

Urkund Analysis Result

Analysed Document: extracto_20181025124723 (1).docx (D43121060)
Submitted: 10/26/2018 4:49:00 PM
Submitted By: avelascod@unemi.edu.ec
Significance: 2 %

Sources included in the report:

TESIS FINAL - CHECA LLONTOP CYNTHIA.docx (D40790684)
TESIS FINAL - JULIO 2016.docx (D21231197)
tesis-FINAL-2.2.docx (D40642315)
<http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>

Instances where selected sources appear:

INTRODUCCIÓN La naturaleza propia del ser humano a través de los años lo ha obligado sin lugar a duda a buscar vías por las cuales puedan comunicarse entre sí, partiendo desde la prehistoria a través del lenguaje de señas hasta el día de hoy donde con tan solo un “emoticon” el ser humano puede transmitir una idea, un sentimiento, un estado. Es esta necesidad de contar cosas, sentimientos, estados lo que ha hecho que en los últimos 50 años las producciones audiovisuales hayan tenido un realce inimaginable a través de grabaciones con cámaras de video, móviles, fotografías digitales CITATION Tís17 \l 12298 (Lara & Piñeiro, 2017). En lo que respecta a producción audiovisual se refiere al proceso general de creación de una obra audiovisual, es decir, toda creación que empieza como una idea y termina en un producto CITATION Mar \l 12298 (Ortiz M. J., Febrero 2018). En los últimos años se ha venido desarrollando la competencia mediática es decir el producto del avance de las nuevas tecnologías en lo que se refiere a la información y comunicación. La producción audiovisual es el resultado de necesidades comerciales, de entretenimiento, cultural o artístico CITATION Mar \l 12298 (Ortiz M. J., Febrero 2018) Los centros educativos deben preparar a los estudiantes para la competencia mediática, los cuales les facilitara poder integrar la educación con los medios, donde pueden promover la responsabilidad social, el análisis crítico y el aprovechamiento de los medios de comunicación con los que hoy en día contamos. En Francia se fundó la firma Pathé Frères, cuyo fundador, Charles Pathé se convirtió en el primer productor audiovisual, éste creó un sistema donde podía distribuir películas para alquiler, concretó filiales en diferentes países y agrupó sus propias producciones con otros productores independientes junto a los cuales pudo distribuir sus producciones. En el Ecuador desde el año 2016 se viene realizando prácticas de capacitación en el área de lenguaje audiovisual; se está capacitando a los estudiantes y docentes para las competencias de la comunicación audiovisual y digital en colegios públicos y privados. Además que hoy en día la edición de video y fotografías son herramientas básicas para los adolescentes. En Zamora se realizó un estudio a profesores sobre el uso de herramientas básicas para edición donde dio como resultado que los docentes carecen de conocimientos tecnológicos digitales para complementar la enseñanza en el aula CITATION Jos17 \l 12298 (López, 2017). Hace 10 años en la ciudad de Guayaquil se encontraban “productoras audiovisuales” las cuales se encontraban sin ser registradas y estas tenían un mejor acceso con la comunidad debido que el costo era menor a las productoras audiovisuales ya consolidadas. En Milagro recién está empezando con el “boom” de las “productoras audiovisuales” las cuales han empezado de forma empírica y cuentan con 2 productoras que son: Tatostudio y 60 segundos las cuales llevan alrededor de 2 años y 5 meses respectivamente en el Cantón. A lo largo de este trabajo se detallara la calidad de la competencia audiovisual investigando las 2 únicas productoras que existen hasta el momento.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA En la provincia del Guayas, cantón Milagro existen dos productoras audiovisuales que brindan servicio a la ciudadanía milagreña, estas productoras son: Tatostudio y 60 Segundos, ambas tienen su propio estilo de trabajar, dando un realce a su labor profesional para de una u otra manera llegar a la comunidad milagreña. Si bien es cierto, hasta el año 2014 en el Ecuador existían 162 Productoras Audiovisuales, la mayor parte de ellas se encontraban en las ciudades más grandes como lo son Quito y Guayaquil, el resto de Productoras se repartían alrededor de otras provincias CITATION Jos17 \l 12298 (López, 2017). Antes solo las marcas grandes podían realizar comerciales y fotografías, ahora todo

emprendimiento por muy pequeño que sea, necesita uno para darse a conocer. Hay una gran demanda en productoras audiovisuales, porque las personas quieren retratar sus momentos más especiales, o porque se viraliza ciertas imágenes o producciones que llaman la atención a la audiencia para que ellos también quieran hacerlas. El cuestionamiento principal de este estudio es la relación de la carrera estudiada por los dueños de las productoras audiovisuales mencionadas (Tatoestudio con su fundador Juan José Vargas quien estudia Marketing y 60 segundos con Dalton Zúñiga quien es Licenciado en Comunicación Social junto con su socio Christian León que es Diseñador Gráfico), si influyen en la calidad de producto audiovisual, resultados que aportarán al debate en relación a la ausencia de producción audiovisual en el país y su influencia en la competencia mediática de los ciudadanos.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ¿Cuál es el nivel de competencia audiovisual del recurso humano de las productoras milagreñas y su influencia en la calidad de sus productos audiovisuales?

OBJETIVOS Objetivo general • Relacionar el nivel de competencia audiovisual del recurso humano de las productoras milagreñas y su calidad de sus productos audiovisuales.

Objetivos específicos • Identificar el nivel de competencia audiovisual del recurso humano de productoras audiovisuales milagreñas. • Determinar la calidad de los productos audiovisuales de las productoras milagreñas. • Describir la relación del nivel de competencia audiovisual del recurso humano productoras milagreñas y sus productos audiovisuales.

MARCO TEÓRICO COMPETENCIA AUDIOVISUAL

El concepto de “competencia” está asociado al mundo laboral pero que poco a poco se ha ido integrando en el mundo académico.

0: TESIS FINAL - CHECA LLONTOP CYNTHIA.docx

78%

El término “audiovisual” es la integración entre lo auditivo y lo visual, para producir

un buen lenguaje. CITATION Dav \l 12298 (Wark) Dado que el tema central de este análisis es la Competencia Audiovisual relataremos el concepto que según la definición acordada por la comisión Europea y expertos en la educación mediática, es la habilidad de acceder a los medios, entender y evaluar de forma crítica diferentes aspectos de los medios y del contenido mediático. Así como crear mensajes comunicativos con una variedad de contextos CITATION Mar13 \l 12298 (Lazo, 2013). La orientación educativa basada en competencia es interesante por los elementos que la constituyen de la manera de plantearse, afrontar y solucionar problemas que se enfrenta la educación algo que hoy está presente. CITATION Mar12 \l 12298 (Perez & Delgado, 2012) En EEUU fue la primera vez que se usó el término “audiovisual” en los años treinta con la aparición del cine sonoro. Sin embargo, es en Francia en los años cincuenta cuando este término es usado para referirse a técnicas de difusión simultánea. CITATION Dav \l 12298 (Wark)

COMPETENCIA MEDIÁTICA La competencia mediática es el resumen del avance de las nuevas tecnologías (TIC), las cuales son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción y comunicación e la información en diferentes códigos como texto, imagen, etc.* Lo que más representa a las nuevas tecnologías es el Internet, este procede de las palabras en inglés: interconnected Networks, que significa "Redes interconectadas"; internet es una red global donde se pueden dar citas millones de personas alrededor del mundo y por la cual puede darse a conocer una marca, una imagen, un video, documental, etc. CITATION Mar14 \l 12298 (Marin Gutierrez, Rivera Rogel, & Celly Alvarado, 2014). El lenguaje de la imagen, ya sea esta fija en movimiento hace una competencia en la ciudadanía, para que después esta no se pueda manipular. El consumo de contenidos mediáticos no es suficiente para el alcance de contenido audiovisual; convertir la imagen para una reflexión crítica, lleva a la capacidad de comprender y sobretodo establecer relaciones donde se vea la realidad del mundo de afuera y la pantalla. CITATION Ign12 \l 12298 (Aguaded, 2012)

COMUNICACIÓN MEDIÁTICA La comunicación mediática es poseer habilidades para poder comunicarnos a través de un medio de comunicación. La sociedad en la que se produce reclama una alfabetización mediática que permita a la comunidad poder consumir algo agradable, saludable, creativo e inteligente para así poder emitir mensajes claros. CITATION Mar14 \l 12298 (Marin Gutierrez, Rivera Rogel, & Celly Alvarado, 2014).

ALFABETIZACIÓN DIGITAL La alfabetización digital y mediática describe cualitativamente los aspectos más relevantes, considerando una serie de cuestiones como: a que destinatarios se dirige, la conceptualización que se utiliza (alfabetización mediática), propuestas, objetivos y actividades que se desarrollan completamente con la competencia mediática. CITATION Mar12 \l 12298 (Perez & Delgado, 2012) Se espera que la alfabetización mediática no solo incluya como funciona una cámara, como escribir libretos, como utilizar una información; sino que también sepan decodificar los mensajes. CITATION Edn09 \l 12298 (Salcedo, 2009)

LA COMPETENCIA MEDIÁTICA RELACIONADA CON LAS TICS Y LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. La competencia mediática se vuelve una parte responsable del uso de las nuevas tecnologías por parte de las personas, las Tics se han implementado para mejorar el aprendizaje de los avances tecnológicos en los centros educativos. La revolución tecnológica y digital en las tecnologías comunicativas ha logrado que sea parte importante para mejorar la vida de los ciudadanos, en el sentido de dotarlos de información acerca de cómo usar las herramientas y convivir de una manera positiva con ellas. Por eso se han realizado estudios para poder incluir información mediante el ámbito educativo con las Tics; para que tengan un uso crítico y no se queden en la brecha digital que los puede llevar al riesgo de la exclusión. CITATION Ros14 \l 12298 (García-Ruiz, González, & Aguaded, 2014) Ante la presencia masiva de medios, los ciudadanos han contado con poca experiencia formativa para el desarrollo de lenguaje audiovisual y mediático; aun los centros educativos no han fomentado el incremento de las Tics para generar en la ciudadanía una crítica fuerte sobre material audiovisual. CITATION Ign12 \l 12298 (Aguaded, 2012) Las Tics se las utiliza para generar información, otras de sus funciones es: gestionar, procesar y presentar abundante información, haciéndola útil para poder generar producciones creativas. CITATION Jua14 \l 12298 (Bermejo, 2014) Uso

adecuado de las Tics en la competencia mediática: • Uso adecuado de los programas • Uso adecuado de los recursos

EDUCACIÓN MEDIÁTICA En los años veinte se crearon las más grandes empresas cinematográficas como la Warner Brothers, Century Fox etc., e impusieron el tema de producción. Estas compañías estaban con los papeles en regla para la realización de producción de películas, a finales del siglo XX este sistema empezó a decaer porque las compañías compraban a otras productoras películas. Lo único que no ha cambiado de la producción es el Sistema de estructura y su planificación. CITATION Dav \l 12298 (Wark) A pesar de que en la actualidad recién se está empezando a incorporar la educación mediática en la etapa de colegio y universidad, esta se considera hoy en día parte fundamental para el desarrollo de la sociedad, más aun en la etapa infantil y adolescente que es cuando impacta la percepción audiovisual. CITATION Ign12 \l 12298 (Aguaded, 2012).

PRODUCCIÓN

0: tesis-FINAL-2.2.docx

96%

AUDIOVISUAL La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios audiovisuales.

Existen varios tipos de producción como: Producción para televisión, Producción para transmisiones en directo, para spots publicitarios o para noticias etc, con un fin común de que la Producción Audiovisual es indispensable, acotando también

0: <http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>

78%

que su implementación es dinámica, progresiva tal manera que incrementa el valor del trabajo

del equipo que lo conforman. CITATION Mar \l 12298 (Ortiz M. J., Febrero 2018)

EQUIPO DE PRODUCCIÓN A lo largo de la revisión bibliográfica se ha encontrado que parte importante del equipo de la producción audiovisual es el productor y el productor ejecutivo los cuales llevan un papel diferente cada uno. El Productor es el que lleva la idea, donde y cuando realizarse, mientras que el Productor Ejecutivo se encarga de la financiación del proyecto.

0: <http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>

70%

También pueden estar varias personas frente al proyecto si el presupuesto de éste es más elevado. -

Equipo de producción: • Productor General: Responsable de todo el equipo • Productor Ejecutivo: Es quien se encarga de la financiación del proyecto, puede ser una empresa o persona. • Productor: Es el máximo responsable de la organización técnica y de la

administración del dinero. • Coproductor: Ejecutivo que se asocian a otras empresas para la producción del proyecto. • Productor Asociado: Empresa o persona que invierte en el proyecto con el fin de obtener ganancia. Esta persona o empresa no interviene en el proceso de producción. • Director de Producción: Es el delegado del Productor Ejecutivo, puede asumir la gestión administrativa. • Jefe Producción: Encargado de la etapa de rodaje • Ayudante de Producción: se encarga de mantener contacto con todo el equipo y poder ayudar con alguna necesidad en cualquier departamento de producción. • Secretario de Producción: Se encarga de labores burocráticas. • Auxiliares de Producción: Están encargados de proveer necesidades urgentes que se manifiesten

0: TESIS FINAL - JULIO 2016.docx

65%

durante la grabación. • Secretario de Administración: Ejecuta labores de administración y de contabilidad. • Contable: Se encarga de pagar a los proveedores y al personal. •

Asistente de grabación en exteriores: Son personas que se contratan por su conocimiento sobre el entorno en donde se va a grabar, si surge alguna emergencia en la localidad ellos ayudaran a resolver. Lo que se necesita para poder ser un Productor Audiovisual es que sea responsable al momento de grabar una pieza comunicativa, ésta puede ser en directo o grabado; el trabajo de un productor audiovisual empieza con un guion, el cual debe tener listo para su promoción, transmisión y su comercialización. El productor audiovisual debe saber tomar buenas decisiones para poder realizar un trabajo eficiente. CITATION Man \1 12298 (Manual del Productor Audiovisual). Las producciones pasan por tres fases que son: Pre Producción, Producción y Post Producción.

• PRE PRODUCCIÓN: Fase en donde se realizan todos los preparativos , desde que nace la idea hasta que empieza la grabación del rodaje en la cual se realizan las siguientes actividades: 1. Revisión del guion 2. Selección de los lugares en donde se realizará la grabación 3. Contratación del equipo que estará en la grabación, como los técnicos, producción etc. 4. Finaliza con un plan de trabajo ajustable para ver lo que día a día tendrán que realizar. El plan de trabajo es muy importante porque sirve de guía para saber los costos de la Producción, éste indica el orden de las secuencias es decir el guion. Comúnmente en los rodajes no se dan tal y cual el libreto por lo que el personal puede utilizarlo de la manera más factible y conveniente. • PRODUCCIÓN: Donde empieza el rodaje de la producción y se pone en práctica todas las ideas antes plasmadas, se integra la parte del montaje, sonorización y los acabados finales. También intervienen la búsqueda de la financiación, obtención de localizaciones y permisos; se incorpora el equipo de producción artística y decoración. • POSTPRODUCCIÓN: Es la fase donde se toma el material grabado que servirán para edición y montaje. Comprende los procesos de finalización del proyecto para la obtención del producto final. CITATION Mar \1 12298 (Ortiz M. J., Febrero 2018)

ELABORACIÓN DE GUION DE PRODUCCIÓN • GUION: es la forma escrita del proyecto audiovisual, es decir que a través del guion va a salir lo que después se verá en la pantalla. Existen dos tipos de guiones que son: Guion Literario: Describe todo lo que se escuchara en el video, cada escena, detalla cada acción de los personajes, se describe brevemente lo que

sucede en el entorno. El guion literario debe estar bien redactado para que la persona que lo lea visualice la película: como es la actuación de los personajes, como es el dialogo entre ellos, si la escena se realiza en el día o la noche, la vestimenta, es decir especifica todos los pormenores de la producción. Luego de esto se pasa a la elaboración del guion técnico. • **Guion Técnico:** Es un guion elaborado por el director o por quien realiza el video después de analizar el guion literario. En el guion técnico se puede suprimir e incorporar acciones o diálogos. Lo que más se ve en este guion son los detalles de las escenas y los planos a realizarse, donde se incorpora las especificaciones técnicas: encuadre, posición de la cámara, sonido, playback, iluminación, efectos especiales, etc. El guion técnico de ficción suele realizar un story-board que es dibujar en cada plano lo que han escrito en el guion técnico. Algo muy importante en esta primera etapa es decir las locaciones si son en un ambiente natural o decorado, si es de día o es de noche. Esta etapa de la elaboración de los guiones es la de preproducción, una vez terminado como se quiere grabar, los detalles que se han tomado termina esta primera etapa. CITATION JCa09 \l 12298 (Castillo, 2009)

SINOPSIS La mayoría de veces es de 400 palabras y no es otra cosa que el resumen del proyecto audiovisual a grabar, el equipo de producción con esta sinopsis ya tiene una pequeña idea de cómo realizar la producción. CITATION Bro02 \l 12298 (D. & K., 2002)

HERRAMIENTAS ANTES DE LA GRABACIÓN • **El Desglose:** esto permite elaborar un conjunto de ideas para detallar los elementos necesarios para la grabación, se utiliza más en producciones de ficción; detalla las necesidades para llevar a cabo el guion y luego a un plan de trabajo. • **Plan de Trabajo:** organiza y planifica la fase de rodaje y comúnmente lo realiza el productor, donde se pretende visualizar de forma rápida los aspectos concretos de cada uno. Aquí se especifica los miembros del equipo, los días de rodaje, los planos, las escenas o secuencias por día, la aparición de algún actor etc. • **El Presupuesto:** tiene como objetivo evaluar el costo total de la producción que se va a realizar.

RÚBRICA A EVALUAR LA CALIDAD AUDIOVISUAL Se definen las variables de evaluación de la calidad audiovisual desde una rúbrica presentada por la Secretaría de Educación de Perú que contiene los siguientes criterios de evaluación **CALIDAD DE AUDIO:** se analiza la calidad de audio original al sonido adquirido, que según con esta comparación se analiza la señal a ruido del audio. **SONIDOS AMBIENTALES:** Son los sonidos poco agradables que pueden ser dañinos para cualquier producción. **MUSICALIZACIÓN:** Es la combinación de ritmo, melodía y armonía de manera agradable para los oídos. **CALIDAD DE IMAGEN:** Usualmente se denomina por la resolución y por el equilibrio de colores, influye mucho lo que son los megapíxeles de la imagen aunque no por más megapíxeles que tenga la imagen será la mejor. **FPS:** Significa fotogramas por segundo o también llamados cuadros por segundo; si hay menos de 60 fotogramas pasaran las imágenes más lentas si es mayor a 60 fotogramas las imágenes se moverán mucho más rápido. **CLARIDAD DEL MENSAJE:** Se da a entender lo que quieren transmitir a través de la imagen audiovisual, aunque muchas veces no puede llegar de manera clara al público. Muchas veces el mensaje no será emitido verbalmente sino con expresiones lingüísticas. **DESARROLLO DE COMPETENCIAS GENÉRICAS:** Actitudes, destrezas o habilidades en cualquier rama profesional. Apuntan a la movilización de recursos profesionales como habilidades y conocimientos más recursos de ambiente. **LENGUAJE**

AUDIOVISUAL: Puede ser una imagen estática o en movimiento con o sin sonido, el fin del lenguaje audiovisual es transmitir sensaciones o ideas para que las personas puedan percibir las y comprenderlas de la mejor manera, aunque algunas veces las personas no capten el mensaje, eso quiere decir que el mensaje está mal estructurado. **PRESENCIA DE PLANOS:** Cuando hablamos de planos nos referimos a la relación de la cámara y la figura humana u objeto. Tipos de planos: Plano y contra plano: Termina una imagen y sigue en secuencia Plano Panorámico o Gran plano General: muestra un gran escenario, es decir que el sujeto queda diluido en el fondo, se destaca mucho la soledad o cuando se quiere dar a entender el hombre indefenso contra la naturaleza. Plano General: Se muestra al sujeto de cuerpo entero y el medio que los rodea resalta mucho más. Plano de Conjunto: Permite a dos personajes en relación dentro de un marco. Plano Entero: Muestra al sujeto de pies a cabeza. Plano Americano: También denominado plano $\frac{3}{4}$ o plano vaquero se enfoca al personaje hasta las rodillas donde se enfoca la acción con las manos como en una película de vaqueros. Plano Medio: Cuerpo entero hasta la cintura Plano Medio Corto: Capta

0: TESIS FINAL - CHECA LLONTOP CYNTHIA.docx

100%

el cuerpo desde la cabeza hasta la mitad del pecho.

Primer Plano: Si es una persona lo enfocaría desde la cabeza hasta los hombros, sirve para mostrar cierta intimidad del personaje. **Primerísimo Primer Plano:** Capta el rostro desde el mentón hasta la parte de arriba de la cabeza. **Plano Detalle:** Muestra a su máxima expresión el detalle de algún objeto. **Plano Subjetivo o Punto de Vista:** la cámara se identifica con la mirada de un personaje para poder mostrar los hechos. **Plano de dos o Two shot:** se enmarca a dos personajes. **Plano Sobre el Hombro:** Dos personas en dialogo una de espaldas y otra de frente enfocando dos tercios de la pantalla.

CREATIVIDAD: Facilidad para crear o inventar nuevas cosas, en este caso innovar, crear nuevas cosas, darse a conocer de manera no convencional. En el ámbito audiovisual se evalúan las técnicas, la cromática y las herramientas fotográficas.

METODOLOGÍA En este estudio, se utilizó una metodología de investigación documental por medio de la revisión bibliográfica, la misma que fue complementada por una investigación de campo de tipo cualitativa utilizando herramientas de investigación a la entrevista a profundidad (Anexo 1) a los dueños de las productoras audiovisuales de la ciudad de Milagro y una rúbrica de evaluación para medir la competencia audiovisual la misma que fue creada por la Secretaria de Educación Pública de Perú (Anexo 2), cuyos criterios de evaluación son: • Calidad de Audio • Calidad de Imagen • Claridad del Mensaje • Desarrollo de Competencias Genéricas • Desarrollo de Competencias Disciplinarias • Lenguaje • Relación con Programa Asignado En la cual veremos la calidad de audio, si lleva efectos de sonido, un audio absolutamente claro; la Calidad de imagen, rapidez de imagen; Claridad del mensaje; presencia de Planos; Creatividad; Desarrollo de Competencia Genéricas y un lenguaje audiovisual que sea capaz de poder captar de manera inmediata al consumidor. Asimismo esta rúbrica fue modificada para poder evaluar otros factores importantes como: • Audio Claro • Efectos de Sonido • Rapidez de imagen • Estabilizador de imagen • Imagen nítida •

Lenguaje Audiovisual • Presencia de planos • Creatividad Para evaluar la competencia audiovisual de las productoras milagreñas, no se seleccionó muestra, porque tomamos las 2 únicas productoras audiovisuales de nuestra ciudad, que son TatoStudio y 60 Segundos. Como las 2 productoras se dedican a coberturas de eventos sociales, se evaluó reel de cobertura de matrimonio, los videos fueron seleccionados por los dueños de las productoras.

DESARROLLO DEL TEMA RESUMEN ENTREVISTA A PROFUNDIDAD DE LAS 2 PRODUCTORAS AUDIOVISUALES MILAGREÑAS En este ítem vamos a describir (los datos para la descripción se obtuvieron en las entrevistas a profundidad realizadas) a cada productora a evaluar, para contextualizar su origen en el mercado, que formación tienen el recurso humano de cada productora y que tipos de producciones audiovisuales crean.

TATOSTUDIO: Es un emprendimiento milagreño del joven Juan José Vargas de 31 años de edad, egresado en Ingeniería en Marketing, su pasión es la fotografía. En el 2008 se compró su primera cámara, una Reflex D3000, estudio en la Alianza Francesa, donde conoció a Fernando Landin (un fotógrafo profesional de la farándula ecuatoriana) y logro ser su asistente durante dos años consecutivos, esto lo motivo a realizar varios cursos de fotografía como de modelaje, fotografía infantil, iluminación y retoque digital pero se ha “especializado” en eventos sociales.

Renuncio a su trabajo para emprender su propio negocio hace 2 años, empezó en su departamento adecuando una pequeña parte de este para realizar sesiones de fotos; un año más adelante se pudo poner su propio estudio fotográfico llamado TatoStudio. El nombre de Tato lo recuerda y lo lleva a su niñez, fue el apodo que le decían y aun le dicen las personas más cercanas a él y también porque fue su primera palabra. Trabaja con 3 personas más, Johan, Kevin y María Elena, la última con título de Ingeniera Ambiental, los otros dos solo se dedican a la fotografía y la edición de video de forma empírica. En la actualidad Juan José Vargas tiene un estudio con los siguientes equipos: • Cámaras • Trípodes • Equipos de iluminación • Accesorios para cámara • Computadoras para edición de fotografía y video • Estabilizador

60 SEGUNDOS Esta “productora” nace ante una necesidad de tener un negocio propio; Dalton Zúñiga y Christian León, licenciado en Comunicación Social y Diseñador Gráfico respectivamente; se juntaron para ser socios de este emprendimiento.

Su idea de este negocio es que sea familiar, donde participen sus familias en este emprendimiento. El objetivo de 60 segundos es hacer producción audiovisual que sea proyectada en la red social Instagram, la misma que solo permite subir videos de un minuto, por eso sale el nombre de 60 segundos. Desde los 17 años Dalton Zúñiga trabaja en medios de comunicación locales, como: Milagrocity y Click Tv, donde también le ha tocado cubrir algunos eventos, donde se dio cuenta que la mayoría de las personas pedían el video en bruto; y quiso usar este método para que las personas tengan otra percepción de lo audiovisual. Empezó su negocio hace 3 meses, está ubicado en el departamento de él; con la ayuda de Juan José Vargas pudieron emprender su negocio. Aunque dicen que aún les falta mucho por pulir, ellos se lanzaron “al ruedo”, como dice Dalton, y han llegado a ser aceptados por los milagreños y gente aledaña. Algo que llama la atención de 60 segundos es que,

muchas veces les han pedido cubrir eventos por un precio menor al costo verdadero, pero ellos dicen que en el video es donde quedan todos los recuerdos y que no se lo han negado a ninguna quinceañera, novia, etc. Lo han hecho y lo seguirán haciendo porque lo ven como una manera de dejar un bonito recuerdo para la persona. La mayor parte de los eventos que cubren estas productoras son eventos sociales como matrimonios y quinceañeras. TatoStudio ha hecho producciones a Instituciones públicas y privadas mientras que la otra no. Para este análisis comparativo de la competencia audiovisual hemos tomado dos videos de matrimonios.

DESCRIPCIÓN DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE LAS PRODUCTORAS MILAGREÑAS VIDEO DE TATOSTUDIO

Matrimonio de Michela y Robert; empieza con una imagen de un papel pegado en la pared que dice "give thanks", junto con el nombre de ellos. Poco a poco va mostrando parte de los novios arreglándose, mostrando el vestido de la novia que esta guindado junto con muchas flores. Aparecen las damas de honor de la novia junto con ella abrazándola y riéndose; mientras que el novio, su hermano, le está ayudando a terminar de arreglarse el saco.

Los invitados van llegando, escenas de la playa y ellos caminando en la arena; entrando a la iglesia, dando sus votos de amor; un violinista y sale aparte del audio de fondo también se escucha el violín. Con un beso y atrás todos los invitados alzando los brazos se ve una imagen muy bonita. Ellos ya saliendo de la iglesia y dirigiéndose a la playa para que salgan algunas imágenes desde el aire con un drone, en la recepción se ve la mesa principal, los invitados, una banda, detalles de la fiesta, la playa, los juegos pirotécnicos en la noche y se escucha su efecto de sonido. Termina el novio alzándole el velo a la novia y dándole un beso; y sale la imagen de TatoStudio que no dura casi ni dos segundos.

VIDEO DE 60 SEGUNDOS Matrimonio de Moraima y Medardo que se realizó en un vivero de aquí de Milagro El video empieza con un plano detalle en una mesa con un par de aretes de la novia y los botones gemelos del novio, con retrato de fondo de su primer matrimonio hace 25 años y alado los anillos de boda.

Luego sale la novia terminando de arreglarse junto con sus dos hijas, ellas colocándole los aretes a su mamá. Después ya salen los dos entrando a la iglesia, viendo al padre que esta dando la misa, enfoque de la biblia y parte de las damas de honor; la bendición de los aros matrimoniales y colocándole los aros el uno al otro; finaliza la parte de la iglesia con el beso de los novios y para empezar la parte de la recepción enfocan un cuadro que tiene escrito "te volvería a decir que si un millón de veces". Salen los novios con las damas, la mesa principal, con el drone enfocan parte de la recepción; invitados disfrutando de la fiesta; las imágenes tienen mucho movimiento. Termina con una imagen de contrapicado con el nombre de ellos y bodas de plata junto con la fecha de la boda y por supuesto el logo de 60 segundos que dura alrededor de 5 segundo y queda un espacio en negro hasta 3 segundos más se acaba con la musicalización.

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE RÚBRICA EN LOS PRODUCTOS AUDIOVISUALES TABLA COMPARATIVA DE LOS INDICADORES DE EVALUACIÓN RÚBRICA PARA EVALUAR LA CALIDAD DE MATERIAL AUDIOVISUAL

INDICADORES TATOSTUDIO 60 SEGUNDOS CALIDAD DE AUDIO 1.2 SONIDOS AMBIENTALES 1.3 MUSICALIZACION

1.2 EFECTOS DE SONIDO

CALIDAD DE IMAGEN 2.1 FPS

2.2 IMÁGENES ESTABILIZADAS

2.3 TRATAMIENTO DE COLOR

3. CLARIDAD DEL MENSAJE

4. DESARROLLO DE COMPETENCIAS GENÉRICA

5. NARRATIVA AUDIOVISUAL

6. PRESENCIA DE PLANOS

7. CREATIVIDAD

CONCLUSIÓN Para concluir el tema de las competencias audiovisuales, que la integración de la imagen y lo visual muy bien manejado podrá emitir un buen mensaje. CITATION Mar13 \l 12298 (Lazo, 2013) Como lo hemos contrastado con los resultados de estas dos productoras, las cuales se ha podido comprobar que existe cierta competencia audiovisual entre ellos, pero cada uno tiene su estilo de producción y aunque los dos sean empíricos, realizan un buen trabajo. Basándonos en la calidad de audio de las dos producciones audiovisuales, la revolución tecnológica digital en las tecnologías de la comunicación ha logrado que sea parte importante para mejorar la vida de los ciudadanos, en el sentido de dotarlos de información para saber cómo usar las herramientas de manera positiva y que ayuden a la producción CITATION Ros14 \l 12298 (García-Ruiz, González, & Aguaded, 2014), Ambos cuentan con fondo musical, Ningún video cuenta con el uso del ambiental como recurso narrativo. Solo en el video de TatoStudio hay efectos de sonido pero no tiene un propósito claro que contribuya a la narrativa de la historia. Comparándolas por la calidad de imagen La producción de 60 SEGUNDOS a diferencia de TATOSTUDIO utiliza un estabilizador digital que merma un poco la calidad de los movimientos de cámara utilizados en esta producción (es recomendable usar gimbals o steadycam junto con el equipo de grabación para lograr una cohesión perfecta entre plano y movimientos de cámara. La utilización de cámaras lentas (tomas hechas a más de 60 FPS) como recurso audiovisual está presente en ambos videos y funciona debido a la temática que tienen ambos. Las tomas a velocidad normal (30FPS) también están presentes como complemento más no como protagonista. Hay una diferencia marcada en el tratamiento de imagen de los dos videos. TATOSTUDIO utiliza colores más desaturados o lavados y una paleta de colores cálidos queriendo llegar a una cromática más

cinematográfica, en cambio 60 SEGUNDOS trabaja con colores saturados y paletas complementarias. La claridad del mensaje en la conceptualización se utiliza propuestas, objetivos y actividades que se desarrollan completamente en la composición mediática de un mensaje. CITATION Mar12 \l 12298 (Perez & Delgado, 2012) ; Ambas productoras cumplen con el proceso de documentación del evento. El desarrollo de competencias genéricas pudimos observar que, ambos estudios cuentan con un estilo particular en el uso de planos, movimientos de cámara, herramientas de grabación e iluminación (equipo) para el proceso de producción de ambos trabajos. En post producción si marca la diferencia uno de otro. TATOSTUDIO prefiere el poco uso de efectos generados por computadora, mientras que 60 SEGUNDOS gusta más del uso de estos recursos como elemento a destacar pero no quiere decir que sea necesario para contar la historia. TATOSTUDIO tiene un montaje (la unión de varios trozos de video para crear una cinta final) más cronológico y una historia más clara, mientras que 60 SEGUNDOS hace un montaje aleatorio con una idea no muy clara para contar. La diversidad de planos utilizados en estas producciones destaca más por parte de TATOSTUDIO que utiliza una mayor cantidad de planos y movimientos de cámara, mientras que su competencia cae en el uso repetitivo de planos detalles y planos medios. Para evaluar este criterio de creatividad tomamos en cuenta composición, técnica fotográfica, cromática y montaje. Dicho esto encontramos una mayor diversidad del uso de estos recursos en TATOSTUDIO con respecto a planos, técnicas fotográficas, pero en recursos de cromática y montaje hay falencias y no la debida atención. 60 SEGUNDOS por su parte se enfoca más en darle un look más documental que creativo a la hora de hacer el montaje y caen en el error del uso sin un criterio claro de efectos digitales.

Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document.

Right side: As the text appears in the source.

Instances from: TESIS FINAL - CHECA LLONTOP CYNTHIA.docx

1 78%

El término "audiovisual" es la integración entre lo auditivo y lo visual, para producir

1: TESIS FINAL - CHECA LLONTOP CYNTHIA.docx 78%

El término audiovisual significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir

6 100%

el cuerpo desde la cabeza hasta la mitad del pecho.

6: TESIS FINAL - CHECA LLONTOP CYNTHIA.docx 100%

el cuerpo desde la cabeza hasta la mitad del pecho.

Instances from: TESIS FINAL - JULIO 2016.docx

5 65%

durante la grabación. • Secretario de Administración: Ejecuta labores de administración y de contabilidad. • Contable: Se encarga de pagar a los proveedores y al personal. •

5: TESIS FINAL - JULIO 2016.docx 65%

durante la grabación.

8. Secretario de administración. Ejecuta las labores burocráticas propias de la administración y de la contabilidad.

9. Contable. Responsable de la administración y de la contabilidad diaria de la producción. Se encarga de pagar a los proveedores y al personal.

10.

Instances from: tesis-FINAL-2.2.docx

2 96%

AUDIOVISUAL La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios audiovisuales.

2: tesis-FINAL-2.2.docx 96%

AUDIOVISUAL La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales,

Instances from: <http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>

3 78%

que su implementación es dinámica, progresiva tal manera que incrementa el valor del trabajo

3: <http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>
78%

que además su implementación es dinámica, seriada y progresiva, de manera que incremente el valor del trabajo

4 70%

También pueden estar varias personas frente al proyecto si el presupuesto de éste es más elevado. -

4: <http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>
70%

También pueden estar varias personas gestionando el proyecto si el presupuesto es más elevado.