

Producción y Edición de Audiovisual para Entornos Digitales

Guía didáctica

Unidad Académica Técnica y Tecnológica

Tecnología Superior en Comunicación Estratégica y Marketing Digital

Producción y Edición de Audiovisual para Entornos Digitales

Guía didáctica

Carrera	PAO Nivel
▪ Tecnología Superior en Comunicación Estratégica y Marketing Digital	I

Autor:es

Maldonado Juan Carlos
Suquilanda Ramirez Milenny Gabriela



Asesoría virtual
www.utpl.edu.ec

Universidad Técnica Particular de Loja

Producción y Edición de Audiovisual para Entornos Digitales

Guía didáctica

Maldonado Juan Carlos

Suquilanda Ramirez Milenny Gabriela

Diagramación y diseño digital:

Ediloja Cía. Ltda.

Telefax: 593-7-2611418.

San Cayetano Alto s/n.

www.ediloja.com.ec

edilojacialtda@ediloja.com.ec

Loja-Ecuador

ISBN digital - 978-9942-39-554-2



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Usted acepta y acuerda estar obligado por los términos y condiciones de esta Licencia, por lo que, si existe el incumplimiento de algunas de estas condiciones, no se autoriza el uso de ningún contenido.

Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons **Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)**. Usted es libre de **Compartir – copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar – remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos: Reconocimiento- debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios.** Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. **No Comercial-no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. Compartir igual-Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.** No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Índice

1. Datos de información	7
1.1. Presentación de la asignatura	7
1.2. Competencias genéricas de la UTPL.....	8
1.3. Competencias específicas de la carrera	8
1.4. Problemática que aborda la asignatura	9
2. Metodología de aprendizaje	9
3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje	11
 Primer bimestre.....	 11
 Resultado de aprendizaje 1.....	 11
 Semana 1	 12
 Unidad 1. Proceso de producción audiovisual Proceso de producción audiovisual	 12
1.1. ¿Qué es la producción audiovisual?	12
1.2. Clasificación de la producción audiovisual.....	14
 Semana 2	 16
1.3. Etapas de la producción audiovisual.....	16
 Semana 3	 20
Actividad de aprendizaje recomendada.....	26
 Semana 4	 28
 Unidad 2. Producción y rodaje	 28
2.1. Fase de rodaje o producción.....	28
 Semana 5	 30
 Semana 6	 31
Actividad de aprendizaje recomendada.....	32
2.2. Iluminación.....	32

Semana 7	34
2.3. Audio.....	34
Actividad de aprendizaje recomendada.....	40
Autoevaluación 1.....	41
Semana 8	44
Actividades finales del bimestre	44
Segundo bimestre	45
Resultado de aprendizaje 2.....	45
Semana 9	45
Unidad 3. Posproducción.....	45
3.1. Posproducción de un producto audiovisual en programas básicos	46
Semana 10	46
Semana 11	48
Unidad 4. Distribución o difusión de una pieza audiovisual	48
4.1. Distribución de la TV digital	48
4.2. Distribución del cine digital.....	48
Semana 12	49
4.3. Distribución para medios sociales	49
4.4. Redes sociales (FB / Inst / TikTok).....	50
Semana 13	51
Semana 14	52
Unidad 5. Nuevas tendencias audiovisuales digitales	52
Actividad de aprendizaje recomendada.....	52
Actividad de aprendizaje recomendada.....	52
Autoevaluación 2.....	54

Semana 15	56
Semana 16	56
Actividades finales del bimestre	56
4. Solucionario	57
5. Referencias bibliográficas	59
6. Anexos	62
7. Recursos	95



1. Datos de información

1.1. Presentación de la asignatura

Desde sus inicios, los seres humanos por naturaleza somos visuales, por ende, la producción audiovisual se ha convertido en uno de los elementos más importantes en el mundo moderno, estamos cada vez más acostumbrados a este tipo de recursos y eso es lo que nos define cuando estamos frente a una televisión o prestamos atención a cualquier tipo de comercial, película o video

Las plataformas digitales, redes sociales, dispositivos móviles son ejemplo de este crecimiento en el mundo audiovisual, así como el gran desarrollo de la tecnología en esta industria. En el componente de producción audiovisual usted conocerá el fantástico mundo de los inicios del audiovisual, así como la producción y realización de productos audiovisuales

La presente guía didáctica está estructurada en 6 unidades. En el primer bimestre, estudiaremos las cuatro primeras unidades: la industria audiovisual; los géneros y las nuevas tecnologías en la producción audiovisual y roles en la producción audiovisual. En el segundo bimestre, se aborda: la planificación y búsqueda de espacios en la producción; los recursos técnicos; la planificación y ejecución y presupuesto y participación en festivales

Recuerde, la modalidad de estudios a distancia establece un mecanismo de trabajos en línea, a distancia y evaluaciones presenciales. Procure siempre trabajar para alcanzar el máximo puntaje. Recuerde tener presente lo siguiente

- Planificar sus actividades/ horarios de estudio
- Desarrollar todas las actividades planificadas
- Desarrollar las autoevaluaciones propuestas

- Interactúe en el CANVAS y comparta con sus compañeros de su centro de estudios

Acceda a la biblioteca virtual de la universidad a través de su portal web

Estimado estudiante bienvenido al maravilloso mundo de la producción audiovisual, recuerde que estaré junto a usted para orientarle en todo el proceso de formación

¡Le deseamos el mejor de los éxitos!



1.2. Competencias genéricas de la UTPL

1. Orientación a la innovación y a la investigación
2. Trabajo en equipo
3. Compromiso e implicación social
4. Organización y planificación del tiempo

1.3. Competencias específicas de la carrera

1. Desarrollar productos comunicacionales multimedia
2. Analizar estrategias de comunicación digital
3. Manejar programas básicos de diseño y fotografía digital

1.4. Problemática que aborda la asignatura

El rápido avance de la tecnología multimedia, los creadores de contenidos, además de tener un estudio de producción o realización, necesitan de las habilidades correctas para la creación de contenidos audiovisuales de calidad. Las sociedades están en constante transformación, los modelos comunicacionales evolucionan con los años y las tecnologías nos exigen un aprendizaje técnico y profesional, todos debemos estar al tanto de dichos cambios y mantenerse actualizados. Esta asignatura dirige al estudiante a construir contenidos audiovisuales digitales y de calidad haciendo uso de las herramientas tecnológicas y considerando las exigencias de los consumidores actuales



2. Metodología de aprendizaje

Producción y Edición de Audiovisual para Entornos Digitales, desarrollará las habilidades prácticas y conocimientos necesarios para crear y difundir productos audiovisuales de la mejor calidad. La metodología utilizada en este componente se basará en el aprendizaje práctico experimental basada en el uso de las tecnologías de la comunicación e información (TIC) mismas que propician la motivación por indagar, y la búsqueda de solución a los problemas sociales. Además, aprenderá a dominar las herramientas digitales para lograr la producción de contenido digital y narrativas con estética y creatividad

En esta asignatura se plantean distintos recursos académicos, que serán la base en el desarrollo de todas las actividades propuestas y que aportarán fundamentalmente en su formación, despertando su curiosidad por nuevos aprendizajes

A continuación, dejamos algunas orientaciones que ayudaran a cumplir los objetivos propuestas en la asignatura

La guía didáctica: es la herramienta base que el alumno va a utilizar durante todo el ciclo académico. Es una guía digital interactiva, que

utilizando un lenguaje sencillo y claro va abordando de forma estructural los temas propuestos. Tiene como propósito apoyar, orientar y potenciar el aprendizaje de todos los estudiantes

El plan académico: este es el instrumento en el cual se detalla todas las actividades propuestas por el docente, las mismas que usted debe cumplir y desarrollar, es importante que al iniciar la materia usted realice una revisión del mismo, en el constan, las tareas síncronas y asíncronas, las competencias que usted va a alcanzar al desarrollar la presente asignatura

Calificaciones: cada bimestre es calificado sobre 10 puntos, distribuidos de la siguiente manera

- 3.5 en contacto con el docente
- 3 Trabajo autónomo
- 3.5 aprendizaje práctico experimental

La evaluación es constante, por ello y para conseguir buenos resultados, es importante, presentar a tiempo los trabajos y participar en todas las actividades propuestas en el desarrollo de la asignatura como establece el calendario académico



3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje



Primer bimestre

Resultado de aprendizaje 1

- Aplica los conocimientos básicos de preproducción, producción y posproducción en la elaboración de productos audiovisuales en entornos digitales

A través del siguiente resultado de aprendizaje usted estará en capacidad de conocer el proceso de la producción audiovisual y ser capaz de elaborar piezas audiovisuales de forma profesional y amateur

Estimado (a) estudiante, reciba un cordial saludo, le damos la cordial bienvenida al presente ciclo académico en la asignatura producción y edición de audiovisual para entornos digitales, la misma que está orientada en la experimentación y puesta en práctica la creación de piezas audiovisuales, haciendo uso de las tecnologías digitales para su realización, también se realizará visualización e interpretación de contenidos de referencia para comprender los procesos de creación de contenidos digitales. La presente guía no tiene un texto básico, todo lo referente a los contenidos serán expuestos en el presente texto

Recuerde desarrollar las actividades propuestas por los docentes, con el fin de reforzar sus conocimientos adquiridos.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje



Semana 1

Unidad 1. Proceso de producción audiovisual Proceso de producción audiovisual



1.1. ¿Qué es la producción audiovisual?

Figura 1.



Fuente: gneppphoto|shutterstock.com

La producción de un programa audiovisual o multimedia, es un trabajo complejo que requiere una cuidadosa planificación para que en cada una de las etapas del proceso productivo se alcance el mejor rendimiento. (Martínez y Fernández, 2010). Por lo tanto, podríamos considerar a la

producción audiovisual como el arte de crear contenidos audiovisuales, para un medio de comunicación, ya sea cine, televisión o medios sociales. Los mismos que pueden abordar distintos temas: sociales, económicos, políticos, culturales, etc., y que requieren aspectos técnicos y logísticos para satisfacer las necesidades del consumidor.

Martínez y Fernández 2010, señala que la fabricación de una obra audiovisual supone el empleo de elevados capitales, cuya posible recuperación, sometida a la explotación comercial, es lenta por ser su consumo de carácter sucesivo. Para ello señalan lo siguiente:

- La industria audiovisual en general se enfrenta a un nivel de riesgo muy superior a la mayoría de la producción de bienes y servicios.
- Es una de las pocas actividades económicas donde el consumidor del producto abona una cantidad uniforme por el visionado, con independencia del coste de producción, del nivel técnico o artístico y de su origen.
- La calidad es un criterio que puede variar y en todo caso no implica éxito de audiencia.
- La producción audiovisual se considera de interés cultural y social, mereciendo protección frente a los productos foráneos.
- Muchos países protegen su industria audiovisual mediante subvenciones económicas automáticas y selectivas con ayudas a la producción, ayudas a la comercialización, con medidas que garanticen la exhibición y con estímulos a la exportación.

Además, debemos tener en cuenta:

- Qué se contará (la historia o contenido que aporte a la sociedad).
- A quiénes va dirigido (público).
- Cómo se realizará (qué recursos narrativos y estéticos).
- Con qué metas o finalidades (soluciones).



A continuación, le invitamos a revisar el video sobre Audiovisual: [qué es un audiovisual](#).

Como pueden observar en el video, es un breve repaso de la producción audiovisual y su proceso, desde la idea inicial y todo el equipo que está detrás de las etapas de producción. Les invitamos a analizar el gran trabajo que conlleva realizar piezas audiovisuales y la responsabilidad del trabajo en equipo.

1.2. Clasificación de la producción audiovisual

Aprender qué es la producción audiovisual es el primer paso para conocer todos los puntos que intervienen en la realización de una película, un comercial, un cortometraje o cualquier producto que contenga imágenes y audio. Si bien podemos disfrutar de este tipo de contenidos por un determinado tiempo, el proceso de realización del mismo, es más complejo de lo que parece. En primer lugar, es importante distinguir dos tipos de producción:

1.2.1. Profesional

Figura 2.



Fuente: Gorodenkoff|shutterstock.com

Este tipo de producción es un trabajo complejo que requiere de una cuidadosa planificación, para que, en cada una de las etapas del proceso de producción, se alcance el mejor rendimiento.



Para comprender de mejor manera este tipo de producción, les invitamos a ver los tras cámaras de alguna producción:

1. [Detrás de Cámaras de Cortometraje “La Entrega”, Producción audiovisual de Inteligente](#)
2. [Produccionaudiovisual](#)
3. [Produccion-video-digital](#)

Tal como observamos, los tres ejemplos son trabajados con equipos profesionales, es importante que usted pueda revisar estos contenidos para que considere que para cualquier tipo de producto ya sea un spot publicitario, un reportaje o un documental, el trabajo en equipo y los roles de la producción que los revisaremos a lo largo de la guía son necesarios en el proceso de creación de contenidos.

1.2.2. Amateur

Figura 3.



Foto tomada de: MediaLab UTPL

Es muy común observar en cualquier lugar a personas grabando y registrando momentos con su celular, tablet o cualquier dispositivo móvil. Este tipo de producciones han estado presentes en la historia del audiovisual, desde la propia fotografía, pasando por el cine y la televisión, ahora tenemos mucha producción de este tipo en *Internet*.



Revise el siguiente ejemplo de una producción amateur, filmada con teléfono móvil: [Grabando un comercial de Coca Cola en casa con un Móvil y Zhiyun Smooth X](#)

Una vez que vio el video, puede darse cuenta de que lo primordial es la creatividad, no necesariamente trabajar con equipos de alta gama, aquí prevalece la idea y la forma de transmitirla mediante un mensaje planteado con objetivos y estrategias de comunicación.



Para finalizar este primer contenido les invitamos a revisar el siguiente video, en el cual entenderemos de mejor manera la clasificación de la producción audiovisual: [AUDIOVPRO - S1: ¿Qué es la producción audiovisual?](#)



Semana 2

1.3. Etapas de la producción audiovisual

Preparar un guion, organizar las tomas o escenas, adecuar las locaciones, el equipo humano y técnico para una grabación, son los pasos necesarios para lograr con éxito el producto audiovisual.

Ahora revisaremos la importancia de poder identificar las fases de la producción audiovisual, que defiende la relación de todos los procesos técnicos artísticos que se llevan a cabo desde la idea inicial hasta el producto final que se presenta al público objetivo, al cumplir con estos requerimientos tanto el equipo que se encuentran detrás de la producción, como los accesorios y equipo técnico necesario para una filmación, se basan desde la elección del tema, la investigación y organización de contenido y narrativa, para luego identificar las entrevistas, locaciones y planos establecidos, con estos pasos realizamos el proceso de edición del producto final, para luego exhibirlo y difundirlo, de esta forma se cumple el proceso de realización audiovisual.

Lange (1989), define que los medios de comunicación como la televisión están integradas, por tres subsectores de actividad:

1. **Creación y producción:** elaboración del producto, vinculada a las empresas, agencias o productoras que participan en ello y a aquellas encargadas de los procesos complementarios de la producción.
2. **Distribución o comercialización:** dedicada a la gestión de derechos de los productos audiovisuales en los diversos mercados de explotación.
3. **Exhibición:** responsable de hacer llegar al destinatario final los productos audiovisuales. Cadenas de televisión, cines, redes. (p.219)



Estamos cada vez más cerca de conocer las etapas de la producción audiovisual, les compartimos el siguiente video con un breve repaso del proceso de producción: [¿Cómo Hacer? | Un Proyecto Audiovisual](#).

Hemos finalizamos el primer contenido, le invito a seguir estudiando los temas que vienen a continuación.

1.3.1. Preproducción

Esta es la etapa inicial, aquí parten las ideas, es el momento de crear un guion, de organizar y formar el equipo de trabajo, distribuir los roles, buscar el financiamiento, idear el plan de rodaje y de locaciones.

Esta primera fase suele ser la más difícil, de aquí partimos y es necesario identificar las prioridades de la producción a realizar, es decir, organizar las ideas en un papel, a eso se le denomina organización, que consiste en determinar un tema que sea claro, conciso y directo, con el objetivo de llamar la atención y que los espectadores logren engancharse en el video.

a. **¿Qué debo hacer para que mi producción sea exitosa?**

- El guion del video deberá ser ágil y objetivo.
- Romper la barrera de la distancia física entre el espectador y el presentador.

- Se tiene entre 5 y 15 segundos. Si no logramos la atención de nuestro público desde el principio, es poco probable que él se enganche con ese contenido.
- Quien utiliza *Internet* quiere consumir un contenido de forma rápida y simple, el contenido debe ser corto.
- Divide tu contenido en videos con una duración mínima de 3 y máxima de 5 minutos. Nada de contenidos extensos.

b. **¿Cómo nacen las ideas?**

Tener una idea, es la consecuencia de ser sensible y de estar alerta y atento a todo lo que nos rodea, cuando algo nos parece interesante, cuando observamos discrepancias, cuando observamos regularidades, cuando nos surgen dudas, cuando queremos resolver algún problema y sobre todo cuando atendemos a nuestra “intuición” esa voz interna que nos habla y que nos lleva a buscar alguna respuesta. (Arias, 2012)

Es recomendable anotar en ese momento cuando llega una idea a la cabeza, y si es posible empezar a pulirla con el afán de ir concretando y despejando las inquietudes de ese pensamiento. Un buen momento para aclarar las ideas es salir y caminar, algunas personas encuentran inspiración en lugares pasivos como senderos y parques, mientras que otras consideran el tráfico o la gente deambulando como centro de inspiración en situaciones cotidianas.



Para profundizar sobre el proceso de creación, les invitamos a revisar el siguiente video: [La producción audiovisual: el origen de la idea](#)

Como lo indica en el video, es difícil encontrar un punto de inicio para generar ideas, ese es el reto, lograr generar contenidos nuevos, contar historias de situaciones cotidianas, pero con giros inesperados, y sobre todo lograr plasmar una idea en papel. Tome algunas de las recomendaciones dadas en el video y póngalas en práctica.

c. ¿Qué voy a decir antes de grabar un video?

Antes de pararte frente a una cámara de video o un celular, es de suma importancia tener claras las ideas, hacia donde va orientado el video y la originalidad. Para que tu recurso audiovisual tenga éxito te recomendamos poner en práctica lo siguiente:

- **Inicio:** este es el momento en que presentas el tema de su elección (*storytime*, monólogo, receta, manualidad, tutorial, etc.).
- **Desarrollo:** en esta fase vas a profundizar la información, este es el momento de hablar todo lo que has preparado. (Recuerda tener una previa investigación del tema y los accesorios listo en caso de utilizar materiales).
- **Conclusión y despedida:** en este momento se hace una síntesis aclarado o recalando las partes más importantes del video. (Recordar suscribirse y seguir las redes sociales).

d. ¿Qué se debe considerar antes de una producción?

Contar una buena historia.

Es necesario un diseño de guion que organice la fase principal de este proceso de producción, Jaunarena (2016), nos presenta tres puntos clave para desarrollar un guion:

- **Principio:** presentación del tema, sitúo al espectador frente a los hechos para que los entienda, presento a los personajes y el conflicto, se trata de producir interés, para que se quiera saber más, para que el público quiera seguir mirando la producción.
- **Desarrollo:** se exponen los datos que sostienen el enfoque, las causas y motivos de los acontecimientos y protagonistas, sus relaciones. Es la puesta en contexto del conflicto. Es el desarrollo de lo que presentamos en el inicio.
- **Conclusión:** puede ser abierto, o para un lado o para el otro de los intereses en pugna, pero debe tener un cierre propio, se cierra la entrega de información y las líneas abiertas en el desarrollo. (p.9).



Semana 3

e. ¿Qué es un guion?

Figura 4.



Fuente: Maxim Vasiliev|shutterstock.com

El guion es una forma de capturar o plasmas una idea o una historia, con la finalidad de llevar a un proyecto audiovisual. Es el comienzo de cualquier video, cuando escribimos un guion, los guionistas siempre lo hacen pesando en imágenes, debemos tener en cuenta que el guion no está para ser leído, si no para ser visto y escuchado.



A continuación, le invitamos a revisar el siguiente enlace, para conocer acerca del guion, sus características y distintas formas de escribirlo: [Guion literario: qué es y ejemplos para aprender](#)

¿Revisó el enlace? Este es un recurso para iniciar en la escritura de un guion, además, encontrará ejemplos de guiones literarios.

Clasificación de los guiones

Crear un buen recurso audiovisual o capturar una buena toma, cuando se cuenta con los recursos técnicos puede resultar más sencillo. Cuando hablamos de guion, nos referimos al documento al cual se regirá nuestra producción audiovisual, por lo tanto, se convierte muy importante para garantizar un producto de calidad. Pueden existir diferentes tipos de guiones y en las grandes producciones, quienes realizan esta actividad lo hacen expertos en la escritura de guion, en otros casos piden revisión a profesionales externos.

Guion literario

El guion literario es el escrito que contiene una historia, la misma que debe ser pensada para ser contada en imágenes y sonido, convirtiéndose en el primer paso para la realización de un producto audiovisual. En este se detallan las acciones y los diálogos de los personajes, debe estar escrita de manera que resulte visible y comprenda, pero sin dar instrucciones técnicas para la realización.

El guion literario tiene un formato propio, dividido en secuencias o escenas y permiten que el director y todo el personal técnico, tenga una lectura clara del mismo.

Los elementos de un guion literario:

- Encabezado: se escribe en mayúsculas y se describe si corresponde al día o la noche y si la escena se desarrolla en interior o exterior.

INT. SALA – NOCHE
EXT. PARQUE – DÍA
EXT. RÍO – ATARDECER
- Acción: la acción se describe siempre en presente y tercera persona, en la misma que se describe rápidamente las escenografías y acciones que tendrán lugar.
- Diálogo: se escribe centrado para diferenciarlo de la acción, primero el nombre del personaje en mayúsculas y luego el diálogo.

Ejemplo de guion literario:

IT. OFICINA DE APRENDERCINE.COM – DÍA [ENCABEZADO]

Paco escribe en el ordenador como mucho afán. Está preparando una plantilla para los lectores de Aprendercine.com [ACCIÓN]

La mosca empieza a revolotear alrededor, como un MOLESTO ZUMBIDO.

PACO [PERSONAJE]

¿Qué me dejes! [DIALOGO]

El zumbido se interrumpe de pronto.

PACO

Así me gusta.

Paco continúa escribiendo, pero la mosca vuelve a la carga, intensificando el ZUMBIDO.

Paco se da la vuelta enérgicamente y da un manotazo a la mosca en pleno vuelo, que sale disparada en cámara lenta hasta chocar contra la pared y quedarse estampada.

PACO

(apenado) [ACOTACIÓN]

Lo siento, mosquita muerta. Me has obligado a hacerlo

CORTE A:

[TRANSICIÓN]

Foto tomada de: <https://crenti.org/pre-produccion-audiovisual/>



Para entender de mejor manera este proceso, les invitamos a ver el siguiente video: [Guion literario formato universal + plantilla](#)

El guion literario indica las acciones o situaciones que pasarán en las escenas, recuerde que nada de lo que ve en redes sociales, o en televisión es improvisado, todo tiene un por qué.



Descarga el [ejemplo de guion literario](#) para que ponga a prueba su imaginación.

Guion técnico

El guion técnico es específico del formato de video y define el producto audiovisual con las secuencias descritas, se da luego del guion literario, podemos resaltar algunos aspectos técnicos que se describen en este documento:

- Planos: se deben detallar uno a uno, asegurándose de abarcar todo el contenido de la historia.
- Formato: siempre se estructura en diferentes columnas, incluso se puede utilizar colores para diferenciar las partes del guion y sea mas fácil de usar.
- El orden: se debe usar el orden exacto que se va a contar la historia, pensando en la visualización del producto final.

Tabla 1.

Ejemplo de guion técnico

SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: Despertando	P1	Primer plano donde se ve al protagonista despertando súbitamente en un banco	Sonido natural de fondo		7"
	P2	Plano General en el que se ven los alrededores totalmente vacíos, si nadie	Sonido natural de fondo		15"
	P3	Plano donde se ve al protagonista recorriendo los alrededores	Sonido natural de fondo	Protagonista: ¿Dónde están todos?	15"
	P4	Plano medio donde se ve al protagonista frente al mural de la biblioteca. El protagonista mira los alrededores.	Sonido de suspenso		7"

SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 2: Primer encuentro	P5	Plano medio donde se ve al protagonista y al vitral de la biblioteca, de repente pasa una sombra por el frente del vitral subiendo las escaleras, el protagonista decide seguirla	Sonido de suspenso	Protagonista: ¡Hey, espera, ven acá!	13"
	P6	Plano medio donde se ve al protagonista, que es asustado por ruidos en el piso de abajo. Decide bajar e investigar	Ruido misteriosos de fondo	Protagonista: ¡Hola!	15"
	P7	Plano general del protagonista saliendo de la biblioteca, desesperado, asustado, mirando sus alrededores	Sonido natural de fondo		15"

Fuente: <https://n9.cl/5rto3>



Para comprender más sobre el guion técnico, les invitamos a ver el siguiente video: [Guion técnico para vídeo + Planta de cámara cine \[Tutorial\]](#)

El guion técnico organiza las escenas, recuerde que este guion debe estar basado en el guion literario, así lograremos que haya continuidad en las escenas.

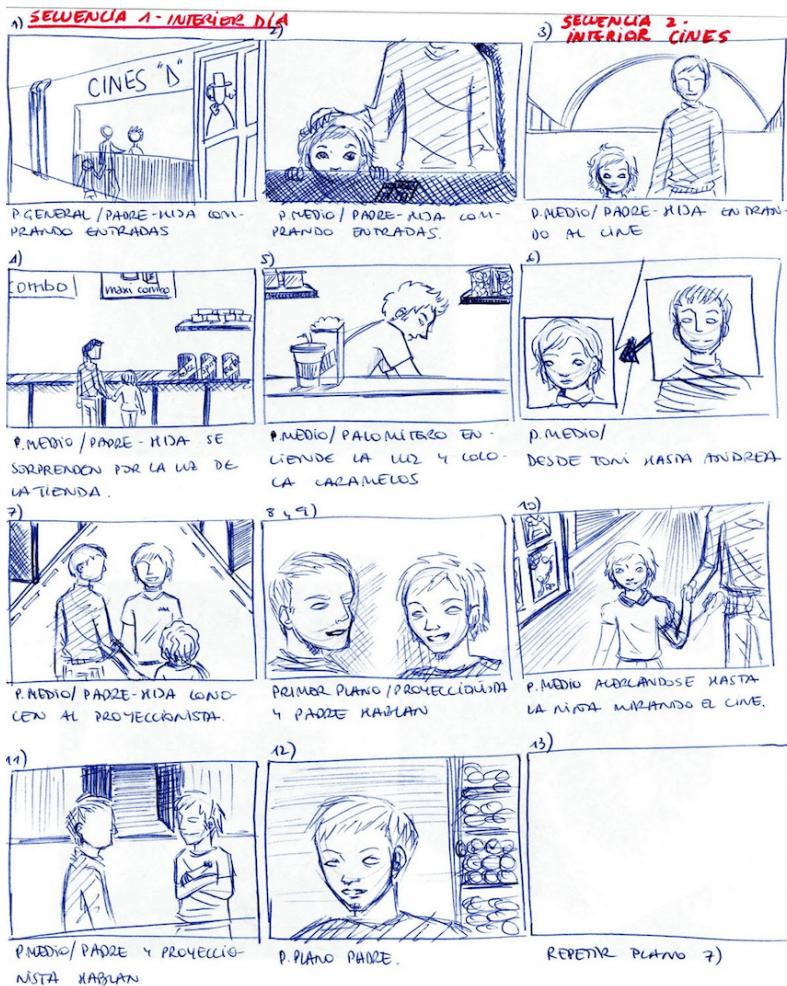


Descarga el modelo de [guion técnico](#) para que ponga a prueba su imaginación.

Guion ilustrado o storyboard

Se diferencia del guion técnico por cuanto tal y como su nombre lo indica se utiliza imágenes para visualizar la pieza audiovisual escena por escena.

Ejemplo de storyboard:



Ejemplo tomado de: <https://n9.cl/e1gmx>



Estimado estudiante para conocer más detalle de este interesante tema, le recomendamos revisar el siguiente [blog](#)

Como nos podemos dar cuenta, la importancia de escribir un buen guion, es el esquema básico de una producción audiovisual, ahora que cuenta con estos recursos, le invitamos a generar una historia que se pueda plasmar en un guion.

Softwares de escritura de guiones

Es una herramienta que hace que la escritura de guiones sea dinámica y fluida, con formato limpio, utilizando la gramática y el lenguaje correctamente.

A continuación, le presentamos algunas herramientas gratuitas y de pago para escribir guiones:

Softwares de escritura de guiones



Actividad de aprendizaje recomendada

Una vez revisado este tema, escoja el formato de guion que desee usar para su producto audiovisual, tómese un tiempo para crear un buen argumento en su historia ya que este se trabajará durante el tránscurso del ciclo.

f. Roles en la producción:

A continuación, le invitamos o a revisar el siguiente recurso académico, donde conocerá los roles en la producción

Roles en la producción audiovisual

Una vez revisado este tema, escoja el formato de guion que desee usar para su producto audiovisual, tómese un tiempo para crear un buen argumento en su historia ya que este se trabajará durante el tránscurso del ciclo.



Finalizamos los roles del equipo de producción y les compartimos un video sobre la importancia de cada personaje en el equipo audiovisual:
[Curso Cine: El equipo humano en una producción cinematográfica](#)

Es increíble cuando se unen grandes talentos con el mismo interés, que es generar nuevos contenidos audiovisuales, esto funciona cuando el equipo

respeta los roles y cumple las actividades organizadas, cada persona en la producción es valiosa, y si una pieza no cumple, el proyecto no logra salir a la luz. Por ello, les invitamos a revisar los contenidos otorgados en la guía para su análisis y revisión.

¿Qué rol le gustaría desempeñar en una producción?

Le invitamos a ver estas escenas detrás de cámara de películas populares.



Ejemplo 1: [Titanic - Detrás de cámaras \[CGI\]](#)

Ejemplo 2: [Behind The Scenes - COMMENCAL Segment Documentary \(Subtítulos Españoles\)](#)

Ejemplo 3: [Behind the scenes of a wildlife documentary - Filming dangerous animals in Brazil](#)

Los ejemplos colocados anteriormente indican el trabajo arduo detrás de cámaras, de todo el equipo de preproducción, la importancia de cada persona con su rol, la historia que se va a contar y los tiempos establecidos. Se ha preguntado, ¿cómo se realizan videos sin diálogo? Pues todo lo que ve en pantalla tienen un proceso de preparación coordinado con el equipo técnico de rodaje.

Finalizamos este contenido, le invitamos avanzar a la segunda etapa de la producción audiovisual.



Unidad 2. Producción y rodaje



2.1. Fase de rodaje o producción

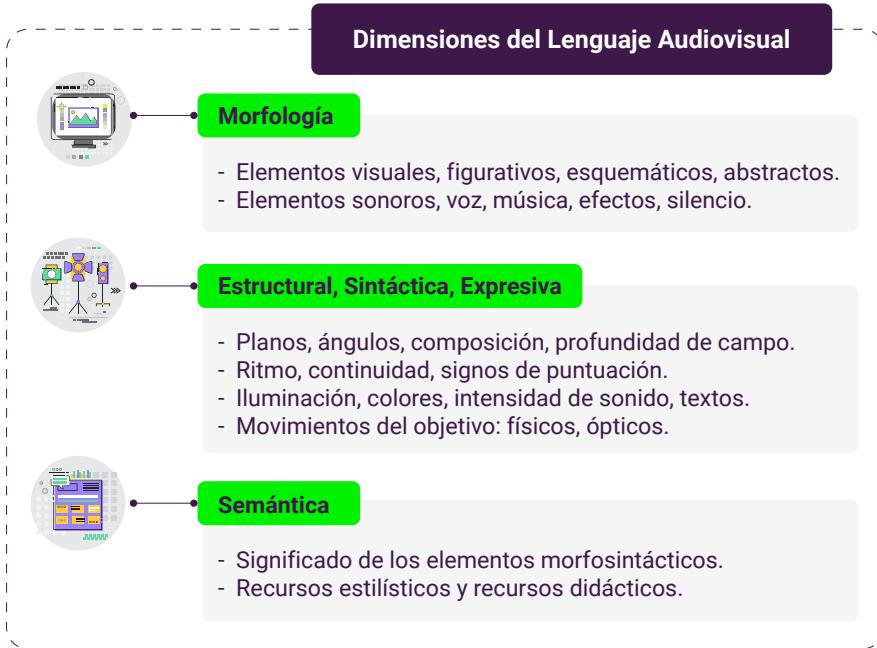
Para conocer más a detalle el tema, revise el siguiente recurso.

[Fase de rodaje o Producción](#)

2.1.1. Lenguaje audiovisual

Se entiende por lenguaje audiovisual al conjunto de símbolos y normas que hacen posible la forma de comunicarse. Se encuentra compuesto por dimensiones morfológicas, sintácticas y semánticas.

Para entender de mejor manera las dimensiones del lenguaje audiovisual, revisemos el cuadro explicativo del Dr. Pere Marqués Graells, elaborado en 1995:



Continúe el aprendizaje del lenguaje audiovisual, para ello revise el siguiente recurso.

Planos

Ángulos

Conozca más a detalle el tema y revise el siguiente recurso donde se detallan los ángulos.

Ángulos

Actividad complementaria

Estimado estudiante, es momento de poner en práctica lo aprendido, para ello debe hacer lo siguiente:

Materiales: cualquier tipo de cámara de celular o fotográfica.

Tomar 8 Fotografías y realizar los siguientes tipos de plano/encuadre en cada una:

- Picado
- Contrapicado
- Cenital

- Primerísimo primer plano
- Primer plano
- Plano general
- Plano entero
- Plano medio



Semana 5

2.1.2. Lenguaje corporal

Es la forma de comunicarse utilizando los gestos, movimientos corporales y las posturas. Cuando nos encontramos en alguna situación como un discurso, entrevista, o cuando nos grabamos frente a un celular o cámara transmitimos mensajes con nuestro cuerpo. Por ello debemos mantener una imagen limpia que nos ayude a generar confianza a nosotros mismos.

Es importante cuidar la postura, con la espalda derecha y los hombros erguidos, evitar el movimiento excesivo de las manos, la mirada siempre fija directamente a la cámara cuando nos dirigimos al público o damos un mensaje al espectador.

Recuerda pronunciar bien las palabras y hablar pausadamente, se recomienda realizar ejercicios de dicción frente a un espejo para poder mejorar la técnica de pronunciación.

¿Cómo hablar frente una cámara?

Hablar frente a una cámara puede ser un momento decisivo en nuestra vida profesional, puede marcar un antes y después de manera positiva o negativa. Si no nos sentimos listos y no tenemos una previa preparación, esta situación puede convertirse en una mala experiencia, es por ello, estimados estudiantes que les presentamos los siguientes *tips* para una buena presentación en cámara.

Preparar un guion. – esto ayuda a no improvisar, tener un texto listo con toda la información, mantiene el orden y secuencia de un video.

Seguridad sí mismo. – sentirse seguro viene de la mano con la preparación. Para lograr seguridad en nosotros mismos, es importante reparar frente a un espejo, reparar nuestra dicción y sobre todo nuestros movimientos corporales.

Ropa adecuada. – usar colores neón, estampados, cuadros o línea en la vestimenta no ayudan a nuestra figura, distorsionan el cuerpo. Se recomienda utilizar colores neutros y pasteles, ropa de un solo color.

Accesorios. – en el caso de las mujeres se recomienda evitar usar accesorios demasiado extravagantes. Evitar usar collares, anillos o manillas que llamen la atención más que nuestra presentación.

Carisma. - es el nivel de energía que tenemos para expresarnos, es decir, creer en lo que decimos y transmitirlo demostrando confianza.

¡Que interesante es aprender cosas nuevas!



Si esta iniciando en el mundo de la presentación y lenguaje corporal, es importante que realice ejercicios que puedan ayudar a mejorar su dicción y expresión. Puede repasar mirándose frente al espejo, vocalizar de manera “exagerada” para pronunciar bien las palabras y dedicar tiempo a la lectura, al menos una vez al día. Esto con el fin de poder mejorar nuestro discurso y presentación.

Tome en cuenta estas consideraciones y póngalo en practica

Continuamos con la composición de imagen y lenguaje audiovisual, y saber ubicar correctamente los espacios es fundamental en el proceso de producción, a continuación, te presentamos algunos ejemplos de los tipos de espacios en pantalla.



Semana 6

2.1.3. Espacios

Conozca más a detalle el tema y revise el siguiente recurso interactivo

[Espacios](#)



Actividad de aprendizaje recomendada

Con estos ejemplos, les invitamos a que realicen en casa y pongan en práctica los tipos de espacios en la composición de imagen. Este ejercicio permitirá que entrene sus capacidades para su vida profesional.

Continuando en el recorrido de la producción y rodaje es momento de estudiar la iluminación y su papel en el audiovisual. Existe personal dedicado tiempo completo a la iluminación en la creación de contenidos de foto y video.

2.2. Iluminación

Revise con más detalle los tipos de iluminación

Tipos de iluminación

Iluminación

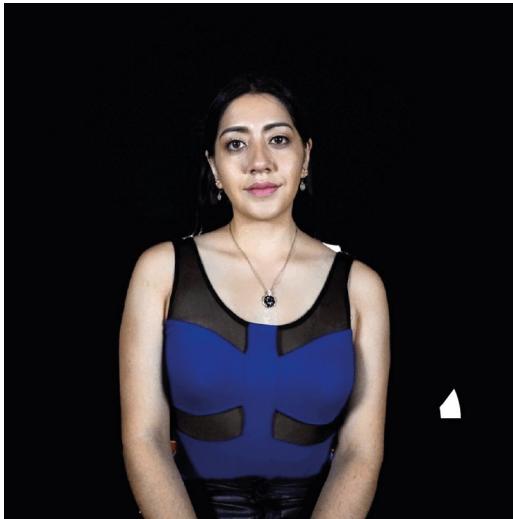
Además de su valor funcional, la iluminación tiene un valor expresivo ya que puede resaltar o suprimir formas y crear una atmósfera determinada que produzca muy diversas sensaciones. Se pueden distinguir dos tipos básicos de iluminación: iluminación suave e iluminación dura.



Fuente: <https://tmbroadcast.es/index.php/taller-de-creacion-audiovisual-independiente-iv/>

Suave

Es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles a la sombra. Es menos dramática que la iluminación dura y proporciona una apariencia agradable a las personas.



Dura

Es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y los objetos. Produce un fuerte contraste. Cuando se utiliza una iluminación dura las personas pueden aparecer con una imagen amenazadora.





Para complementar su aprendizaje lea la siguiente presentación: [Iluminacion fotografica tipos y fuentes](#)

Iluminación de 3 puntos

Continúe el aprendizaje acerca de iluminación, para ello revise el siguiente recurso.

[Iluminación de 3 puntos](#)

Recurso Iluminación

Revise la siguiente presentación donde se detalla la información acerca de recursos de iluminación.

[Presentación interactiva Iluminación](#)



Semana 7

2.3. Audio

La Real Academia Española define que el audio es una técnica relacionada con la reproducción, grabación y transmisión del sonido.

Mientras que, Jaramillo (2007) afirma que el sonido es una alteración de la presión atmosférica que se produce por la oscilación de partículas, a través de las cuales se transmite longitudinalmente la onda sonora. Dicho fenómeno puede producir una sensación auditiva. Cuando se habla de sonido, regularmente se piensa que es el estímulo que ocurre en el oído, no obstante, la definición más completa debe considerar tanto el fenómeno físico (la onda mecánica que se propaga por un medio elástico y denso a través de sus partículas) como el fenómeno psicoacústico (la sensación auditiva que dicha onda mecánica produce).

2.3.1. Tipos de audio

a. Extradiegético o ambiental

Es el sonido que no pertenecen a la acción de una escena como la lluvia, los carros, aves.

b. Diegético o de diálogo

Es todo sonido que forma parte de la narración y acción de una escena como la voz, un instrumento, llanto de un bebe, canto.

c. Diseño sonoro

Son todos los efectos de sonido que acompañan a las acciones que se ven en pantalla, tales como, los pasos de una persona en diferentes superficies, la respiración agitada de una persona en una escena de suspenso, golpes en una pelea y el sonido ambiente de la naturaleza.



Les invitamos a ver el siguiente video, *making of* sobre el diseño de sonido de Wall-e, y la carrera de Ben Burtt. [Sonido en películas](#)

El sonido es parte fundamental de la producción audiovisual, los efectos especiales de sonido dan vida a situaciones específicas y puntuales que deseemos resaltar.

Es momento de conocer el complemento del audio, es decir el registro del sonido, a continuación, estudiaremos los tipos de micrófonos.

2.3.2. Tipo de micrófonos

a. Micrófono de condensador

- Tipo Lavalier

Es un tipo de micrófono de condensador que se caracteriza por su tamaño pequeño usado comúnmente para presentaciones de noticieros, reportaje o entrevistas.

Cámara réflex o celular



Para cámaras de videos:



- **Tipo Boom**

Este micrófono es utilizado comúnmente para captar audio en producciones cinematográficas ya que con su alto ángulo de ataque puede captar los diálogos de una producción ya sea al aire libre como en locaciones en interiores.



b. Micrófono dinámico

Se caracteriza por captar sonidos fuertes, y su baja sensibilidad hacia ruidos ambientales por lo cual es perfecto para entrevistas en vivo, al aire libre o presentaciones en estudio.

- Ambiental



2.3.3. Características del micrófono

a. Angulación:

- **90 grados**

Estos pueden ser los micrófonos boom y ambientales, utilizados comúnmente para captar sonidos o audios generales, por ejemplo, el ruido de las personas en un auditorio.

- **120 y 135 grados**

Estos pueden ser los micrófonos boom, utilizados comúnmente para captar los diálogos de los personajes de una producción cinematográfica.

b. Sensibilidad:

Nivel de salida que tiene el micrófono ante una señal acústica, el nivel de tensión de la membrana del micrófono:

- Voz humana
- Instrumento musical
- Sonido ambiental

2.3.4. Recursos técnicos

Equipos audiovisuales

Desde muchos años atrás los seres humanos, vivimos en un mundo lleno de imágenes. Nuestros países, cultura y sociedad, durante décadas han estado siempre acompañadas de pantallas análogas y actualmente se ha incrementado el uso de las digitales. Como ya sabemos, la producción audiovisual es el arte de crear contenidos comunicacionales, para ser visualizados en distintos soportes o pantallas. Las plataformas digitales, redes sociales, dispositivos móviles son ejemplo de este crecimiento en el mundo audiovisual, así como el gran desarrollo de la tecnología en esta industria.

Es necesario contar con equipos audiovisuales para crear el contenido que tenemos pensado en nuestro proyecto, puede ser desde un celular a una cámara profesional todo dependerá del presupuesto. Así como existen producciones profesionales y amateur, también existen equipos que se acoplan al formato de las producciones, esto son:

Equipos profesionales

Son equipos de alta gama que se utilizan para registrar una imagen de calidad, los precios varían según la marca y modelo.

[Equipos profesionales](#)

Encuentra aquí las páginas oficiales de los distribuidores de las marcas:

- [Distribuidor oficial de Sony Ecuador](#)
- [Distribuidor oficial de Canon en Latinoamérica](#)

Equipos no profesionales

Son los equipos que se utilizan para grabar situaciones cotidianas, el día a día, sin necesidad de utilizar accesorios extras como lentes baterías, flash, memorias SD, estos pueden ser los teléfonos celulares.

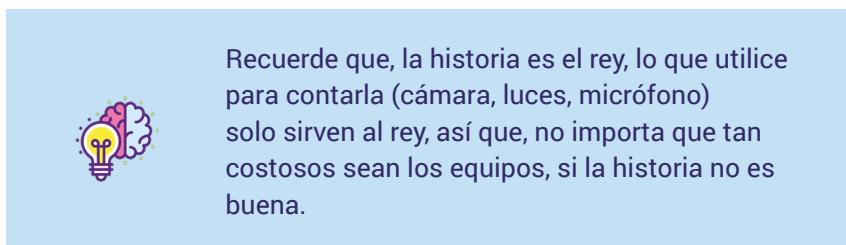
[Películas filmadas con móviles](#)

Producir un spot publicitario, cortometrajes, reportajes o hablar de una película lleva tiempo y dinero. Las grandes industrias han logrado hacernos creer que para conseguir una buena producción es necesario equipos muy

costosos y un capital con al menos cinco dígitos, hoy en día los teléfonos con buenas resoluciones han superado nuestras expectativas, este es el caso de los productores de Oso Polar, la película mexicana que logró ser grabada por completo con un teléfono, o en el caso de Tangerine, quienes utilizaron tres iPhone 5s.

La posibilidad de grabar obras audiovisuales con dispositivos móviles y cámaras alternativas en el aula, es tomado de muy buena forma por el alumnado y seguramente es porque estas tecnologías están más próximas a su vida cotidiana (se refiere a teléfonos móviles, plataformas como YouTube o redes sociales como Facebook o Twitter) (Valussi, 2013, p.15).

Lograr material de calidad se basa en los contenidos, es importante saber qué queremos mostrar, qué mensaje dejar en nuestros espectadores y las ganas de crear material original. Lo podemos lograr con nuestros celulares, tomando como referencia las fases de la producción, los planos y los ángulos estudiados en unidades anteriores.



A continuación, conozca más sobre las películas filmadas con móviles.

Oso Polar



Fuente: <https://moreliafilmfest.com/marcelo-tobar-osopolar-entrevista-ganadores-del-15-ficm/>

Es la primera película mexicana en ser grabada por completo en una cámara de teléfono. La cinta se filmó en un iPhone 5, un modelo ya algo viejo en comparación con los dispositivos actuales, y requirió de 250 mil pesos de financiamiento (\$1.200), los cuales se recaudaron a través de una plataforma digital.

- *Link película: Oso polar (2017)*
- *Make Off*
- Aplicación: Filmix

Tangerine



Fuente: <https://www.elantepenultimomohicano.com/2016/02/entrevista-sean-baker-director-de-tangerine.html>

Hemos llegado al final del MÓDULO 1. Producción audiovisual para entornos digitales, lo invito a desarrollar la siguiente autoevaluación; le ayudará a determinar el nivel de conocimiento de estas unidades. Lea con mucho cuidado los contenidos de la guía didáctica para poder aplicarlos. Recuerde que este es un proceso que le ayudará en su preparación para la evaluación final.



Actividad de aprendizaje recomendada

Luego de que ha desarrollado la autoevaluación. Si existen errores, vuelva a revisar el tema en el que ha detectado dificultades.



Autoevaluación 1

1. ¿Qué se entiende por Lenguaje Audiovisual?

- a. Al conjunto de símbolos y normas que hacen posible la forma de comunicarse. Se encuentra compuesto por dimensiones morfológicas, sintácticas y semánticas.
- b. La planificación de guiones literarios y técnicos para la ejecución del plan de rodaje.
- c. Filmación y edición del material audiovisual

2. ¿Qué significado tiene la Producción Amateur?

- a. Es una producción de trabajo complejo que requiere de una cuidadosa planificación y equipos de alta gama
- b. Es la producción que puede realizarse con dispositivos móviles como celulares o tabletas.
- c. Es el conjunto de reglas que se tiene que cumplir al momento de realizar una producción audiovisual

3. El guion técnico se encarga de:

- a. Detallar las acciones y los diálogos de los personajes, debe estar escrito de manera que resulte visible, pero sin dar instrucciones técnicas para la realización del video.
- b. Planificar las locaciones y elección de artistas para el rodaje
- c. Organiza las escenas, debe estar basado en el guion literario para lograr continuidad en las escenas

4. ¿Los planos narrativos están compuestos por?

- a. Gran plano general, plano general.
- b. Primer plano, primerísimo primer plano, plano detalle
- c. Plano entero, plano americano, plano medio

- 5. ¿Como están compuestas las tres etapas de la producción audiovisual?**
- a. Inicio, desarrollo, final
 - b. Preproducción, producción y postproducción
 - c. Rodaje, edición, filmación.
- 6. Los espacios dentro del encuentro en una producción son:**
- a. Mayor, menor, lateral y clausura
 - b. Superior, inferior, lateral y frontal
 - c. Superior, inferior y externo
- 7. La iluminación de tres puntos consiste en:**
- a. Luz principal, cálida y fría
 - b. Luz aérea, mínima y principal
 - c. Luz principal, de relleno y fondo
- 8. La iluminación tiene un valor expresivo que...**
- a. Ayuda al brillo e iluminación del ambiente.
 - b. Resalta o suprime formas y crear una atmósfera determinada que produce muy diversas sensaciones
 - c. Oscurece los espacios de grabación
- 9. ¿Cuales son los tipos de audio?**
- a. Extradiegético, Diegético y Diseño sonoro
 - b. Angulación y Sensibilidad
 - c. Condensador, Dinámico, Impedancia

10. La angulación, como característica del micrófono, se divide en:

- a. 90 - 120 - 135 grados
- b. 90 - 180 - 360 grados
- c. 120 - 135 - 180 grados

Luego de que ha desarrollado la autoevaluación, consulte las respuestas en el solucionario que consta al final de la guía didáctica. Si existen errores vuelva a revisar el tema en el que ha detectado dificultades.

[Ir a solucionario](#)



Semana 8



Actividades finales del bimestre

Revisión de contenidos de la semana 1 a la semana 7



Segundo bimestre

Resultado de aprendizaje 2

- Maneja programas básicos de edición y contenido audiovisual para la producción de piezas comunicacionales.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje



Semana 9

Unidad 3. Posproducción



En la siguiente unidad revisaremos a detalle la post producción, y todo lo que se debe realizar al momento de finalizar y cumplir con todas las actividades que corresponden a las dos primeras etapas del proceso de producción.

3.1. Posproducción de un producto audiovisual en programas básicos

Esta es la etapa final, se debe iniciar recolectando todo el material grabado, que previamente se debe seleccionar junto con el director del proyecto, para luego dar inicio a la edición, en esta parte se pueden crear transiciones de video, cortinas, efectos sonoros, musicalización, gráficas o animaciones.

La edición es un conjunto de operaciones realizadas sobre material grabado para obtener la versión completa y definitiva de la realización audiovisual. Es la forma final del producto audiovisual. Se tiene muy en cuenta el orden de los planos, el ritmo (lo establece la duración del plano editado, el movimiento de la cámara y la acción que transcurre en el mismo) y la sonorización (Jaunarena, 2016)

Al terminar esta etapa, el material debe estar listo para difusión, y cumplir con ciertos estándares de calidad.

3.1.1. Software de edición digital de video y sonido

La nueva era del contenido digital ha hecho que los creadores de contenido migren de equipos análogos a equipos digitales (de una cámara de cinta a un teléfono inteligente), por lo cual se ha tenido que usar *software* especializados para la posproducción del material.

Programas de edición



Semana 10



Es hora del autoaprendizaje, les invitamos a revisar el video tutorial para principiantes sobre [Adobe Premier](#)

Hemos considerado que el paquete de Adobe, es más completo y accesible en dos sentidos: económico y práctico. Por ello le invitamos estimado estudiante a que pueda descargar la versión gratuita de Adobe Premier en su ordenador y ponga en práctica el tutorial. ¡Buena Suerte!

Es momento de las aplicaciones de edición para móviles:



Es importante conocer app de edición para celulares, les invitamos a revisar el video tutorial para principiantes de [Inshot](#)

Puede descargar la aplicación Inshot que está disponible para IOS y Android de forma gratuita, esta herramienta agiliza el proceso de edición en productos y piezas audiovisuales pensadas para las redes.

Recuerde que, si deseamos crear contenido con mejores recursos en transiciones, efectos sonores, animaciones, musicalización, etc. Se debe invertir en comprar herramientas de edición que ofrezcan variedad de plantillas y modelos para videos.



¿Revisó los enlaces sugeridos?, elija el programa de edición que le pareció más atractivo y ponga en práctica lo estudiado, realice una edición de video, pensado para redes sociales, de un tema aleatorio con 1 min de duración.



Unidad 4. Distribución o difusión de una pieza audiovisual



4.1. Distribución de la TV digital

Se realiza a través de ejecutivos de grandes cadenas televisivas, las cuales se encargan de que el programa de TV, novela, documental, reportaje, serie, tenga un rating alto y llegue a mayor número de personas. Una vez alcanzados los objetivos propuestos por los ejecutivos de TV, este producto audiovisual puede ser considerado para su venta o distribución en otras cadenas televisión.

4.2. Distribución del cine digital

El cine ha cambiado en los últimos años, ya no se escribe una historia igual que hace una década, ha cambiado la narrativa, expresión, los efectos especiales, los equipos, etc.

La digitalización del cine integra las siguientes aplicaciones tecnológicas:

- La producción digital que está revolucionando y abaratando las fases de rodaje y posproducción.

- El cine electrónico para proyecciones con calidad semejante al soporte de 35 mm., y que permite la distribución global electrónica (e-cinema).
- La descarga de películas por *Internet* con estándares de compresión de imágenes y sonidos MPEG-4. (Álvarez, 2018).

La tecnología permite crear diversos estándares en la producción de contenido en la industria del cine, y difundirlo puede convertirse en un reto, si no conocemos las nuevas tecnologías y las utilizamos a nuestro favor.

Para Álvarez (2018), la producción para su distribución por *Internet* resulta algo prometedora, tanto económicamente como desde el punto de vista de la creación y el empleo. Se trata de un sector que se encuentra en una encrucijada por el *crash* de la nueva economía y la lentitud de las redes, pero con grandes perspectivas de crecimiento.



La distribución de la pieza audiovisual, inicia cuando el video ha sido exportado y listo para exhibirlo, hay que tener cuidado y saber identificar el camino de la distribución, sea para televisión, cine o medios sociales. **¿Considera que hoy en día es rentable la distribución de un producto audiovisual en el Cine y Tv?**



Semana 12

4.3. Distribución para medios sociales

Sayán (2017) menciona que, la distribución *online* ofrece espacio virtual ilimitado y disminución de costos. Para ello la ley de Pareto es muy importante. La Ley de Pareto o la llamada 'regla 80/20' puede esbozarnos un panorama eficaz y de lo que ocurre en las redes. La regla del 80/20 también se aplica a las ventas (el 20% de los clientes produce el 80% de los beneficios; o el 20% de los vendedores realiza el 80% de las ventas) o a cualquier otra cosa (el 20% del diario trae el 80% de las noticias)

importantes, o que el 20% de los empleados causan el 80% de los problemas)

La distribución de contenidos audiovisuales como series, telenovelas, documentales, reportajes, etc., actualmente están pensadas para venderse a plataformas digitales como Netflix, Amazon Prime, Disney Plus, HBO +, Magis TV, entre otras. Podemos lograr entrar en esta lista de reproducción, si el contenido es pensado desde el inicio en nuevas narrativas, que vayan acorde a nuestro objetivo de exhibición.

A continuación, adjuntamos un ejemplo de propuesta de proyecto audiovisual, les invitamos a descargarlo y revisar los apartados.



Descarga el [Ejemplo de propuesta de proyecto audiovisual](#) para que ponga a prueba su imaginación.

4.4. Redes sociales (FB / Inst / TikTok)

Las nuevas narrativas hablan de creación de contenidos audiovisuales trabajados desde la hipertextualidad, los relatos multitramas, el salto de los videojuegos a otras plataformas, a la realidad aumentada, a lo crossmedia y transmedia. De ahí que podemos hablar de una forma novedosa de producir un relato, que se justifica por la evolución de los consumidores que cada vez más requieren de nuevas formas de ver un producto audiovisual, a lo que llama Scolari (2017) los “translectores” usuarios multimodales que dominan diferentes lenguajes y sistemas semióticos, capaces de moverse en redes textuales complejas.

Los tamaños del video en redes sociales están cambiando constantemente, así como las especificaciones para crear una experiencia perfecta en la visualización de los usuarios.



Estimados estudiantes para conocer más acerca de los soportes digitales y la creatividad para su contenido les invitamos a revisar el

siguiente blog: [Los diferentes soportes para los contenidos](#)



Semana 13

4.4.1. Especificaciones de tamaño para medios sociales

Especificaciones de tamaño para medios sociales



Estimados estudiantes para conocer mas acerca de algunos aspectos técnicos en la creación de contenidos para redes sociales, les invitamos a revisar el siguiente blog: [Tamaño de video en redes sociales](#)

Identificar los tamaños y medidas para las distintas redes sociales, nos ayuda a mejorar nuestras publicaciones al momento de crear contenido para redes, ya que partiremos pensado en qué red social publicaremos el video, es decir si tiene pensado grabar un saludo para publicarlo como post en Facebook, y para historias de Instagram, el video debe ser grabado dos veces, pensando en ángulos y planos para cada tamaño.



Unidad 5. Nuevas tendencias audiovisuales digitales



Le invitamos a revisar el siguiente recurso sobre las [Nuevas tendencias audiovisuales digitales](#)



Actividad de aprendizaje recomendada

Muy bien. ¡Está avanzando con éxito! Le invitamos a desarrollar la siguiente autoevaluación; que le ayudará a determinar el nivel de conocimiento de estas unidades. Lea con mucho cuidado los contenidos de la guía didáctica para poder aplicarlos. Recuerde que este es un proceso que le ayudará en su preparación para la evaluación final.



Actividad de aprendizaje recomendada

Estimado estudiante, es momento de poner en práctica lo aprendido, para ello debe hacer lo siguiente:

En la segunda etapa, defina:

- Dos medios sociales, en los cuales usted exhibirá su producto.
- Explique su elección.
- Complemente su investigación con fuentes bibliográficas.



Autoevaluación 2

1. ¿Qué es la Post - Producción?

- a. Esta es la etapa final, se debe recolectar todo el material grabado para luego dar inicio a la edición
- b. Es el proceso de elaboración de guiones técnicos y literarios.
- c. Es la exhibición y comercialización del material terminado

2. ¿Cuál es el programa estándar para la posproducción de audio y sonido?

- a. Davinci resolve
- b. Protools
- c. Powtoon

3. Dentro del paquete de Adobe Premier, ¿Qué programas pueden trabajar en simultáneo?

- a. After Effects y Premier
- b. Edge Animate e Illustrator
- c. Audition e Indesign

4. ¿Cuál es el programa del paquete de Adobe que sirve para crear efectos especiales?

- a. Photoshop
- b. Affter Effects
- c. Acrobat Reader

5. ¿Cuál es la resolución recomendada para publicar videos en Tik Tok?

- a. 600X600 píxeles
- b. 1280x1024 píxeles
- c. 1080x1920 píxeles

6. ¿Qué significado tiene Full HD?

- a. Es la resolución de alta definición de una pantalla que cuenta con 1920 pixeles horizontales X 1080 pixeles verticales
- b. Es la resolución de poca definición de una pantalla que cuenta con 3840 pixeles horizontales X 2160 pixeles verticales
- c. Es la resolución estándar de una pantalla en blanco y negro

7. ¿Cuál de estos apartados es una tendencia audiovisual digital?

- a. Instagram y Tik Tok
- b. Videos FPV de Drones y Hologramas
- c. Espacio Lateral y Frontal

8. La distribución de una pieza audiovisual es:

- a. La exhibición y comercialización del material terminado
- b. La recaudación de recursos económicos para la ejecución del proyecto
- c. La idealización y planteamiento de la idea inicial del proyecto

9. ¿Qué programas sirve como aplicación de edición de video en móviles?

- a. Periscope
- b. CamScanner
- c. Inshot

10. ¿Qué red social ofrece la opción gratuita de transmisión en vivo (Live)?

- a. Facebook Live
- b. Cliplt
- c. WhatsApp

Luego de que ha desarrollado la autoevaluación, consulte las respuestas en el solucionario que consta al final de la guía didáctica. Si existen errores vuelva a revisar el tema en el que ha detectado dificultades.

[Ir a solucionario](#)



Hemos llegado al final del MÓDULO 2 Post-Producción de productos audiovisuales. Recuerde que esta asignatura dirige al estudiante a construir contenidos audiovisuales digitales y de calidad haciendo uso de las herramientas tecnológicas y considerando las exigencias de los consumidores actuales. ¡El mejor de los éxitos en su vida profesional!



Semana 15

Trabajo práctico

Creación de un producto audiovisual digital



Semana 16



Actividades finales del bimestre

Revisión de los contenidos de las semanas 12,13,15



4. Solucionario

Autoevaluación 1		
Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	El lenguaje audiovisual es el conjunto de símbolos y normas que hacen posible la forma de comunicarse, además se encuentra compuesto por dimensiones morfológicas, sintácticas y semánticas.
2	b	La producción amateur es la que se puede realizar utilizando dispositivos móviles como celulares o tabletas.
3	c	El guion técnico es el que organiza las escenas, debe estar basado en el guion literario para lograr continuidad en las escenas
4	c	Los planos narrativos son: plano entero, plano americano, plano medio
5	b	Las etapas de la producción audiovisual son: preproducción, producción y postproducción
6	b	Los espacios que se deben utilizar en el encuadre, están compuestos por: superior, inferior, lateral y frontal
7	c	La iluminación de tres puntos consiste en luz principal, de relleno y fondo
8	b	El valor expresivo de la iluminación, sirve para resalta o suprimir formas y crear una atmósfera determinada que produce muy diversas sensaciones.
9	a	El sonido se divide en varios tipos, entre ellos tenemos el extradiegético, diegético y el diseño sonoro
10	a	La angulación es una de las características importantes del micrófono, y este a su vez se divide en tres tipos de grados: 90 - 120 y 135

Ir a la
autoevaluación

Autoevaluación 2		
Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	La post-producción esta es la etapa final, es necesario recolectar todo el material grabado para luego dar inicio a la edición
2	b	Protocols es el programa estándar recomendado para la posproducción profesional de audio y sonido
3	a	El paquete de Adobe, permite trabajar en simultáneo con programas que tiene una relación en el formato y estructura como es el caso de After Effects y Premier, ambos trabajan con imagen y video.
4	b	Affter Effects, es un programa destinado a la creación o aplicación en una composición, como la realización de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales.
5	c	La red social Tik Tok, permite publicar videos solo en las dimensiones: 1080x1920 píxeles
6	a	Full DH, es la resolución de alta definición de una pantalla que cuenta con 1920 pixeles horizontales X 1080 pixeles verticales
7	b	Los videos FPV de drones y los hologramas, están en la lista de las tendencias audiovisuales 2022.
8	a	La distribución de una pieza audiovisual se considera como la exhibición y comercialización del material terminado.
9	c	Inshot es el programa ideal para la edición de video en teléfonos móviles
10	a	La red social Facebook Live, es una de las plataformas que ofrece la opción de transmisión en vivo.

Ir a la
autoevaluación



5. Referencias bibliográficas

- Aranda, D., Creus, A. & Sánchez – Navarro, J. (2014). Educación, medios digitales y cultura de la participación. Barcelona: Editorial UOC.
- Álvarez, J. (2018) El cine digital: la perplejidad domina el panorama español. *Telos* (Núm. 53). <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero053/el-cine-digital-la-perplejidad-domina-el-panorama-espanol/>
- Castaño, C., & Cabero, J. (2013). Enseñar y aprender en entornos m-learning. Madrid: Síntesis.
- Cabrera, María Á. (2001). Convivencia de la prensa escrita y la prensa online en su transición hacia el modelo de comunicación multimedia. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, n.º 7, págs. 71-78
- Casanova, J., Marín, V., & Aguaded, I. (2009). Uso de las plataformas digitales en las universidades de Andalucía. [Use of digital platforms in the universities of Andalucia]. *Revista Linhas*, 10(02), 60-74.
- Casanova, J. (2016). La producción audiovisual móvil. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación*, 231-234.
- CCM Benchmark Group (2017). MOOC: Efectuar una formación en línea. Recuperado de: <http://es.ccm.net/faq/11401-mooc-efectuar-una-formacion-en-linea>
- Delgado, A, Orellana, K (2014). *Producción y comercialización del producto audiovisual Microfonía* [Tesis de pregrado inédita]. Universidad Politécnica Salesiana Cuenca
- Digitalak. (2016). Videos 360º. Recuperado de <http://digitalak.com/videos-360>
- Galindo. E, Caicedo. R, Caicedo. M, & Ceballos. X. (2011). Manual de co-producción de un programa de televisión r.e.c.

- Garrison, D. R. & Terry, A. (2005). El e learning en el siglo XXI: investigaciones y práctica. Barcelona: Editorial Octaedro.
- García, L. (2001). La educación a distancia. España: Editorial Ariel.
- Jaramillo, A. M. (2007). Acústica: la ciencia del sonido. ITM.
- Igarza, R. (2017). Escenas transmediales. En Irigaray F., y Renó, D. (Comps.), Transmediaciones, Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas (pp. 11-20). Argentina: Parmeria.
- León. B. (2014). “La televisión: un medio de información y entretenimiento en la encrucijada digital”. Salamanca: Comunicación Social, pp. 13-22
- Maldonado, J. Y González, V. 2020. Guía Tendencias de la comunicación 2.
- Medina, A. (2015). Innovación de la educación y de la docencia. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Mesa, H. & Gonzaléz. Y, (2019) *Influencia de los “Smartphone” en la creación de videos en formato vertical* [Tesis de pregrado]. Universidad Del Valle. Santiago de Cali.
- Naranjo, D. (2016). Del video en 360 grados a la realidad virtual: guía práctica para grabar un video en 360
- Montero, D. Moreno, J. M. (2020) Explorando el campo de conocimiento el video participativo. Un recorrido por las principales aportaciones teórico-prácticas 2020. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/338766752_Explorando_el_campo_de_conocimiento_del_video_participativo_Un_recorrido_por_las_principales_aportaciones_teorico-practicas
- Radulescu, M. (2019) El contrato de lectura en el video arte. Recuperado de: <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2930>
- Sayán, Y. (2017). Producción, distribución y exhibición del cine desde una nueva mirada: la web social. Dialnet, (Nºm.12), 44. ISSN 2014-5039
- SCOPEO Observatorio de la Sociedad en Red (2013). MOOC: Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro". Scopeo Informe N° 2.

Recuperado de: <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/06/scopeoi002.pdf>

Scolari, Carlos A. (2012): "Media ecology: Exploring the metaphor to expand the theory. Communication theory, 22(2), 204-225. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2012.01404.x>

Trejo, K. (2004). Propuesta de una guía que permita desarrollar proyectos mexicanos de televisión infantil (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas Puebla. México

Valussi, C. (2013). El Cine y los dispositivos móviles. Comunicación Universidad de Palermo., 2-25.



6. Anexos

Anexo 1. Ejemplo de guion literario

CINÉTICA

ESC1/EXT/JARDÍN/DÍA

CARLOS está mirando con mucha atención escondido detrás de un tronco a una mariquita que camina sobre el tronco, de pronto **CARLITOS** concentra su mirada en **MARTHA** que está jugando a saltar la cuerda más atrás del tronco.

Voz en off Martha

Hay un susurro en el aire, cuando estás cerca del hogar, y vibra la piel, el corazón rubicundo proyecta sus latidos a través de la tierra porque esa tu tierra te escucha.

MARTHA mira a **CARLOS** deja de saltar la cuerda y sonriendo le saluda con la mano, **CARLOS** también sonríe y le devuelve el saludo.

FUNDIDO A NEGRO

CRÉDITOS PRINCIPALES Y TÍTULO

CINÉTICA

ESC2/INT/CASA DE CARLOS/DÍA

Son las 5 de la mañana la luz del día entra por una ventana, **CARLOS** está dormido, entonces llega **JAIME** su padre y lo despierta de a poco frotando su cabello, despierta mijo, ya es hora de levantarse, **CARLOS** se despereza y abre los ojos,

JAIME

Buenos días, señor

CARLOS

Hola papi, ya me levanto

JAIME

Eso, vienes a desayunar

ELENA la madre de CARLOS está en la cocina preparando mote con huevo y café, CARLO se sienta a la mesa, su padre está también ahí tomando un jugo.

CARLOS

buenos días mami

ELENA

Buenos días mijo

CARLOS

Ay que rico huele,

JAIME

Es el café que prepara tu mami

ELENA sirve queso y el mote a CARLOS y a JAIME

ELENA

Comes todo jovencito

CARLOS asienta con la cabeza mientras bebe el jugo, luego pone el vaso sobre la mesa, sobre el labio de CARLOS se dibuja un bigote, JAIME y ELENA se ríen.

JAIME

Vaya mi hijo ya tiene mostacho

CARLOS también ríe

CARLOS se persigna y sale corriendo a toda velocidad por una bajada que da a una cancha de arena

ESC3/INT/CASA DE ELENA/DÍA

MARTHA está comiendo una guayaba, MARTHA tiene la guayaba en la boca mientras se amarra los cordones de los zapatos, en la sala está hablando por teléfono su mamá ANDREA, MARTHA camina hasta donde está ANDREA.

ANDREA (AL TELÉFONO)

Sí así es señor, de verdad es una muy buena noticia yo le agradezco mucho, sí ya entonces el lunes mismo saldría para Loja, estaba esperando mucho esto, el cambio para allá lo necesitaba bastante entonces yo le agradezco lo que hace usted por mí.

Al escuchar esto MARTHA pone cara de angustia y deja caer la guayaba al piso, ANDREA se percata de la presencia de ELENA y regresa a verla ELENA se va muy triste a su cuarto.

ANDREA se preocupa y cuelga el teléfono

ESC4/INT/BAR/NOCHE

CARLOS está mirando un partido entre Barcelona y Emelec con algunos amigos, en eso Emelec hace un gol los amigos de CARLOS que son de Emelec gritan eufóricos, CARLOS que es de Barcelona se queja, en eso le suena su celular un Motorola, CARLOS saca su celular y se levanta de la mesa yendo a un lugar donde pueda escuchar.

CARLOS conversa con su mamá

CARLOS

Buenas noches mamita, cómo le va

ELENA

Bien mijo, y tú cómo estás, si estás comiendo bien, estás bien de salud, no te has enfermado.

CARLOS

Sí mamá yo estoy muy bien, no se preocupe

ELENA

Ah ya que bueno mijo

ESC5/INT/CASA DE DIANA/NOCHE

DIANA está sentada frente a una computadora, entonces entra MARTHA

MARTHA

Ya se durmió tu hija, le leí un cuento

DIANA

Gracias prima, que bestia como te quiere esa guagua a vos

MARTHA

Es que yo soy la tía chévere

DIANA

Sí de ley, oye, ¿tú tienes Facebook?

MARTHA

No, sí he oído, pero no me he creado un perfil ni nada

DIANA

Con razón estaba queriendo etiquetarte en una publicación de unas fotos
que hice y nada que aparecías

MARTHA

¿Fotos de qué?

DIANA

Nuestras de cuando éramos jóvenes y bonitas

DIANA ríe, MARTHA también

ESC6/INT/CASA DE CARLOS EN PINDAL/NOCHE

CARLOS está llegando a casa con una mochila y una pequeña maleta en las manos, los perros lo reciben moviendo la cola, entonces sale a saludar JAIME, ELENA y ARTURO su hermano menor, lo abrazan y lo hacen pasar.

TRANSICIÓN

CARLOS está terminando de comer de un plato

CARLOS

¡carajo que rico! Ya me hacía falta un caldito de gallinita de campo, que rico mamá

ELENA

De nada mijito

JAIME

Mijo si quieres descansar vas nomás a tu cuarto ahí está todo como dejaste, para que mañana nos acompañes a la ordeña.

CARLOS

Ya papi, claro

ARTURO

ESC7/EXT/JARDÍN/DÍA

MARTHA está caminando por el campo y llega hasta donde está el árbol en el que solía jugar con CARLOS, MARTHA se queda mirando el árbol y lo toca con nostalgia.

CARLOS

Sabía que eras tú

Los ojos de MARTHA se llenan de lágrimas de felicidad, abraza con fuerza a CARLOS ambos se abrazan y se quedan abrazados a la sombra del árbol.

FIN

Anexo 2. Ejemplo de guion tecnico

PRUEBA GUION TÉCNICO

Segmento	Locación (descripción)	Tiempo	Indicación Técnica (Plano, Ángulo, Movimiento)	Imagen / Video	Guion / Sonido
Inicio	Centro de simulación (Exterior o Interior)	1 – 3 min	Plano General del lugar + Plano medio o entero del presentador	El presentador expone el tema a tratar y da la bienvenida	Descripción
Intro	Animación	15 – 20 seg	Animación	Logo del programa – tomas de paso - ETC	Música de fondo
1 . Primera parte del Programa					
Transición					
Explicación Teórica					
CORTE + PUBLICIDAD					
Segunda parte del programa					
Preguntas del Público					
Transición					
Respuesta del Médico					
Transición aparte práctica					
PARTE PRÁCTICA					
Transición					
Despedida del programa					
Créditos					

Anexo 3. Ejemplo de propuesta para proyecto audiovisual

Propuesta para programa de Televisión

Datos personales

Título del proyecto

Original de:

Director:

Producción:

Realización:

Casa productora:

Filmografía del director

Filmografía casa productora

Datos del proyecto

Responsable del proyecto:

Título del proyecto:

Género:

Audiencia:

Duración: Tiempo de duración, incluido créditos, dejar espacio para publicidad.

Número de episodios:

Objetivos de la serie o programa:

Razón o propósito de la serie o programa:

Temática:

Story line:

Sinopsis:

Log lines: Breve descripción de cada episodio. 3 líneas por episodio o capítulo

Relevancia:**Presupuesto general:**

Costo por episodio	\$
Total del programa (xxx episodios)	\$
Aporte del canal	\$
Aporte de instituciones	\$
Apote Casa productora	\$
Costo total del programa	\$

Presupuesto detallado:

Presupuesto	Casa productora	Canal
1. Oficina		
2. Viáticos		
3. Equipo técnico		
4. Diseño gráfico y recursos visuales		
5. Comunicación		
6. Honorarios productor		
7. Honorarios director		
8. Honorarios fotografía –cámara		
9. Honorarios sonidista		
10. Honorarios asistente de produc.		
11. Honorarios edición		
12. Seguros		
13. Imprevistos		
Total		

Cronograma

(Ejemplo)

MES	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero			
Actividades- semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Evaluación del proyecto																								
Elaboración del piloto																								
Evaluación del piloto																								
Autorización del proyecto																								
Pre producción del programa																								
Producción																								
Elaboración gráfica																								
Edición																								
Presentación de programas																								



Anexo 4. Nuevas tendencias audiovisuales digitales

Video 4K /Ultra High Definition

Este formato es cuatro veces superior al full HD, que la mayoría tenemos en casa.

Para Hernández y Rodríguez, (2020) El 4K es el siguiente paso, que representa un incremento superior a los anteriores, alcanzando los 3840x2160. Esta nomenclatura significa que el 4K despliega ocho millones de píxeles, en comparación con los dos millones que ofrece una resolución Full HD. La densidad de píxeles es mucho mayor y el tamaño de las pantallas con esta definición ha ido disminuyendo, desde unos primeros modelos de más de 100 pulgadas hasta los monitores para ordenador que se presentaron en el Consumer Electronics Show (CES) 2014. La denominación 4K proviene en realidad del estándar de cine digital, que tiene el mismo nombre, propuesto por el consorcio de productoras cinematográficas Digital Cinema Initiatives (DCI).

Visualización de pantallas:



Elaboración propia. Maldonado y Suquilanda. 2022

4K: Ultra High Definition

Es una resolución utilizada en producción y proyección cinematográfica, en pantallas que poseen al menos 3840 píxeles horizontales X 2160 píxeles verticales.

Full HD: Full High Definition

Es la resolución de alta definición de una pantalla que cuenta con 1920 píxeles horizontales X 1080 píxeles verticales.

HD: High Definition,

Es la resolución de alta definición de una pantalla que cuenta con 1280 píxeles horizontales X 720 píxeles verticales.

SD: Standar Definition

Es la resolución de alta definición de una pantalla que cuenta con 640 píxeles horizontales X 480 píxeles verticales.

Diseño y modelado 3D



Foto tomada de <https://www.youtube.com/watch?v=eMVIMONCqxg>

Es la combinación de realidad aumentada y la experiencia audiovisual, que juntos se muestra un objeto o pieza audiovisual con una perspectiva distinta, esto es creado gracias a un software especializado en diseño y modelado 3D.



Estimados estudiantes, los invitamos a revisar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=a0U9GZoc-Bc>

Videos FPV de Drones



Foto tomada de: <https://djicuador.ec/fpv/>

Contreras (2019), explica el significado de FPV “First Person View” o vista en primera persona, lo que significa que estás volando un drone como si estuvieras en la cabina de un avión a través de un dispositivo emisor, una cámara, un receptor más un visor, nos permitirá recibir en tiempo real las imágenes que la cámara de a bordo va recorriendo.

La posibilidad de experimentar en primera persona un viaje o simular volar, es parte de las nuevas tendencias en creaciones de contenidos para la producción audiovisual.



Estimados estudiantes, los invitamos a revisar el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=NcBjx_eyvxc

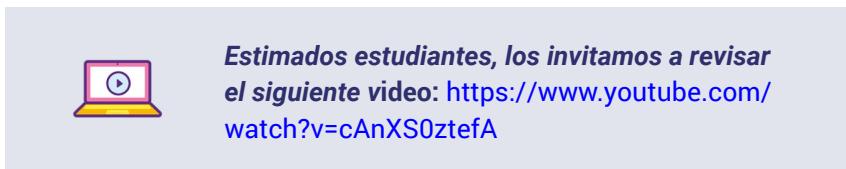
Realidad virtual



Foto tomada de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/realidad-virtual-en-educacion/>

Según Fernández, (2018) la RV se diferencia del resto por ser en la que te sumerges por completo en un mundo virtual. Esto quiere decir que nos permite simular una experiencia sensorial completa dentro de un ambiente artificial sin ver nada de lo que hay en el exterior.

Para observar el entorno virtual es necesario utilizar gafas, lentes, casco de realidad virtual



Video Marketing

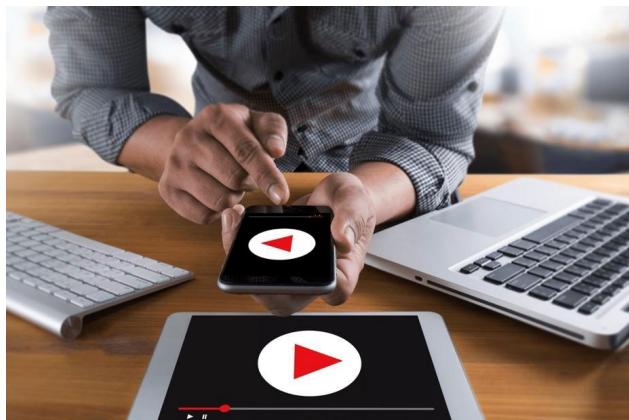


Foto tomada de: <https://www.criteo.com/es/blog/la-importancia-del-video-marketing/>

Es el tipo de producto audiovisual que se utiliza para promocionar un producto o servicio, más allá del spot publicitario, estos se pueden considerar como videos:

- Publicitarios
- Corporativos
- Testimoniales
- Demostrativos
- Video blog
- Formativos

Una de las principales plataformas que se puede almacenar y difundir este tipo de contenido es YouTube. Lo que primero que se necesita es tener activo el canal de nuestra empresa para iniciar con la difusión de nuestro plan de negocios y ejecutar los recursos audiovisuales planificados.



Estimados estudiantes, los invitamos a revisar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=7UkdWZILrdQ&t=4s>

Video arte

El videoarte”, han presentado distintas problemáticas; la principal es su carácter híbrido, que ha dificultado una definición concreta, es decir, el videoarte es inestable, indefinible, ambiguo, disperso, atemporal, antinarrativo, lúdico, experimental, paradójico y contestatario. (Bracamonte 2020)



Desde sus inicios con Nam June Paik y los demás integrantes del movimiento artístico Fluxus, el video arte ha conocido un constante experimento de lenguajes y diversidad de poéticas, tomando como punto de partida la dimensión lúdica de la creación. (Radulescu, 2019)



Para conocer más sobre el videoarte, le invitamos a ver el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=xrrogOtQU70>

Video participativo



El **Video Participativo (VP)** supone dentro del ámbito académico un objeto de estudio poco trabajado pero singular, ya que supone un campo interdisciplinario que ha llevado a la academia muchas experiencias de dimensión práctica y ha generado conocimiento y reflexión más desde la acción que desde el debate teórico. (Montero, D. & Moreno J. 2020). Cuando nos referimos al video participativo, debemos de entender que estos se deben desarrollar en espacios colaborativos o de práctica y experimentación.



Estimado estudiante, es importante profundizar con el siguiente video este tema: <https://n9.cl/g8163>

Video mapping

El **mapping** es el arte de usar proyección de videos y de luz sobre superficies reales, como exteriores de edificios consiguiendo transmitir efectos audiovisuales y artísticos extraordinarios dejando una sensación de satisfacción visual en el ciudadano (Durán, 2017, p. 27).



Actualmente, existen diversas formas de proyecciones visuales, las mismas que están en constante evolución. Sin embargo, el desarrollo de una propuesta innovadora que apunte a revalorizar los medios de intercalación con aprendizaje cognitivo permitirá a contribuir a solucionar diversos problemas que trae consigo el video mapping (Maldonado y González 2020). En este sentido, la falta de usabilidad de los programas y sintetizadores actuales para las proyecciones de efectos visuales en vivo permitirá el resultado satisfactorio de la interacción entre personas y ordenadores. (Aguilar, M. 2018)

Existen proyectos de video maping muy interesantes, es momento de visualizar algunos de estos ejemplos en los siguientes videos:



<https://www.youtube.com/watch?v=7URReJ-d47BQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=jtFthRSqRwQ>

Hologramas



Aunque las TIC han sido una condición necesaria para el desarrollo de la sociedad del conocimiento, este concepto se refiere a fenómenos mucho más amplios y complejos que los únicamente asociados a dichas tecnologías (Olivé, 2005) Los soportes tradicionales hoy son desplazados debido a las posibilidades que ofrece la información digital y virtual, que identifica más a los usuarios con la realidad que viven, tal es el caso de los discos magnéticos, ópticos, memorias semiconductoras y memorias holográficas (Maldonado y González 2020).

[**La holografía**](#) es una técnica fotográfica que representa un objeto en tres dimensiones, comienza a dar sus primeros pasos en 1947 en un laboratorio de una empresa de ingeniería eléctrica en el que Denis Gabor trabajaba en la mejora del microscopio electrónico. Con las investigaciones posteriores de Yuri Denisyuk y Emmett N. Leith que puede hablarse de una verdadera representación tridimensional, pues los hologramas de Gabor no contaban con fuentes de luz adecuadas como para que se produjeran los resultados ocasionados por la aparición y el desarrollo del láser (Caufield, 2016)

¿Es asombro las nuevas formas de consumo audiovisual verdad? Es momento de revisar algunos ejemplos de hologramas:



Holograma para visualizar en Tablet o celular: <https://www.youtube.com/watch?v=9cgBwY6GgPs>

Ejemplo de hologramas y sus avances: <https://www.youtube.com/watch?v=8zjZcvPvTqs>

Videos 360º



Los videos 360º, están convirtiéndose en tendencia social, los usuarios buscan el consumo de estos nuevos formatos de producción de contenidos audiovisuales. El consumir imágenes de forma estándar. Precisa de una nueva experiencia para conseguir satisfacer sus nuevas necesidades.(Luis, 2016)

Como lo menciona la página en tecnología Digitalak “el vídeo se convierte en los ojos del espectador que a través del ratón u otro dispositivo puede mirar arriba, abajo y a los lados” (Digitalak, 2016). Esta nueva tecnología se ha venido aplicando con la ayuda de dispositivos móviles tanto Android como IOS, pero actualmente, se ha incrementado de manera acelerada, empresas como: Samsung, Kodak, Nikon, entre otras marcas que han presentado dispositivos con soporte de grabación en 360º; y han adaptado su plataforma para la correcta visualización de este tipo de soporte.

Para conocer más sobre estos nuevos proyectos audiovisuales les invitamos a ver el siguiente video: <https://youtu.be/cAnXS0ztefA>

Roles en la producción

Juan Carlos Maldonado y Milenny Suquilanda.

Presupuesto

Es el capital con el que se financian los gastos necesarios y de imprevisto que se den durante el rodaje, este presupuesto debe contemplar desde el transporte a las locaciones, logística, alquiler de equipos, escenografía etc.



Foto tomada de: Pixabay

Director

Es quien se encarga de elegir y dirigir el elenco, dejar la puesta en escena como el montaje listo. Trabaja directamente con los jefes de departamento dando instrucciones de cómo debe realizarse el proyecto, es quien toma las decisiones creativas finales y autor de la película.



Foto tomada de: <https://www.surveyor.net/aventuras-y-desventuras-de-la-produccion-cinematografica/>

Productor

Trabaja directamente con el director de producción coordina la logística en la grabación. Hace un reconocimiento de las localizaciones para cubrir las necesidades y se encarga de preparar el itinerario, recorridos y servicios del rodaje.



Foto tomada de <https://video.wearecontent.com/blog/comunicacion-audiovisual/productor-audiovisual/>

Asistente de producción:

Ayudan al director y al jefe de producción principalmente en la ejecución de las tareas de organización, como son el alquiler o compra de material, la solicitud de permisos necesarios en las localizaciones, la organización de las comidas, el cuidado del orden en el rodaje, el cierre de calles o la repartición de los llamados diarios de rodaje. También gestionan los archivos, preparan itinerarios, supervisan los horarios de trabajo, entregan el material al laboratorio, firman los diferentes partes, citan a los actores para doblaje, etc.



Foto tomada de: <https://scriptmag.com/features/write-direct-repeat-mirring-film-director-lessons-from-your-work>

Director de fotografía:

Es el responsable de la parte visual, tanto técnica como estilística de la película. Traduce el guion a imágenes diseñando la iluminación y definiendo los encuadres de cámara según el criterio del director. Trabaja muy unido con el director desde la preproducción analizando la estructura de cada secuencia, el sentido de la iluminación y el papel que jugará la cámara a nivel narrativo y dramático.



Foto tomada de <https://tec.com.pe/la-pelicula-de-minecraft-ya-tiene-director/>



Script

Su principal cometido es llevar el control de la continuidad tanto a nivel narrativo como a nivel técnico.

Guionistas

Un guionista debe escribir los libretos con creatividad y disciplina a fin de cumplir en tiempo y forma con las entregas necesarias para la producción. Por otro lado, debe saber cómo vender sus ideas.

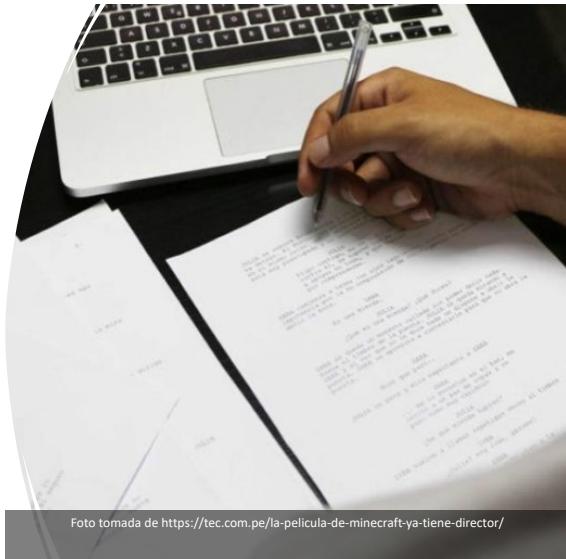


Foto tomada de <https://tec.com.pe/la-pelicula-de-minecraft-ya-tiene-director/>

Camarógrafo:

Es la persona que maneja la cámara. Trabaja bajo la supervisión del director de fotografía, organizando estéticamente el encuadre según la decoración, prepara los travellings y movimientos de cámara con el maquinista.



Sonidista:

Su responsabilidad es la de seguir las instrucciones marcadas por el equipo de dirección y suministrar en todo momento planos útiles, nítidos y con encuadres correctos, así como la captación adecuada del audio.





Elenco artístico:

Los actores y actrices no solo deberían dedicarse a la actuación, también es recomendable que se involucren en otros aspectos importantes de la producción audiovisual.

Editor:

Es el responsable del montaje o edición de la producción. Es quien organiza toda la estructura interna de la obra formando uniendo los diferentes planos independientes y formando la historia.





Utilería

- Se encarga del manejo de la utilería, es decir, de todos aquellos objetos de decoración que serán utilizados por los personajes. Durante el rodaje se encuentra permanentemente en el set.



Maquillista:

Es responsable del maquillaje de los personajes, así como de la elaboración de su caracterización. Está siempre en el set pendiente de hacer retoques, matando brillos y compensando el maquillaje.

Scouting:

Es la visita que hace el equipo de producción a las locaciones donde se grabará. Esto con el fin de definir si el lugar es apto con todas las necesidades que requiera, durante la visita se debe determinar la iluminación, el ambiente, el ruidos, la temperatura, y el tamaño del lugar.



Iluminación

Juan Carlos Maldonado y Milenny Suquilanda.

Iluminación

La **luz natural**, es más barata. De hecho, es gratis. Por contra, es una luz cambiante que no controlamos a nuestro antojo.



Illuminación

La **luz artificial** puede servir como refuerzo de la luz natural, o como fuente única de

También podemos partir de la oscuridad, y construir un set de luz completamente artificial.



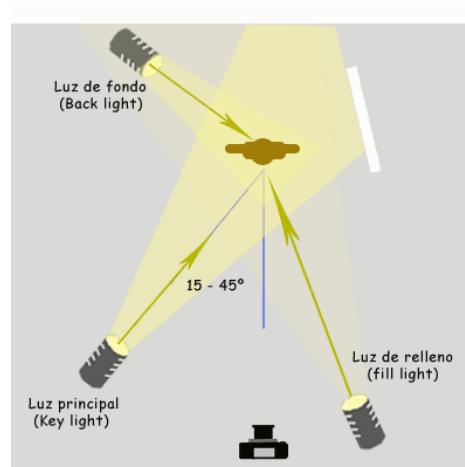
Tipos de iluminación



Tipos de iluminación



Iluminación 3 puntos





Luz principal



Luz relleno





Luz de fondo



Resultado iluminación 3 puntos



7. Recursos

Video

- [Audiovisual: qué es un audiovisual.](#)
- [Detrás de Cámaras de Cortometraje “La Entrega”, Producción audiovisual de Intelygente](#)
- [Produccionaudiovisual](#)
- [Produccion-video-digital](#)
- [Grabando un comercial de Coca Cola en casa con un Móvil y Zhiyun Smooth X.](#)
- [AUDIOVPRO - S1: ¿Qué es la producción audiovisual?.](#)
- [¿Cómo Hacer? | Un Proyecto Audiovisual.](#)
- [La producción audiovisual: el origen de la idea.](#)
- [GUION LITERARIO Formato universal + PLANTILLA.](#)
- [GUION TÉCNICO para vídeo + PLANTA de CÁMARA cine \[TUTORIAL\]](#)
- [Curso Cine: El equipo humano en una producción cinematográfica](#)
- [Ejemplo 1: *Titanic* - Detrás de cámaras \[CGI\]](#)
- [Ejemplo 2: *Behind The Scenes* - COMMENCAL Segment Documentary \(Subtítulos Españoles\)](#)
- [Ejemplo 3: *Behind the scenes of a wildlife documentary* - Filming dangerous animals in Brazil](#)

Lectura

[Guion literario: qué es y ejemplos para aprender \(Enlaces a un sitio externo.\).](#)

Video

- Sonido en películas.
- Distribuidor oficial de Sony Ecuador
- Distribuidor oficial de Canon en Latinoamérica
- Oso polar (2017)
- Make Off

Lectura

Iluminacion fotografica tipos y fuentes

Video

Adobe Premier (Enlaces a un sitio externo.).

Inshot.

Lectura

Tamano de video en redes sociales

Tamano de vid