego, además de tener una práctica con el deportista, respecto a que si consideran que este tipo de programas dentro de la institución contribuyen a la difusión del deporte ellos comentan, que ayudaría a la difusión del deporte, aunque puede haber un desinterés por parte de los jóvenes debido al auge electrónico.

○ **Análisis de encuestas de 3ro bachillerato a, 3ro bachillerato b, 3ro bachillerato c**

De los 71 jóvenes que constituyen a una parte de la muestra total de los encuestados de los cursos 3ro Bachillerato A, 3ro Bachillerato B y 3ro Bachillerato C, que comprende las edades de 17 a 18 años, según las encuestas realizadas han demostrado que un gran número de estudiantes les gusta el deporte y que la frecuencia con la que lo practican es una vez a la semana o rara vez, los motivos por lo que practican alguna actividad física son por salud, por entretenimiento, por reducir el estrés y por mejorar su habilidad deportiva. Con respecto a la participación como público dentro de un programa de televisión deportivo realizado en el plantel, la mayoría está dispuesto a participar con público porque sería interesante participar en un programa donde te pueden identificar por tus destrezas deportivas, en relación al bádminton tiene poco interés de conocerlo por la falta de conocimiento, pero ven interesante la participación del deportista y su entrenador porque el deportista esta como fuente de motivación y el entrenador como profesional que imparte la información técnica, dentro de los temas que les gustaría tratar en el programa piloto deportiva están, el estilo de vida deportiva, la vida del deportista, modalidades y características del juego, además de tener una práctica con el deportista, respecto a que si consideran que este tipo de programas dentro de la institución contribuyen a la difusión del deporte ellos comentan, que mejoraría el punto de vista que tiene los jóvenes sobre el deporte dentro de la institución.

Basado en los resultados de las encuestas se analizó que hay un gran número de estudiantes que les gusta el deporte y que la frecuencia con la que practican son de tres veces a la semana o diariamente por salud y entretenimiento, además se muestran resultados positivos para la participación como público dentro del programa piloto

deportivo y una aceptación en la vinculación del deportista destacado y su entrenador, con respecto al deporte del bádminton pocos tienen el interés de conocerlo por causa de su desconocimiento sobre el tema, pero para el proyecto este desconocimiento se convierte en una fortaleza, puesto que a través del programa se puede dar a conocer un deporte nuevo, además los temas más destacados dentro del programa serán el estilo de vida deportiva, la vida del deportista, modalidades y características del juego y por último una práctica con el deportista, la relación de este tipo de actividades dentro del plantel motiva jóvenes a mejorar su actividad deportiva de manera sana y divertida, obteniendo información correcta y directa de los entrenadores y deportistas.

- **Entrevista**



Figura3-1 Productor de Código Fútbol, Ecuavisa

El Productor Zambrano (2015) fue entrevistado para que la información recolectada sea una guía al momento de la realización del programa piloto deportivo.

- Producción de El Show del Hincha, Canal Uno.
- Producción Deportes Canal Uno De Campeonato y Fútbol Uno
- Experiencia en Producción de Transmisiones de Fútbol de Campeonato Nacional y Fútbol Internacional, Copa Libertadores, Copa Sudamericana, Mundial de Clubes, Sudamericanos Juveniles y Eliminatorias.
- Digital Plus: Transmisiones de fútbol; Director de Cámaras de Campeonato Nacional y Fútbol Internacional, Copa Libertadores, Copa Sudamericana, Sudamericanos Juveniles y Eliminatorias, Productor de campo, Repeticiones, transmisiones de básquetbol, tenis, eventos políticos, conciertos.
- Ecuavisa: Productor Código Fútbol, Director de Transmisiones de Fútbol, Campeonato Nacional.
- Productor de Campo, Productor Deportes en Televistazo.

¿Cuál es su opinión acerca de los programas deportivos interactivos que vinculen a los deportistas con los jóvenes?

Damián Zambrano: En la parte televisiva me parece que nuestro país carece de eso, carece de la interacción con los jóvenes en la parte deportiva, ahora más lo jóvenes están enfocados en otro tipo de programas de entretenimiento, de música, y pienso yo que en el deporte sería bueno para impulsar un poco más la práctica del deporte, así no lo practiques pero te llama el interés cierto deporte, así tu sepas que tú nunca vas a practicar Karate pero te llama la atención la historia de ese karateka ecuatoriano que está rindiendo en las competencia internacionales, entonces me parece buena iniciativa, para que el público en general sepa lo que cada deportista tiene que luchar y lo que tiene que pasar, que no todo son medallas, no todos son triunfos, entonces tienen que pasar por muchas cosas negativas a veces para poder triunfar.

¿Qué temas usted cree que se debería desarrollar más en un proyecto de esta índole para despertar el interés de los jóvenes estudiantes como participantes?

Damián Zambrano: Me parece enfocarlo bastante en el tema humano, eso les recomiendo porque vas a tener impacto te vas acordar que de equis nadador, no sé me invento, no tuvo a su papá en la infancia pese a eso tuvo que trabajar, tuvo que hacer cosas para salir adelante y pudo hacerlo, creo que eso va ser llamativo para los jóvenes, jóvenes que a veces tienen todas las comodidades del caso pero no se dan cuenta de lo que tienen que pasar muchas personas para triunfar, entonces me parece que ir a ese lado, a lo personal, la lucha diaria que tienen cada deportista, de la preparación, la constancia que debe tener eso creo que llamaría la atención bastante del público juvenil.

¿Qué consejos o sugerencia nos podría brindar a la hora de realizar un programa piloto deportivo en un plantel educativo, con público joven, para mantener el interés de la audiencia sin perder el enfoque central del tema?

Damián Zambrano: Que los chicos los ayuden tienen que estar pendiente de eso, que los chicos estén prestos a colaborar porque son jóvenes y todos sabemos que a los jóvenes les gusta molestar, les gustan las bromas más aún si hay gente extraña a ellos, hay un deportista, gente de producción entonces que los chicos les colaboren, tienen que estar pendiente bastante en eso y a su vez eso les va ayudar para que ellos estén atento a las situaciones que se van dando dentro del programa que van hacer, dentro de los diálogos que van a tener con el deportistas, las preguntas que van hacerle, eso me parece que deben tener bastante atención en eso.

¿Cree usted que habría interés en los medios de comunicación televisivos del país, para este tipo de programas?

Damián Zambrano: Vamos hacer francos los medios televisivos lo que quieren es vender, les gusta más programas de consumo masivo, programas que les gusten a todas las familias, pero sí creo que hay ciertos canales o ciertos segmentos de canales que si le

prestan atención a esto y le dan bastante difusión, es más ahora si no estoy mal dentro de la Ley de Comunicación, se trata el temas de difusión de temas pluri culturales que le interesen a diferentes estratos sociales, diferentes razas, diferentes lugares donde se viven, entonces bajo ese punto de vista, si puede tener esa atracción de la gente y más aunque la interacción con los jóvenes, si todo iría bien, auspiciantes podrían colaborar con la producción del programa, con el proyecto, creo que eso de ahí sí sería interesante para los canales.

A través de la entrevista realizada al Licenciado Luis Damián Zambrano, Productor de Código Fútbol del Canal Ecuavisa, se concluyó que él está de acuerdo en que existe la falta de programas interactivos dentro del país con relación al deporte, considera que es una buena iniciativa para llamar la atención de un grupo objetivo joven, además sugiere que los investigadores deben apegarse más al tema humano, es decir su historia, experiencias, logros entre otras cosas que ayudan a que el público se dé cuenta del trabajo diario que hace el deportista para conseguir algo, además que se pueden sentir identificados con las historia. Para mantener la atención de los alumnos sugirió que se debe estar atento a que los estudiantes colaboren, es decir que pregunten, que sean curiosos y no perder esa conexión, ya que en si ellos son también parte fundamental dentro del programa piloto deportivo. Respecto si el programa podría tener el interés a los medios de comunicación televisivos señaló que ellos más buscan vender y transmitir programas que le gusten a toda la familia, pero ahora la Ley de Comunicación (2013) trata de que los medios difundan programas educativos, sociales, pluri-culturales entre otros, él ve la posibilidad del interés en los canales en relación al proyecto, ya que cuenta con una interacción activa y directa con los jóvenes, además sugiere buscar ayuda de auspiciantes que deseen participar en el proyecto.



CAPÍTULO IV
DISEÑO DEL PROGRAMA

4.1 CONCEPTO DEL PROGRAMA

El concepto del programa piloto deportivo dentro de una institución educativa aspira crear una comunicación efectiva entre el deportista y los alumnos, de tal forma que los espectadores conozcan de primera fuente todo lo relacionado al deporte y que este conocimiento sea dentro del plantel educativo ayuda a centrar el aprendizaje del estudiante en una entidad conocida, que permite y apoya el desarrollo del deporte entre el alumnado.

4.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA PILOTO DEPORTIVO

Como todo producto audiovisual, el proyecto se desarrollará a partir de las tres etapas de producción, preproducción, producción y postproducción, a través de las cuales se asegurará un orden en el desarrollo y planificación del proyecto, con los equipos técnicos y el equipo humano, con la finalidad de poder producir un trabajo audiovisual de calidad que interese al público objetivo.

4.2.1 PREPRODUCCIÓN

4.2.1.1 ARGUMENTO

Crear un programa dinámico, que llame la atención de los jóvenes y los incite a practicar y conocer más sobre los deportes. Se busca establecer un vínculo de comunicación entre estudiantes y el deportista destacado para que pueda compartir sus vivencias, sueños y experiencias, todo esto en un ambiente académico, entretenido y controlado, que permita la recreación de los jóvenes en conjunto con el atleta de forma segura, además en los hogares, el programa espera proyectar el deporte como actividad física recreativa que además de ser saludable fortalece lazos, para dicho programa se ha diseñado una estructura teniendo en consideración las 3 fases de producción con el fin de realizar un programa óptimo para el grupo objetivo y además dentro de este proceso se desarrollará un guion técnico adecuado basado en el programa. Vale la pena destacar que se ha considerado las leyes que actualmente rigen en el país tales como, La

Constitución de la República del Ecuador, Ley de Deporte (2010), Plan Nacional para el buen vivir (2013-2017) y Dirección Municipal de Deporte, que fomentan la práctica deportiva y actividades recreativas en jóvenes, sin dejar de lado la Ley Orgánica de Comunicación (2013) que ampara y promueve el desarrollo de los proyectos audiovisuales de producción nacional con contenidos, educativos, culturales, de recreación y entretenimiento que contribuyan al buen vivir.

4.2.1.2 REPARTO

El reparto consta de equipo técnico que son los profesionales que ocupan lugar tras de la imagen registrada, entendiéndose por ello, a todos aquellos que colaboran en el montaje, preparación, grabación y edición de la producción. Así mismo en reparto también se tiene constancia del equipo artístico que encierra a los talentos que participaran y aparecerán frente a la cámara.

- **EQUIPO TÉCNICO**

Cargo	Responsabilidad
Camarógrafos	Personas encargadas del manejo adecuado de la cámara en la etapa de producción, además de tener un criterio y conocimientos sobre composiciones, planos, movimientos de cámaras entre otras cosas, para el desarrollo del programa piloto deportivo.
Sonidista	Persona encargada de capturar los audios adecuados dentro la grabación del programa piloto deportivo.
Iluminador	Persona encargada de iluminar correctamente el espacio destinado para la grabación del programa piloto deportivo, siguiendo la propuesta fotográfica planteada por el director.
Editor	Persona encargada del montaje y edición de todo el material grabado, basando en el guion.

Post-Productor	Persona encargada de corregir el color, darle un estilo único propuesto de la idea del director.
Musicalizador	Persona encargada de musicalizar y darle efecto de sonido al producto audiovisual.

Tabla 4-1: Equipo Técnico para el programa piloto deportivo
Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

• **EQUIPO NO TÉCNICO**

Cargo	Responsabilidad
Director	Persona encargado de dirigir al equipo artístico y no técnico del programa piloto deportivo. Su responsabilidad comienza desde la preproducción hasta la finalización completa del producto audiovisual.
Productor	Persona encargada de la organización completa del programa piloto deportivo, sus funciones son conseguir los permisos, el personal adecuado para todo el proyecto y la difusión del producto una vez terminado.
Guionista	Persona encargada de escribir el guion para el programa piloto deportivo
Director de Arte	Persona encargada de adecuar el espacio para la grabación además de tener el concepto gráfico y la distribución correcta de los elementos dentro de programa piloto deportivo.
Maquillaje	Persona encargada del maquillaje del equipo artístico a todo momento dentro de las grabaciones.

Presentadora	Imagen del programa piloto deportivo, es la persona encargada de llegar al público, dar la información correcta sobre el tema a tratar y además poder ser una excelente mediadora al momento del foro entre deportista y alumnos.
--------------	---

Tabla 4-2 Equipo No Técnico para el programa piloto deportivo
Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

4.2.1.3 RECURSOS

Para la realización del programa piloto es recomendable poder trabajar con los equipos adecuados, en la siguiente lista se detalla cada uno ello, no siendo la falta de estos un impedimento para la producción de programa con equipos similares:

EQUIPO	CANTIDAD	ESPECIFICACIONES
Computadora	1	MACINTOSH 16 GB de RAM, 4TB disco Duro, Procesador i7
Cámaras	1 2	SONY HXR-NX5U NXCAM Camcorder CANON EOS 5D Mark III
Trípode	3	MANFROTTO de cabeza fluida 516 Series
Micrófonos	2 1 1	Micrófonos corbateros inalámbricos SENNHEISER Ew 112-p G3 Boom RODE Boompole For Rode NTG-2 Micrófono SHURE SM58

Baterías para Cámara	4	Baterías para las cámaras canon
	2	Baterías para la camcorder
Baterías para Micrófonos	6	PILAS AA+ recargables
Cargadores	2	Cargadores para baterías canon
	2	Cargadores para baterías camcorder
	2	Cargadores para pilas recargables
Pantallas de Iluminación	2	Kits de pantallas para exteriores (Rebotadores)
Luces	1	Kit ARRI 1000 (1 maleta de 3 luces)
Extensiones Eléctricas	8	Extensiones Eléctricas
Grabadora de Audio	1	TASCAM DR-40
Stedycam	2	Stedycam GLIDECAM HD4000
Monitor	2	MARSHALL 7” HD “On Board”
Tarjetas de Memoria	3	Tarjetas tipo 10 HD de 32 GB
	2	Tarjeta tipo 10 HD de 16GB
Dimmers para Iluminación	2	Dimmers para Iluminación
Cables de Audio	1	6 Metros de cable CANON XLR.
Parlantes	1	Bocinas LOGITECH Multimedia Speakers Z150 (incluye 2 parlantes)
Audífonos	2	Pares de Audífonos PANASONIC StereoHeadphones RP-HT260

Disco duros externos	2	Disco duros WESTERN DIGITAL de 2TB
----------------------	---	---

Tabla 4-3 Recursos que se van a utilizar en la producción
Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

4.2.1.4 LÍNEA GRÁFICA

- **Imagotipo**

Para la línea gráfica se optó por colores vivos que aporten dinamismo y movimiento a la imagen del programa, como es un programa deportivo dirigido a público joven, es necesario evocar cierta vitalidad en su forma, suave pero claramente delimitada, es por esto que se propone el siguiente logotipo.



Figura4-1 Imagotipo elegido para el programa Deporte de Primera.

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

El logotipo se forma a partir de la unión de su parte icónica, o isotipo y su parte textual, reconocida como logo. A través del uso de colores brillantes, naranjas, verdes y celestes en formas que juntas conforman en su parte exterior un pentágono con sus bordes suavizados y en su interior un triángulo mucho más definido, asociando las figuras geométricas a la libertad controlada que provee el deporte.

En su parte textual se ha optado por una letra san serif, anteponiendo la palabra DEPORTE sobre DE PRIMERA en ubicación, pero dando prioridad a esta segunda parte en tamaño, este juego de tamaños y ubicación brinda estabilidad al diseño y armoniza las formas.

- **Logo de esquina**

Como identificador del programa que se está emitiendo y para fortalecer el reconocimiento del público, se usará un logo de esquina, es decir que el imago tipo estará situado en la esquina superior derecha del encuadre.



Figura4-2 Ejemplo de logo en la esquina para el programa Deporte de Primera

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

- **Sobreimposiciones**

Es importante colocar el zócalo que identifique al programa basado con la respectiva línea gráfica, en la cual brinda la información correspondiente de los entrevistados y su cargo.

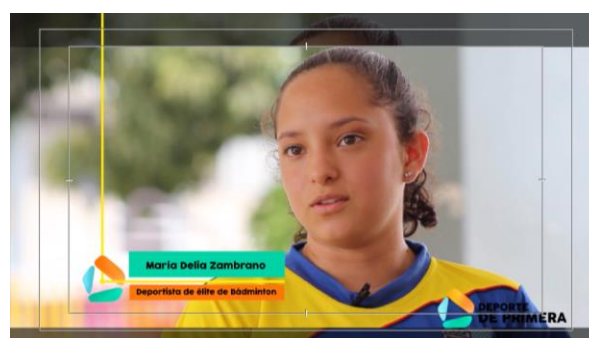


Figura4-3 Ejemplo de sobreimposición para el programa Deporte de Primera

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

4.2.1.5 PLANIFICACIÓN DE CÁMARAS

Al tratarse de una grabación audiovisual fuera de un estudio controlado, ya que el equipo de producción se traslada a una institución educativa, y que dentro del proyecto participarán jóvenes, en calidad de público, es importante a través de la visualización, medición y estudio del espacio asignado determinar la posición en la que serán ubicados los talentos: deportista y entrenador invitado, presentador y público.

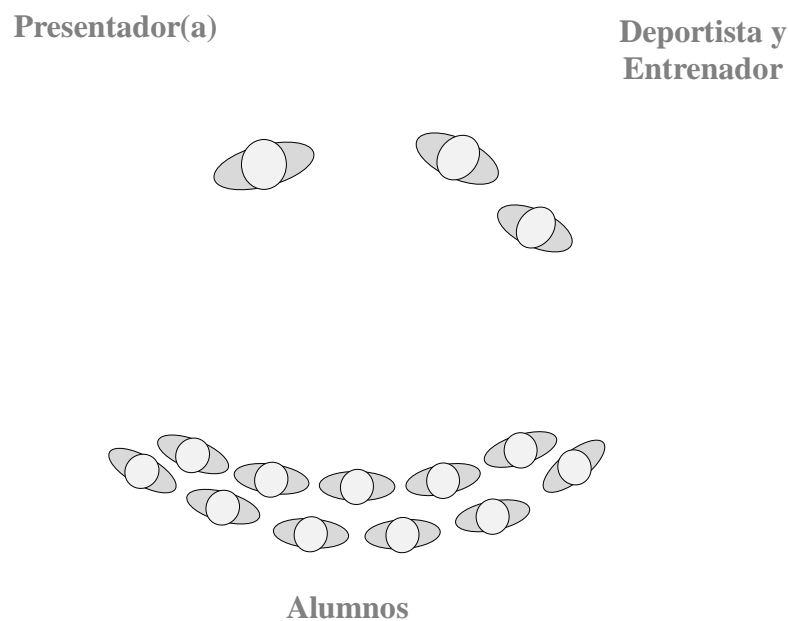


Figura4-4 Ilustración de cómo se van a colocar los elementos (VISTA CENTRAL)

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

Y así mismo una vez definidas estas posiciones las cuales determinan la posición de las cámaras, los encuadres y personajes de los que son responsables.

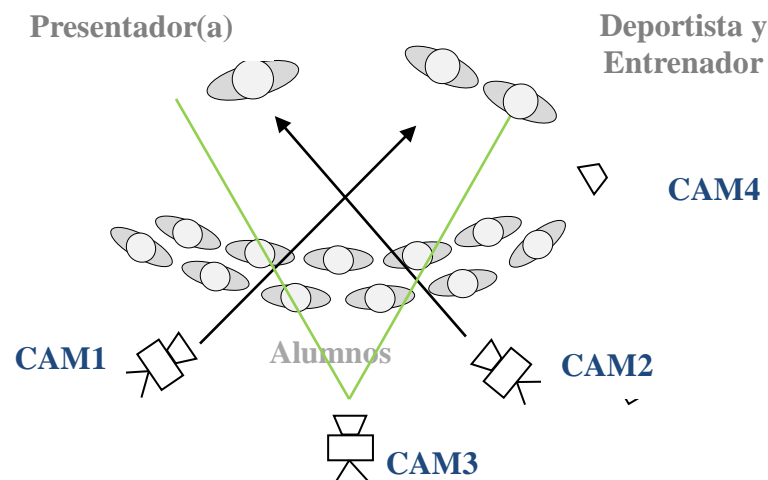


Figura4-5 Ilustración de cómo se van a colocar las cámaras (VISTA CENITAL)

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

La **cámara número uno (CAM1)**, estará ubicada a la altura de los ojos del deportista y el entrenador, los planos que se realizan con esta cámara será plano medio largo y primeros planos de los entrevistados.

La **cámara número dos (CAM2)**, estará ubicada a la altura de la mirada de la presentadora, los planos que se realizan con esta cámara será plano medio largo y primeros planos de la presentadora.

La **cámara número tres (CAM3)**, estará ubicada frente a la presentadora e invitados, el plano correspondiente para esta cámara será plano general.

La **cámara número cuatro (CAM4)** estará situada en un leve picado o contrapicado hacia el público, y será maniobrada con movimiento fluido o cámara en mano a través de toda el área del público, podrá recibir ayuda de la cámara uno y dos siempre y cuando sus respectivos personajes no cuenten con el protagonismo en el diálogo.

Esta cámara en mano ayudará a crear dinamismo, romper con el ritmo de los planos de las otras cámaras, además de generar esa estética de reportaje que llena al material de realismo. Aunque es verdad que el continuo movimiento de la cámara puede afectar propiedades que resten de calidad a la imagen, este efecto está justificado, ya que son de vital importancia para plasmar autenticidad y cercanía en el proyecto.

4.2.1.6 DIRECCIÓN DE ARTE Y FOTOGRAFÍA

Sobre este tema José Manuel Susperregui (2000), en su texto “La linealidad de la luz: La comunicación visual moderna, [dice,] Cuando un creador o productor de imágenes recurre a la cámara ha tomado una decisión que repercutirá directamente sobre las imágenes que produzca y que, por lo tanto, afectará a la comunicación visual...Para que una imagen cinematográfica sea captada según las necesidades del guion el director de fotografía solo tiene dos alternativas, esperar a que la naturaleza reproduzca la imagen o, en caso contrario, construirla.”

La propuesta fotográfica va de la mano con el diseño de la iluminación, ya que juntas conforman la creación del concepto estético-visual de la imagen, puesto que el proyecto cuenta con un equipo técnico reducido, la persona encargada de dirección de arte junto con el camarógrafo se encargarán de la iluminación, la composición visual, los movimientos de cámara y la estética global de la imagen, así como del manejo de la cámara.

La propuesta general de iluminación para el proyecto es conseguir una iluminación realista con fuentes de luz naturales en exteriores, en conjunto con luces artificiales ubicadas según el esquema de iluminación de tres puntos, todo esto teniendo previsto con tiempo el clima que se presentará en el día de grabación.

Es preciso señalar el uso de tres cámaras para la grabación del programa, dos de ellas dirigidas al deportista y a la presentadora respectivamente y una que se movilice con facilidad entre el público. El deportista y su entrenador estarán situados a la derecha con la mirada dirigida hacia la izquierda y la presentadora, en su contrario, estará situada al

lado izquierdo, con la mirada hacia el lado derecho, trazando dos líneas diagonales que se interceptan en un punto invisible al centro de la longitud del escenario.

La tercera cámara por ser usada con la técnica de cámara en mano contará con total libertad de movimiento, con el fin de grabar desde cualquier altura, variar encuadres, movimientos de cámara como paneos y encuadres creativos (picados, contrapicados).

Al inicio del programa, como programa piloto contará con escenas ambientales, que generen expectativa y sirvan de preámbulo al tema, estas escenas jugarán con la profundidad de campo, que ayudará a destacar al talento, invitados y público.

- **Desglose de iluminación**

Lo más destacable de la imagen será la saturación de colores, procurando que la imagen sea lo más natural posible, el uso de colores brillantes que para ello, es necesario realizar un esquema de la iluminación, así como especificaciones sobre la calidad de la luz.

Es importante tener en cuenta la participación del público en el programa, para lo cual se contará con tres luces, una dirigida a cada sujeto en el escenario, el deportista y presentador y una luz dirigida al fondo, para crear mayor profundidad y separar a los personajes del fondo.

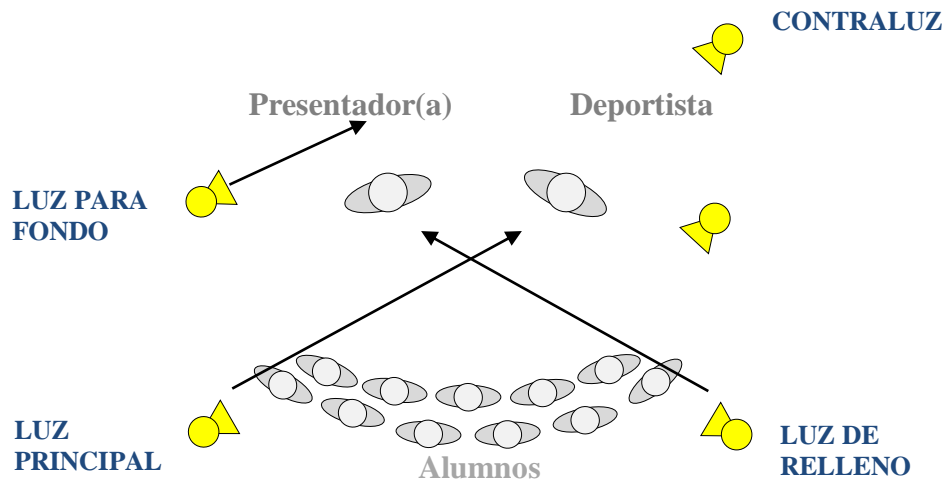


Figura4-6 Ilustración de cómo se van a colocar las luces (VISTA CENITAL)

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

Las tres luces principales van a estar acompañadas de la luz natural, todas serán suaves, ya que al tratarse de un programa que busca crear un vínculo entre el deportista y los estudiantes, no se desea crear sombras duras, sino más bien un ambiente iluminado y claro, amigable para con el público, y estas estarán situadas sobre las cabezas de los talentos. Además el uso de una luz para iluminar el fondo y separar a los sujetos y otra luz dirigida al público con una leve intensidad, también el uso de rebotores como complemento.

La finalidad del uso de las luces es ayudar a la luz natural a mantener el rostro de los personajes claro y reconocible en caso de que las instalaciones del colegio creen sombras indeseadas.

4.2.1.7 LOCACIÓN Y ESCENOGRAFÍA

Una vez observadas todas las instalaciones del plantel, se escogió el lugar más adecuado para el desarrollo del programa piloto deportivo, el lugar escogido fue el patio cubierto del colegio, en la cual se creó una pequeña escenografía que contó con una cancha de bádminton dentro del mismo y donde también se desarrolló el programa piloto deportivo, además de ser una área despejada que cuenta con la iluminación natural necesaria para el momento de su grabación.



Figura4-7 Patio Cubierto, locación donde se realizó el programa

El área para la realización de programa en la parte del foro es un espacio adecuado para la comodidad de todos dentro del patio cubierto, pero al momento de la práctica este espacio se ocupará en su totalidad. Como el colegio no cuenta con una cancha de bádminton original, a través de la ubicación de líneas guías se respetan los límites normales al momento del juego.

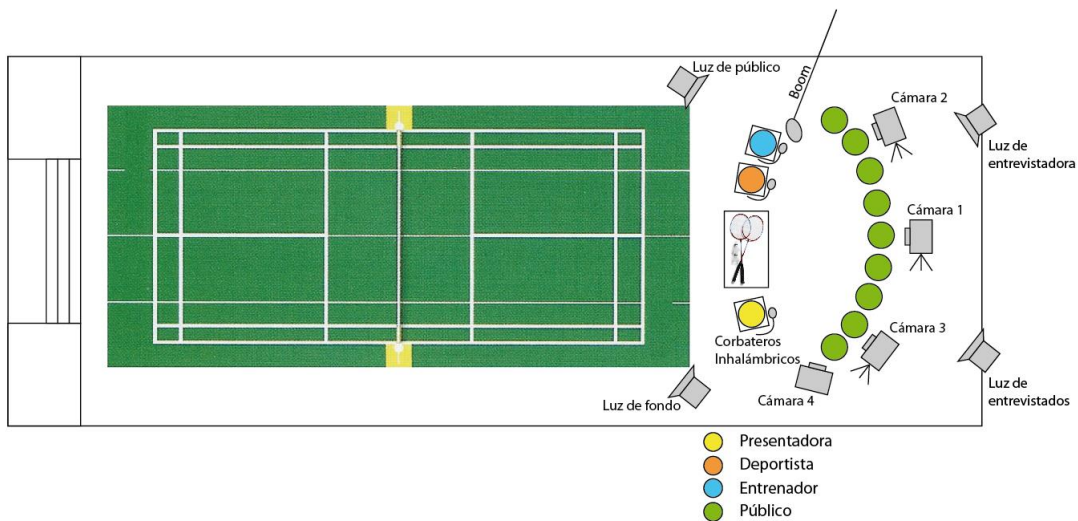


Figura4-8 Ilustración de la escenografía del programa piloto con equipos (VISTA CENTRAL)

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

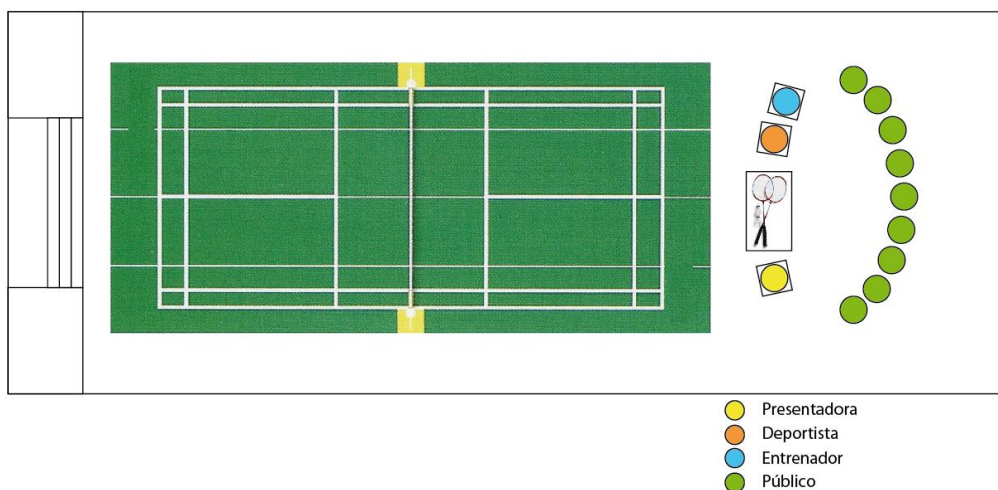


Figura4-9 Ilustración de la colocación de las personas dentro del espacio (VISTA CENTRAL)

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

4.2.1.8 ORGANIGRAMA DEL EQUIPO TÉCNICO PARA EL PROGRAMA

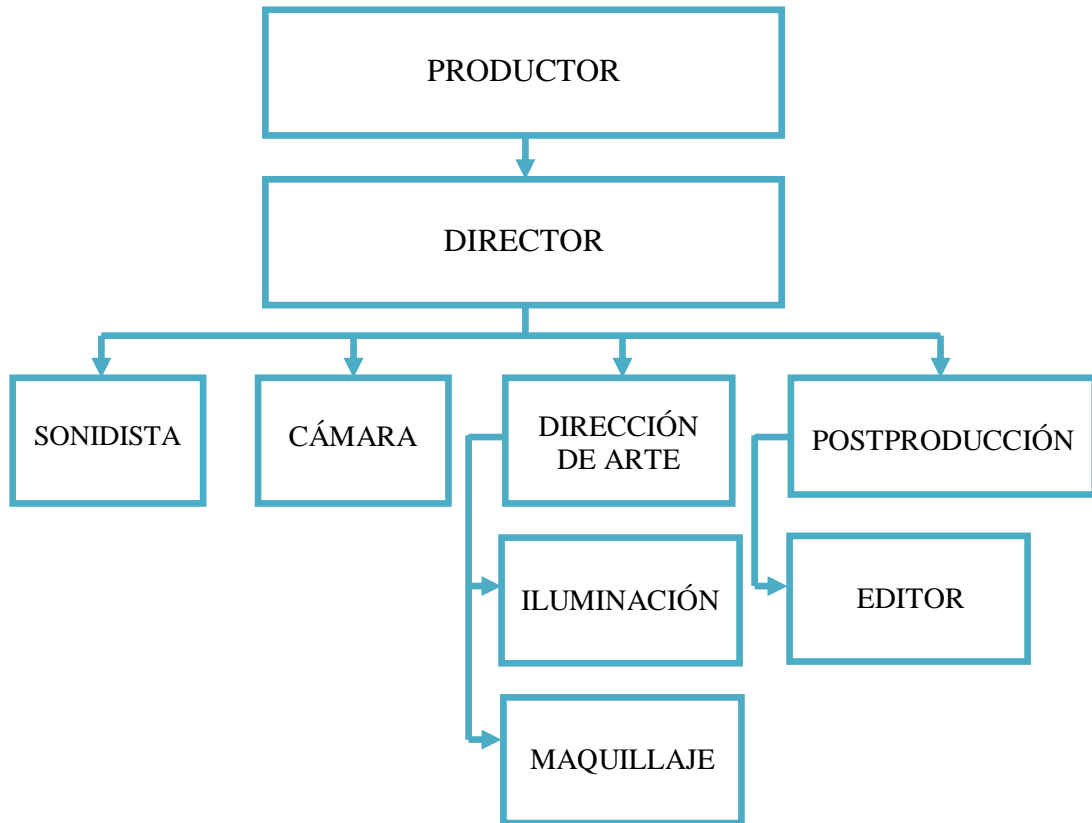


Figura4-10 Organigrama del equipo de trabajo para el programa

4.2.1.9 ESCALETA

La escaleta es una guía base para la elaboración del guion técnico, en ella se colocan en orden los puntos importantes que van a conducir el desarrollo del programa, una vez claros todos los puntos esenciales que deben constar en el programa, se procede a la elaboración del guion técnico donde se detallará más a fondo lo establecido previamente en la escaleta.

DEPORTE DE PRIMERA

- Animación o video opening del programa
- Bienvenida al programa por parte de la presentadora
- Video que resume la historia del Bádminton
- Videos cortos de los jóvenes practicando Bádminton
- Presentadora da la Bienvenida a los alumnos como público y resume un poco la historia vista en el video y luego da la bienvenida a los invitados del programa, al deportista y su entrenador.
- Presentadora inicia la entrevista a María Delia, la deportista, con preguntas sobre su vida.
- Video que muestra y explica en qué consisten las prácticas diarias de María Delia.
- Presentadora pregunta al entrenador sobre la vida de un deportista de Bádminton.
- Presentadora da paso a un corto video que resume el estilo de vida que debe llevar un deportista de Bádminton.
- Video sobre la alimentación y entrenamiento que debe llevar un deportista de Bádminton
- Presentadora comenta los reglamentos y lineamientos básicos que existen en el Bádminton.
- Video sobre la vestimenta adecuada al momento de practicar Bádminton y los reglamentos del deporte.

- Presentadora realiza preguntas a la deportista y al entrenador sobre el tema ya tratado ligeramente en el video.

- Presentadora se despide e invita a los estudiantes a pasar a la parte práctica del programa.

- Agradecimientos por parte de la presentadora hacia el plantel, el alumnado, la federación deportiva de Bádminton y despedida del programa.

- Videos cortos de los estudiantes practicando y aprendiendo el deporte.

4.2.1.10 GUION TÉCNICO

SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
ESCENA 1 BIENVENIDA	P1	CAM1: PLANO MEDIO LARGO CAM2: PLANO MEDIO CORTO/ PRIMEROS PLANOS CAM3: PLANO GENERAL CAM4: PLANO MEDIO CORTO/ PLANO GENERAL ALUMINOS El pase de las cámaras se realizaran en la edición a través del corte	Música representativa del programa piloto deportivo: Deporte de Primera	PRESENTADORA: Bienvenidos jóvenes al primer programa de Deporte de Primera. Nos encontramos en la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones, institución que cuenta con un gran número de deportistas en diferentes disciplinas, hoy hablaremos sobre el Bádminton, una disciplina que se practica en una pista mucho menor y en el que se enfrentan dos jugadores o dos parejas, la cual se necesita resistencia aeróbica, fuerza y velocidad. Sin más que decirles veamos una nota sobre, la historia del bádminton y cómo surge en el Ecuador. BIENVENIDOS	00:00:30 SEGUNDOS
VIDEO NOTA		Historia del Bádminton	Música del Reportaje	Se dará información sobre cómo surge el bádminton en el Ecuador, cuáles es su historia y que es lo que se espera actualmente.	00:02:30 MINUTOS
BITS		Alumnos practicado el deporte	Música de los bits		00:01:00 MINUTOS
ESCENA2 FORO PARTE 1	P2	CAM1: PLANO MEDIO CORTO A DEPORTISTA Y ENTRENADOR (POR CORTE) CAM2: PLANO MEDIO CORTO A PRESENTADORA(POR CORTE) CAM3: PLANO GENERAL (POR CORTE) CAM4: PLANO MEDIO CORTO/ PLANO GENERAL ALUMINOS (POR CORTE)	Música representativa del programa piloto deportivo: Deporte de Primera	PRESENTADORA: Nos encontramos con los alumnos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones, como pudimos observar en la nota sobre el Bádminton, este deporte surge desde 1860 en India, conocido como "Poona", actualmente es practicado en varios países del mundo, específicamente en Asia, pero para saber mucho más sobre el tema, tenemos como invitada especial a María Delia Zambrano, quien ha participado con satisfacción en	00:03:00 MINUTOS

<p>varios encuentros internacionales, ganadora de 2 medalla en Torneo Internacional de Bádminton Sub-19 que se realizó en Guatemala, Bienvenida María Delia y a su entrenador Juan Carlos Cueva.</p>	<p>PRESENTADORA: Muchas gracias por haber aceptado nuestra invitación, por favor toma asiento, hemos preparados un foro con los jóvenes aquí presente, quienes tienen preparadas algunas preguntas para ti, pero cuenteamos María Delia, eres una joven de 16 años que ha participado en varios torneos, como conociste e incursionases en este deporte? (BANCO DE PREGUNTA / LA VIDA DE DEPORTISTA)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿A qué edad iniciaste? - ¿Cuál fue el primer torneo que participantes y como le fue? - ¿Mientras te desarrollabas como deportista tuviste un modelo a seguir dentro de este deporte? - ¿Tu familia te apoyo en tu decisión de convertirte en un deportista destacado? - ¿Cuántanos alguna anécdota que hayas vivido a lo largo de tu vida deportiva - ¿Has tenido alguna lesión grave que te ha impedido practicar este deporte? - ¿Qué te ha dado el deporte y qué te ha quitado?

VIDEO NOTA		LA VIDA DEL DEPORTISTA	Música del Reportaje	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué reto deportivo te planteas ahora? - ¿Cómo se vive haciendo cada día lo que más te gusta y apasiona? <p>-----</p> <p>PRESENTADORA: (COMENTARIO DE LA PRESENTADORA) A continuación les presentamos un video sobre nuestra deportista María Delia Zambrano, practicando este maravilloso deporte, y así conocer mucho más a fondo la vida de este gran deportista.</p>	00:01:30 MINUTOS
ESCENA 2 FORO PARTE 2	P3	CAM1: PLANO MEDIO CORTO A DEPORTISTA Y ENTRENADOR (POR CORTE) CAM2: PLANO MEDIO CORTO A PRESENTADORA(POR CORTE) CAM3: PLANO GENERAL (POR CORTE) CAM4: PLANO MEDIO CORTO/ PLANO GENERAL ALUMNOS (POR CORTE)	Música representativa del programa piloto deportivo: Deporte de Primera	<p>Se dará información sobre la deportista, su entrenamientos, los logos que ha tenido entre otras cosas</p> <p>Como pudimos observar María Delia, es una deportista que se esfuerza día a día para conseguir sus logros, pero me imagino que tu rutinas diarias son distinto a las de todos nosotros, Juan Carlos Cueva, nos podrías explicar como es el estilo de vida que lleva un deportista de Bádminton, es decir horas de entrenamiento, alimentación entre otras?</p> <p>(BANCO DE PREGUNTAS / ESTILO DE VIDA DE UN DEPORTISTA)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué cualidades ha de tener un deportista para llegar a la élite? - ¿Qué régimen alimenticio debe llevar los deportistas de bádminton para preparar su cuerpo para los encuentros? - ¿Cuántas horas entrenas al día? 	00:02:00 MINUTOS

				<ul style="list-style-type: none"> - Debido al intenso ejercicio y el impacto en tus articulaciones, ¿haces algo especial para protegerlas? - ¿Qué tipo de recuperación realizas después de finalizar un encuentro? - ¿Qué profesionales colaboran contigo para conseguir el máximo rendimiento y qué papel tienen cada uno de ellos en tu programa de entrenamiento? <p>-----</p> <p>PRESENTADORA: El lograr ser un deportista destacado requiere de mucha dedicación y constancia con lo ha demostrado nuestra deportista María Delia, a continuación vamos a ver un pequeño resumen de cómo debe llevar su estilo de vida un deportista de Bádminton.</p>	
VIDEO NOTA		ALIMENTACIÓN Y ENTRENAMIENTO	Música del Reportaje	Se dará información sobre cómo debe ser la alimentación y el entrenamiento para un deportista de bádminton.	
Escena 3 VESTIMENTA	P4	CAM2: Plano Medio Corto (POR CORTE)	Música representativa del programa piloto deportivo: Deporte de Primera	PRESENTADORA: Como todo deporte, existe ropa adecuada para entrenar y también al momento del juego existen reglamentos y lineamientos establecidos para su práctica, conozcamos más sobre este tema en la siguiente nota, y luego volvemos con más preguntas, en la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones en su primer programa Deporte de Primera.	00:00:30 SEGUNDOS

VIDEO NOTA	P5	VESTIMENTA Y REGLAMENTOS	Música del Reportaje	00:02:00 MINUTOS
ESCENA 4 FORO PARTE 3	CAM1: PLANO MEDIO CORTO A DEPORTISTA Y ENTRENADOR (POR CORTE) CAM2: PLANO MEDIO CORTO A PRESENTADORA (POR CORTE) CAM3: PLANO GENERAL (POR CORTE) CAM4: PLANO MEDIO CORTO/ PLANO GENERAL ALUMNOS (POR CORTE)	Música representativa del programa piloto deportivo: Deporte de Primera	Se dará información de cuáles la vestimenta adecuada y que reglamentos hay en el bádminton PRESENTADORA: Ahora que conocemos un poco sobre los reglamentos de este deporte, hablemos sobre las posibles sanciones que tiene un deportista por falta a una de ellas? Juan Carlos, y Bueno María Delia Y si pudieras cambiar algún reglamento que sería? (COMENTARIO DE LA PRESENTADORA) Juan Carlos, existe categorías en el bádminton? (BANCO DE PREGUNTAS MODALIDADES Y MENSAJE FINAL) - ¿Cuál es la principal diferencia entre el deportista aficionado y el profesional? - ¿Qué le aconsejarías a un deportista amateur que se inicia en el bádminton? - ¿Qué es lo más importante que ha tener en cuenta? - Si este deporte despierta el interés de algún joven a dónde él puede acudir para información? - Algún mensaje motivador para los jóvenes, para practicar este deporte ----- PRESENTADORA: Buenos chicos espero que con esta conversación podamos haber aprendido un poco más sobre esta disciplina y también invitarlo a que se	00:02:30 MINUTOS

<p>ESCENA 5 DESPEDIDA</p>	<p>P6</p>	<p>CAM1: PLANO MEDIO CORTO A DEPORTISTA Y ENTRENADOR (POR CORTE) CAM2: PLANO MEDIO CORTO A PRESENTADORA(POR CORTE)</p>	<p>Música representativa del programa piloto deportivo: Deporte de Primera</p>	<p>animen a practicar este deporte, lleno de adrenalina y fuerza, así vamos a las canchas para que nuestro invitada pueda darnos una demostración de sus habilidades en este deporte, y también a que usted participen en ello.</p>	
<p>BITS PRÁCTICA DEPORTIVA</p>		<p>CAM1: PLANO MEDIO CORTO DEL ENTRENADOR (POR CORTE) CAM2: PLANO GENERAL (POR CORTE) CAM3: PRIMEROS PLANOS ALUMNOS (POR CORTE)</p>	<p>Música de los bits</p>	<p>PRESENTADORA: Agrademos a la Unidad Educativa Sagrados Corazones Sor. Marina Guerrero y a su alumnado que participo activamente en el foro además de la Federación Ecuatoriana de Bádminton por todo el apoyo brindado para la realización del programa, nos despedimos observando esta práctica deportiva, y será hasta una emisión, esto fue DEPORTE DE PRIMERA.</p>	<p>00:01:30 MINUTOS</p>

4.2.1.11 STORYBOARD

	<p>#1 Plano detalle Sin movimiento de cámara, enfoque y desenfoco. Guion: Inicio del programa "Deporte de primera" Locación: Federación de Bádminton</p>
	<p>#2 Plano General Cámara Fija Guion: Inicio del programa "Deporte de primera" Locación: Patio Cubierto / SSCC</p>
	<p>#3 Guion: Video Nota Historia del Bádminton Locación: Federación de Bádminton</p>
	<p>#4 Plano General / Primer Plano Rostros y expresiones de los estudiantes. Movimiento de cámara: Paneo Guion: Foro parte 1 Locación: Patio Cubierto / SSCC</p>

	<p>#5 Plano Medio Largo Cámara Fija Guion: Foro parte 1 Cámara fija, plano medio largo. Locación: Patio Cubierto / SSCC</p>
	<p>#6 Plano General Cámara Fija Guion: Ver Video nota Locación: Patio Cubierto / SSCC</p>
	<p>#7 Plano Medio Corto Cámara Fija Guion: Video nota la vida del deportista. Locación: Casa María Delia</p>
	<p>#8 Plano General Cámara Fija Guion: Ver Video nota Locación: Patio Cubierto / SSCC</p>



#9
Plano General
Cámara Fija
Guion: Foro parte 2
Locación: Patio Cubierto / SSCC



#10
Plano General
Cámara Fija
Guion: Ver Video nota
Locación: Patio Cubierto / SSCC



#11
Plano General / Primer Plano
Rostros y expresiones de los estudiantes.
Movimiento de cámara: Paneo
Guion: Foro parte 1
Locación: Patio Cubierto / SSCC



#12
Plano Medio Corto
Cámara Fija
Guion: Foro
Locación: Patio Cubierto / SSCC





	<p>#13 Plano General Cámara Fija Guion: Ver Video nota Locación: Patio Cubierto / SSCC</p>
	<p>#14 Plano Conjunto Paneo Guion: Práctica Locación: Patio Cubierto / SSCC</p>
	<p>#15 Plano General Paneo Guion: Práctica Locación: Patio Cubierto / SSCC</p>
	<p>#16 Plano Medio Corto Cámara en mano Guion: Práctica Locación: Patio Cubierto / SSCC</p>



Figura4-11 Storyboard base del programa Deporte de Primera

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

4.2.1.12 CRONOGRAMA

El cronograma es la guía a seguir en cuanto a las actividades y días a trabajar a lo largo del proyecto, como punto de partida se realiza un cronograma general que ayuda a definir la extensión de días a trabajar para concluir el proyecto:

CRONOGRAMA GENERAL	
ENERO	
05 DE ENERO - 4 DE FEBRERO	PREPRODUCCIÓN
5 DE FEBRERO	PRODUCCIÓN
FEBRERO	
6 DE FEBRERO - 22 DE FEBRERO	POSTPRODUCCIÓN

Tabla4-4 Cronograma General del programa piloto deportivo

Elaborado por: Andrea Sofía Soto Andrade y Lizbeth Johanna López Chinga

Una vez que se determinan los días con los que se cuenta para iniciar y culminar el proyecto, se pasa al desglose de cada etapa de producción, para así detallar que actividades se van a realizar dentro de ellas y durante que días.

CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN																														
ENERO																														
PREPRODUCCIÓN	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
DESARROLLO DEL GUIÓN																														
STORYBOARD																														
HOJAS DE DESGLOSE																														
PLAN DE RODAJE																														
ORDEN DEL DIA																														
CASTING																														
LOCACIÓN																														
PERMISOS																														
PLANIMETRÍA																														
ILUMINACIÓN																														
PRODUCCIÓN																														
PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA																														
POST - PRODUCCIÓN																														
EDICIÓN DE LOS REPORTAJES																														
EDICIÓN DEL PROGRAMA																														
CORRECCION DE COLOR																														
EDICIÓN DE AUDIO																														
SONORIZACIÓN																														
MUSICALIZACIÓN																														
OBSERVACIONES:	Respetar el cronograma con sus fechas y respectivas actividades.																													

Tabla4-5 Cronograma de programa piloto deportivo “Deporte de primera”
Elaborado por: Andrea Sofía Soto Andrade y Lizbeth Johanna López Chinga

CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN																						
ENERO	FEBRERO																					
PREPRODUCCIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
DESARROLLO DEL GUIÓN																						
STORYBOARD																						
HOJAS DE DESGLOSE																						
PLAN DE RODAJE																						
ORDEN DEL DIA																						
CASTING																						
LOCACIÓN																						
PERMISOS																						
PLANIMETRÍA																						
ILUMINACIÓN																						
PRODUCCIÓN																						
PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA																						
POST - PRODUCCIÓN																						
EDICIÓN DE LOS REPORTAJES																						
EDICIÓN DEL PROGRAMA																						
CORRECCION DE COLOR																						
EDICIÓN DE AUDIO																						
SONORIZACIÓN																						
MUSICALIZACIÓN																						
OBSERVACIONES:	Respetar el cronograma con sus fechas y respectivas actividades.																					

Tabla4-6 Cronograma de programa piloto deportivo “Deporte de primera”
Elaborado por: Andrea Sofía Soto Andrade y Lizbeth Johanna López Chinga

4.2.1.13 PLAN DE RODAJE

Una de las fichas que se utilizan como herramienta de organización en el programa es el Plan de Rodaje, en donde se especifica el día de rodaje, junto con el personal necesario para la producción y los recursos técnicos a usarse.

Programa piloto deportivo iterativo "Deporte de Primera"														
DÍA RODAJE	FECHA	INT / EXT	DÍA/NOCHE	DIRECCIÓN: LIZBETH LOPEZ Y ANDREA SOTO	PLAN DE RODAJE				PRESENTADORA	DEPORTISTA	ENTRENADOR	PÚBLICO	MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES
				DECORADO	ESCENA	PLANOS	LOCALIZACIÓN	1	2	3	5			
1	05/02/2015	PREPARACIÓN DE DECORADO, ILUMINACIÓN Y ACTORES												
		E	DÍA	PATIO CUBIERTO	ESC 1	3	COLEGIO SSCC	1	1	1	30	TRES CÁMARAS/MICRÓFONOS INHALÁMBRICOS/MICRÓFONO DINÁMICO7 /BOOM / TASCA/LUCES	TRANSPORTAR LAS CANCHAS Y RECOGER A PARTICIPANTES Y EQUIPOS	
		DESMONTAJE DEL EQUIPO E INVENTARIO												
		FIN DE JORNADA Y FIN DE RODAJE												
NÚMERO DE SESIONES POR ACTOR								1	1	1	30			

Tabla4-7 Plan de Rodaje del programa piloto deportivo

Elaborado por: Andrea Sofía Soto Andrade y Lizbeth López

En el caso de la producción se cuenta con solo un día de grabación, el cual se realiza en exteriores, en día y dentro del patio cubierto, asimismo la ubicación de las 4 cámaras donde se distribuirán los planos dispuestos en el guion técnico y storyboard por lo que se necesitan todos los recursos y a todo el personal presente en dicha fecha, el proyecto se realiza en una sola locación y durante ese día se debe tener especial cuidado en la colocación, montaje y desmontaje de los elementos.

4.2.1.14 PRESUPUESTO

Para el proyecto se define un presupuesto que cubra los gastos de preproducción, producción y postproducción, los valores planteados en el presupuesto serán reales y acordes al mercado actual, obtenidos a través de la consulta a la asistente de producción Gabriela Luzardo. Una vez realizado el presupuesto este debe ser aprobado por los realizadores y responsables del proyecto, en el presupuesto también se designa un monto a imprevistos, si durante la realización del proyecto surge algún incremento de los costos, esta diferencia será cubierta por los responsables, entiéndase por estos al productor y director del proyecto audiovisual.

El presupuesto está basando en la realización del programa piloto deportivo, el cual tuvo una duración de aproximadamente 2 semanas, durante ese periodo se necesita del equipo no técnico, dichos profesionales serán remunerados por los días de trabajos y los valores se representan en la siguiente gráfica:

EQUIPO HUMANO						
EQUIPO NO TÉCNICO						
Cargo	Cantidad	Semanas	Precio	Subtotal	12%	Total
Director	1	2	\$400	\$800	\$96	\$1792
Productor	1	2	\$400	\$800	\$96	\$1792
Sonidista	1	1	\$300	\$300	\$36	\$336
Director de Arte	1	2	\$300	\$600	\$72	\$672
Camarógrafo	3	2	\$350	\$700	\$84	\$784
Postproductor	1	1	\$400	\$400	\$48	\$448
Editor	1	1	\$400	\$400	\$48	\$448
Iluminador	1	1	\$300	\$300	\$36	\$336
Maquillaje	1	1	\$80	\$80	\$9,6	\$89,6
					Total	\$4905,6

Tabla4-8 Presupuesto para el Equipo Humano No Técnico

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

A diferencia del equipo no técnico, el equipo artístico trabaja durante una semana laborable y se los remunerará por día de trabajo, sus precios también están descritos en la siguiente gráfica:

EQUIPO HUMANO						
EQUIPO ARTÍSTICO						
Cargo	Cantidad	Semanas	Precio	Subtotal	12%	Total
Presentador	1	1	\$250	\$250	\$30	\$280
Voz en off	1	1	\$40	\$40	\$4,8	\$44,8
					Total	\$324,8

Tabla4-9 Presupuesto para el Equipo Humano Artístico

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

Si el programa piloto se vende a algún canal de televisión, los gastos que aquí se presentan serían cubiertos por el medio de comunicación. Para el presupuesto del equipo técnico, se considera que el alquiler es la mejor opción ya que se usa el equipo por un tiempo prolongado, según Levector, empresa en alquiler equipos audiovisuales en Guayaquil, el alquiler se realiza por día de uso, que en este caso corresponde a un día de grabación, además los precios de los equipos tienen incluido el I.V.A, estos valores están especificados en la siguiente tabla:

EQUIPO TÉCNICO			
EQUIPO	CANTIDAD	PRECIO POR DÍA	TOTAL
Cámara SONY HXR-NX5U NXCAM	1	\$165,00	\$165,00
Canon EOS 5D Mark III	2	\$125,00	\$250,00
Trípode Manfrotto 516 Series	3	\$25,00	\$75,00
Micrófonos LECTROSONICS WIRELESS Y TRAMIC	2	\$60,00	\$120,00
Boom Rode Boompole	1	\$55,00	\$55,00
Micrófono Shure SM58	1	\$40,00	\$40,00
° Baterías para Cámara canon	4	\$0	\$0

° Baterías para Cámara camcorder	2	\$0	\$0
° Pilas AA+ recargables	6	\$0	\$0
° Cargadores para baterías canon	2	\$0	\$0
° Cargadores para baterías camcorder	2	\$0	\$0
*Cargadores para pilas recargables	2	\$20,00	\$40,00
*Pantallas	2	\$35,00	\$70,00
Luces Kit ARRI 1000	1	\$75,00	\$75,00
*Extensiones	8	\$8,00	\$64,00
Grabadora de Audio Tascam DR-40	1	\$35,00	\$35,00
Stedycam glidecam HD4000	2	\$60,00	\$120,00
Monitor Marshall 7" HD "On Board"	2	\$55,00	\$55,00
*Tarjetas de Memoria tipo 10 HD de 32 GB	2	\$35,00	\$70,00
*Tarjeta tipo 10 HD de 16GB	2	\$16,00	\$34,00
*Dimmers	2	\$10,00	\$20,00
Cables de Audio Canon XLR	1	\$25,00	\$25,00
Parlantes Logitech Multimedia Speakers Z150	1	\$50,00	\$50,00
*Audífonos Panasonic Stereo Headphones	2	\$40,00	\$80,00
*Disco duros externos WD de 2TB	2	\$80,00	\$160,00
		TOTAL	\$1603,00

Tabla4-10 Presupuesto de los Recursos

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

° Los elementos vienen incluidos con el alquiler de otros equipos

* Equipos que por su costo y utilidad en este proyecto y otros, se procedió a la compra

GASTOS DE PRODUCCIÓN					
Descripción	Cantidad	Precio	Subtotal	12%	Total
Transporte	2	\$35,00	\$70,00	\$8,40	\$78,40
Fotocopias	1000	\$0,01	\$10,00	\$1,02	\$11,02
Alimentación	7	\$3,00	\$21,00	\$2,52	\$23,52
Paquete de Software	1	\$75,00	\$75,00	\$9,00	\$84,00
Imprevistos					\$150,00
				Total	\$346,94

Tabla4-11 Presupuesto de Gastos de Producción

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

PRESUPUESTO GENERAL	
Descripción	Total
Equipo No Técnico	\$4905,6
Equipo Artístico	\$560,00
Equipo Técnico	\$1603,00
Gastos de Producción	\$346,94
Total General	\$7415,54

Tabla4-12 Presupuesto General

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

4.2.2 PRODUCCIÓN

El día designado para la grabación del programa se procede a reunir los elementos faltantes, tanto equipos, conseguidos ya sea por préstamo o alquiler, equipo humano y talentos.

Se debe retirar los equipos alquilados, boom, caña para boom, micrófonos corbateros inalámbricos, luces y un juego de pantallas para difuminar la iluminación. Las cámaras fueron conseguidas en préstamo y prestadas el día anterior.

Mientras tanto también se recogió a parte del talento, a la deportista, María Delia Zambrano y los entrenadores, los señores; Eduardo Gurumendi y Juan Carlos Cueva, además de los materiales necesarios para la práctica del deporte como cancha, raquetas y volantes pertenecientes a la Federación Ecuatoriana de Bádminton.

Asimismo se ofreció transporte a la entrevistadora, Michelle Medina que colaboró con el proyecto.

También se transportó la utilería que serviría como decoración en el espacio provisto por el colegio. La decoración está conformada por tres sillas y una mesa central, todos estos elementos de madera, sobre la mesa se colocaron a modo de adorno, utensilios usados en el juego profesional como lo son los volantes con plumas de ganso y las raquetas flexibles.



Figura4-12 Elementos usados para el foro

El equipo técnico se reunió en el lugar de grabación, la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones, frente al Parque Forestal, una vez en el plantel, se inició el adecuamiento del lugar a usarse para la grabación, mientras los entrenadores armaban la cancha con sus respectivas delimitaciones, el equipo técnico probaba los equipos de audio, se encargaban de la iluminación, decoración del set, ubicación de cámaras y se repasó las preguntas con la entrevistadora y la deportista.

Como primer punto se ubicó la escenografía, procurando dejar un espacio considerado alrededor para que los jóvenes pudieran sentarse y compartir sus inquietudes en la etapa del foro. Se designó dentro del equipo técnico al encargado de cada equipo.

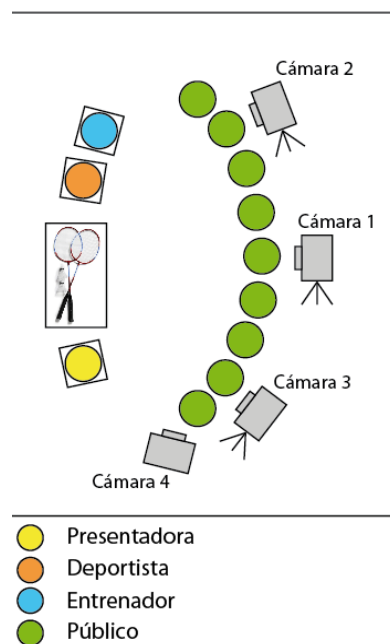


Figura4-13 Ubicación de cámaras en la producción del programa

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

Las cámaras fueron ubicadas según la planimetría propuesta durante la preproducción, se dieron indicaciones a los camarógrafos para que procuraran grabar a los personajes a los que están encargados ponchar.

La cámara 1 ubicada en el centro, a la altura de los ojos de los personajes, registra un plano general de los personajes



Figura4-14 Ejemplo de la Ubicación de la cámara1

La cámara 2 ubicada a la derecha, durante el rodaje es la encargada de grabar en un plano medio a la entrevistadora.



Figura4-15 Ejemplo de la Ubicación de la cámara2

La cámara 3 ubicada a la izquierda, encargada de un plano medio del deportista y su entrenador.



Figura4-16 Ejemplo de la Ubicación de la cámara3

Finalmente la cámara 4 manejada como cámara en mano y dirigida hacia el público.



Figura4-17 Ejemplo de la Ubicación de la cámara4

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

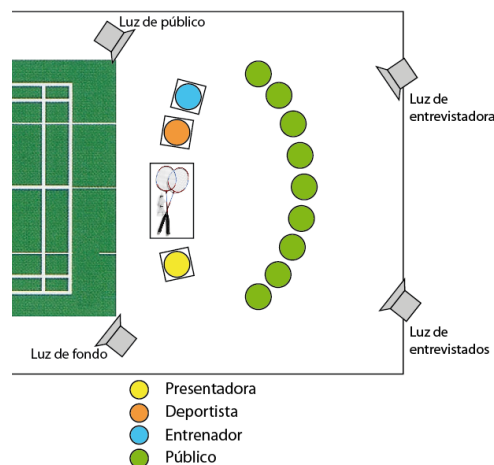


Figura4-18 Ubicación de luces en la producción del programa

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

Luego de que las cámaras fueron ubicadas, se continuó coordinando la ubicación e intensidad de la luz, dado que el lugar en el que se desarrolló el programa era un lugar techado pero que por su ubicación exterior y sus paredes inexistentes, contaba con una gran iluminación natural, se necesitó muy poco de las luces, pero como estos espacios dentro de los planteles educativos puede variar se recomienda el uso de cuatro luces.

La luz para el público, una luz suave que no cree fuertes sombras entre ellos por su cercanía y que más bien ayude a destacarlos de las personas que puedan aparecer detrás de ellos, esta luz se encuentra inclinada hacia el suelo, dado que el alumnado está sentado en el piso alrededor de los talentos, pero esta disposición puede variar según el espacio en el plantel.

La luz para la entrevistadora, luz suave, puede ser graduada su intensidad con dimmer o difuminador, dirigida a ella con la finalidad de suavizar sus rasgos.

Luz para entrevistados, luz suave, graduada con los mismos mecanismos de la luz para la entrevistadora, ambas deben ser proyectadas desde un nivel superior a las cabezas de los alumnos y lo más lejos posible para evitar generar calor al público.

Luz de fondo, luz fuerte o suave, dependiendo de lo que se encuentre detrás de los talentos, con la finalidad de separar el fondo de los personajes y agregar dimensión a las tomas.

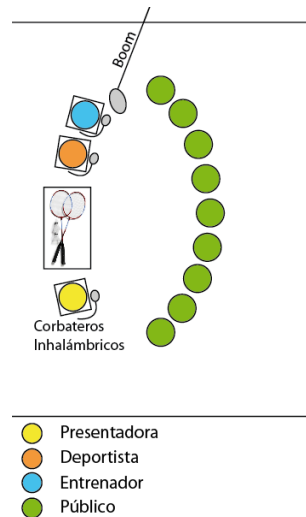


Figura4-19 Ubicación de los micrófonos en la producción del programa

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

Mientras las luces se ubican y gradúan, el equipo de sonido ya está trabajando con los micrófonos, colocando y probando los micrófonos corbateros de cada talento (entrevistadora, deportista y entrenador) y procurando una correcta transmisión y registro de audio, la señal de cada corbatero es recibida en una de las cámaras estáticas, mientras la cámara en mano registra el audio general para facilitar su posterior montaje, también se cuenta con la ayuda de un micrófono boom, sostenido por una caña sobre el público para grabar las preguntas, dudas, exclamaciones y comentarios de los alumnos.

La presentadora da inicio al programa, las cámaras conocen a los personajes que deben ponchar, ella presenta el programa e invita al deportista a presentarse en el escenario, da inicio al foro, mientras la interacción entre los jóvenes y el deportista fluye naturalmente, los camarógrafos están encargados de registrar la participación de cada personaje dentro del programa.

Al finalizar del rodaje se agradece a todos por su colaboración durante el proyecto y se entrega un refrigerio mientras los alumnos se dirigen a las aulas, y se despiden de los talentos, el equipo técnico ayuda a recoger y guardar los equipos para posteriormente devolverlos el mismo día, tanto a los alquilados como los conseguidos en préstamo.

4.2.3 POSTPRODUCCIÓN

Durante la producción del proyecto se hace uso del software de edición de video y audio, Adobe Premiere Pro, en su versión CS6, en este programa se procede a realizar la edición no lineal de los clips grabados durante la producción.

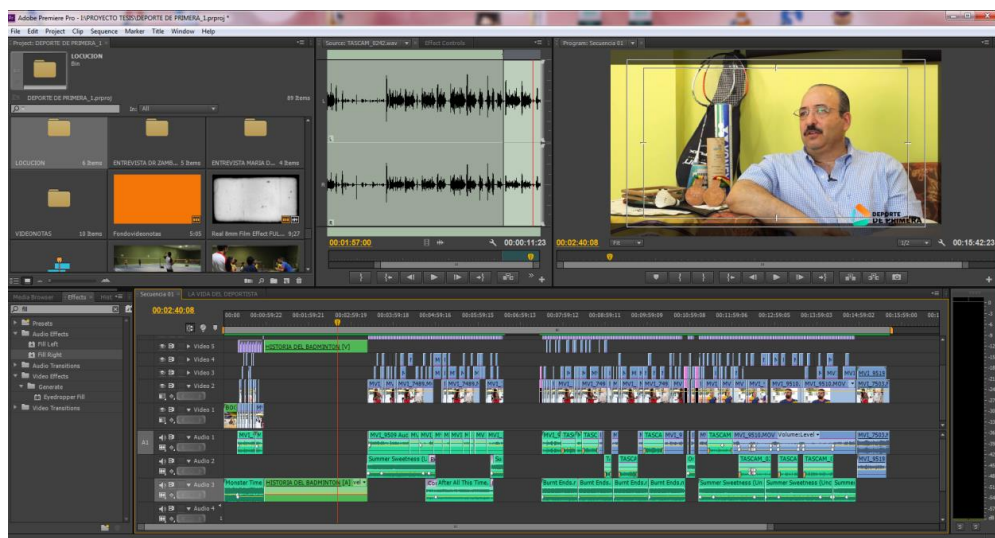


Figura4-20 Edición del programa Deporte de Primera

Como primer paso durante la postproducción se revisan todos los videoclips grabados y de ser necesario, como es el caso del proyecto en el que se tiene un grupo de video sobre el mismo tema o persona es aconsejable separar dichos videos en carpeta, el orden de los archivos facilita la edición, así como también el suficiente espacio en la computadora a usarse.

Luego de haber elegido los mejores clips útiles para la edición, se pasa a, junto con el guion técnico dar forma a lo que será el programa o proyecto final, en esta parte se ensambla los clips, de modo que una secuencia de los mismos tenga sentido y se refiera al tema.

Durante la postproducción se realiza el tratamiento de los clips grabados, los mismos que al ser registrados con diferentes cámaras y a pesar de haber sido configurados bajo el mismo estándar otorgan a los clips diferentes coloraciones e iluminación.

También se realiza a la par el tratamiento del audio grabados a través de micrófonos inalámbricos y un micrófono boom.

4.2.3.1 EDICIÓN

La estructura del programa piloto deportivo para televisión fue concebido desde un principio en secciones, dividiendo los temas a tratar, como: estilo de vida deportista, vestimenta reglamentaria del juego, reglamentos y lineamientos del deporte, práctica con el deportista, deportistas famosos en el Bádminton. Una vez decididos los temas a tratar, se define a través de la investigación cuales eran los temas que despiertan mayor interés entre los jóvenes.

Estos temas son definidos como los puntos a tratar dentro del programa, mientras que los demás temas que no lograron despertar en gran medida el interés de los jóvenes, pero que aun así es indispensable compartir, ya que conforman un paquete de información necesaria que confirman que se impartirán datos completos necesarios para conocer el deporte, serán expuestos a través de video notas.

Es por esto que luego de la grabación se procede a revisar todo el material grabado y editado en orden según los temas antes definidos, el proyecto final se arma a base de la edición de pequeñas cápsulas, cada una tratando de un tema, las mismas que finalmente

son agrupadas y forman lo que se conoce como un programa piloto audiovisual de índole deportivo.

Durante la edición una vez agrupados los vídeos por tema se procede a revisar todos y cada uno de ellos, confirmando la calidad de la grabación seleccionando las mejores tomas, para de estas tomar y organizar de modo que se forme la narrativa del programa.

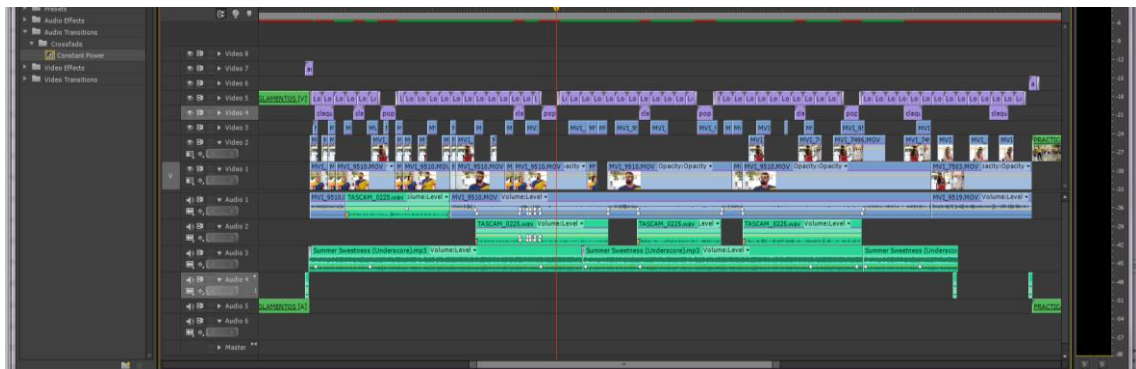


Figura4-21 Edición del programa Deporte de Primera

4.2.3.2 CORRECCIÓN DE COLOR



Figura4-22 Ejemplo de corrección de color

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

Como se explicó anteriormente al tratarse de un programa grabado con diferentes modelos de cámara y en un horario diurno, siendo la luz del día la mayor fuente de

iluminación es razonable que entre los clips se pueda apreciar una leve diferencia de coloración, la cual se rectifica a través del efecto Three-Way Color Corrector dentro de Adobe Premiere Pro CS6. Gracias a este efecto se puede modificar la intensidad, saturación e incluso coloración de los tonos oscuros, medios y claros, lo cual ayuda a crear una uniformidad de color entre todos los clips y de ser necesario también a mejorar la riqueza de los colores registrados dentro del programa.

También otro efecto útil dentro de Adobe Premiere Pro es Color Balance que ayuda a jugar y definir mejor la coloración de la imagen dentro del video.

Una vez definida la coloración e iluminación que caracteriza a todo el proyecto se replica a misma estética a los demás clips ajustando la configuración de la función hasta crear la homogeneidad de imagen entre los clips.

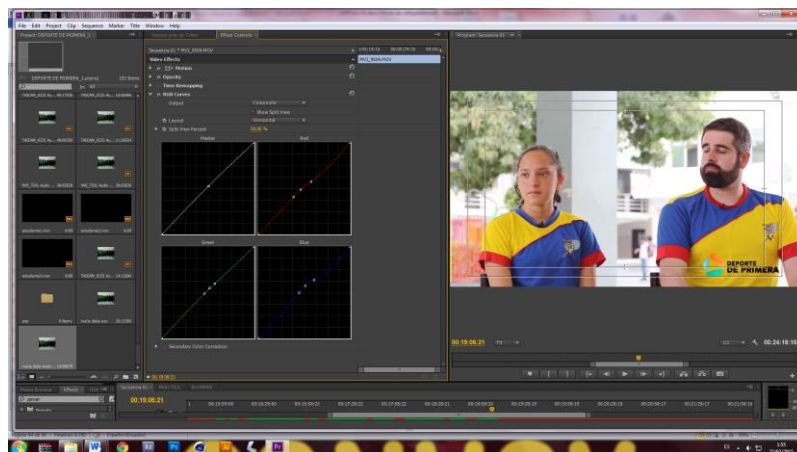


Figura4-23 Ejemplo de corrección de color

4.2.3.3 MUSICALIZACIÓN

La musicalización siempre es parte fundamental dentro de algún producto audiovisual. Los efectos de sonidos y pistas complementan el guion y las intenciones de cada situación dentro de programa piloto deportivo, lo cual es de mucha importancia para crear un impacto en el público, además esto se complementa con la edición y postproducción que se realice. Como el proyecto se basa en el deporte, se van a usar pistas de audio con tempos rápidos, con estilos de tendencias como el rock, pop rock en

la cual denoten velocidad, fuerza, acción etc, la elección de las pistas está acorde con el guion e intención del director. Para la musicalización del programa piloto deportivo se utilizan bancos de sonidos y pistas en páginas web que permiten descargarlas sin derecho de autor, las páginas web en las que se van adquirir estos sonidos son:

- Royalty Free

<http://incompetech.com/music/royalty-free/>

- Free Sound

<https://www.freesound.org/>

- Jamendo

<https://www.jamendo.com/es/welcome>

- Elongsound

<http://www.elongsound.com/>

- Free Play Music

<http://www.freeplaymusic.com/>

- Banco audiovisual del INTEF

<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Algunos efectos de sonidos se utilizan para las transiciones o para destacar algo importante dentro del programa piloto deportivo, además se escoge una pista que será representativa para la identificación dicho programa.

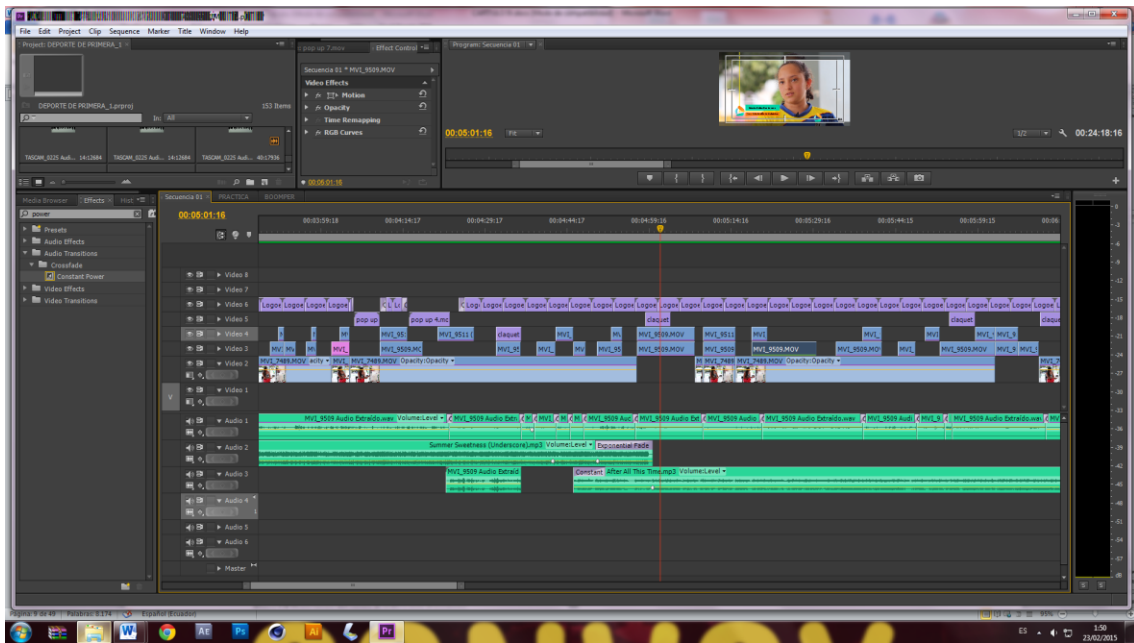


Figura4-24 Ventana de la colocación de los audios y sonidos

Elaborado por: Lizbeth López Chinga / Andrea Soto Andrade

4.2.3.4 COMPRESIÓN Y EXPORTACIÓN

El formato, calidad y plataforma a la que se realiza el proyecto son aspectos a considerarse desde la preproducción, en el caso del proyecto se decide a grabarlo y exportarlo en Full HD (1920 X 1080), apto para la plataforma actual de televisión digital, y dado que su edición se ha realizado en el software Adobe Premiere Pro se procede a exportar desde dicho programa.

Se ubica el cursor en la ventana archivo, donde se despliega una lista de opciones, selecciona exportar y luego medios, también se puede hacer uso del shortcut o atajo de teclado, ctrl + m

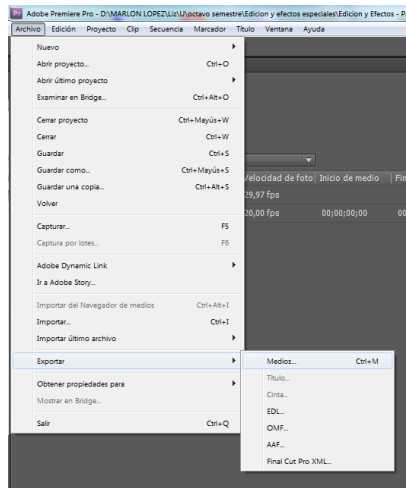


Figura4-25 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

Luego aparece una ventana en la que permite editar los ajustes de la exportación.

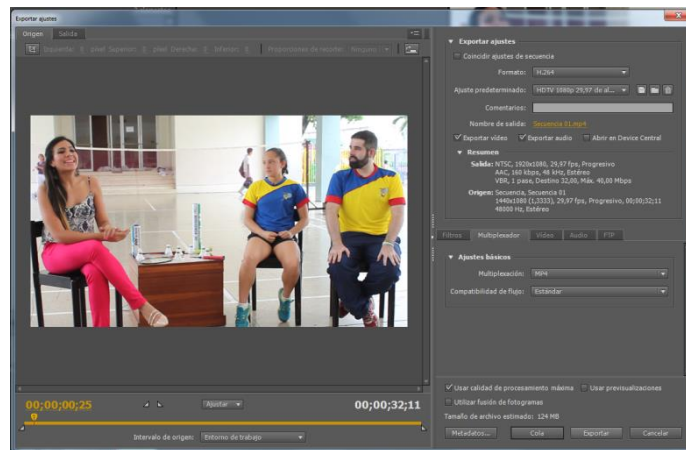


Figura4-26 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

Si el formato en el que se desea exportar es el mismo formato de la secuencia, se selecciona la opción, coincidir ajustes de secuencias, entonces el clip de salida que se va generar adopta automáticamente el formato de la secuencia. El uso de esta opción facilita la exportación ya que al no realizarse ningún proceso de codificación de formato el render es mucho más rápido y se obtiene la mayor calidad.

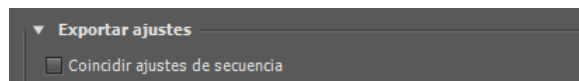


Figura4-27 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

Por lo tanto este es el medio más fácil y óptimo para realizar el master de un proyecto en Adobe Premiere Pro.

También es común que se necesite una copia del proyecto en una calidad, pero con un peso menor, como es el caso del programa, por lo que se procede a volver a la ventana de Exportación ajustes y empezar a configurar las opciones de render.

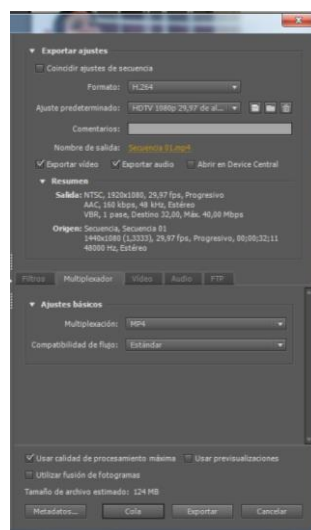


Figura4-28 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

En formato comúnmente usado es el códec H.264 por su eficiencia comprimiendo videos a un peso menor sin alterar dramáticamente su calidad.

Y en ajustes predeterminados se opta por el formato HDTV correspondiente a Televisión Digital, 1080p que hace referencia a Full HD progresivo, 29,97 el cual se refiere a la velocidad de fotogramas por segundo. Luego se hace clic junto a nombre de

salida, esta opción permite nombrar al video de salida y otorgarle un destino, seleccionando la carpeta donde se quiere guardar el proyecto.

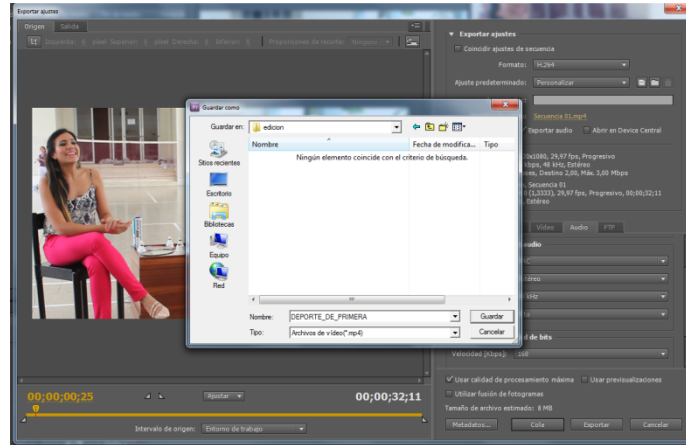


Figura4-29 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

Siempre se procura que las casillas de exportar video y exportar audio estén seleccionadas, para que todo los elementos colocados en el time line se renderizen.

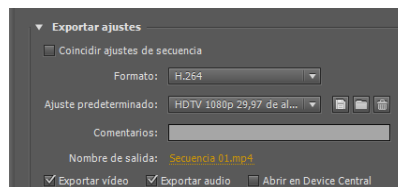


Figura4-30 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

En la pestaña de video hay que asegurarse que se esté exportando en el formato que deseamos, es decir Full HD 1920 x 1080 y a 29,97 fotogramas por segundo.

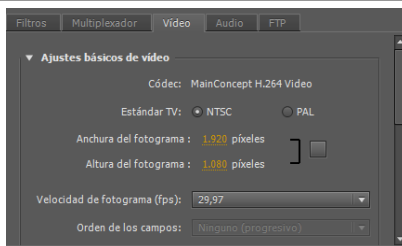


Figura4-31 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

Como no se va a realizar ningún cambio en cuanto al formato del video, dentro de las proporciones de video se mantiene en una relación de aspecto 16:9, basada en el FULLHD.

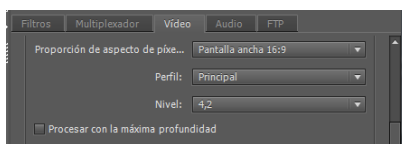


Figura4-32 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

También es importante la codificación de velocidad, ya que influye en la calidad del video master, la opción VBR, 2 pases recopila mayor cantidad de datos, por lo cual genera un archivo de mejor calidad. Velocidad de destino y Velocidad máxima se refiere a la velocidad en megabits a la que se desea trabajar el codec H.264, entre más bajo sea la numeración más lento trabajará.

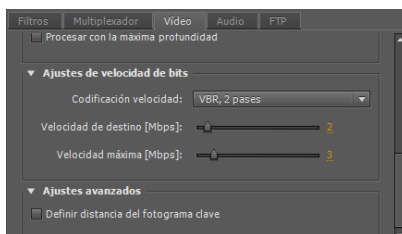


Figura4-33 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

En audio es importante que se exporte en estéreo y con lineatura 44,1 KHz correspondiente a 16 bits, con esta configuración se consigue un audio de buena calidad en el proyecto master.

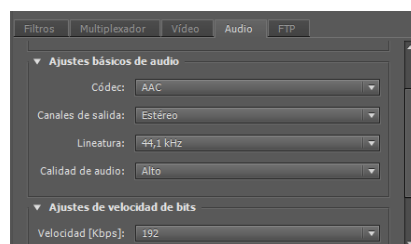


Figura4-34 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

Una vez configurado la exportación del master se procede a exportar el proyecto para que se convierta en un solo clip de video final. Si desea seguir trabajando en Adobe Premiere mientras se realiza el render entonces se opta por la opción, Cola, en la cual el archivo pasa a realizar el render en otro software llamado Adobe Media Encoder, pero este no es el caso del proyecto.

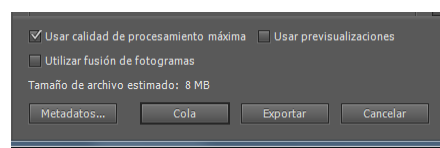


Figura4-35 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro

Se puede controlar el estado del render en la ventana que aparece en el Adobe Premiere Pro, en el que aparece un tiempo estimado de espera para que finalice el render. Una vez terminado el render, el archivo aparece automáticamente en la carpeta y con el nombre con el que se lo guardó anteriormente.

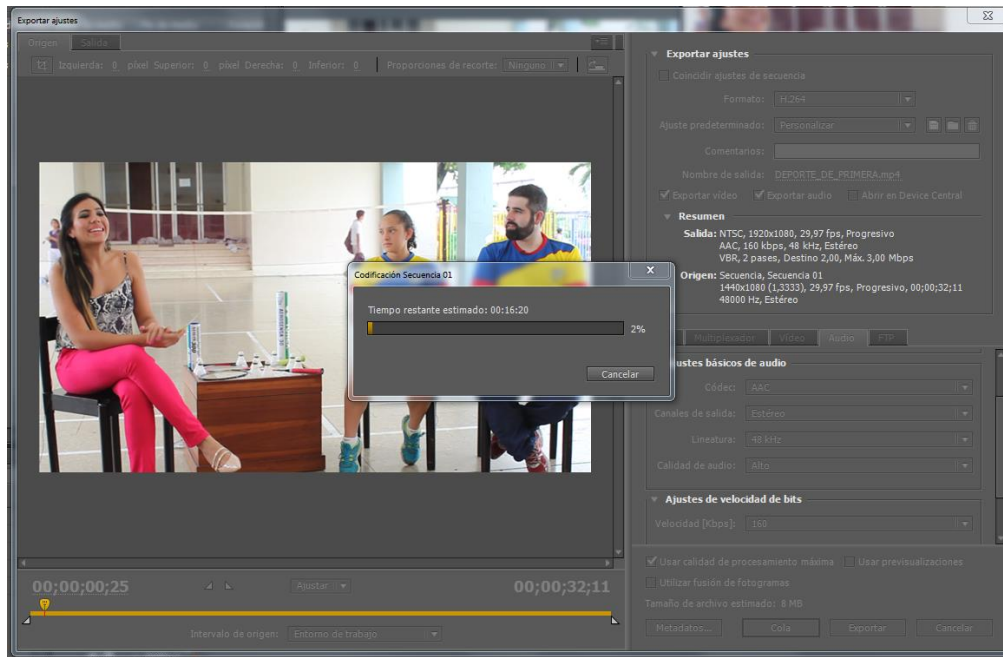


Figura4-36 Captura de pantalla de exportación en Adobe Premiere Pro

Fuente: Software Adobe Premiere Pro



**CONCLUSIONES &
RECOMENDACIONES**

5.1 CONCLUSIONES

- El guion técnico desarrollado para el programa y que se usó como guía para la producción del mismo cumplió a cabalidad sus funciones, de una forma sencilla y clara mantuvo en orden no solo cada momento de la producción, sino que también colaboró en la etapa de postproducción, ayudando a mantener el orden de los clips.
- Los parámetros definidos a lo largo de la producción del programa fueron de vital importancia para el desarrollo óptimo del proyecto audiovisual, manteniendo el orden y en claro el camino que va a tomar el programa es el único modo de asegurar que esa idea llegará hasta el producto final, todos estos parámetros son recopilados en el manual y gracias a ellos se debe la calidad del programa.
- El programa mantuvo su concepto original de reunir a jóvenes estudiantes con un deportista destacado, dentro de un plantel educativo, y su producción se realizó con personal ecuatoriano, además de ser ejecutado dentro del país, por estas razones cumple con las leyes que lo apoyan, como son, la Ley de Deporte y la Ley Orgánica de Comunicación. Además el programa “Deporte de Primera”, puede ser transmitido por cualquier medio televisivo sin inconveniente alguno, siempre y cuando cuente con el permiso de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

5.2 RECOMENDACIONES

- Capacitar a los docentes de educación física de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones, para la realización de muchos otros deportes ajenos al fútbol, basket y volley que son los que dominan el interés actual de los demás jóvenes.
- Ubicar algún centro de información deportivo al que puedan acudir los jóvenes que desean iniciar, conocer o practicar algún deporte.
- Promover el deporte entre los jóvenes a través de actividades deportivas interactivas en las que se invite a los jóvenes a participar y dejarles en claro que el deporte exige disciplina y perseverancia, pero también de compañerismo y respeto entre deportistas y personas en general.

REFERENCIAS

- Adelman, K. (2004) *Cómo se hace un cortometraje*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=vAzbwFC03IwC&pg=PA176&dq=logline&hl=es&sa=X&ei=zDv2VNPzEMWrggTT7YDoAw&ved=0CCUQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2010) *Ley de Deporte, Educación Física y Recreación*. junio 27, 2014, de Asamblea Nacional del Ecuador Sitio web: <http://documentacion.asambleanacional.gob.ec/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/58abd532-c6a4-4398-88b8-134a5c8d92ab/Ley%20del%20Deporte,%20Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20y%20Recreaci%C3%B3n%20%28Definitiva%29>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2013) *Ley Orgánica de comunicación*. octubre 10, 2014, de Asamblea Nacional del Ecuador Sitio web: http://www.asambleanacional.gob.ec/system/files/ley_organica_comunicacion.pdf
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2013) *Plan del buen vivir*. octubre 10, 2014, de Consejo Nacional de Planificación Sitio web: <http://documentos.senplades.gob.ec/Plan%20Nacional%20Buen%20Vivir%202013-2017.pdf>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2013) *Constitución de la República del Ecuador*. julio 24, 2008, de la Asamblea Nacional del Ecuador Sitio web: http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Barroso, J. (2008). *Realización Audiovisual*. Recuperado de <https://docs.google.com/file/d/0B2Nn5NUjyBFpVmZPOHFoZGRRSkdqNnNWdHlxNE5WQQ/edit?pli=1>
- Barbosa, M. (2012). *Entrevista al artista de foley y editor de sonido*. Recuperado de <http://labobinsonora.net/2012/05/06/entrevistamos-al-artista-de-foley-y-editor-de-sonido-miguel-barbosa/>
- Blackmagic Design Pty.(2015). *Da Vinci Resolve*. Recuperado de <https://www.blackmagicdesign.com/es/products/davinciresolve>
- Bestard, M. (2011). *Realización audiovisual*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=-a8e379GG-kC&printsec=frontcover&dq=preproduccion+produccion+y+postproduccion&hl=es&sa=X&ei=7AL2VJ7uIu6LsQTo2IGADQ&ved=0CCcQ6AEwAg#v=snippet&q=producci%C3%B3n&f=false>
- Bonilla, S & Gómez, V. (2012). *Dimmers, atenúan el gasto*. Recuperado de <http://constructorelectrico.com/dimmers-atenuar-el-gasto/>

- Bonilla, E. & Rodríguez, P. (2005), *Más allá del dilema de los métodos*, Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=REOIWoQuAL4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Busch, D. (2008). *Instantánea de la fotografía digital réflex (SLR): una guía rápida y concisa para los usuarios de cámaras réflex digitales*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=Jaj5nluzaEoC&pg=PA72&dq=balance+d+e+blanco+camara&hl=es&sa=X&ei=PGf2VJmZJYGrgwSwioPQAw&ved=0CBsQ6AEwAA#v=snippet&q=reflectoras&f=false>
- Cabello, D., Serrano, D., García, J.M. (1999) *Fundamentos del bádminton. De la iniciación al alto rendimiento*. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.
- Castillo, J. (2004). La realización. *Televisión y Lenguaje Audiovisual*. IORTV, Madrid
- Carrasco, J. (2010). *Cine y televisión digital. Manual técnico*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=JEg4OfqRoagC&pg=PA113&dq=formato+ntsc+o+pal&hl=es&sa=X&ei=x8j2VPu6FI_igwTQqoHQDw&ved=0CCEQ6AEwAQ#v=onepage&q=formato%20ntsc%20o%20pal&f=false
- Chevalley, A. (2011) *¿Qué sabes de los juegos olímpicos?* Suiza: EL MUSEO OLÍMPICO DE LAUSANA
- Comité Olímpico Internacional, (2013) *Carta Olímpica*. Septiembre 1,2004, de Comité Olímpico Internacional Sitio web: <https://www.um.es/documents/933331/0/CartaOlimpica.pdf/8c3b36b2-11a2-4a77-876a-41ae33c4a02b>
- Comité Olímpico Ecuatoriano (2002) *Estatutos del COE*. octubre 10, 2014, de Consejo Nacional de Deporte Sitio web: http://www.coe.org.ec/images/pdf/estatutos_del_coe.pdf
- Comité Olímpico Internacional. (2010) *Manual de Administración Deportiva*. Canadá: ROGER JACKSON & ASSOCIATES LTD.
- Cortez, B. (2014) *Curso de edición profesional en Adobe Premier CC*. SONOVISIÓN.
- Costolla, A. (1999). *Técnicas audiovisuales I*. Recuperado de http://www.costoya.com/edu/uba/apuntes/unidad4_uba1999-01.pdf
- Cuenca, P. (1999). *Codificación y transmisión robusta de señales de video MPEG-2 de caudal variables sobre redes de transmisión asíncrona ATM*. (Tesis doctoral). Recuperado de la base de datos (I.S.B.N.: 84-8427-031-0)
- Cutanda, R. (2010). *Introducción a la corrección de color o etalonaje*. Recuperado de <http://www.videoedicion.org/documentacion/article/introduccion-a-la-correccion-de-color-o-etalonaje#3>.
-

- Dávila, G. (2006). *El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales*, Recuperado de http://onildo.webcindario.com/electron/logica/razon_induc.pdf
- Denzin, N. (2012) *El campo de la investigación cualitativa*. España: GEDISA
- Díaz J. (2014) *Bienvenida*, 10(2),110-121. Recuperado de http://sscc.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=1&Itemid=1
- Fernández, F & Barco, C. (2009). *Producción cinematográfica del proyecto al producto*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=mdJtLBXTNp0C&pg=PA93&dq=preproduccion+produccion+y+postproduccion&hl=es&sa=X&ei=7AL2VJ7ulu6LsQT02IGADQ&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false>
- García, M. (1996). *La encuesta* Recuperado de: <http://www.metodosytecnicas.com/Metodologia/encuesta.doc>
- Grajales, T. (2000) *Tipos de investigación*, recuperado de: http://www.iupuebla.com/Maestrias/M_E_GENERO/MA_Maestria_Genero/Jose_Miguel_Velez/Tipos%20de%20investigacion.pdf
- Grove, E. (2010) *130 proyectos de iniciación al rodaje de películas del guion a la posproducción*. Barcelona: BLUME.
- Iglesias, R. (2004). *Instalación de equipos y sistemas audiovisuales y multimedia*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=jojJivxh42oC&pg=PA185&dq=camara+ENG&hl=es&sa=X&ei=enL2VOKOFYqzggTVh4OwDg&ved=0CBsQ6AEwAA#v=twopage&q&f=false>
- Karram, J. (2014) *Acolite, Cine Equipment Rental*. Recuperado de <http://www.levector.net/pdf/equipo-alquiler.pdf>
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=DbykrkBqrS4C&pg=PA184&dq=edicion+off+line+y+on+line&hl=es&sa=X&ei=Rar2VLnAKoGrgwTSr4GYAw&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false>
- Lane, W. & King, K. & Russell, J. (2005). *Kleppner publicidad*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=Hg401QA0EpIC&pg=PA572&dq=guion+audio+y+video&hl=es-419&sa=X&ei=DhX3VJbLOoGrgwTSr4GYAw&ved=0CB8Q6AEwAQ#v=onepage&q=guion%20audio%20y%20video&f=false>
- Langford, M. (1978). *La fotografía paso a paso*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=xLDqNerrGqgC&pg=PA31&dq=el+obturador+de+la+camara&hl=es&sa=X&ei=KGL2VIKMJ_GwsAS87YKAAQ&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false
-

-
- López, A. & García, A. (2011). *Todo sobre el bádminton*. marzo, 2011, Sitio web:
<http://www.efdeportes.com/efd154/todo-sobre-el-badminton.htm>
- Martínez, J. & Fernández, F. (2013). *Manual del productor audiovisual*. Recuperado de
<https://books.google.com.ec/books?id=knTBAAQBAJ&pg=PT159&dq=la+idea+audiovisual&hl=es&sa=X&ei=Hjj2VJkCoGBgwStwYGIAQ&ved=0CBsQ6AEwAA#v=snippet&q=post%20produccion&f=false>
- Martínez, R. (2011). *Silogismo de investigación*. Recuperado de
<http://www.cide.edu.co/ojs/index.php/silogismo/article/view/64/53>
- Ministerio de Educación y Cultura (2003) *Código de la niñez y adolescencia*. octubre 10, 2014, de Congreso Nacional Sitio web:
http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf
- Monaj. (2006) *Manual para la realización de storyboards*. Valencia: EDITORIAL DE LA UPV
- Molla, D. (2012). *La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=5ca-6KHjCboC&printsec=frontcover&dq=fases+de+produccion+de+tv&hl=es&sa=X&ei=u_n1VKToFrCPsQTgrIHIBQ&ved=0CCQQ6AEwAA#v=twopage&q&f=false
- Morales, I. (2013). *La cámara y la idea*. Recuperado de
<http://www.cinepremiere.com.mx/29445-2k-4k-y-8k.html>
- M.I. Municipio de Guayaquil. (2014) *Dirección municipal de deporte*. octubre 10, 2014, de M.I. Municipio de Guayaquil Sitio web:
<http://guayaquil.gov.ec/municipalidad/direcciones-municipales/direccion-municipal-deporte>
- Orozco, G. (1996) *Televisión y Audiencias*. Recuperado de
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=T27ssnbDo3EC&oi=fnd&pg=PP1&dq=proceso+de+produccion+de+television&ots=NcqTGGWemW&sig=uscT2I_kLKuPXSC0Ik-zhV3lu6Y#v=onepage&q=proceso%20de%20produccion%20de%20television&f=false
- Portal educativo. (2015). *Tipos de entrevista*. Recuperado de
<http://www.tiposde.org/general/32-tipos-de-entrevista/>
- Propellerhead Software. (2015). *Manual de arranque rápido Reason*. Recuperado de
<http://cdn.propellerheads.se/download/files/GettingStartedReasonVersion4Spanish.pdf>
- Rodríguez, E. (2003) *Metodología de la investigación*. México: UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTONOMA DE TABASCO
-

- Ruiz, J. (2012) *Metodología de la investigación cualitativa*. 5ta edición Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WdaAt6ogAykC&oi=fnd&pg=PA9&dq=metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n&ots=sFp5eJu8NS&sig=2cqzmLTF-CZqIcdigspZ9o1aJ9o#v=onepage&q=metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n&f=false>
- Sampieri, R.H. y Collado, C. (2010) *Metodología de la investigación*, 5ta edición Recuperado de <http://www.sidalc.net/cgi-bin/wxis.exe/?IsisScript=EARTH.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&expresion=mfn=022575>
- Superintendencia de Telecomunicaciones. (2010). *Televisión digital terrestre en el Ecuador*. Recuperado de http://supertel.gob.ec/pdf/presentaciones/desarrollo_contenidos_tdt.pdf
- Tascam Teac Profesional. (2015). *Tascam DR-40*. Recuperado de <http://tascam.com/product/dr-40/>
- Universidad de las Ciencias Informáticas. (2013, 6 de febrero) Los diez tipos de programas televisivos que más gustan a jóvenes. *Soy Cuba*. Recuperado de <http://www.soycuba.cu/noticia/los-diez-tipos-de-programas-televisivos-que-mas-gustan-jovenes-0>
- Universidad Politécnica de Madrid. (2004). Recuperado de: <http://innovacioneducativa.upm.es/competencias-genericas/formacionyevaluacion/analisisSintesis>
- Valles, M. (2002) *Entrevistas cualitativas*. España: CENTRO DE INVESTIGACIONES SOCIOLOGICAS.
- Vélez, J. (2012). *Lista denominados de los Annie Awards 2012*. Recuperado de <http://www.cinepremiere.com.mx/25465-lista-de-nominados-a-los-annie-awards-2012.html>
- Wolf, M. (1984) *Géneros y Televisión*. Recuperado de <http://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n9/02112175n9p189.pdf>



ANEXOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRECTA.



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

OBSERVACIÓN DE LOS JOVENES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE SAGRADOS CORAZONES EN EL AULA POR LOS INVESTIGADORES Y LOS DOCENTES.

TEMA DE LA TESIS:

“REALIZACIÓN DE UN PROGRAMA PILOTO AUDIOVISUAL DE CARÁCTER DEPORTIVO DIRIGIDO A JÓVENES DE EDUCACIÓN MEDIA EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.”

OBJETIVOS DE LA OBSERVACIÓN:

- *Determinar que jóvenes demuestran mayor participación durante la clase
- *Definir que temas a tratar en el programa capto mayor interés por parte de los jóvenes.

INSTRUCCIONES:

1. Guardar el anonimato de los/as niños/as, no registre nombre, dirección ni teléfono o ponga un seudónimo.
2. Lea detenidamente cada aspecto antes de escribir la respuesta. En cada pregunta señale el número de opciones que se solicita.
4. Observe detenidamente el comportamiento de los/as niños/as y proceda a marcar la respuesta que usted considere correcta.
3. No deje ninguna pregunta sin responder, marcando con una (x) en el recuadro correspondiente.

<p>ASPECTOS A INVESTIGAR</p> <p>S: Siempre AV: A veces N: Nunca</p>

Actitudes de los niños	Observación Aula		
	S	AV	N
1. Atiende la clase en silencio			
2. El joven participa voluntariamente en clases con preguntas e inquietudes.			
3. El joven participa solo cuando el profesor lo solicita			
4. El joven no presta atención			
5. Muestran interés por el tema del Deporte			
6. Muestra interés por el deporte del Boxeo			
7. Muestran interés por una posible interacción con el deportista			



ENCUESTA

“Aceptación y Participación de un programa piloto iterativo de índole deportivo realizado dentro de una institución educativa”

El objetivo de esta encuesta es conseguir información sobre la aceptación que tienen los alumnos de la Unidad Educativa Sagrados Corazones con el fin de desarrollar un programa piloto iterativo de índole deportivo dentro del plantel, sus opiniones serán valiosas, les solicitamos un minuto de su tiempo y a su vez le agradecemos su colaboración.

Marque con una x su respuesta por favor.

Género F M

Curso: _____ Edad: _____

1.- ¿Le gusta el deporte?

Sí No

Si responde no, por favor ir a la pregunta número 4

2.- ¿Con qué frecuencia usted practica deportes?

- Diariamente
- Tres veces a la semana
- Una vez a la semana
- Una vez al mes
- Rara vez

3.- ¿Cuáles son los motivos por los cuales practica deporte?, Seleccione por preferencia 6 mayor, 1 menor.

- Por salud
- Por entretenimiento
- Reducir el estrés
- Mejorar habilidad deportiva

Por seguir los pasos de un deportista preferido

Por exigencias de la federación o deseos de formar parte de una

4.- ¿Le gustaría participar como público dentro de un programa de televisión deportivo realizado en su plantel?

Sí

No

Porqué:

5.- ¿Tiene algún interés sobre la disciplina deportiva del Bádminton?

Sí

No

6.- ¿Considera interesante vincular la participación de un deportista destacado y su entrenador dentro de la realización del programa deportivo?

Sí

No

Por qué

7.-De realizarse el programa deportivo, ¿qué información o actividades le gustaría que se realicen dentro del programa? Puede seleccionar más de una opción.

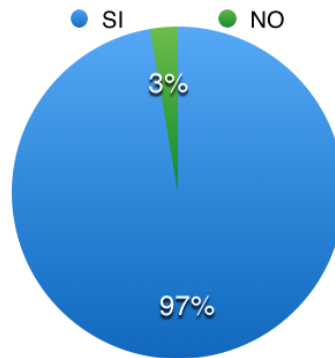
- La vida del deportista
- Deportistas destacados del Ecuador en dicha disciplina
- Estilo de vida deportiva
- Vestimenta durante el juego
- Modalidades y características del juego
- Una práctica con el deportista
- Reglamentos y lineamientos del juego

8.- ¿Cree que la realización de este tipo de programas dentro de su institución contribuyan a la difusión y práctica del deporte entre los jóvenes?

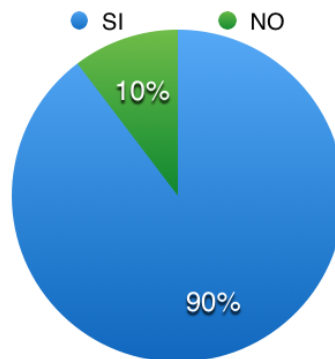
Muchas gracias.

Análisis de las preguntas más importantes de la encuesta

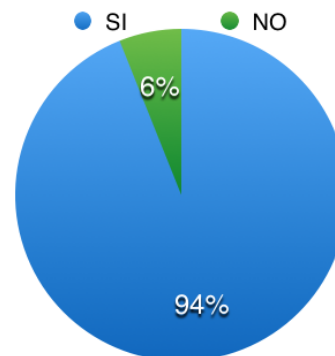
1.- ¿Le gusta el deporte? *Si responde no, por favor ir a la pregunta 4*



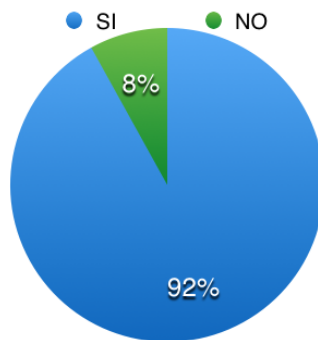
Fuente: Alumnos de octavos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade



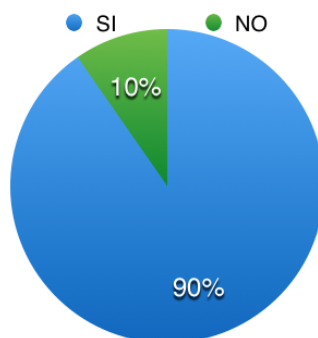
Fuente: Alumnos de novenos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade



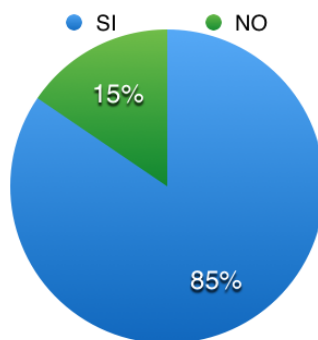
Fuente: Alumnos de décimos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade



Fuente: Alumnos de primero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de segundo de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de tercero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade

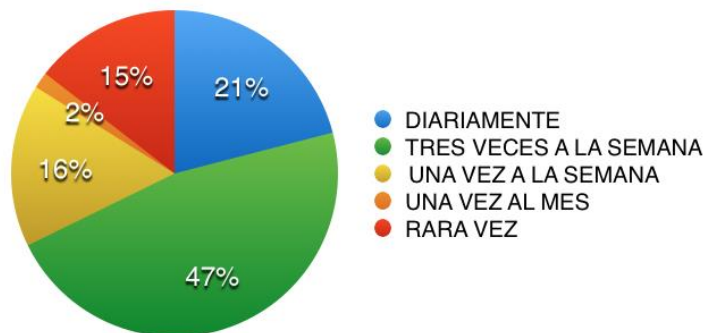
2.- ¿Con qué frecuencia usted practica deportes?



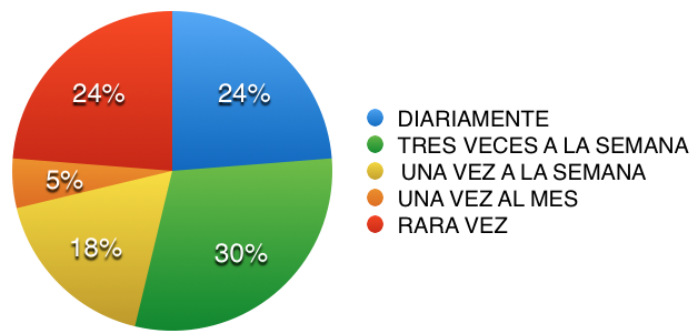
Fuente: Alumnos de octavos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade



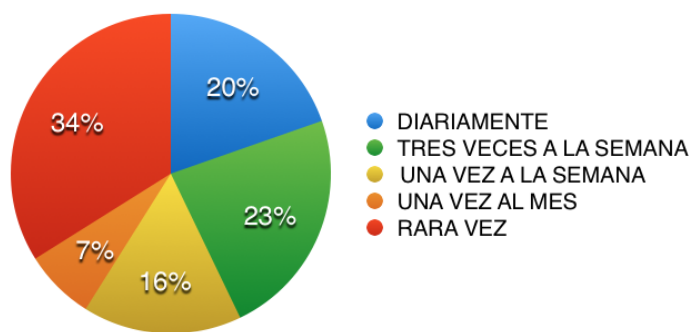
Fuente: Alumnos de novenos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade



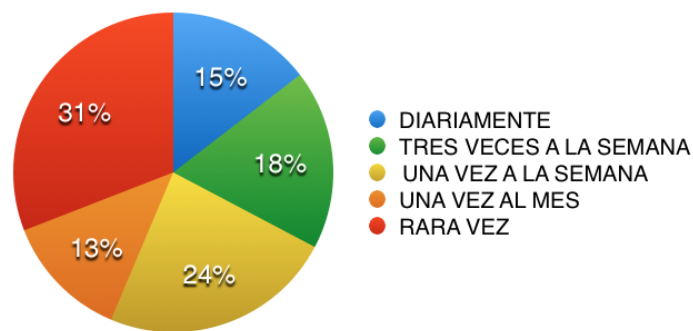
Fuente: Alumnos de décimos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade



Fuente: Alumnos de primero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade

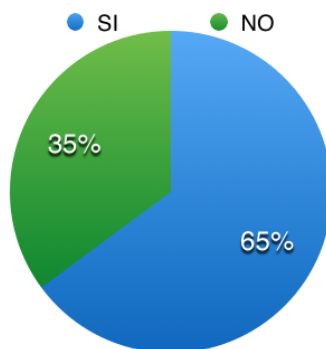


Fuente: Alumnos de segundo de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade

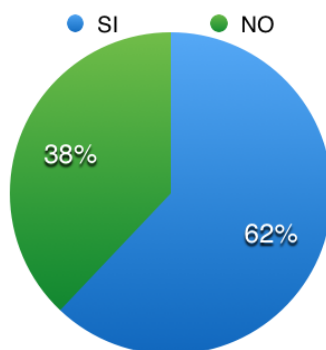


Fuente: Alumnos de tercero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade

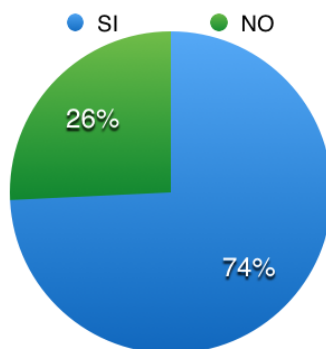
4.- ¿Le gustaría participar como público dentro de un programa de televisión deportivo realizado en su plantel? Explique ¿por qué?



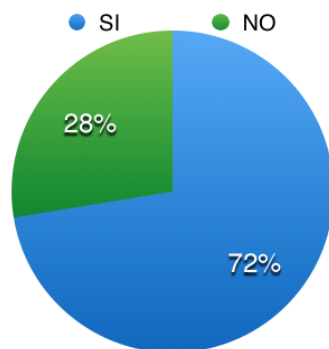
Fuente: Alumnos de octavos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



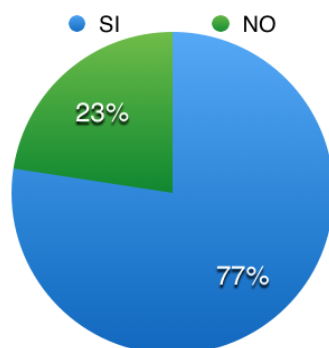
Fuente: Alumnos de novenos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



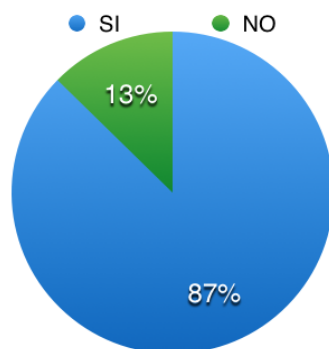
Fuente: Alumnos de décimos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de primero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

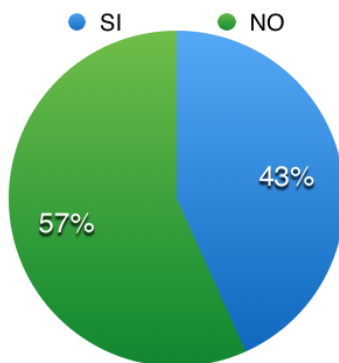


Fuente: Alumnos de segundo de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

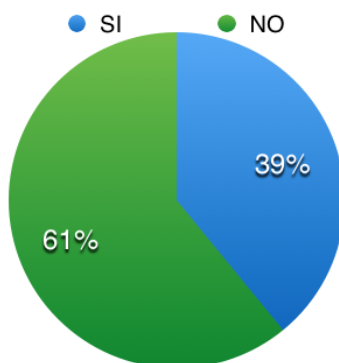


Fuente: Alumnos de tercero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade

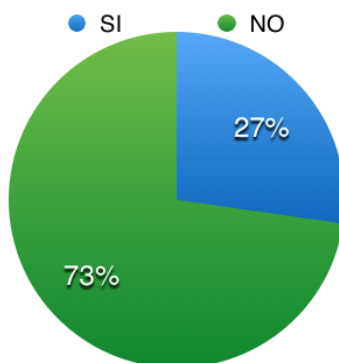
5.- ¿Tiene algún interés sobre la disciplina deportiva del Bádminton?



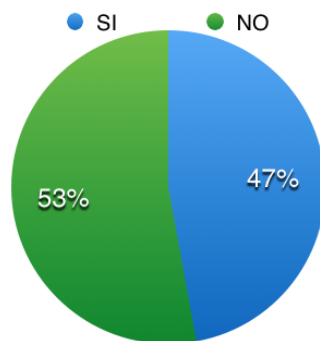
Fuente: Alumnos de octavos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



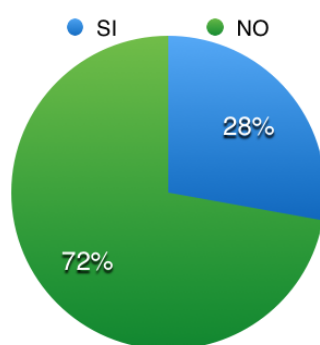
Fuente: Alumnos de novenos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



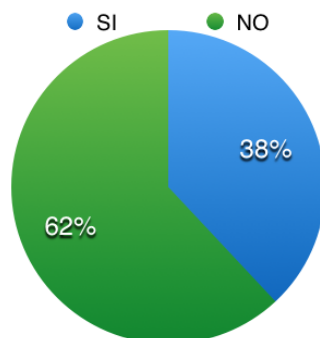
Fuente: Alumnos de décimos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de primero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade

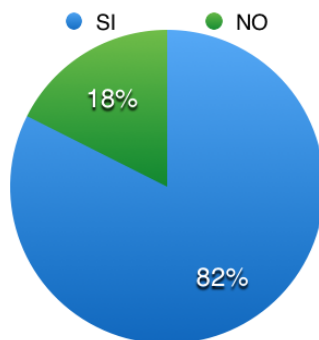


Fuente: Alumnos de segundo de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade

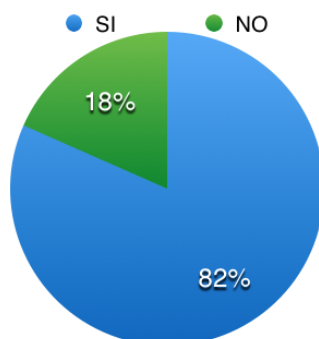


Fuente: Alumnos de tercero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade

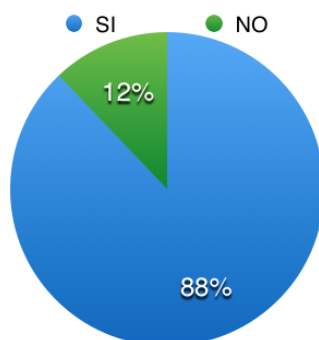
6.- ¿Considera interesante vincular la participación de un deportista destacado y su entrenador dentro de la realización del programa deportivo



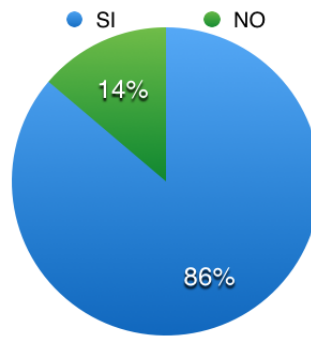
Fuente: Alumnos de octavos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



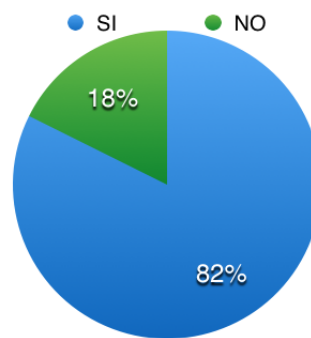
Fuente: Alumnos de novenos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



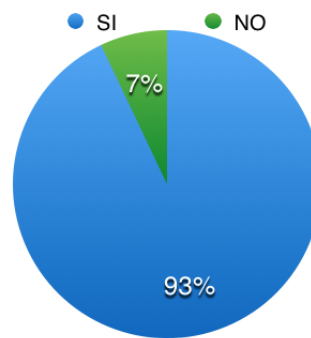
Fuente: Alumnos de décimos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de primero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de segundo de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de tercero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade

7.-De realizarse el programa deportivo, ¿qué información o actividades le gustaría que se realicen dentro del programa? Puede seleccionar más de una opción.



Fuente: Alumnos de octavos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de novenos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de décimos de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones
Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofia Soto Andrade



Fuente: Alumnos de primero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade



Fuente: Alumnos de segundo de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade



Fuente: Alumnos de tercero de diversificado de la Unidad Educativa Bilingüe Sagrados Corazones

Elaborado por: Lizbeth Johanna López Chinga / Andrea Sofía Soto Andrade