



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LOS PADRES DE
FAMILIA ACERCA DE LA PROBLEMÁTICA QUE GENERA LA VIOLENCIA
INTRAFAMILIAR, EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CONCEPCIÓN
SARAVIA, GUATEMALA, GUATEMALA 2017.**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Evelyn Ofelia Paredes Santizo.
No. Carné: 20066189

Para optar al título de:
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2017.

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LOS PADRES DE
FAMILIA ACERCA DE LA PROBLEMÁTICA QUE GENERA LA VIOLENCIA
INTRAFAMILIAR, EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CONCEPCIÓN
SARAVIA, GUATEMALA, GUATEMALA 2017.**

Evelyn Ofelia Paredes Santizo

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de La Comunicación

Febrero, 2017.

Autoridades

Rector. Dr. Eduardo Suger Cofiño.

Vicerrectora General

Dra. Mayra de Ramírez.

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo.

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza.

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, Ms.C.

Guatemala 08 de abril de 2011

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

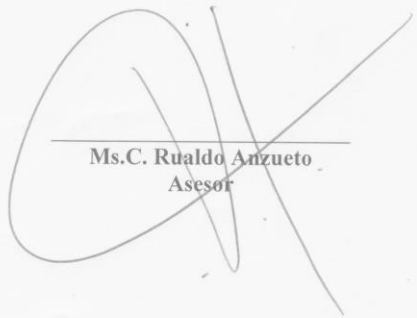
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LOS PADRES DE FAMILIA ACERCA DE LA PROBLEMÁTICA QUE GENERA LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR, EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CONCEPCIÓN SARAVIA, GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Así mismo solicito que el Ms.C. Rualdo Anzueto sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Evelyn Ofelia Paredes Santizo
20066189



Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 09 de mayo de 2011

Señorita:
Evelyn Ofelia Paredes Santizo
Presente

Estimada Señorita Paredes:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LOS PADRES DE FAMILIA ACERCA DE LA PROBLEMÁTICA QUE GENERA LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR, EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CONCEPCIÓN SARAVIA, GUATEMALA, GUATEMALA 2017**. Así mismo, se aprueba al Ms.C. 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



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 19 de octubre de 2017

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 AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LOS PADRES DE FAMILIA ACERCA DE LA PROBLEMÁTICA QUE GENERA LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR, EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CONCEPCIÓN SARAVIA, GUATEMALA, GUATEMALA 2017**. Presentado por la estudiante: Evelyn Ofelia Paredes Santizo, con número de carné: 20066189, 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,



Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 10 de noviembre de 2017

Señorita
Evelyn Ofelia Paredes Santizo
Presente

Estimada Señorita Paredes:

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 marzo de 2018

Licenciado
Leizer Kachler
Decano FACOM
Universidad Galileo
Presente.

Señor Decano:

Le Informo que la tesis: *PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LOS PADRES DE FAMILIA ACERCA DE LA PROBLEMÁTICA QUE GENERA LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR, EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CONCEPCIÓN SARAVIA, GUATEMALA, GUATEMALA 2017*, de la estudiante Evelyn Ofelia Paredes Santizo, 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

Dedicatoria

A mis papás, Horacio Paredes, por apoyarme, exigirme todo el tiempo y demostrar con su ejemplo que todo se hace con excelencia, esfuerzo, y profesionalismo. A mi mamá

Dinora Santizo, por enseñarme a ser más disciplinada, darme ánimos y estar todo el tiempo apoyándome.

A mis hermanas: Gretel Paredes, Jenifer Paredes, María del Rosario Paredes, Marcelo Dula por cada una de sus palabras de aliento, apoyo y abrazos.

A mis amigos, piezas fundamentales por el apoyo, ánimo, abrazos, cariños, en todo momento.

A mis catedráticos, por su esfuerzo, dedicación y compromiso en transmitir su conocimiento.

Resumen

Después de varias visitas a la Escuela Concepción Saravia, donde se sostuvieron entrevistas con la directora y maestras del plantel, se llegó a la conclusión que no existe un audiovisual que informe a los padres de familia, acerca de cómo afecta la violencia intrafamiliar en los alumnos.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo:

Producción Audiovisual para dar a conocer a las paredes de familia de la problemática que genera la Violencia Intrafamiliar, en los estudiantes de la Escuela Concepción Saravia.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo conformado por padres de familia y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se realizó la producción del audiovisual para dar a conocer a los padres de familia de la problemática que genera la violencia intrafamiliar, en los estudiantes de la Escuela Concepción Saravia. Se recomendó proyectar el presente audiovisual, en las entregas de notas, para darle continuidad a la problemática que genera la violencia intrafamiliar.

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

Indice

Introducción	1
Capítulo II	2
Capítulo II: Problemática	3
Capítulo III	9
Capítulo IV	11
Capítulo V	15
Capítulo VI	18
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño	41
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	44
6.3.2 Artes	55
6.3.3 Teorías	85
6.3.4. Tendencias	86
Capítulo VII	87
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:	88
7.2. Conceptualización	89
7.2.2 Definición del Concepto	90
7.3 Bocetaje	91
7.3.1. Bocetos a Base de Dibujo Natural	92
LA VIOLENCIA NO ES LA SOLUCIÓN	96
7.4 Propuesta Preliminar	100
Capítulo VIII	117
Capítulo VIII: Validación Técnica	118
8.1. Población y Muestra	119
8.2. Método e Instrumentos	119
La Encuesta	120
8.3. Resultados e interpretación	121
8.4 Cambios en base a los resultados	136
Capítulo IX	139
IX. Propuesta gráfica final	140

Capítulo X.....	160
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	161
10.3. Plan de costos de reproducción.....	162
10.4 Plan de costos de distribución	162
10.5 Cuadro con resumen general de costos:.....	162
Capítulo XI	163
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	164
Capítulo XII.....	166
12.1 Conocimiento General	167
Capítulo XIII	168
Capítulo XIII: Referencias Bibliográficas	169
Biblio Web	170
Capítulo XIV.....	172

Capítulo I

Introducción

Después de varias visitas a la Escuela Concepción Saravia, donde se sostuvieron entrevistas con la directora y maestras del plantel, se llegó a la conclusión que no existe un audiovisual que informe a los padres de familia, acerca de cómo afecta la violencia intrafamiliar en los alumnos.

Por esta razón se propone producir un Audiovisual donde se dramatice, que relate y demuestre uno de los factores más comunes que genera la violencia intrafamiliar y como eso puede llegar afectar el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo:

Producción Audiovisual para dar a conocer a las paredes de familia de la problemática que genera la Violencia Intrafamiliar, en los estudiantes de la escuela Concepción Saravia.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo conformado por padres de familia y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se realizó la producción del audiovisual para dar a conocer a los padres de familia de la problemática que genera la violencia intrafamiliar, en los estudiantes de la Escuela Concepción Saravia. Se recomendó proyectar el presente audiovisual a los padres de familia, en las entregas de notas, para darle continuidad a la problemática que genera la violencia intrafamiliar.

Capítulo II

Capítulo II: Problemática

Investigaciones han indicado que los niños que presencian actos de violencia en el hogar suelen padecer muchos síntomas, que los niños que han sido maltratados físicamente. Las niñas que han presenciado actos de violencia tienen más probabilidad de aceptar la violencia como parte normal del matrimonio, que las niñas de hogares no violentos. Los varones que han presenciado la misma violencia por otro lado, tienen mayor probabilidad de ser violentos con sus compañeras y compañeros.

La violencia intrafamiliar es un fenómeno de ocurrencia a nivel mundial en el que las mujeres y niños son los grupos con mayor vulnerabilidad. En Guatemala un número elevado de niños y niñas es objeto de violencia en alguna etapa de su vida y a consecuencia de ello enfrentan índices bien elevados de discapacidad en el aprendizaje, suicidio, la misma manifestación de violencia en sus acciones y altas tasas de mortalidad.

La procuraduría de Derechos Humanos (PDH) dio a conocer que un promedio de 47 niños mueren al mes a causa de este flagelo y lo que fue del año (2015), 391 menores han perdido la vida. Uno de los factores que interviene en el núcleo familiar es la falta de valores, la poca comunicación y patrones que se siguen o se van aprendiendo durante el desarrollo del niño.

La violencia intrafamiliar se encuentra relacionada de manera directa con las drogas y gran parte de los ingresos se gastan en bebidas alcohólicas. Este es un flagelo que agrava actualmente la situación en Guatemala, que afecta el núcleo familiar, que constituye la base de la sociedad y repercute en la violencia generalizada en todo el país.

El INE dió a conocer que el tipo de violencia más denunciado fue la física-psicológica, que presento un 38%, luego la violencia psicológica con 32%. El 10.7% fueron denuncias por violencia física, económica, sexual y patrimonial.

El INE también realizó estudios estadísticos, donde se revela que el agresor en potencia es el hombre, la distribución porcentual de agresores según el nivel educativo, el 44.8% tiene nivel primario, 16.8 nivel diversificado y el 14.7% los agresores no tienen ningún nivel de estudios. Otros estudios revelan que unos 18, 800 niños son víctimas colaterales.

Por esta razón nace la necesidad de un audiovisual que relate uno de los factores que genera la violencia intrafamiliar, el alcoholismo, debido que los padres de familia no están informados respecto cómo pueden dañar en términos de aprendizaje, conducta y emocionalmente a sus hijos al generar problemas dentro de la Escuela Concepción Saravia.

2.1 Contexto

La Escuela Concepción Saravia, ubicada en el departamento de Guatemala es una institución que trabaja con niños y niñas comprendidos entre los 5 a 13 años de edad.

El plantel educativo cuenta con grados escolares desde párvulos hasta 6to. Primaria, en su totalidad hay 220 alumnos activos.

Se realizaron varias visitas y entrevistas que detecto, cierta cantidad de alumnos/as de dicha institución presentaban síntomas de violencia intrafamiliar, siendo el alcoholismo el predominante.

Varias maestras expresaron su preocupación debido que sus alumnos/as manifestaban comportamientos, patrones de violencia. Comentaron varios casos de niños y niñas que llegaban golpeados o los mismos alumnos le contaban sobre discusiones, gritos, dentro de su hogar.

Con la presentación del audiovisual se pretende que los padres de familia de la Escuela Concepción Saravia, se informen de los efectos que causa la violencia, para que eviten que sus hijos/hijas crezcan con los mismos patrones y puedan desarrollarse. En cuanto a las edades de las víctimas, se encontró que más de la mitad eran menores de 8 años y 13 años.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño:

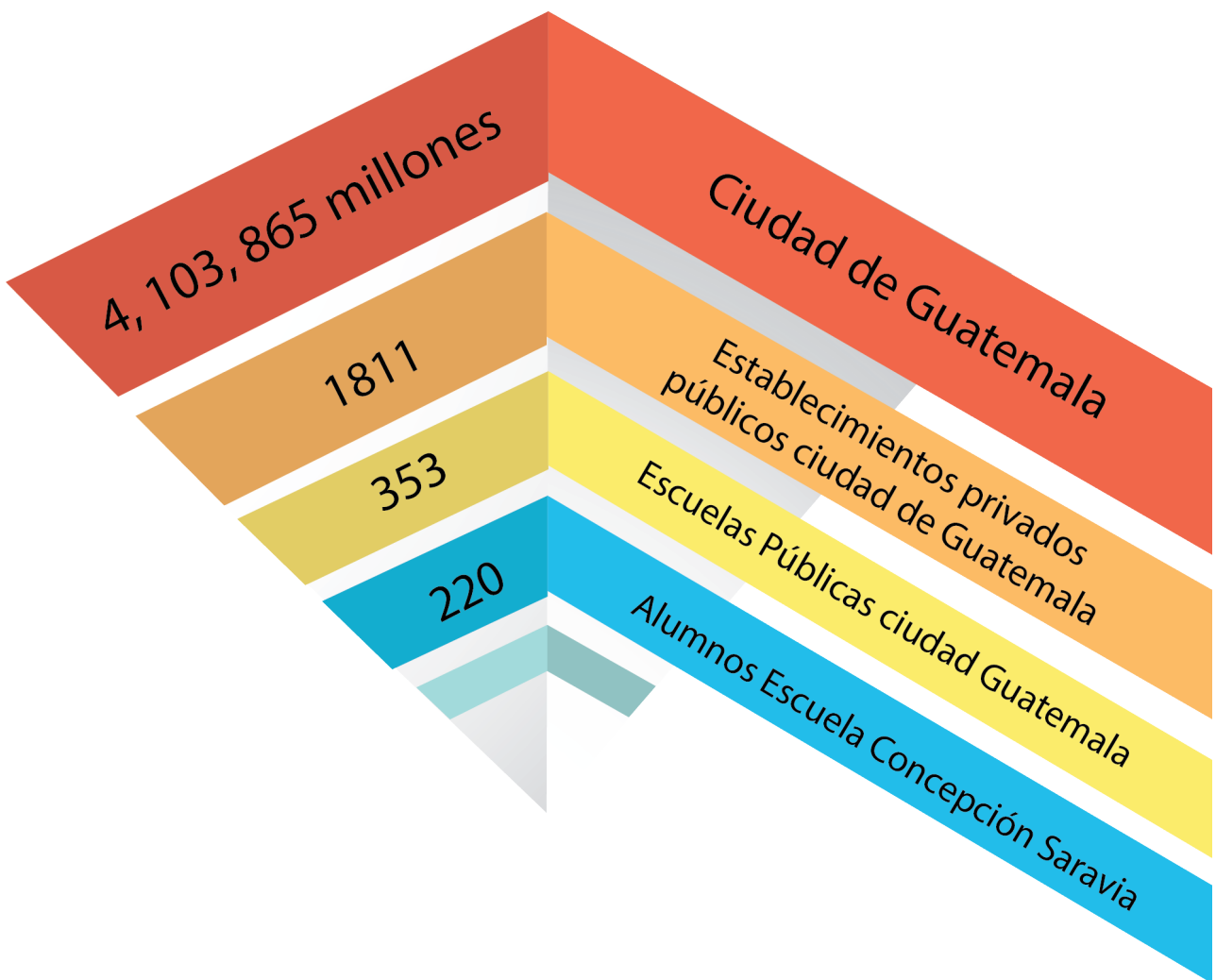
Después de varias visitas a la Escuela Concepción Saravia, donde se sostuvieron entrevistas con la directora y maestras del plantel, se llegó a la conclusión que no existe un audiovisual que informe a los padres de familia, acerca de cómo afecta la violencia intrafamiliar en los alumnos.

Por esta razón se propone realizar un Audiovisual que dramatice y que relate y demuestre uno de los factores más comunes que genera la violencia intrafamiliar y cómo eso puede llegar afectar el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1. Magnitud



La magnitud de este proyecto de graduación es del 3%. Tomando como base las cifras obtenidas en el Instituto Nacional de Estadística (INE), la población citadina cuenta con 4, 103, 865 millones de habitantes, existen 1811 establecimientos privados y públicos en la ciudad de Guatemala. 353 Escuelas públicas, en la escuela Concepción Saravia se atienden a 220 alumnos y 100 padres, madres de familia.

2.3.2. Trascendencia

A través de la proyección del audiovisual se pueden demostrar varios factores que causan la violencia intrafamiliar. Problemas emocionales, psicológicos, agresión, que en un futuro el infante puede desarrollar o exteriorizar las mismas actitudes aprendidas en casa.

Se pretende concientizar a los padres de la familia para ayudar a reducir el índice de violencia intrafamiliar. Además, la proyección será de fácil acceso para la Escuela Concepción Saravia, para su uso en futuras reuniones y/o entrega de notas con los padres de familia, y de esta forma se espera disminuir la falta de interés y, como consecuencia, reducir las causas de la violencia intrafamiliar.

2.3.3. Vulnerabilidad

Al no contar con el Audiovisual, los padres de familia no podrán tener mayor conocimiento acerca de cómo la violencia intrafamiliar afecta a los menores de edad en el aprendizaje y comportamiento, dentro y fuera de la Escuela Concepción Saravia.

2.3.4. Factibilidad

Este proyecto de graduación sí es factible dado a los recursos descritos a continuación:

2.3.4.1 Recursos Humanos:

Se cuenta con la participación de las autoridades del plantel educativo para comunicar de forma directa a los padres de familia de la actividad realizada, se cuenta con el apoyo del claustro académico para informar al alumnado el contenido del audiovisual proyectado en la Escuela Concepción Saravia.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales:

El plantel educativo cuenta con un área para realizar la proyección del audiovisual, en futuras reuniones con los padres de familia.

2.3.4.3 Recursos Económicos:

La Escuela Concepción Saravia sí cuenta con un presupuesto para la producción del audiovisual.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos:

La Escuela Concepción Saravia cuenta con equipo de cómputo y sonido para la proyección del audiovisual.

Capítulo III

Objetivos del diseño

3.1 Objetivo General

3.1.1 Producción Audiovisual para dar a conocer a los padres de familia la problemática que genera la violencia intrafamiliar en los estudiantes de la Escuela Concepción Saravia, Guatemala, Guatemala 2016.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Investigar toda la información acerca de la violencia intrafamiliar, para generar mayor impacto en los padres de familia acerca de esta problemática.

3.2.2 Recopilar conceptos y definiciones relacionados con la comunicación y el diseño para enriquecer el contenido del audiovisual.

3.2.3 Armonizar con música el audiovisual para sensibilizar a los padres de familia y alumnos de la Escuela Concepción Saravia.

Capítulo IV

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

- **Nombre: Escuela Concepción Saravia.**
- **Ubicación: 6 av. 3 – 66 Zona 10.**
- **Teléfono: 22789661.**

La Escuela “*Concepción Saravia*” fue fundada por medio del Acuerdo Gubernativo de fecha 11 de agosto de 1934, emitido por el Presidente Jorge Ubico Castañeda, e inaugurada el 4 de julio de ese mismo año, en el inmueble ubicado en la 1ª calle del Cantón Tívoli.

Según consta en el historial de esta escuela, la misma cambió varias veces de local por carecer de uno propio. Durante varios años funcionó en la 7ª avenida, enfrente a la Iglesia Nuestra Señora de las Angustias o de Yurrita; de este local pasó a la Ruta 2 4-23, zona 4, Antigua Calle México.

Aquí permaneció hasta el terremoto del 4 de febrero de 1976. Como consecuencia de este fenómeno natural, la escuela tuvo que funcionar por las tardes, temporalmente, en las instalaciones del Liceo Guatemala.

En los primeros días de 1977, se trasladó a la 12 avenida 33-32, zona 5, enfrente del CUM “*Carlos González Orellana*”, en el Campo de Marte. Luego, según consta en el Acta No. 664, del Libro de Actas de esta escuela, el 29 de junio de 1988 se concretaron las gestiones realizadas por la directora del plantel para que fueran trasladados a las instalaciones que desocupaba la Escuela Técnica Femenina en la 6ª avenida 3-66, zona 10, a partir del 1 de julio de ese mismo año, y donde permanece desde entonces.

Hoy, este centro educativo funciona como mixto a partir de 1988 y en su seno alberga aproximadamente a 240 niños provenientes de lugares aledaños a la zona 10. Celebran el día aniversario el 26 de julio, fecha de cumpleaños de la Profesora Concepción Saravia.

La escuela, recientemente, fue seleccionada por el Ministerio de Educación para integrar el programa “*Escuelas del Futuro*”. Cabe mencionar, también, que en los años de su existencia, la misma ha sido objeto de reconocimientos, trofeos, primeros lugares en participaciones corales en el Conservatorio Nacional, bajo la Dirección de la Maestra de Música Consuelo Mendizábal, entre otros. Su Directora actual es la Maestra de Educación Primaria Urbana Marta Pellecer.

4.2 Misión

Somos una institución organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza-aprendizaje, orientada a resultados.

4.3 Visión

Formar estudiante con carácter, capaces de aprender por sí mismos, empeñados en conseguir su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta.

4.4 F.O.D.A

Fortaleza

- Docentes altamente calificados.
- Ministerio de Educación brinda libros.
- Maleta didáctica para docentes.
- Capacitación para docentes.

Oportunidad

- Crecimiento a futuro en instalaciones.
- Laboratorio de Computación.
- Área de juegos mas grande.
- Equipo tecnológico (tablets).

Debilidad

- Instalaciones en mal estado.
- Falta de personal para limpieza.
- Escuela a la orilla de la calle.
- Escuela compartida.

Amenaza

- 10 escuelas en el mismo sector.
- Padres desinformados.
- Sobre población de alumnos.
- Desinformación en el tema.

Capítulo V

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil Geográfico:

El proyecto se realizará en Guatemala, los padres de familia de la Escuela Concepción Saravia viven en las áreas rurales de la ciudad. Según el Ine la población es de aproximadamente de 4,103,865 millones de habitantes.

5.2 Perfil Demográfico

5.2.1 Género: Masculino y Femenino.

5.2.2 Edad: De 18 años a 50 años de edad.

5.2.3 Ciclo de vida: Solteros y casados con hijos.

5.2.4 Nivel socioeconómico: Nivel D

5.2.5 Ingresos: Sus ingresos se encuentran entre los Q. 2000 a Q.4000.

5.2.5 Ocupación: Amas de casa, albañiles, empleadas domésticas, choferes, vendedores ambulantes, taxistas.

Características	Nivel C
Educación	Primaria Completa
Desempeño	Obrero, dependiente, taxista, chofer
Ingreso	Q. 3 mil
Vivienda	Casa/departamento, rentado 2 cuartos, 1 sala
Educación Grupo	Hijos en escuela
Posesiones	Moto, carro
Bienes de Comodidad	Celular, cable, radio, electrodomésticos
Diversión	Parques, vecindades.

5.3 Perfil Pictográfico:

Asisten a parques públicos y esporádicamente a parques de diversiones. Suelen organizar fiestas en sus vecindades. Toman vacaciones una vez al año en excursiones a su lugar de origen o al de sus familiares. Cuando ven televisión, su tipo de programación más favorecida son las telenovelas y los programas dramáticos. En promedio ven televisión diariamente por espacio de dos y media horas.

5.4 Perfil Conductual:

Luego de la proyección audiovisual se observó que el segmento al que fue orientado muestra aceptación con contenido del proyecto, ya que pueden sentirse identificados con las escenas logran un impacto positivo dentro su conducta en el hogar.

Capítulo VI

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio:

6.1.1 Escuela Pública

Escuela es el nombre genérico de cualquier centro docente, centro de enseñanza, centro educativo, colegio o institución educativa; es decir, de toda institución que imparta educación o enseñanza.

Su finalidad es proporcionar a todos los alumnos una formación común que haga posible el desarrollo de las capacidades individuales motrices, de equilibrio personal; de relación y de actuación social con la adquisición de los elementos básicos culturales; los aprendizajes relativos mencionados anteriormente.

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento.

Según la concepción enciclopedista, el docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo. El aprendizaje es un proceso bioquímico.

Al hablar de la escuela como facilitadora de una cultura de calidad, se pueden establecer las acciones administrativas que se instrumentan para propiciar la creación de una cultura de calidad en las instituciones educativa y políticas conducentes al crecimiento de los maestros para habilitarlos en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes.



Autor: Evelyn Paredes Biblioweb: <http://www.redalyc.org/html/998/99825994007/>

6.1.2 Directora

La práctica participativa democrática de un directivo es la más deseable ya que inicia fijando los objetivos, permite el trabajo autónomo e impulsa el reparto de tareas además de que plantea la evaluación final. En dicho proceso se asume la participación y responsabilidad tanto de docentes como del directivo.

Es importante señalar que la directora está al frente de la sociedad creada por la escuela, siendo su responsabilidad fomentar una cultura de valores en los maestros que tiene a cargo en primer grado, como de los estudiantes en segundo grado. Es su responsabilidad una participación eficaz y satisfactoria, que se caracteriza por los principios de corresponsabilidad, cooperación, coordinación, autoridad y democracia para con sus maestros y alumnos.

El director de la escuela de educación primaria es "aquella persona designada o autorizada, en su caso, por la Secretaria de Educación Pública, como la primera autoridad responsable del correcto funcionamiento, organización, operación y administración de la escuela y sus anexos".

Dirigir y verificar, dentro del ámbito de las escuelas que la ejecución de las actividades de control escolar, de extensión educativa y de servicios asistenciales se realicen conforme a las normas y los lineamientos establecidos.

Evaluar el desarrollo y los resultados de las actividades del personal a su cargo en la escuela, las aulas y la comunidad.



Fotografía: Directora

Biblioweb: <http://www.definicionabc.com/general/director.php>

6.1.3 Maestros

Un maestro es conocido además como profesor, referido a la enseñanza, un maestro es un profesor que se encarga de la educación formal e institucionalizada de los niños de Educación Infantil, Primaria o Especial en escuelas o colegios. Algunos maestros pueden estar destinados en institutos de educación secundaria en programas de garantía social, educación compensatoria o apoyo a alumnos con necesidades educativas especiales, así como en centros de Educación de Personas Adultas.

Un maestro se ocupará generalmente de la educación básica de los alumnos en edad de escolarización básica obligatoria hasta los 12-14 años. Si estos alumnos tienen algún tipo de necesidad educativa extraordinaria dicha edad puede incrementarse.

La importancia del maestro es esencial. Los pequeños pasan muchas horas en su compañía y se establecen lazos afectivos significativos. Si entendemos la escuela como continuidad y, al mismo tiempo, como separación del mundo familiar, comprenderemos la complejidad de los vínculos que construye el niño con el adulto que se encarga de su educación. Una buena parte de las características de su relación con los padres y los hermanos son desplazadas a las figuras del maestro y de los compañeros, respectivamente.

Fotografía: Maestro

Bibloweb: <http://poderciudadanoradio.com/>



6.1.4 Alumnos

Los alumnos son aquellos que aprenden de otras personas. Desde el punto de vista etimológico, alumno es una palabra que viene del latín *alumnus*, participio pasivo del verbo *alere*, que significa ‘alimentar’ o ‘alimentarse’ y también ‘sostener’, ‘mantener’, ‘promover’, ‘incrementar’, ‘fortalecer’. Se dice de cualquier persona respecto del que la educó y crió desde su niñez, aunque uno puede ser alumno de otra persona más joven. De hecho, al alumno se le puede generalizar como estudiante o también como aprendiz. También es alumno aquel o aquella que es discípulo respecto de su maestro, de la materia que aprende o de la escuela, colegio o universidad donde estudia.



Fotografía: Alumnos

Fuente: <http://poderciudadanoradio.com/>

6.1.5 Familia

La familia es el lugar ideal para forjar los principios y valores, es una meta alcanzable y necesaria para lograr un modo de vida más humano, que posteriormente se transmitirá a la sociedad entera. Los principios y valores nace, se desarrolla cuando cada uno de sus miembros asume con responsabilidad el papel que le ha tocado desempeñar en la familia, procurando el bienestar, desarrollo y felicidad de todos los demás.

El valor de la familia se basa en la presencia física, mental y espiritual de las personas en el hogar, con disponibilidad al diálogo y a la convivencia, haciendo un esfuerzo por cultivar los valores en la persona misma, y así estar en condiciones retransmitirlos y enseñarlos

Los valores y principios no se compran, se viven y se otorgan como el regalo preciado que podemos dar de generación en generación, los principios de la familia se basan en la presencia física, mental y espiritual de las personas en el hogar, con disponibilidad al dialogo y la convivencia

Que los valores y principios se viven en casa y se transmiten a los demás como una forma natural de vida, es decir, dando ejemplo.

Los padres tienen una influencia enorme en sus niños. Los niños crecerán haciendo lo que sus padres hacen en lugar de lo que dicen.

Cada miembro, según su edad y circunstancias personales sería un verdadero ejemplo, un líder, capaz de comprender y enseñar a los demás la importancia que tiene para sus vidas vivir con buenos valores.

Bibliografía: Phillip C. McGraw, La familia es primero: Editorial Aguilar 2006.

A continuación valores que se deben transmitir en la familia:

6.1.5.1 La generosidad:

La generosidad es uno de los valores que se fomentan en la vida familiar. Entendiendo por generosidad el actuar en favor de otras personas desinteresadamente y con alegría. Hacer algo por otras personas puede traducirse de diferentes maneras, por ejemplo, dar cosas, prestar juguetes, dar tiempo para escuchar y atender a otro miembro de la familia, saludar, perdonar.

Se notará una actitud generosa en una persona que se esfuerza por hacer la vida agradable a los demás miembros de la familiar. Bibliografía: Zak, Paul J.; Angela A. Stanton y Sheila Ahmadi (2007).

6.1.5.2 El respeto:

El respeto hacia los demás miembros es otro de los valores que se fomentan dentro de la familia, no sólo respeto a la persona misma, sino también a sus opiniones y sentimientos. Respeto hacia las cosas de los demás miembros, respeto a su privacidad, respeto a sus decisiones, éstas, por supuesto, adecuadas a la edad de la persona. Es en la familia donde el niño aprende que tanto él o ella como sus ideas y sentimientos merecen respeto y son valorados.

Biblioweb: www.edumexico.net/Familia/VALORES/val_familiares.htm

6.1.5.3 La justicia:

La justicia se fomenta en el seno de la familia al establecerse lo que corresponde a cada miembro de la misma. Recordemos que la justicia consiste en dar a cada uno lo que les corresponde. Una persona que se esfuerza constantemente por respetar los derechos de los demás y le da a cada

Biblioweb: <http://www.asmadrid.org/spanish/depto/ling/sint/bg.htm>

6.1.5.4 La responsabilidad:

La responsabilidad supone asumir las consecuencias de los propios actos, no solo ante uno mismo sino ante los demás. Para que una persona pueda ser responsable tiene que ser consciente de sus deberes y obligaciones. Responsabilidad la calidad y el esfuerzo en sus estudios, que debe poner el mayor trabajo y empeño en esta actividad, en beneficio propio y en respuesta a la oportunidad que le brindan sus padres. El desarrollo de la responsabilidad en los hijos es parte del proceso educativo, esto con vistas a la participación de los hijos en la vida familiar primero, y a la vida en sociedad después, de una manera responsable y autónoma.

Bibloweb: <http://valores-familia/valores-familia.sh>

6.1.5.5 La lealtad:

La lealtad surge cuando se reconocen y aceptan vínculos que nos unen a otros, de tal manera que se busca fortalecer y salvaguardar dichos vínculos así como los valores que representan. La aceptación y el reconocimiento de este vínculo no se centran hacia el futuro, como una posibilidad, sino que es una realidad actual. Este vínculo no pasa con el tiempo, es profundo, suele madurar y fortalecerse a la larga. Es en la familia donde surgen y se fortalecen este tipo de vínculos, por ejemplo, un niño pequeño aprende a ser leal al esforzarse por ayudar a los demás, al procurar hacer todo lo que pueda para cumplir con lo que sus padres le dicen que es bueno. Se muestra lealtad entre los hermanos al apoyarse, defenderse y ayudarse ante las dificultades, ante la amenaza de personas o circunstancias ajenas a la familia.

Bibloweb: <http://valores-familia/valores-familia.sh>

6.1.5.6 La autoestima:

La autoestima es uno de los valores fundamentales para el ser humano maduro, equilibrado y sano. Este valor tiene sus raíces y fundamentos en el núcleo familiar.

Se entiende por autoestima la visión más profunda que cada persona tiene de sí misma, influye de modo decisivo en las elecciones y en la toma de decisiones, en consecuencia conforma el tipo de vida, las actividades y los valores que elegimos. Desde niños vamos construyendo el concepto de nosotros mismos de acuerdo a los mensajes recibidos de nuestros padres, hermanos, familiares, amigos y maestros. Es la suma de la autoconfianza, el sentimiento de nuestra valía personal y de nuestra capacidad. Ésta se basa en la variedad de pensamientos, sentimientos, experiencias y sensaciones que hemos ido acumulando a lo largo de nuestra vida, pero principalmente a lo largo de nuestra infancia y adolescencia.

Es de vital importancia que los padres hagan sentir a sus hijos que son dignos de ser queridos con un amor incondicional, es decir, no condicionado a su comportamiento, calificaciones o actitudes.



Fotografía: Principios y valores

Biblotweb: <http://valores-familia/valores-familia.sh>

6.1.6 Educación Primaria

La educación primaria, también conocida como la educación elemental, es la primera de seis años establecidos y estructurados de la educación que se produce a partir de la edad de entre cinco y seis años hasta aproximadamente lo que hay en la para los padres disponer del plan de estudios aprobado. Los países exigen que los niños reciban una educación primaria y en muchos, es aceptable para los padres disponer del plan de estudios aprobado. Esto exige que el niño se apropie del código escrito, como posibilidad de significación y construcción del sentido, y no sólo como decodificación fonética. De aquí se desprende la importancia de la estimulación en forma oral, ya que los niños escribirán de acuerdo a lo que escuchan y hablan. Enriquecer los contextos es importante para que los niños puedan ser estimulados desde edades tempranas.



Fotografía: Educación Primaria

Bibloweb: <https://www.educacion+primaria&source=lnms&tbn=isch>

6.1.7 Violencia

La raíz etimológica de la palabra violencia remite al concepto de fuerza. La violencia implica siempre el uso de la fuerza para producir daño, en todos los casos el uso de la fuerza remite al concepto de poder. En el caso de los seres humanos frente a un mismo estímulo, las personas reaccionan de modos distintos, y aun la misma persona en circunstancias distintas puede comportarse de maneras opuestas. Las cognoscitivas agregan otro elemento al análisis al análisis de fenómeno: “el ser humano no reacciona frente a los estímulos, si no frente a la interpretación que hace de ellos”. El autor Guillermo Cabanellas define la violencia de la siguiente manera: “Situación o estado contrario o naturaleza, modo o índole. Empleo de la fuerza para arrancar el consentimiento. Ejecución forzosa de algo, con independencia de su legalidad o ilicitud. Coacción, a fin de que se haga lo que uno quiere, o se abstenga de lo que sin ello se podría hacer”. Bibloweb: www.Causas-de-la-violencia-en-los-seres-humanos.html

6.1.7.1 Existen varios tipos de violencia: verbal, emocional, domestica, social, sexual, escolar. Tanto la violencia psicológica como la física son encontradas frecuentemente y manifestadas en todos los ambientes sociales. La violencia no es individual si no la manifestación de un fenómeno interaccionar, es decir debe explicarse como proceso de comunicación particular entre dos o más personas.

Bibloweb: www.Causas-de-la-violencia-en-los-seres-humanos.html

6.1.7.2 Causas de la violencia:

En términos generales, las adicciones o ambientes que facilitan y condicionan un acto violento son:

6.1.7.3 El Alcoholismo: Sin número de casos registra que gran porcentaje de mujeres son agredidas por sus compañeros conyugales, están bajo efectos del alcohol.

6.1.7.4 La ignorancia y el desconocimiento: Falta de conciencia en los habitantes de una sociedad, creen que la mejor forma de realizar las cosas, es a través de la fuerza o violencia.

6.1.7.5 Educación Deficiente: Fuente de ignorancia que hay de no conocer la mejor vía para resolver las situaciones, un fenómeno social que afecta a gran mayoría de familias guatemaltecas de escasos recursos.

6.1.7.6 La drogadicción: es otra causa, muchas personas se drogan para poder ser lo que no son en realidad, para escapar así de la realidad causando violencia.



Fotografía: Violencia

Fuente: www.Causas-de-la-violencia-en-los-seres-humanos.html

6.1.8 Violencia Intrafamiliar

Según La Ley para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia Intrafamiliar, Decreto número 97-1996 del Congreso de la República de Guatemala en lo que respecta a la definición de violencia intrafamiliar preceptúa en el Artículo número 1: “La violencia intrafamiliar, constituye una violación a los derechos humanos y para los efectos de la presente ley, debe entenderse como cualquier acción u omisión que de manera directa o indirecta causare daño o sufrimiento físico, sexual, psicológico o patrimonial, tanto en el ámbito público como en el privado, a persona integrante del grupo familiar, por parte de parientes o conviviente o ex conviviente, cónyuge o con quien se haya procreado hijos o hijas”.

La violencia intrafamiliar es aquella que tiene lugar dentro de la familia, ya sea que el agresor comparta o haya compartido el mismo domicilio, y que comprende, entre otros, maltrato físico, violación y abuso sexual.

La violencia familiar tiene como base la cultura (el medio donde se desarrolla ésta situación) y que incluso, engloba a los medios de comunicación. Este régimen de ideas apoya ciertas justificaciones a las acciones clasificadas como violencia intrafamiliar por el uso de estereotipos a los miembros de la familia.

El modelo psicopatológico explica la violencia intrafamiliar como resultado de conductas desviadas propias de ciertos individuos cuya historia personal está caracterizada por una grave perturbación.

Bibliografía: Herrera Faría, Jaime; Violencia Intrafamiliar: tipologías y causas de la Violencia Intrafamiliar. 2001 Editorial Leyer.

En consecuencia, se deben incorporar la enseñanza y transmisión de los valores humanos, tales como la verdad, paz, rectitud, no violencia y amor, entre otros, a través de la palabra afectuosa, del gesto solidario. Ello puede lograrse en la tarea de enseñanza de padres a hijos, de los educadores a los educandos, de cada ciudadano en su conducta pública y en su entorno, del gobernante frente al gobernado, etcétera.

Bibliografía: Herrera Faría, Jaime; (2001) Violencia Intrafamiliar: tipologías y causas de la Violencia Intrafamiliar. Editorial Leyer. Pág (1-66).



Fotografía: Violencia Intrafamiliar

Fuente: <http://laviolencia49.webcindario.com>

6.1.9 Maltrato Físico

Se refiere a cualquier lesión infligida (hematomas, quemaduras, fracturas, lesiones de cabeza, envenenamientos), que no es accidental que provoca un daño físico o enfermedad en un niño. Puede ser el resultado de uno o dos incidentes aislados, o puede ser una situación crónica de abuso.

Los signos de abuso físico en un niño pueden ser los siguientes:

Versión contradictoria entre el relato de los padres y las lesiones que presenta el niño, hematomas inexplicables.

- Cicatrices.
- Marcas de quemaduras.
- Fracturas inexplicables.
- Marcas de mordeduras de la medida de un adulto.

El maltrato físico de niños no se asocia a ningún grupo étnico, sino que se manifiesta en todas las clases sociales, religiones y culturas. No hay una situación específica que determina la violencia familiar, sino un conjunto de factores que predisponen a que ocurra. Estos factores pueden ser: baja autoestima, necesidad de control sobre el entorno y sentimientos de inferioridad.

Los niños que han sido maltratados, necesitan ayuda psicológica para no repetir el esquema de abuso a otras personas.

Bibliografía: Jesus alfredo Whaley Sanchez, Causas biológicas, psicológicas, comunicacionales de la violencia, 2003 plaza y valles editores



Fotografía: Maltrato Físico

Bibliografía: <http://laviolencia49.webcindario.com>

6.1.10 Violencia Verbal

La violencia verbal se manifiesta cuando hay una relación de poder, en la que el adulto que es quien lo ostenta, impone su autoridad, somete al niño, el que está en franca desventaja, mediante las palabras agresivas.

Características de la violencia verbal:

Solo presentaremos tres de las características principales de la violencia verbal:

- Lenguaje ofensivo.

Tono de voz agresivo.

- Palabras crueles, cortantes, tajantes.

Efectos de la violencia verbal en los niños:

La violencia verbal tiene diferentes efectos en la persona que se ve agredida. *Emocionales:* Afecta la autoestima y auto concepto de forma negativa. La autoestima es el "cuanto me quiero o estimo a mí mismo" y el auto concepto es algo similar: el "cuanto entiendo que valgo, qué creo que soy"; por tanto, cuando una persona se mantiene violentando verbalmente a otra, esta última se siente emocionalmente por debajo del o la violentado (a), provocando que la autoestima y auto concepto disminuyan.



Fotografía: Violencia Verbal

Bibliografía: Stamateas Bernardo, no me maltrates, editores Vergara 2003.

6.1.11 Violencia psicológica

La violencia psicológica, conocida también como violencia emocional, es una forma de maltrato, por lo que se encuentra en una de las categorías dentro de la violencia doméstica. La intención que trae consigo la violencia psicológica es humillar, hacer sentir mal e insegura a una persona, deteriorando su propio valor. Difiere del maltrato físico ya que éste es sutil y es mucho más difícil de percibirlo o detectarlo. Se manifiesta a través de palabras hirientes, descalificaciones, humillaciones, gritos e insultos. Éste trastorno puede tener bases en la infancia de las personas cuando se llevan a cabo la falta de atención por parte de los padres o familiares, y la violencia intrafamiliar.

Es la forma de violencia que más daño causa, por que inicialmente pasa desapercibida y cuando la víctima, se da cuenta en general es porque la situación ya está avanzada.

Puede estar o no acompañada de agresión física en sus etapas posteriores, pero en general la violencia psicológica es la que primero se instaura, generando pues todos los sentimientos de minusvalía, donde la víctima se siente intimidada e invadida en su espacio vital e íntimo, confuso y deprimido sin saber por qué. Encontramos en la violencia psicológica todo tipo de amenazas, insultos, humillaciones tanto en público como en privado, gritos y comentarios burlones y poco respetuosos donde luego se acusa a la víctima de no tener sentido del humor.

Bibliografía: Murueta Marco Eduardo, Psicología De La Violencia. Causas, Prevención Y Afrontamiento Vol. I, Edición la Roca 2014.

Fotografía: Violencia Psicológica

Bibloweb: <http://laviolencia49.webcindario.com>



6.1.12 Pedagogía

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

Etimológicamente, las palabras pedagogía derivan del griego Paidós que significa niño y que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños.

La pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, la pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general.

6.1.12.1 Tres son las funciones principales de la pedagogía:

1ª. La pedagogía fundamenta, justifica y comprende la acción preventiva, que es una anticipación, para evitar que los usuarios se di socialicen. En este sentido, la prevención refuerza o compensa.

2ª. La pedagogía fundamenta, justifica y comprende la ayuda que se ofrece a quienes están en alto riesgo social. Los modos de ayuda son múltiples.

3ª. La pedagogía fundamenta, justifica y comprende la reinserción, terapia o curación, como remedio a conductas desviadas, como restablecimiento de la conformidad normativa y como corrección.

Bibliografía: Petrus Antonio, Pedagogía, Arel education 2000

6.1.13 Sociedad

Etimológicamente, sociedad viene del término latino «socius», derivado de una raíz indoeuropea que significa «seguir» o «acompañar». Socio es entonces el cercano o asociado en algo común, sobre todo el que está al lado en la vecindad, en el trabajo o en la batalla. Socio se contrapone a «hostis», que es el extranjero, el alejado, que por estar más allá de la puerta («ostium») es visto como opuesto o incluso peligroso. Sociedad sería entonces la agregación o conjunto de socios, de colegas, de colaboradores.

La consideración etimológica ya sugiere el contenido profundo de la definición real de sociedad. Definición que puede ser elaborada desde distintas perspectivas, pero siempre con unos elementos comunes y constantes. Tomando estos elementos podemos confeccionar una definición de sociedad lo más completa y rigurosa: Sociedad sería “la unión intencional, estable y estructurada, de seres humanos que buscan activa y conscientemente la consecución de un bien común”.

La sociedad desempeña ciertas funciones generales, y son las siguientes:

a) "Reúne a las personas en el tiempo y en el espacio, haciendo posibles las mutuas relaciones humanas".

b) "Proporciona medios sistemáticos y adecuados de comunicación

Entre ellas, de modo que puedan entenderse".



Fotografía: Sociedad Bibloweb: <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/>

6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Comunicación

La comunicación es el proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes.

Desde un punto de vista técnico se entiende por comunicación el hecho que un determinado mensaje originado en el punto A llegue a otro punto determinado B, distante del anterior en el espacio o en el tiempo. La comunicación implica la transmisión de una determinada información. La información como la comunicación supone un proceso; los elementos que aparecen en el mismo son:

Código: El código es un sistema de signos y reglas para combinarlos, que por un lado es arbitrario y por otra parte debe de estar organizado de antemano.

El proceso de comunicación que emplea ese código precisa de un canal para la transmisión de las señales. El Canal sería el medio físico a través del cual se transmite la comunicación.

En tercer lugar debemos considerar el Emisor. Es la persona que se encarga de transmitir el mensaje. Esta persona elige y selecciona los signos que le convienen, es decir, realiza un proceso de codificación; codifica el mensaje.

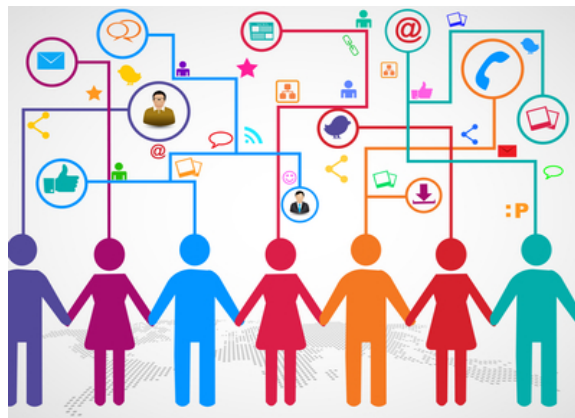
Bibliografía: Santos García Dionne Valentina, fundamentos de la comunicación, Editores Saba 2000.

El Receptor será aquella persona a quien va dirigida la comunicación; realiza un proceso inverso al del emisor, ya que descifra e interpreta los signos elegidos por el emisor; es decir, descodifica el mensaje.

Naturalmente tiene que haber algo que comunicar, un contenido y un proceso que con sus aspectos previos y sus consecuencias motive el Mensaje.

Las circunstancias que rodean un hecho de comunicación se denominan Contexto situacional (situación), es el contexto en que se transmite el mensaje y que contribuye a su significado.

Bibliografía: Santos García Dionne Valentina, fundamentos de la comunicación, Editores Saba 2000.



Fotografía: Comunicación

Bibloweb: <http://www.vitelcom.es/el-milagro-de-la-comunicacion/>

6.2.1.1 Las barreras que existen en la comunicación.

Existen tres tipos de categorías, que se presentan como barreras en una comunicación efectiva:

- **AMBIENTALES:** Estas son las que nos rodean, son impersonales, y tienen un efecto negativo en la comunicación, puede ser incomodidad física (calor en la sala, una silla incómoda, etc.) distracciones visuales, interrupciones, y ruidos (timbre, teléfono, alguien con tos, ruidos de construcción.)
- **VERBALES:** Estas son la forma de hablar, que se interponen en la comunicación, a modo de ejemplo: personas que hablan muy rápido, o no explican bien las cosas. Las personas que hablan otro idioma es obvia la barrera, pero incluso a veces nuestro propio idioma es incomprendible, por nosotros mismos, ya sea por diferencia de edad, clases sociales, nivel de educación e incluso entre dos profesionales, de distinto interés, como ejemplo: un médico, no podría hablar de temas medicinales con un ingeniero, sino solo con un colega o persona relacionada, con la salud. El no escuchar bien, es otro tipo de barrera verbal, cuando no existe atención.
- **INTERPERSONALES:** Es el asunto entre dos personas, que tienen efecto negativo en la comunicación mutua. Estas barreras interpersonales más comunes, son las suposiciones incorrectas, y las percepciones distintas.

Bibliografía: https://www.ecured.cu/Barrera_de_la_Comunicación

6.2.1.2 Comunicación Audiovisual

El término comunicación tiene por raíz la puesta en común entre los distintos componentes de una comunidad. Siendo también cualquier intercambio de mensajes entre personas a través de un sistema tecnológico sonoro o visual. La mediación tecnológica es un elemento indispensable en este tipo de comunicación. El proceso de la comunicación se fundamenta también en el intercambio de experiencias para el aprendizaje y la división del trabajo dentro de la acción social.

Llamamos Comunicación Audiovisual a una comunicación de masas donde juegan un papel muy importante el audio y la imagen (son ambos “medios”). Algunos ejemplos son:

- Visual: Televisión y cine.
- Audio: Radio.

Además de esto, podemos decir que es lo colectivo con un lenguaje específico, la trascendencia fundamental está en dos aspectos básicos: el lenguaje audiovisual es muy complejo y su carácter institucional hace que se rompa la direccionalidad del medio. La Comunicación Audiovisual está dentro de la naturaleza, el conjunto de AUDIO + VISUAL es exclusivamente comprensivo, es decir, el término está unido a la capacidad básica del oído y la vista. La educación audiovisual, en la actualidad se hace importante ya que hoy en día un gran número niños y jóvenes invierten a la semana tantas horas (o más) viendo televisión o jugando con videojuegos que el tiempo que permanecen en la escuela. Con ello reciben tal cantidad de información a través de los distintos medios de comunicación de masas (prensa, radio, música, videojuegos, cine y fundamentalmente a través de la televisión), información constante y permanente. Bibliografía: Arias-Trejo N, Plunkett K (diciembre de 2009). [«Lexical-semantic priming effects during infancy»](#). *Philos. Trans. R. Soc. Lond., B, Biol. Sci.* **364** (1536): 3633-47.

Es el conjunto de disciplinas que orientan a una finalidad expresiva y estética. Si bien es cierto que un gran número de actividades humanas guardan relación con la capacidad de expresión y la estética, solo en el arte estas características se presentan como sentido y razón de ser también es cierto que el concepto estética ha sido muy debatido, más que nunca fue definitivamente eliminado.

Bibliografía: Arias-Trejo N, Plunkett K (diciembre de 2009). [«Lexical-semantic priming effects during infancy»](#). *Philos. Trans. R. Soc. Lond., B, Biol. Sci.* **364** (1536): 3633-47.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño

Etimológicamente deriva del término italiano *disegno* dibujo, designio, signare, signado "lo por venir", el porvenir visión representada gráficamente del futuro, *lo hecho* es la obra, *lo por hacer* es el proyecto, *el acto de diseñar como prefiguración* es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución o las alternativas mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación. El acto intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe o se modifica algo existente. **Bibliografía:** Baroni Andrea, Diseño gráfico, 1991 trillas editorial.

6.2.2.2 Diseño Grafico “El diseño gráfico es una profesión cuya actividad industrial está dirigida a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificadoras, vocativos, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.” Por: Paula Camenforte.

6.2.2.3 Diseño Editorial

Es la rama del diseño gráfico dedicada al diseño, maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos, libros o arte de tapa en discos. Tenemos en cuenta el impacto e innovación de los diseños de tapas, dándole importancia a la síntesis semántica para que dentro de una gran gama de productos su creación resalte en cuestión de segundos. La maquetación, parte importante en el estilo y creatividad de revistas, periódicos y libros, está basada en un rejilla base, sirve para delimitar los márgenes del área y donde se justifica el texto y las imágenes. Bibliografía: Zappaterra, Yolanda (2008). *Diseño Editorial Periódicos y Revistas* (Primera edición). Barcelona, España.

6.2.2.4 Diseño Web / Móvil

Es una actividad que consiste en la planificación, diseño, implementación y mantenimiento de sitios web. No es simplemente la implementación del diseño convencional ya que se abarcan diferentes aspectos como el diseño gráfico web, diseño de interfaz y experiencia de usuario, como la navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información; interacción de medios, entre los que podemos mencionar audio, texto, imagen, enlaces, video y la optimización de motores de búsqueda. A menudo muchas personas trabajan en equipos que cubren los diferentes aspectos del proceso de diseño, aunque existen algunos diseñadores independientes que trabajan solos.

Bibliografía: Zappaterra, Yolanda (2008). *Diseño Editorial Periódicos y Revistas* (Primera edición). Barcelona, España.

6.2.2.5 Diagramación

Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores).

Los conceptos diseño y diagramación involucran el problema de la composición. En realidad, la diferencia entre uno y otro es el papel que cumple cada uno en la edición periódica de la publicación. Mientras que el diseñador establece las pautas de la diagramación: formato, cajas de diagramación, tipografías, tamaño, estilo, formateo de párrafos, sangrías; propone color corporativo para textos, tratamiento de la imagen (sangrados, recuadros o aplicaciones especiales), criterios compositivos, en fin, todos los detalles que componen una publicación; el diagramador los aplica en cada una de las ediciones posteriores. Como vemos el diagramador resuelve la organización de las páginas de acuerdo con las normas ya establecidas por el diseñador en el manual de diseño. Es posible que el mismo diseñador también pueda encargarse de la diagramación, pero las responsabilidades son distintas. Un buen diagramador es el que respeta esas normas, precisamente su creatividad radica en la capacidad para ofrecer múltiples posibilidades de presentación bajo una norma establecida.

Bibliografía: Zappaterra, Yolanda (2008). *Diseño Editorial Periódicos y Revistas* (Primera edición). Barcelona, España.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias

6.3.1.1 Semiología

La semiología es la ciencia que estudia los sistemas signos: lenguas, códigos, señalizaciones, permite reconocer el estudio de los sistemas de los signos no lingüísticos. La función del signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes. Esta operación implica un objeto, una cosa de la que se habla o referente, signos y por lo tanto un código, y un destinado o destinatario.

La semiología fue definida y estudiada por Saussure, en Ginebra, en 1908, como "la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social", haciéndola depender de la psicología general y siendo su rama más importante en la lingüística. Es considerada una ciencia joven, y que comienza a tener importancia dentro del análisis teórico de los medios de comunicación social propios de nuestro siglo. Interesa más el funcionamiento de estos signos, su agrupación o no agrupación en diferentes sistemas, que el origen o formación de los mismos.

El signo es muy complejo y abarca fenómenos sumamente heterogéneos, que por otro lado tienen algo en común: ser portadores de una información o de un valor significativo. El signo se encuentra compuesto por un significado, la imagen mental, y que varía según la cultura y un significante, que no siempre es lingüístico, puede incluir una imagen.

La semiótica se define como la ciencia general de los signos. Un signo (del griego semeion) es todo lo que se refiere a otra cosa (referente), es la materia prima del pensamiento y por lo tanto de la comunicación.

Bibliografía: Hall, J. (1987). *Diccionario de temas y símbolos artísticos*. Madrid: Alianza.

6.3.1.2 Semiótica del Cine

La semiología del cine fue empleado como método de comunicación para influir en las conductas y opiniones de los espectadores durante el régimen nazi, aunque este no es el único ejemplo. El cine, a lo largo de su historia, ha desarrollado diferentes estilos para comunicar sus mensajes, pues no solo hay un modo correcto de comunicar, y el modo que se elija puede alterar diversos factores de la comunicación y orientarlos en otras direcciones como también condicionar la interpretación que haga el receptor de ese mensaje y contexto en que se realice la lectura también condiciona la recepción del mensaje. Por lo tanto nos enfrentamos a la complejidad de la comunicación y a los factores que condicionan la codificación y descodificación de los mensajes en el cine. Las películas Noche y Niebla (Resnais, 1955) o Shoah (Lanzmann, 1985) que tratan sobre el Holocausto Nazi y sus víctimas, no afectan del mismo modo en un contexto Español que en Alemania o Israel, ni en el año en que se realizaron (sobretudo Noche y Niebla) que en la actualidad, pues las heridas no sangran con la misma intensidad, ya que el contexto social de recepción es diferente, al igual que el contexto en que se desarrollaron las películas es diferente, La codificación del mensaje pertenece al año en el que se elaboró la película pero la descodificación de este depende del año en el que se visualice.

Podemos definir el cine podría entenderse como una representación estética, al igual que un poema o la literatura en general, con la única diferencia de que ésta emplea la imagen como su máximo mecanismo de expresión.

Bibliografía: Arnheim, Rudolf. *El cine como arte*. Editor los altos 1998.

6.3.1.3 Semiología de la Imagen

Entendemos por semiótica de la imagen el estudio del signo icónico y los procesos de sentido significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales en realidad desborda lo estrictamente pictórico o visual, tal como puede ser los análisis de colores, formas, iconos y composición, para dar paso a los elementos históricos y socio antropológico que forman parte de la semiótica de la imagen. La semiótica visual contribuye a su vez a la semiótica general: pues una cuestión encontrada en este momento por el Grupo fue la de la relación entre la experiencia (sensorial) y el significado, cuestión muy general, ya que encuentra aquella del origen mismo del sentido. La originalidad de la contribución del Grupo es de haber lanzado un puente entre las disciplinas cognitivas y una semiótica de tradición a menudo inmanente. Ella demuestra en efecto que el sentido se elabora a partir de percepciones elementales, integrando y organizando los estímulos gracias a mecanismos perceptivos especializados, en un transcurso de abstracción que lleva a categorizar la experiencia. El Grupo ha así trabajado a la elaboración de una semiótica cognitiva.

Bibliografía: Eisenstein, Sergei. *TeSemiologia de la Imagen*. Editor Aves, 2000.

6.3.1.4 Sociología

Es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales, 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 la estructura social. Podría decirse que la sociología existe desde mucho tiempo antes que se desarrollara como ciencia o se delimitara su objeto de estudio. Anthony Giddens Anthony Giddens (2006) ofrece en su manual Sociología podría servirnos: “La sociología es el estudio de la vida social humana. De sus grupos y sociedades. Es una empresa cautivadora y atrayente, al tener como objeto Nuestro propio comportamiento como seres sociales. El ámbito de la sociología es extremadamente amplio, y va desde el análisis de los encuentros efímeros entre individuos en la calle hasta la investigación de procesos sociales globales como el aumento del fundamentalismo islámico.” La sociología puede ser estudiada a partir de distintos métodos: el cualitativo, que incluye descripciones detalladas de situaciones, comportamientos y personas, que además puede incluir el relato de los participantes contando por ellos mismos: y el método cuantitativo, que se encarga de las características y variables que pueden ser representadas por valores números y que permiten buscar posibles relaciones a través del análisis estadístico.

En cuanto a los principales paradigmas sociológicos, pueden destacarse el funcionalismo, el interaccionismo simbólico y la teoría de sistemas.

Bibliografía: Lamo de Espinosa y Torres Cristóbal, Diccionario de la Sociología, 2001 Editores Torres.

6.3.1.5 Psicología

La Psicología es la ciencia que estudia la conducta y los procesos mentales. Trata de describir y explicar todos los aspectos del pensamiento, de los sentimientos, de las percepciones y de las acciones humanas. Por ser una ciencia, la Psicología se basa en el método científico para encontrar respuestas. Etimológicamente, Psicología o Psicología, proviene del griego psique: alma y logos: tratado, ciencia

La psicología es el estudio científico de la conducta y la experiencia de como los seres humanos y los animales sienten, piensan, aprenden, y conocen para adaptarse al medio que les rodea. La metodología de estudio de la psicología se divide en dos grandes ramas: aquella que entiende esta disciplina como una ciencia básica o experimental y utiliza un método científico cuantitativo (contrasta hipótesis con variables cuantificables en contextos experimentales) y otro que busca comprender el fenómeno psicológico mediante metodologías cualitativas que enriquezcan la descripción y ayuden a interpretar los procesos. La psicología también puede dividirse en psicología básica (su función es generar nuevos conocimientos respecto a los fenómenos psicológicos) y psicología aplicada (tiene como objetivo la solución de problemas prácticos a traes de la aplicación de los conocimientos producidos por la psicología básica).

Bibliografía: Passagre María Luisa, filosofía de la Psicología, México edición xxi 1998

6.3.1.6 Psicología del Color

La psicología del color en términos generales es un campo que estudia cómo afectan los colores a la conducta humana, tanto a nivel emocional como a nivel social. Los colores han estado presentes a lo largo de la existencia del ser humano, y cada vez se hace más evidente la influencia que tienen sobres los comportamientos de las personas tanto individual

como socialmente. En la antigüedad los colores habían sido asignados a funciones exactas con tal de facilitar la realización de estas, un ejemplo de esto es la antigua china en la cual se usaban los colores para marcar los puntos cardinales y así tener un idea más clara de la orientación, otro ejemplo claro se da en Europa ya que los alquimistas de esta época asignaban colores a las sustancias que utilizaban para así lograr distinguirlas más fácilmente.

Los colores tienen una gran importancia para las personas, ya que estos pueden generar en cada una un sentir diferente, este se encuentra estrictamente relacionado con los gustos y pasiones.

Cada color tiene la capacidad de transmitir tres cosas diferentes a las personas:

- La primera se relaciona con la impresión que siente la persona al percibir un color, ya que estos llaman la atención.

- Cada color tiene un significado particular, dependiendo de su tono y matiz puede transmitir a la persona sentimientos innumerables.

- Los colores se encuentran en todo lo que nos rodea, construcciones, juegos, etc. Además que estos tienen una capacidad única de afectar psicológicamente el estado emocional de una persona.

Bibliografía: Edwards Betty, psicología del color, Utha 24th editors, 2004.

6.3.1.8 Psicología Audiovisual

La comunicación Audiovisual es el proceso mediante el cual hay un intercambio de mensajes a través de un sistema sonoro o visual. La mediación tecnológica es un elemento indispensable en este tipo de comunicación. Los sistemas de comunicación audiovisual tradicionales son radio, cine, y la televisión. Actualmente se han consolidado nuevos sistemas de comunicación audiovisual, como el internet y los videojuegos. El estudio de la comunicación audiovisual surge a partir de la invención de la fotografía y la imagen en movimiento (el cine). Como cualquier otro tipo de comunicación, la comunicación audiovisual posee un lenguaje; el lenguaje audiovisual. El lenguaje audiovisual posee elementos morfológicos, una gramática y unos recursos estilísticos. Está integrado por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Sus características principales son:

- La iconicidad
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectos que condicionan los mensajes cognitivos. Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea.

Bibliografía: Maletzke, G. (1992). Psicología de la Comunicación Social. Ecuador Ediciones

6.3.1.9 Lingüística

La lingüística es la ciencia que estudia el lenguaje articulado. Puede centrar su atención en los sonidos, las palabras y la sintaxis de una lengua concreta, en las relaciones existentes entre las lenguas o en las características comunes a todas ellas. También puede atender los aspectos psicológicos y sociológicos de la comunicación lingüística.

Es la ciencia que estudia el funcionamiento interno y externo de una lengua. Para ser tal, implica investigación mediante la observación directa y empíricamente comprobable o verificable sobre algún hecho de la lengua o en torno a alguna teoría en general de su estructura. Así considerada la lingüística participa de las características de todo método científico. Además, cabe estudiar el lenguaje como fin en sí mismo, que constituye el estudio teórico y como medio para ser aplicado a otras normas del saber o a técnicas concretas que es un estudio aplicado.

La Lingüística teórica elabora modelos que expliquen el funcionamiento del lenguaje, cuáles son sus estructuras y sus componentes. Saussure define la lengua como parte esencial del lenguaje, que es a la vez el producto social de la facultad de lenguaje y el conjunto de convenciones necesarias adoptadas por el cuerpo social que permiten el ejercicio de la facultad de lenguaje en los individuos. Como producto social la lengua es como un tesoro depositado en los sujetos de una comunidad: como una gramática que existe virtualmente en los cerebros de un conjunto de individuos, por lo que Saussure considera que la lengua existe completamente en la masa de individuos que componen una comunidad y está más o menos completa en cada individuo, esto implicaría la consideración de una “lengua individual”.

Bibliografía: Introducción a la lingüística Fernández Pérez Milagros, España Ariel lingüística, 2000.

6.3.1.10 Gramática

En su sentido más estricto, la gramática estudia la estructura de las palabras, las formas en que estas se enlazan y los significados a los que tales combinaciones dan lugar. En este sentido, la gramática comprende la morfología, que se ocupa de la estructura de las palabras, su constitución interna y sus variaciones, y la sintaxis, a la que corresponde el análisis de la manera en que se combinan y se disponen linealmente, así como el de los grupos que forman.

La gramática es, pues, una disciplina combinatoria, centrada, fundamentalmente, en la constitución interna de los mensajes y en el sistema que permite crearlos e interpretarlos. Se hacen necesarias en la descripción de numerosos aspectos de la gramática. En un sentido más amplio, la gramática comprende, además, el análisis de los sonidos del habla.

A cada parte de la gramática pertenecen varias unidades sustantivas (en el sentido de ‘fundamentales’ o ‘esenciales’) y diversas relaciones. La mayor parte de dichas unidades se componen de otras más pequeñas, en la fonología los rasgos distintivos se agrupan en fonemas, que a su vez constituyen sílabas. Los segmentos de la morfología son los morfemas (como los de des-orienta-ción), que se agrupan en palabras (desorientación, orientación, desorientado). A su vez, la palabra constituye la unidad máxima de la morfología y la unidad mínima de la sintaxis. Las palabras, pertenecientes a una determinada categoría o clase en función de sus propiedades morfológicas y sintácticas, forman grupos sintácticos: mi casa, por ejemplo, es un grupo nominal y beber leche, uno verbal. La combinación de determinados grupos sintácticos da lugar a las oraciones, que relacionan un sujeto con un predicado. Las funciones sintácticas, como sujeto, complemento directo, etc. (§ 1.6), son unidades relacionales: un sujeto lo es en relación con un cierto predicado. A si un grupo nominal mi casa es el sujeto de la oración Mi casa queda bastante

lejos, mientras que es el complemento directo de El fuego destruy mi casa. Las relaciones sintácticas se expresan formalmente de diversas maneras: mediante la concordancia (por ejemplo, la de número y persona entre sujeto y predicado), la selección (como la de determinadas preposiciones: depender de alguien) y la posición (por ejemplo, la del complemento directo detrás del verbo). Bibliografía: Nebrija Antonio, Gramatica de la lengua, Barcelona Red Ediciones, 2016.

6.3.1.11 Epistemología

La disciplina filosófica que estudia el conocimiento científico y la forma en que actúan los individuos, para ampliar los horizontes de la ciencia es lo que se llama epistemología. Fundamentalmente se ocupa del origen, trascendencia, y finalidad del conocimiento.

La epistemología trata de los problemas planteados por la ciencia, es un estudio crítico de los principios, de las hipótesis y de los resultados de las diversas ciencias destinado a determinar su origen lógico, su valor y su contenido. Se enfoca en la naturaleza entre la relación de la realidad y la verdad, como se construye o produce algo con base en el conocimiento, su interés fundamental en cuanto al conocimiento es, su criterio de verdad la relación entre sujeto y objeto, junto a los problemas que esta relación conlleva. Para Piaget, la epistemología “es el estudio del pasaje de los estado de menor conocimiento a los estado de un conocimiento más avanzado, preguntándose Piaget, por el cómo conoce el sujeto (como se pasa de un nivel de conocimiento a otro) la pregunta es más por el proceso y no por el “que es” el conocimiento en sí.

Bibliografía: Gutiérrez Claudio, epistemología e informática, San José Costa rica, Editorial a distancia, 1993.

6.3.1.12 Estadística

La estadística es comúnmente considerada como una colección de hechos numéricos expresados en términos de una relación sumisa, y que han sido recopilados a partir de otros datos numéricos. Definen la estadística como un valor resumido, calculado, como base en una muestra de observaciones que generalmente, aunque no por necesidad, se considera como una estimación de parámetro de determinada población; es decir, una función de valores de muestra.

La estadística es una técnica especial apta para el estudio cuantitativo de los fenómenos de masa o colectivo, cuya mediación requiere una masa de observaciones de otros fenómenos más simples llamados individuales o particulares. Esta ciencia tiene disímiles aplicaciones y a través de ella se pueden expresar, mediante indicadores, aspectos de gran utilidad en lo económico, social y natural. La estadística es una técnica especial apta para el estudio cuantitativo de los fenómenos de masa o colectivo, cuya mediación requiere una masa de observaciones de otros fenómenos más simples llamados individuales o particulares. Esta ciencia tiene disímiles aplicaciones y a través de ella se pueden expresar, mediante indicadores, aspectos de gran utilidad en lo económico, social y natural.

Bibliografía: Gutiérrez Cabria Mario, Filosofía de la estadística, Valencia, Editor serve de publicacions 1994.

6.3.2 Artes

Es el conjunto de disciplinas que orientan a una finalidad expresiva y estética. Si bien es cierto que un gran número de actividades humanas guardan relación con la capacidad de expresión y la estética, solo en el arte estas características se presentan como sentido y razón de ser también es cierto que el concepto estética ha sido muy debatido, más que nunca fue definitivamente eliminado. Bibliografía: Eisner Elliot, el arte y sus derivados, Barcelona Paidos 2002.

6.3.2.1 Artes Escénicas

Las artes escénicas son el estudio y practica de un conjunto de expresiones. Constituyen una forma de arte vivo y efímero, básicamente comprenden el teatro, la danza y la música. Bibliografía: Eisner Elliot, el arte y sus derivados, Barcelona Paidos 2002.

6.3.2.2 Cinematografía

La cinematografía es entendida como una cuestión técnica en tanto y en cuanto es un método a partir el cual varias imágenes unidas y proyectas de manera continuada generan una idea de movimiento. Bibliografía: AUMONT, Jacques. *Historia general del cine*. Madrid, Cátedra, 1995.

6.3.2.3 Fotografía

La fotografía es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debidas a la acción de la luz. Es el proceso de proyectar imágenes y capturarlas, bien por medio del fijado en un medio sensible a la luz o por la conversión en señales electrónicas. Basándose en el principio de la cámara oscura, se proyecta una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido. Para capturar y guardar esta imagen,

las cámaras fotográficas utilizan película sensible para la fotografía analógica, mientras que en la fotografía digital, se emplean sensores CCD, CMOS y memorias digitales.

Bibliografía: UNZUNEGUI DÍEZ, Santos. *Paisajes de la forma: Ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid, Cátedra, 1994.

6.3.2.4 Filmar

Acción de registrar en una película cinematográfica, imágenes de sucesos reales o ficticios.

Filmar se refiere a la actividad de tomar escenas, ya sea de paisajes, de personas o de cualquier otra cosa en movimiento, a partir de un video cámara especialmente destinada para tal tarea. En el cine, una locación es cualquier lugar donde un equipo de filmación estará filmando actores y la grabación de su diálogo. Bibliografía: Como filmar y grabar videos. Steve Stockman. 224 pag. Workman Publishing (2011).

6.3.2.5 Grabación de Video

Es el procedimiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medio electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento

Características de los flujos de video

Número de fotogramas por segundo

Velocidad de carga de las imágenes (cadencia): número de imágenes por unidad de tiempo de video, para viejas cámaras mecánicas cargas de seis a ocho fotogramas por segundo (bps) o 120 imágenes por segundo o más para las nuevas cámaras profesionales. Los estándares PAL (Europa, Asia, Australia, etc.) y SECAM (Francia, Rusia, partes de África, etc.) especifican 25 fps, mientras que NTSC (EE. UU., Canadá, Japón, etc.) Especifica 29,97 fps. El cine es más lento con una velocidad de 24fps, lo que complica un poco el proceso de transferir una película

de cine a video. Para lograr la ilusión de una imagen en movimiento, la velocidad mínima de carga de las imágenes es de unas quince imágenes por segundo, sin embargo el ojo humano puede distinguir movimiento mucho más fluido por encima de los 48 fotogramas por segundo.

Resolución de video

El tamaño de una imagen de video se mide en píxeles para video digital, o en líneas de barrido horizontal y vertical para video analógico. En el dominio digital, (por ejemplo DVD) la televisión de definición estándar (SDTV) se especifica como $720/704/640 \times 480i60$ para NTSC y $768/720 \times 576i50$ para resolución PAL o SECAM. Sin embargo, en el dominio analógico, el número de líneas activas de barrido sigue siendo constante (486 NTSC/576 PAL), mientras que el número de líneas horizontal varía de acuerdo con la medición de la calidad de la señal: aproximadamente 320 píxeles por línea para calidad VCR, 400 píxeles para las emisiones de televisión, y 720 píxeles para DVD. Se conserva la relación de aspecto por falta de píxeles.

Bibliografía: Como filmar y grabar videos. Steve Stockman. 224 pag. Workman Publishing (2011).

6.3.2.6 Guión

Un guion o guión es un texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, historieta o de un programa de radio o televisión. Es decir, un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra requiere para su puesta en escena. Abarca tanto los aspectos literarios (guion cinematográfico, elaborado por el guionista: los parlamentos) como los técnicos (guion técnico, elaborado por el director: acotaciones, escenografía, iluminación o sonido).

Diferencias entre los tipos de guion

Numeración de las escenas

En el guión literario, las escenas no se numeran. La numeración de las escenas se realiza al transformarlo en el guion de producción. La motivación detrás de esto es que un guion cinematográfico tiene muchas reescrituras. Es muy común eliminar y reorganizar las escenas, al igual que agregar nuevas. Consecuentemente, agregar o eliminar una escena implicaría reenumerar todas las escenas posteriores. La mayoría de las veces, numerar las escenas conlleva una mejora y una tarea eficaz, a la hora de buscar las escenas.

Al entrar en preproducción, el guión de producción se convierte en la principal guía para todos los departamentos de la producción. Las escenas se numeran, de modo que cada una tenga un único número que las identifique. En ese momento el guion se “bloquea”; queriendo decir que así las escenas se reorganicen o se eliminen, seguirán siendo identificadas con el número que se les asignó. Cuando se agrega una escena nueva a un guión de producción, su numeración sigue una nomenclatura particular.

Numeración de las páginas

Una vez que el guión sea bloqueado, la numeración de las páginas no puede cambiar. Es decir, en cada revisión la misma escena debe estar siempre en la misma página. Cuando una escena se modifica a tal extremo de mover la escena siguiente a una nueva página, esta nueva página solo debe contener el texto desplazado. Esto es con el fin de no reimprimir la totalidad del guion, sino solamente las páginas que contienen cambios. La nueva página que se crea, se numera siguiendo una nomenclatura particular.

Marcas de revisión

Cuando se efectúa un cambio en un guión de producción, se coloca una marca de revisión, usualmente un asterisco, a la derecha del renglón que contiene el cambio. Esto con el fin de facilitar que el personal de producción detecte el cambio fácilmente.

Marcas de continuación

Cuando, en un guion de producción, una escena se extiende de una página a otra, se coloca la marca “(CONTINÚA)” al final de la página, y “CONTINÚA:” al inicio de la segunda página. El uso de las marcas de continuación es opcional en el guion literario, pero obligatorio en el guion de producción.

Formato

El guion cinematográfico, que también se utiliza en televisión para las producciones a una cámara, maneja un formato bastante específico. La razón detrás de la forma, es que se presenta información de producción de manera implícita; un guion cinematográfico contiene más información que la que solamente el texto presenta. Entre la información que encierra el formato, está la idea que una página de guion corresponde a un minuto de imagen en pantalla.

Elementos de formato

Un guión está conformado por 7 elementos. Cada uno de estos se escribe de una manera particular, y su forma encierra información relevante para los varios miembros del equipo de producción. Si un texto no corresponde a uno de estos elementos, no debe estar en el guion.

Encabezado de escena

Los encabezados de escena describen como será el lugar donde transcurrirá la escena que les sucede.

Los encabezados están compuestos de tres partes que:

- Dictan si la escena transcurrirá en un interior o un exterior.
- Indican el lugar donde la escena transcurrirá.
- Muestran la hora del día en que la acción será filmada.



Bibliografía: Pérez Fernández, El manual del Guionista, 2000 editorial Plot.

Elementos de formato

Un guion está conformado por 7 elementos. Cada uno de estos se escribe de una manera particular, y su forma encierra información relevante para los varios miembros del equipo de producción. Si un texto no corresponde a uno de estos elementos, no debe estar en el guion.

Encabezado de escena

Los encabezados de escena describen como será el lugar donde transcurrirá la escena que les sucede.

Los encabezados están compuestos de tres partes que:

- Dictan si la escena transcurrirá en un interior o un exterior.
- Indican el lugar donde la escena transcurrirá.
- Muestran la hora del día en que la acción será filmada.

El primer elemento en el encabezado es la abreviación “EXT.”, de exterior, o “INT.”, de interior, la cual indica si la acción se realizará al aire libre o en un lugar cerrado.

Algunas veces se emplea “EXT. /INT.” o “I/E.” para indicar un lugar que es tanto un interior, como un exterior. Por ejemplo, un automóvil o la puerta de una casa en la cual la acción contempla un personaje fuera y uno dentro.

El segundo elemento del encabezado es el lugar donde transcurrirá la escena. Esta información puede ser general o específica, según las necesidades particulares del guion.

El último elemento es la hora del día. Por lo general se especifica si es “DÍA” o “NOCHE”, ya que el uso principal de esta información es definir si la escena se rodará de día o de noche. Sin embargo, cuando la historia lo pide, se pueden utilizar horas más específicas como: “MAÑANA”, “3 AM”, etc.

Cuando la escena anterior y la presente presentan una acción continua, la hora del día se presenta con el texto “CONTINUO”. Esto indica que mantiene la misma hora del día que la escena anterior.

Bibliografía: Pérez Fernández, El manual del Guionista, 2000 editorial Plot.

6.3.2.7 Story Board

Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. El storyboard es el modo de pre-visualización que constituye el modo habitual de pre-producción en la industria filmica.

El proceso de storyboarding, en la forma que se conoce hoy, fue desarrollado en el estudio de Walt Disney durante principios de los años 1930, después de varios años de procesos similares que fueron empleados en Disney y en otros estudios de animación.

En la creación de una película con cualquier grado de fidelidad a una escritura, un storyboard proporciona una disposición visual de acontecimientos tal como deben ser vistos por el objetivo de la cámara. En el proceso de storyboarding, los detalles más técnicos complicados en el trabajo de una película pueden ser descritos de manera eficiente en el cuadro (la imagen), o en la anotación al pie del mismo.

Bibliografía: Adelman Kim, como se hace un cortometraje, 2005 ediciones Robinbook

6.3.2.8 Cámara Digital

Los conceptos de digitalizar imágenes en escáneres y convertir señales de vídeo a digital anteceden al concepto de tomar cuadros fijos digitalizando así señales de una matriz de elementos sensores discretos. Eugene F. Lally, del Jet Propulsion Laboratory, publicó la primera

descripción de cómo producir fotos fijas en un dominio digital usando un fotosensor en mosaico.

Texas Instruments diseñó una cámara fotográfica análoga sin película en 1972, pero no se sabe si fue finalmente construida. La primera cámara digital registrada fue desarrollada por la empresa Kodak, que encargó la construcción de un prototipo al ingeniero Steven J. Sasson en 1975. Esta cámara usaba los entonces nuevos sensores CCD desarrollados por Fairchild Semiconductor en 1973. Su trabajo dio como fruto una cámara de aproximadamente 4 kg. Que hacía fotos en blanco y negro con una resolución de 0,01 megapíxeles. Utilizó los novedosos chips de estado sólido del CCD. La cámara fotográfica registraba las imágenes en una cinta de casete y tardó 23 segundos en capturar su primera imagen, en diciembre de 1975. Este prototipo de cámara fotográfica era un ejercicio técnico, no previsto para la producción.



Fotografía: Cámara Digital

Bibloweb: <http://www.ixbt.com/news/hard/index.shtml?08/>

6.3.2.9 Resolución de Imagen

La resolución de una cámara fotográfica digital está limitada por el sensor de la cámara (generalmente un CCD o un Sensor CMOS) que responde a las señales de luz, sustituyendo el trabajo de la película en fotografía tradicional. El sensor se compone de millones de “cubos” que se cargan en respuesta a la luz. Generalmente, estos cubos responden solamente a una gama limitada de longitudes de onda ligeras, debido a un filtro del color sobre cada uno. Cada uno de estos cubos se llama un píxel, y se utiliza un algoritmo de muestreo e interpolación para unir la imagen de cada gama de longitud de onda por píxel en una imagen del RGB donde están las tres imágenes por píxel para representar un color completo.

Los dispositivos CCD transportan la carga a través del chip hasta un conversor analógico-digital. Este convierte el valor de cada uno de los píxeles en un valor digital midiendo la carga que le llega. Dependiendo del número de bits del conversor obtendremos una imagen con mayor o menor gama de color. Por ejemplo, si se utilizase un sólo bit tendríamos valores de 0 y 1, y sólo podríamos representar presencia o ausencia de luz, lo que supondría una imagen en blanco y negro puro. Por otro lado, los aparatos CMOS contienen varios transistores en cada píxel. El proceso de conversión digital se produce en la propia estructura del sensor, por lo que no se necesita un conversor añadido. Su proceso de fabricación es más sencillo, y hace que las cámaras que utilizan esta tecnología resulten más baratas.

La cantidad de píxeles resultante en la imagen determina su tamaño. Por ejemplo una imagen de 640 píxeles de ancho por 480 píxeles de alto tendrá 307,200 píxeles, o aproximadamente 307 kilo píxeles.

Bibliografía: <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/imagen/imagen0102.html>

6.3.2.10 Formatos Usados en Cámaras Fotográficas Digitales

Los formatos más usados por las cámaras fotográficas digitales para almacenar imágenes son RAW, JPEG y TIFF.

Muchas cámaras fotográficas, especialmente las cámaras profesionales o DSLR, permiten descargar el formato RAW (crudo). Una imagen RAW está formada por el conjunto de píxeles sin procesar (ni siquiera la interpolación de color que requiere el filtro de Bayer) obtenidos directamente del sensor de la cámara fotográfica. A menudo se utilizan los formatos propietarios de cada fabricante, tales como NEF para Nikon, CRW o CR2 para Canon, y MRW para Minolta, cuyas especificaciones no son conocidas. La firma Adobe Systems lanzó el formato DNG, un formato de imagen raw libre de derechos que ha sido adoptado por algunos fabricantes.

Los archivos raw debían ser procesados ("revelados") en programas de edición de imagen especializados pero con el tiempo los programas más usados, como Picasa de Google, agregaron el soporte para poder editarlos. Editar imágenes en formato raw permite una mayor flexibilidad en ajustes tales como modificar el balance de blancos, compensar la exposición y cambiar la temperatura de color, porque tiene los datos de color sin interpolar, y además poseen mayor profundidad de color que 8 bits por canal: dependiendo del fabricante pueden ser 10, 12, 14 o hasta 16 bits por canal. Esencialmente el formato raw permite al fotógrafo hacer ajustes importantes sin pérdida de calidad de imagen que de otra manera implicarían volver a tomar la fotografía.

Bibloweb: <http://www.ixbt.com/news/hard/index.shtml?08/>

6. 3.2.11 Formatos de Video

Los formatos para video son AVI, DV, MPEG, MOV (a menudo con el motion JPEG), WMV, y ASF (básicamente iguales que WMV). Los formatos recientes incluyen MP4, que se basa en el formato de QuickTime y utiliza nuevos algoritmos de compresión para dar un plazo de tiempos de grabación más largos en el mismo espacio.

Otros formatos que se utilizan en las cámaras fotográficas pero no en las fotos son el DCF, una especificación ISO para la estructura y la asignación de nombres de archivo interna de la cámara fotográfica, DPOF que indica cuantas copias se deben imprimir y en qué orden y el formato Exif, que utiliza etiquetas de metadatos para documentar los ajustes de la cámara fotográfica y la fecha y la hora en la que fueron obtenidas las fotografías.

6.2. 13 Alta Definición

La alta definición, conocida como high definition (HD), es un proyecto que tiene más de cuarenta años de existencia y que se inició cuando la tecnología era aún analógica. Pretendía:

- Elevar el número de líneas. PAL, de 625 pasaba a 1250. NTSC, de 525 a 1150 ap.
- Relación de aspecto: de 4:3 pasaba a 16:9, un formato más alargado, parecido a los formatos panorámicos cinematográficos con bandas negras tanto arriba como abajo (Cinemascope, Panavisión, etc.). Elevar también la frecuencia de cuadro: de 25 imágenes por segundo al doble, llegó hoy en día hasta el triple. También más calidad de audio. Comparable a la obtenida en la reproducción de CD.

Bibloweb: <http://www.ixbt.com/news/hard/index.shtml?08/>

6.3.2.12 Pixel

Los píxeles son los puntos de color (siendo la escala de grises una gama de color monocromática). Las imágenes se forman como una sucesión de píxeles. La sucesión marca la coherencia de la información presentada, siendo su conjunto una matriz coherente de información para el uso digital. El área donde se proyectan estas matrices suele ser rectangular. La representación del píxel en pantalla, al punto de ser accesible a la vista por unidad, forma un área homogénea en cuanto a la variación del color y densidad por pulgada, siendo esta variación nula, y definiendo cada punto sobre la base de la densidad, en lo referente al área.

En las imágenes de mapa de bits, o en los dispositivos gráficos, cada píxel se codifica mediante un conjunto de bits de longitud determinada (es la llamada profundidad de color); por ejemplo, puede codificarse un píxel con un byte (8 bits), de manera que cada píxel admite hasta 256 variaciones de color (2^8 posibilidades binarias), de 0 a 255. En las imágenes llamadas de color verdadero, normalmente se usan tres bytes (24 bits) para definir el color de un píxel; es decir, en total se puede representar un total de 2^{24} colores, esto es 16 777 216 variaciones de color. Una imagen en la que se utilicen 32 bits para representar un píxel tiene la misma cantidad de colores que la de 24 bits, ya que los otros 8 bits son usados para efectos de transparencia.

Para poder visualizar, almacenar y procesar la información numérica que se representa de cada píxel, se debe conocer, además de la profundidad y brillo del color, el modelo de color que se está utilizando. Por ejemplo, el modelo de color RGB (Red-Green-Blue) permite crear un color compuesto por los tres colores primarios según el sistema de mezcla aditiva. La mayor parte de los dispositivos que se usan con una computadora (monitor, escáner, etc.)

Bibloweb: <http://www.ixbt.com/news/hard/index.shtml?08/>

6.3.2.13 Secuencia

Una secuencia, es el conjunto de elementos de cualquier rango ordenados en sucesión. Aplicado este término al cine o al teatro, podemos decir que es el conjunto de elementos ordenados que se integran dentro de una línea argumental, estos elementos pueden ser planos o escenas. La secuencia supondría la narración completa de una de las unidades narrativas de la obra, teatral o cinematográfica. Por esto se ha comparado la secuencia con el capítulo en las novelas. En lenguaje audiovisual se llama secuencia a un plano o una sucesión de planos que conforman una unidad narrativa diferenciada por razones espaciales o temporales. Dentro de la secuencia debe haber una unidad, tanto temporal, como espacial, es decir, debe transcurrir linealmente en el tiempo y en un espacio único o relacionado (el espacio puede variar si la cámara sigue al personaje a través de diversas estancias o lugares, pero esto es menos común).

Bibloweb: <http://www.ixbt.com/news/hard/index.shtml?08/>

6.3.2.14 Escena

Se refiere a la composición del escenario (en teatro) o del plano (en cine y TV), es decir: en qué lugar del escenario (en teatro) o del encuadre (en cine y TV) se coloca cada elemento y cada intérprete, además de los movimientos que efectúan los actores dentro del escenario o del encuadre. Este conjunto de movimientos es labor del director o del ayudante de dirección (en cine y TV) si se trata de secundarios y figurantes.

Fotografía: Escena

Bibloweb: www.encu.com



6.3.215 Encuadre

El encuadre se puede definir como la distancia relativa que existe entre el sujeto u objeto representado y el observador, así, el encuadre es el responsable de que tengamos la impresión de estar cerca o lejos del motivo principal de la imagen. Para comprender directamente la influencia que tiene el encuadre sobre una misma imagen se pueden utilizar sencillos recursos a manera de "ventanas o marcos" realizados en papel o cartón, ya sean móviles o con aberturas fijas que, al superponerlas a las imágenes, dan vistas parciales de las mismas. El encuadre es tal vez el elemento que más nos puede ayudar a comprender cómo se construyen las imágenes, y cómo en éstas podemos ver exclusivamente aquello que el realizador de las mismas desea que percibamos. En el marco del encuadre nos asomamos a una construcción de la realidad, nunca a la realidad misma.

LOS TIPOS DE ENCUADRES

Primero intentaremos identificar el tipo de encuadre, es decir, la distancia que separa al fotógrafo del sujeto que va a fotografiar. Hay tres tipos básicos de encuadre que llamaremos:

Planos generales

Planos medios

Primeros planos o acercamientos muy pronunciados
(algunos autores los denominan primerísimos planos)



Fotografía: Encuadre

Bibloweb: <https://hipertextual.com/archivo/2010/11/encuadre-fotografico/>

6.3.2.16 Tipos de Planos

La dimensión del plano, o sea, la amplitud y tamaño del encuadre, se clasifica por la cantidad del espacio físico captado dentro de la toma según las proporciones de la figura humana, es decir está determinada por: a) el tamaño del sujeto u objeto en pantalla, b) la distancia entre éste y la cámara, y el objetivo (lente) empleado. Por lo general, la clasificación de los planos se explica sobre los planos individuales. La amplitud de las tomas está determinada por el tamaño del objeto/sujeto, la distancia entre éste y la cámara, que se observa en la pantalla.

Cada plano establece una relación con el espectador. Los planos largos o abiertos sirven para establecer el lugar de la acción. Los planos medios sirven de equilibrio, deben tratarse con cuidado para no restarle importancia al actor cuando aparece con otras personas en la misma toma. Por último, los planos cortos o cercanos sirven para mostrar el rostro del actor o talento y enfatizar sus gestos, pero pierde la acción completa del medio que lo rodea; se emplean cuando dirige su mensaje directamente al público y se simula el contacto visual.

6.3.2.17 Planos largos o Descriptivos

Los planos largos, abiertos o generales, ideales en la producción cinematográfica, muestran la disposición de la escena y ayuda a seguir el movimiento, son planos descriptivos ya que permiten ver la relación entre los distintos elementos que forman parte de la acción, proporcionando una idea de la distribución espacial y dar una referencia global de la escena o presentar una idea de la situación geográfica. Son los que ofrecen un mayor ángulo de cobertura de la escena. Su función es poner en la pantalla una situación en que lo importante es la escena en su conjunto y no un detalle en particular, lo que se convierte en una desventaja cuando el público no puede percibir esos detalles con claridad, sobretodo en medios como el vídeo o la televisión.

Es el caso, por ejemplo, de los paisajes que sirven de perfecta introducción a una secuencia de escenas; no sólo enmarcando la historia en una zona geográfica, sino que dan algunos indicios de lo que encontraremos en tomas posteriores.

Los tres tipos de planos generales son los siguientes: 1) el gran plano general, 2) el plano general, y 3) el plano general conjunto. En ocasiones la línea que separa un plano del otro es muy difusa.



Foto: Plano general lejano

Bibloweb: <https://hipertextual.com/archivo/2010/11/encuadre-fotografico/>

6.3.2. 18 Full long shot

Extreme long shot, establishing shot o big long shot. Plano muy largo, extremadamente largo, plano de establecimiento o Gran Plano General. Este plano no es más que una panorámica. Se trata de una imagen completamente abierta; en él la figura humana aparece como un punto lejano dentro del encuadre, no sólo se encuentra en segundo término e irreconocible y no es muy significativa, muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida, pequeña, masificada. Lo que interesa fundamentalmente en esta escala es el escenario. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre enfrente del medio.

Cuando se utilizan planos generales hay que dar tiempo al espectador para que pueda ver todos los elementos que aparecen, de manera que el ritmo se vuelve lento. En televisión y video no es conveniente utilizar demasiado los planos largos o abiertos, porque pueden resultar aburridos y debido a las dimensiones reducidas de la pantalla muchos de sus detalles no se pueden apreciar.



Foto: Plano general lejano

Fotografía : Evelyn Paredes

Bibloweb: <https://hipertextual.com/archivo/2010/11/encuadre-fotografico/>

6.3.2.19 Long shot

Plano largo, otros nombres equivalentes son: toma panorámica o conjunto y Plano General. Abarca una zona muy amplia en el cual se incluye al personaje de cuerpo completo, o un pequeño grupo de personas, aunque no llena todo el cuadro sino que solo es parte del ambiente, en este plano es más importante el lugar donde se desarrolla la acción. Interesa la acción y la situación de los personajes en la escena, es decir, con sólo ver esa imagen, el espectador es capaz de situarse en el ambiente en el que se desarrolla la acción, consiguiendo la información necesaria con un solo vistazo para iniciar el relato.

El sujeto ocupa una parte relativamente pequeña del encuadre entre 1/3 y 3/4 de la altura de la pantalla.

Muestra al personaje y su entorno inmediato, apreciándose claramente su relación con el espacio que lo rodea. Este tipo de plano se usa principalmente para centrar la acción. De esta forma podemos situar a los actores dentro de un contexto, de un ambiente determinado. El plano general empieza a dar importancia al objeto o sujeto. Es más descriptivo que el gran plano general puesto que reduce su arco de cobertura dando más detalles de la situación, aunque de una porción de realidad más pequeña.



Fotografía: Long Shot

Bibloweb: <https://www.google.com.gt/search?q=encuadre&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved>

6.3.2.20 Full shot

Plano completo, entero o total, también se lo conoce como o plano figura. En este encuadre la figura humana toma importancia sobre el entorno ya que muestra al personaje de cuerpo entero en el encuadre, coincide el límite superior e inferior del cuadro con la cabeza y pies de la persona, parado, sentado, acostado, etc., es decir, la figura humana ocupa la mayor parte del espacio informativo disponible, lo que le otorga cierto valor descriptivo al apreciar las características generales del personaje. Es de utilidad en situaciones de movimiento o acciones físicas. Describe las acciones físicas de los personajes y amplía la visión del escenario También tiene un valor narrativo pero comienza a potenciar el valor expresivo o dramático.

Su uso refuerza el carácter narrativo y dramático. Mantiene una relación prosémica aproximada a 1.80 cm. con el espectador.



Fotografía: Full Shot

Bibloweb: <http://tipologiadelplano.blogspot.com>

6.3.2.21 Planos medios o narrativos

En la parte central de esta escala de planos, encontramos los planos medios. Los planos medios deben tratarse con extremo cuidado ya que establecen un equilibrio de tensión entre los planos cercanos y los planos largos. Son eminentemente planos narrativos al establecer la relación del personaje con su ambiente. Este tipo de planos son los que en cine se llaman “de diálogo”. Sólo suelen mostrar a un sujeto y centran la atención del espectador sobre él. Escapan del entorno y no dan apenas detalles de la situación contextual, pero se empiezan a apreciar indicios del estado emocional por la comunicación no verbal y los códigos gestuales. Hay tres tipos de planos intermedios: 1) el plano americano, 2) el plano medio, y 3) el plano medio corto.

6.3.2.22 Medium long shot

Plano medio largo, plano americano, o de tres cuartos. Los límites inferior y superior de la pantalla coinciden con la cabeza y las rodillas de la persona, con lo que se refleja las acciones de los personajes e insinúa el escenario. Tiene un valor narrativo y dramático, se encuentra en la frontera de un plano expresivo (rasgos, y sentimientos de las personas) y descriptivo (movimiento, las acciones que se realizan).

Tiene su origen con las películas del oeste, llamado plano americano por los cineastas europeos que lo descubrieron al mirar los westers y no fue hasta entonces cuando se comenzó a hablar de este plano como tal. Apareció porque se requería un tipo de plano más corto que el entero que capturase al sujeto y las manos de los protagonistas, al tiempo que permitiese ver la acción de desenfundar las pistolas en contexto con el personaje. Se considera una variedad del plano completo, sus fines y usos son similares pero con mayor fuerza expresiva.

Este plano no es demasiado común, pues nuestro cerebro inconscientemente no reconoce el corte sobre las rodillas como algo natural, por lo que es bastante normal que algo no encaje en las tomas de este tipo. Si queremos ajustar la imagen, podremos utilizar este plano

para capturar a dos sujetos, pero en este caso el fondo quedará totalmente tapado y es posible que la escena quede repleta de personas.

Conserva una distancia espacial similar a si nos encontráramos con el personaje a 1.50 m., lo que denota una cierta exterioridad. Un plano americano podría denotar cierto grado de mediocridad, de distanciamiento, y según las articulaciones semánticas puede causar euforia al acercar un objeto al auditorio y disforia al alejarlo. La inmovilidad en un punto medio sería, la transformación de los estados opuestos a un estado de reposo o natural.



Fotografía: Medium Long Shot

Bibloweb: <http://tipologiadelplano.blogspot.com>

6.3.2.23 Medium shot o plano medio

El encuadre muestra la figura humana desde cabeza hasta la cintura, permite ver el movimiento de brazos y manos y podemos observar las expresiones de los protagonistas. También puede ser inferior: de la cintura a los pies. Como su nombre indica, es el plano intermedio por excelencia, y es considerado un plano de retrato.

Con este tipo de plano, cedemos mayor importancia a los aspectos emocionales del sujeto. Es el plano más utilizado porque ofrece mayor información del personaje al plasmar la interioridad humana y la respuesta a los estímulos del ambiente. Al encuadrar a los personajes por encima

de la cintura entra en juego el aire, puesto que el sujeto en si ocupará algo menos de la mitad de la escena; de esta manera, el plano medio debe dejar pasar un amplio espacio desde la cabeza del personaje hasta el borde superior de la pantalla con el fin de que se presente de forma más natural. En este caso existen dos factores a tener en cuenta: 1) el fondo puede o no estar desenfocado según el protagonismo que queramos darle al sujeto;

2) la posición de angulación del personaje, procurando escapar de planos totalmente frontales, buscando posiciones en ángulo respecto a la cámara en función de la disposición del aire de la toma y una participación relevante de los brazos.



Fotografía: Medium Shot

Bibloweb: <http://tipologiadelplano.blogspot.com>

6.3.2.24 Planos cercanos o expresivos

Los planos cercanos o cortos son planos expresivos porque destacan la expresión interna del personaje, revelan detalles pero pueden resultar molestos al obligar a centrarse en zonas muy limitadas de la acción. Llamados también primeros planos porque son aquellos que centran totalmente su atención en el sujeto. Llevan una gran carga emotiva y son perfectos para capturar los sentimientos que, utilizando planos más largos, pasarían desapercibidos.

Contamos con cuatro tipos:

1) el primer plano, 2) el gran primer plano, 3) el primerísimo primer plano, y 4) plano detalle.

6.3.2.25 Close up

Toma cerrada, acercamiento o primer plano; se muestra exclusivamente el rostro y parte de los hombros, hasta la parte alta del pecho por debajo de la camisa.

Enfatiza los gestos del rostro, pero pierde la acción completa del sujeto y del medio que lo rodea. Refleja la intimidad y la realidad anímica del personaje. Se usa para desencadenar sensaciones y efectos psicológicos profundos. Su relación espacial es entre los 45 y 60 cm., es decir, se encuentra entre el espacio íntimo y el personal. Ideal para establecer una relación cercana. El primer plano es el perfecto para el retrato del rostro. Agrandando el detalle y miniaturizando el conjunto de la escena, eliminando la importancia del fondo. Es tremendamente útil cuando se toman imágenes en las que el rostro se acompaña con gestos de las manos o se quiere jugar con el aire de la imagen.

Fotografía: Close up

Bibloweb: <http://tipologiadelplano.blogspot.com>



6.3.2.26 Big close up

Gran primer plano o gran acercamiento. El encuadre recoge únicamente el rostro; la cabeza completa ocupa verticalmente la pantalla, lo que posibilita acceder con eficacia al estado emotivo del talento, al centro de su expresividad la boca y la mirada, los rasgos tensos o relajados nos indican las emociones, gestos y reacciones.

El más expresivo de los planos al rostro, registrándose las expresiones faciales con alto detalle, pero se pierde la acción completa del personaje y del medio que la rodea.

6.3.2.27 Very close up

Primerísimo primer plano o primer plano cerrado. Se encuadra sólo una parte del rostro; suele caracterizarse por la desaparición de la parte superior de la cabeza y la fijación del límite inferior en la barbilla del personaje, o bien, resaltar una pequeña parte del cuerpo a una distancia muy corta. El énfasis se centra en la intimidad: una forma de mirar, un gesto, un movimiento de los labios. Su tiempo de lectura es fugaz. Este tipo de encuadre cerrado tiende a provocar agobio si se expone demasiado. Su relación espacial simula una distancia con el espectador de 20 cm.

El primerísimo primer plano tiene un enorme impacto visual. Está muy ligado a la emotividad y permite centrar la mirada en un pequeño fragmento de la realidad. Los detalles se capturan con especial facilidad, y cualquier pequeño error aparecerá magnificado, lo cual puede inutilizar por completo nuestra toma. Este tipo de planos suele eludir el fondo incluso omitiéndolo totalmente



Fotografía: Very Close up

Bibloweb: <http://tipologiadelplano.blogspot.com>

6.3.2.28 Extreme close up

Plano detalle, detalle aislado o inserto. Recoge una parte pequeña de la figura humana, ya sea del cuerpo o del rostro, o de un objeto. Es una puntualización sobre un segmento corporal; sobre la cara es más corto que el primerísimo primer plano, es decir la boca, los ojos, la nariz, una mano, una uña, el ombligo etc. En el caso de un objeto se denomina plano Detalle a todo encuadre que dé cuenta de la totalidad del mismo o de un fragmento

Destaca el interés de un aspecto concreto de la acción. Se introduce para mostrar algún detalle de la acción y para completar su desarrollo en la narración visual.

Sus usos son expresivos, simbólicos y dramáticos. Tiene tanta importancia que ocupa todo el encuadre disponible y hace que éste tenga un papel trascendente en la historia. Su relación con el espectador es similar a 10 cm. El plano detalle es el plano más cercano. Los detalles se agrandan al máximo y la carga emocional alcanza su punto álgido. Como su nombre indica, el plano detalle muestra un pequeño detalle que en un plano normal pasaría desapercibido.



Fotografía: Extreme Close Up

Bibloweb: <http://tipologiadelplano.blogspot.com>

6.3.2.29 Ángulo de cámara

El ángulo de cámara es la posición y angulación de la misma cámara fotográfica o de cine. Una escena puede ser filmada desde varios ángulos de cámara al mismo tiempo. Esto dará una experiencia diferente y, a veces emoción. Los ángulos de cámara diferentes tendrán diferentes efectos en el espectador y la forma en que percibe la escena que se está grabando. Hay varias formas diferentes que el operador de cámara puede tomar para lograr este efecto.

Fotografía: Ángulos de Cámara

Bibloweb: www.tipos-de-planos-Angu.789



Según la angulación las posiciones pueden ser:

6.3.2.29.1 Cenital. Desde la posición vertical superior al objeto o persona retratada. En posición Cenital, la cámara se encuentra enfocando el suelo o lo que haya debajo.

6.3.2.29.2 Picada. Es una angulación oblicua superior, o sea, por encima de la altura de los ojos y está orientada ligeramente hacia el suelo. Normalmente, el picado representa un personaje psíquicamente débil, dominado, inferior.

6.3.2.29.3 Normal o Ángulo neutro. La posición de la cámara es a la altura de los ojos o si es un objeto es a una altura media paralela al suelo.

6.3.2.29.4 Contrapicado Con una angulación oblicua inferior, o sea, por debajo de la altura de los ojos y ligeramente orientada hacia arriba. El contrapicado normalmente representa un personaje psíquicamente fuerte, dominante, superior.

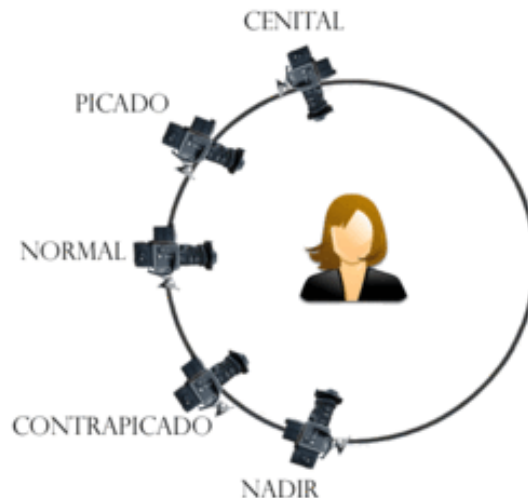
6.3.2.29.5 Nadir. Es una posición de cámara desde la vertical inferior del objeto o persona.

6.3.2.29.6 Aberrante. La cámara se inclina para recoger la imagen y por tanto ésta se muestra inclinada en la pantalla.

6.3.2.29.7 Subjetiva. La cámara nos muestra lo que el personaje está viendo.

Fotografía: Ángulos de Cámara

Bibloweb:<http://www.solosequenosenada.com>



6.3.2.30 Post Producción

La posproducción es la manipulación de material audiovisual digital o analógico usado para cine, publicidad, programas de televisión o radio. Con el desarrollo de la informática, una de sus mayores utilidades se ha convertido en producir efectos digitales, pero la edición y montaje del material sigue siendo su máximo cometido.

Se distinguen dos formas de posproducción: la de vídeo y la de audio (sonido). El término *posproducción* nombra al conjunto de procesos aplicado a todo material grabado o registrado: montaje, subtulado, voz en *off*, efectos especiales, inclusión de otras fuentes audiovisuales, etcétera. Pertenece a un ámbito “tercero” al no trabajar con materia prima. Para el teórico francés Nicolás Bourriaud¹, las artes visuales más representativas de los últimos años amplifican y extienden el anticipatorio concepto de ready made elaborado por Marcel Duchamp. Por consiguiente también reflexionan sobre la fusión entre producción y consumo.

La Postproducción de video engloba una serie de procesos relativos al procesamiento y la edición de distintas tomas de material visual:

6.3.2.31 Edición

La edición de video es un proceso por el cual el editor coloca fragmentos de video. Fotografías, gráficos, efectos digitales o cualquier otro material audiovisual en la cinta de video o un archivo informático, para generar después distintas copias o emisiones. En la mayoría de los casos se incluye audio que puede ser efectos de sonido, música o diálogos de personajes.

6.3.2.32 Efecto de video digital

Distorsión en los fotogramas o en los píxeles de una secuencia de video con el objetivo de crear una connotación o darle un efecto estético al video.

Bibliografía: Hindi Dominic, *postproducción integral*, Barcelona: users editorial 2000.

6.3.2.33 Fade

Efecto de sonido o de audio que sugiere el desvanecimiento en el sonido o en la imagen.

6.3.2.34 Cintillo

Título utilizado en el cine y la televisión para colocar el nombre y cargo de una persona, la dirección de un lugar.

6.3.2.35 Créditos

Los créditos de cierre, créditos finales, títulos de cierre o títulos finales son los textos que se agregan al final de una película, programa de televisión o videojuego para listar y acreditar los miembros del reparto y el equipo implicado en la producción. Normalmente consisten en una lista de nombres y funciones a pequeño tipo, que pasan rápidamente página a página o bien se deslizan sobre el fondo o una pantalla negra. En esta segunda opción, los créditos se pueden deslizar de derecha a izquierda.

6.3.2.36 Tipografía

Se denomina tipografía, a la tarea u oficio e industria que se ocupa de la elección y el uso de tipos, letras diseñadas con unidad y estilo, para desarrollar una labor. La cual hace referencia a los elementos, letras, números, y símbolos pertenecientes a un contenido, ya sea físico o digital.

Es importante tener presente que se quiere comunicar, porque ello definirá la tipografía es la más representativa para la intención buscada.

6.3.2.37 Texto

El texto es la unidad lingüística comunicativa fundamenta, producto de la actividad verbal humana, que posee siempre carácter social, está caracterizado por su cierre semántico y comunicativo, así como por su coherencia profunda y superficial, debida a la intención (comunicativa) del hablante de crear un texto íntegro, y a su estructuración mediante dos conjuntos de reglas: las propias y del nivel textual y las del sistema de la lengua.

Además podemos decir que el texto es un conjunto de enunciados interrelacionados desde el punto de vista pragmático, semántico, sintáctico.

6.3.2.38 Música

Arte de combinar los sonidos en una secuencia temporal atendiendo a las leyes de la armonía, la melodía y el ritmo, o de producirlos con instrumentos musicales. Existen diversos principios que permiten llevar a cabo esta organización de los sonidos y silencios, la armonía, melodía y el ritmo. La música consiste también en combinar silencios con sonidos armoniosos.



Fotografía: Post Producción

Bibliografía: Hindi Dominic, postproducción integral, Barcelonared users editorial 2000.

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color

En el arte de la pintura, el diseño gráfico, el diseño visual, la fotografía, la imprenta y en la televisión, la teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir el efecto deseado combinando colores de luz o pigmento. La luz blanca se puede producir combinando el rojo, el verde y el azul, mientras que combinando pigmentos cian, magenta y amarillo se produce el color negro. Bibliografía: Palio Johanne, teoría del color, California editores paidos 1999.

6.3.3.2 Dibujo a mano alzada

Significa tanto el arte que enseña a dibujar, así como delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro; toma nombre de acuerdo al material con el que se hace. El dibujo es una forma de expresión gráfica, plasma imágenes sobre un espacio plano. Ese considerado parte de la bella arte conocida como pintura. Es una de las modalidades de las artes visuales. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal. Ha sido utilizado por la humanidad para transmitir ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, sus ideas, costumbres y cultura.

Bibliografía: Giesecke Frederick, Dibujo técnico, Barcelona Limusa 1979.

6.3.3.2 Teoría de la Gestalt:

La palabra alemana Gestalt, que muchas veces se traduce al español como "forma", representa este proceso por el que construimos marcos de percepción de la realidad: todas las personas interpretamos la realidad y tomamos decisiones sobre ella en base a estas "formas" o "figuras" mentales que vamos creando sin darnos cuenta. La teoría de la Gestalt se centra en dar

explicaciones acerca de nuestra manera de percibir las cosas y tomar decisiones a partir de las "formas" que creamos. Bibliografía: Lerdahl Fred, Gestalt teoría, Memphis editores akal 1999.

6.3.4. Tendencias

6.3.4.1 Minimalismo Se considera como la corriente artística contemporánea que utiliza la geometría de las formas. Las formas son las que establecen una estrecha relación con el espacio. Para ello el artista se fija sólo en el objeto y aleja toda connotación posible. El minimalismo busca la sencillez y la reducción para centrar la mirada en cuestiones puramente formales: el color, la escala, el volumen o el espacio circundante. Bibliografía: Batchelor David, minimalismo California 2008 encuentro ediciones.

6.3.4.2 Dibujo Técnico

Es un sistema de representación gráfica de diversos tipos de objetos, con el propósito de proporcionar información suficiente para facilitar su análisis, ayudar a elaborar su diseño y posibilitar su futura construcción y mantenimiento. Suele realizarse con el auxilio de medios informatizados o, directamente, sobre el papel u otros soportes planos. La representación gráfica se basa en la geometría descriptiva y utiliza las proyecciones ortogonales para dibujar las distintas vistas de un objeto. Bibliografía: Giesecke Frederick, Dibujo técnico, Barcelona Limusa 1979.

6.3.4.3 Arte Conceptual Es un forma contemporánea de representación artística, en la cual, una idea o concepto específico, muchas veces personal, complejo e inclusivo, toma una forma abstracta, no convencional, basada en la negación de principios estéticos. Representa una extensión de la urgencia de la auto reflexión y el auto criticismo del arte moderno.

Bibliografía: Marzona Daniel, Back to visual, España 2005 Taschen.

Capítulo VII

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:

La aplicación de la comunicación para la elaboración de la materia audiovisual es fundamental, ya que a través de ello se puede proyectar y transmitir el mensaje al grupo objetivo. A continuación se presenta la propuesta creativa del diseño para la elaboración del audiovisual para informar a los padres de familia de la problemática que genera la violencia intrafamiliar en los estudiantes de la Escuela Concepción Saravia.

Contando con la información obtenida de la investigación en el Marco Teórico y el perfil del cliente, es posible llegar a este paso, pues se evaluaron todos los aspectos para hacer una correcta aplicación de las técnicas y métodos para el proceso de Comunicación Audiovisual. En este capítulo se aplican las ideas y los fundamentos de la comunicación y el diseño y presentar una propuesta preliminar. A continuación se define el método utilizado para llegar a un concepto de diseño.

Uno de los objetivos que se pretende lograr a través de la Comunicación son:

- **Producción Audiovisual para dar a conocer a los padres de familia acerca de la problemática que genera la violencia intrafamiliar, en los estudiantes de la Escuela Concepción Saravia.**
- **Investigar toda la información disponible acerca de cómo producir un audiovisual para incluirla en el proyecto. Se implementará un método y concepto creativo que permita llevar a cabo óptimamente la realización del la producción audiovisual tomando en cuenta varios aspectos entre ellos, texto, audio, imágenes, color, tipografía.**

7.2. Conceptualización

7.2.1 Método

Los mapas mentales son un método muy eficaz para extraer y memorizar información. Son una forma lógica y creativa de tomar notas y expresar ideas que consiste, literalmente, en cartografiar sus reflexiones sobre un tema.

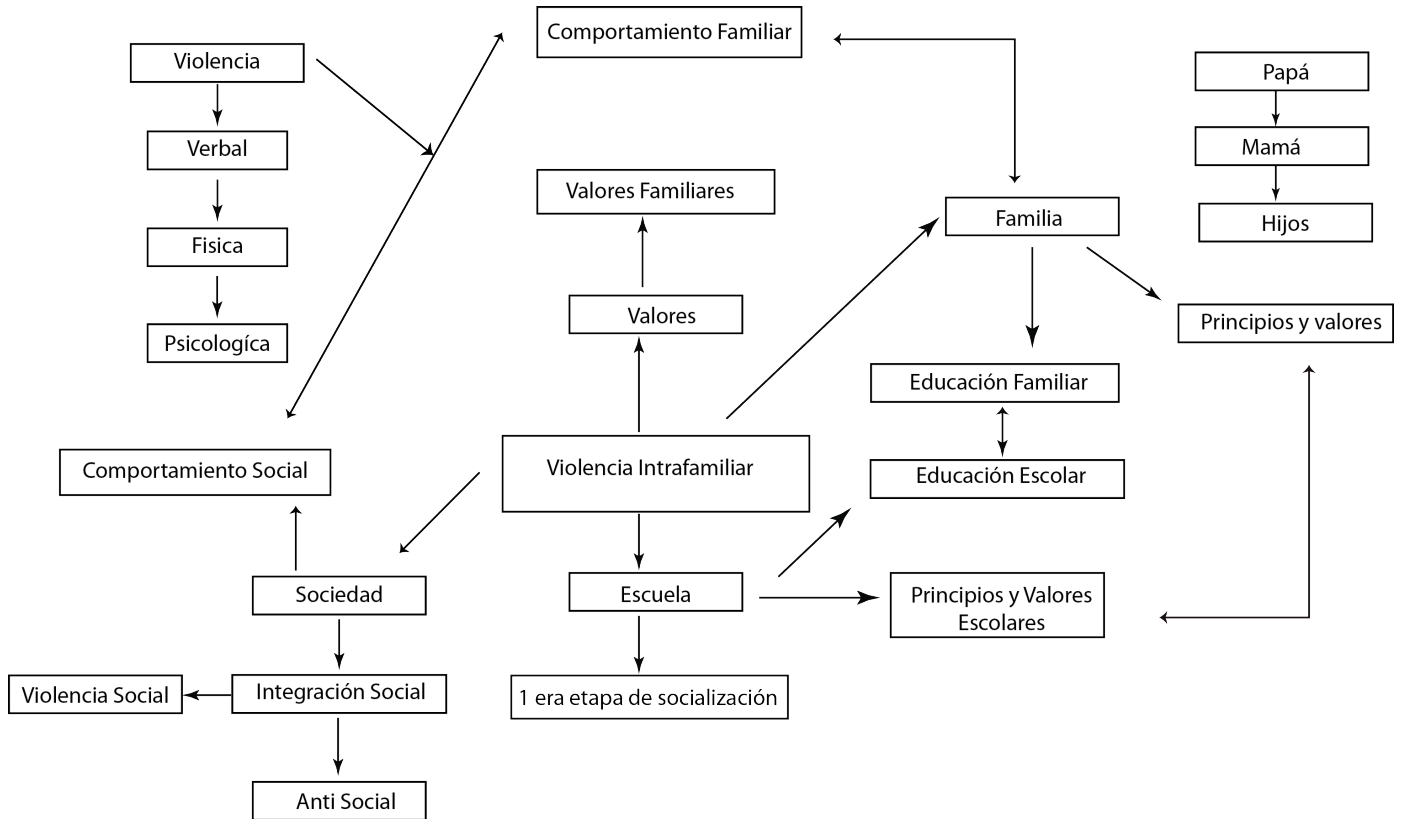
Todos los mapas mentales tienen elementos comunes. Cuentan con una estructura orgánica radial a partir de un núcleo en el que se usan líneas, símbolos, palabras, colores e imágenes para ilustrar conceptos sencillos y lógicos. Permiten convertir largas y aburridas listas de datos en coloridos diagramas, fáciles de memorizar y perfectamente organizados, que funcionan de forma totalmente natural, del mismo modo que el cerebro humano. El mapa mental es el espejo externo en el que se reflejan sus pensamientos con ayuda de un proceso gráfico de gran fuerza, lo que proporciona la clave universal para desbloquear el potencial dinámico del cerebro.

Permite acceder al potencial del cerebro, su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. Los mapas mentales son tan efectivos porque fluyen en el sentido de la biología del ser humano siguiendo los patrones de funcionamiento del cerebro.

Es una técnica creada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation.

La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro

Mapa Mental



7.2.2 Definición del Concepto

El análisis evaluativo final dio como lugar al concepto que se ha de utilizar en la propuesta de la presentación interactiva, se seleccionó de mejor forma, respondiendo a los objetivos planteados y necesidades del cliente.

La propuesta final del concepto creativo:

LA VIOLENCIA NO ES LA SOLUCIÓN.

El concepto creativo final que se presentó en la elaboración de la presentación interactiva.

7.3 Bocetaje

El motivo principal del Material Audiovisual es dar a conocer y concientizar a los padres de Familia la problemática que genera la violencia Intrafamiliar, como puede afectar a sus hijos tanto en la Escuela como fuera de ella.

Elemento Gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color Negro	Crea Ausencia entre una toma y otra.	Edición No lineal Adobe Premier Pro	Ausencia, Misterio
Tipografía	Lograr jerarquías visuales en el contenido del documento	Edición No lineal Adobe Premier Pro	Sorpresa
Color Blanco	Legibilidad y claridad en la tipografía.	Edición No lineal Adobe Premier Pro	Paz

7.3.1. Bocetos a Base de Dibujo Natural



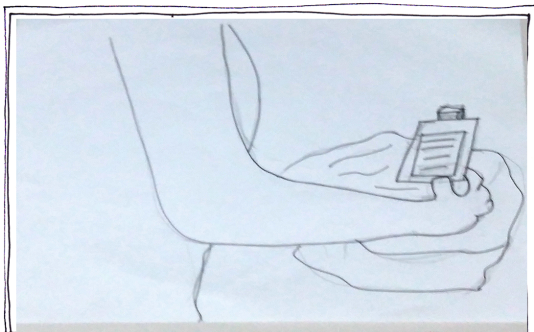
Oswaldo se presenta bajo efectos del alcohol somatando la puerta de su casa.



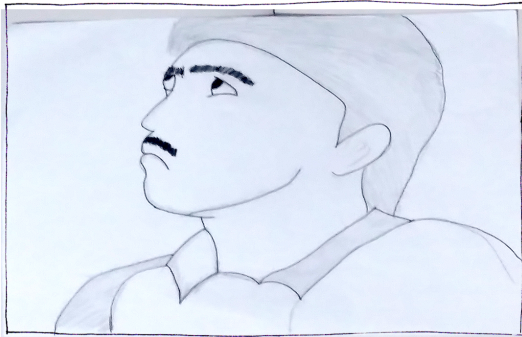
Josefina se acerca a abrir la puerta. Sabía de las condiciones de su esposo.



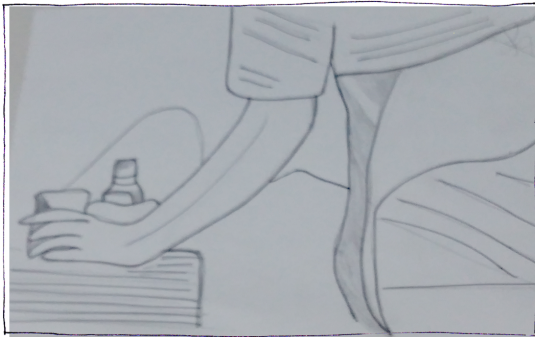
Josefina carga a Oswaldo, sentándolo en una silla y le quita la mochila de los hombros, para ponerlo cómodo, escucha ruidos de botellas al ponerla en la mesa.



Josefina abre la mochila, confirma su sospecha.



Oswaldo se da cuenta y se enoja.



Josefina le lleva el vaso.



Oswaldo se sirve su trago.



Voltea a ver a Josefina muy enojado.



Oswaldo llama a Marcus para que vean el partido juntos.



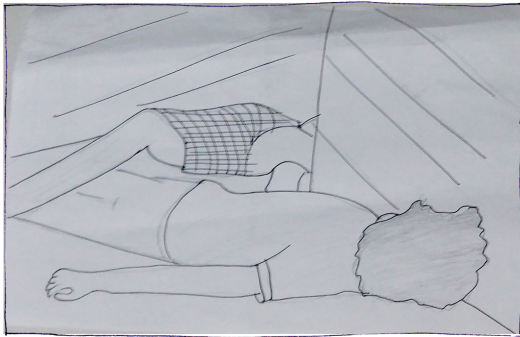
Marcus se emociona y tira su pelota impactando contra la botella.



Oswaldo se levanta, empieza a gritarle a Marcus, lo toma por los brazos insultándolo.



Josefina discute con Oswaldo.

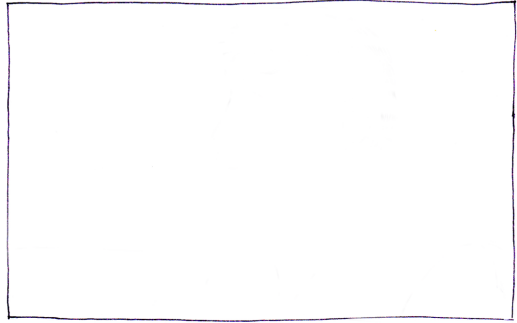


Oswado observa a Josefina y Marcus yacer inconcientes en el suelo.



Marcus se emociona y tira su pelota impactando contra la botella.

En Guatemala se registran al rededor de 54,570 casos...



LA VIOLENCIA NO ES LA SOLUCIÓN

POR

EVELYN PAREDES

7. EXT. CALLE. DÍA.

Toc, toc, toc, somatan la puerta de la casa con mucha intensidad.

OSWALDO

Abrime, abríme, abríme. Ya llegue.

JOSEFINA

Y otra vez venis borracho.

OSWALDO

Te traigo serenata.

JOSEFINA

Serenata será, pasa mejor. A la Viejo!!

DISOLVER A NEGRO

2. INT. CASA. DIA

Josefina ayuda a Oswaldo a sentarse, reclama el estado de ebriedad con el que llega.

JOSEFINA

Mira el estado en el que venis

Ni sentarte puedes.

OSWALDO

Y que tiene déjame en paz.

JOSEFINA

Que tenes aquí, que son estas botellas

Estas chupando otra vez.

OSWALDO

Deja de estar registrando mis babosadas.

Josefina

Es que no tenes vergüenza,

Tenes que estar trayendo guaro a a la casa.

OSWALDO

Deja de estar registrando mis babosadas,

No te importa lo que yo tengo aquí!!!!

DISOLVER A NEGRO

3. INT. CUARTO. DIA

Oswaldo acostado viendo Tv. Pide Entra en discusión con Josefina por Marcus, quien es el culpable por haber botado el trago.

OSWALDO

Josefina, Josefina!!!! Beni, tráeme el trago,

Josefina, Josefina, Me estas desesperando,

Si voy yo ya sabes lo que te va a pasar.

JOSEFINA

Seguí envenenándote con esta babosada,

Ya me estoy desesperada, no te soporto.

OSWALDO

Marcus vamos a ver el partido, los hombres

Miramos futbol.

Gool, Gool, Gooooo!!!

OSWALDO

Marcus te acabas de dar cuenta lo que hiciste!!!!

Respóndeme patojo estúpido,

Me botaste el último trago,

Yo me parto el lomo para trabajar

Vos como solo chingar sos ni un partido podes ver

Quieto.

Mula no entendes!!!!.

JOSEFINA

Que está pasando, porque los gritos Oswaldo.

Marcus mi Amor, respóndeme.

Desgraciado, bolo, lastimaste al niño,

Mira lo que hace tu pinche guaro, mataste a Marcus.

OSWALDO

No puede ser, Josefa, Marcus, respóndanme

Que hice, Que hice!!!! Maldito GUARO!

Mi familia....

DISOLVER A NEGRO

7.4 Propuesta Preliminar

Medida proporcional de Material Audiovisual

1280px Ancho



7
2
0
p
x
L
a
r
g
o

Toma Inicial

Plano Medio

Descripcion: Oswaldo llega en estado de ebriedad, golpeando la puerta con intensidad.



Toma Plano sobre el hombro

Descripción: Josefina asustada al escuchar los golpes abre la puerta, dándose cuenta del estado en que llega Oswaldo.



Toma plano medio Plano

Descripción: Josefina ayuda a Oswaldo a sentarse.



Toma plano Medio Plano

Descripción: Josefina, asustada, abre la mochila de Oswaldo, observa que trae botellas de Alcohol.



Toma plano Medio Plano

Descripción: Oswaldo se pone violento.



Toma plano Americano

Descripción: Oswaldo observa la Tv. Esperando que le lleve su trago.



Toma plano Medio Plano

Descripción: Josefina le lleva el trago a Oswaldo.



Toma plano medio

Descripción: Oswaldo se sirve más.



Toma plano Americano

Descripción: Oswaldo llama a Marcus para que vean el partido de fútbol.



Toma plano Americano

Descripción: Marcus arroja su pelota de la emoción del gol, bota la botella que se quiebra.



Toma Medio Plano

Descripción: Oswaldo toma por el brazo a Marcus gritándole y lo lastima.



Toma: Plano Primero.

Descripción: Oswaldo y Josefina gritan, discuten y pelean.



Toma: Primer Plano

Descripción: Oswaldo le grita a Josefina y le agrade.



Toma: Medio Plano

Descripción: Josefina y Marcus, tirados en el suelo, a causa de la pérdida de control de Oswaldo.



Toma: Medio Plano.

Descripción: Oswaldo llora arrepentido por haber agredido a su esposa e hijo.

En Guatemala se registran alrededor de 54,570 casos de violencia intrafamiliar al año.
Mas de la mitad son niños y niñas entre las edades de 1 a 11 años, que enfrentan índices elevados de discapacidad de aprendizaje.

Descripción: Datos estadísticos sobre la violencia intrafamiliar.

La causa del surgimiento es multifactorial y compleja. Se relaciona con las distintas actitudes socioculturales y las condiciones sociales, los conflictos familiares, aspectos biográficos, personalidad y los abusos en la familia, así como los conflictos conyugales.

Descripción: Datos estadísticos sobre la violencia intrafamiliar.

Capítulo VIII

Capítulo VIII: Validación Técnica

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta de la comunicación.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente al colocar 30 personas, hombres y mujeres, del grupo objetivo y 8 expertos en el área de comunicación y diseño.

Esquema básico para realizar la herramienta de validación:

- A) Universidad Galileo
- B) Facultad de las Ciencias de la Comunicación.
- C) Este proyecto se realiza con la finalidad de concientizar a los padres de familia sobre los daños que ocasiona la violencia intrafamiliar a sus hijos.

8.1. Población y Muestra

Luego de finalizar el Material Audiovisual, se dio inicio al proceso de validación en el que se busca mostrar la efectividad del material exponer si se logra llenar los objetivos ya establecidos con anterioridad.

Comprobar si el material finalizado es funcional en su interactividad, que sea comprensible.

Para llevar a cabo la validación de la presentación interactiva, fue necesario presentarlo a la directora del plantel educativo, mamás, papás, tíos, encargados, siendo nuestro grupo objetivo y profesionales de la comunicación y diseño, para desarrollo del proyecto y así verificar si se cumplió con los objetivos establecidos y realizar cambios.

8.2. Método e Instrumentos

Para evaluación de la producción audiovisual fue necesario tomar como referencia una herramienta de carácter investigativa, que permita recopilar información sobre la eficiencia del proyecto.

La Encuesta

La encuesta consiste en 14 preguntas, están clasificadas en tres partes fundamentales para la realización y ejecución de la presentación interactiva.

Parte objetiva:

Basado en los objetivos del proyecto tanto generales como específicos.

Parte Semiológica:

Es la se basa en todos los elementos visuales en conjunto que conforma la presentación interactiva como las, tipografías y colores.

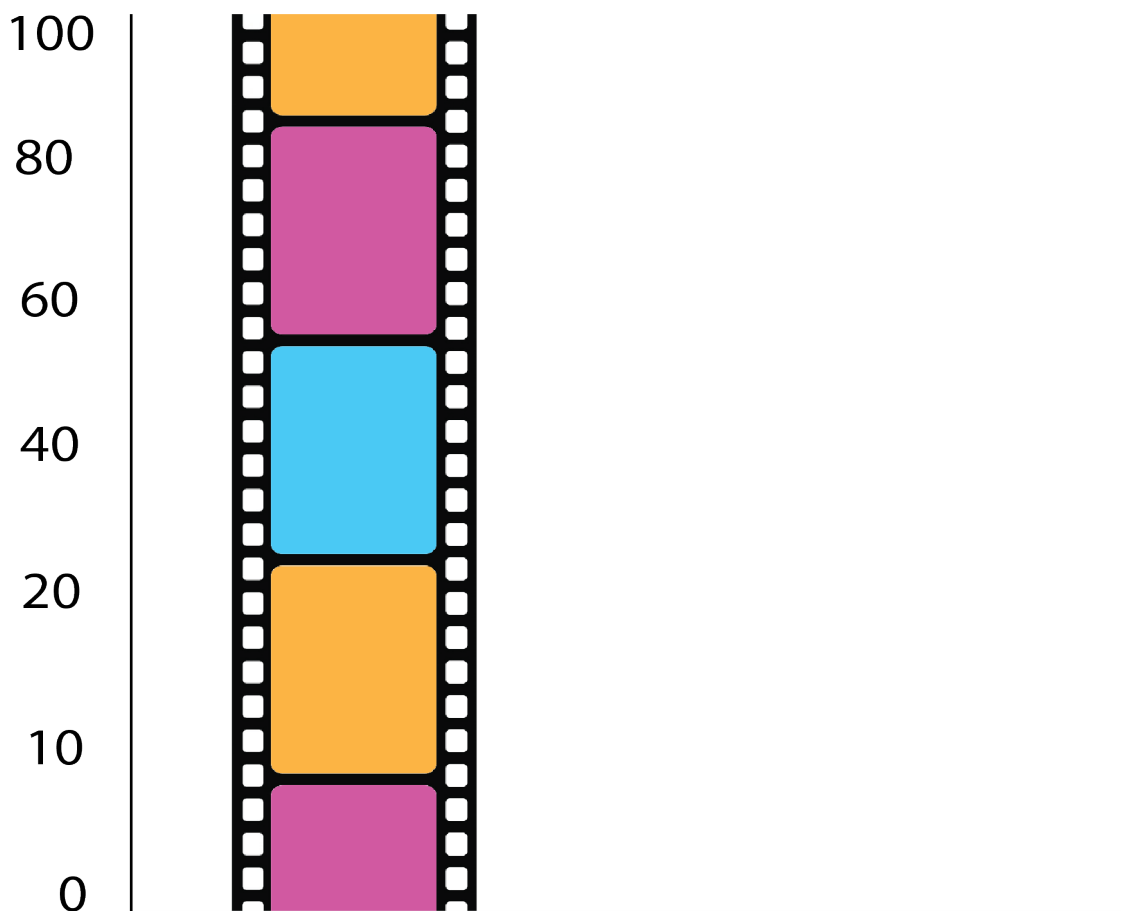
Parte operativa:

Es la que se encargará de comprobar que el proyecto de graduación sea funcional.

8.3. Resultados e interpretación

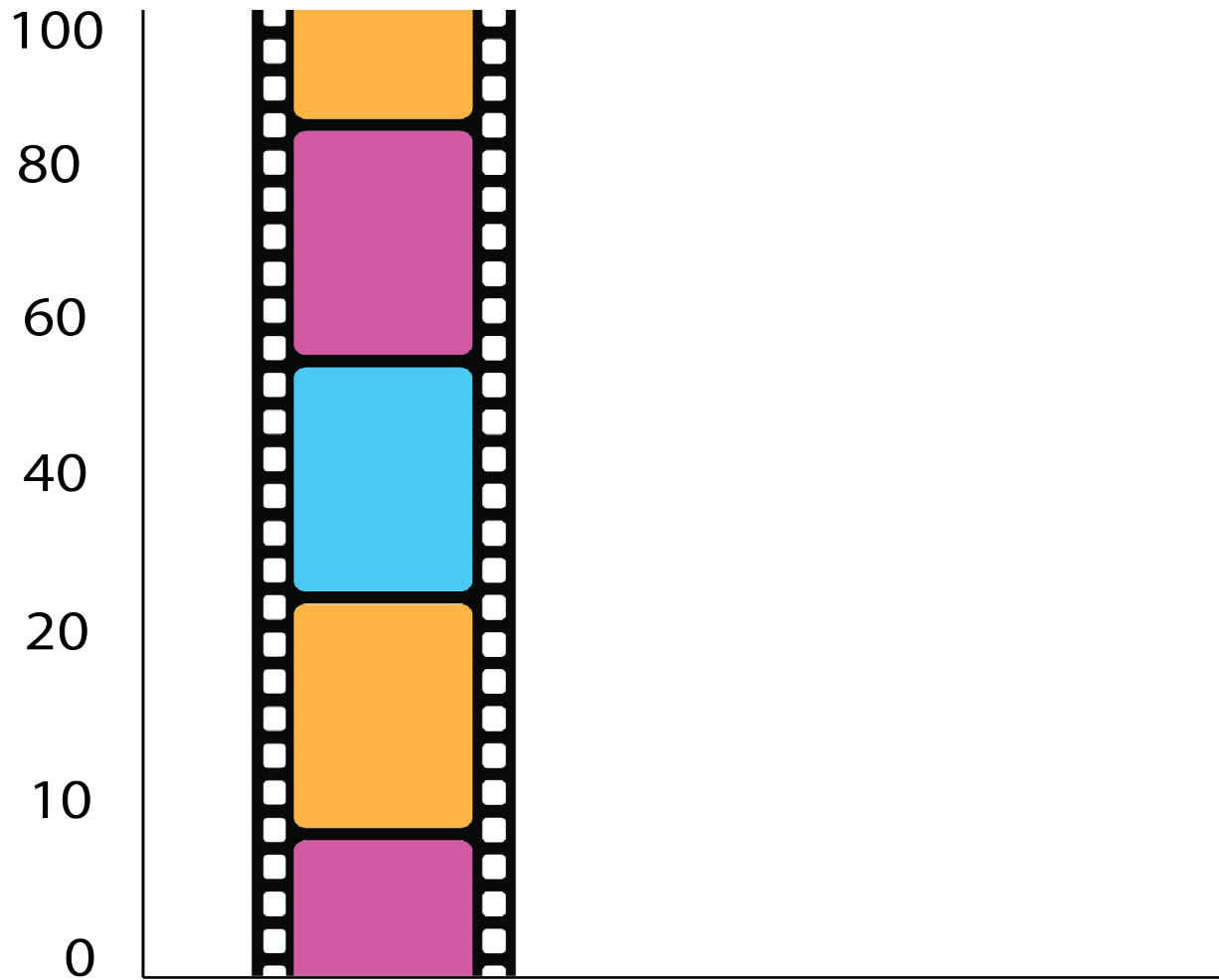
A continuación se presentan las gráficas de los resultados, a través de la tabulación, codificación e interpretación de los mismos.

1. ¿Considera importante producir un audiovisual que dé a conocer una de las causas que genera la violencia intrafamiliar?



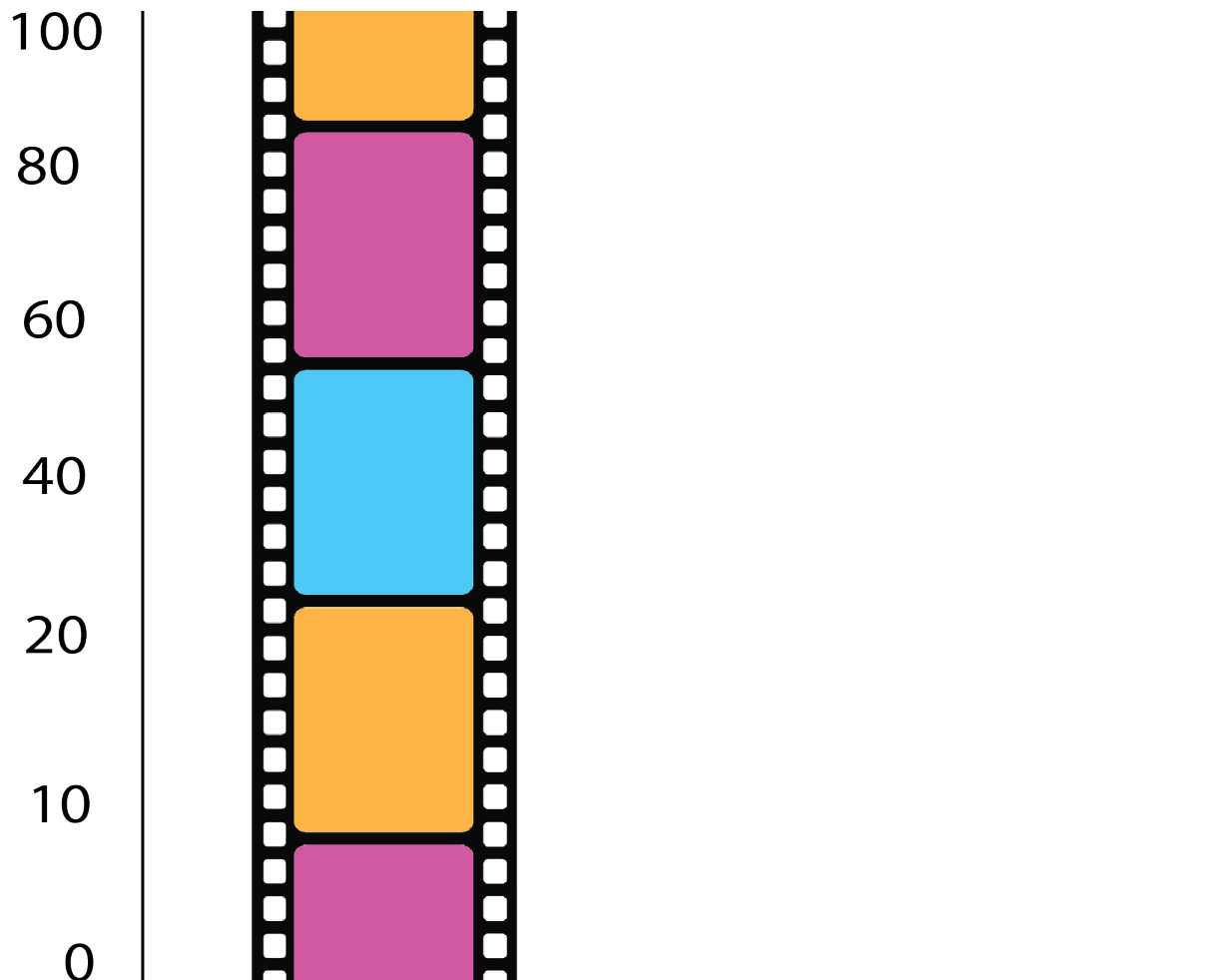
Interpretación: El 100% de los encuestados cree que SÍ es necesario crear un audiovisual para informar a los padres de familia de la problemática que genera la violencia intrafamiliar en los estudiantes de 6 a 13 años de la Escuela Concepción Saravia.

2. ¿Considera necesario recopilar información acerca de la violencia intrafamiliar para generar un mayor impacto?



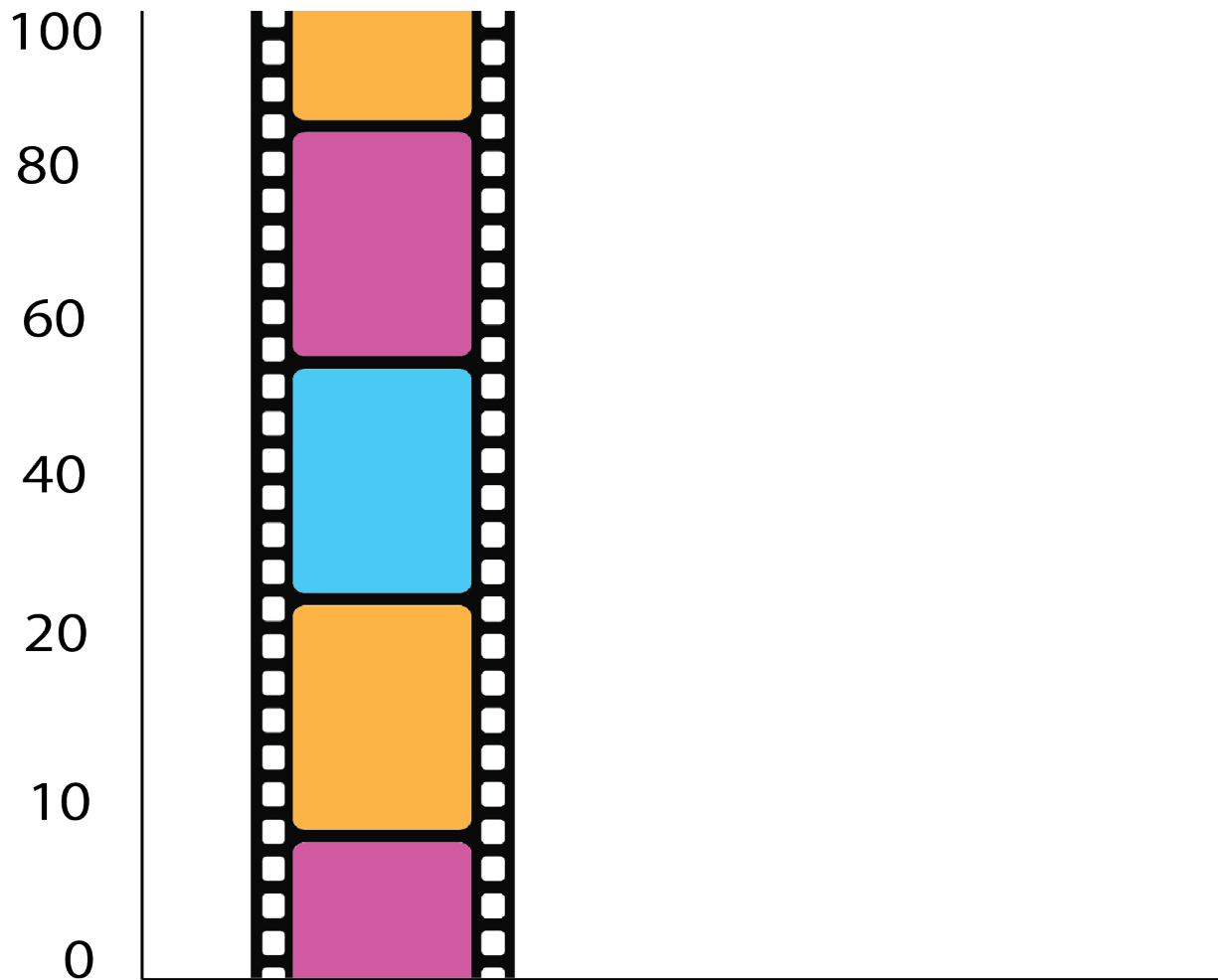
Interpretación: El 100% de los encuestados cree que SÍ es necesario recopilar información acerca de la violencia intrafamiliar para generar mayor impacto.

3. ¿Considera importante recopilar conceptos y definiciones relacionados con la Comunicación y el Diseño para enriquecer el audiovisual?



Interpretación: El 100% de los encuestados cree que SÍ es necesario recopilar conceptos y definiciones relacionadas con la Comunicación y Diseño para enriquecer el audiovisual.

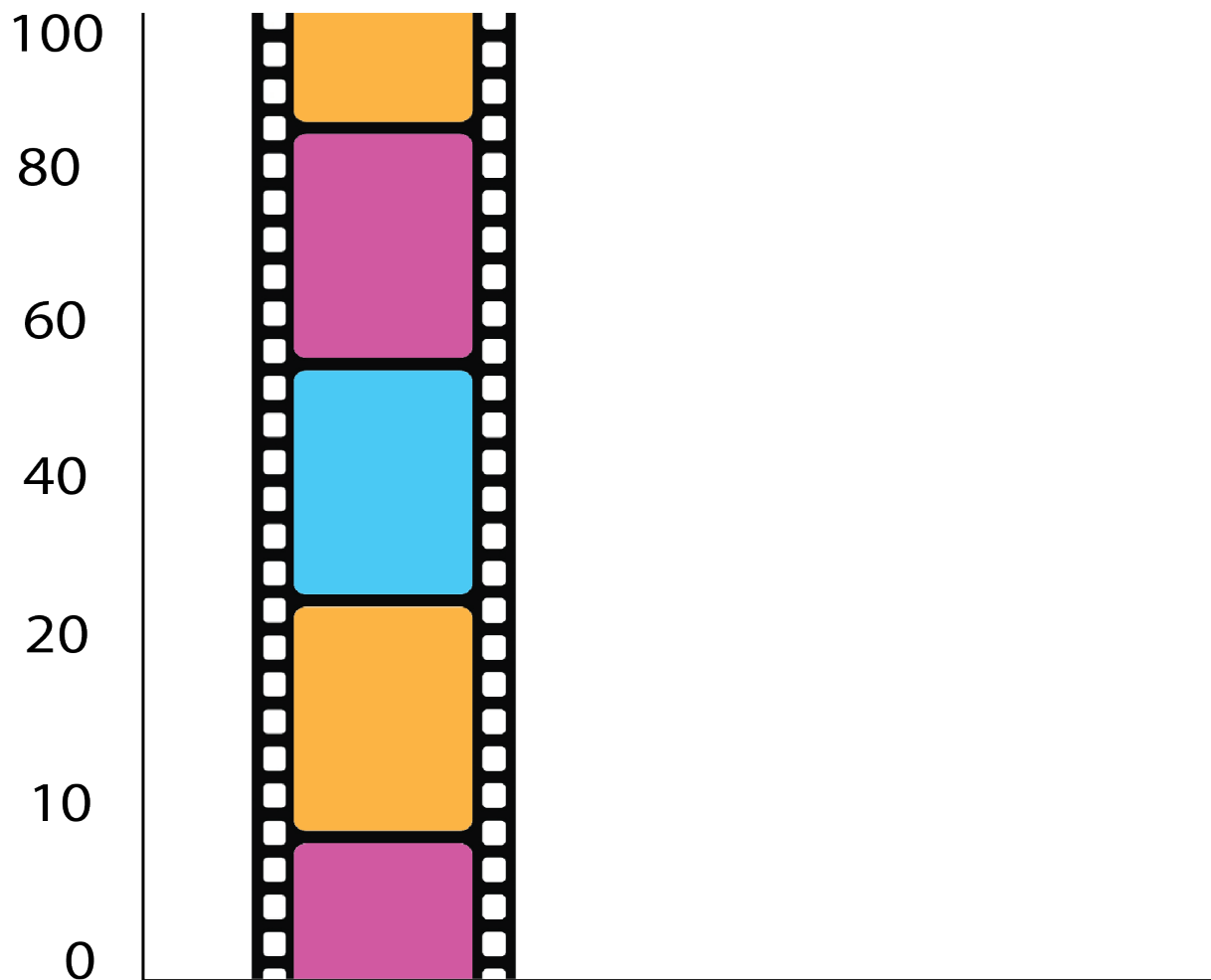
4. ¿Considera importante la armonización musical del audiovisual?



Interpretación: El 100% de los encuestados cree que SÍ es importante la armonización musical del audiovisual.

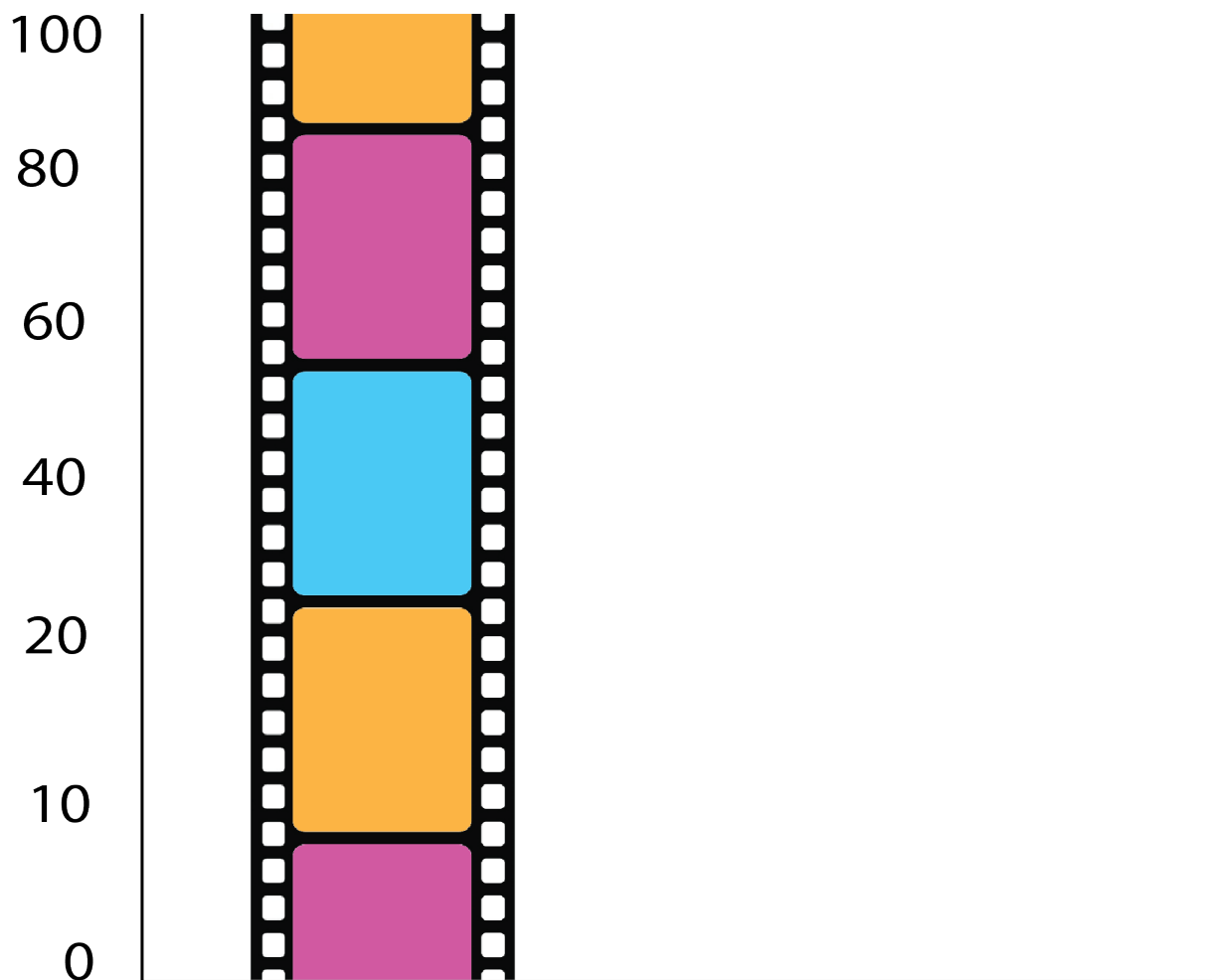
Parte Semiológica

5. ¿Considera que la música utilizada en el material audiovisual le transmite algún sentimiento?



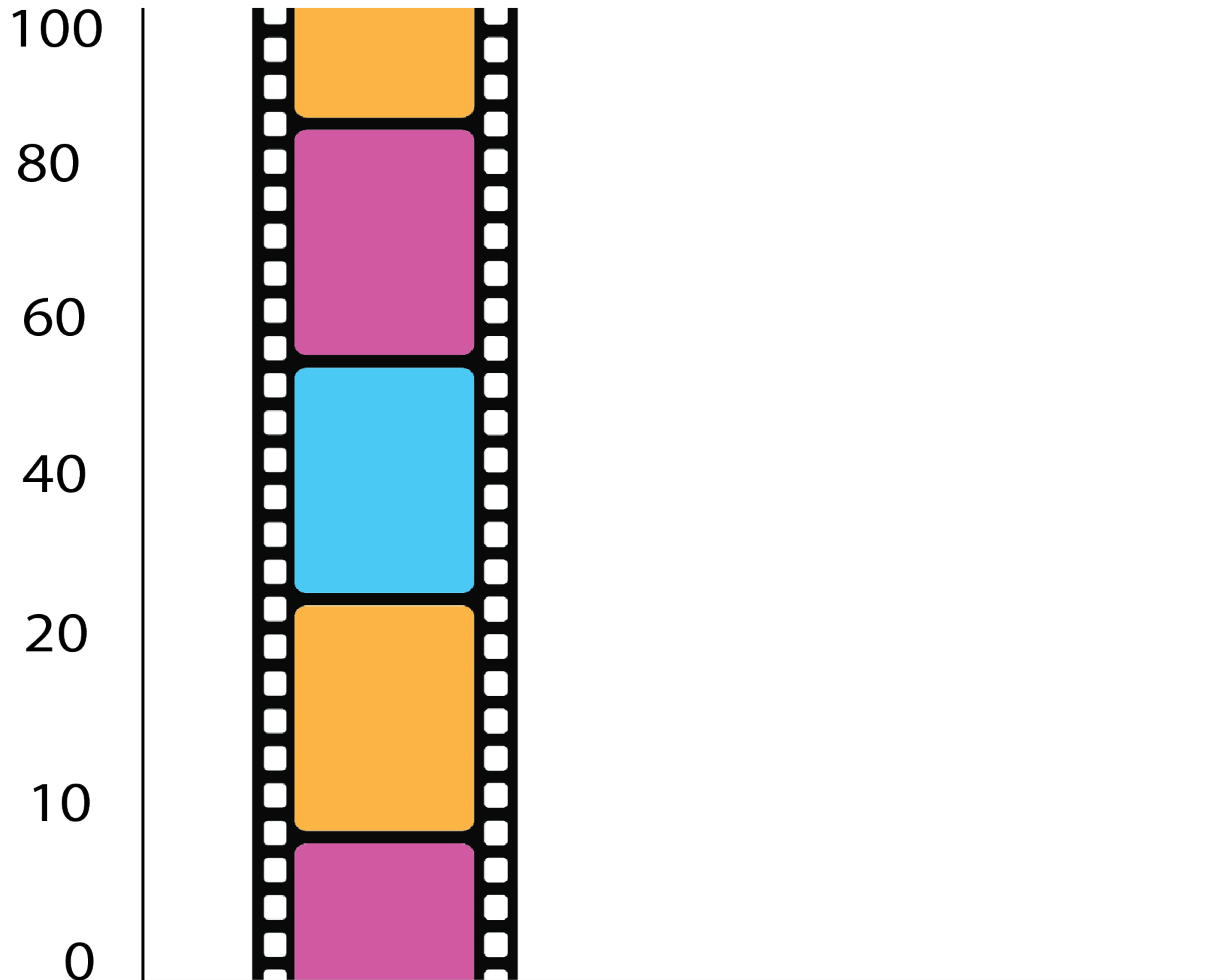
Interpretación: El 100% de los encuestados considera que la música utilizada en el material audiovisual le transmite algún sentimiento.

6. ¿Considera legibles la tipografía (letras) utilizadas en el audiovisual?



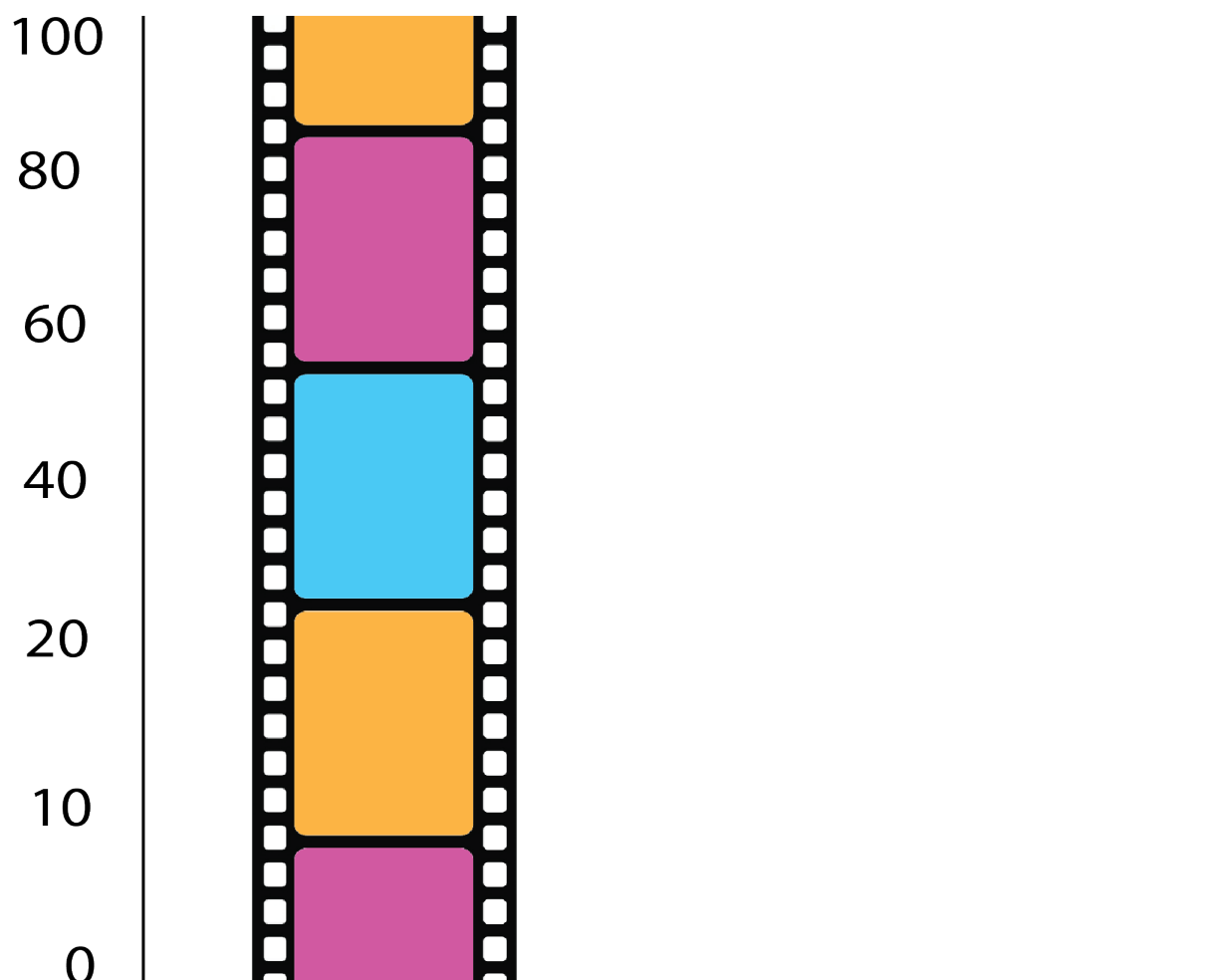
Interpretación: El 100% de los encuestados considera Legible la tipografía (letras) en el audiovisual.

7. ¿Considera adecuada la actuación de los protagonistas?



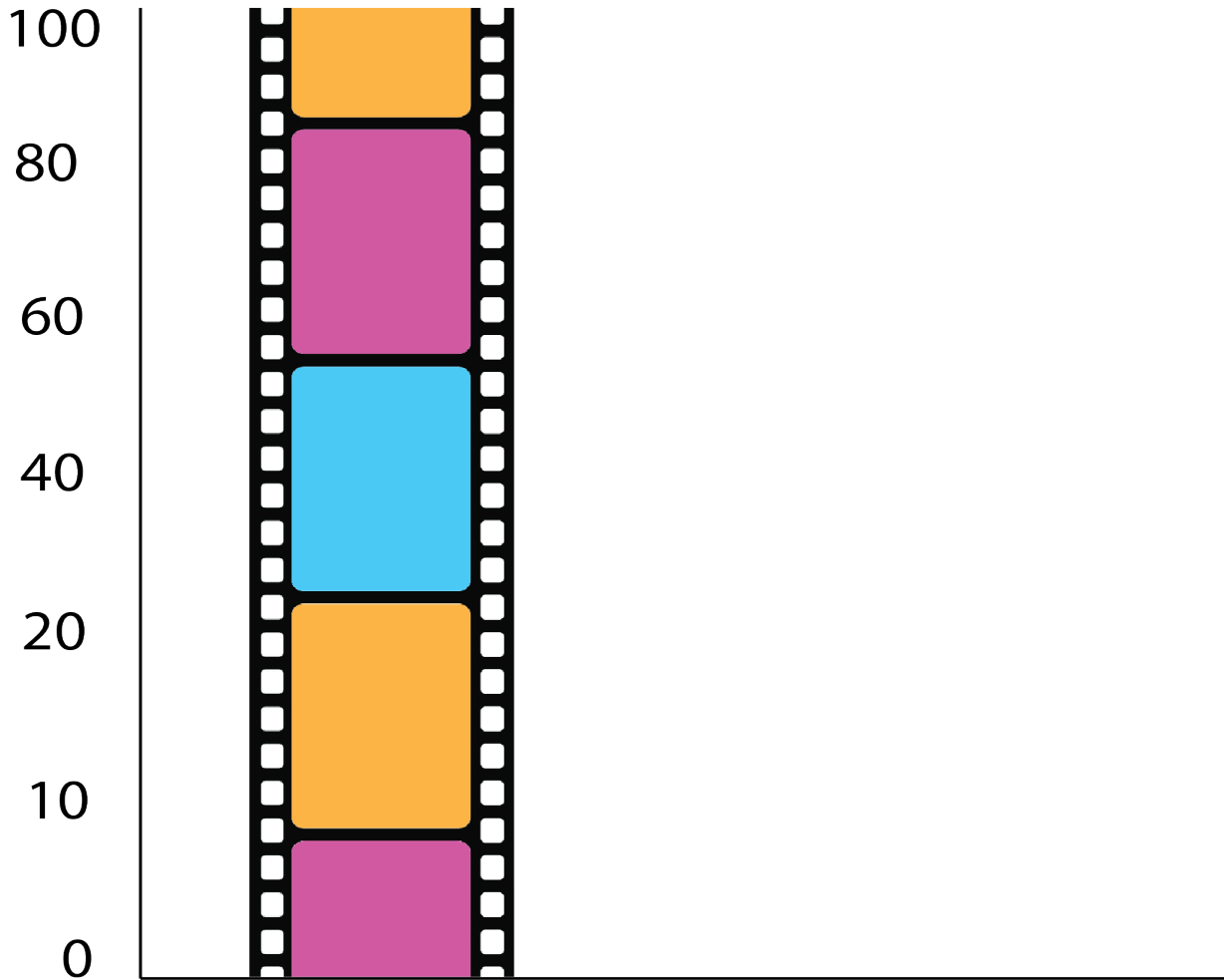
Interpretación: El 100% de los encuestados considera adecuada la actuación de los protagonistas.

8. ¿Considera comprensible el mensaje de la violencia intrafamiliar en el audiovisual?



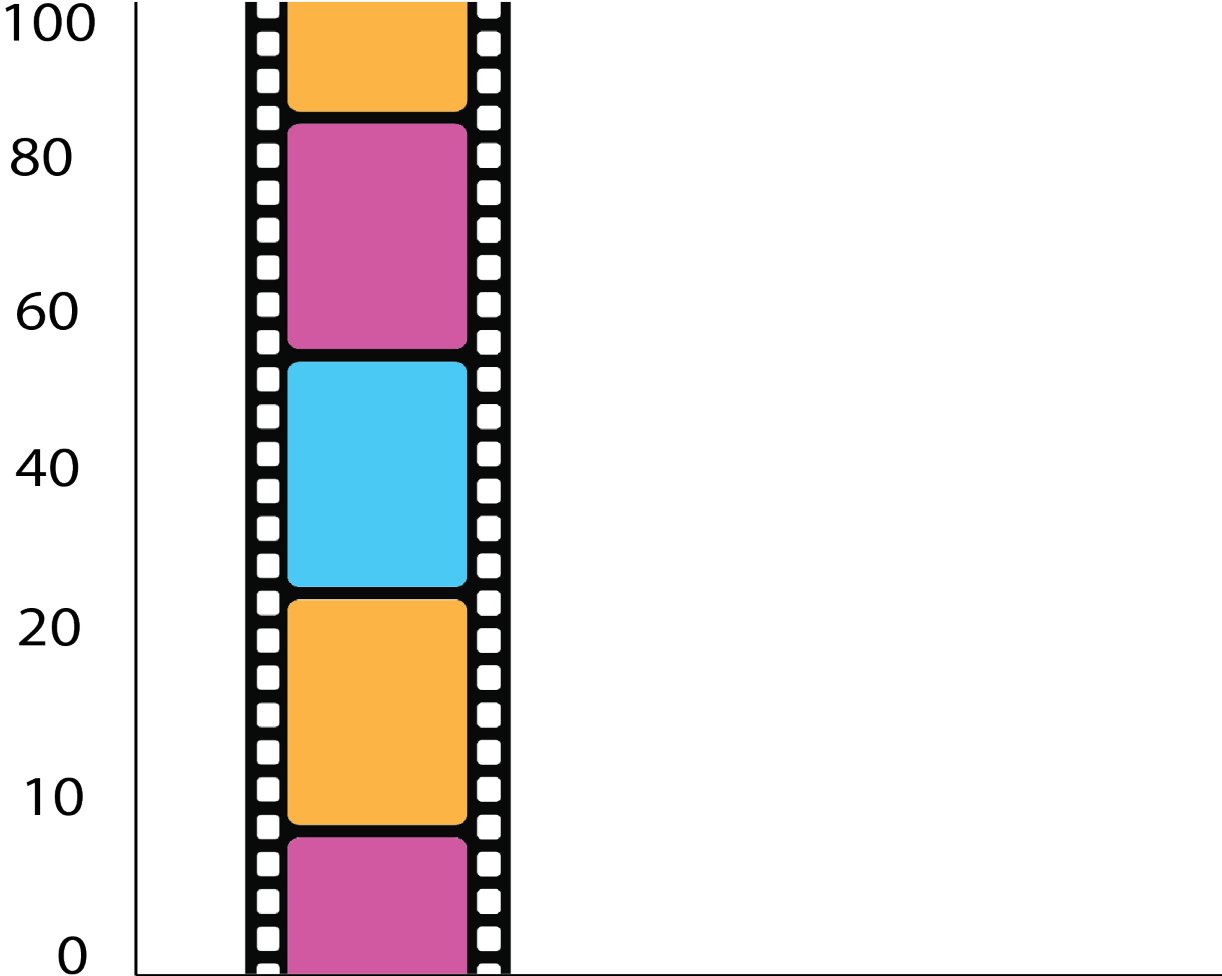
Interpretación: El 100% de los encuestados considera muy comprensible el mensaje de la violencia intrafamiliar en el audiovisual.

9. ¿Considera los colores utilizados en las escenas son adecuados en el audiovisual?



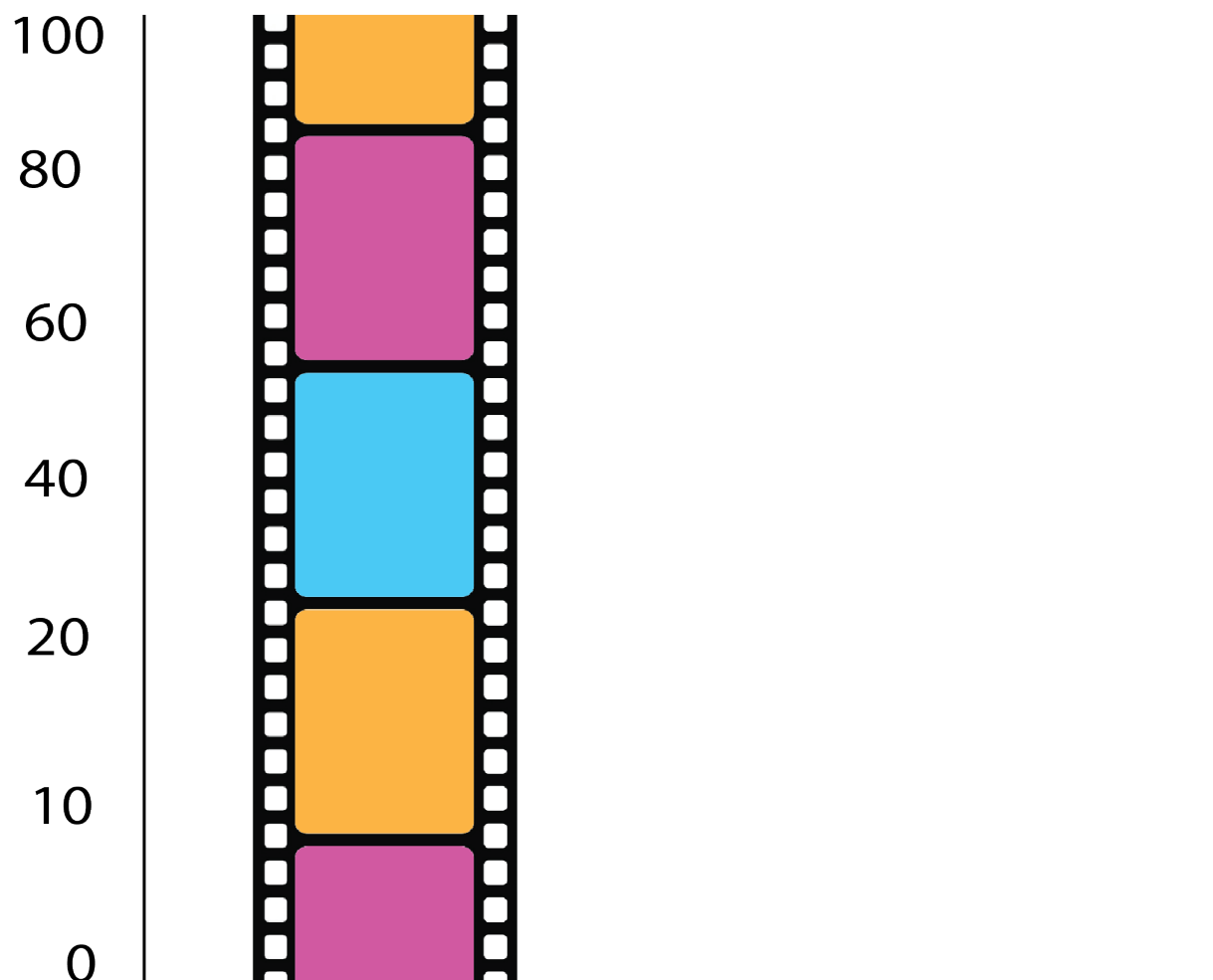
Interpretación: El 100% de los encuestados considera los colores utilizados en las escenas son adecuados.

10. ¿Considera las escenas adecuadas para transmitir el mensaje?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera las escenas adecuadas para transmitir un buen mensaje.

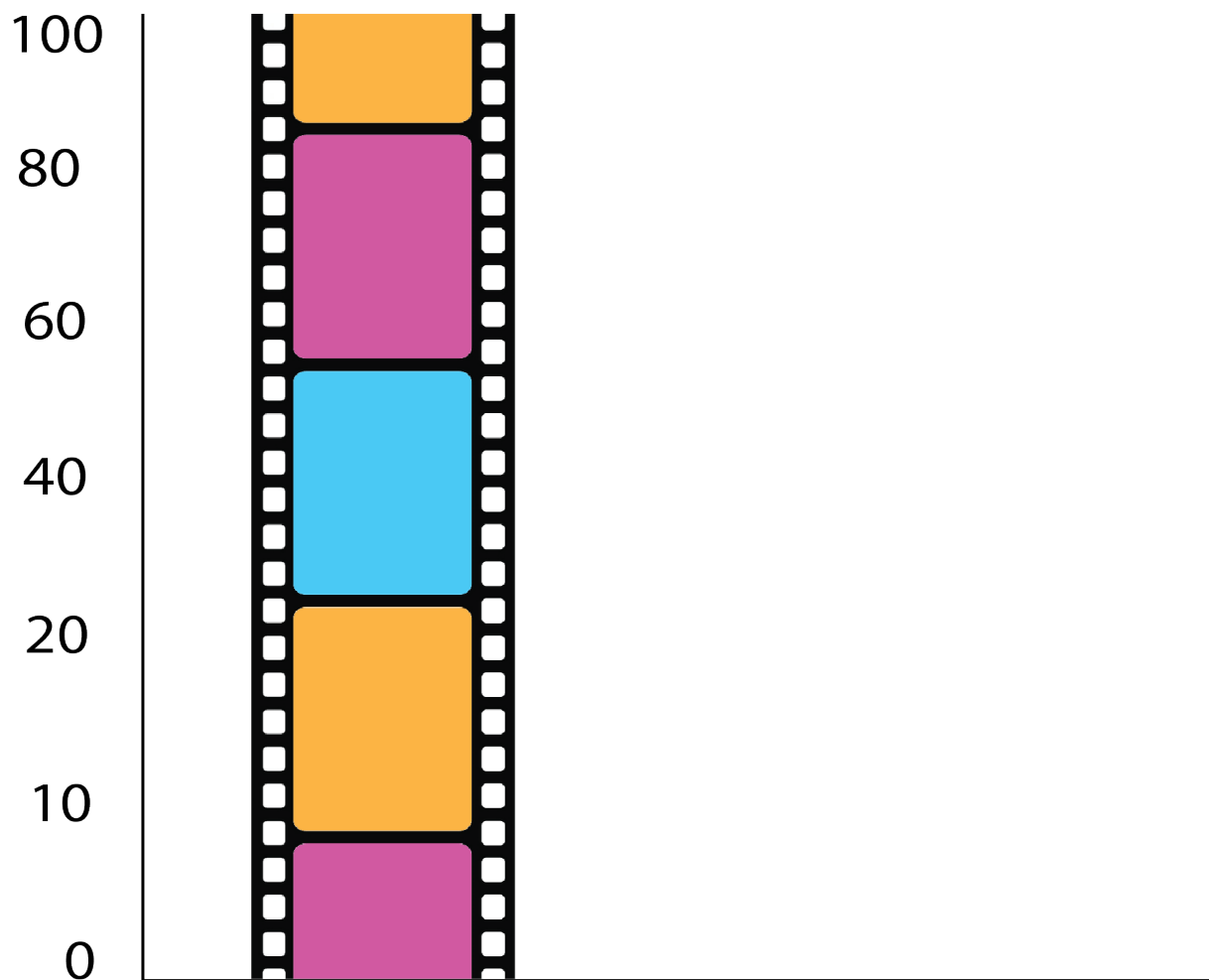
11. ¿Considera la adaptación del guion sea parecida a una historia real?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera que la adaptación del guión sea parecida a una historia real.

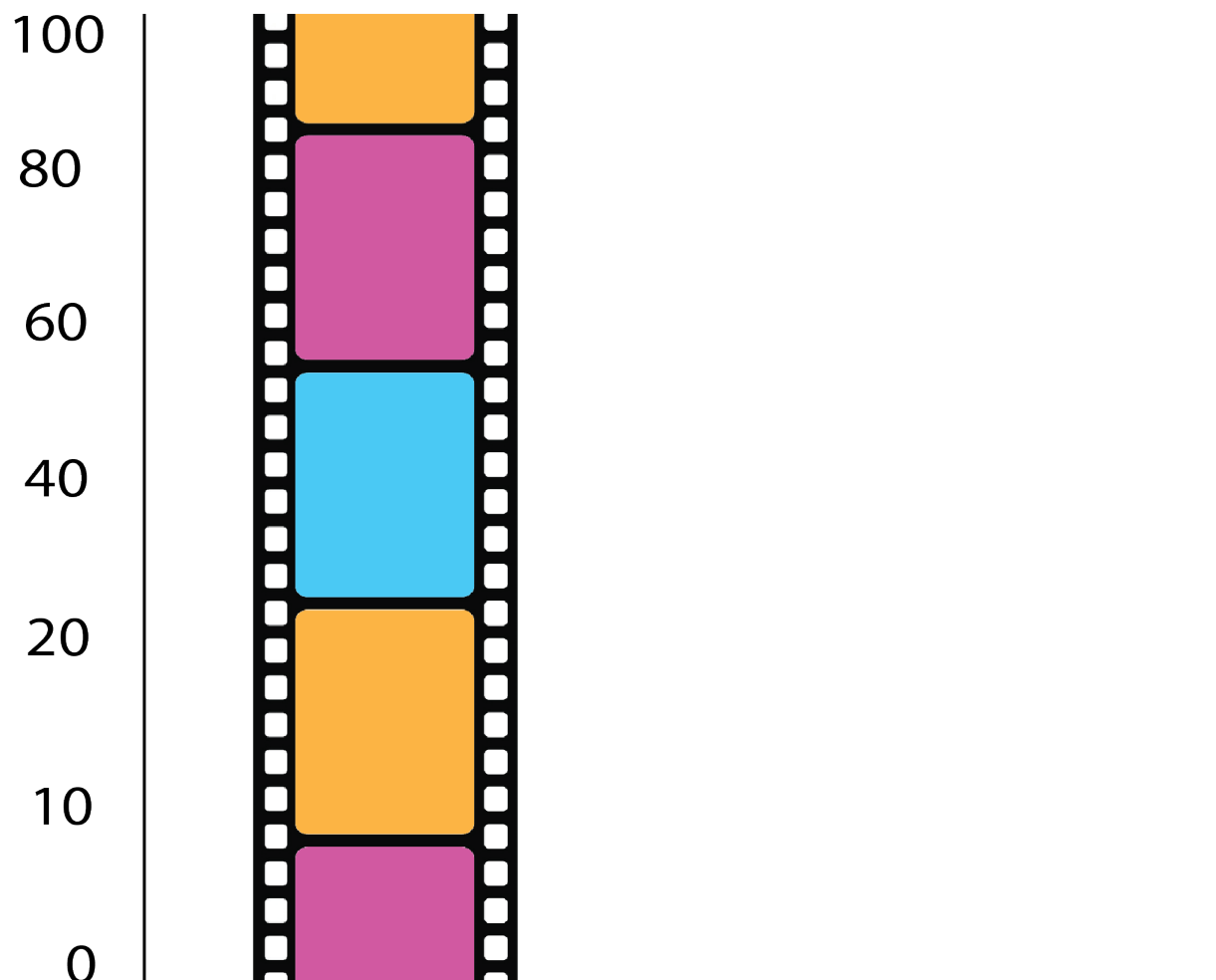
Parte Operativa

12. ¿Considera que el tiempo es el adecuado para transmitir el mensaje de la violencia intrafamiliar?



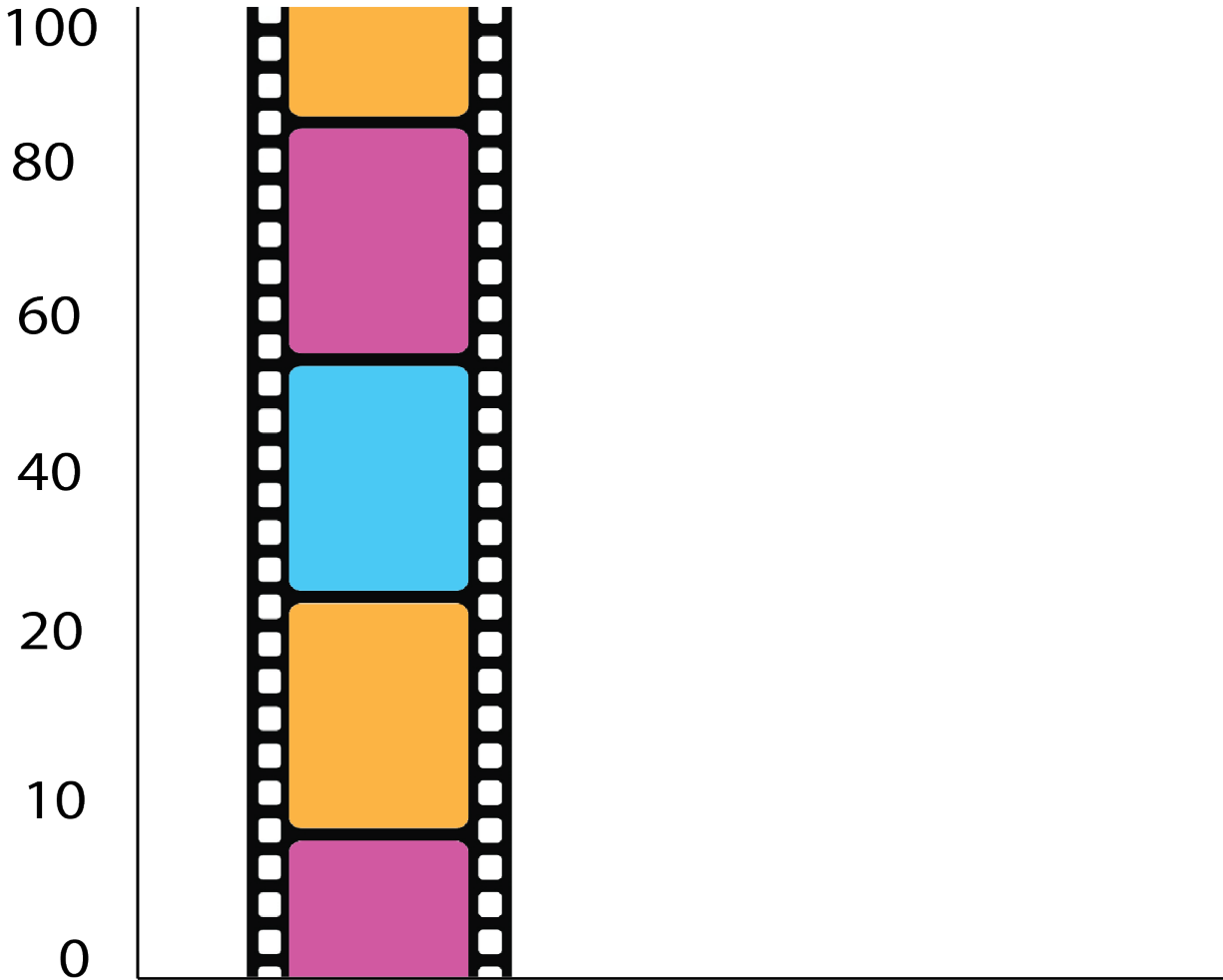
Interpretación: El 100% de los encuestados considera que la adaptación del guion sea parecida a una historia real.

13. ¿Considera el audiovisual como una herramienta de aprendizaje?



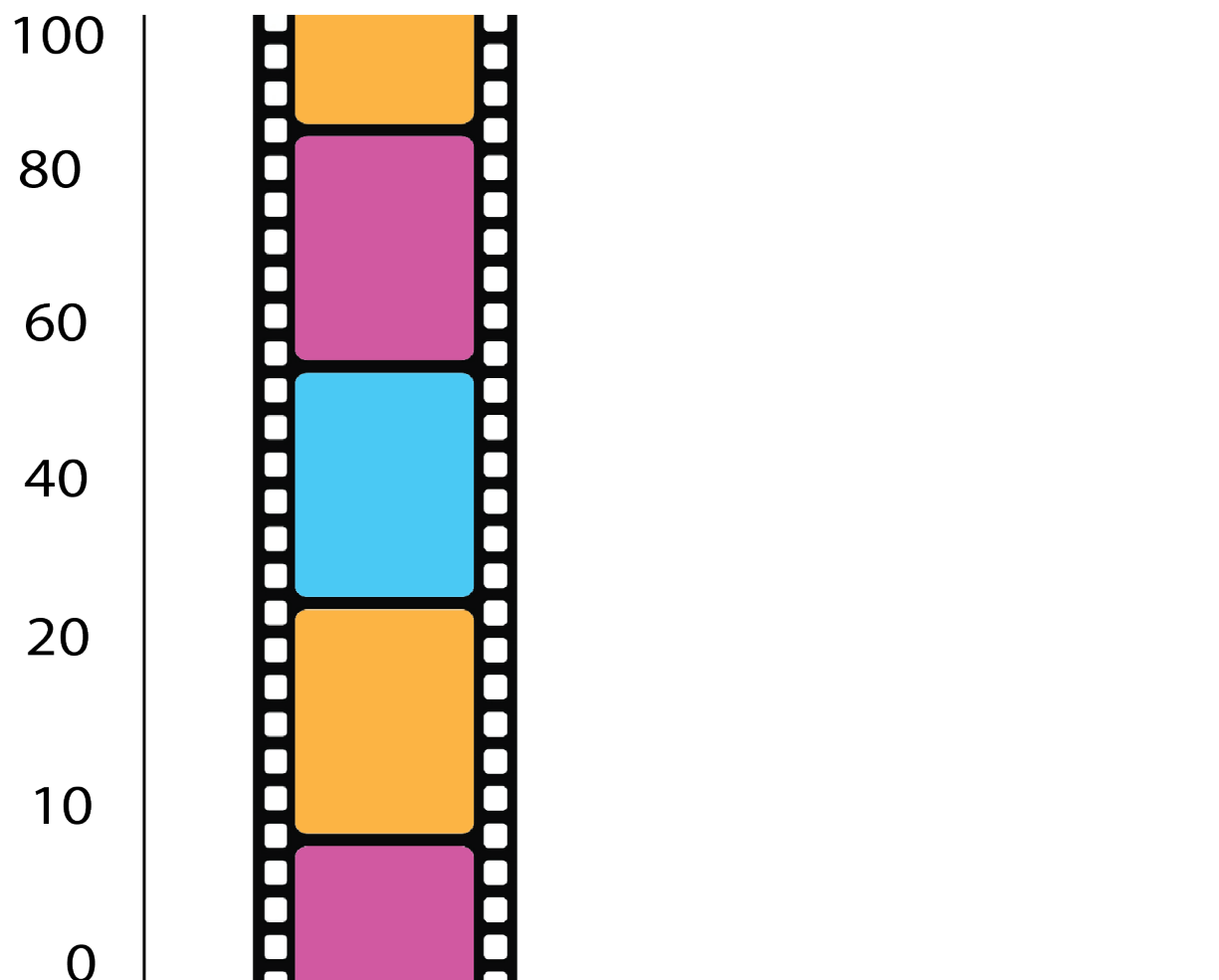
Interpretación: El 100% de los encuestados considera el audiovisual como herramienta de aprendizaje.

14. ¿Recomendaría este audiovisual a otras escuelas públicas?



Interpretación: El 100% de los encuestados SÍ recomienda el audiovisual a otras escuelas públicas.

15. ¿Considera el lenguaje utilizado en el audiovisual es el adecuado?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera adecuado el lenguaje utilizado en el audiovisual.

8.4 Cambios en base a los resultados

Antes

En Guatemala se registran alrededor de 54,570 casos de violencia intrafamiliar al año.
Mas de la mitad son niños y niñas entre las edades de 1 a 11 años, que enfrentan índices elevados de discapacidad de aprendizaje.

Después

En Guatemala se registran alrededor de 54,570 casos de **VIOLENCIA INTRAFAMILIAR** al año.
Más de la mitad son niños y niñas entre las edades de 1 a 11 años, que enfrentan índices elevados de discapacidad de aprendizaje.

Justificación

- Se cambió de tipografía Helvetica a Impact la palabra **Violencia Intrafamiliar**.
 - Cambio de mayúsculas de minúsculas a mayúsculas la frase
VIOLENCIA INTRAFAMILIAR.
 - Se cambió color de tipografía de blanco a rojo.

Antes



Después



Justificación

- Se agregó crédito del actor.



Justificación

- Se agrega nombre de cada uno de los actores.

Capítulo IX

IX. Propuesta gráfica final

Medida proporcional de Material Audiovisual

1280px Ancho



7
2
0
p
x
L
a
r
g
o

Toma inicial

plano medio

Descripcion: Oswaldo llega en estado de ebriedad, golpeando la puerta con intensidad



Toma plano sobre el hombro

Descripción: Josefina esta asustada al escuchar los golpes abre la puerta, dándose cuenta del estado en que llega Oswaldo.



Toma plano medio Plano

Descripción: Josefina ayuda a Oswaldo a sentarse.



Toma plano Medio Plano

Descripción: Josefina asustada abre la mochila de Oswaldo, observa que trae botellas de alcohol.



Toma plano Medio Plano

Descripción: Oswald se pone violento.



Toma plano Americano

Descripción: Oswaldo observa la Tv. esperando que le lleve su trago.



Toma plano Medio Plano

Descripción: Josefina le lleva caja de licor a Oswaldo.



Toma plano medio

Descripción: Oswaldo se sirve más.



Toma plano Americano

Descripción: Oswaldo llama a Marcus para que vean el partido de fútbol.



Toma plano Americano

Descripción: Marcus arroja su pelota de la emoción del gol, bota la botella y se quiebra.



Toma Medio Plano

Descripción: Oswaldo toma por el brazo a Marcus gritándole y lastimándole.



Toma: Plano Primero.

Descripción: Oswaldo y Josefina gritan, discuten y pelean.



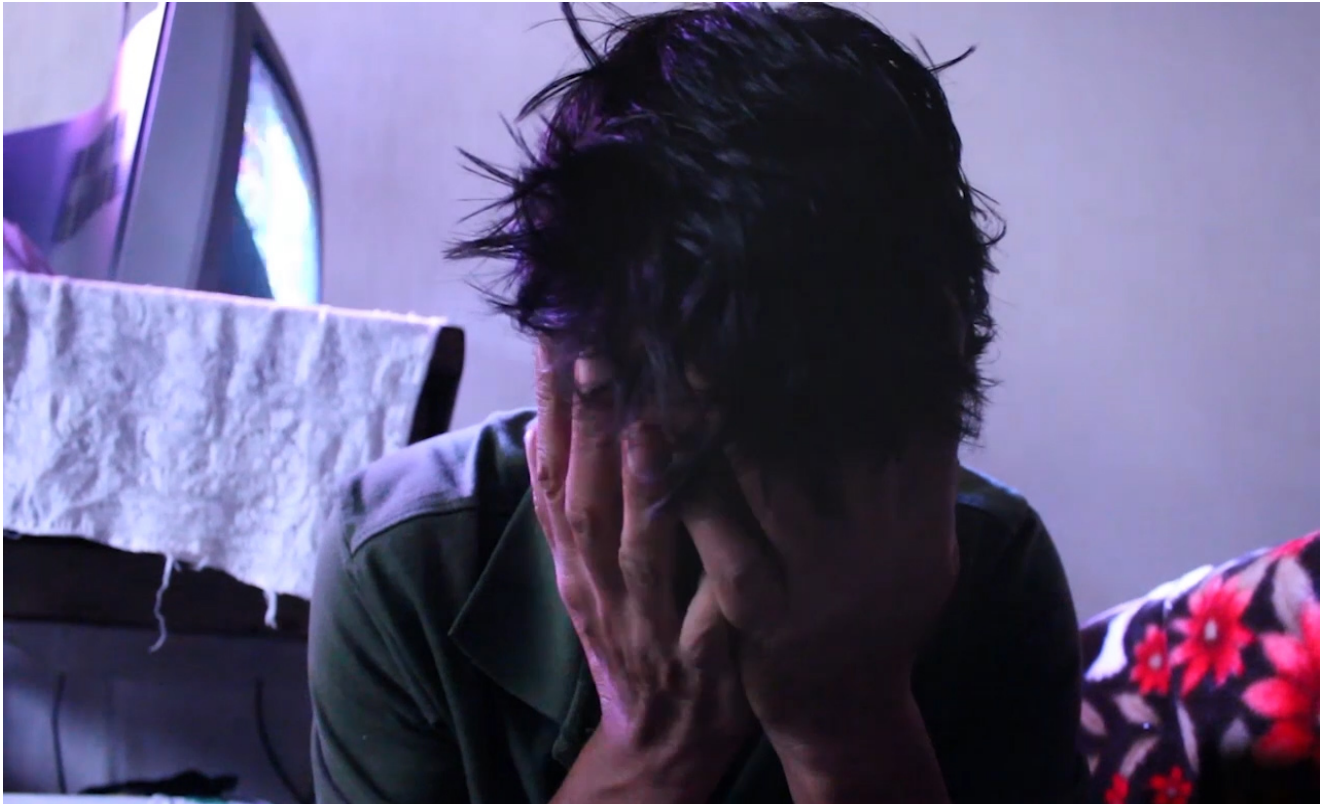
Toma: Primer Plano

Descripción: Oswaldo le grita a Josefina y le pega.



Toma: Medio Plano

Descripción: Josefina y Marcus, tirados en el suelo, a causa de la pérdida de control de Oswaldo.



Toma: Medio Plano.

Descripción: Oswaldo llora arrepentido por haber golpeado a su esposa e hijo.

En Guatemala se registran alrededor de 54,570 casos de **VIOLENCIA INTRAFAMILIAR** al año.

Más de la mitad son niños y niñas entre las edades de 1 a 11 años, que enfrentan índices elevados de discapacidad de aprendizaje.

Descripción: Datos estadísticos sobre la violencia intrafamiliar.

La causa del surgimiento es multifactorial y compleja. Se relaciona con las distintas actitudes socioculturales y las condiciones sociales, los conflictos familiares, aspectos biográficos, personalidad y los abusos en la familia, así como los conflictos conyugales.

Descripción: Datos estadísticos sobre la violencia intrafamiliar.



Descripción: Créditos del actor.



Descripción: Créditos del actriz.



Descripción: Créditos del actor.

Capítulo X

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración:

Para estimar el tiempo de la elaboración del Audiovisual sobre la violencia intrafamiliar, se tomaron aspectos como la recopilación teórica y conceptos de diseño, que fueron fundamentales para realizar el proceso creativo y dar pasó a la elaboración de la propuesta preliminar.

Tiempo Empleado	17 semanas
Total días trabajados	85 días
Horas trabajadas	425 horas

10.2 Plan de costos de producción

Consistió en validar la propuesta, elaboración de los artes, y la implementación de la presentación finalizada.

Etapa	Sub Total
Costos de Producción	Q. 3,500

10.3. Plan de costos de reproducción

La distribución de la presentación interactiva se realizará por medio de un DVD, el cual no genera ningún costo.

10.4 Plan de costos de distribución

El material no tendrá ningún costo de distribución, ya que se producirá en medios alternativos.

10.5 Cuadro con resumen general de costos:

Etapas	Sub Total
Costos de Elaboración	Q. 12,750
Costos de Producción	Q. 3,500
Costos de reproducción	Q. 0
Costos de distribución	Q. 0
Subtotal	Q. 16,250
Margen de utilidad del 10%	Q. 1,625
IVA	Q.2,145
Gran total	Q. 20,020

Capítulo XI

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1. Conclusiones

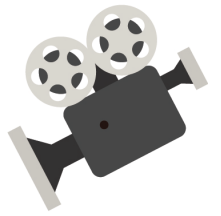
- Se logró la creación del audiovisual para dar a conocer a los padres de familia la problemática que genera la violencia intrafamiliar en los estudiantes de la Escuela Concepción Saravia.
- Se logró Investigar toda la información acerca de la violencia intrafamiliar, para generar mayor impacto en los padres de familia.
- Se logró recopilar conceptos y definiciones relacionados con la comunicación y el diseño para enriquecer el contenido del audiovisual.
- Se logró armonizar con música el audiovisual para sensibilizar a los padres de familia.
- Se presentó ante los padres y madres de la escuela Concepción Saravia, siendo de muy buena aceptación por parte de los mismos.
- Se realizó el guión y se trabajó en base a una historia real dramatizada.

11.2 Recomendaciones:

- Proyectar el presente audiovisual a los padres de familia, para darle continuidad a la problemática que genera la violencia intrafamiliar.
- Compartir el material con otras escuelas que tienen el mismo problema de violencia intrafamiliar.
- Agregar el video a la pagina de Facebook.
- Entregar copias a escuelas aledañas en el sector de la zona 10.
- Actualizar con nuevos conceptos el guión de la producción audiovisual.

Capítulo XII

12.1 Conocimiento General



Comunicación

Se entiende por comunicación a la relación existente entre un emisor y un receptor, que se transmiten señales a través de un código común.

Semiología

Se utilizaron signos, tales como palabras, imágenes, fácil de interpretar colocados de una forma agradable para el OB.

Software

El uso de los programas de diseño tales como adobe Photoshop, Premier, After Effects, fueron herramientas para realizar y llevar acabo el proyecto.

Visualización Gráfica

Se incorporo al proyecto en el proceso de bocetaje a lápiz, en donde se utilizaron diferentes métodos aprendidos para dar una muestra de cómo quedaría el trabajo final.

Creatividad

Se utilizó el método creativo desde encontrar el problema, pensar, idear y producir, para lograr la satisfacción total del cliente con el proyecto.

Estadística

En base a los resultados obtenidos en la validación técnica a través de encuestas, se realizaron gráficos

Capítulo XIII

Capítulo XIII: Referencias Bibliográficas

A.

Anna María López, Anaya Multimedia, 2014, Curso diseño gráfico: fundamentos y técnicas.

B.

Bonete Perales (1995), éticas de la información y deontológicas del periodismo,
Editorial Tecnos Madrid.

Batló Surós Antonio, (2001), 8 edición, Semiología y técnica exploratoria.

D.

Demille, C.B. (2008) Barcelona, España: tipos de plano.

F.

Fiske, J. (1985). Teoría de la comunicación. Madrid, España: Herder.

J.

Johannes Pawlik, (2005), La Teoría del color.

K.

Kloss Fernández, universidad autónoma metropolitana (2001), Editorial
UniversidadAutonoma Metropolitana

L.

Langevin Hogue Lise, (2004) La comunicación, un arte que se aprende.

S.

Serres Michael, (2007) La comunicación, Hermes I.

Stamateas Bernardo, no me maltrates, editores Vergara 2003.

Sanz Juan Carlos, (2003

U.

Ubaldo, S. (2009). Modelo Produccion audiovisual. Mexico D. F:

Biblio Web

A.

Álvarez, D. (31 de Julio de 2015). academia.edu. Obtenido de academia.edu:

https://www.academia.edu/5770360/Introducci%C3%B3n_a_la_Tipograf%C3%ADa_Licenciatura_en_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico.

B.

Belloch, C. (22 de octubre de 2012). Vniversitat D Valencia.

<http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA8.wiki?3>

Bravo, J. (enero de 2010). El video Educativo.

<http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/Libros/Videdu.pdf>

C.

Comercio, O. m. (2016). Organizacion mundial del Comercio.

https://www.wto.org/spanish/tratop_s/serv_s/audiovisual_s/audiovisual_s.htm

Coseriu, E. (1951). Introducción a la Lingüística. Obtenido de

<http://textosenlinea.com.ar/academicos/Introduccion%20a%20la%20linguistica.pdf>

Comunicación

https://www.ecured.cu/Barrera_de_la_Comunicación

R.

Rena. (21 de Julio de 2015). rena.edu.ve. Obtenido de rena.edu.ve:

<http://www.rena.edu.ve/TerceraEtapa/literatura/normasRedaccion.html>

Romero, A. A. (29 de Julio de 2015). aves.edu.co. Obtenido de aves.edu.co

S.

<http://tipologiadelplano.blogspot.com>

G.

Gómez, M. (12 de julio de 2012). Encuadre.

<http://elcinosdejaplanos.blogspot.com/2012/07/que-es-encuadre.html>.

L.

Leal, D. (23 de agosto de 2013). La Comunicación. Obtenido de

<http://lacomunicaciondj.blogspot.com/>

M.

Martínez, M. (2012). Psicología de la Comunicación. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Mayor, A. (1977). Psicología de la Comunicación. Monografía del Drp. De Psicología General No. 2. Madrid: Universidad Complutense.

Mar, F. M. (2013). Concepto de comunicación y componentes del proceso comunicativo.

efdeportes.com, 1/1.

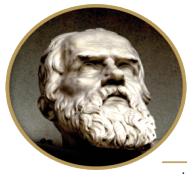
R.

Romo, F. (10 de Noviembre de 2004). Revista Digital Universitaria.

http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art71/nov_art71.pdf

Rubio, A. (2006). La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivo

Capítulo XIV



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
(FACOM)
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO
PROYECTO DE TESIS**

Género: F	<input type="checkbox"/>	Expertos:	<input type="checkbox"/>	Nombre:	<input type="text"/>
M	<input type="checkbox"/>	Cliente:	<input type="checkbox"/>	Profesión:	<input type="text"/>
Edad:	<input type="checkbox"/>	Grupo Objetivo:	<input type="checkbox"/>	Puesto:	<input type="text"/>

Encuesta de validacion de Proyecto

- CREACIÓN DE AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A LOS PADRES DE FAMILIA LA PROBLEMÁTICA QUE GENERA LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA CONCEPCIÓN SARAVIA, GUATEMALA, GUATEMALA 2016.

Antecedentes

En Guatemala se registran alrededor de 54, 570 casos de violencia intrafamiliar al año. Más de la mitad son niños y niñas, que enfrentan índices elevados de aprendizaje. La Escuela Concepción Saravia acoge a 240 estudiantes entre las edades de 5 a 13 años de edad. Sin embargo la escuela no cuenta con ningún tipo de material audiovisual de ayuda que pueda concientizar a los padres de familia sobre la problemática que genera la violencia intrafamiliar.

Instrucciones

En base a lo que usted percibe del audiovisual marque con una X en las respuestas que se presentan.

Parte Objetiva.

15. ¿Considera importante producir un audiovisual que dé a conocer una de las causas que genera la violencia intrafamiliar?

Si No

16. ¿Considera necesario recopilar información acerca de la violencia intrafamiliar para generar un mayor impacto?

Si No

17. ¿Considera importante recopilar conceptos y definiciones relacionados con la Comunicación y el Diseño para enriquecer el audiovisual?

Si No

4. ¿Considera importante la armonización musical del audiovisual?

Sí No

Parte Semiológica

5. ¿Considera que la música utilizada en el material audiovisual le transmite algún sentimiento?

Mucho Poco Nada

6. ¿Considera legibles la tipografía (letras) utilizadas en el audiovisual?

Legible Poco Legible Nada Legible

7. ¿Considera adecuada la actuación de los protagonistas?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera comprensible el mensaje de la violencia intrafamiliar en el audiovisual?

Mucho Poco Nada

9. ¿Considera los colores utilizados en las escenas son adecuados en el audiovisual?

Mucho Poco Nada

10. ¿Considera las escenas adecuadas para transmitir el mensaje?

Mucho Poco Nada

11. ¿Considera la adaptación del guion sea parecida a una historia real?

Mucho Poco Nada

Parte Operativa

12. ¿Considera que el tiempo es el adecuado para transmitir el mensaje de la violencia intrafamiliar?

Adecuado Poco Adecuado Nada Adecuado

13. ¿Considera el audiovisual como una herramienta de aprendizaje?

Sí

No

14. ¿Recomendaría este audiovisual a otras escuelas públicas?

Sí

No

15. ¿Considera el lenguaje utilizado en el audiovisual es el adecuado?

Adecuado

Poco Adecuado

Nada Adecuado

Observaciones: _____

¡Gracias!

Fotos Validación Grupo Objetivo



Directora: Marta Pellecer.

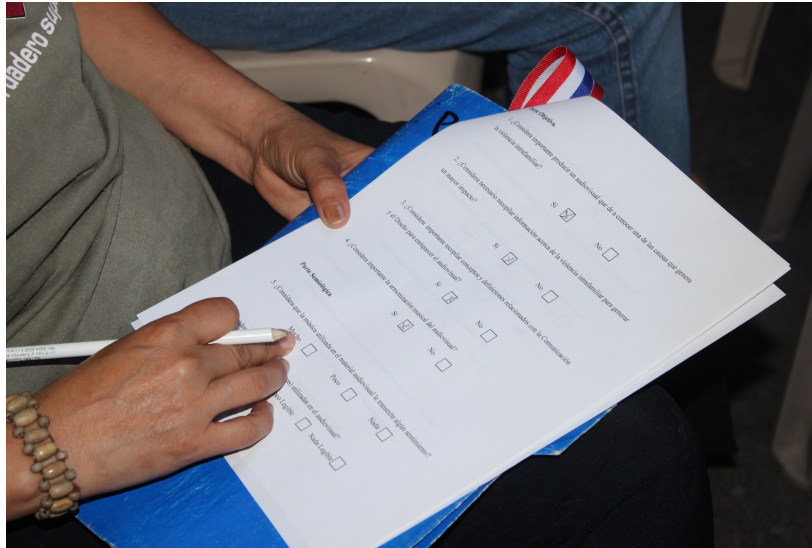


Explicación sobre lo que se va a proyectar.

Padres de familia durante la proyección del audiovisual.



Validación del proyecto audiovisual.



Profesionales De La Comunicación



Lic. Pablo García



Lic. Francisco Galindo

Profesionales del Diseño



Lic. Marlon Borrayo



Licda. Lourdes Donis