



**FACULTAD CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

PRODUCCIÓN DE UN VÍDEO DOCUMENTAL PARA DAR A CONOCER LA
PROBLEMÁTICA SOCIAL RELACIONADA CON EL TRABAJO INFANTIL EN LOS
PARQUES DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. NOTICIERO
TELEDIARIO, CANAL 3. GUATEMALA, GUATEMALA 2015

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación,
Guatemala, C.A.

Elaborado por:
Juan Luis Pineda Lucero
09001283

Para optar al título de:
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Enero 2015

Proyecto de Graduación.

PRODUCCIÓN DE UN VÍDEO DOCUMENTAL PARA DAR A CONOCER LA
PROBLEMÁTICA SOCIAL RELACIONADA CON EL TRABAJO INFANTIL EN LOS
PARQUES DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. NOTICIERO
TELEDIARIO, CANAL 3. GUATEMALA, GUATEMALA 2015

Juan Luis Pineda Lucero

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación.

Enero, 2015

Autoridades de la Universidad

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora Académica

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Autoridades de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Decano

Lic. Rualdo Anzueto, M.s.C.

Vice-decano

Guatemala 05 de junio de 2013

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

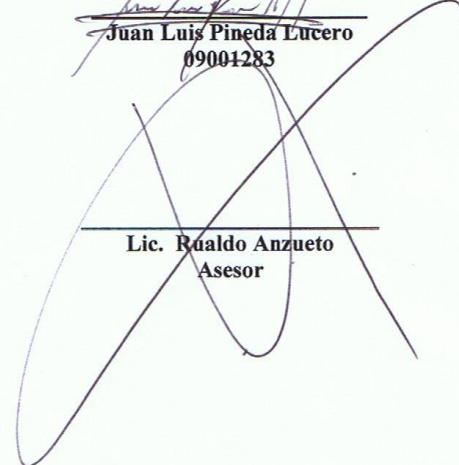
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
**PRODUCCIÓN DE UN VÍDEO DOCUMENTAL PARA DAR A CONOCER LA
PROBLEMÁTICA SOCIAL RELACIONADA CON EL TRABAJO INFANTIL
EN LOS PARQUES DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD DE
GUATEMALA. NOTICIERO TELEDIARIO, CANAL 3. GUATEMALA,
GUATEMALA 2015.** Así mismo solicito que el Lic. Rualdo Anzueto, sea quién me
asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Juan Luis Pineda Lucero
09004283



Lic. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 09 de julio de 2013

**Señor
Juan Luis Pineda Lucero
Presente**

Estimado Señor Pineda:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **PRODUCCIÓN DE UN VÍDEO DOCUMENTAL PARA DAR A CONOCER LA PROBLEMÁTICA SOCIAL RELACIONADA CON EL TRABAJO INFANTIL EN LOS PARQUES DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. NOTICIERO TELEDIARIO, CANAL 3. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Así mismo, se aprueba al Lic. Rualdo Anzueto, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Guatemala, 10 de octubre de 2014

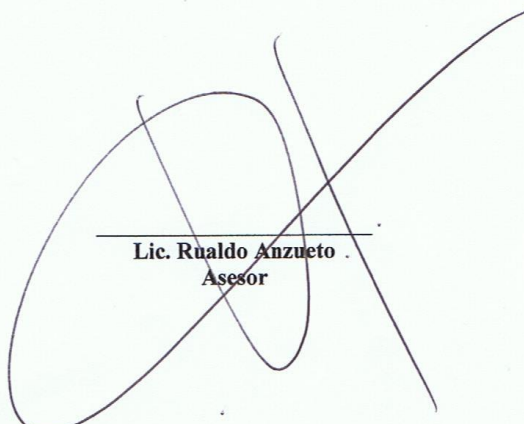
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE UN VÍDEO DOCUMENTAL PARA DAR A CONOCER LA PROBLEMÁTICA SOCIAL RELACIONADA CON EL TRABAJO INFANTIL EN LOS PARQUES DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. NOTICIERO TELEDIARIO, CANAL 3. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Presentado por el estudiante: Juan Luis Pineda Lucero, con número de carné: 09001283, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



Lic. Rualdo Anzueto
Asesor



Guatemala, 08 de abril de 2015

Señor
Juan Luis Pineda Lucero
Presente

Estimado Señor Pineda:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 13 de julio de 2015.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

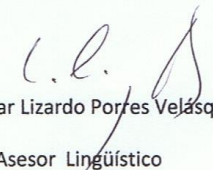
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **PRODUCCIÓN DE UN VÍDEO DOCUMENTAL PARA DAR A CONOCER LA PROBLEMÁTICA SOCIAL RELACIONADA CON EL TRABAJO INFANTIL EN LOS PARQUES DEL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. NOTICIERO TELEDIARIO, CANAL 3. GUATEMALA, GUATEMALA, 2015, DEL ESTUDIANTE** Juan Luis Pineda Lucero, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.


Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo

Resumen

Telediario carece de documentales dedicados directamente a informar sobre problemas sociales latentes, manteniendo la credibilidad y aceptación del televidente.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo:

Producir de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Noticiero Telediario, Canal 3.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por hombres y mujeres en edades comprendidas desde los 18 hasta los 65 años, ciudadanos guatemaltecos de nivel socioeconómico medio-bajo, bajo y popular C-, D y E, que estén interesados en las programaciones del noticiero Telediario para mantenerse informados del acontecer nacional. El resultado obtenido fue la producción de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. (Narrada bajo la perspectiva de un adolescente lustrador de zapatos) para su proyección en el noticiero Telediario, Canal 3.

Se recomendó su proyección a la brevedad posible para promover la divulgación de la problemática que enfrentan los niños del Centro Histórico y cumplir con la presentación de información acompañada de una connotación social y humana.

Para efectos legales únicamente el autor es responsable del contenido de este proyecto

Índice

Capítulo I Introducción	1
Capitulo II Problemática.....	3
2.1 Contexto.....	3
2.2 Requerimiento de Comunicación	4
2.3 Justificación	4
2.3.1 Magnitud.....	4
2.3.2 Vulnerabilidad	6
2.3.3 Transcendencia	6
2.3.4 factibilidad:.....	7
Capítulo III Objetivos de comunicación	9
3.1 Objetivo General	9
3.2 Objetivos Específicos	9
Capitulo IV Marco de Referencia	10
4.2 Información general del cliente.....	10
Capítulo V Definición del grupo objetivo	20
5.1 Perfil Geográfico:.....	20
Capítulo VI Marco Teórico.....	27
6.1. Conceptos Fundamentales relacionados con el producto o servicio:	27
6.2. Conceptos fundamentales relacionados con la Comunicación y el diseño:.....	45
6.2.1. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.....	45
6.2.2. Conceptos fundamentales relacionados con el diseño	55
6.3. Ciencias Auxiliares, artes, teorías y tendencias:.....	70
6.3.1. Ciencias:.....	70
6.3.2. Artes:	79
6.3.3. Teorías:.....	87
6.3.4. Tendencias:	98
Capítulo VII Proceso de diseño y propuesta preliminar	105
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	105
7.2 Conocimientos técnicos	106
7.3 Conceptualización.	110
7.3.1 Método: Mapas Mentales.....	110
7.3.2 Definición del concepto.....	113

Capítulo VIII Validación Técnica.....	124
8.1 Población y Muestreo	124
8.3 Resultados e interpretación de resultados	131
8.4 Cambios en base a resultados.....	140
Capítulo IX Propuesta Gráfica Final	145
Capítulo X Producción, reproducción y distribución.....	151
10.1 Plan de costos de elaboración	151
10.2 Plan de costos de producción	152
10.3 Plan de costos de reproducción	153
10.4 Plan de Costos de Distribución.....	153
Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones.....	154
11.1 Conclusiones	154
11.2 recomendaciones.....	155
Capítulo XII Conocimiento general	156
Capítulo XIII Referencias Bibliográficas	157
Capítulo XIV Anexos	161

Capítulo I Introducción

El noticiero Telediario se creó con el fin de hacer un periodismo televisivo de carácter investigativo, que presentara la noticia en sus diferentes ángulos, perspectivas y puntos de vista, acompañados de una connotación más social y humana.

El presente proyecto de graduación surge al analizar e identificar las necesidades que existen en el noticiero para tratar información actual que presente problemáticas sociales que viven los guatemaltecos.

Por lo que se planteó el proyecto titulado: “producción de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Noticiero Telediario, Canal 3.”

Para llevar a cabo dicho proyecto se investigó todo lo relacionado con el término de proyección de documentales y la manera más eficiente de capturar, grabar, procesar una secuencia de imágenes representativas de una escena que se encuentra en movimiento.

Para proceder se determinaron objetivos y se utilizó la metodología llamada Mapas Mentales, en la que se creó el concepto para dar inicio a la propuesta y bocetaje del proyecto.

Para verificar y concretar si el proyecto era factible se efectuó un proceso de validación, tanto a personas de la empresa como al grupo objetivo. Se realizó por medio de encuestas, que luego de ser tabuladas, se consideraron las observaciones más apropiadas para que el proyecto cumpliera su propósito. Se validó con 3 expertos del Diseño y la Comunicación, 3 miembros del Noticiero y a 25 personas que conforman el grupo objetivo.

En términos generales, el grupo objetivo mostró aceptación por las imágenes captadas en el vídeo documental. Se eligieron las recomendaciones, realizadas por los expertos para que el proyecto cumpla con el fin de presentar la información, por lo que se logró concluir de manera efectiva el proyecto para su posterior proyección.

Capítulo II Problemática

2.1 Contexto

La empresa Telediario nace con el fin de hacer un periodismo televisivo de carácter investigativo, que presente la noticia en sus diferentes ángulos, perspectivas y puntos de vista, acompañados de connotación social y humana.

Es un noticiero que presenta información ágil y veraz al ofrecer un periodismo televisivo de investigación, en el que la nota informativa tiene un fondo y un significado. Se caracteriza por su dinamismo en la forma de presentar la noticia, que le permite captar credibilidad y aceptación del televidente. El formato gira respecto de: "informar lo que es útil a la comunidad".

Por lo que al analizar las necesidades que presenta el noticiero Telediario, se detectó que carece de documentales profundos enfocados en problemas que atraviesa la niñez guatemalteca, por lo que se propone realizar una producción de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala.

Para cumplir con uno de los objetivos primordiales del noticiero de ofrecer un periodismo de carácter investigativo, acompañado de una connotación social y humana.

2.2 Requerimiento de Comunicación

El noticiero Telediario carece de documentales con el fin de dar a conocer a la población sobre problemáticas sociales latentes. Por lo que el cliente solicita la realización de una producción de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para proyectar a la audiencia objetivo la situación que enfrentan a diario estos menores de edad, con la finalidad de que llegue a instituciones que promuevan acciones en beneficio de esta población.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se decidió la realización de la producción de un vídeo documental, para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Noticiero Telediario, Canal 3, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud, b) vulnerabilidad, c) trascendencia y d) factibilidad.

2.3.1 Magnitud

Según datos proporcionados por el Instituto Nacional de Estadística INE, Al 30 de junio de 2012, según las proyecciones de población, el número de habitantes ambos sexos para la república fue de 15, 073,375. La población creció 2.44% entre 2011 y 2012.

Del total de la población, 48.8% son hombres y 51.2% son mujeres. A nivel nacional el porcentaje de población que se identifica como indígena es de 40%. La República es mayoritariamente rural debido a que el 51.0% habita en esta área.

Los datos de audiencia de Telediario, fueron proporcionados por el departamento de Recursos Humanos.

Magnitud	
Habitantes de la República de Guatemala	15,073,375
Habitantes de la Ciudad Capital	3,207,587
Personal de Telediario	60
Audiencia de Telediario	4,456,700
Total	22,737,722

2.3.2 Vulnerabilidad

La empresa Telediario, al no contar con material audiovisual sobre la problemática de los niños trabajadores en los parques del Centro Histórico, se aleja de su visión de presentar información actual que presente problemáticas sociales que viven los guatemaltecos.

La realización y proyección del vídeo documental permitirá que la audiencia conozca la historia de los niños del Centro Histórico, el noticiero contará con un material para Informar a la población guatemalteca sobre el acontecer nacional, como su principal objetivo.

2.3.3 Transcendencia

Con la realización del vídeo documental para su proyección en el noticiero Telediario - Canal 3, que muestra la historia de los niños y adolescentes trabajadores del centro histórico, se dará a conocer a los televidentes y se divulgará la realidad a la que se enfrentan, con lo que se desea promover acciones en la búsqueda de una solución a esta problemática social.

2.3.4 factibilidad:

“La producción de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Noticiero Telediario,” sí es factible, debido a que se cuenta con el apoyo de la dirección del noticiero para su elaboración.

El proyecto es viable, ya que cuenta con el apoyo de la administración y el equipo técnico, para brindar toda la información que sea de utilidad para realizar el documental hasta su etapa final.

Además goza de otros recursos que lo hacen posible:

2.3.4.1. Recursos Humanos: Se tiene el apoyo de Dirección y del personal del noticiero telediario para poder realizar el proyecto hasta su etapa final.

2.3.4.2. Recursos Organizacionales: Se cuenta con el apoyo de las autoridades en brindar cualquier información importante para realizar el proyecto con éxito.

2.3.4.3. Recursos Económicos: La empresa posee los recursos para la proyección y distribución del documental, ya que cuentan con el espacio televisivo en la sección de temas de enfoque social y el valor de su realización será donado en su totalidad por el diseñador.

2.3.4.4. Recursos Tecnológicos: La empresa tiene el equipo técnico adecuado para realizar todo el proyecto hasta su etapa final, se posee el conocimiento del profesional de la Comunicación y el Diseño Juan Luis Pineda Lucero.

Capítulo III Objetivos de comunicación

3.1 Objetivo General

Producir de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Noticiero Telediario, Canal 3.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Investigar información acerca de la realización de vídeos documentales, sus componentes y recursos útiles, para realizar la producción del proyecto.

3.2.2 Recopilar información a través de entrevistas con los niños y adolescentes trabajadores del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala, del estudio de campo y utilizar los instrumentos y técnicas de investigación correspondientes para cumplir con los objetivos del cliente.

2.2.3 Presentar el vídeo documental en el noticiero Telediario para que la sociedad guatemalteca conozca la problemática de los niños y adolescentes trabajadores del Centro Histórico de la Ciudad de Guatemala.

Capítulo IV Marco de Referencia

4.1 Datos del estudiante

Nombre del estudiante: Pineda Lucero, Juan Luis

Número de carnet: 09001283

Celular: (502) 4720-6647

Correo Electrónico: juanluispineda90@hotmail.com

Proyecto: producción de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del centro histórico de la ciudad de Guatemala.

Noticiero Telediario. Canal 3. Guatemala, Guatemala 2015

4.2 Información general del cliente

Nombre de la Empresa: Telediario Guatemala.

Dirección: 30 Avenida 3-40, Zona 11 Edificio Canal 3, Cuarto Nivel Guatemala, Centro América.

Correo Electrónico:

internet@telediario.com.gt

redaccion@telediario.com.gt

Contacto: Christian Chávez

Número telefónico: (502) 5560-1841

Antecedentes

Radio Televisión Guatemala S. A. (Canal 3) se constituyó como la primera estación de televisión privada del país, luego de los incipientes experimentos de la televisión estatal en 1955. Formada la sociedad por empresarios de ramas muy distintas a la naciente industria de la comunicación, pero visionarios en ese sentido, la identificación de la televisora se emitió al aire por primera vez a las 18:00 horas del 15 de mayo de 1956.

Historia

Telediario nace el 4 de mayo de 1998 con una sola emisión nocturna y luego fue transmitido en seis horarios. No obstante en la actualidad cuenta con dos emisiones la primera a las 13:00 h y la segunda a las 19:00 h En la actualidad los directivos buscan realizar reportajes con temáticas dedicadas a resaltar el acontecer social de Guatemala.

El noticiero Telediario se creó con el fin de hacer un periodismo televisivo de carácter investigativo, que presentará la noticia en sus diferentes ángulos, perspectivas y puntos de vista, acompañados de una connotación más social y humana.

Con el transcurso de los años se ha convertido en un noticiero que presenta información ágil y veraz, al ofrecer un periodismo televisivo de investigación en el que la nota informativa

tiene fondo y significado. Se caracteriza por su dinamismo en la forma de presentar la noticia, por lo que de esta forma gana credibilidad y aceptación del televidente

Grupo Objetivo

Telediario es un noticiero dirigido a un grupo objetivo del sector socioeconómico C-, D y E, estudiantes de diversas ramas, personas de clase trabajadora, amas de casa y jubilados, así como profesionales de diversas áreas que llegan a cenar a sus hogares.

Misión

“Informar a la población guatemalteca sobre el acontecer nacional e internacional en una forma más humana y social, sobre temas que afectan día a día; aplicando los avances tecnológicos y periodísticos, sin olvidar los cambios en las comunicaciones en el mundo.”

Visión

Ser un noticiero representativo de las necesidades, gustos, cultura y problemas de las y los guatemaltecos, que rompa barreras y límites y nos vean como opción de información.

Delimitación Geográfica:

Personas habitantes de toda la República de Guatemala, con mayor enfoque en el área metropolitana.

Principal beneficio al grupo objetivo:

Informarlos acerca de la realidad nacional que viven diversos sectores, desde un punto de vista objetivo con el fin primordial de informar a la población para crear opinión y diferentes puntos de vista.

Competencia:

- Noticiero Guatevisión
- Noticieros de Canal Antigua
- Noti7 (perteneciente al grupo Albavisión)
- TN24 (perteneciente al grupo Albavisión)
- T13 (perteneciente al grupo Albavisión)

Posicionamiento:

Telediario con sus quince años de trayectoria, a la fecha es uno de los noticieros más vistos por la población guatemalteca a la que va dirigida, al emitir desde las 7:00pm (zona horaria UTC-6).

Factores de diferenciación:

- 15 años de experiencia
- Transmitido por televisión abierta
- Equipo humano calificado
- Cobertura inmediata de cualquier acontecimiento
- Alcance a toda la Unión americana por medio del canal 429 de DIRECTV.

Objetivo de mercado:

Transmitir a la población guatemalteca la problemática social que viven sectores específicos de la población con el fin de informar y despertar interés en las instituciones correspondientes con el propósito de generar acciones de apoyo.

Objetivo de comunicación:

Informar a la población guatemalteca acerca de la problemática social del trabajo infantil que se manifiesta actualmente en nuestro país.

Mensajes claves a comunicar:

- Crear conciencia
- La Indiferencia existente
- Derechos sociales
- Desigualdad existente

Estrategia de comunicación:

Por medio de la documentación de información y material audiovisual, elaborar un vídeo documental con mensaje que informe a la audiencia del noticiero Telediario sobre el tema.

Reto del mensaje comunicacional y trascendencia:

Documentar toda la información relevante, por medio de instrumentos de investigación, impacto deseado en la audiencia y cumpla con los propósitos del noticiero.

Materiales a realizar:

Producción de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Noticiero Telediario, Canal 3”.

Presupuesto:

La empresa cuenta con el presupuesto para la proyección del vídeo documental.

Datos del Isotipo

Forma: Circunferencia y el número 3

Colores: celeste, azul y plateado en degradé

Colores de circunferencias:

RGB 10-173-25

CMYK: 68-29-0-0

WEB: #0aa0f

Colores del número:

RGB 224-224-224

CMYK: 11-8-9-0

WEB: #e0e0e0

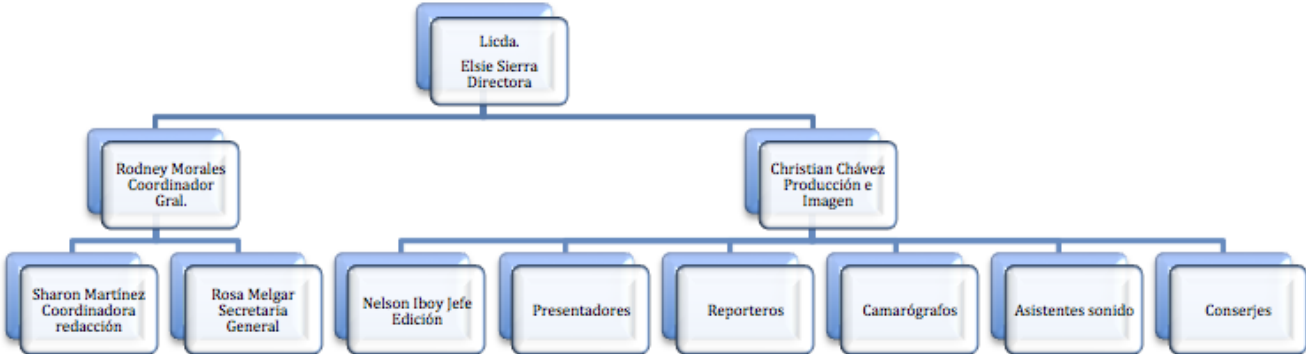
Isotipo Telediario



4.3.2 FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
15 años de experiencia.	Presencia deficiente en la web.
Buena segmentación en el mercado.	Falta de equipo para periodistas.
Líderes en noticias de problemática social.	Cambio de personal constante.
Equipo adecuado para realizar cada una de las tareas.	Instalaciones reducidas.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Cambio de imagen.	Competencia en constante actualización.
Ampliación de sectores de la sociedad por pertenecer a grupo Albavisión.	Han surgido nuevos noticieros, con mejor imagen y mayor cobertura.
Incrementar su presencia y prestigio por su trayectoria de 15 años de labores.	La competencia está participando también en televisión de señal abierta y puede ganar la audiencia de telediario.

4.3.3 Organigrama



Capítulo V Definición del grupo objetivo

Telediario es un noticiero dirigido a todas las personas que desean estar informados del acontecer nacional y del mundo, el grupo objetivo está conformado por hombres y mujeres de 18 a 65 años de edad, del sector socioeconómico C-, D y E, estudiantes y personas de clase trabajadora, obreros, amas de casa, jubilados así como profesionales de diversas áreas, de toda la República de Guatemala que cuenten con un aparato televisivo.

5.1 Perfil Geográfico:

Características de la República de Guatemala, que será la región que se analizará para este proyecto.

País: Guatemala

Departamentos: 22

Región: Ciudad de Guatemala.

Área: 108,898 Km²

Población: 15, 073,375 millones de habitantes.

Clima: el clima del departamento de Guatemala es templado.

5.2. Perfil demográfico:

El grupo objetivo está conformado por hombres y mujeres en edades comprendidas desde los 18 hasta los 65 años, ciudadanos guatemaltecos de un nivel socioeconómico C-, D y E que poseen las siguientes características:

5.2.1 Género: masculino y femenino.

5.2.2 Edad: 18 a 65 años.

5.2.3 Nacionalidad: guatemaltecas

5.2.4 Nivel socioeconómico: Nivel medio-bajo, bajo y popular C-, D y E

5.2.5 Ingresos mensuales: Q. 2,000 – Q. 10,000

5.2.6 Nivel Educativo: básicos, bachiller, licenciatura, posgrado

5.2.7 Ciclo de vida: Adultos Jóvenes, adultos, solteros, casados y casados con hijos.

5.2.8 Ocupaciones: estudiantes, clase trabajadora, obreros, amas de casa, jubilados así como profesionales que llegan a cenar a sus hogares.

5.2.9 Religión: no se tomará en cuenta

5.2.10 Raza: No se tomará en cuenta.

Tabla de Niveles Socioeconómicos Multivex.

	Nivel Medio–Bajo C- (32.5%)	Nivel Bajo D (38.3%)	Nivel Popular E (19.5%)
Ingresos Mensuales	Ingreso familiar oscila en un promedio de Q10, 500 al mes.	Su ingreso promedio mensual está comprendido alrededor de los Q2,500	Su ingreso promedio Mensual menor a los Q 1,100
Educación	Su nivel educacional se encuentra en estudios primarios y secundarios completos.	Secundaria incompleta o Primaria completa.	Su nivel educacional es Escaso y en muchos casos no cursado ningún estudio.
Ocupación	Por lo general son profesionales, comerciantes, pequeños industriales,	El jefe de familia puede ser obrero, dependiente, auxiliar de actividades especializadas, obreros sin especialización alguna como	El jefe de familia realiza tareas que no requieren ningún conocimiento, usualmente no tiene

	<p>ejecutivos de mandos medios.</p>	<p>conserjes mensajeros, etc.</p> <p>Varios miembros de la familia contribuyen al ingreso familiar.</p>	<p>trabajo fijo, sino que en trabajos de oportunidad.</p>
Vivienda	<p>Habitaban en casas modestas, no de lujo pero confortables.</p> <p>Generalmente con 3 habitaciones en colonias de casas iguales.</p>	<p>Viviendas modestas localizadas en barrios y colonias populares, edificios multifamiliares etc. (casi siempre alquiladas).</p>	<p>Poseen viviendas precarias en zonas marginales.</p>

5.3 Perfil Psicográfico:

En general son personas que desean estar informados del acontecer nacional y del mundo, hombres y mujeres, estudiantes y personas de clase trabajadora, obreros, amas de casa y jubilados, así como profesionales de diversas áreas que poseen las siguientes características en cuanto a hábitos, actividades y costumbres:

- Personas que tienen fe en diferentes religiones
- Asisten a la iglesia en familia
- Participan en actividades de su comunidad
- Realizan actividades deportivas
- Tienen el hábito de ver noticias

5.3.1 Hábitos:

Conscientes de la realidad nacional

Proactivos, mentalidad abierta

Trabajan en horarios diurnos

Positivos

Colaboradores

Altruista

5.3.2 Hobbies y costumbres:

Hacen actividades en familia

Tienen tiempo libre

Recreación sana

Realizan actividades de servicio a la comunidad

5.4 Perfil conductual:

Las personas que prefieren a telediario para informarse del acontecer nacional, muestran interés y disfrutan de toda la programación que se proyecta. Referente al proyecto propuesto presentan una actitud positiva y colaboradora con la información requerida en cuanto a su opinión y sugerencias. Consideran que los documentales de problemáticas sociales que se viven en el país deben estar siempre presentes, ya que como medio de comunicación tiene la obligación de informar y que con estas acciones el mensaje llegue a autoridades que puedan crear acciones que ayuden a erradicar y cambiar la vida de las personas.

- Personas con sentido social siempre dispuestos a ayudar al necesitado
- Puntuales y honrados en sus labores diarias y estilo de vida

- En busca constante de la paz y la justicia
- Conscientes de las principales problemáticas del país
- Líderes y con iniciativa para actuar en beneficio común
- Con creencias y valores
- Perseverantes

Capítulo VI Marco Teórico

6.1. Conceptos Fundamentales relacionados con el producto o servicio:

6.1.1. Noticiero

Según el sitio www.definiciónabc.com, se conoce con el nombre de noticiero a todo aquel programa televisivo que se encargue de transmitir a los televidentes las noticias actualizadas del día y de las últimas horas. El noticiero cuenta con elementos característicos en cuanto a su lenguaje, su diagramación, su material, etc., que lo distingue claramente del resto de los programas televisivos. A pesar de que puede ser visto por cualquier persona, el noticiero normalmente apunta a un público adulto ya que su estilo es formal y serio.

El noticiero puede considerarse como una de las primeras formas televisivas, ya que existió desde el primer momento en que la televisión empezó a funcionar. En sus primeros formatos, el noticiero televisivo seguía el diseño del radial: un corto de pocos minutos en los cuales se daba la información más importante del día. Sin embargo, con el tiempo, el noticiero ganó mayor entidad y hoy en día podemos encontrar no sólo una gran variedad de noticieros si no también canales enteramente dedicados a este tipo de programación. Cada país cuenta con sus propias señales noticieras en las cuales se transmiten los datos específicos de cada región, aunque los mismos pueden ser en algunos casos vistos en otros países también.

Los noticieros suelen ser parecidos unos de otros desde el lenguaje hasta el modo en que se arma el estudio donde se filma el programa. Normalmente, los noticieros utilizan un lenguaje serio y formal, además de estar los conductores siempre vestidos también de manera formal y

sobria. Los estudios usualmente cuentan con un escritorio y algún espacio adicional en el que se pueden tratar temas específicos.



Telemundo es un ejemplo de medio noticioso

Fuente: www.definiciónabc.com

6.1.2. Información

Según el sitio <http://www.definicionabc.com>: La información es un conjunto de datos con significado que estructura el pensamiento de los seres vivos, especialmente, del ser humano.

En las distintas ciencias y disciplinas de estudio académico, se le llama información al conjunto de elementos de contenido que dan significado a las cosas, objetos y entidades del mundo a través de códigos y modelos. La información es vital para todas las actividades tanto de orden humano como de otros seres vivos. Los animales interpretan información de la naturaleza y de su entorno para tomar decisiones, tanto como los vegetales. El ser humano, sin embargo, tiene la capacidad de generar códigos, símbolos y lenguajes que enriquecen la información, la modifican, la reproducen y la recrean constantemente, otorgándole nuevos sentidos.

Para la informática, por caso, la información es el conjunto de datos organizados y procesados que constituyen mensajes, instrucciones, operaciones, funciones y cualquier tipo de actividad que tenga lugar en relación con un ordenador. El procesador del mismo requiere de

información para cumplir una orden recibida, y toda tarea computacional implica el intercambio de un dato informativo de un lugar a otro. Esto no sólo ocurre en forma electrónica al interior del ordenador, sino que también es natural a las acciones que un usuario cualquiera ejecute con una computadora.

Entre ellas, redactar un documento de texto, editar una imagen, reproducir o grabar un video, operar una calculadora son todas operaciones que implican un ingreso y egreso de información. Principalmente, aquellas actividades vinculadas a la Web tienen que ver con la búsqueda de información: navegar sitios de Internet, consultar enciclopedias, intercambiar mensajes con amigos y conocidos, crear un blog, etcétera.



La información ha aumentado con el crecimiento de las nuevas tecnologías

Fuente: <http://www.definicionabc.com>

6.1.3. Noticia

Según el sitio www.definicionabc.com: Si repasamos teóricamente lo que para cualquier libro sobre Comunicación o Periodismo significa el término Noticia, la mayoría conviene en definirlo como el relato de un hecho nuevo o atípico, que se sucede en un determinado lugar y que por estas condiciones de novedad y poco ordinario, merece ser conocido por el público. O bien, pasándolo a un estadio más contante y sonante, la noticia es lo que un acontecimiento es a una historia.

En tanto, a las noticias las podemos subdividir en duras y blandas. Las duras son aquellas que normalmente se refieren a hechos que atañen a la coyuntura política y económica, mientras que las blandas, sin dudas las más defenestradas por los que se dicen y creen en el “periodismo serio”, pero las más buscadas por otro lado, son aquellas que por ejemplo revelan alguna situación escandalosa de algún personaje prominente.

ESPACIO: CINCO ESTRELLAS PUEDEN ALBERGAR PLANETAS COMO LA TIERRA

La Vía Láctea podría tener más vida inteligente

MADRID. Cinco estrellas en nuestra galaxia, la Vía Láctea, y similares a nuestro sol, podrían tener planetas similares a la Tierra que albergaran civilizaciones inteligentes, anunció la astrónoma estadounidense Margaret Turnbull, del *Carnegie Institution* en Washington.

Las cinco estrellas con más probabilidades de contar con civilizaciones inteligentes forman parte de



Neutrinos alrededor de la Vía Láctea. FIROFOTO

una lista de diez estrellas realizada por Turnbull, en el marco del futuro proyecto *Terrestrial Planet Finder* (TPF) de la NASA. La incesante búsqueda de señales que indiquen la existencia de vida inteligente en el universo está conducida por el SETI (*Search for Extraterrestrial Intelligence*) una organización científica financiada enteramente por fondos privados. (AFP)

Ejemplo de noticia en sección acontecimientos científicos

Fuente: www.foroconsultivo.org.mx

6.1.4. Periodismo

Según el sitio www.definicionabc.com: Se conoce como periodismo a la actividad de hacer pública de manera periódica cierta información de diverso tipo y tenor. Esa información siempre tiene como característica principal ser actual y renovarse momento a momento, por lo que el nombre de la actividad proviene justamente de esa cualidad de constante renovación. El periodismo es hoy en día uno de los elementos más importantes de los medios de comunicación, ya que son los periodistas quienes investigan, publican y comentan sobre diferentes hechos que tienen que ver con fenómenos económicos, políticos, culturales o deportivos.

Se considera que, como tal, el periodismo existió desde siempre en las sociedades humanas ya que el hombre siempre contó con la necesidad de transmitir información importante y de mantenerse al tanto de diversos hechos o sucesos. Mientras que en la Modernidad el periodismo empezó a ganar importancia a través de la impresión y publicación de gacetas breves, no sería hasta el siglo XIX y especialmente hasta el siglo XX que el periodismo no se volvería en una de las partes centrales de toda sociedad, gracias a la enorme difusión que medios masivos como los periódicos, la radio o la televisión lograron.

El trabajo de un periodista puede ser muy amplio. Podría decirse que un periodista debe saber cómo plantear una noticia, cómo buscar la información apropiada para hacerlo y también saber distinguir las fuentes fiables de las que no lo son. Además, un buen periodista debe encontrar el modo más accesible y atractivo de comunicar la información recolectada, a modo de que la misma llegue a mayor cantidad de personas. Aquí es de gran importancia el uso de un

lenguaje correcto pero accesible e informal en mayor o menor medida dependiendo del caso. Algunos de los elementos que hacen que los hechos sean tenidos en cuenta por los periodistas para ser publicados son la relevancia de los mismos, a quiénes afectan o quiénes se ven implicados, la actualidad de los mismos, la proximidad o cercanía del público con esos sucesos, etc.



Ejemplo de entrevista periodística

Fuente: <http://www.definicionabc.com>

6.1.5. Periodista

Según el sitio www.definicionabc.com: Periodista es aquella persona que se dedica en forma más o menos profesional al periodismo a través de cualquier medio, ya sea prensa escrita, radio, televisión y/o medios digitales. La labor del periodista está asociada con la investigación de noticias o problemáticas de interés público y actualidad a través de diversas fuentes verificables para su difusión. La figura del periodista es amplia y, de acuerdo con su medio de desempeño, puede ocupar el rol de reportero, editor, redactor, fotógrafo, diseñador, técnico y otros.

Desde un punto de vista histórico, las primeras prácticas que podrían definirse como periodísticas corresponden a las crónicas sobre hechos bélicos o relatos heroicos de las culturas

antiguas. En épocas más recientes, se dispuso de la descripción de los viajes de los investigadores y conquistadores de la Edad Moderna. En este sentido, para muchos expertos, la bitácora redactada por el cronista italiano Pigaffeta durante el viaje de Magallanes y Elcano constituye el primer relato periodístico de la civilización occidental.

Si hablamos de los principios que rigen esta práctica, no podemos dejar de lado la búsqueda y el respeto por la verdad, el rigor investigativo y la difusión de aquella información relevante para la opinión pública. Cuando se refiere al estudio de las prácticas periodísticas profesionales se habla de la deontología del periodista. Estas variables resultan de importancia cardinal, ya que una de las tentaciones de los medios de difusión, inducida en muchas ocasiones por la necesidad imperiosa de rédito comercial, consiste en la notificación de contenidos que no han sido debidamente chequeados, lo que motiva la generación de “falsas noticias”, en contraposición abierta a la fundamental premisa de búsqueda de la verdad que caracteriza al periodismo.

Un periodista puede tener distintas especializaciones, como ser, el periodismo ambiental, el histórico, económico, cultural, político o científico. En tiempos recientes, muchos profesionales de estas áreas han incursionado en el periodismo, dando lugar a un fenómeno inverso. Por lo tanto, se observan deportistas o ex deportistas que han incursionado en las crónicas deportivas, así como profesionales de la salud dedicados a la prensa científica.

Asociados con la noción de periodismo están los conceptos de libertad de expresión y libertad de prensa, los cuales en distintos momentos de la historia y en diversos países tanto bajo

regímenes autoritarios como democráticos no siempre son respetados. En algunas zonas del mundo, la profesión del periodista es considerada de alto riesgo y organizaciones como Reporteros Sin Fronteras se encargan de investigar y promover el ejercicio transparente y libre del periodismo. Los corresponsales en el extranjero y en áreas de conflictos bélicos se encuentran en una particular situación de riesgo, que los convierte en elementos vulnerables.

La revolución digital y la aparición de las nuevas tecnologías ha significado el surgimiento de un nuevo tipo de periodista, que algunos califican como ciberperiodista. Este nuevo periodismo se practica a través de las aplicaciones provenientes de la Web 2.0. Cada vez más los medios han tomado conciencia de la relevancia del espectador en la construcción de noticias fidedignas y de alto impacto, y a su vez los ciudadanos han aprendido a demandar un periodismo más preciso y de mayor alcance para sus propios intereses.

Como corolario de estos cambios, se ha llegado a señalar que toda persona con acceso a un sistema informático y a una red social puede desempeñarse como una suerte de periodista. En realidad, estos recursos digitales han motivado un elevado grado de interacción entre el ciudadano común y los grandes medios de comunicación. En consecuencia, muchas instituciones periodísticas convencionales, incluso algunas con siglos de existencia, han modificado su forma de presentarse para dar paso a estrategias como los boletines de noticias, los feeds, la difusión por medio de Twitter o Facebook y la posibilidad de recibir comentarios y opiniones de diversa procedencia.

Sin embargo, según opinan los expertos, esta verdadera revolución de la información no sólo no se asociará con la extinción del periodismo como disciplina, sino que, por el contrario, dará lugar a su fortalecimiento, a partir de la creciente necesidad de difundir novedades a una proporción cada vez mayor de potenciales sujetos interesados en el acceso a la información.



Ejemplo de un periodista que redacta sus informes para publicación en el medio. Fuente: www.definicionabc.com

6.1.6. Video

Es una tecnología utilizada para capturar, grabar, procesar, transmitir y reproducir una secuencia de imágenes representativas de una escena que se encuentra en movimiento. El término, que proviene del latín “ver”, actualmente está asociado a distintos formatos de almacenamiento, ya sean análogos (VHS y Betamax) como digitales (MPEG-4, DVD, Quicktime, etc). Pero, desde los viejos cassettes VHS hasta los masivos videos del Youtube de hoy, hay un largo trecho.

Los comienzos del video están relacionados con el intento de cubrir las necesidades que tenía la televisión. En efecto, las primeras trasmisiones televisivas se realizaban en vivo, y con la posibilidad de grabarlas se facilitaba sobremanera el trabajo de programación; en este sentido, los juegos olímpicos de Tokio en el año 1964 fueron el primer caso en que se realiza una transmisión en diferido. Ya a finales de los años setenta se consolida definitivamente como una tecnología independiente de la televisión.

Para este desarrollo, fue sin duda de suma importancia la comercialización, por la Sony Corporation, de la primera cámara portátil en el año 1968. Luego, en el año 1970, Philips comercializa al VCR, sumando nuevas posibilidades para una persona común y corriente.

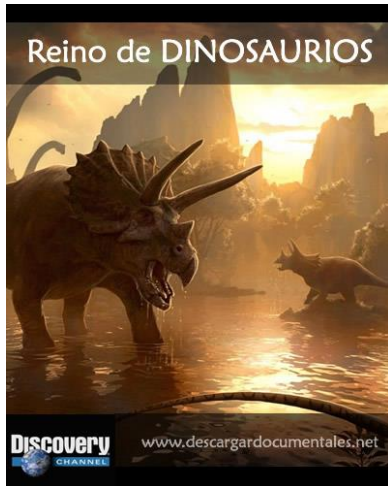
Si en sus comienzos, estas cámaras tenían un uso privilegiado en los grandes estudios de televisión, luego comenzaron a producirse para la venta a cualquier persona. Con ellas se podían grabar eventos, como fiestas o utilizarlas en viajes. Sin dudas, con el acelerado avance de la tecnología electrónica a partir de mediados de la década del '60, en general los aparatos

electrónicos pudieron realizarse a medidas mucho más maleables para el uso personal y cotidiana, y es así que en la actualidad existen pequeñas cámaras de no más de 10 centímetros de alto que pueden trasladarse sin inconvenientes incluso en el bolsillo de una campera o pantalón.

Un apartado aparte merece la convivencia entre el cine y el video. En un primer momento, se consideró que las nuevas posibilidades tecnológicas que ofrecía el video erradicarían completamente al séptimo arte. No obstante, estos vaticinios jamás se cumplieron, pudiendo ambas alternativas complementarse perfectamente, gracias a las políticas empleadas por los grandes estudios.

La tecnología de almacenamiento como los DVD's tampoco pueden pasarse por alto en una cronología de vida del video. En este formato, se almacenan y transportan millones de películas todos los años e incluso pueden realizarse videos o presentaciones caseras, por ejemplo cuando hacemos un video para reproducir en una fiesta de cumpleaños. Hoy incluso tenemos al alcance de la mano la más aún avanzada tecnología del Blu-Ray, que puede almacenar una considerable cantidad de gigabytes, superando ampliamente las posibilidades y bondades del DVD.

En la actualidad, con la proliferación de medios digitales, el uso de videos ha alcanzado un carácter masivo. Con el actual uso de Internet, es posible apreciar videos personales de personas de todas partes del mundo. El otro punto importante a considerar es el abaratamiento de los medios tecnológicos de grabación, que se hacen cada día más accesibles. Evidentemente, el futuro se muestra promisorio al considerar los progresos obtenidos en calidad.



Un ejemplo de vídeos documentales de alta resolución son los de Discovery Fuente: <http://www.descargadocumentales.net>

6.1.7. Audiencia

Según el sitio www.definicionabc.com: Se entiende por audiencia a aquel grupo más o menos numeroso de personas que se caracterizan por escuchar una exposición oral o por asistir a una presentación del mismo tipo. La audiencia puede sin embargo ser muy variable y el concepto puede aplicarse tanto para gente visible en el momento como también puede tener un sentido abstracto cuando se habla de la audiencia sin tenerla adelante. La audiencia es sin duda alguna uno de los elementos más importantes de los actos de comunicación. En términos específicos, una audiencia puede estar compuesta por varios miembros, pero ya que la función principal de la misma es la audición o presenciar distintos actos de comunicación, una sola persona puede fácilmente ser considerada como audiencia.

La audiencia es aquella que recibe la información en el código en que esta sea transmitida, debiendo siempre haber cierto nivel de comprensión del mismo. Por lo general, la

audiencia capta esa información de manera pasiva, sin participar activamente y simplemente tomando los datos que han sido expuestos. Hoy en día, sin embargo, la participación de las audiencias en los diferentes medios de comunicación es cada vez mayor y más relevante a la hora de construir las noticias, novedades y diversas informaciones.

Las audiencias pueden formarse en un sinfín de espacios. Mientras que normalmente pensamos en la audiencia televisiva en un primer instante, también existen audiencias que presencian shows en vivo, deportes, espectáculos, ponencias, congresos y exposiciones académicas de diverso tipo. Siempre la audiencia es ubicada en frente de aquel que expone y, aunque la disposición de las ubicaciones puede variar, por lo general la audiencia se mantiene sentada y de manera escalonada para favorecer el contacto con aquellos que exponen.



Ejemplo de audiencia en un auditorio. Fuente: www.definicionabc.com:

6.1.8. Niñez Trabajadora

“Es la niñez que lleva prematuramente una vida de adulto, trabajando muchas horas diarias por un bajo salario y en condiciones perjudiciales para su salud y su desarrollo físico y mental, a veces alejados de sus familias, privados con frecuencia de toda oportunidad significativa de educación y formación susceptibles de procurarles un mejor futuro” (Blanchard: 1983: 3).

Para la OIT, la niñez trabajadora debe ser protegida contra ciertas formas de trabajo, y la más alta prioridad debe ser otorgada a aquella niñez cuya protección contra la explotación económica es menor o inexistente, y cuyos derechos a un desarrollo pleno se encuentran más comprometidos. También debe conocerse prioridad a la protección de la niñez trabajadora cuya escolaridad o formación profesional es afectada por el trabajo.

Ejemplo de un niño que trabaja en construcción.



Fuente: www.lavoz.com.ar

6.1.9. Trabajo infantil

Según Carmen Moreno (2003) A nivel mundial, el trabajo infantil es un fenómeno amplio, complejo y multicausal. La carencia de información confiable y de análisis cuantitativos y cualitativos dificulta que se encuentren formas efectivas de afrontar el problema. Por muchos años, la falta de información sobre sus causas, magnitud, naturaleza, y consecuencias, ha sido un considerable obstáculo para llevar a cabo una acción eficaz de cara a enfrentar, detener y eliminar este fenómeno que afecta a millones de niños. (Organización Internacional del Trabajo, 2003 Primera edición, 2003, p. 6)



Ejemplo de un niño que trabaja en las calles

Fuente: www.elnuevodiario.com

6.1.10. Pobreza

Según Neptalí Monterroso Salvatierra (2007) Hoy día, hablar de pobreza es referirse a lo único que se ha globalizado en América Latina desde que se inició la aplicación del modelo neoliberal por el que se rige el desarrollo de la mayoría de nuestros países, Aunque puede decirse que también se ha globalizado la preocupación por erradicarla.

Por lo tanto Dimensionar la pobreza, como un problema económico, social, político y ético, extenso, profundo y predominante rural e indígena, constituye un paso fundamental para la transformación del Estado, de la focalización de la inversión pública, de la nueva ética y mística de los prestadores de servicios, de la recuperación de la calidad humana en las relaciones sociales, culturales, de género, entre otros.

Las grandes diferencias en la distribución de la riqueza se traducen en que 57% de la población vive en situación de pobreza y 16% en pobreza extrema, sobre todo en áreas rurales e indígenas, en donde además concluye el hecho de que más del 51% de la población general está constituida por mujeres que viven en áreas rurales y urbano marginales, lo cual muestra un panorama de creciente feminización de la pobreza, en cuyos casos es más severa que en otros grupos. (Irma Yolanda Ávila Argueta, 2007, p. 221).



Ejemplo de una familia que vive en pobreza extrema

Fuente: www.reverdeperu.wordpress.com

6.1.11. Derechos del niño

La Convención Internacional de los Derechos del Niño 1989, ratificada el 10 de mayo de 1990 por el estado de Guatemala, establece que los padres tienen la responsabilidad de proporcionar a sus hijos e hijas las condiciones necesarias para su desarrollo. El niño y la niña tienen derecho al descanso, juegos y actividades recreativas, u los Estados que han ratificado esta Convención deberán fijar la edad mínima para trabajar y los horarios y condiciones. Además, queda prohibido que los niños, niñas y adolescentes realicen cualquier trabajo que ponga en peligro su educación, salud, desarrollo físico, mental, espiritual o social.

Especialmente en el artículo 32, la convención establece una normativa de protección contra cualquier clase de explotación económica o de trabajo que ponga en peligro la educación, y obliga a los países a adoptar medidas que garanticen lo dispuesto en este artículo.

La Constitución Política de la República de Guatemala exige al estado la protección a la niñez y adolescencia, que se les garantice alimentación, salud, educación y seguridad. Además, según la constitución los menores de 14 años no pueden realizar ninguna clase de trabajo, salvo las excepciones contempladas por la ley. La constitución prohíbe también ocupar a personas menores de edad en trabajos incompatibles a su capacidad o que pongan en peligro su formación moral.

Por su parte, el código de trabajo hace referencia a la capacidad relativa para contratar la fuerza de trabajo de personas menores, la edad de ingreso al trabajo, el trabajo desempeñado por mujeres menores de edad, prohibiciones dirigidas a tipos de trabajo de alto riesgo y a los menores de 14 años, jornadas de trabajo para los menores de 18 años y participación sindical,

entre otros. El código civil endosa lo anterior en sus Artículos 8 y 1661.(INTERVIDA CENTROAMERICA, OIT, Save The Children, CUSG. Campaña Nacional para la ratificación del convenio 182, 2003, p. 8-9.)



Unicef, Convención sobre los derechos del niño

Fuente: www.emiliosangar.wordpress.com

6.2. Conceptos fundamentales relacionados con la Comunicación y el diseño:

6.2.1. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1. Comunicación

Acción y efecto de comunicar o comunicarse, también se entiende como el escrito que se comunica algo. Proceso por medio del cual dos o más animales, casi siempre de la misma especie, se intercambian informaciones. El medio de comunicación puede ser una señal acústica, química, óptica, ultrasónica; en general, cada especie recurre a varios tipos de señales según los tipos de comunicación. Transmisión de la información en el seno de un grupo, considerada en sus relaciones con la estructura del este grupo.

Existen medios conocidos como de comunicación; telégrafos, correos, teléfonos, etc. La comunicación de las masas, es el conjunto de técnicas que permiten la difusión de mensajes escritos o audiovisuales a una audiencia vasta y heterogénea.

El origen del vocablo comunicación es latino, y proviene de “communicare” que significa compartir alguna cosa. Se entiende por comunicación a la relación existente entre un emisor y un receptor, que se transmiten señales a través de un código común. Todas las especies animales se comunican, siendo la más sofisticada la comunicación humana, pues los animales utilizan signos instintivos invariables en su significación, alertan la presencia de peligro, la existencia de alimentos, por ejemplo, mientras los humanos usan los signos con distintas significaciones, pues tienen la capacidad de crear.

Para que ocurra la comunicación se requiere de seis elementos fundamentales:

6.2.1.1.1. El emisor: elabora, codifica y envía el mensaje.

6.2.1.1.2. El receptor: recibe, decodifica, interpreta y reacciona ante el mensaje.

6.2.1.1.3. El mensaje: es la información que comparten emisor y receptor.

6.2.1.1.4. El canal: es el medio por el cual se envía o transporta el mensaje.

6.2.1.1.5. El código: es el sistema de signos o lenguaje que utiliza el emisor y que dominan tanto él como el receptor.

6.2.1.1. 6. Referente: es el tema al cual se refiere el mensaje.

6.2.1.2. Clases de Comunicación

6.2.1.2.1. Comunicación intrapersonal: Es un diálogo que el emisor establece consigo mismo;

6.2.1.2.2. Comunicación interpersonal: que es un diálogo directo o indirecto con otras personas identificadas o identificables; y

6.2.1.2.3. Comunicación masiva: que es una difusión de mensajes hacia muchas personas anónimas.

6.2.1.3. La comunicación y sus funciones

Contexto - Mensaje – Destinatario – Contacto - Código

Según Jakobson, Un destinatario envía un mensaje a un destinatario. Para que este mensaje sea efectivo, requiere un contexto de referencia, verbal o susceptible de verbalización, necesita también un código común al destinatario y al destinatario, un contacto, un canal físico y una conexión psicológica entre ambos que les permita establecer y mantener la comunicación. Jakobson planteó que cada uno de estos factores determina una función diferente del lenguaje, lo cual no quiere decir que haya mensajes que satisfagan una sola de las funciones o que una de

Estas monopolicen a las demás. Se trata de una jerarquía a partir del predominio de una función sobre las demás. Esta predominancia caracteriza el tipo de lenguaje, las demás funciones integradas a esta cumplen un papel accesorio. Las funciones serían, entonces:

Referencial - Emotiva - Poética – Conativa - Fática

6.2.1.3.1. El emisor: es un protagonista activo cuya actitud está centrada en la búsqueda de formas de expresión vinculadas al uso de códigos estéticos para la elaboración de su mensaje.

6.2.1.3.2. El receptor: también juega una función activa pues no solamente se limita a la recepción de los mensajes, sino que su papel es el de interpretar y discutir el contenido de estos y recrearlos para así convertirse en emisor también.

6.2.1.3.3. El código: son los sistemas de organización de los signos y están gobernados por reglas que son aceptadas por todos los miembros de la comunidad que los utiliza. Esto quiere decir que el estudio de los códigos da mayor énfasis a la dimensión social de la comunicación.

6.2.1.3.4. El medio: El medio es básicamente la forma técnica o física de convertir el mensaje en una señal capaz de ser transmitida a través del canal. La voz humana es un medio: la tecnología de la radiodifusión en lo que constituye el medio de la radio. Las propiedades tecnológicas o físicas de un medio están determinadas por la naturaleza del canal o canales disponibles para su uso, y se determinan la magnitud de códigos que pueden transmitir.

6.2.1.3.5. Canal: Es el recurso físico por medio del cual se transmite la señal. Los canales principales son las ondas de luz, las ondas sonoras, las ondas radiales, los cables telefónicos, el sistema nervioso, etcétera.

6.2.1.3.6. El mensaje: Desde una visión semiótica, es “una construcción de signos que al interactuar con los receptores produce significados” (FISKE, 1982: XX) En este caso, el mensaje estaría constituido por imágenes y sonidos estructurados en un orden determinado por el productor de éstos. Viene muy al caso recordar la frase de Mcaluhan de que “El medio es el mensaje”, pues el video tiene características particulares que lo diferencian de otros más simples, como los medios escritos, pictóricos u orales.

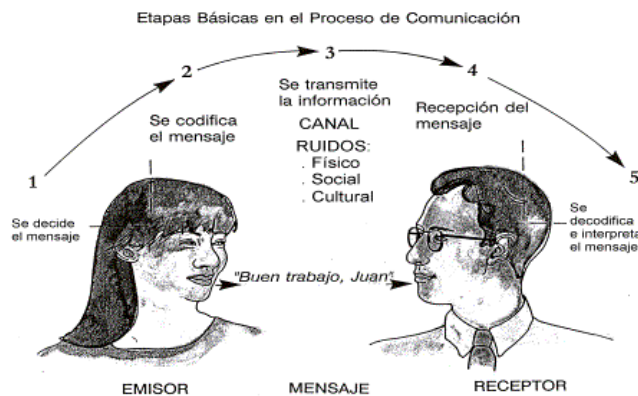
6.2.1.3.7. El Contexto: Aunque no es propiamente un elemento de este modelo, juega un papel determinante, ya que delimita el proceso de comunicación a un espacio escolar en el que diversos aspectos socioculturales como la exposición a los medios masivos de comunicación, la actitud del profesor, el material teórico que se estudia, tiene un peso significativo en los actores activos de éste modelo. En el contexto también es necesario considerar la influencia de otros campos de significación como el nivel socioeconómico de los productores y receptores de mensajes, la educación otorgada por sus padres, sus hábitos de estudio y de vida, la infraestructura para la producción e intercambio de mensajes entre los protagonistas.

Es un lenguaje múltiple con una gran diversidad de códigos constituyentes, que pueden ser analizados tanto por separado como en conjunto La mediación tecnológica es un elemento indispensable en este tipo de comunicación.

Los sistemas de comunicación audiovisual tradicionales son la radio, el cine y la televisión. Actualmente se han consolidado nuevos sistemas de comunicación audiovisual, como Internet o los videojuegos, que ya empiezan a estudiarse y a denominarse como tales.

La interacción entre la persona que va a recibir el mensaje y el mensaje, se basará en primer lugar en la mirada, en la observación, en lo que ve. Las funciones que se ven envueltas en el desarrollo de la interpretación del mensaje y las que están detrás de la creación de un mensaje visual, tienen que ver con varias ciencias que se encargan de la relación entre el desarrollo y la analogía; entre estas ciencias podemos encontrar a la antropología , semiótica , etc.

Ejemplo de las etapas básicas del proceso de la comunicación



Fuente: www.cienciared.com.ar

6.2.1.4. Tipos de comunicación

Según el sitio: <http://tiposde.info/tipos-de-comunicación>, hay varios tipos de comunicación:

6.2.1.4.1. Visual: Es aquella por lo regular se transmite mediante imágenes a través de la televisión, carteles, espectaculares en la calle, fotografías, periódicos, revistas, volantes, etc. Así como en el Internet en los sitios web que ocupan de vídeos y fotografías para transmitir información mediante ese tipo de comunicación.

Ejemplo, así como la recreación de la comunicación visual mediante teatros con personajes o bien los mimos, señas con el rostro o manos, gestos.

6.2.1.4. .2. Auditiva: Este tipos de comunicación, la percibimos sin desearlo en algunas ocasiones con los carritos que perifonean en las calles en diversos horarios y no hay control para bajar el volumen, donde transmiten un mensaje por los altoparlantes o bocinas. Otro ejemplo de comunicación auditiva es el que recibimos mediante la radio, la televisión, en auditorios con el apoyo de bocinas, así como durante las clases en la escuela cuando el maestro explica determinado tema. También mediante los teléfonos celulares es otro medio de comunicación auditivo. Computadoras o tablets. La ejecución de un instrumento musical o varios, también es otra forma de comunicación. Así como los sonidos que emiten los animales, el aire, nos indican siempre algo. Las alarmas.

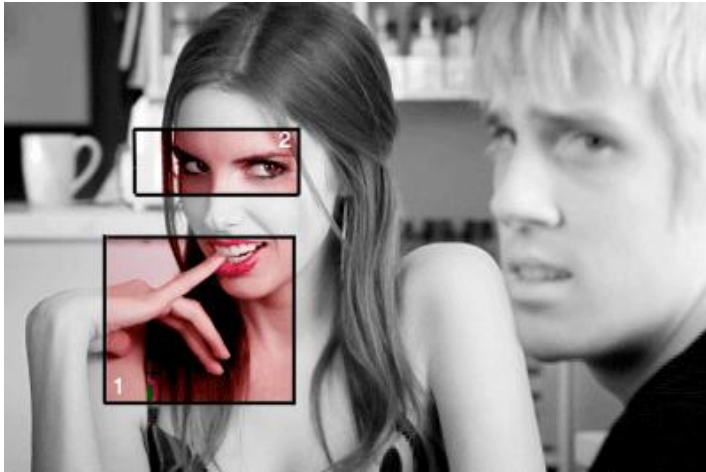
6.2.1.4.3. Corporal: En los animales se le conoce como comunicación kinesica, debido a que por ejemplo: “Un gato percibe la presencia de un perro, inmediatamente el gato se encorva y sus pelos se paran, aunque realmente está asustado, su comunicación corporal pretende demostrar que es agresivo y que está preparado para el ataque, tratando así de persuadir al perro como probable atacante“.

En los seres humanos funciona casi parecido, por ejemplo: Dentro de los tipos de comunicación corporal, está la mirada y el movimiento de manos. “Si una mujer desea llamar la atención de alguien más suele cambiar su mirada, sus manos se mueven de tal manera que las utiliza para mordisquear la uña, tratando de ser sexi y coqueta”. Ese acto que realiza está mandando un mensaje a la otra persona que le “agrada o gusta y desea que se le acerque”.

6.2.1.4. 4. Verbal u oral: Se realiza de dos maneras hablada o por escrito, por lo que el emisor y el receptor para entenderse deben dominar el mismo idioma o dialecto, así como el tipo de escritura. Dentro de los tipos de comunicación verbal, por ejemplo “ la charla de una pareja”, “La charla que pueden sostener dos amigos, o durante la compraventa de determinado producto en un supermercado o tienda, o las indicaciones que da un padre a sus hijos, etc”. “las cartas o los mensajes que se envían por celular como es el caso de los sms, o correos electrónicos por internet”.

6.2.1.4. 5.Táctil: Este tipo de comunicación es muy usual entre los humanos y animales. Debido que no se requiere de palabras, solo el roce o contacto físico. Ejemplo: “Un abrazo, un saludo de mano, una palmada en la espalda, un pellisco, etc.” “En los animales es el jugueteo como contacto mordisquearse, el abrazo en caso de los monos, etc.”

Ejemplo de Comunicación Corporal



Fuente: <http://tiposde.info/tipos-de-comunicacion/>

6.2.1.5. Comunicación Audiovisual

Audiovisual es un adjetivo que hace referencia conjuntamente al oído y a la vista. El contenido audiovisual, por lo tanto, emplea ambos sentidos a la vez. Por otro lado, el término también puede emplearse como sustantivo.

6.2.1.6. Audiovisual

La utilización más frecuente del concepto está vinculada al formato de difusión de contenidos que se vale de imágenes ópticas acompañadas por grabaciones acústicas. Un material audiovisual es visto y oído por el espectador.

Las enciclopedias digitales fueron uno de los primeros esfuerzos del ser humano por acercar la tecnología multimedia a los recursos educativos, ya que rompieron con las limitaciones propias de un libro, incluyendo texto, audio y vídeo en un mismo paquete. Esta

peculiar combinación enriqueció la experiencia del usuario de una forma que no tenía precedentes.

Una de las ventajas del contenido audiovisual por sobre el textual, en cuanto al material educativo, es que acerca al estudiante a ciertos conceptos que resultan muy difíciles de imaginar sin ninguna referencia gráfica; lejos de atrofiar su capacidad de pensar por sí mismo, le brinda una perspectiva más amplia, a partir de la cual es posible tomar innumerables caminos diferentes.

Algunas materias, como las matemáticas y la literatura, no se benefician necesariamente de esta clase de contenidos; sin embargo, las ciencias naturales, la historia y la música, entre otras, pueden valerse de vídeos para plasmar la información de una manera más impactante, evitando las interferencias que pueden ocasionar las malas interpretaciones, y despertando la vocación de más de un estudiante al ver por primera vez a una ballena azul nadando libre en el océano, o a una orquesta filarmónica ejecutando una joya de la música romántica.

Las noticias son un ejemplo de comunicación audiovisual



Fuente: www.argentina.ar

6.2.1.7. Comunicación Social

Es un campo de estudio sociológico que explora especialmente aquello relacionado con la información, cómo esta es percibida, transmitida y entendida y su impacto social. Se fundamenta en el lenguaje y esta forma parte primordial de la carrera como tal. Por esta razón, los estudios de comunicación social tienen mayor relación con lo político y lo social que los estudios de comunicación.

Aparte de su popularización, llegó a ser el término preferido de los documentos de la Iglesia Católica cuando esta se refiere a los medios de comunicación social o a los medios masivos. Esto tiene la ventaja de una connotación mayor en donde toda comunicación es social, pero no toda la comunicación es "masiva". En efecto, aunque ambos términos son utilizados de manera sinónima, el término "comunicación social" fue utilizado por primera vez en los documentos del Concilio Vaticano II y especialmente en el Decreto Inter Mirifica, sobre los medios de comunicación social (1963), proclamado por el Papa Pablo VI.

La Comunicación social es un campo de estudio sociológico que explora especialmente aquello relacionado con la información, cómo esta es percibida, transmitida y entendida y su impacto social. Se fundamenta en el lenguaje y esta forma parte primordial de la carrera como tal. Por esta razón, los estudios de comunicación social tienen mayor relación con lo político y lo social que los estudios de comunicación.

6.2.1.7.1. Características

Nos permite comprender, lo que se oye y lo que se lee, las opiniones y experiencias de los demás, juzgarlas con criterio claro y seguro y finalmente expresarse con exactitud y precisión. La expresión oral es la exteorización de los pensamientos, por tanto, los defectos en la expresión oral denotan que las ideas están confusas en la mente o que el razonamiento está mal o bien organizado.

Ejemplo del impacto social de la comunicación



Fuente: www.diseñosocial.org

6.2.2. Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1. Diseño

Según el sitio Fotonostra definimos el diseño como un proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

El conjunto de elementos que implican la creación de un diseño, se relacionan como:

- Traza, delineación de un edificio o de una figura.
- Descripción de un objeto o cosa, hecho con las palabras.
- Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.
- Proyecto y plan, diseño urbanístico.
-
- Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie, dentro del mundo de la moda, industrial.
- La Forma de cada uno de estos objetos.

6.2.2.1.1. Ámbitos de aplicación

El diseño se aplica, en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes. Dentro del mundo digital, en toda la red, internet (la web). Diseños de todo el mundo publicitario, revistas, periódicos, libros, manuales (diseño y maquetación). Encontramos diseño en nuestro mobiliario, una silla, un mueble... (diseño industrial y ergonomía). Divisamos el diseño en el mundo multimedia, el cine, televisión, videos, musicales, trailers, y demás efectos especiales.

Las posibilidades del diseño gráfico son infinitas, ya que cada vez son más los campos en los que se emplean elementos creados a través del ordenador.

- El diseño se podría dividir en tres grupos principales:
- La edición, diseño de todo tipo de libros, periódicos, y revistas.
- La publicidad, diseño de carteles publicitarios, anuncios, folletos.

- La identidad, diseño de una imagen corporativa de una empresa.

6.2.2.1.2. Aspectos básicos

Los elementos básicos que se deben dominar y tener en cuenta en cualquier diseño:

6.2.2.1.2.1. Lenguaje Visual: Saber comunicar el mensaje adecuado, con los recursos oportunos, dependiendo del grupo de personas o público al que vaya dirigido el mensaje.

6.2.2.1.2.2. Comunicación: Conocer los procesos de comunicación, para poder captar los mensajes que el diseño ha de comunicar.

6.2.2.1.2.3. Percepción Visual: Estar informados, la manera en que las personas vemos y percibimos lo que vemos. Aspectos tan importantes, como nuestro campo visual, el recorrido de la vista, el contraste, la percepción de las figuras, fondos, trayectoria de la luz.

6.2.2.1.2.4. Administración de recursos: Conocer todos los recursos de los que se dispone, y aplicarlos lo mejor posible. En todo proceso de diseño, el diseñador utiliza toda la información posible, retenida en su memoria, para realizar su creación. Una serie de imágenes, signos y demás recursos comunicativos son asociados y entrelazados entre sí dando lugar al diseño.

Las tendencias, son una serie de grupos de un cierto estilo, estilísticos, que el diseño en si va adoptando. Se encuentran en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y futuras creaciones. Ahí, entra a formar parte el estilo, como forma de actuar, dando el toque personal al proyecto en curso.

Definimos el minimalismo como una tendencia surgida en Estados Unidos, en la década de los sesenta del siglo pasado. El minimalismo es la sencillez en su máximo esplendor.

Este movimiento marcó profundamente a las bases de creatividad de arquitectos, escultores, pintores, fotógrafos, artistas y diseñadores, incluso a los músicos, a lo largo del siglo XX. Esta tendencia se utiliza muy a menudo en el diseño, ya que reduce el ruido, los elementos innecesarios, dejando lo importante y fundamental del diseño que se quiere representar.

Ejemplo de El minimalismo: menos es más, igual sería en una pieza gráfica donde las formas y figuras hablen por sí solas



Fuente: www.fotonostra.com

6.2.2.2. Diseño Gráfico

La Escuela Nacional de Artes Plásticas define al diseño como: “Una disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social.”

Un gráfico es una representación por medio de líneas y aquello perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta. Un periódico y una revista son medios gráficos. El concepto proviene del latín *graphicus*, aunque tiene origen griego. Cuando se aplica a una descripción, una operación o una demostración, se trata de aquello que se representa a través de figuras o signos.

El diseño gráfico es una actividad que se propone comunicar valores/mensajes de forma visual, su origen tiene que ver más que nada con la sociedad industrial y la necesidad de resolver problemas comunicativos, ya sean de difusión (propaganda/publicidad), funcionales (señalética), culturales (libros, revistas), etc.

El diseño gráfico también conocido como diseño en comunicación visual es una disciplina y profesión que tiene como fin realizar, proyectar, idear mensajes con objetivos claros y determinados a través de la imagen.

El diseño gráfico se observa en diversas áreas como: el diseño publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño multimedia y web, diseño tipográfico, la cartelería y señalética, entre otros.

Ejemplo de diseño gráfico de diseño de logos de diferentes marcas



Fuente: www.webproxima.com

6.3.3.4. Imagen

El diccionario de la Real Academia Española en su vigésima segunda edición, extraído desde www.rae.es/ define “imagen” como: representación, semejanza y apariencia de algo.

Del latín imago. "imagen", Una imagen es una representación visual que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. Aunque el término suele entenderse como sinónimo de representación visual, también se aplica como extensión para otros tipos de percepción, como imágenes auditivas, olfativas, táctiles, sinestésicas, etcétera. Las imágenes que la persona vive interiormente son denominadas imágenes mentales, mientras que se designan como imágenes creadas (o bien como imágenes reproducidas, según el caso) las que representan visualmente un objeto mediante técnicas diferentes: diseño, pintura, fotografía, vídeo, etc.

Ejemplo de imagen de paisaje (Tikal Guatemala)



Fuente: www.culturasreligionescreencias.blogspot.com

6.3.3.5. NTSC

Sus siglas, National Television System Committee, también representan el nombre del organismo estadounidense de normalización establecido en 1940 por la Federal Communications Commission.

NTSC fue el primer sistema de codificación y transmisión de televisión analógica en color que respetaba la doble compatibilidad con la televisión monocroma. En la actualidad, es utilizado en Norteamérica, en todos los países de Sudamérica excepto Brasil y Argentina, y en otros como Birmania, Corea del Sur, Taiwán, Japón, Filipinas y algunas islas del Pacífico. En el resto del mundo, los sistemas utilizados son el PAL y el SECAM, incompatibles entre sí y con el NTSC.

El NTSC consiste en la transmisión de 29.97 cuadros entrelazados de vídeo por segundo; cada cuadro se compone de 525 líneas horizontales, de las cuales 486 conforman la trama visible, con hasta 648 píxeles cada una. Utiliza una banda útil de 4.25 MHz, que se traduce en

una resolución de unas 270 líneas verticales. Para garantizar la compatibilidad con el sistema en blanco y negro, el NTSC de color mantiene la señal monocromática de blanco y negro como componente de luminancia de la imagen en color.

6.2.2.3. Adobe After Effects

Es una aplicación que tiene forma de estudio destinado para la creación o aplicación en una composición, así como realización de gráficos profesionales en movimiento, de montaje de vídeo y de efectos especiales audiovisuales, que desde sus raíces han consistido básicamente en la superposición de capas.

Una de las principales fortalezas del programa es que existen una gran cantidad de plugins desarrollados por otras compañías que ayudan a aligerar las cargas de trabajo continuo y repetitivo en lo que a aplicación de efectos se refiere. A partir de las versiones 6.5 y 7 mejora su capacidad para manejar archivos de gráficos y vídeo de distintos formatos. Por otro lado, su interfaz resulta familiar a muchos editores dedicados a la post-producción, lo que lo convierte en la elección ideal para la mayoría de profesionales.

Ejemplo de una animación en adobe after effects



Fuente: www.brothersoft.com

6.2.2.4. Adobe Premiere Pro

En Premiere Pro, se puede editar audio, añadir efectos al mismo y mezclar tantas pistas de audio en una secuencia como admita el sistema informático. Las pistas pueden contener mono, estéreo o canales envolventes 5.1.

Para usar el audio, primero debe importarlo en un proyecto o grabarlo directamente en una pista. Es posible importar clips de audio o de vídeo que contengan audio.

Cuando los clips de audio ya están en un proyecto, es posible agregarlos a una secuencia y editarlos como si se tratara de clips de vídeo. También se pueden ver las formas de onda de los clips de audio y recortarlas en el Monitor de origen antes de agregar el audio a una secuencia. Se pueden definir los ajustes de volumen y de panorámica/equilibrio de las pistas de audio directamente en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos. También podrá utilizar el Mezclador de audio para llevar a cabo modificaciones de mezcla en tiempo real. También es posible agregar efectos a clips de audio en una secuencia. Si está preparando una mezcla compleja con varias pistas, considere la idea de organizarlas en submezclas y secuencias anidadas.

6.2.2.5. Pistas de audio en una secuencia

En una secuencia puede haber cualquier combinación de las pistas de audio siguientes:

Mono (monofónica): Contiene un canal de audio.

Estéreo 5.1: Contiene dos canales de audio (izquierdo y derecho).

Contiene tres canales de audio frontales (izquierdo, central y derecho), dos canales de audio traseros o envolventes (izquierdo y derecho) y un canal de audio de efectos de baja frecuencia (LFE) dirigido a un altavoz de graves.

Cabe la posibilidad de agregar o eliminar pistas en cualquier momento. Una vez creada una pista, no se puede modificar el número de canales que utiliza. Una secuencia siempre contiene una pista maestra que controla la salida combinada para todas las pistas de la secuencia. El formato de pista maestro, el número de pistas de audio en una secuencia y el número de canales en las pistas de audio se especifican en el panel Pistas del cuadro de diálogo Nueva secuencia.

Una secuencia puede contener dos tipos de pistas de audio. Las pistas de audio convencionales contienen audio. Las pistas submezcla reproducen las señales combinadas de pistas o envíos dirigidos a ellas. Las pistas submezcla son útiles para administrar mezclas y efectos.

Aunque cada secuencia se crea con el número designado de pistas de audio en un panel Línea de tiempo, Premiere Pro crea automáticamente nuevas pistas de audio cuando se coloca un clip de audio debajo de la última pista de audio en un panel Línea de tiempo.

6.2.2.6. Canales en clips de audio

Los clips pueden contener un canal de audio (mono), dos canales de audio (izquierdo y derecho, es decir, estéreo), o 5 canales de audio envolvente con un canal de audio de efectos de baja frecuencia (5.1 envolvente). Aunque una secuencia admite cualquier combinación de clips,

todo el audio se mezcla en el formato de la pista (mono, estéreo o 5.1 envolvente) de la pista maestra.

Premiere Pro permite modificar el formato de la pista (el grupo de canales de audio) en un clip de audio. Por ejemplo, es posible que desee aplicar efectos de audio de otra manera a los canales individuales de un clip estéreo o 5.1 envolvente. Puede modificar el formato de la pista en clips estéreo o 5.1 envolvente para que el audio se coloque en pistas mono separadas cuando se agregan clips a la secuencia.

Ejemplo de manejo de audio y video en Adobe Premiere



Fuente: www.filmoxford.org

6.2.2.7. Adobe Audition

La primera versión de la que se tiene referencia es Cool Edit 96, por los laboratorios de la desaparecida Syntrillium Software Corporation, una compañía norteamericana con sede en Phoenix, que originalmente desarrolló el software, el cual como les mencionaba fue una referencia y uno de los software más valorizados por los entusiastas e incluso algunos profesionales de la creación y edición de audio, con un peso de 2,88 MB en total. En aquel entonces ya concentraba sus capacidades de editor, grabador y reproductor de audio. Originalmente fue liberado como shareware con restricciones en su uso (crippleware). A esta versión la siguió Cool Edit 2000, cuya versión completa era muy útil y flexible, destacando en su momento entre los editores de audio.

Más adelante Syntrillium Software Corporation fue adquirida en el año 2003 por Adobe System, y el otro, Cool Edit Pro paso a ser propiedad de Adobe, quien lo rebautizó como Adobe Audition.

Adobe Audition es un editor digital de audio que forma parte de la gama de productos que ofrece la empresa de software Adobe Systems. Adobe se ha esmerado en mejorar esta aplicación para que se pueda editar y mezclar varios archivos de sonido en la consola, añadir varios efectos a la pista de audio como: retraso analógico, reverberación por circunvolución, herramienta de masterización, suite de guitarra, entre otros. Además, es muy versátil ya que combina potentes herramientas para la producción profesional de sonido y una extremada sencillez en su utilización.

Audition está diseñado para dar a los profesionales del audio un paquete de herramientas flexibles para la producción, grabación, mezcla, edición y masterización.

Con amplio dominio y restauración, audition permite a profesionales crear música y Spots así como restaurar grabaciones defectuosas con sofisticadas herramientas de edición permitiendo así que también se destacan las siguientes características:

6.2.2.7.1. Compatibilidad de instrumentos virtuales VSTi Compatibilidad con una amplia variedad de instrumentos virtuales. Añade pistas midi MIDI a su mezcla, se puede elegir un instrumento y luego grabar un sonido nuevo en el Sequencer.

6.2.2.7.2. Edición multipista mejorada Ahorra tiempo y aumenta la precisión editando grupos de clips. Utiliza las funciones de transición gradual automática con clips en vista multipista; de este modo, se puede mezclar archivos de forma rápida.

6.2.2.7.3. Edición espectral mejorada Se puede seleccionar de forma libre en un intervalo de frecuencias con la herramienta Pincel de efectos y aplicar estos efectos a la selección en varios grados. Perfecciona un intervalo seleccionado y repara automáticamente clics, ventanas emergentes y otros ruidos utilizando el pincel de corrección puntual.

6.2.2.7.4. Vistas de inicio/cola Muy útil para ajustar el inicio y el fin de un bucle o de otro archivo de sonido. Las vistas de inicio y cola dan la posibilidad de ampliar hasta el comienzo y el final de un archivo para añadir rápidamente transiciones precisas mientras observa el resto del documento.

6.2.2.7.5. Nuevos efectos Este incluye nuevos efectos como Reverberación por circunvolución, Retraso analógico, herramienta de masterización, Suite de guitarra y compresor a válvulas.

6.2.2.7.6. Máximo rendimiento Con el programa se obtiene el máximo rendimiento y el máximo partido de los nuevos procesadores multinúcleo. El motor de mezcla optimizado permite utilizar más pistas y efectos en la misma máquina, lo que ofrece más variedad y una mayor rapidez de procesamiento.

6.2.2.7.7. Formatos

Este programa soporta los formatos de audio más populares y utilizados, desde los vetustos wav, midi, pcm, hasta los más utilizados en la actualidad como el mp3 y el wma.

Ejemplo de manejo de audio en adobe audition



Fuente: www.library.creativecow.net

6.2.2.8. Multimedia

La multimedia consiste en diversos tipos de medios para poder presentar información; puede ser en una representación de textos, graficas, audio, video, entre otros. Uno de los beneficios más importantes de la multimedia es que se puede enriquecer al receptor y al usuario, donde les permitirá asimilar de una forma más fácil la información dada.

Multimedia se caracteriza por: Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital. Multimedia digital en línea puede descargarse o transmitirse en flujo.

Ejemplo de equipo multimedia



Fuente: www.iconshock.com

6.3. Ciencias Auxiliares, artes, teorías y tendencias:

6.3.1. Ciencias:

6.3.1.1. Semiología de la Imagen:

La semiología de la imagen está basada en una etimología antigua. La palabra imagen debería relacionarse con la raíz de Imitari (imitar). Sabemos que los lingüísticos consideran ajena al lenguaje toda comunicación por analogía, desde el de las abejas hasta el por gestos, puestos que esas comunicaciones no poseen una doble articulación, es decir, que no se basan como los fonemas, en una combinación de unidades digitales.

Los lingüistas no son los únicos en poner en duda la naturaleza lingüística de la imagen. En cierta medida, también la opinión corriente considera a la imagen como un lugar de resistencia al sentido, en nombre de una cierta idea mítica de la vida: la imagen es representación, es decir, en definitiva, sesurrección y dentro de esta concepción, lo inteligible resulta antipático a lo vivido. De este modo, por ambos lados se siente a la analogía como un sentido pobre: para unos la imagen es un sistema muy rudimentario con respecto a la lengua, y para otros, la significación no puede agotar la riqueza inefable de la imagen.

6.3.1.2. Semiótica:

La semiótica o semiología es la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas.

Saussure fue el primero que hablo de la semiología y la define como: "Una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social"; añade inmediatamente: "Ella nos enseñará en que con los signos y cuáles son las leyes que lo gobiernan...".

El americano Peirce (considerado el creador de la semiótica) concibe igualmente una teoría general de los signos que llama semiótica. Ambos nombres basados en el griego "Semenion" (significa signo) se emplean hoy como prácticamente sinónimos.

En la semiótica se dan corrientes muy diversas y a veces muy dispares por lo que más que una ciencia puede considerarse un conjunto de aportaciones por la ausencia del signo y el análisis del funcionamiento de códigos completos.

De semiótica se ha ocupado entre otros, Prieto, Barthes, Umberto Eco,... A estos últimos se debe la aplicación del concepto de signos a todos los hechos significativos de la sociedad humana.

El concepto de signo y sus implicaciones filosóficas, la naturaleza y clases de signos, el análisis de códigos completos... Son objetos de estudio de la semiótica o semiología. Hoy la investigación llamada la semiología, por quienes prefieren lo europeo o semiótica, por quienes prefieren lo americano, se centra en el estudio de la naturaleza de los sistemas autónomos de comunicación, y en el lugar de la misma semiología ocupa en el saber humano.

La semiótica se encuentra dividida en diversas clases:

6.3.1.2.1. Semántica que es la encargada de estudiar qué relaciones existen entre significantes y significados; es decir el significado de las palabras, de los enunciados y de las oraciones.

6.3.1.2.2. Onomasiología que se encarga de nombrar a los objetos y establecer las diferentes denominaciones para una misma cosa.

6.3.1.2.3. Semasiología, al contrario, estudia la relación que existe entre un objeto y su nombre. En el caso del diálogo, parte del receptor al emisor para el estudio del mismo.

6.3.1.2. 4. Pragmática es la encargada de estudiar las relaciones entre significantes y usuarios; es decir de qué forma emplean los seres humanos los diferentes signos a la hora de comunicarse.

6.3.1.2. 5. Sintaxis La parte de la semiótica que se encarga de estudiar las relaciones que se establecen entre los diversos significantes.

En cada idioma la semiótica ocupa un lugar diferente y por tanto su entorno de análisis también varía. En el caso de España, su intervención en el campo de la comunicación se ha mostrado un tanto dispareja y hasta superflua. Podemos decir que se pueden distinguir dos líneas bien definidas dentro de la semiótica, una se encuentra enfocada al discurso social y la otra a lo visual.

A su vez, en los últimos años la cercanía entre la semiótica y la comunicación de masas se ha afianzado aún más gracias a las tecnologías avanzadas utilizadas en el campo de las artes audiovisuales. Esto ha generado que la semiótica deba comenzar a estudiar el significado de los signos en el mundo de la informática y la inteligencia artificial. Posiblemente esto exigirá una

unificación entre el lenguaje coloquial y las nuevas tecnologías, y un amplio estudio de estas consecuencias podrá colaborar con un mayor entendimiento de las relaciones entre sociedades.

6.3.1.3. Psicología del Color

Es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa.

Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.

Si bien la psicología del color tuvo incidencia en la psicología humana desde tiempos remotos, circunstancia que se expresaba y sintetizaba simbólicamente.

Uno de los primeros estudiosos que analizó las propiedades del color fue Aristóteles, que describió los “colores básicos” relacionados con la tierra, el agua, el cielo y el fuego.

Plinio el viejo abordó el tema del color en el libro 35 de Historia Naturalis, que constituye un conjunto que puede considerarse el tratado de historia del arte más antiguo que ha llegado hasta nosotros.

En el siglo XIII Sir Roger Bacon registró sus observaciones sobre los colores de un prisma atravesado por la luz, atribuyendo el fenómeno a las propiedades de la materia.

Con posterioridad a éste, entre los siglos XIV y XV, Cennino Cennini escribe el que sería el más famoso tratado de técnicas artísticas en las que hace cuidadosas observaciones acerca de los colores.

Más tarde Leonardo da Vinci clasificó como colores básicos al amarillo, verde, azul y rojo de acuerdo a aquellas categorías de Aristóteles, agregando el blanco como receptor de todos los demás colores y el negro -la oscuridad- como su ausencia.

Recién empezado el siglo XVIII, Isaac Newton plantearía los fundamentos de la teoría lumínica del color, base del desarrollo científico posterior.

De todas formas, el precursor de la psicología del color fue el poeta y científico alemán Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) que en su tratado “Teoría del color” se opuso a la visión meramente física de Newton, proponiendo que el color en realidad depende también de nuestra percepción, en la que se halla involucrado el cerebro y los mecanismos del sentido de la vista. De acuerdo con la teoría de Goethe, lo que vemos de un objeto no depende solamente de la materia; tampoco de la luz de acuerdo a Newton, sino que involucra también a una tercera condición que es nuestra percepción del objeto. De aquí en más, el problema principal pasó a ser la subjetividad implícita en este concepto novedoso.

Sin embargo, tal subjetividad no radica en los postulados de Goethe, sino en la misma base física del concepto de color, que es nuestra percepción subjetiva de las distintas frecuencias de onda de la luz, dentro del espectro visible, incidiendo sobre la materia.

6.3.1.4. Sociología

Es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales (conjunto de individuos que conviven agrupados en diversos tipos de asociaciones). Esta ciencia analiza las formas internas de organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema, y el grado de cohesión existente en el marco de la estructura social.

Podría decirse que la sociología existe desde mucho tiempo antes que se desarrollará como ciencia o que se delimitará su objeto de estudio. En el siglo V antes de Cristo, Heródoto se dedicó a realizar completas descripciones de las costumbres y los rituales de diversos pueblos. Ibn Jaldún (1332-1406), por su parte, fue quien proclamó la noción de Ilm el Iytima (la ciencia de la sociedad o de lo social).

Auguste Comte, por su parte, fue el encargado de dar forma al concepto de sociología, cuando en 1838 presentó su Curso de Filosofía Positiva. La sociología se consolidó como una ciencia autónoma recién a mediados del siglo XIX. Ya avanzado el siglo XX, comenzaron a diferenciarse diferentes escuelas y corrientes dominantes.

En este sentido resulta interesante hacer un pequeño paréntesis para establecer que la Sociología a lo largo de la Historia no ha dejado indiferente. De ahí que grandes pensadores de todos los tiempos como el alemán Max Weber la definiera a aquella como la ciencia que se encarga de una misión muy concreta.

Para él aquella disciplina lo que hace es enfrentarse a la acción social para así poder acometer la explicación causalmente, desde un enfoque de conocimiento llamado interpretativo, tanto su desarrollo como sus efectos.

La sociología puede ser estudiada a partir de distintos métodos: el cualitativo, que incluye descripciones y explicaciones detalladas de conductas, situaciones y sujetos, y que además puede incluir el relato de los participantes contado por ellos mismos; y el método cuantitativo, que se encarga de las variables que pueden ser representadas por valores numéricos (números) y que permiten buscar posibles relaciones a través del análisis estadístico.

La sociología nace y se desarrolla con el mundo moderno. Refleja sus principales épocas y transformaciones. En ciertos casos, no parece ser más que su crónica, pero entre otros, pone al cubierto alguno de sus dilemas fundamentales. Se vuelve principalmente hacia el presente, indagando reminiscencias del pasado, anunciando ilusiones del futuro.

6.3.1.5. Estadística

El término estadística proviene del latín “*statisticum sollegium*” (“consejo de estado”) y de su derivado italiano *statista* (“hombre de estado o político”). En 1749, el alemán Gottfrid Achenwall comenzó a utilizar la palabra alemana *statistik* para designar el análisis de datos estatales. Por lo tanto, los orígenes de esta estadística están relacionados con el gobierno y sus cuerpos administrativos. Hoy puede decirse que la recopilación y la interpretación de los datos obtenidos es un estudio de la tarea de la estadística, considerada como una rama de la matemática.

6.3.1.6. Antropología

La ciencia que se encarga de estudiar la realidad del ser humano a través de un enfoque holístico (en el que el todo determina el comportamiento de las partes) recibe el nombre de antropología.

El término tiene origen en el idioma griego y proviene de anthropos (“hombre” o “humano”) y logos (“conocimiento”).

Esta ciencia analiza al hombre en el contexto cultural y social del que forma parte. Así analiza el origen del ser humano, su desarrollo como especie social y los cambios en sus conductas según pasa el tiempo.

Se dice que Georges-Louis Leclerc, en 1749, fue el primer estudioso en postular a la antropología como una disciplina independiente. Su desarrollo se asentó sobre dos posturas: el estudio de las diversas características físicas del ser humano y la comparación descriptiva de los distintos pueblos.

No obstante, otros muchos son los antropólogos que a lo largo de la historia han dejado su huella imborrable en esta disciplina que ahora nos ocupa. Este sería el caso, por ejemplo, de Herbert Spencer. Él fue una figura muy respetable dentro del ámbito científico que expuso sus teorías apoyándose en conceptos tales como las leyes naturales, la adaptación del ser al entorno o la transmisión de determinados factores de generación en generación.

Asimismo tampoco puede pasarse por alto la figura de Lewis Henry Morgan que está considerado como uno de los auténticos padres de la Antropología Moderna. En su caso, destacó porque expuso avances y teorías en materia de las relaciones de parentesco que para él eran fundamentales para conseguir que un grupo estrechara lazos y que los individuos que lo conformaban se sintieran parte vital de aquel.

A estos dos personajes de gran calado histórico, antropológico y filosófico habría que añadir, entre otros muchos más, el nombre de Marvin Harris. Este, de origen norteamericano, es conocido mundialmente por ser la pieza clave del materialismo cultural. Una teoría o corriente esta que se basa fundamentalmente en cuestiones de tipo material para determinar las diferencias o las similitudes de tipo sociocultural que existen entre diversos grupos.

W.H.R. Rivers, Edith Turner, Clifford Geertz, Sherry Ortner o Ulf Hannerz son otros de los muchos antropólogos que durante la historia han jugado un papel fundamental en el estudio del ser humano, de sus características individuales y de sus relaciones sociales.

A finales de la Segunda Guerra Mundial, la mayoría de los países más poderosos del mundo ya habían conseguido desarrollar una antropología de nivel profesional que les permitía reforzar la identidad como nación.

En el día de hoy, la antropología puede dividirse en cuatro sub disciplinas principales: la antropología social (también conocida como antropología cultural o etnología), que estudia las características culturales, las conductas y la estructuración de los vínculos sociales), la antropología biológica (o antropología física), que analiza los cambios del cuerpo del ser humano con el correr de la historia; la antropología lingüística (o lingüística antropológica), que se especializa en el estudio de los lenguajes del hombre); y la arqueología, dedicada a rastrear e interpretar las formas de vida de aquellas comunidades ya extintas

6.3.2. Artes:

6.3.2.1. Fotografía

Según el Diccionario de producción gráfica, Lexicográfico escrito por Claudio Puig, Fotografía: Es el arte de fijar y reproducir, en superficies convenientemente preparadas, las imágenes recogidas en la cámara oscura de una máquina preparada para tal procedimiento. La primera copia fotográfica fue obtenida en 1838 por Leonis Jaques Daguerre y la denominó «daguerrotipo». Según el Libro The Complete Designer de Editorial Blume, la fotografía se caracteriza por ser el procedimiento y arte que permite fijar y reproducir, a través de reacciones químicas y en superficies preparadas para ello, las imágenes que se recogen en el fondo de una cámara oscura.

En la actualidad, la gran característica de la fotografía es que con la tecnología las fotografías suelen retocarse con softwares que eliminan las imperfecciones y realzan colores, entre otros. Además de ser usada con fines científicos, ha logrado constituirse como un arte, las imágenes tomadas por fotógrafos artísticos suelen ser exhibidas en exposiciones y museos.

Ejemplo de fotografía de un zorro



Fuente: www.blogdecine.com

6.3.2.2. Documental

Según el sitio <http://mariapinto.es/alfamedia/cine/documental.htm>: En la cinematografía, el documental constituye un mundo aparte con respecto a los demás géneros, en lo referente al contenido y la forma. Se puede definir como un tipo de cine eminentemente informativo y didáctico, que intenta expresar la realidad de forma objetiva. No es un cine de segunda, pues desde sus inicios ha estado presente con autoridad y eficacia.

Actualmente el mundo del documental es muy variado, tanto en su tratamiento (desde el cine tradicional al cine digital), como en su contenido (tratan de cualquier actividad: remota/lejana – deportiva/científica), sin excluir el documental de investigación o etnográfico, en ningún caso.

6.3.2.3. Precedentes del cine documental

Principios: El cine es un documento fílmico: se filmaban escenas callejeras y situaciones de la vida cotidiana, sacadas del contexto real para presentarlo como documento.

Posteriormente: Méliés lo convirtió en un espectáculo visual.

Tras la Primera Guerra mundial: El cine se convierte en un centro de atención cultural, y aumenta el interés por la noticia filmada, apareciendo los primeros noticiarios.

El cine experimental llevó a algunos fotógrafos a interesarse por el documental y por la experimentación cinematográfica. El cine experimental comenzó a buscar la abstracción.

Hacia 1925: Los cineastas intentan expresar o mostrar al espectador la gran ciudad, el movimiento de un día cotidiano.

En España, Luís Buñuel, filmaba *Las Hurdes, tierra sin pan* (1933), un documento que expresaba el problema del hambre y las miserables condiciones de vida por las que estaban pasando los habitantes de Extremadura.

6.3.2.4. Características o peculiaridades del género documental

- Huye de la ficción.
- Los personajes no son actores profesionales.
- Su longitud suele ser más corta que la de una película ordinaria.
- Se suelen proyectar como complemento en las secciones cinematográficas.
- Presentan gran variedad de contenido.
- La representación de la objetividad es uno de los requisitos más peculiares del documental.
- Buscar la realidad y filmarla para presentarla al espectador.
- Al filmarse en el mismo momento histórico revitaliza la expresión y el lenguaje cinematográfico.

6.3.2.5. Clasificación del cine documental

Este género informativo cinematográfico se divide atendiendo a su contenido semántico y a su intencionalidad expresiva en otra serie de subgéneros que a continuación los nombraremos y los analizaremos.

6.3.2.5.1. Documental social: Cine basado en expresar a los espectadores la realidad del mundo, sirviendo de instrumento informativo e instructivo. Su función es pedagógica.

6.3.2.5.2. Documental reportero: Entiende como finalidad del cine la transformación social. Este estilo de documental influyó decisivamente en el estilo y métodos del documental televisivo.

6.3.2.5.3. Documental explorador: Este subgénero cinematográfico representa al film de carácter etnológico, cuya característica esencial es la rigurosa fidelidad al ambiente natural y al carácter de los hombres que se quieren reflejar.

6.3.2.5.4. Documental de invención o de ficción: Es una ficción donde sus personajes se interpretan ellos a sí mismos. Comparte parte de subjetividad y parte de la realidad.

6.3.2.5.5. Documental cronista: Su función es informar de la pura realidad desde un punto de vista totalmente objetivo.

6.3.2.5.6. Cinema Verite: Es un documental donde se presenta aspectos cotidianos y desconocidos de personajes públicos.

6.3.2.5.7. Documental de la naturaleza: Consiste en rodar planos especialmente difíciles de la vida animal y vegetal. Es un tipo de película científica de divulgación destinada al público en general.

6.3.2.5.8. Documental histórico: Acerca al espectador no sólo la información de un hecho de trascendencia en la historia sino también las imágenes de aquellos que vivieron el acontecimiento.

6.3.2.5.9. Documental contemporáneo o en el nuevo siglo: Se caracteriza por presentar al espectador un conjunto de imagen, música y sonido en su estado puro, para que sea el espectador quien interprete o de sentido a las imágenes. Destacan en este subgénero los cineastas: Ron Fricke con *Baraka* (1933) y Godfrey Reggio con *Koyaanisqatsi* (1983) y *Powaggatsi* (1988). Concentran su poder narrativo en una mezcla, aparentemente casual, de imágenes, música y sonidos naturales o artificiales.

6.3.2.5.10. Documental científico: Puede presentar una triple vertiente si atendemos a su intención divulgativa: científica, didáctica o de investigación.

El estudiante conociendo las características del documental sabrá identificarlo y encontrar la información que necesita, deberá tener en cuenta cómo está filmado (lenguaje cinematográfico) para entender el mensaje en su globalidad. Según el tipo de información que pretenda obtener, optará por un tipo de documental u otro.

Ejemplo de documental son todas aquellas películas cortas que narran una historia o una trama de la vida social o del reino animal



Fuente: www.juliordonez.wordpress.com

6.3.2.6. Guión técnico

Debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etcétera.

En resumen, el guion técnico ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto. Al guion técnico le sigue un bloque que contiene la descripción de la acción, de los actores, sus diálogos, efectos, músicas, ambiente y las características para la toma de sonido: sincrónico, referencia, muda o play-back.

6.3.2.7. Tipos de planos

6.3.2.7.1. Plano general (Long shot)

Introduce al espectador en la situación, le ofrece una vista general y le informa acerca del lugar y de las condiciones en que se desarrolla la acción. Suele colocarse al comienzo de una secuencia narrativa. En un plano general se suelen incluir muchos elementos, por lo que su duración en pantalla deberá ser mayor que la de un primer plano para que el espectador pueda orientarse y hacerse cargo de la situación. Puede realizarse de varios modos, según su grado de generalidad

6.3.2.7.2. Plano panorámico general:

Es una filmación que abarca muchos elementos muy lejanos. En él los personajes tendrán menos importancia que el paisaje. Por ejemplo, una cabaña en el bosque vista de lejos. Las personas se verán pequeñas.

6.3.2.7.3. Gran plano general:

Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas. (Alrededor de 30 metros).

6.3.2.7.4. Plano general corto:

Abarca la figura humana entera con espacio por arriba y por abajo.

6.3.2.7.5. Plano americano: Toma a las personas de la rodilla hacia arriba. Su línea inferior se encuentra por debajo de las rodillas.

6.3.2.7.6. Plano en profundidad: Cuando el director coloca a los actores entre sí sobre el eje óptico de la cámara dejando a unos en primer plano y a otros en plano general o plano americano. No se habla de dos planos, primer plano o segundo plano, como haríamos en lenguaje coloquial, pues hemos definido plano, por razones prácticas, como sinónimo de encuadre.

6.3.2.7.7. Plano medio (Medium shot)

Limita ópticamente la acción mediante un encuadre más reducido y dirige la atención del espectador hacia el objeto. Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la pantalla.

6.3.2.7.8. Plano medio largo: encuadre que abarca a la figura humana hasta debajo de la cintura.

6.3.2.7.9. Plano medio corto (Medium close shot): encuadre de una figura humana cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, y permite una identificación emocional del espectador con los actores. Mediante este encuadre es posible deslizar también muchos otros elementos significativos.

6.3.2.7.10. Primer plano (Close up): encuadre de una figura humana por debajo de la clavícula. El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje. Con este encuadre se llega a uno de los extremos del lenguaje visual: los objetos crecen hasta alcanzar proporciones desmesuradas y se muestran los detalles (ojos, boca, etc.).

6.3.2.7.11. Semiprimer plano (Semi close up shot): Concentra la atención del espectador en un elemento muy concreto, de forma que sea imposible que lo pase por alto. Si se refiere al cuerpo humano, este tipo de encuadre nos mostrará una cabeza llenando completamente el formato de la imagen. Desde el punto de vista narrativo nos puede transmitir información sobre los sentimientos, analiza psicológicamente las situaciones y describe con detenimiento a los personajes.

6.3.2.7.12. Gran primer plano: cuando la cabeza llena el encuadre.

Plano corto: encuadre de una persona desde encima de las cejas hasta la mitad de la barbilla.

6.3.2.7.13. Plano detalle: Primerísimos planos de objetos o sujetos, flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc.

Ejemplo de diferentes planos de una toma



Fuente www.albertoclaveriafoto.com.ar

6.3.3. Teorías:

6.3.3.1. Color

El color es una percepción visual que se genera en el cerebro al interpretar las señales nerviosas que le envían los foto receptores de la retina del ojo y que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan de la parte visible del espectro electromagnético.

Es un fenómeno físico-químico asociado a las innumerables combinaciones de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético, que perciben los humanos y otros animales a través de los órganos de la visión, como una sensación que nos permite diferenciar los objetos con mayor precisión.

El color participa de manera medular y una vez definido en anteriores ocasiones desde el punto de vista físico, nos resta analizar sus cualidades incidentales en la comunicación gráfica y validarlo como una herramienta mercadológica de gran escala. El color tiene un significado fácilmente reconocible cuando se encuentra asociado con imágenes familiares como señales, o se encuentra aplicado en figuras simples; lo contrario ocurre y hasta su significado puede cambiar al encontrarse en un entorno complicado. El color también se encuentra asociado a los símbolos como en la heráldica, la vestimenta o el arte. No obstante puede cambiar de acuerdo al medio sociocultural en que se aplique. Permeados de toda influencia se encuentran colores universales que poseen el mismo significado sin importar las circunstancias. Por ejemplo y según los estudios de psicopercepción, el amarillo es el color del sol y asociado con la luz, el brillo, así como la atracción y la fuerza y por lo tanto es cálido.

6.3.3.2. Colores CMYY y RGB:

A través de los ojos, los seres humanos somos capaces de distinguir distintas amplitudes de onda en la luz que nos llega, lo que forma los colores. Dependiendo de la intensidad de las distintas amplitudes, obtenemos una amplia variedad de colores. El color blanco resulta de la mezcla del resto de colores a su máxima intensidad, y la ausencia de color la percibimos como negro.

A la hora de intentar reproducir los colores partimos de tres colores primarios, los cuales, mezclados a distintas intensidades, proporcionan toda la paleta de colores que conocemos. Pero esto no se realiza igual si pretendemos crear una fuente de luz con un color determinado, como el monitor de ordenador, o un objeto que refleje la luz y se vea de uno u otro color, como la tinta impresa.

6.3.3.2.1. Colores aditivos:

Los dispositivos, como monitores, televisores, teléfonos móviles, pantallas en cámaras digitales, etc. tienen una fuente de luz propia. Pensemos en cada uno de los píxeles de la pantalla de un monitor. Cada píxel está dividido en tres subpíxeles con los colores aditivos primarios: rojo, verde y azul.

Para obtener el resto de colores, basta con mezclar un haz de color de uno de estos colores, y un haz de cada uno de los otros colores primarios, a distintas intensidades. Por eso se denomina colores aditivos: la suma de ellos produce el color final.

Para poder definir cada uno de los colores resultantes, se usa principalmente el modelo de color RGB (del inglés red, green, blue; rojo, verde, azul). Este modelo da indica la proporción de cada color que aparece en la mezcla, partiendo de 0 cuando no aparece.

Normalmente, se utiliza un byte para definir cada uno de los colores primarios, lo que nos da más de 16 millones de combinaciones. Así podemos representar un color con un valor que indique la intensidad de cada primario, en forma porcentual (97%, 94%, 89%) con valores entre 0% y 100%, decimal (247, 240, 226) con valores entre 0 y 255, como se utiliza principalmente en Illustrator, o en formato hexadecimal (#F7F0E2, cada letra corresponde al un número a partir de 9: A=10, B=11... F=15) con valores entre 00 y FF, como se utiliza en la normalmete web. Esto nos permite definir los principales colores como vemos en esta tabla:

Rojo	R:255, G:0, B:0	Magenta	R:255, G:0, B:255
Verde	R:0, G:255, B:255	Amarillo	R:255, G:255, B:0
Azul	R:0, G:0, B:255	Cyan	R:0, G:255, B:255

El blanco puro se obtiene al mezclar todos los colores con intensidad máxima (R:255, G:255, B:255 o #FFFFFF), y el negro puro es la ausencia de todos ellos (R:0, G:0, B:0 o #000000). Cuando los tres colores tienen la misma intensidad (colores neutros), obtenemos grises, y si variamos la intensidad de la mezcla, pero manteniendo la proporcionalidad entre los tres colores, obtenemos distintos tonos de un color.

Pero no todos los colores se representan igual en todos los dispositivos. Cada dispositivo trabaja en un espacio de color, una variante del RGB. Es decir, aunque en todos los dispositivos se define el amarillo con las mismas intensidades, el mismo amarillo no se verá igual en todos ellos. Al abanico de colores que se pueden representar en un espacio de color se le llama gama.

6.3.3.2.2. Colores sustractivos:

Cuando queremos dar color a un objeto sin luz propia, usamos tintas o pinturas. Se trata de sustancias diseñadas para que absorban todos los colores excepto el que queramos ver, que es reflejado y llega a nuestros ojos. Es decir, un objeto es rojo porque absorbe toda la luz que le llega, excepto la roja, que es reflejada hacia nosotros.

Normalmente partimos de un fondo blanco que refleja todos los colores. Al pintar de un color, vamos eliminando o sustrayendo el reflejo del resto de colores, dejando sólo el que queremos que se vea. Por lo que a este sistema se le denomina mezcla sustractiva de colores. En este caso, para conseguir el negro deberíamos de quitar todos los reflejos.

Los colores primarios sustractivos son el cyan, magenta y amarillo. Si recuerdas los colores primarios de RGB, verás que estos son los opuestos. Por ejemplo, el cyan es el opuesto del rojo, ya que se obtiene de mezclar el verde y azul al máximo, y el rojo a 0, por lo que al aplicarlo, es el único color que absorbe.



Para representar los colores sustractivos, se utiliza el modelo CMYK, cyan, magenta, yellow y key (el negro, color clave). Aunque el negro se puede obtener combinando el resto, se ha añadido para obtener un mejor resultado en impresoras, un negro más puro, y ahorrar tinta. Con este sistema, representamos cada color como cuatro cifras porcentuales, comprendidas entre 0% y 100%.

En el sistema CMYK, los colores más claros y cercanos al blanco tienen valores más bajos, y requieren de menos tinta.

6.3.3.3. Significado de los colores

Hoy en día el estudio más famoso basado en la teoría de los colores de Goethe es Psicología del color, de Eva Heller.

Por otro lado, podemos mencionar que los colores afectan a las personas y se sabe a ciencia cierta que influyen en la compra o no compra de un producto.

Vamos a ver el significado psicológico que los colores tienen en el mundo de la publicidad y la mercadotecnia.

6.3.3.3.1. Rojo

Es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo, aunque también del peligro. Es el más caliente de los colores cálidos. Es el color del fuego y de la sangre, de la vitalidad y la acción, ejerce una influencia poderosa sobre el humor y los impulsos de los seres humanos, produce calor. El aspecto negativo del rojo es que puede destapar actitudes agresivas.

Sugiere calor, fuego, corazón, excitación, actividad, pasión, sangre, fuerza, impulso, peligro y revolución, la guerra; así como también a la pasión, al deseo y al amor. Los rojos también se relacionan con la rabia y la crueldad. Es un color muy intenso a nivel emocional. Mejora el metabolismo humano, aumenta el ritmo respiratorio y eleva la presión sanguínea.

En publicidad se utiliza el rojo para provocar sentimientos eróticos. Símbolos como labios o uñas rojos, zapatos, vestidos, etc., son arquetipos en la comunicación visual sugerente.

El rojo claro simboliza alegría, sensualidad, pasión, amor y sensibilidad. El rosa evoca romance, amor y amistad. Representa cualidades femeninas y pasividad. El rojo oscuro evoca energía, vigor, furia, fuerza de voluntad, cólera, ira, malicia, valor, capacidad de liderazgo. En otro sentido, también representa añoranza. El marrón evoca estabilidad y representa cualidades masculinas. El marrón rojizo se asocia a la caída de la hoja y a la cosecha.

6.3.3.3.2. Anaranjado

Representa la alegría, la juventud, el calor, el verano. Comparte con el rojo algunos aspectos siendo un color ardiente y brillante. Aumenta el optimismo, la seguridad, la confianza, el equilibrio, disminuye la fatiga y estimula el sistema respiratorio. Es ideal para utilizar en lugares dónde la familia se reúne para conversar y disfrutar de la compañía. Es estímulo, acción y entusiasmo, pero mezclado con negro es engaño, conspiración, sordidez y opresión.

El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico. Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo. Es un color muy caliente, por lo que produce sensación de calor. Sin embargo, el naranja no es un color agresivo como el rojo.

La visión del color naranja produce la sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, produciendo un efecto vigorizante y de estimulación de la actividad mental. Es un color que encaja muy bien con la gente joven. Color cítrico, se asocia a la alimentación sana y al estímulo del apetito. Es el color de la caída de la hoja y de la cosecha.

El naranja rojizo evoca deseo, pasión sexual, placer, dominio, deseo de acción y agresividad. El dorado produce sensación de prestigio. El dorado significa sabiduría, claridad de ideas, y riqueza. Con frecuencia el dorado representa alta calidad.

6.3.3.3. Amarillo

Simboliza la luz del sol. Representa la alegría, buen humor, felicidad, inteligencia, energía, calor, acción, oro, arrogancia, voluntad, poder, ciencia, espiritualidad y dinamismo y es también ira, cobardía, envidia e impulso irreflexivo.

En muchas culturas, es el símbolo de la deidad y es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Estimula la vista y actúa sobre el sistema nervioso, genera energía muscular. Está vinculado con la actividad mental y la inspiración creativa ya que despierta el intelecto y actúa como anti fatiga. Los tonos amarillos calientes pueden calmar ciertos estados de excitación nerviosa, por eso se emplea este color en el tratamiento de la psiconeurosis. Con frecuencia se le asocia a la comida. En exceso, puede tener un efecto perturbador, inquietante. Es conocido que los bebés lloran más en habitaciones amarillas.

Cuando se sitúan varios colores en contraposición al negro, el amarillo es en el que primero se fija la atención. El amarillo es un color espontáneo, variable. El amarillo pálido es lúgubre y representa precaución, deterioro, enfermedad y envidia o celos. El amarillo claro representa inteligencia, originalidad y alegría.

6.3.3.4. Verde

Simboliza la esperanza, la fecundidad, los bienes que han de venir, el deseo de vida eterna, armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad, frescura, estabilidad y resistencia. Es un color sedante, hipnótico, anodino. Sinónimo de vegetación, humedad, calma, frescura y sugiere primavera, amistad, realidad y equilibrio por su posición entre cálidos y fríos; también es celos,

enfermedad cuando se manifiesta en la piel, e inexperiencia o falta de madurez. Se le atribuyen virtudes como la de ser calmante y relajante, resultando eficaz en los casos de excitabilidad nerviosa, insomnio y fatiga, disminuyendo la presión sanguínea, baja el ritmo cardíaco, alivia neuralgias y jaquecas. Se utiliza para neutralizar los colores cálidos.

El verde oscuro tiene también una correspondencia social con el dinero. El color verde tiene un gran poder de curación. Es el color más relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista. El verde "Agua" se asocia con la protección y la curación emocional. El verde amarillento se asocia con la enfermedad, la discordia, la cobardía y la envidia. El verde oscuro se relaciona con la ambición, la codicia, la avaricia y la envidia. El verde oliva es el color de la paz.

En ocasiones se asocia también a la falta de experiencia: "está muy verde" para describir a un novato, se utiliza en varios idiomas, no sólo en español.

6.3.3.3.5. Azul

Simboliza la profundidad, se le atribuyen efectos calmantes y el poder para desintegrar las energías negativas; se usa en ambientes que inviten al reposo. El azul es el más sobrio de los colores fríos, Designa infinitud, inteligencia, frío, recogimiento, paz, descanso, tranquilidad, lealtad, sabiduría, inteligencia, fe, verdad, cielo eterno, confianza, seriedad, liberalismo, seguridad y languidez y el que mayormente expresa la sensación de frío; también puede significar desesperación y nobleza (sangre azul). Beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante, es un supresor del apetito. Es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma. Favorece la paciencia la amabilidad y

serenidad, aunque la sobreexposición al mismo produce fatiga o depresión. También se aconseja para equilibrar el uso de los colores cálidos.

El azul claro se asocia a la salud, la curación, el entendimiento, la suavidad y la tranquilidad. El azul oscuro representa el conocimiento, la integridad, la seriedad y el poder.

6.3.3.3.6. Morado

Representa misterio, magia, aflicción, tristeza, penitencia, misticismo, profundidad, sabiduría, creatividad, independencia, dignidad, melancolía y delicadeza; al ser mezclado con negro, desesperación, deslealtad y miseria. Se asocia con la intuición y la espiritualidad, influenciando emociones y humores. Actúa sobre el corazón, disminuye la angustia, las fobias y el miedo. Agiliza el poder creativo. Se asocia a la realeza y simboliza poder, nobleza, lujo y ambición. Sugiere riqueza y extravagancia.

El púrpura aporta la estabilidad del azul y la energía del rojo. El púrpura claro produce sentimientos nostálgicos y románticos. El púrpura oscuro evoca melancolía y tristeza. Puede producir sensación de frustración.

6.3.3.3.7. Negro

Es el color más enigmático. Tradicionalmente el negro se relaciona a lo desconocido, oscuridad, dolor, desesperación, formalidad y solemnidad, tristeza, melancolía, infelicidad y desventura, enfado y irritabilidad, fortaleza, intransigencia, elegancia, formalidad y puede representar lo que está escondido y velado. También se asocia al prestigio y la seriedad. Es un

color que también denota poder, misterio y el estilo. En nuestra cultura es también el color de la muerte y del luto, y se reserva para las misas de difuntos y el Viernes Santo.

Combinado con colores vivos y poderosos como el naranja o el rojo, produce un efecto agresivo y vigoroso.

6.3.3.3.8. Gris

Iguala todas las cosas y no influye en los otros colores. Puede expresar elegancia, respeto, desconsuelo, aburrimiento, vejez. Es un color neutro y en cierta forma sombrío. Ayuda a enfatizar los valores espirituales e intelectuales. Inspira la creatividad, simboliza el éxito.

6.3.3.3.9. Blanco

Su significado es asociado con la pureza, fe, luz, con la paz. Alegría, reposo, limpieza, bondad, pureza, inocencia, virtud, virginidad, castidad y pulcritud. En las culturas orientales simboliza la otra vida, representa el amor divino, estimula la humildad y la imaginación creativa.

Se le considera el color de la perfección. A diferencia del negro, el blanco por lo general tiene una connotación positiva. Puede representar un inicio afortunado. A menudo se asocia a con la pérdida de peso.

Ejemplo colores y su significado en publicidad Fuente: livercolorfu.com



6.3.4. Tendencias:

6.3.4.1. Dibujo a mano alzada. Según Domenech Torres, J. Y Antón Socorro, R. Es la técnica que se emplea para expresar con inmediatez las ideas necesarias para la elaboración de una determinada pieza, objeto o proceso.

6.3.4.1.1. Definición

Existen varias definiciones sobre esta técnica, pero todas giran alrededor de que es el dibujo que se realiza sin instrumentos, es decir, donde solo se utilizan el papel y el lápiz, y donde lo más importante radica en el movimiento de la muñeca y la presión que se ejerza sobre el lápiz.

6.3.4.1.2. Lápices para el dibujo a mano alzada

Los lápices que se emplean para dibujar se clasifican según la dureza de su mina o grafito:

H; 2H; 3H; más duros

HB. Medio

B; 2B; 3B; más blandos

A medida que aumenta el índice de las H, la mina del lápiz será más dura. Lo contrario sucede con los B, a medida que aumenta su índice, las minas serán más blandas. Los lápices que se emplean para dibujar a mano alzada son los HB. Estos lápices deben tener una punta cónica, pero redondeada en su extremo, lográndose esto con el empleo de afiladores.

6.3.4.1.3. Trazado de líneas rectas a mano alzada

6.3.4.1.3.1. Marcar el inicio y final de la recta con puntos.

6.3.4.1.3.2. Apoyando la punta del lápiz en el punto inicio de la recta, y mirando hacia el punto final, trazar una línea primera de ensayo que deberá ser muy clara, lográndose esto por la poca presión que se ejerza sobre el lápiz.

6.3.4.1.3.3. Reforzar la línea de ensayo, logrando el color y calibre necesario de acuerdo al tipo de línea que se quiere dibujar.

Si la línea que se quiere trazar es horizontal, se recomienda dibujarla de izquierda a derecha. Si por el contrario, es vertical, algunos autores plantean que se debe dibujar de arriba hacia abajo, aunque la experiencia nos dice que lo más importante es la comodidad del dibujante: si nos es más fácil dibujar una horizontal, giramos el papel y convertimos la vertical en horizontal. Lo mismo se recomienda para el trazado de líneas inclinadas a determinados ángulos.

6.3.4.1.4. Trazado de circunferencias

6.3.4.1.4.1. Marcar los radios con el auxilio de una tira de papel.

6.3.4.1.4.2. Unir los puntos marcados.

6.3.4.1.5. Trazado de elipses

Para el trazado de una elipse siga los siguientes pasos:

6.3.4.1.5.1 Trazar un rectángulo con un ancho igual a la distancia del eje mayor de la elipse, y un alto igual a su eje menor. Marcar los puntos extremos de la figura.

6.3.4.1.5.2. Trazar la elipse con líneas de construcción.

6.3.4.1.5.3. Reforzar la elipse y borrar el rectángulo.

6.3.4.1.6. El dibujo de croquis.

Es la representación a mano alzada, de una pieza, objeto o proceso, tal como se realizaría con instrumentos, teniendo en cuenta todos los detalles necesarios para su producción o ensamble. Lo más importante en los croquis es lograr la proporcionalidad de sus dimensiones. Cuando se trabaja en este tipo de documento técnico, no se tienen en cuenta sus dimensiones exactas, pero sí debe guardar la proporcionalidad entre las mismas. Para lograr esta proporcionalidad, los dibujantes con poca experiencia aplican el método de la tira de papel. Se toma una tira de papel y en ella se marca determinada longitud que en lo adelante será nuestra unidad de medida. Si el objeto a dibujar, en una de sus dimensiones tiene 5 cm, se marcará en el croquis 5 veces la unidad marcada en la tira de papel, lográndose así que la representación, en su conjunto, se vea igual que la original

Ejemplo de dibujo a mano alzada



<http://eadic.com/>

6.3.4.2. Diseño de tipografía

La finalidad de toda composición gráfica es transmitir un mensaje concreto. Para ello, el diseñador se vale de dos herramientas principales: las imágenes y los textos.

Las imágenes aportan un aspecto visual muy importante a toda composición. Estos son capaces de transmitir por sí solos un mensaje de forma adecuada.

Sin embargo, el medio de transmisión de ideas por excelencia es la palabra escrita. La esencia del buen diseño gráfico consiste en comunicar ideas por medio de la palabra escrita, combinada a menudo con dibujos o con fotografías.

Además de su componente significativo, cada letra de una palabra es por sí misma un elemento gráfico, que aporta riqueza y belleza a la composición final.

Es por esto, que el aspecto visual de cada una de las letras que forman los textos de una composición gráfica es muy importante.

De este planteamiento se deriva que el diseñador gráfico debe emplear las letras en una composición tanto para comunicar ideas como para configurar el aspecto visual de la misma, siendo necesario para ello conocer a fondo los diferentes tipos existentes y sus propiedades, conocimientos que se agrupan en la ciencia o arte de la tipografía.

El término tipografía se emplea para designar al estudio, diseño y clasificación de los tipos (letras) y las fuentes (familias de letras con características comunes), así como al diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes.

6.3.4.2.1 Fuentes Serif y fuentes Sans Serif.

Vemos la clasificación de fuentes tipográficas en Serif y Sans Serif.

Una clasificación de las familias de fuentes mucho más general que la DIN 16518-AtypI, pero muy utilizada en medios digitales, es la que divide las familias tipográficas en Serif y Sans Serif.

Las fuentes serif o serifas tienen origen en el pasado, cuando las letras se cincelaban en bloques de piedra, pero resultaba difícil asegurar que los bordes de las letras fueran rectos, por lo que el tallador desarrolló una técnica que consistía en destacar las líneas cruzadas para el acabado de casi todas las letras, por lo que las letras presentaban en sus extremos unos remates muy característicos, conocidos con el nombre de serif.

Otra particularidad común de las fuentes serif, derivada del hecho de que las tipografías romanas se basaban en círculos perfectos y formas lineales equilibradas, es que las letras redondas como la o, c, p, b, etc, tienen que ser un poco más grandes porque ópticamente parecen más pequeñas cuando se agrupan en una palabra junto a otras formas de letras. El grosor de las líneas de las fuentes serif modernas también tiene su origen en la historia. Las primeras se realizaron a mano implementando un cálamo, permitiendo la punta plana de la pluma distintos grosores de trazado. Esta característica se ha conservado por la belleza y estilo natural que aporta a las letras.

Las fuentes serif incluyen todas las romanas. Son muy apropiadas para la lectura seguida de largos textos, ya que los trazos finos y los remates ayudan al ojo a fijar y seguir una línea en un conjunto de texto, facilitando la lectura rápida y evitando la monotonía.

Como ejemplos de fuentes serif podemos citar Book Antiqua, Bookman Old Style, Courier, Courier New, Century Schoolbook, Garamond, Georgia, MS Serif, New York, Times, Times New Roman y Palatino.

Ejemplo de fuente Serif



<http://diseno.ciberaula.com/>

Las fuentes sans serif o etruscas hacen su aparición en Inglaterra durante los años 1820 a 1830. No tienen remates en sus extremos (sin serif), entre sus trazos gruesos y delgados no existe apenas contraste, sus vértices son rectos y sus trazos uniformes, ópticamente ajustados en sus empalmes. Representan la forma natural de una letra que ha sido realizada por alguien que escribe con otra herramienta que no sea un lápiz o un pincel. Asociados desde su inicio a la tipografía comercial, su legibilidad y durabilidad los hacían perfectos para impresiones de etiquetas, embalajes, envolturas y demás propósitos comerciales. Aunque este uso motivó que fueran despreciados por aquellos que se preocupaban por los tipos bellos y la impresión de calidad.

Poco a poco las fuentes sans serif fueron ganando terreno a las serif. Una de las razones de su triunfo fue que los modernos métodos mecánicos de fabricación de los tipos estaban especialmente bien adaptados para este particular estilo de letra. Otro, que la ausencia de remates y sus trazos finos las hacían muy apropiadas para letras grandes usadas en unas pocas palabras para ser vistas a una cierta distancia, como es el caso de rótulos, carteles, etc., elementos de comunicación cada vez más en auge.

Las fuentes sans serif incluyen todas las Palo Seco, resultando especialmente indicadas para su visualización en la pantalla de un ordenador, resultando muy legibles a pequeños tamaños y bellas y limpias a tamaños grandes. Sin embargo, no están aconsejadas para textos largos, ya que resultan monótonas y difíciles de seguir.

Entre las fuentes Sans Serif se encuentran Arial, Arial Narrow, Arial Rounded MT Bold, Century Gothic, Chicago, Helvetica, Geneva, Impact, Monaco, MS Sans Serif, Tahoma, Trebuchet MS y Verdana.

Ejemplo de fuente Sans Serif

Fuente Sans Serif



<http://diseno.ciberaula.com/>

Capítulo VII Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

El desarrollo de un documental requiere del conocimiento básico de los elementos a intervenir en su desarrollo, así como la fundamentación de su desarrollo en las ciencias auxiliares como la Semiología, Sociología y Psicología de la Comunicación, para que el grupo objetivo puedan decodificar correctamente el mensaje por medio de las imágenes y textos.

7.1.2 Sociología

Es necesario tener un pensamiento crítico ante las distintas problemáticas sociales que enfrenta actualmente el país, sintetizar las variables que promueven la investigación para finalmente transmitir el mensaje al grupo objetivo.

7.1.3 Comunicación social

Es de suma importancia comprender de manera global los procesos de comunicación en relación con diversos fenómenos aplicando habilidades, para el uso eficiente de lenguajes respectivos a los medios de comunicación masiva.

7.1.4 Semiología

Es la ciencia que estudia los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas. Por lo que es importante en este proyecto, pues la implementación del signo será trascendental en la producción del video. El mensaje debe ser detectado de forma clara por el receptor y evitar un doble significado.

7.1.5 Comunicación Audiovisual

Actualmente vivimos en la sociedad de la información, la imagen y el sonido son elementos representativos. Sin embargo, los medios de comunicación como la televisión, la radio y la prensa a través de sus noticieros han creado un panorama en donde el mayor número de personas ha llegado a creer que todo aquello que se transmite es verídico. La comunicación audiovisual proporciona referentes pero no son más que una representación de la realidad, por lo que se hace fundamental hacer buen uso de la información presentada.

7.1.6 Psicología de la comunicación

Para transmitir un mensaje que genere una verdadera conciencia en el grupo objetivo es necesario comprender y saber aplicar los siguientes aspectos: El lenguaje, la psicología social, y los medios masivos.

7.2 Conocimientos técnicos

Aplicación de las Ciencias de Comunicación en producciones audiovisuales

Las ciencias de la comunicación son necesarias en la realización del material audiovisual ya que comunicar es: “Poner en común una idea”. Partiendo de esta definición las imágenes de la

producción buscan comunicar los beneficios del noticiero de brindar notas con connotación más humana.

Por medio de la “Historia oral o testimonio de vida” con una cámara de video. Utilizando este método se pretende recuperar, a través del testimonio de una persona, una historia de vida en la que confluyen los cambios ocurridos a través del tiempo y las causas que condujeron a tales cambios y que tienen una gran repercusión personal y social. (Aníbal Chajón)

7.2.1 Aplicación de la Semiología

La semiología es el estudio de los signos, su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado, la utilización de la semiología en el proyecto es fundamental, ya que permite la correcta implementación de los textos, colores y elementos gráficos.

7.2.2 Aplicación de la Psicología

La psicología estudia la conducta o comportamiento humano y a los procesos mentales. Por lo mismo es útil para evaluar la reacción del público objetivo frente al documental trabajo infantil en las calles del Centro Histórico.

7.2.3 Aplicación de la Sociología

La sociología estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad de los seres humanos dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos. Debido a esto su implementación dentro del proyecto facilita el estudio del entorno social en el que se

transmitirá el vídeo documental. Permite conocer las percepciones de los individuos sociales con respecto al tema del trabajo infantil en Guatemala.

7.2.4 Aplicación del Diseño Gráfico

El diseño gráfico es la actividad que ayuda a entrelazar el proyecto con diferentes técnicas y herramientas como: el bocetaje, el uso de sofisticados software de diseño gráfico, creación de identidad gráfica, realización de artes, edición de video e imagen como es el caso de este proyecto.

7.2.5 Aplicación de la Semiología de la Imagen

Esta rama de la semiología sirve para demostrar en el vídeo documental la realidad que viven los niños que trabajan en el parque del Centro Histórico. Ya que muchas personas los han visto pero desconocen lo que viven detrás cada día al enfrentar su vida de trabajo y esto se logra plasmar eficazmente en el video.

7.2.6 Aplicación de la Semiología del color

La semiología del color ayudó a comprender los significantes y significados de los colores y cómo estos ayudan a reforzar el mensaje del proyecto.

7.2.7 Instrumentos para la investigación:

7.2.7.1 Observación: (del fenómeno social)

En el trabajo de campo se hará uso de la observación directa, participante. Se realizará un análisis cualitativo.

7.2.7.2 Guía de observación:

¿Qué se observará? A los niños y adolescentes lustradores situados en los parques del Centro Histórico de la capital de Guatemala.

7.2.7.3 Técnicas empleadas:

Se realizará una entrevista individual (dirigida) a uno de los niños y adolescentes lustradores.

Para la formación del corpus de datos se utilizará una grabadora de alta tecnología y una cámara de video, con el debido consentimiento del entrevistado.

7.2.7.4 Técnicas de Redacción:

La Coherencia, la concordancia, los conectores, la sencillez, la cohesión, la claridad, la precisión son elementos sumamente útiles para la claridad de la investigación y el mensaje.

7.2.7.5 Técnicas Fotografía digital:

Las técnicas fotografías y el buen uso de las cámaras mejoran la calidad visual del contenido documentado.

7.2.7.6 Producción Audiovisual:

La creación del mensaje está basada en la producción del contenido a documentado, este proceso incluye desde cámaras, luces y micrófonos hasta software que jugarán un papel fundamental en la post producción.

7.2.6 Aplicación de la estadística

Es el conjunto de métodos científicos ligados a la toma, recopilación, presentación y análisis de datos, tanto para la deducción de conclusiones como para tomar decisiones razonables de acuerdo con tales análisis. Es por ello que se vuelve imprescindible para la etapa de pre validación y validación final, ya que con los datos obtenidos nos ayudará a comprender de un forma más rápida los resultados necesarios para la elaboración del proyecto de forma eficaz.

7.3 Conceptualización.

7.3.1 Método: Mapas Mentales.

La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento. Es una técnica realizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation.

Todos los mapas mentales tienen elementos comunes. Cuentan con una estructura orgánica radial a partir de un núcleo en el que se usan líneas, símbolos, palabras, colores e imágenes para ilustrar conceptos sencillos y lógicos.

Los mapas son una forma creativa en la que se conjugan la mente con el cúmulo de nuevas ideas que se desean o aspiran poner en práctica.

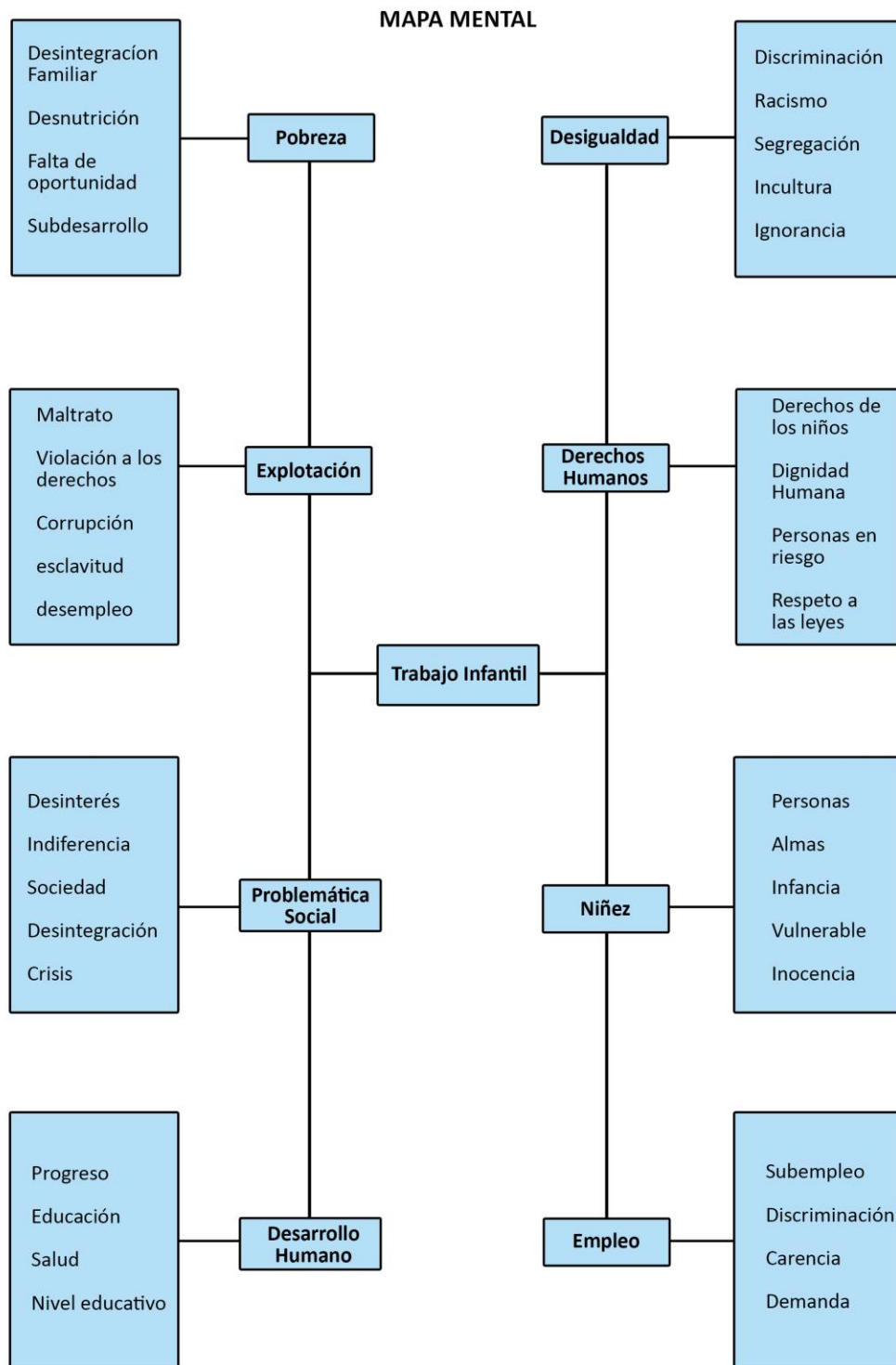
Los Mapas Mentales son un apoyo al proceso del pensamiento mediante la visualización de los pensamientos de una forma gráfica, transfiriéndose la imagen de los pensamientos hacia el papel, lo que le permite identificar de forma precisa qué es lo que realmente desea, sin divagaciones y poner el pensamiento en función de la acción, es decir de aquello que se desea conseguir.

Para realizar un mapa mental se requiere de cinco características:

- La idea, el asunto o el enfoque principal se simboliza en una imagen o texto central.
- Los temas principales irradian de la imagen o texto central como “bifurcaciones”.
- Las bifurcaciones incluyen palabras claves en su línea asociada.
- Los temas de menor importancia se representan como “ramas” de la bifurcación oportuna.
- Las bifurcaciones forman una estructura de nodos conectados.

Luego de realizar el mapa mental se debe sacar una conclusión con las posibles soluciones a una problemática o las herramientas a utilizar para resolver el problema.

7.3.1.3 Aplicación del mapa mental



7.3.2 Definición del concepto.

“Esclavos de la indiferencia”

El análisis evaluativo del mapa mental permitió filtrar propuestas creativas y, a partir de ella se escogió la propuesta del concepto que define de la mejor forma el objetivo de la producción de un vídeo documental sobre la problemática social del trabajo infantil en los principales parques del centro histórico.

El concepto “Esclavos de la indiferencia” está enfocado en hacer que el grupo objetivo tenga el deseo de involucrarse y de este modo lograr que el problema disminuya, el vídeo documental tiene el objetivo de informar a las personas sobre esta problemática latente, la definición del concepto, puede que sea fuerte pero es el impacto que se quiere tener.

7.3.3 Tabla de Requisitos

PROPOSITO	TÉCNICA	EMOCIÓN
TIPOGRAFÍA		
La tipografía a utilizar en el proyecto sea sobria, legible y clara por lo que será sencilla de visualizar.	La fuente Malgun Gothic es una tipografía de la familia Sans Serif que es legible a cualquier tamaño de pantalla en cualquier dispositivo.	Seriedad, firmeza, formalidad, credibilidad.
COLOR		
El color de cada una de las tomas capturadas en video serán mejoradas con la finalidad de crear un efecto cinematográfico en el documental.	El color será tratado a través del programa Adobe Premiere Pro en donde se corregirán problemas de saturación y sobreexposición de luz en cada una de las tomas.	Dramatismo, sensibilidad, humanidad, reflexión.

IMAGEN: FOTOGRAFÍA		
<p>Mostrar la realidad que afronta la niñez trabajadora en los parques del Centro Histórico a través de la producción audiovisual y haciendo uso de herramientas de investigación periodística.</p>	<p>El programa Adobe Premiere Pro será utilizado para editar ordenar y adaptar una a una las tomas capturadas en video durante el trabajo de campo.</p>	<p>Dramatismo, sensibilidad, humanidad, reflexión.</p>
SONIDO		
<p>Crear un sonido ambiente coherente con la situación que se presenta en cada imagen, acompañado de una banda sonora de autoría propia acorde al proyecto documental.</p>	<p>Se utilizara el Software de edición de sonido Adobe Audition para editar las pistas y mejorar el sonido ambiente del Proyecto documental.</p>	<p>Sensibilidad, compasión, drama, esperanza, ilusión.</p>

7.4 Bocetaje de escenas de la “Producción de vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para el noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario

DURACIÓN: 18 Minutos

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia

PRODUCTO: Vídeo Documental

RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

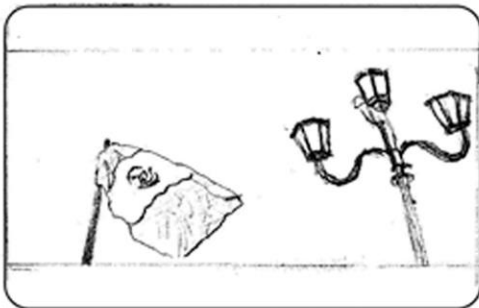
NÚMERO DE HOJA: Hoja 1



Índice técnico: Plano detalle

ángulo: Picado

Cámara: cámara fija



Índice técnico: Primer Plano

ángulo: contra Picado

Cámara: cámara fija



Índice técnico: Plano detalle

ángulo: Normal

Cámara: cámara fija

Justificación

Imagen

Se Utilizará el plano detalle en ángulo Picado enfocando las manos de los niños lustradores, esto con el fin de enfatizar el trabajo precario que Realizan a su corta edad. En la escena se muestra un niño lustrador sosteniendo sus herramientas de trabajo.

Audio

Se utilizará música de tono dramático interpretada en guitarra para los créditos en el inicio del vídeo documental con el propósito de capturar la atención de la audiencia.

Justificación

Imagen

Las tomas específicas del entorno en el que se desarrollara el documental son importantes ya que ubican al espectador en el lugar que se desarrolla la acción. En la escena se muestra la bandera de Guatemala, ubicada en la plaza de la constitución junto a un faro característico del centro histórico.

Audio

Se utilizará música de tono dramático interpretada en guitarra para los créditos en el inicio del vídeo documental con el propósito de capturar la atención de la audiencia.

Justificación

Imagen

Utilizar títulos y cintillos con el nombre del protagonista es necesario para que el espectador pueda identificar a cada uno de los que participaron en el documental. En la escena se logra ver un plano detalle de las manos del protagonista junto a un título sobrepuesto a través de una técnica digital que identifica al personaje con su nombre.

Audio

Por medio de un micrófono tipo Boom se capturará la voz del protagonista y a través del micrófono interno de la cámara se capturará el sonido ambiente con el propósito de tener 2 canales de audio al momento de realizar la edición y post producción.

7.4 Bocetaje de escenas de la “Producción de vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para el noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario

DURACIÓN: 18 Minutos

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia

PRODUCTO: Vídeo Documental

RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NÚMERO DE HOJA: Hoja 2

Justificación
<p>Imagen Se Utilizarán títulos en movimiento animados por medio del software Adobe After Effects con el objetivo de darle dinamismo a las escenas principales. En la escena se puede ver la animación del título principal que aparece en disolvencia transparente sobre una toma de ángulonormal en primer plano.</p>
<p>Audio Es importante que la música sea coherente a imagen por lo que se editará en Adobe Audition para generar esta compatibilidad de tiempos de entrada y salida.</p>
Justificación
<p>Imagen Los planos generales del entorno en el que se desarrollará el documental son importantes ya que ubican al espectador en el lugar que se desarrolla la acción. En la escena se puede apreciar la fuente de la plaza de la constitución en primer plano y la catedral de Santiago en segundo plano.</p>
<p>Audio Se utilizará música de tono dramático interpretada en guitarra para los créditos en el inicio del vídeo documental con el propósito de capturar la atención de la audiencia.</p>
Justificación
<p>Imagen El plano picado es necesario en varias escenas para enfatizar la vulnerabilidad en la que se encuentran los personajes ante la sociedad, este plano comunica específicamente eso, un grado de inferioridad. En la escena se puede apreciar a un niño lustrador caminando por las calles del Centro Histórico.</p>
<p>Audio Por medio de un micrófono tipo Boom se capturará la voz del protagonista y a través de el micrófono interno de la cámara se capturará el sonido ambiente con el propósito de tener 2 canales de audio al momento de realizar la edición y post producción.</p>



índice técnico: Primer Plano

ángulo: normal

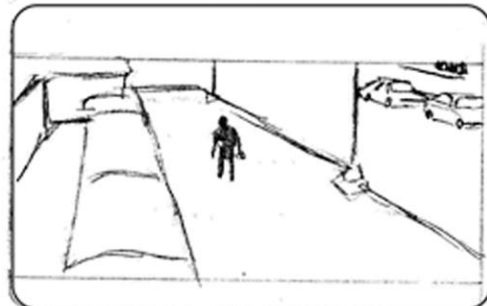
cámara: cámara fija



índice técnico: Plano General

ángulo: normal

cámara: cámara fija



índice técnico: Plano General

ángulo: Picado

cámara: cámara TILT UP

7.4 Bocetaje de escenas de la “Producción de vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para el noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario

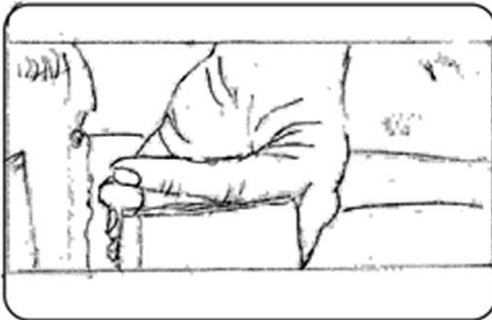
DURACIÓN: 18 Minutos

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia

PRODUCTO: Vídeo Documental

RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

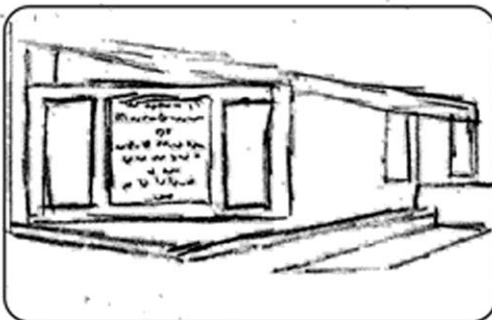
NÚMERO DE HOJA: Hoja 3



índice técnico: Plano detalle
 ángulo: normal
 cámara: cámara fija



índice técnico: Plano detalle
 ángulo: normal
 cámara: cámara fija



índice técnico: Plano entero
 ángulo: normal
 cámara: cámara fija

Justificación
<p>Imagen Tener un control absoluto de la profundidad de campo en cada plano detalle es de suma importancia para dar relevancia al objeto enfocado, es necesario para transmitir las emociones de los protagonistas del documental. Esta escena muestra a un niño trabajador sosteniendo su caja para lustrar zapatos.</p>
<p>Audio Es importante capturar un sonido ambiente de calidad, el mismo será editado posteriormente a través de la herramienta digital Adobe Audition.</p>
Justificación
<p>Imagen Es igualmente necesario manejar diferentes planos que muestren los pequeños detalles del entorno, esto con el fin de introducir al espectador en el ambiente. En este caso la toma muestra un tuerca que forma parte del puente El Incienso.</p>
<p>Audio Es importante capturar un sonido ambiente de calidad, el mismo será editado posteriormente a través de la herramienta digital Adobe Audition.</p>
Justificación
<p>Imagen Una de las escenas con mas relevancia y que no puede omitirse Es la del monumento ubicado en el parque Centenario el cual rinde tributo a la firma de la libertad acordada el 15 de septiembre de 1821, este monumento hace contraste con la esclavitud Infantil que se manifiesta a su alrededor.</p>
<p>Audio Es importante que la música sea coherente a a imagen por lo que se editará en Adobe Audition para generar esta compatibilidad de tiempos de entrada y salida.</p>

7.4 Bocetaje de escenas de la “Producción de vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para el noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario

DURACIÓN: 18 Minutos

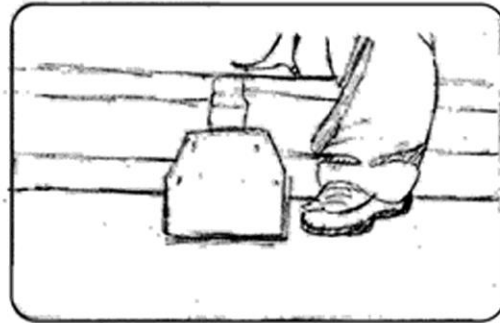
NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia

PRODUCTO: Vídeo Documental

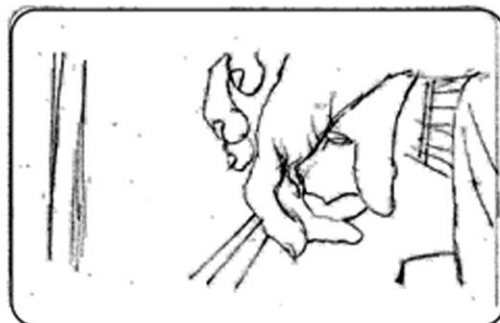
RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NÚMERO DE HOJA: Hoja 4

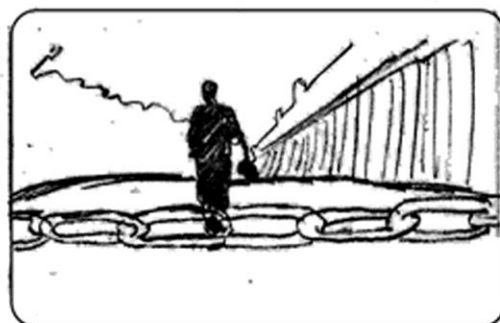
Justificación
<p>Imagen El uso del primer plano en los zapatos, piernas e nstrumentos de trabajo de los niños es de suma importancia para mostrar el estado de precariedad en el que se encuentran, esto con el propósito de llamar a la reflexión y provocarun cambio que respalde a estos niños trabajadores.</p>
<p>Audio Es importante capturar un sonido ambiente de calidad, el mismo sera editado a través posteriormente a través de la herramienta digital Adobe Audition.</p>
Justificación
<p>Imagen Por respeto a la petición del al protagonista de mantener su identidad en anonimato no se mostrará su rostro completo, durante la entrevista se utilizará planos detalles de sus manos, brazos, pies y ojos. En esta escena se muestra un plano detalle de sus manos.</p>
<p>Audio Por medio de un micrófono tipo Boom se capturará la voz del protagonista y a través de el micrófono interno de la cámara se capturará el sonido ambiente con el propósito de tener 2 canales de audio al momento de realizar la edicion y post producción.</p>
Justificación
<p>Imagen La escena final tiene como objetivo provocar reflexión en el espectador a través de la ironía, utilizando la profundidad de campo, una cadena enfocada en primer plano con un niño lustrador caminando al fondo en desenfoco muestra a través de la interpretación de las imágenes como estos niños son esclavos de la indiferencia de las autoridades y sociedad.</p>
<p>Audio Es importante que la música sea coherente a a imagen por lo que se editará en Adobe Audition para generar esta compatibilidad de tiempos de entrada y salida.</p>



índice técnico: PRIMER PLANO
 ángulo: normal
 cámara: cámara fija



índice técnico: Plano detalle
 ángulo: normal
 cámara: cámara fija



índice técnico: Plano entero
 ángulo: normal
 cámara: cámara fija

7.4.1 Propuesta Digital de grabación de video documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario

DURACIÓN: 18 Minutos

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia

PRODUCTO: Vídeo Documental

RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NÚMERO DE HOJA: Hoja 1

ESCENA	STORY BOARD	AUDIO & VFX
<p>En la escena se ve un niño lustrando las botas de un hombre sentado en una banca. La cámara esta en un ángulo normal, en posición fija con vista en primer plano.</p>		<p>SONIDO: Suena música de fondo melancolica intpreetada con guitarra.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black. Texto animado elaborado con Adobe After Effects.</p> <p>TEXTO: Tipografía Impact, 45 pt.</p>
<p>Se presenta al protagonista de la historia a través de un texto blanco superpuesto en pantalla que es narrado por el locutor, este describe parte de su situación actual. El texto da comienzo a la historia.</p>	<p>Santiago es un adolescente trabajador de 17 años. Él, junto a decenas de niños se dedica a lustrar zapatos en los parques del Centro Histórico. Lo hace para mantener a sus hermanas.</p> <p>Detrás de Santiago existe una historia.</p> <p>00:38</p>	<p>SONIDO: Voz en off del locutor narrando el texto presentado en la pantalla.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black al inicio al final del texto.</p> <p>TEXTO: Tipografía Adobe Fansong Std R, 16 pt.</p>
<p>Se presenta una secuencia de imagenes en plano general que describen el lugar donde se desarrollará el documental, todas las imágenes son planos generales con la cámara en posición fija.</p>		<p>SONIDO: Suena música de fondo dramática interpretada con guitarra.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: N/A</p> <p>TEXTO: N/A.</p>
<p>El protagonista comienza a narrar su perspectiva de las cosas que suceden en los parques del Centro Historico de la ciudad de Guatemala, se utiliza un plano detalle de las manos con la cámara fija en posición normal.</p>		<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz del protagonista narrando el comienzo de su historia.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black al inicio al final del texto/ Texto superpuesto en la imagen.</p> <p>TEXTO: Tipografía Adobe Fansong Std R, 29 pt para texto superior y 12 pt para texto inferior.</p>

7.4.1 Propuesta Digital de grabación de video documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario

DURACIÓN: 18 Minutos

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia

PRODUCTO: Vídeo Documental

RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NÚMERO DE HOJA: Hoja 2

ESCENA	STORY BOARD	AUDIO & VFX
<p>El protagonista relata su situación actual, esta toma se realizó en plano italiano en ángulo picado para enfatizar la vulnerabilidad de sujeto.</p>	 <p>09:04</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black al final de la toma, Subtítulos.</p> <p>DIÁLOGO: Santiago relata como se encuentra su situación actual y lo que hace por sus hermanas.</p>
<p>En la imagen se muestran los pies descalzos de una de las niñas junto a una escoba, sacudiendo una falda escolar, es un plano medio en ángulo normal con cámara fija.</p>	 <p>09:50</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago relata como se encuentra su situación actual y lo que hace por sus hermanas.</p>
<p>En la escena se observa a una pequeña niña sosteniendo un juguete, hermana del protagonista. Esta toma se realizó en ángulo picado con cámara en mano para enfatizar vulnerabilidad, es muy frecuente ver este tipo de tomas en niños.</p>	 <p>10:24</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago motiva a sus hermanas para que sigan estudiando ya que él las apoya.</p>
<p>En la escena se observa la mano de una niña escribiendo, para esta toma se utilizó la profundidad de campo enfocando el primer plano y desenfocando el fondo con el fin de enfatizar los detalles de la mano.</p>	 <p>10:07</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago relata cómo se encuentra su situación actual y lo que hace por sus hermanas.</p>

7.4.1 Propuesta Digital de grabación de video documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario

DURACIÓN: 18 Minutos

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia

PRODUCTO: Vídeo Documental

RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NÚMERO DE HOJA: Hoja 3

ESCENA	STORY BOARD	AUDIO & VFX
<p>Santiago cuenta a lo que se dedicaba antes para poder mantener a sus hermanas. La toma se realizó en un plano medio corto con cámara fija en aun ángulo normal. El protagonista se encuentra de espaldas para proteger su identidad.</p>	 <p>14:08</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago describe su vida pasada recordando cómo eran los días en el vertedero.</p>
<p>En la imagen se observan unas cajas apiladas en columnas, la toma se realizó en un plano general en ángulo normal con movimiento de cámara (traveling).</p>	 <p>14:49</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago describe su vida pasada recordando cómo eran los días en el vertedero.</p>
<p>En la escena se observan varios vegetales en descomposición que muchas veces servían de alimento para la familia de Santiago. Esta toma se hizo en plano detalle con cámara fija en ángulo normal utilizando la profundidad de campo con el fin de enfatizar el primer plano.</p>	 <p>14:53</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago Explica la situación de otras personas en ese lugar.</p>
<p>Esta es una de las tomas finales, para esta se utilizó el alto contraste para proteger la identidad del protagonista y hacer énfasis en el atardecer, de igual manera se empleó un plano medio en un ángulo contrapicado con cámara fija.</p>	 <p>16:07</p>	<p>SONIDO: Música motivacional interpretada en guitarra/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago relata cómo se proyecta a futuro y sus esperanzas en la vida.</p>

7.4.1 Propuesta Digital de grabación de video documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para noticiero Telediario

CLIENTE: Noticiero Telediario


DURACIÓN: 18 Minutos

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia

PRODUCTO: Vídeo Documental

RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NÚMERO DE HOJA: Hoja 4

ESCENA	STORY BOARD	AUDIO & VFX
<p>En esta escena se presenta en forma de texto las palabras que el locutor pronuncia, se utilizó una tipografía sobria, legible y de color blanco sobre un fondo negro para mantener la importancia y seriedad del tema tratado.</p>	<p>Esta es una historia de muchas que existen detrás de los niños trabajadores del Centro Histórico, que seguirán jugando a la supervivencia, encadenados al hambre, la carencia y la indiferencia, atrapados en el sitio donde comenzó nuestra libertad.</p> <p>14:08</p>	<p>SONIDO: Música suave interpretada con guitarra/ Voz en off del locutor.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black al inicio y al final de la escena.</p> <p>DIÁLOGO: El locutor realiza una reflexión final de forma oral. Tipografía Malgun Gothic, 18 pt.</p>
<p>Esta escena es fundamental para el documental ya que enfatiza la ironía que dicta el texto anterior. Esta es una toma muestra el monumento de la declaración de independencia, se realizó en plano entero en ángulo contrapicado con cámara fija.</p>	 <p>14:49</p>	<p>SONIDO: El volumen de la música interpretada en guitarra incrementa energicamente.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: N/A</p> <p>DIÁLOGO: N/A</p>
<p>Este es un plano entero en ángulo normal. Se utilizó la profundidad de campo enfocando el primer plano (una cadena) y en segundo plano un niño lustrador caminando por el parque, esto con el fin de hacer un contraste entre la esclavitud que genera el trabajo infantil en este lugar.</p>	 <p>14:53</p>	<p>SONIDO: El volumen de la música interpretada en guitarra continua sonando.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Dip to Black al inicio de la toma.</p> <p>DIÁLOGO: N/A</p>
<p>En la escena final se muestran los respectivos créditos del realizador y participantes en el documental. Se utilizó un efecto de Adobe Premiere Pro llamado roll up que desliza el texto en forma vertical ascendente.</p>	<p>Juan Luis Pineda</p> <p>Dirección</p> <p>Produccion</p> <p>Guion</p> <p>Camaras</p> <p>Fotografia</p> <p>Musica original</p> <p>Manuel Marroquín</p> <p>16:07</p>	<p>SONIDO: Música suave interpretada en guitarra suena durante los créditos.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Roll up/ Dip to black.</p> <p>DIÁLOGO: Descripción de créditos finales. Tipografía Malgun Gothic, 16 pt.</p>

Capítulo VIII Validación Técnica

8.1 Población y Muestreo

Se realizó una propuesta audiovisual con la que se realizó la pre-validación con expertos del canal 3, reporteros, productores y camarógrafos.

Propuesta Aprobada

El cliente estuvo satisfecho con la propuesta presentada por lo que no hubo cambios en el vídeo documental.

Después de realizar la pre-validación y la elaboración final del vídeo documental sobre el trabajo infantil, que muestra la historia detrás de los niños trabajadores en el Centro Histórico para el telenoticiero Telediario – Canal 3, se procedió a realizar la validación técnica final, con la que se pretende evaluar la implementación técnica.

Se realizó un instrumento de validación enfocado en el área de la comunicación y Diseño.

- ✓ Parte Objetiva
- ✓ Parte Semiológica
- ✓ Parte Operativa

Con las que se pretende:

- ✓ Comprobar que el vídeo documental cumpla con las características de visualización y audio.
- ✓ Comprobar que el vídeo documental cumpla con sus objetivos planteados en el proyecto.

Para la validación del proyecto fue necesario reunir opiniones y criterios de dos grupos de personas.

Expertos en comunicación y Diseño	7
Grupo Objetivo	25

En total fueron 32 personas encuestadas, quienes conforman la totalidad al grupo objetivo; con el fin de verificar el cumplimiento de los objetivos planteados. Asimismo los cambios que ayudarían a mejorar el vídeo documental.

8.2 Métodos e Instrumentación

Para la validación del vídeo documental fue indispensable el apoyo de la encuesta como herramienta de investigación, que permitirá recabar información para la utilización y producción del vídeo documental, que se utilizará en el Telenoticiero Telediario – Canal 3, para confirmar los objetivos del proyecto.

La encuesta está conformada por catorce preguntas, las que están divididas en tres áreas que son importantes para la elaboración del vídeo documental. (Ver Anexo)

Parte Objetiva: responde al objetivo general y específicos del proyecto.

Parte Semiológica: elaborada por elementos visuales, gráficos y audio.

Parte Operativa: Cumplimiento de los objetivos y educativos como lo son:

Informar

Coacción social

Comprensión de la realidad

El vídeo documental es un audiovisual que recopila información para dar a conocer la problemática social relacionada con trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala, que tiene como finalidad generar acciones en beneficio de este grupo afectado.

Para la validación se utilizó la herramienta: Encuesta

Según el diccionario de la Real Academia Española, define la palabra “*Encuesta*” como:

(Del fr. *enquête*).

1. f. Averiguación o pesquisa.
2. f. Conjunto de preguntas tipificadas dirigidas a una muestra representativa, para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho.

Existen varios tipos de encuestas según el medio que se utiliza para la realización de la encuesta:

- **Encuestas cara a cara:** Consisten en entrevistas directas y personales con cada encuestado.
- **Encuestas telefónicas:** Este tipo de encuesta consiste en una entrevista vía telefónica con cada encuestado.
- **Encuestas por correo:** Consiste en el envío de un cuestionario a los potenciales encuestados, pedirles que lo rellenen y hacer que lo devuelvan completado.
- **Encuestas por Internet, encuestas online:** Este tipo de encuesta consiste en colocar un cuestionario en una página web o crear una encuesta online y enviarla a los correos electrónicos.
-

Etapas de la encuesta

Planteamiento de objetivos de la encuesta: Se deben establecer los objetivos de la encuesta de manera clara y concisa, y remitirse a esos objetivos conforme se vaya progresando en el diseño e instrumentación de la encuesta.

Población objetivo: Se debe definir cuidadosamente la población, la cual debe precisarse de acuerdo a los conceptos y variables que se quieren medir. Para seleccionar la muestra correctamente, la población objetivo deberá de coincidir con la que se muestrea.

Elección del marco de muestreo: El marco de muestreo es la lista de las unidades de muestreo. Éstas últimas son las unidades donde realizamos la muestra; por ejemplo una familia es una unidad de muestreo y los individuos que viven en ella serán unidades de observación. Se debe seleccionar el marco (o marcos) de tal forma que la lista de las unidades muestrales y la población objetivo concuerde lo más posible.

Establecimiento del método de medición: Decidir sobre el método de medición. Estos son usualmente: entrevistas personales, telefónicas, cuestionarios enviados por correo u observación directa.

Instrumento de medición: Es conveniente incluir datos de identificación como: nombre de la institución, nombre del entrevistador, número del cuestionario de la muestra, hora de inicio de la entrevista y todo tipo de datos que sirvan para el control de la investigación.

Diseño de muestreo: Se debe planear cuidadosamente el diseño de muestreo, calculando un número apropiado de elementos de la muestra, de tal manera ésta proporcione suficiente información para los objetivos de la encuesta.

Selección y adiestramiento de los investigadores de campo: Se debe seleccionar y adiestrar cuidadosamente a los investigadores de campo, ya que después de que el plan de muestreo está claro y completamente establecido, alguien debe recolectar apropiadamente los datos.

Prueba piloto: Es recomendable seleccionar una pequeña muestra para una prueba piloto. La prueba piloto es crucial, ya que permite, probar en el campo el cuestionario y otros instrumentos de medición, calificar a los entrevistadores, etc.

Organización del trabajo de campo: Se debe planear con detalle el trabajo de campo. Cualquier encuesta a gran escala involucra un gran número de personas trabajando como entrevistadores, coordinadores o personal dedicado al manejo de datos.

Organización y manejo de datos: Se debe elaborar un esquema el manejo apropiado de la información en todas las etapas de la encuesta. Las grandes encuestas generan gran cantidad de información y por ello requieren un plan bien preparado para el manejo de los datos.

Análisis de los datos: Definir los análisis que deberán realizarse. Este punto está estrechamente relacionado con el paso anterior, e involucra la especificación detallada de los análisis que deben ser ejecutados.

Tipos de encuestas

Encuestas basadas en entrevistas cara a cara o de profundidad: Consisten en entrevistas directas o personales con cada encuestado. Tienen la ventaja de ser controladas y guiadas por el encuestador, además, se suele obtener más información que con otros medios (el teléfono y el correo).

Encuestas telefónicas: Este *tipo de encuesta* consiste en una entrevista vía telefónica con cada encuestado. Sus principales ventajas son: 1) se puede abarcar un gran número de personas en menos tiempo que la entrevista personal, 2) sus costos suelen ser bajos y 3) es de fácil

administración (hoy en día, existen softwares especializados para la gestión de encuestas telefónicas).

Encuestas postales: Consiste en el envío de un "*cuestionario*" a los potenciales encuestados, pedirles que lo llenen y hacer que lo remitan a la empresa o a una casilla de correo. Para el envío del cuestionario existen dos medios: 1) El correo tradicional y 2) el correo electrónico (que ha cobrado mayor vigencia en los últimos años).

Encuestas por internet: Este tipo de encuesta consiste en "colocar" un cuestionario en una página web o en enviarlo a los correos electrónicos de un panel predefinido. Sus principales ventajas son: 1) la amplia cobertura a la que se puede llegar (incluso a miles de encuestados en varios países y al mismo tiempo), 2) el ahorro de tiempo (se puede obtener miles de encuestas respondidas en cuestión de horas), los bajos costos (que son menores a las encuestas cara a cara, por teléfono y postales) y la utilización de medios audiovisuales durante la encuesta. Sus desventajas son: No siempre se puede verificar la identidad del encuestado y la interrogante que deja la muestra en cuanto a su representatividad del universo.

Encuesta en el punto de venta: Es aquella que es realizada en los pasillos de un establecimiento comercial y que consiste en interceptar a los compradores de ese momento para solicitarles que rellenen el cuestionario.

Encuesta omnibus: Consiste en un cuestionario cerrado multitemático, compuesto por varios módulos que recogen información de una misma muestra sobre diferentes temas, para distintos clientes, que se abonan al servicio y se benefician de un ahorro de costes, dado que éstos son compartidos por todos los suscriptores.

Encuesta por suscripción: Es una encuesta de carácter único que es vendida a varios clientes interesados en ella y con necesidades parecidas. No debe ser confundida con la encuesta ómnibus

Escala de Likert

En la mayoría de las investigaciones, cuando se evalúan actitudes y opiniones, se suele utilizar la escala de Likert. Esta escala se difundió ampliamente por su rapidez y sencillez de aplicación, desde su desarrollo en 1932. Su aplicación ha tenido un crecimiento exponencial a lo largo de los años y en la actualidad, luego de 77 años, continúa siendo la escala preferida de casi todos los investigadores.

La escala de Likert es de nivel ordinal y se caracteriza por ubicar una serie de frases seleccionadas en una escala con grados de acuerdo/desacuerdo. Estas frases, a las que es sometido el entrevistado, están organizadas en baterías y tienen un mismo esquema de reacción, permitiendo que el entrevistado aprenda rápidamente el sistema de respuestas.

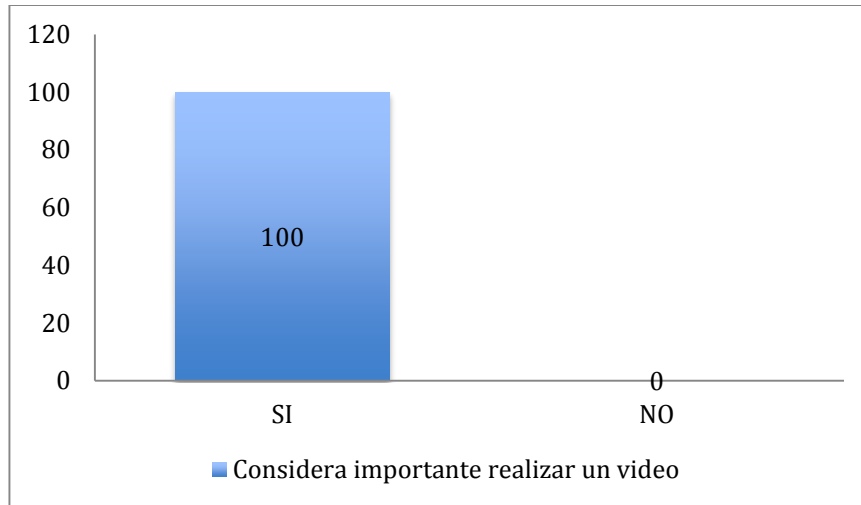
La principal ventaja que tiene es que todos los sujetos coinciden y comparten el orden de las expresiones. Esto se debe a que el mismo Likert (psicólogo creador de esta escala) procuró dotar a los grados de la escala con una relación de muy fácil comprensión para el entrevistado.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

A continuación se presentan las gráficas con sus interpretaciones.

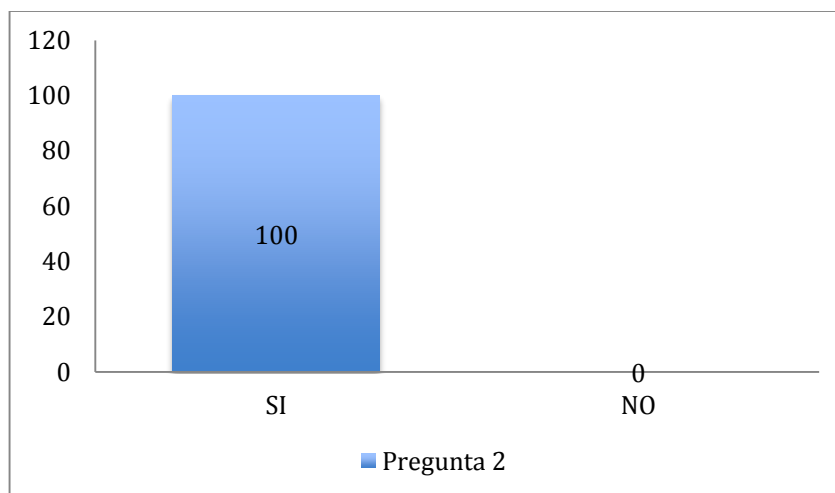
Parte I Aspectos Objetivos:

1. **¿Considera necesario producir un material audiovisual que muestre la problemática social que enfrentan niños en los parques del centro histórico? ***



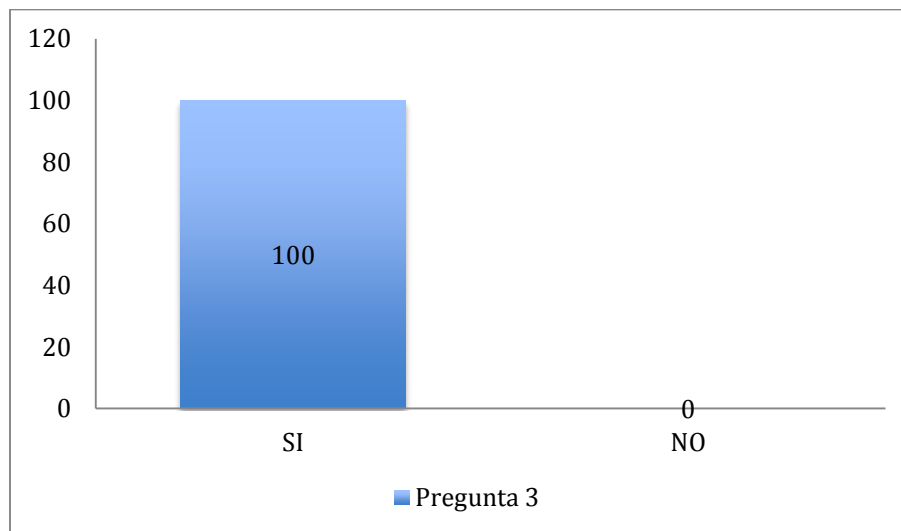
El 100% de los encuestados considera necesario producir un material audiovisual que muestre la problemática social que enfrentan niños en los parques del centro histórico.

2. ¿Considera necesario para el proyecto investigar todo lo relacionado con material audiovisual, documentales y componentes y recursos útiles que sirvan de apoyo en la producción del proyecto en forma eficiente? *



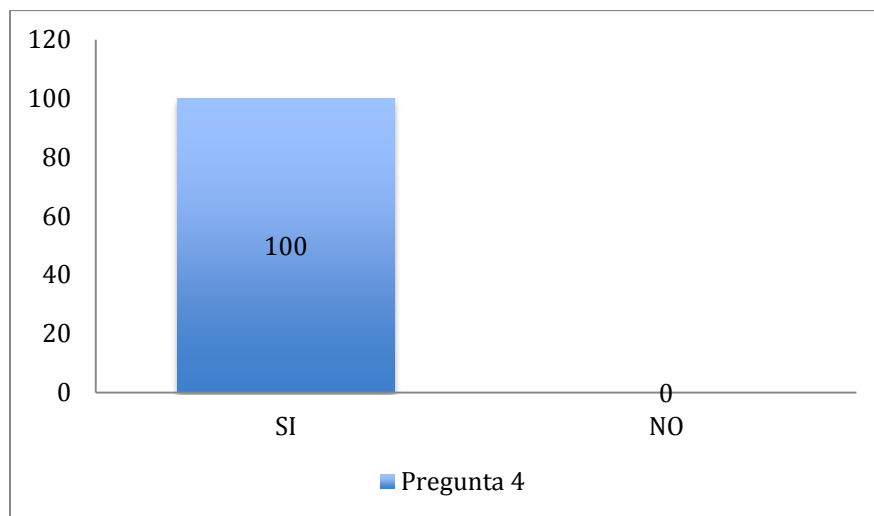
El 100% de los encuestados considera necesario investigar todo lo relacionado con material audiovisual, documentales y componentes y recursos útiles que sirvan de apoyo en la producción del proyecto en forma eficiente.

3. ¿Considera necesario para el proyecto la investigación de campo y la implementación de técnicas e instrumentos de investigación que respalden la información documentada? *



El 100% de los encuestados considera necesario la investigación de campo y la implementación de técnicas e instrumentos de investigación que respalden la información documentada.

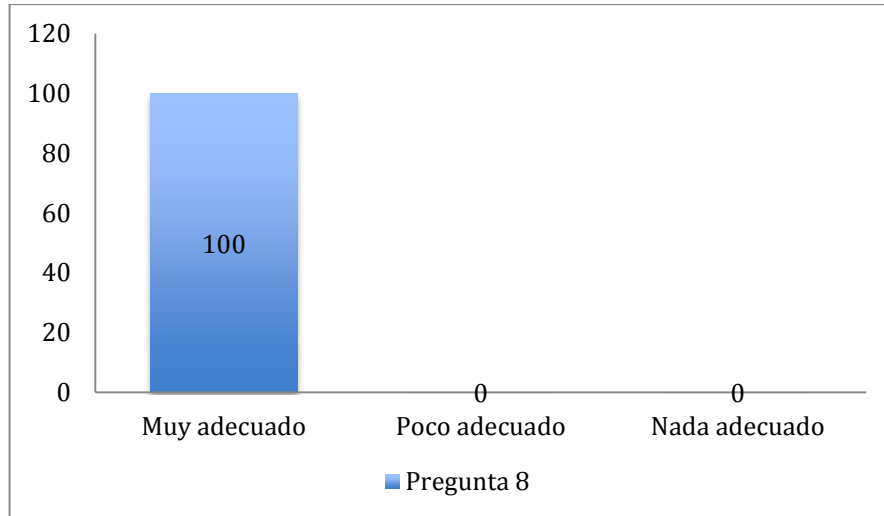
4. ¿Según su criterio el video documental demuestra la realidad a la que se enfrentan a diario los niños trabajadores? *



El 100% de los encuestados considera que el vídeo documental demuestra la realidad a la que se enfrentan a diario los niños trabajadores.

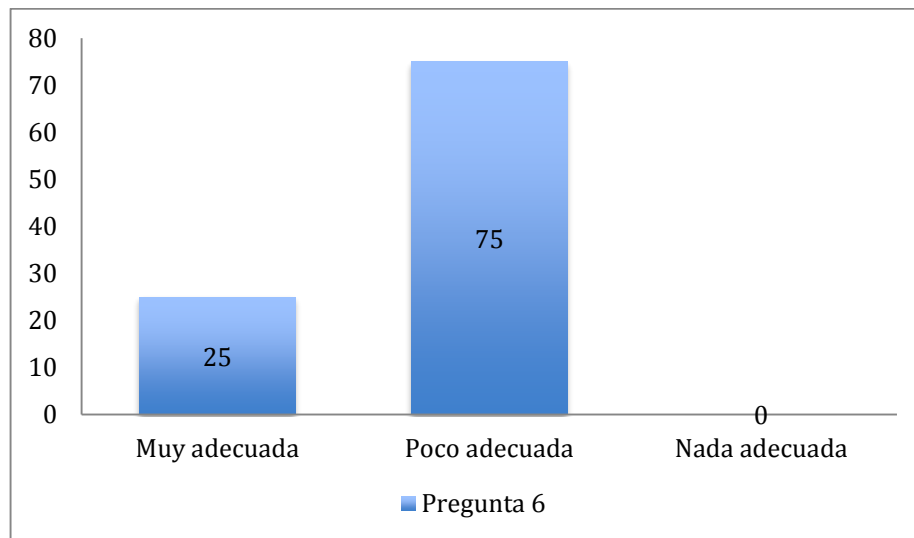
Parte II Aspectos Semiológicos

5. ¿Cómo cataloga el juego de colores en la portada y contraportada del disco, así como de los créditos y cintillos del vídeo documental? *



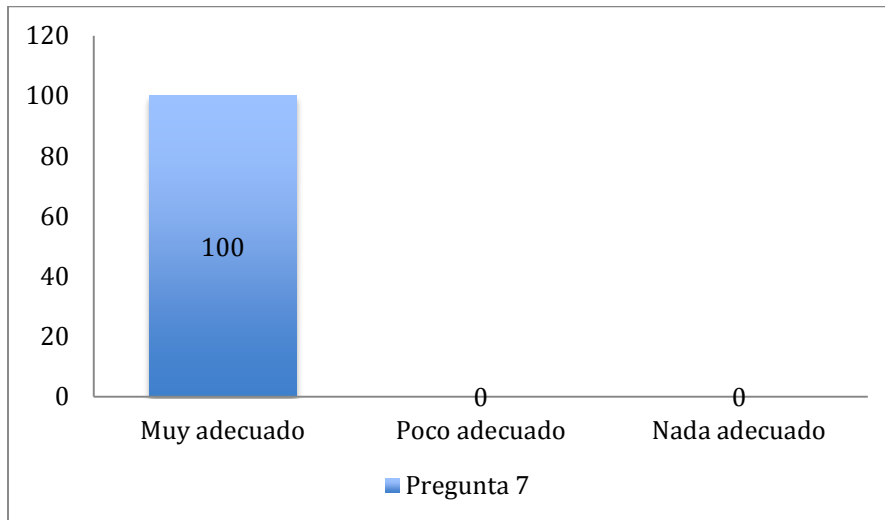
El 100% de los encuestados considera que el vídeo documental demuestra la realidad a la que se enfrentan a diario los niños trabajadores.

6. ¿La música de fondo es?



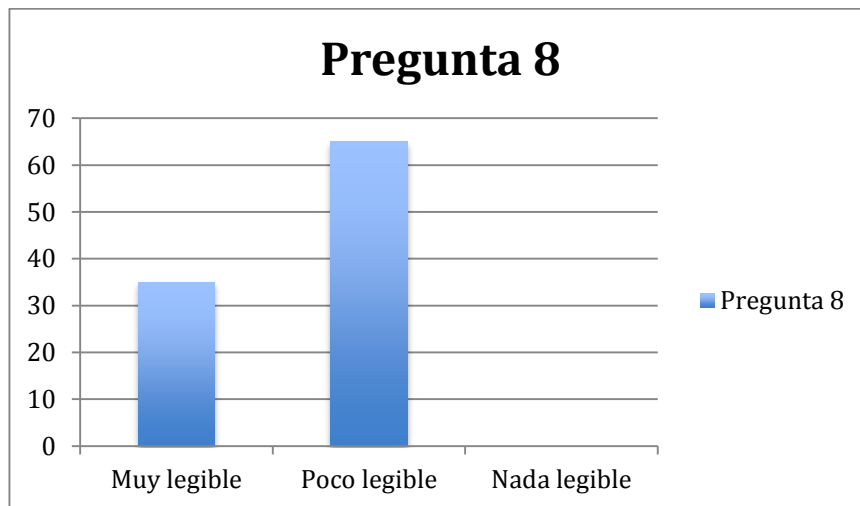
El 75% de los encuestados considera que la música de fondo es poco adecuada.

7. **El manejo de cámara y corte de escenas es?**



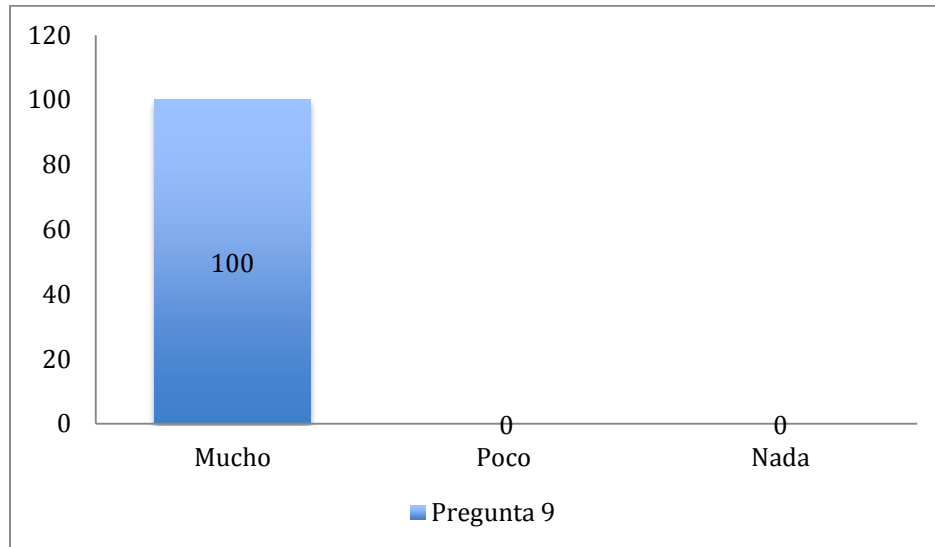
El 100% de los encuestados considera que el manejo de cámara y corte de escenas es muy adecuado.

8. **¿Cómo cataloga la tipografía (tipo de letra) utilizada en todo el documental?**



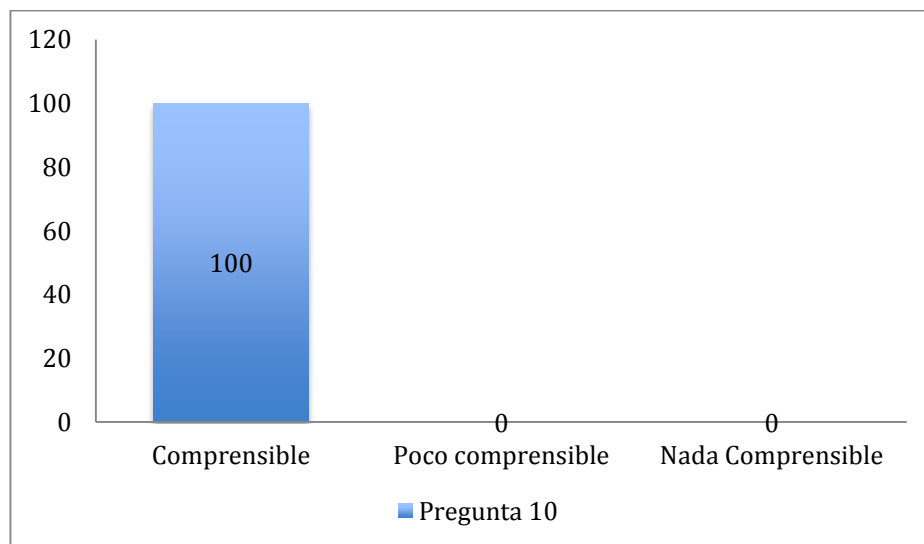
El 65% de los encuestados considera que la tipografía utilizada es poco legible.

9. ¿Considera que las tomas de apoyo expresan la historia relatada?



El 100% de los encuestados considera que las tomas de apoyo expresan las historias relatadas.

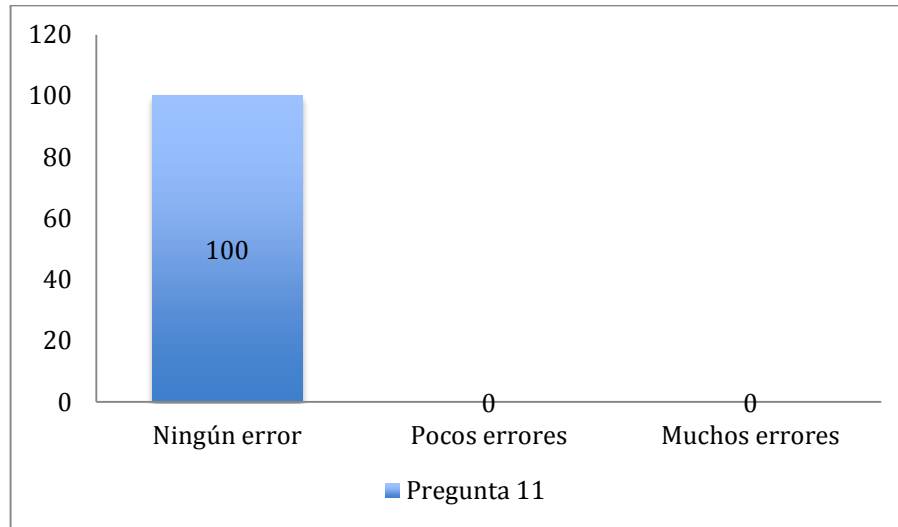
10. ¿La secuencia de escenas del documental le parece?



El 100% de los encuestados considera que la secuencia de las escenas son muy comprensibles.

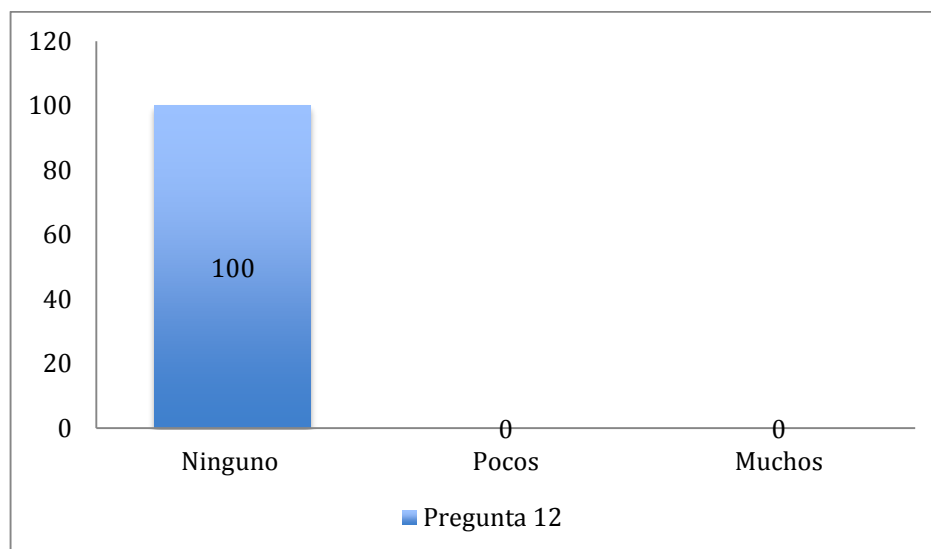
Parte III Aspectos Operativos

11. ¿Cómo cataloga la reproducción del audio del documental? *



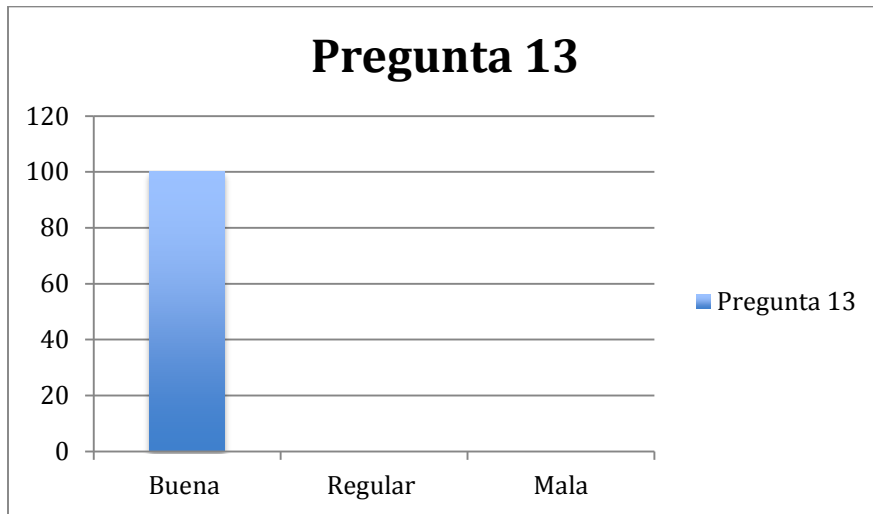
El 100% de los encuestados cataloga la reproducción del audio del documental sin ningún error.

12. ¿En la secuencia del documental nota usted espacios? *



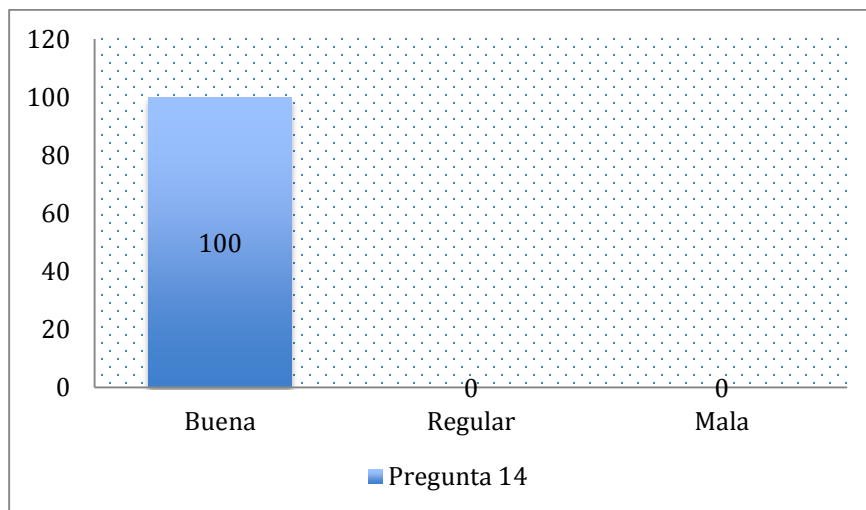
El 100% de los encuestados indica que en la secuencia del documental no hay espacios.

13. ¿Cómo considera la calidad de las imágenes? *



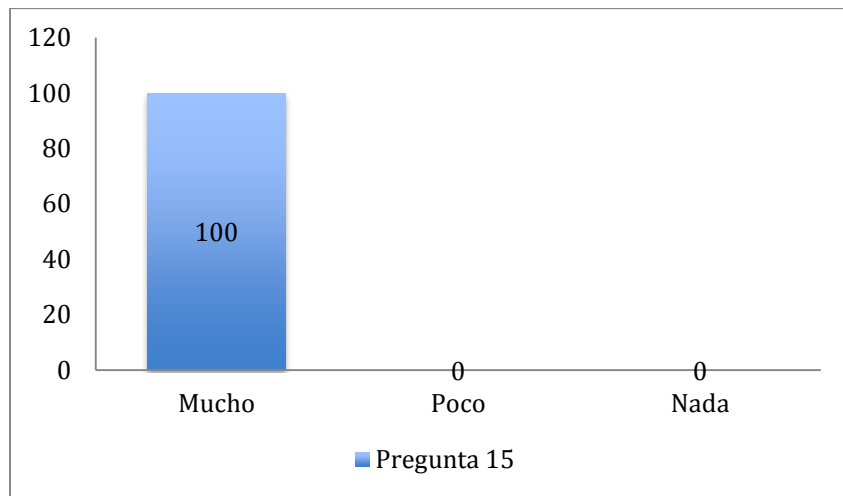
El 100% de los encuestados considera que la calidad de las imágenes es buena.

14. ¿Cómo cataloga la calidad del video en general? *



El 100% de los encuestados considera que la calidad del vídeo en general es buena.

15. ¿Considera que la composición fotográfica comunican el mensaje de la realidad de los niños trabajadores? *



El 100% de los encuestados considera que la composición fotográfica comunica bastante el mensaje de la realidad de los niños trabajadores.

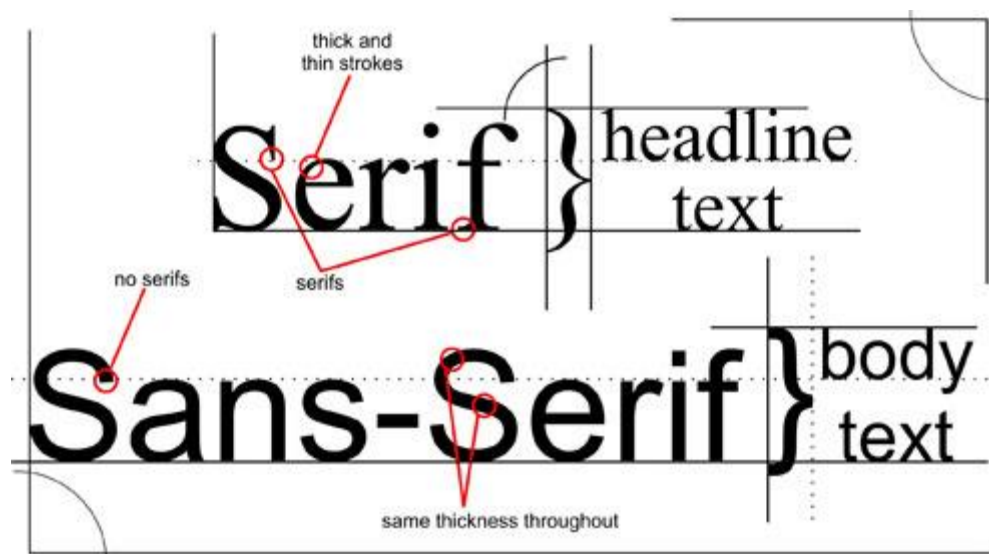
8.4 Cambios en base a resultados

A continuación se presentan algunos de los cambios y optimizaciones realizados al vídeo documental “Esclavos de la Indiferencia”. Estos cambios se realizaron en base a las observaciones y comentarios que brindaron los resultados obtenidos de las encuestas.

8.4.1 Cambios en la tipografía

El 65% del público objetivo y expertos encuestados sugirieron que la tipografía podría ser más legible y adecuada a un formato de televisión.

La tipografía utilizada originalmente “Adobe Fanson Std R” que pertenece a la familia “serif” fue sustituida en su totalidad por la tipografía “Malgum Gothic” perteneciente a la familia “San Serif”, esto con la finalidad de plasmar un tipo de letra adecuado al sistema de reproducción de la misma. En este caso es un medio digital (pantallas de televisión, computadoras de escritorio, laptops, smartphones, tablets) ya que las tipografías de la familia “serif” generalmente son utilizadas para materiales impresos (periódicos, libros, revistas, catálogos).



www.makesigns.com

Tipografía utilizada originalmente “Adobe Fansong Std R”

Santiago es un adolescente trabajador de 17 años. Él, junto a decenas de niños se dedica a lustrar zapatos en los parques del Centro Histórico. Lo hace para Mantener a sus hermanas.

Detrás de Santiago existe una historia.

Tipografía: Adobe Fansong Std R
Familia: Serif

Antes

Tipografía utilizada posteriormente “Malgum Gothic”

Santiago es un adolescente trabajador de 17 años. Él, junto a decenas de niños se dedica a lustrar zapatos en los parques del Centro Histórico. Lo hace para mantener a sus hermanas.

Detrás de Santiago existe una historia.

Tipografía: Malgum Gothic
Familia: Sans Serif

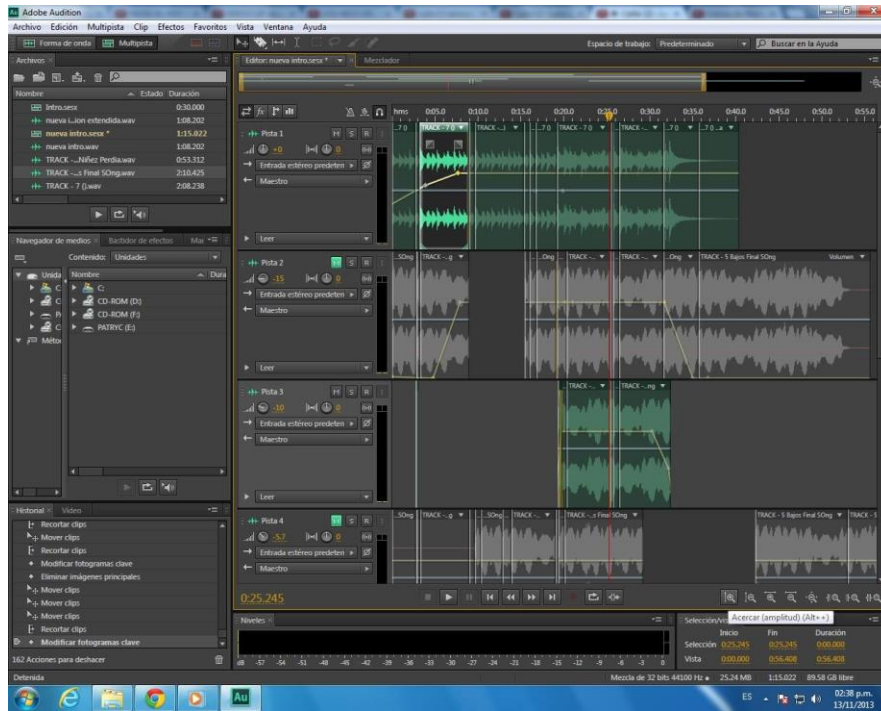
Despues

8.4.2 Cambios en la música de fondo

El 75 % de los encuestados opinó que la música de fondo era poco adecuada para el contenido visual del documental, por lo que se hizo una extensa búsqueda de música libre de derechos de autor que se acoplara al documental. Sin embargo, esta búsqueda fue desalentadora ya que no se encontró en ninguna galería de música perteneciente a la sección “Creative Commons”, pistas musicales adecuadas a las imágenes que transmiten en el video. En búsqueda de una solución que mantuviera la calidad del proyecto se decidió componer música de autor creadas a base de dos instrumentos, una guitarra acústica y un teclado sintetizador. Dichos instrumentos fueron llevados a un estudio profesional de audio donde el autor pudo interpretar la música compuesta en una isla de grabación. De este modo se continuó con el proceso de grabación y edición a través del software de edición de audio “Adobe Audition” para generar Música de fondo con todos los derechos de autor reservados y más importante aún, una banda sonora acorde a las sensaciones y sentimientos que se desean transmitir y de este modo finalizar un proyecto audiovisual 100% original en su contenido.



Edición de audio a través del software de edición “Adobe Audition”



8.4.3 Subtítulos en español agregados al documental

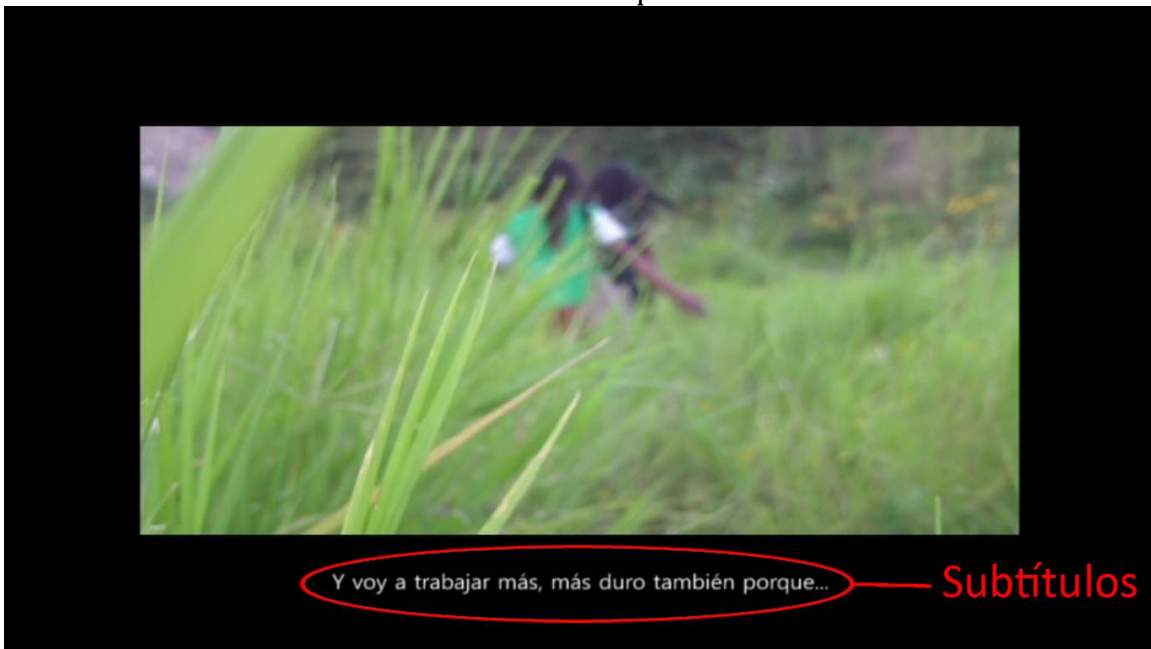
Como sugerencia del experto en comunicación, Luis Pellecer, se subtuló el video con los diálogos narrados, esto con el fin de incluir a esa reducida parte del público objetivo que tiene problemas de audición, ya sea por la poca percepción del sonido o padezcan de sordera total. De igual manera se incluyen los subtítulos pensando en las personas que no comprendan del todo el dialecto del protagonista.

La tipografía de los subtítulos tiene por nombre “Malgum Gothic” y pertenece a la familia sans serif, esta tendrá un tamaño de 15pt. Para que sea legible tanto en monitores grandes como en pantallas pequeñas. Los subtítulos serán agregados a través del software Adobe Premiere Pro que permite hacer este proceso de manera más práctica y ordenada.

Inserción de subtítulos en español al documental



Inserción de subtítulos en español al documental



Capítulo IX Propuesta Gráfica Final

Producción de un vídeo documental sobre la problemática social "trabajo infantil en los parques del centro histórico" para la empresa telediario.

Especificaciones de video:

430 planos grabados en HD con una duración aproximada de 3 segundos entre cada inter corte.
Formato NTSC para su posterior transmisión por televisión.
Ancho de fotograma: 1280
Alto de fotograma: 720
Subtítulos: español
Velocidad de datos: 4185kbps
Velocidad de bits total: 4218kbps
Velocidad de fotograma: 29 fotogramas/segundo

Especificaciones de Audio:

Velocidad de bits: 32kbps
Canales: 2 (estéreo)
Velocidad de muestra de sonido: 48 kHz
Idioma original: español

Especificaciones de Archivo:

Tipo de elemento: Película QuickTime (.MOV)
Tamaño total del proyecto: 29 GB
Duración Total del video: 18:24 min
Propietario: Juan Luis Pined

9.1.2 Propuesta final de grabación de video documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario

DURACIÓN: 18 Minutos

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia

PRODUCTO: Vídeo Documental

RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NÚMERO DE HOJA: Hoja 1





ESCENA	STORY BOARD	AUDIO & VFX
<p>En la escena se ve un niño lustrando las botas de un hombre sentado en una banca. La cámara esta en un ángulo normal, en posición fija con vista en primer plano.</p>		<p>SONIDO: Suena música de fondo melancolica intrepredada con guitarra.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black. Texto animado elaborado con Adobe After Effects.</p> <p>TEXTO: Tipografía Impact, 45 pt.</p>
<p>Se presenta al protagonista de la historia a través de un texto blanco superpuesto en pantalla que es narrado por el locutor, este describe parte de su situación actual. El texto da comienzo a la historia.</p>		<p>SONIDO: Voz en off del locutor narrando el texto presentado en la pantalla.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black al inicio al final del texto.</p> <p>TEXTO: Tipografía Malgun Gothic, 18 pt.</p>
<p>Se presenta una secuencia de imagenes en plano general que describen el lugar donde se desarrollará el documental, todas las imagenes son planos generales con la cámara en posición fija.</p>		<p>SONIDO: Suena música de fondo dramatica interpretada con guitarra.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: N/A</p> <p>TEXTO: N/A.</p>
<p>El protagonista comienza a narrar su perspectiva de las cosas que suceden en los parques del Centro Historico de la ciudad de Guatemala, se utiliza un plano detalle de las manos con la cámara fija en posición normal.</p>		<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz del protagonista narrando el comienzo de su historia.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black al inicio al final del texto/ Texto superpuesto en la imagen.</p> <p>TEXTO: Tipografía Malgun Gothic 32 pt para texto superior y 14pt para texto inferior.</p>

9.1.2 Propuesta final de grabación de video documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario
 PRODUCTO: Video Documental

DURACIÓN: 18 Minutos
 RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia
 NÚMERO DE HOJA: Hoja 2





ESCENA	STORY BOARD	AUDIO & VFX
<p>El protagonista relata su situación actual, esta toma se realizó en plano italiano en ángulo picado para enfatizar la vulnerabilidad de sujeto.</p>	 <p>Subtítulos agregados aquí</p> <p>09:04</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black al final de la toma, Subtítulos.</p> <p>DIÁLOGO: Santiago relata como se encuentra su situación actual y lo que hace por sus hermanas.</p>
<p>En la imagen se muestran los pies descalzos de una de las niñas junto a una escoba, sacudiendo una falda escolar, es un plano medio en ángulo normal con cámara fija.</p>	 <p>Subtítulos agregados aquí</p> <p>09:50</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago relata como se encuentra su situación actual y lo que hace por sus hermanas.</p>
<p>En la escena se observa a una pequeña niña sosteniendo un juguete, hermana del protagonista. Esta toma se realizó en ángulo picado con cámara en mano para enfatizar vulnerabilidad, es muy frecuente ver este tipo de tomas en niños.</p>	 <p>Subtítulos agregados aquí</p> <p>10:24</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago motiva a sus hermanas para que sigan estudiando ya que él las apoya.</p>
<p>En la escena se observa la mano de una niña escribiendo, para esta toma se utilizó la profundidad de campo enfocando el primer plano y desenfocando el fondo con el fin de enfatizar los detalles de la mano.</p>	 <p>Subtítulos agregados aquí</p> <p>10:07</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago relata cómo se encuentra su situación actual y lo que hace por sus hermanas.</p>

9.1.2 Propuesta final de grabación de video documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para noticiero Telediario.

CLIENTE: Noticiero Telediario
 PRODUCTO: Video Documental

DURACIÓN: 18 Minutos
 RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia
 NÚMERO DE HOJA: Hoja 3



ESCENA	STORY BOARD	AUDIO & VFX
<p>Santiago cuenta a lo que se dedicaba antes para poder mantener a sus hermanas. La toma se realizó en un plano medio corto con cámara fija en aun ángulo normal. El protagonista se encuentra de espaldas para proteger su identidad.</p>	 <p>Subtítulos agregados aquí 14:08</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago describe su vida pasada recordando cómo eran los días en el vertedero.</p>
<p>En la imagen se observan unas cajas apiladas en columnas, la toma se realizó en un plano general en ángulo normal con movimiento de cámara (traveling).</p>	 <p>Subtítulos agregados aquí 14:49</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago describe su vida pasada recordando cómo eran los días en el vertedero.</p>
<p>En la escena se observan varios vegetales en descomposición que muchas veces servían de alimento para la familia de Santiago. Esta toma se hizo en plano detalle con cámara fija en ángulo normal utilizando la profundidad de campo con el fin de enfatizar el primer plano.</p>	 <p>Subtítulos agregados aquí 14:53</p>	<p>SONIDO: Sonido ambiente/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago Explica la situación de otras personas en ese lugar.</p>
<p>Esta es una de las tomas finales, para esta se utilizó el alto contraste para proteger la identidad del protagonista y hacer énfasis en el atardecer, de igual manera se empleó un plano medio en un ángulo contrapicado con cámara fija.</p>	 <p>Subtítulos agregados aquí 16:07</p>	<p>SONIDO: Música motivacional interpretada en guitarra/ Voz en off del protagonista.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Subtítulos</p> <p>DIÁLOGO: Santiago relata cómo se proyecta a futuro y sus esperanzas en la vida.</p>

9.1.2 Propuesta final de grabación de video documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala. Para noticiero Telediario.

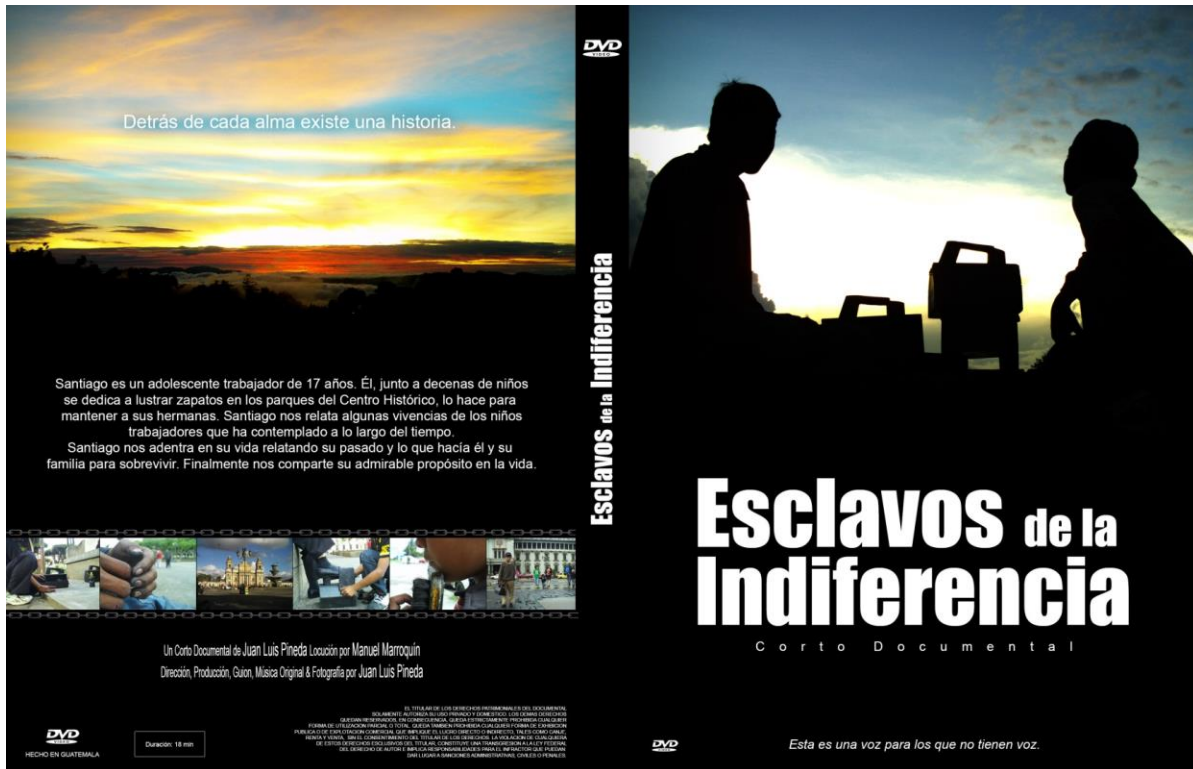
CLIENTE: Noticiero Telediario
 PRODUCTO: Vídeo Documental

DURACIÓN: 18 Minutos
 RESOLUCIÓN: 1280 X 720 P

NOMBRE: Esclavos de la Indiferencia
 NÚMERO DE HOJA: Hoja 4

ESCENA	STORY BOARD	AUDIO & VFX
<p>En esta escena se presenta en forma de texto las palabras que el locutor pronuncia, se utilizó una tipografía sobria, legible y de color blanco sobre un fondo negro para mantener la importancia y seriedad del tema tratado.</p>	<p>Esta es una historia de muchas que existen detrás de los niños trabajadores del Centro Histórico, que seguirán jugando a la supervivencia, encadenados al hambre, la carencia y la indiferencia, atrapados en el sitio donde comenzó nuestra libertad.</p> <p>14:08</p>	<p>SONIDO: Música suave interpretada con guitarra/ Voz en off del locutor.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Transición Dip to Black al inicio y al final de la escena.</p> <p>DIÁLOGO: El locutor realiza una reflexión final de forma oral. Tipografía Malgun Gothic, 18 pt.</p>
<p>Esta escena es fundamental para el documental ya que enfatiza la ironía que dicta el texto anterior. Esta es una toma muestra el monumento de la declaración de independencia, se realizó en plano entero en ángulo contrapicado con cámara fija.</p>	 <p>14:49</p>	<p>SONIDO: El volumen de la música interpretada en guitarra incrementa energicamente.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: N/A</p> <p>DIÁLOGO: N/A</p>
<p>Este es un plano entero en ángulo normal. Se utilizó la profundidad de campo enfocando el primer plano (una cadena) y en segundo plano un niño lustrador caminando por el parque, esto con el fin de hacer un contraste entre la esclavitud que genera el trabajo infantil en este lugar.</p>	 <p>14:53</p>	<p>SONIDO: El volumen de la música interpretada en guitarra continua sonando.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Dip to Black al inicio de la toma.</p> <p>DIÁLOGO: N/A</p>
<p>En la escena final se muestran los respectivos créditos del realizador y participantes en el documental. Se utilizó un efecto de Adobe Premiere Pro llamado roll up que desliza el texto en forma vertical ascendente.</p>	<p>Juan Luis Pineda</p> <p>Dirección</p> <p>Producción</p> <p>Guion</p> <p>Cámaras</p> <p>Fotografía</p> <p>Música original</p> <p>Manuel Marroquín</p> <p>16:07</p>	<p>SONIDO: Música suave interpretada en guitarra suena durante los créditos.</p> <p>EFFECTOS ESPECIALES: Roll up/ Dip to black.</p> <p>DIÁLOGO: Descripción de créditos finales. Tipografía Malgun Gothic, 16 pt.</p>

Portada y Contraportada de DVD del vídeo documental



Documental



Link para ver documental: <https://www.youtube.com/watch?v=xDvwrnGPz0c>

Capítulo X Producción, reproducción y distribución.

Para que el vídeo documental concluya con el objetivo, es sustancial el uso de los recursos tecnológicos, económicos y técnicos.

El propósito es proyectarlo en 2 partes en la emisión nocturna (7:00pm) del noticiero Telediario, transmitido por canal 3.

Para verificar el costo del proyecto se tomó en cuenta lo siguiente:

1. Plan de costos de elaboración
2. Plan de costos de producción
3. Plan de reproducción

10.1 Plan de costos de elaboración

El proyecto a elaborar es un vídeo documental, de peso de 3.89 GB / Tiempo 00:18:24seg.

El DVD debe llevar impreso el diseño con el que se reconocerá fácilmente.

Para el tiempo estimado en la elaboración del vídeo documental, fue importante tomar en cuenta lo siguiente:

- ✓ Recopilación de información y conceptos de audiovisuales para apoyar el proyecto:

Tiempo estimado: 5 Semanas

- ✓ Elaboración de vídeo documental en el cual se realizó un Storyboard el cual dio respuesta a la necesidad del cliente y del grupo objetivo

Tiempo Estimado	5 Semanas
Total de Semanas Trabajadas	32 Semanas
Total de Días trabajados	128 (4 días a la semana)
Total de Horas Trabajadas	1024 (8 horas diarias)

Tomando en cuenta que un diseñador gráfico promedio tiene un salario mensual de Q.5, 000.00 el pago laborado es de Q.167.00 y la hora tiene un valor de Q.21.00

Precio total por horas 1024 hrs. X Q.21.00= Q.21, 504.00

El costo de total de la elaboración del vídeo documental que se realizó para Telenoticiero Telediario- Canal 3 es:

Fase de elaboración	Q.21,504.00
----------------------------	--------------------

10.2 Plan de costos de producción

Elaboración del Storyboard y elaboración del vídeo documental finalizado durante la elaboración del proyecto. En esta etapa de elabora la propuesta y la elaboración del proyecto final.

Total de Semanas Trabajadas	5 Semanas
Total de Días Trabajados	25 (5 días por semana)
Total de Horas de Trabajo	200 (8 horas diarias)

Precio total por horas 200 horas x Q.21.00 = Q.4, 200.00

Fase de producción	Q.4, 200.00
---------------------------	--------------------

10.3 Plan de costos de reproducción

Cantidad de vídeos documentales en formato DVD 30

Se grabarán 30 DVD con el vídeo documental para el uso de Telenoticiero Telediario- Canal 3, cada uno con su estuche e impresiones con su identificación.

Según la cotización de la empresa Last Minute la impresión de 30 portadas para un estuche de DVD tiene el costo de Q. 3.75 por unidad y la impresión para carátulas de DVD tiene un costo de Q. 7.75 por unidad, lo que da una totalidad de Q. 345.00.

Según la cotización de Bito Mazariegos, la elaboración de un vídeo documental con una duración de 18 minutos, tiene un costo de Q. 8,500.00

Según la cotización elegida: $30 \times 3.75 = Q345$

Fase de Reproducción	Q.345.00
-----------------------------	-----------------

10.4 Plan de Costos de Distribución

El vídeo documental no tendrá ningún costo de distribución, ya que se proyectará en medios de comunicación y multimedia de señal abierta.

Fase de Distribución	Q.0.00
-----------------------------	---------------

10.5 Cuadro de Resumen

Etapas	Costo
Fase de elaboración	Q.21,504.00
Fase de producción	Q.4, 200.00
Fase de reproducción	Q.345.00
Fase de distribución	Q.0.00
Total	Q. 26,049.00

Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

Se realizó la producción de un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala, para el noticiero Telediario.

Se investigó información sobre la realización de vídeos documentales, los componentes y recursos útiles, para realizar la producción del proyecto de forma eficiente.

Se recopiló información por medio de entrevistas con los niños del Centro Histórico, del estudio de campo y con instrumentos y técnicas de investigación correspondientes para cumplir con los objetivos del cliente.

Se logró grabar un vídeo documental para dar a conocer la problemática social relacionada con el trabajo infantil en los parques del Centro Histórico de la ciudad de Guatemala, con el fin de informar a la población guatemalteca.

11.2 recomendaciones

Que el material audiovisual de la problemática que enfrentan los niños y adolescentes del Centro Histórico se publique en el sitio web de la Empresa Noticiosa Telediario, así como un link colocado en redes sociales para que se alcance el mayor número de población en visualizarlo.

Se recomendó la proyección del vídeo documental a la brevedad posible en su sección respectiva y cumplir con los objetivos del noticiero de presentar información acompañada de una connotación más social y humana.

Distribuir el audiovisual en medios alternativos además de la televisión, por ejemplo en un canal de Youtube, para divulgar esta problemática social.

Realizar más producciones documentales sobre las diferentes problemáticas sociales que enfrentan diversos sectores, para seguir con el objetivo de presentar información social y humana informar a la población para crear acciones de apoyo y ayuda.

Capítulo XII Conocimiento general

Comunicación
La comunicación es un proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra.

Tecnología
Los medios que están enlazados en la tecnología tienen una meta y un propósito, la tecnología es el aliado perfecto para realizar cualquier trabajo.

Cultura
Los conjuntos de los saberes y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios tecnológicos que utilizan los usuarios para comunicarse entre sí y resolver sus necesidades de todo tipo.

Formación personal
La formación personal es aquella que encaminamos por medio de estudios y aprendizajes, cuyo objetivo es aumentar y educar el conocimiento y habilidades, a lo largo de la vida.

Visualización grafica
La visualización grafica implica generar un cuadro mental positivo con el fin de lograr ciertas metas.

Principios y valores
Los principios son el conjunto de valores, creencias, normas, que orientan y regulan a un ser humano. Estos principios se manifiestan y se hacen realidad en nuestra cultura, en nuestra forma de ser, pensar y conducirnos.

Capítulo XIII Referencias Bibliográficas

Arévalo Marcel, Diálogos sobre pobreza y derechos humanos. (2007) Guatemala: FLACSO / ACTION AID, Agencia Sueca de Cooperación ISBN 978-99939-72-45-7

Campaña Nacional Para la Ratificación del convenio 182. El trabajo infantil y adolescente peligroso, identificación, ubicación y definición. Las peores formas de trabajo infantil en Guatemala. OIT, 2003

Carpio Rezzio, Egar, Molina, Deyurd, Chajón, Anibal, Escenarios 2 Ciencias Sociales, (2008) ISBN: 978-958-45-0939-0

Código de la niñez y de la juventud, MINIGUA y UNION EUROPEA, segunda edición 1997

DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA (22ª ED.), S.L.U. ESPASA LIBROS, 2001 ISBN: 9788423968145

Edo, Concha. "Periodismo informativo e interpretativo, El impacto de internet en la noticia, las fuentes y los géneros" ISBN e-book: 978-84-96082-97-7

Fiske John - Introducción Al Estudio de La comunicación (1982) ISBN 84-8276-418-7

Fonseca Yerena, Socorro, "Comunicacion Oral, fundamentos y práctica estrategica" ISBN: 970-26-0570-9

Gregorio Peces-Barba, Gregorio Peces-Barba Martínez "Derechos sociales y positivismo jurídico: escritos de filosofía jurídica y politica" ISBN: 84-8155-481-2

Ianni Octavio, "Sociología y el mundo moderno", ISBN 968-23-2590-0

Klinkenber, Jean Marie, "Manual de Semiología general" Bogota: Fundacion Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2006 ISBN: 958- 9029-85-x

Kotler, Philip, L. Roberto "Marketing social: estrategia para cambiar la conducta publica" ISBN: 84-7978-010-x

Lexicográfico: diccionario de producción gráfica (1996) ISBN 9505816499, 9789505816491

Martinez, Humerto, Las técnicas de la investigacion documental, UAM- Azcapotzalco, Mex., 1977.

Medina López, Jorge Alberto. Informalidad y precariedad laboral, en el caso del parque “La Parroquia”. Guatemala: FLACSO, “2007 ISBN 978-99922-68-52-0

Molsalve Ramirez, Alfonso, “Teoria de la información y comunicación social” Quito, Ecuador ISBN 9978-22-329-0

Mucchielli, Alex, “Psicología de la comunicación” 1998 ISBN: 978-84-493-0445-3

Pascual, Jordi, Telo, Antoni, Vidal, Manuel, Corbera, Ferran, Santamaria, David, Marsillas, Núria, Riva, Alice, Asin, Marc, Navarro, Jordi, Casadevall, Imma, “COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas” ISBN 84-9788-155-9

Blanchard, Francis. 1983. «Introducción» a OIT: Memoria del Director General, Conferencia Internacional del Trabajo, 69.ª reunión, 1983. Ginebra.

Domenech Torres, José/ Rafael Antón Socorro. Dibujo Básico. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad Habana, 1981

Rezzio Carpio Edgar, Molina Deyvid, Chajón Anibal, Escenarios 1, Ciencias Sociales y Formación Ciudadana.

ISBN 978-958-45-0938-3

Vilá Baños, Ruth, “Comunicación intercultural, materiales para secundaria” ISBN: 978-84-277-1555-4

Villareal María Eugenia, Peralta Chapetón Carlos, Trabajo Infantil: concepción y realidad. Guatemala, noviembre 1997

Referencias Bibliográficas web

Vallenilla, J. (2007). Trabajo modelo para enfoques de investigación acción participativa. Escala tipo Likert. Universidad Politécnica Experimental de Paria. Venezuela. Recuperado de: <http://uptparia.edu.ve/documentos/F%C3%ADsico%20de%20Escala%20Likert.pdf>

Proyecto Ingeniatic

<http://ingeniatic.euitt.upm.es/index.php/home/proyecto-ingeniatic>

Campo, J., & Piedras, P. (2011). Inicio. Recuperado de Cine

Documental: <http://www.cinedocumental.com.ar/sitio/>

Cine Documental. (s.f.). Recuperado de Aula 365: <http://www.aula365.com/cine-documental/#leer>

Cine Documental. (1 de Febrero de 2008). Recuperado de Géneros Cinematográficos: <http://codigosvisuales09.blogspot.com/2008/02/1-cine-documental.html>

Pinto, M. (13 de Abril de 2011). CINE DOCUMENTAL. Recuperado de Alfa Media: <http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/documental.html>

<http://definicionabc.com>

<http://Fotonostra>

<http://www.brothersoft.com>

<http://www.filmoxford.org>

<http://www.iconshock.com>

<http://www.blogdecine.com>

<http://www.juliordonez.wordpress.com>

<http://www.albertoclaveriafoto.com.ar>

<http://www.livercolorfu.com>

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

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

<http://www.juliordonez.wordpress.com>

<http://www.makesigns.com>

<http://www.foroconsultivo.org.mx>

<http://www.emiliosangar.wordpress.com>

<http://www.cienciarred.com.ar>

<http://tiposde.info/tipos-de-comunicacion/>

<http://www.argentina.ar>

<http://www.webproxima.com>

<http://www.brothersoft.com>

<http://www.library.creativecow.net>

<http://www.diseñosocial.org>

<http://www.culturasreligionescreencias.blogspot.com>

<http://www.blogdecine.com>

<http://definicion.de/estadistica>

<http://isopixel.net>

<http://www.uhu.es>

Capítulo XIV Anexos

Validación de expertos Profesionales de la Comunicación y el Diseño Gráfico y Web”

Lic. Emilio Ramírez - Galileo



Lic. David Castillo - Galileo



Licda. Lourdes Donis - Galileo



Lic. Pablo Orozco – Diseño



Lic. Luis Pellecer - Periodista



Validación con el Grupo objetivo

Grupo Objetivo



Se utilizó cañonera para que lo pudieran visualizar en grupo





ENCUESTA DE VALIDACIÓN DEL PROYECTO:
Videodocumental Trabajo Infantil en los parques del Centro Histórico

INTRODUCCIÓN:

Telediario se creó con el fin de realizar un periodismo televisivo de carácter investigativo, que presentara la noticia en sus diferentes ángulos, perspectivas y puntos de vista, acompañados de una connotación más social y humana. Al analizar las necesidades que presenta el noticiero, se detectó que carece de documentales con el fin de concientizar a la población al proyectar contenidos dedicados a la sociedad, mantener la credibilidad y aceptación del televidente.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo:

"Producción de un cortometraje documental sobre la problemática social "trabajo infantil en los parques del centro histórico" para la empresa telediario.

Nombre: _____

Edad: _____

Profesión: _____

Género: M _____ F _____

Realizada a: Cliente Grupo Objetivo Experto

Instrucciones:

En base al material audio visual que acaba de analizar conteste las siguientes preguntas, marque con una marca x en la opción (solo una) que a su criterio concuerda con las características del videodocumental.

Encuesta

Parte I Aspectos Objetivos:

1.¿Considera necesario producir un material audiovisual que muestre la problemática social que enfrentan niños en los parques del centro histórico? *

- SI
- NO

2.¿Considera necesario para el proyecto investigar todo lo relacionado con material audiovisual, documentales y componentes y recursos útiles que sirvan de apoyo en la producción del proyecto en forma eficiente ? *

- SI
- NO

3.¿Considera necesario para el proyecto la investigación de campo y la implementación de técnicas e instrumentos de investigación que respalden la información documentada? *

- SI
- NO

4.¿Según su criterio el video documental demuestra la realidad a la que se enfrentan a diario los niños trabajadores? *

- SI
- NO

Parte II Aspectos Semiológicos

5.¿Cómo cataloga el juego de colores en la portada y contraportada del disco, así como de los créditos y cintillos del video documental? *

- Muy adecuado
- Poco Adecuado
- Nada Adecuado

6.La música de fondo es?

- Audible
- Poco Audible
- Nada Audible

7.El manejo de cámara y corte de escenas es?

- Muy adecuado
- Poco Adecuado
- Nada Adecuado

8.¿Cómo cataloga la tipografía (tipo de letra) utilizada en todo el documental?

- Muy legible Poco legible Nada legible

9.Considera que las tomas de apoyo expresan las historia relatadas?

- Mucho Poco Nada

10.La secuencia de escenas del documental le parece?

- Comprensible Poco comprensible Nada comprensible

Parte III Aspectos Operativos

11.¿Cómo cataloga la reproducción del audio del documental? *

- Ningún error Pocos errores Muchos errores

12.¿En la secuencia del documental nota usted espacios? *

- Ninguno Pocos Muchos

13.¿Cómo considera la calidad de las imágenes? *

- Buena Regular Mala

14.¿Cómo considera la calidad del audio? *

- Buena Regular Mala

15.¿Cómo cataloga la calidad del video en general? *

- Buena Regular Mala

16.¿Considera que la edición de sonido es óptimo para su comprensión? *

- Mucho Poco Nada

17.¿Considera que la composición fotográfica comunican el mensaje de la realidad de los niños trabajadores? *

- Mucho Poco Nada

18.¿Considera que el lenguaje audiovisual (planos y movimientos de cámara) capta la atención visual? *

- Mucho Poco Nada

OBSERVACIONES

BRIEF: Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante:	Juan Luis Pineda Lucero		
No. de Carné:	09001283	Celular:	4272-4870
Email:	juanluispineda90@hotmail.com		
Proyecto:	Cortometraje documental para la empresa noticiosa Telediario de Guatemala.		

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa):	Telediario / Canal 3 Guatemala		
Dirección:	30 Avenida 3-40, Zona 11 Edificio Canal 3, Cuarto Nivel Guatemala, Centro América.		
Email:	internet@telediario.com.gt	Tel:	
Contacto:	Christian Chávez	Celular:	(502) 5560-1841
Antecedentes:	Radio Televisión Guatemala S. A. (Canal 3) se constituyó como la primera estación de televisión privada del país, luego de los incipientes experimentos de la televisión estatal en 1955. Formada la sociedad por empresarios de ramas muy distintas a la naciente industria de la comunicación, pero visionarios en ese sentido, la identificación de la televisora se emitió al aire por primera vez a las 18:00 horas del 15 de mayo de 1956.		
Oportunidad identificada:	haga énfasis en el tema del trabajo infantil por lo que se propone realizar un cortometraje documental que abarque este problema.		

BRIEF

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: "Informar a la población guatemalteca sobre el acontecer nacional e internacional en una forma más humana y social, sobre temas que afectan día a día; aplicando los avances tecnológicos.

Visión: Ser un noticiero representativo de las necesidades, gustos, cultura y problemas de las y los guatemaltecos, que rompa barreras y límites y nos vean como una opción de información.

Delimitación geográfica: personas habitantes en el área metropolitana

Grupo objetivo: personas habitantes en el área metropolitana

Principal beneficio al grupo objetivo: concientización acerca de la realidad nacional.

Competencia: Noticiero Guatevisión, Noticieros de Canal Antigua , Noti7, TN24, T13.

Posicionamiento: Telediario con sus 15 años a la fecha es el noticiero mas televisado.

Factores de diferenciación: 15 años de experiencia, Transmitido por televisión abierta,

Equipo humano calificado. Cobertura inmediata de cualquier acontecimiento.

Objetivo de mercadeo: transmitir a la población guatemalteca el problema social y como afecta esta al avance económico, democratico y educativo como nación.

Objetivo de comunicación: concientizar a la población guatemalteca acerca de la problemática social del trabajo infantil que se manifiesta actualmente en nuestro país.

Mensajes claves a comunicar: Crear conciencia, La Indiferencia existente, Derechos sociales, Desigualdad existente

Estrategia de comunicación: por medio de la documentación de información y material audiovisual elaborar un mensaje de concientización para que sea trasmitido en el noticiero.

Reto del diseño y trascendencia: documentar toda la información posible por medio de instrumentos de investigación, elaborar el mensaje y producirlo por medio del software designado.

BRIEF

Materiales a realizar: Producción de un cortometraje documental acerca de la problemática social "trabajo Infantil en los parques del Centro Histórico".

Presupuesto: Q. 2000.00

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: R: 10 G: 173 B:255 Web: #0aa0ff C: 68 M:29 Y:0 K:0

Tipografía: Tipografía realizada exclusivamente para telediario.

Forma: Isotipo

LOGOTIPO



Fecha: Guatemala, Junio 2013

BITOMAZARIEGOS

·DOCUMENTAL·

FECHA DE COTIZACIÓN 12 DE DICIEMBRE 2013

IMAGEN CORPORATIVA

INCLUYE	<ul style="list-style-type: none">- Grabación de Documental "TRABAJO INFANTIL" HD- Edición de documental- Equipo para grabar<ul style="list-style-type: none">- Canon 7D lente 55mm- Canon 7D lente 70-200mm- Grabación de Audio- Iluminación para entrevistas- Entrega de video final 18 minutos- Grabación de entrevistas y tomas de relleno- 2 camarografos- 1 asistente- El proyecto final se entrega 5 días despues de haber grabado
----------------	---

COSTO

COSTOS	Q8,500.00
FORMA DE PAGO	La forma de pago es 50% de anticipo y 50% al entregar todo el material terminado.

OBSERVACIONES

- * HAY 2 FORMAS DE MANEJAR LA PAGINA
 - 1.) QUE EL PROGRAMADOR LA ADMINISTRE MENSUALMENTE2
 - 2.) QUE EL ADMINISTRADOR LE DE UNA CAPASITACIÓN A ALGUIEN DE LA EMPRESA Y QUE EL LO ADMINISTRE

... CUALQUIER DUDA O CONSULTA PUEDE HACERLO CON BYRON MAZARIEGOS /TEL. 5897-5429 ...