

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES AUDIOVISUALES**

TEMA:

**Elaboración de magazine televisivo informativo cultural
de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su
aceptación de sus estudiantes.**

Previo a la obtención del Título

**INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

ELABORADO POR:

**LETICIA AURORA BECILLA GARCÍA
MERY JANETH CHÓEZ CEDEÑO**

GUAYAQUIL, DICIEMBRE DEL 2012

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos en primer lugar a Dios, por permitirnos vivir esta nueva experiencia y darnos la paciencia y conocimientos para poder desarrollarla y concluirla con éxito. A nuestros padres, por su apoyo incondicional durante toda la carrera universitaria. A nuestros maestros, que nos han brindado su conocimiento y han sido nuestra guía. A las autoridades de la Facultad de Artes y Humanidades, por creer en nosotras y en este proyecto.

La autora Leticia Becilla: “Le agradezco a la Vida, por cada día darme una lección nueva que me ayuda a mi desarrollo personal y profesional”

La autora Mery Chóez: “Gracias infinitamente a mi madre Lucia Cedeño Tumbaco y mi tío Paul Tiebosch quienes me han dado todo su amor a través de su apoyo incesante en toda la etapa universitaria”.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo final de graduación al público espectador que gusta del arte y la cultura de nuestro país; y a aquellos artistas que hacen del arte una profesión con el objetivo de prosperar, poniendo el nombre del Ecuador en alto.

Particularmente la autora Mery Chóez: “Dedico este trabajo investigativo a mis queridos padrinos: la señora Henriëtte Henrica Haselager- Sam (+) y Jerrie G. Haselager (+), quienes creyeron en mi potencial y capacidad, y desde que inicie mis estudios en todo momento me brindaron su apoyo incondicional; y que aunque estén con Dios comparten esta inmensa dicha espiritualmente.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de esta Tesis de Grado,
corresponde exclusivamente a las autoras; y el
patrimonio intelectual de la misma a la
Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por las señoritas Leticia Aurora Becilla García y Mery Janeth Chóez Cedeño, como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES.

Guayaquil, Diciembre del 2012

Lcda. Bessy Granja

DIRECTORA DE PROYECTO

REVISADO POR

Lcdo. Víctor Hugo Moreno

REVISADO POR

Msc. Cristhian Cortez

RESPONSABLE ACADÉMICO

Lcdo. Víctor Hugo Moreno

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES AUDIOVISUALES**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

BECILLA GARCÍA LETICIA AURORA

CHÓEZ CEDEÑO MERY JANETH

DECLARO QUE:

El proyecto de grado denominado **“Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes”**, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es de nuestra autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Guayaquil, Diciembre del 2012

LAS AUTORAS

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

BECILLA GARCÍA LETICIA AURORA

CHÓEZ CEDEÑO MERY JANETH



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES AUDIOVISUALES**

AUTORIZACIÓN

Yo, BECILLA GARCÍA LETICIA AURORA

Yo, CHÓEZ CEDEÑO MERY JANETH

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación, en la biblioteca de la institución del proyecto titulado: **“Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes”**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Guayaquil, Diciembre del 2012

LAS AUTORAS

BECILLA GARCÍA LETICIA AURORA

CHÓEZ CEDEÑO MERY JANETH

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Lcda. Bessy Granja

Directora de Proyecto de Investigación

Lcdo. Víctor Hugo Moreno

Lector del Proyecto

Msc. Cristhian Cortez

Lector del Proyecto

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Leticia Aurora Becilla García
Autora

Mery Janeth Chóez Cedeño
Autora

RESUMEN EJECUTIVO

Al finalizar la carrera universitaria y observar los intentos de promocionar las carreras de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, las autoras de este trabajo final de graduación determinaron la escasez de un espacio televisivo, que sirva de representación y demostración de los talentos universitarios; producido por los mismos estudiantes de la institución incentivando de esta manera al arte y la cultura.

Previamente a esta decisión se observó claros ejemplos de audiovisuales que no cumplían las expectativas de las autoridades, ni de los estudiantes, como representación para ser expuestos en los medios locales y ni en UCSG Televisión canal de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

En cuanto a los audiovisuales es destacable el impacto que puede generar la creación de un programa televisivo, en donde los estudiantes sean los protagonistas; razón por la cual se realizó el análisis observacional y metodológico a programas realizados anteriormente, de los cuales se transmitieron pocas emisiones.

El presente trabajo a desarrollarse tiene como consecuencia el análisis previo realizado a los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, en el que se demuestra la inconformidad de ellos por no tener al aire un programa televisivo que represente las diferentes carreras que estudian en el Alma Mater. Además de la creación de un magazine televisivo que estimule, motive y los haga partícipes de este tipo de producciones audiovisuales con la visión de exponer el talento humano que poseen individual y colectivamente cada uno de ellos.

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	1
CAPITULO I Antecedentes de la Facultad de Artes y Humanidades, planteamiento y definición del problema	
1.1 Contexto Histórico	4
1.2 Descripción general sobre la Facultad de Artes y Humanidades	8
1.2.1 Misión.....	8
1.2.2 Visión	8
1.2.3 Política de Calidad	8
1.2.4 Producción y Dirección Audiovisual	9
1.2.5 Producción y Dirección Multimedia	9
1.2.6 Carrera de Música	10
1.2.7 Lengua Inglesa.....	10
1.3 Justificación	11
1.3.1 Justificación teórica.....	11
1.3.2 Justificación metodológica	12
1.4 Definición del problema científico.....	13
1.4.1 Formulación del problema.....	13
1.5 Objetivo general	14
1.5.1 Objetivos específicos.....	14
1.6 Hipótesis general.....	15
1.6.1 Hipótesis específicas	15
1.6.2 Estructuración de la hipótesis general	15
CAPITULO II Marco Teórico	

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

2.1 Historia de la televisión en el Ecuador	17
2.2 La televisión como medio de comunicación	21
2.3 Características principales de la Televisión	22
2.4 La televisión educativa	23
2.5 Teorías sobre la audiencia televisiva frente a los programas Tipo magazine	27
2.6 Una televisión educativa en el Ecuador	29

CAPITULO III Marco Metodológico

3.1 Metodología a utilizarse.....	31
3.2 Resultados de las encuesta iniciales realizadas en la Facultad de Artes y Humanidades	34
3.3 Análisis proveniente de las encuestas iniciales previo a la Realización del programa piloto de la Facultad de Artes y Humanidades	42

CAPITULO IV Marco Conceptual: Elementos de la Producción y realización para un magazine televisivo.

4.1 Etapas de la producción de la televisión	44
4.2 Tipos de programas de televisión.....	44
4.2.1 Programas base	45
4.2.2 Programas Informativos	45
4.2.3 Programas de Audiencia Específica	45
4.2.4 Programas de continuidad	45
4.3 El magazine.....	46
4.4 La pre-producción de televisión para un magazine televisivo	46
4.5 El guión.....	48
4.5.1 La idea	48
4.5.2 El argumento.....	48

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

4.5.3 La sinopsis	49
4.5.4 La escaleta.....	49
4.5.5 El guión literario.....	49
4.5.6 El guión técnico.....	49
4.5.7 El desglose de un guión.....	50
4.5.8 El plan de trabajo	51
4.5.9 Presupuesto de producción	53
4.5.9.1 Los costos de producción	55
4.5.9.1.1 Tipos de costos.....	55
4.5.10 El casting	56
4.6 La producción de un magazine televisivo.....	57
4.6.1 El equipo de Producción	58
4.6.1.1 El productor general.....	58
4.6.1.2 Asistentes de producción.....	59
4.6.1.3 Productor técnico.....	60
4.6.2 El equipo de Dirección	60
4.6.2.1 El Director (Realizador en TV).....	60
4.6.2.2 Asistente de Dirección	61
4.6.2.3 Jefe de piso.....	61
4.6.2.4 Director de Fotografía y cámara	62
4.6.2.5 Camarógrafo	62
4.6.2.6 Director de Arte.....	62
4.6.2.7 Utilero.....	62
4.6.2.8 Vestuarista	62
4.6.2.9 Maquillaje y Peinados.....	63
4.6.2.10 Sonidista	63

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

4.6.2.11 Editor.....	63
4.6.2.12 Estructura Organizacional para programa de Televisión en General.....	63
4.7 La realización de un programa de televisión: tipo magazine.....	64
4.7.1 Aspectos importantes de la realización de un magazine ..	64
4.7.2 La composición audiovisual	66
4.7.2.1 Tipos de composición	67
4.7.2.2 Finalidad y Funciones de la Composición	68
4.8 La cámara.....	68
4.8.1 Tipos de cámaras de televisión.....	69
4.9 El plano.....	70
4.9.1 Tipos de planos.....	70
4.9.2 Puesta de cámara	72
4.9.3 Tomas en movimiento o movimientos de cámara.....	73
4.9.4 Dirección de cámaras y escena	74
4.9.5 El realizador y la composición	76
4.9.6 Continuidad de la composición en producciones con varias cámaras	77
4.9.7 La iluminación en televisión	78
4.9.7.1 ¿Porqué es necesaria la iluminación?.....	79
4.9.7.1.1 Razones técnicas	79
4.9.7.1.2 Razones artísticas	80
4.9.7.2 Iluminación de personas.....	81
4.9.7.3 Iluminación de grupos.....	82
4.9.7.4 Iluminación de áreas.....	82
4.9.7.5 Iluminación ambiental	83

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

4.9.7.6 Iluminación en exteriores	84
4.9.7.6.1 Técnicas de iluminación en exteriores.....	85
4.10 La escenografía.....	86
4.10.1 Organización básica de una escenografía	87
4.10.2 El panel	89
4.10.3 Elementos de la escenografía.....	90
4.10.4 El ciclorama.....	90
4.10.5 Fondos escenográficos	91
4.10.5.1 Fondos neutros	91
4.10.5.2 Fondos pintados	92
4.11 El maquillaje	93
4.11.1 Maquillaje natural	93
4.11.2 Maquillaje corrector.....	94
4.11.3 Maquillaje en televisión	95
4.11.4 Factores que influyen en el maquillaje.....	95
4.12 El sonido.....	96
4.12.1 Calidad del sonido.....	96
4.12.2 Acústica	96
4.12.3 Estudios reverberantes	96
4.12.4 Estudios muertos	97
4.13 La postproducción de un programa magazine televisivo	97
4.13.1 El montaje en video	98
4.13.2 Técnicas del montaje en televisión	99
4.13.2.1 Montaje directo	99
4.13.3 Montaje de un programa grabado.....	100
4.13.3.1 Fundamentos del montaje	101

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

4.13.4 Edición on line.....	101
4.13.5 Edición no lineal.....	102
4.13.6 El corte.....	104
4.13.7 Transiciones.....	106
4.13.7.1 Disolvencia o Encadenado.....	107
4.13.7.2 Fundido (Fade).....	108
4.13.7.3 Cortinillas (Wipe).....	109
4.14 La línea gráfica.....	110
4.15 Los generadores de caracteres.....	110
4.16 El croma.....	111
4.17 La sonorización (Efectos de sonidos).....	112
4.18 Efectos visuales.....	112

**CAPITULO V Propuesta Técnica del programa televisivo de la Facultad
De Artes y Humanidades**

5.1 Descripción General.....	114
5.2 Segmentos del Programa “ADN”.....	118
5.2.1 Segmento “Expresiones”.....	118
5.2.2 Segmento “Pentagrama”.....	119
5.2.3 Segmento “Vive Cultura”.....	119
5.2.4 Segmento “U talentos”.....	120
5.2.5 Segmento “Plus”.....	121
5.2.6 Segmento “Más allá del lente”.....	122
5.2.7 Cápsula “En las Redes”.....	122
5.2.8 Cápsula “Mi obra favorita”.....	123
5.2.9 Segmento “¿Cómo se hace?”.....	123
5.2.10 Cápsula “Crómix Dice”.....	124

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

5.2.11 Segmento “Postea en ADN”	124
5.2.12 Segmento Why Speak English?.....	125
5.3 El Staff de producción durante el programa ADN	127
5.4 El casting	128
5.5 La escaleta	129
5.5.1 El desglose de la escaleta	132
5.5.1.1 Primer bloque	132
5.5.1.1.1 Reportaje Facultad de Artes y Humanidades y expectativa	132
5.5.1.1.2 Segmento Expresiones	134
5.5.1.1.3 Más allá del lente.....	134
5.5.1.2 Segundo Bloque	135
5.5.1.2.1 Segmento Plus	135
5.5.1.2.2 Segmento Why Speak English	138
5.5.1.2.3 Segmento U Talentos.....	139
5.5.1.2.4 Segmento “Vive Cultura”	140
5.5.1.3 Tercer Bloque	141
5.5.1.3.1 Cápsula “Postea en ADN”	141
5.5.1.3.2 Cápsula “En las redes”	141
5.5.1.3.3 Cápsula “Crómix Dice”	142
5.5.1.3.4 Segmento “Pentagrama”	143
5.6 Guión literario del programa piloto “ADN”	144
5.7 La escenografía e iluminación del programa “ADN”	151
5.7.1 El set principal.....	151
5.7.2 El set informativo.....	151
5.7.3 El set musical	152
5.7.4 Iluminación en el set	152

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

5.8 Presupuesto inicial del programa “ADN”	154
5.8.1 Presupuesto del programa Rubro Escenografía	154
5.8.2 Presupuesto para una temporada del programa ADN	
Rubro personal y talentos	156
5.9 Línea gráfica del programa ADN	158
5.9.1 Gama de colores	158
5.9.2 Tipografía	159
5.9.3 Imágenes e iconos	160
5.9.4 Lenguaje de las líneas	161
5.9.5 El logo	161
5.9.6 Crómix	161
5.9.7 Intro del programa	162
5.9.8 Entrada y Salida de bloque	162
5.9.9 Generador de caracteres	162
5.9.10 Segmentos	163
5.9.11 Cápsulas	163
5.9.12 Transiciones específicas del programa	163
5.10 La realización en el programa piloto ADN	164
5.11 Musicalización del programa ADN	165
5.12 Cronograma de Trabajo	167
5.12.1 Pre-producción	167
5.12.2 Producción	168
5.12.3 Post-producción	169
5.13 Estructura Organizacional final durante la grabación del programa piloto ADN	170

CAPITULO VI Resultados de la proyección del programa piloto ADN

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

6.1 Las encuestas y sus resultados	171
6.2 El Focus Group.....	179
6.2.1 Focus Group # 1 Participación de las autoridades de la Facultad de Artes y Humanidades	179
6.2.2 Focus Group # 2 Participación de alumnos de la Facultad de Artes y Humanidades: Audiovisuales, Multimedia, Lengua Inglesa y Música	180
6.3 Confrontación de las variables con los resultados obtenidos y la hipótesis general.....	183
CAPITULO VII Conclusiones y recomendaciones	
7.1 Recomendaciones del programa Televisivo de la Facultad de Artes y Humanidades.....	187
7.1.1 Producción de contenido	187
7.1.2 Del Equipo de Producción	187
7.1.3 Adecuaciones Físicas y técnicas.....	188
7.1.4 Recomendaciones durante la fase de pre-producción	189
7.1.5 Recomendaciones durante la fase de la producción.....	189
7.1.6 Recomendaciones durante la fase de post-producción	190
7.2 Conclusiones	191
Anexos	
Anexo #1 Cobertura UCSG Televisión	192
Anexo # 2 Diagnostico del planteamiento del problema	193
Anexo # 3 a) Construcción de variables según hipótesis	195
b) Matriz de Identificación de técnicas usadas	196
Anexo # 4 Desglose de guión Ejemplo	197
Anexo # 5 Ejemplo de Presupuesto.....	198

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Anexo # 6 Estructura organizacional general para programa magazine	
Televisivo.....	199
Anexo # 7 Tipos de cámaras	200
Anexo # 8 Tipos de planos	201
Anexo # 9 Principios básicos de la iluminación	202
Anexo # 10 Iluminación de una y dos personas en el set.....	203
Anexo # 11 Iluminación de grupos en el set.....	204
Anexo # 12 Escenografía: El panel a-b-c	205
Anexo # 13 Ensamble escenográfico	207
Anexo # 14 El ciclorama	208
Anexo # 15 Ejecución del casting Programa piloto “ADN”	209
Anexo # 16 Set Principal Programa “ADN”	211
Anexo # 17 Set Informativo.....	212
Anexo # 18 Set Musical del Programa “ADN”.....	213
Anexo # 19 Esquema Escenográfico y de iluminación del set	214
Anexo # 20 Logo de programa “ADN”	215
Anexo # 21 Personaje Animado “Crómix”.....	216
Anexo # 22 Generador de caracteres Programa “ADN”	217
Anexo # 23 Transiciones en código alpha “ADN”	217
Anexo # 24 Formato de encuestas finales de la proyección de ADN.....	218
Bibliografía	219-220

INDICE DE FIGURAS

Gráfico N° 1. Frecuencia de visualización televisiva	34
Grafico N° 2. Preferencia de horario de estudiantes de la FAH.....	35
Grafico N° 3. Preferencia de tipos de programas de estudiantes	36
Grafico N° 4. Conocimiento sobre propuestas televisivas de la FAH	36
Grafico N° 5 Temática de preferencia de contenidos televisivos.....	37
Grafico N° 6 Preferencia de formatos televisivos.....	38
Grafico N° 7 Grado de participación de estudiantes en el proyecto	39
Grafico N° 8 Opinión de los estudiantes sobre la propuesta	41
Grafico N° 9 Aceptación de los talentos en la propuesta ADN	172
Grafico N° 10 Aceptación de la escenografía del programa ADN	173
Grafico N° 11 Aceptación del contenido y estructura del programa ADN.	174
Grafico N° 12 Calificación de la línea gráfica de ADN	175
Grafico N° 13 Cuadro sobre la producción general de ADN.....	176
Grafico N° 14 Continuidad de visualización del programa ADN	
Posteriormente.....	177

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Frecuencia de visualización televisiva	35
Tabla N° 2. Cuantificación de Preferencia de horario para ver televisión De estudiantes de la FAH	35
Tabla N° 3. Cuantificación de tipos de programas preferidos	36
Tabla N° 4. Visualización de programas anteriores de la FAH	37
Tabla N° 5 Temática de preferencia de contenidos televisivos	37
Tabla N° 6 Gustos sobre programas de televisión.....	38
Tabla N° 7 Porcentajes y cantidades de participación de estudiantes en el proyecto	39
Tabla N° 8 Opinión y apoyo sobre la propuesta	41
Tabla N° 9 <i>Cuadro del Staff de la producción del programa ADN</i>	126-127
Tabla N° 10 Escaleta del programa piloto ADN	130-132
Tabla N° 11 Guión del reportaje Facultad de Artes y Humanidades ...	132-133
Tabla N° 12 Guión del reportaje “50 años de Ciencia y Fe”	134-135
Tabla N°. 13 Guión del reportaje “Comics, Fantasía ciencia y ficción”	135-138
Tabla N° 14 Guión del segmento “Why Speak English”	138
Tabla N° 15 Guión del segmento “U Talentos”.....	139-140
Tabla N° 16 Guión del segmento “Vive Cultura”	140
Tabla N° 17 Guión de cápsula “Postea en ADN”	141
Tabla N° 18 Guión de cápsula “En las redes”	141-142
Tabla N° 19 Guión de cápsula “Crómix Dice”	142-143
Tabla N° 20 Guión del segmento “Pentagrama”	143

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Tabla N° 21 Guión Literario del programa piloto ADN	144-150
Tabla N° 22 Presupuesto inicial del programa ADN	154-155
Tabla N° 23 Presupuesto para temporada del programa ADN.....	156-157
Tabla N° 24 Cuadro de la gama de colores	158
Tabla N° 25 Cuadro de significado de colores.....	159
Tabla N° 26 Cuadro de tipografías elegidas	160
Tabla N° 27 Cronograma de la pre producción.....	167-168
Tabla N° 28 Cronograma de la producción.....	169
Tabla N° 29 Cronograma de la post-producción.....	169
Tabla N° 30 Estructura organizacional del programa piloto ADN	170
Tabla N° 31 Aceptación de los talentos en la propuesta ADN.....	172
Tabla N° 32 Aceptación de la escenografía del programa ADN	173
Tabla N° 33 Aceptación del contenido y estructura del programa ADN ...	174
Tabla N° 34 Porcentajes de la calificación de la línea gráfica de ADN.....	175
Tabla N° 35 Porcentajes sobre la producción general de ADN	176
Tabla N° 36 Porcentajes de televidentes que visualizarán el programa posteriormente.....	177
Tabla N° 37 Análisis de resultados de Encuestas y Focus group frente a las variables.....	183-184

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de final de graduación denominado “Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes” se detalla en siete capítulos que abarca desde el estudio de los antecedentes y contexto histórico de propuestas televisivas que existieron años pasados, la determinación de nuevos objetivos e hipótesis que las autoras proponen, marco teórico sobre la televisión educativa-cultural, teorías de las masas y aceptación de productos audiovisuales, conceptos generales y específicos para el desarrollo de un magazine televisivo, presentación del programa piloto, exposición del mismo a sus estudiantes y autoridades y por último resultados obtenidos acerca de las sugerencias además de recomendaciones para la continuidad de la realización y producción del programa de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

El primer capítulo llamado “**Antecedentes de la Facultad de Artes y Humanidades, planteamiento y definición del problema**” describe las anteriores propuestas televisivas, detalles sobre la Facultad de Artes y Humanidades, el problema determinado e importante para resaltar posteriormente al análisis proveniente de encuestas y razones para el surgimiento del programa.

El segundo capítulo denominado “**Marco teórico**” detalla la historia de la televisión ecuatoriana, específicamente la televisión educativa y cultural que es en lo que se basan las autoras para la selección del formato del programa que se implementa como parte de este proyecto final; además de referencias de importantes autores que con sus teorías sostienen los objetivos e hipótesis de este trabajo

El tercer capítulo “**Marco metodológico**” mostrará las técnicas que se utilizaron para la obtención de los resultados previos y posteriores de la

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

investigación para determinar el cumplimiento de objetivos e hipótesis y variables implementadas.

En el cuarto capítulo **“Marco Conceptual: Elementos de la producción y realización para un magazine televisivo”** se implementa a este proyecto investigativo conceptos esenciales para desarrollar una revista televisiva cultural y educativa que conjugue no solo el aprendizaje sino también la diversión y entretenimiento cumpliendo los objetivos de todo espacio comunicativo en televisión; informar, entretener y educar.

El quinto capítulo de este trabajo final se denomina **“Propuesta Técnica del Programa Televisivo de la Facultad de Artes y Humanidades”** que trata sobre toda la parte técnica y específica dentro del proceso de pre-producción, producción y realización, además de la post-producción del programa televisivo cultural **“ADN”** desarrollado íntegramente por estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dentro de este proyecto se demuestra el talento y conocimientos del alumnado y por supuesto el potencial para ser expuesto en un espacio dentro del canal UCSG Televisión, con la finalidad de obtener masiva aceptación y difusión hacia los mismos estudiantes y autoridades en general, para luego alcanzar esta meta con el público a nivel nacional que observa el canal universitario.

El sexto capítulo denominado **“Resultados de la proyección del programa piloto ADN”** describe las impresiones, opiniones y resultados obtenidos por los métodos empleados (encuestas y Focus Group) para el análisis de la investigación, proceso posterior a la proyección del programa piloto **“ADN”** que es parte esencial de este proyecto de investigación, y que servirá a futuro para la continuidad de la producción y realización exitosa de la primera temporada del programa en UCSG Televisión.

Y para finalizar este trabajo de graduación en el capítulo final **“Conclusiones y Recomendaciones”** se incluyen las sugerencias y punto de vista de las

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

autoras para mejoras a futuro para la producción y realización del programa ADN.

Este proyecto está desarrollado con la finalidad del avance y progreso de la Facultad de Artes y Humanidades, además de la valorización de sus propios talentos.

CAPITULO 1

ANTECEDENTES DE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES, PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1 CONTEXTO HISTÓRICO

El presente trabajo final de graduación se desarrolla a base de la ausencia de un espacio que permita la promoción de las carreras a la Facultad de Artes y Humanidades dentro y fuera de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, y con las previas experiencias se observará el grado de aceptación que obtendría una nueva propuesta dirigida y desarrollada íntegramente por y para estudiantes de las carreras.

El punto de la investigación principal de esta propuesta estará enfocada en los estudiantes de Artes y posteriormente hacia la comunidad universitaria en general que es el target al que está direccionado el canal de la Universidad.

UCSG Televisión es un medio de expresión y opinión universitaria-ciudadana que emite programas de índole educativo, informativo y cultural en frecuencia UHF a nivel nacional (Para ver cobertura véase Anexo # 1).

Entre puntos relevantes que trata esta investigación están los precedentes a este nuevo proyecto que se está por implantar en la Facultad de Arte hacia los propios estudiantes. Cabe resaltar que los esfuerzos experimentados se han dado en el canal de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil que transmite a la comunidad universitaria y al país desde el año 2007.

El principal ejemplo que se posee como objeto inicial de este estudio se encuentra el programa producido en el año 2009 llamado "En tu TV". Este

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

programa no recibió el apoyo masivo de los estudiantes como se esperaba, así como la continuidad.

“En tu TV” fue un programa producido y dirigido por un docente, dos estudiantes encargados de camarografía y la edición, además de la conducción del programa de la Facultad de Artes y Humanidades respectivamente. El formato desarrollado en el mismo era un informativo de entretenimiento temático informal; con una periodicidad quincenal y reprises de cada programa.

Se transmitió en pocos episodios quincenales por la señal de UCSG Televisión canal 42 en UHF. Su promoción fue escasa que fue evidenciado en la información que proporcionó en instrumentos de medición realizadas a los estudiantes.

Es evidente que por el formato, el grupo de trabajo y la periodicidad los estudiantes no se sentían identificados y como ya fue mencionado, una gran parte de ellos desconocía la existencia de este programa.

Es importante hacer relevante el hecho que este programa fue producido por un limitado equipo de producción que fue uno de los motivos por lo que no recibió la acogida esperada por la Facultad. Otro punto a tomarse en cuenta, fue la preparación que debió poseer la presentadora del espacio, la selección del personal de pantalla (talento) deberá ser minuciosa, dependiendo de lo que se desea obtener con el producto audiovisual que se propone al público.

La segunda propuesta que fue presentada, por parte de un grupo de alumnos, hace un año atrás fue un programa denominado “ADN”, que se realizó con un equipo de trabajo desde la materia de Taller de Producción y Dirección de Televisión. El formato de programa seleccionado para este proyecto investigativo surgió desde la idea del programa radial ADN “Arte, Diversión y Novedades culturales desde la U” que se desarrolló a lo largo de 27 programas en UCSG Radio producido y dirigido completamente por estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades; este programa salió al aire los días sábados

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

en horario de 11H00 am a 12H00 pm. Con una audiencia bien definida y que observaron a este espacio como una excelente opción educativa y cultural en los medios de comunicación.

En la actualidad otro punto al que las autoras hacen referencia es la existencia de otros espacios similares que existen actualmente en la programación de UCSG Televisión, que son espacios producidos y elaborados íntegramente por estudiantes de otras carreras de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Entre los programas que anteriormente se produjeron con éste tipo de formato dentro del canal universitario se destacan: un magazine educativo denominado “La Ensalada” y actualmente el programa “Buenas Nuevas Católica”. Los mencionados corresponden a formatos televisivos similares al que las autoras proponen para una buena producción y realización de un espacio televisivo representativo que sería una excelente alternativa de difusión de los talentos que posee la Facultad de Artes y Humanidades.

“La Ensalada” se transmitió por UCSG Televisión desde abril del 2008 hasta el año 2010. Este magazine temático desarrollaba reportajes, notas y entrevistas dentro y fuera del estudio con la conducción de jóvenes universitarios de diferentes carreras de la universidad. También proyectaban una estructura variable de contenidos que lo hacían fresco e impredecible, lo cual llamaba la atención y mantenía enganchada a la audiencia.

Este programa era grabado mayormente en estudios, con diferentes segmentos y totalmente educativo, la duración de cada programa era de 30 minutos al aire, incluyendo las pausas.

“Buenas Nuevas Católica” dio inicio el 18 de noviembre del 2010 transmitido todos los jueves a las 19H30 con un repisse los sábados a las 18H30 por la señal de UCSG Televisión y desarrollado por los estudiantes de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Este espacio conducido por jóvenes universitarios

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

refleja las actividades desarrolladas en la Universidad y en la ciudad de Guayaquil a través de reportajes y notas periodísticas con un toque ameno e informal; así como “La Ensalada” este programa tiene una duración de 30 minutos, con la única diferencia que sus presentaciones son grabadas en exteriores dentro del campus universitario.

Los programas anteriormente mencionados sirven de guía para lo que las autoras pretenden desarrollar teniendo en cuenta que en la producción se destacarán las actividades realizadas por parte de la Facultad de Artes y Humanidades, incluyéndose también eventos de arte y cultura dentro de la ciudad de Guayaquil.

1.2 DESCRIPCIÓN GENERAL SOBRE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

1.2.1 MISIÓN

Formar integralmente personas y profesionales competentes que articulen saberes humanísticos, artísticos y tecnológicos para el desarrollo sustentable del país

1.2.2 VISIÓN

Ser una Facultad de formación humanística, artística y tecnológica que incida en la construcción de una sociedad eficiente, justa y solidaria

1.2.3 POLÍTICA DE CALIDAD

"La Facultad de Artes y Humanidades, consecuente con la visión, misión y objetivos, dentro del marco de proyecto institucional de la UCSG, asegura estándares de calidad y mejoramiento permanente en sus servicios de educación, cumpliendo con las necesidades y expectativas de los estudiantes, a través de un Sistema de Gestión de la Calidad conforme la norma ISO 9001:2008; flexible a los cambios que el tiempo y ordenamiento demanden, con responsabilidad social" (Aprobado en Consejo Directivo Agosto 26, 2011)

La Facultad de Artes y Humanidades se concibe como una unidad académica en la que se vinculan carreras y programas de formación, estructurada sobre la base de la vinculación entre cuatro subsistemas: de Artes, de Humanidades, de Lenguas Extranjeras y de Tecnologías, cada uno de ellos constituido por carreras y por programas de formación relacionados de manera específica con ellas. Los subsistemas, en el orden académico y administrativo, se consideran ejes alrededor de los cuales se desarrollan y transversalizan las acciones de

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

formación profesional en la Facultad.

El eje del arte propiciará la formación académica de los estudiantes en diferentes ramas del quehacer artístico: música, danza, artes plásticas, artes escénicas.

El eje de humanidades propiciará la formación académica de los estudiantes para una investigación que contribuya al desarrollo de la ciencia y la cultura con dimensión humana; y, la formación en un liderazgo que evidencia una disposición de servicio hacia el desarrollo humanamente sustentable de nuestro entorno, del Ecuador y de la región.

El eje de tecnologías buscará la formación académica de los estudiantes en las tecnologías de la información y de la comunicación desde su uso social en una perspectiva integradora de lo epistemológico, científico y cultural.

El eje de lenguas extranjeras propiciará la formación académica de los estudiantes para tales propósitos.

1.2.4 PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN AUDIOVISUAL

Esta carrera está desarrollada sobre Sistemas tecnológicos digitales especialización en Televisión y Radio con amplio sentido crítico que, contribuyan al desarrollo social sustentable de nuestro país, con sólidos conocimientos y habilidades en: Comunicación Audiovisual, Cultura, Sociedad y Arte; Periodismo de televisión, radio, lenguaje y comunicación organizacional; medios y recursos tecnológicos, gestión y comercialización.

1.2.5 PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN MULTIMEDIA

Está capacitado para realizar obras digitales e interactivas de cualquier género como pueden ser website, educativos, institucionales, enciclopedias, autorías, animados y publicitarios entre otros; utilizando las nuevas tecnologías digitales

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

en función de las diferentes especializaciones como son: diseño, manipulación de la imagen, programación, animación, efectos digitales, edición de video y audio; contribuyendo al desarrollo social sustentable de nuestro país, con sentido crítico y sólidos conocimientos y habilidades en la Dirección, Producción y Administración de Productoras Multimedia asumiendo un perfil creativo y estético acorde a las actuales condiciones que impone el arte digital e interactivo en este nuevo siglo.

1.2.6 CARRERA DE MÚSICA

El Licenciado en Música Moderna y Popular está capacitado para incidir en el entorno artístico y cultural del país a través de la ejecución, interpretación, composición, dirección e investigación musical. Será capaz de ejercer sus competencias y conocimientos en las diferentes esferas de actuación musical como salas de conciertos, teatros, estudios de grabación, escuelas, colegios, institutos y conservatorios.

1.2.7 LENGUA INGLESA

Está preparado para gerenciar departamentos de inglés. Su familiaridad con la tecnología moderna, conocimiento del idioma, pedagogía, administración y formación humanística le permite participar en equipos inter- y multidisciplinarios para dar apoyo lingüístico, pedagógico, administrativo y académico en las actividades educativas, sociales y culturales de la sociedad.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Se realizará un magazine informativo cultural enfocado a la Facultad de Artes y Humanidades que mostrará a la sociedad el talento que poseen los estudiantes y así motivarlos a exponer sus conocimientos adquiridos durante la carrera universitaria; haciendo parte del programa a los profesores y alumnos quienes podrán publicar las diferentes actividades que se desarrollan dentro de las materias dictadas y poniendo en práctica las teorías impartidas en sus clases.

1.3.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La Facultad de Artes y Humanidades en vista de la escasa promoción de sus fortalezas, en este caso el talento de sus propios estudiantes a través de sus trabajos presentados en cada semestre regular, existe la necesidad de resaltar todo aquello que tenga que ver con artes digitales y audiovisuales, así como también lo que demuestran los alumnos de las carreras de lengua inglesa y música.

A lo largo de la carrera las autoras y los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades reciben cátedras en las que se pone en práctica los conocimientos adquiridos en materias de Producción de Televisión, Dirección de Televisión, Taller de Producción y Dirección de Televisión. Las prácticas se desarrollan en el estudio del canal UCSG Televisión con supervisión del profesor guía y se obtiene experiencia profesional, tanto de producción como conocimientos técnicos, entre ellos manejo de cámaras, consolas, cables, micrófonos, y otros.

Esta investigación pone a prueba los conocimientos adquiridos en materias que aportan a la producción y realización de proyectos televisivos tales como: Composición Audiovisual, Talleres de Cámara e Iluminación, Edición de Audio Digital y Video, Guiones televisivos, Publicidad y Marketing, Tratamiento de

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Imagen, Estética, Semiótica, Introducción al Pensamiento Crítico, Talleres de Documental, Efectos Digitales, Escenografía y Ambientación .

Otros aspectos relevantes determinantes es la dirección de los presentadores, esto relacionado con materias como teatro y dirección de actores, además del trabajo de casting llevado a cabo durante la etapa esencial de la preproducción. La edición y post producción está estrechamente relacionada con las materias de Teoría y arte del Montaje, Montaje y Edición y Taller de Montaje y Edición estas materias sirven en la edición tanto de reportajes, encuestas, cápsulas y demás grabaciones que nutren al programa. Así mismo el manejo de una línea gráfica juvenil y cultural para lo cual se aplica generalmente las materias de Teoría del color, Estética, Tratamiento de imágenes, Informática a la profesión y Efectos Digitales.

Como resultado se espera obtener la aceptación de las autoridades y estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades y de esta manera motivarlos a realizar más producciones artísticas que sirvan para difundir el arte y la cultura.

1.3.2 JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

- Se obtendrán datos a partir de la realización de encuestas a estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades, las cuales serán interrogantes de tipo abierto para recoger las inquietudes y sugerencias sobre el contenido del programa piloto a grabarse posteriormente.
- Mediante la técnica de investigación conocida como focus group se recopilará opiniones y actitudes de un público al cual será dirigido el programa, y de esta manera se hará el análisis posterior y la visualización del mismo, para recopilar el grado de aceptación obtenido por los estudiantes y autoridades.

1.4 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA CIENTÍFICO

La aceptación de un magazine televisivo en el que los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades sean los protagonistas será uno de los retos a afrontar, con los antecedentes previos y el respectivo sondeo realizado a los mismos estudiantes a través de Encuestas en meses pasados en el cual un 91% de estudiantes desea que la Facultad de Artes y Humanidades produzca su propio programa de televisión y sea reconocido a nivel universitario y a nivel nacional.

El problema detallado en el presente trabajo investigativo está desglosado en el Anexo # 2.

1.4.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Los proyectos televisivos presentados anteriormente por la Facultad de Artes y Humanidades no han tenido la aceptación de sus propios estudiantes ni la total continuidad entonces, ¿Qué factores influyen para la aceptación de un programa magazine televisivo para que tenga la aprobación necesaria para ser representativos dentro de la programación de UCSG Televisión?

1.5 OBJETIVO GENERAL

Determinar el grado de aceptación e impacto en los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades por la propuesta de un magazine televisivo cultural, que genere un espacio representativo dentro de la programación de UCSG Televisión.

1.5.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Proyectar a la comunidad universitaria los conocimientos que los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades adquieren en el proceso de estudio mediante un audiovisual.
2. Promover el arte y talento innato y adquirido que poseen los estudiantes de las carreras de la Facultad de Artes y Humanidades mediante un audiovisual.
3. Obtener las inquietudes de los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades en relación a un magazine televisivo que los identifique como estudiantes de la facultad.
4. Motivar a los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades a una mejor interacción entre ellos y los docentes a través de un audiovisual que los involucre, haciéndolos más participativos.
5. Realizar un estudio sobre la aceptación de los estudiantes de la Facultad.
6. Incentivar a los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades al consumo de arte y cultura televisiva-universitaria.

1.6 HIPÓTESIS GENERAL

Si los estudiantes de las carreras de Artes y Humanidades son incluidos en la producción y realización de la nueva propuesta televisiva (magazine) entonces, ¿Tendría la aceptación e impulso que necesita para salir al aire en UCSG Televisión y mantenerse con alto nivel de aceptación por la comunidad universitaria?

1.6.1 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

1. ¿Los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades están realmente capacitados para producir y dirigir proyectos audiovisuales?
2. Los estudiantes de la Facultad proyectarán su talento a la comunidad universitaria y guayaquileña, a través de esta propuesta audiovisual.
3. ¿Los estudiantes de la Facultad estarán dispuestos a impulsar y mantener éste proyecto audiovisual?
4. Los estudiantes se identificarán con la carrera cuando participen en las producciones realizadas por la Facultad.
5. Los estudiantes obtendrán la experiencia audiovisual de laborar en un medio de comunicación.
6. El magazine televisivo a realizarse será impulsado por autoridades de la Facultad por ser una representatividad en televisión.
7. Los docentes se involucrarán en las actividades que se mostrarán dentro del programa.
8. Los estudiantes se van a sentir motivados a consumir más contenido audiovisual de tipo cultural y educativo.

1.6.2 ESTRUCTURACION DE LA HIPÓTESIS GENERAL

Problema: ¿Por qué los proyectos televisivos no han tenido la aceptación de sus propios estudiantes ni el total impulso por parte de las autoridades?

Hipótesis: Si los estudiantes de las carreras de Artes y Humanidades son incluidos en la producción y realización de la nueva propuesta televisiva

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

(magazine), entonces tendrá la aceptación e impulso que necesita para salir al aire en UCSG Televisión y mantenerse con alto nivel de aceptación por la comunidad universitaria.

Unidades de observación: Los estudiantes

Variables

1. Motivación de estudiantes al proyecto
2. Nivel de conocimiento de la propuesta previamente.
3. Apoyo de las autoridades de la Facultad de Artes y Humanidades al proyecto.

Términos lógicos o relacionales: Si... entonces

Tipo de hipótesis: Explicativa

La estructuración de hipótesis específicas véase en el Anexo # 3

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 HISTORIA DE LA TELEVISIÓN EN EL ECUADOR

Es posible hablar de la historia de la Televisión Ecuatoriana sin mencionar a una pareja de visionarios, que tuvieron la iniciativa de hacer realidad un sueño. José Rosenbaum Nebel de origen judío-alemán y Linda Zambrano de Rosenbaum esposa manabita, pioneros de la primera emisión y transmisión de la Televisión Ecuatoriana.

La fecha del inicio de la señal de prueba de la primera emisión y transmisión de la Televisión Ecuatoriana en Quito y Guayaquil fueron los días 1, 9, 10 y 24 de mayo de 1959.

El inicio del Primer Circuito Cerrado y la Primera Señal de Prueba de la Primera Emisión y Transmisión de la Televisión Ecuatoriana efectuado en el estudio de Radio Cenit ubicados en la Av. 9 de Octubre entre Boyacá y García Avilés.

Un año más tarde se llevó a cabo la primera Emisión y Transmisión de la Televisión Ecuatoriana, oficialmente en Guayaquil, el 12 de diciembre de 1960, día en que se marcó un hitos de la historia de la televisión ecuatoriana.

Los primeros equipos de transmisión, emisión y las primeras cámaras fueron traídos desde Alemania, Japón, Holanda y Estados Unidos.

La Primera Televisora Nacional fue Teletigre Canal 2 de Televisión en la ciudad de Quito, HCJB TV (hoy Televozandes), La voz y ventana de los Andes canal 4 de Televisión en la ciudad de Quito, los cuales emitieron las primeras señales en Quito y Guayaquil.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

La primera empresa comercial fue la Compañía Ecuatoriana de Televisión creada y fundada justamente en Guayaquil, y desde 1960 la televisión ecuatoriana comenzó a competir desde el Cerro del Carmen en Guayaquil y desde el Itchimbía en Quito con la Virgen del Panecillo y el Corazón de Jesús por la producción simbólica, que transformaría hasta nuestros días los espacios privados y la vida pública.

“Todas las imágenes eran transmitidas en directo, por sistema de cable”. Los Rosenbaum no contaban con un lugar donde instalar la televisión. Entonces contactaron a los directivos de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, que cedieron el quinto piso de su sede. Corrían los primeros meses de 1960 y los técnicos alemanes tuvieron que irse. Se pensó traer a unos españoles, pero como Perú ya contaba con TV se contrataron a técnicos de ese país. Ellos instalaron los equipos y la antena de lo que entonces se llamó Canal 4 (hoy RTS).

Fue el 12 de diciembre de 1960. La primera emisión que salió al aire a las 17h00. Los primeros programas que se presentaron fueron documentales, dibujos animados y películas de 16 mm, en blanco y negro. “Elsie Villar fue la primera directora de cámara, y Paco Villar y Ralph del Campo los primeros animadores”. Los esposos Rosenbaum cedieron los derechos de la estación televisiva en 1963.

La primera emisión tuvo una duración de 4 horas y 30 minutos, salió al aire por primera vez para muchos receptores con un usado control remoto televisada en vivo y en directo desde el Palacio Presidencial de Carondelet La Locución Presidencial.

El inicio fue duro, pero muy gratificante y muy diferente. Gracias a personas con visión como los Rosenbaum se considera como la primera televisión comercial en el Ecuador.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Es así que la televisión entra a formar parte de la impresionante red de comunicación del país junto con la prensa y la radio comenzando a cubrir todo el territorio nacional, actualmente se encuentran al aire más de 20 estaciones de televisión entre regionales y nacionales compitiendo con el mundo globalizado, a esto se suma la televisión por cable que suman más de 452.476 suscriptores en todo el país. (Dato obtenido por Supertel).

La televisión en el Ecuador crece a ritmo vertiginoso, manteniendo la lucidez y capacidad de ofrecer al público entretenimiento, información con credibilidad, veracidad, educación.

ECUAVISA es la empresa que posee señal internacional empezó a transmitir desde el emblemático cerro del Carmen en Guayaquil un 1 de marzo de 1967, con esto la llegada de los nuevos avances en la tecnología de los medios de comunicación, y es en la década de los setenta en donde capta la atención de un proporcional cantidad de público.

Luego la estación televisiva Teleamazonas comenzaba sus transmisiones como la primera red en color del país, ya que desde sus inicios contó con la más alta tecnología, siendo sus propietarios la familia Granda Centeno.

Ya en la década de los 70's, el reto era enfrentar a los grandes e importantes canales ecuatorianos, RTS, Ecuavisa Canal 2 de Guayaquil, TC Televisión, Ecuavisa Canal 8 de Quito y Teleamazonas, este último iniciaba sus primeras transmisiones en color para el país.

En la década de los 80's, donde se da paso a la televisión por cable, surgió TV Cable, fundado en 1986, incrementando cada día el número de afiliados a esta red, teniendo un crecimiento masivo en todo el país.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

En la década de los 90's, el Canal 12 de Guayaquil y Telerama Ecuador decidieron reclutar a gente joven.

Entonces la televisión en Ecuador surge como un hecho de iniciativa privada y bajo una lógica de empresa. La Televisión Pública aparecería recién en el año 2007.

El estudio sobre usos y preferencias de medios de información en sectores populares de Ecuador, realizado en 1989 por CIESPAL, informa de la costumbre socializada al ver televisión, pues su sintonía se produce dentro de espacios familiares (la gran mayoría) o comunitarios, lo que determina la existencia de relaciones sociales específicas dadas por y en torno al medio.

A continuación se detalla la cronología con años y fechas de aparición de las principales estaciones televisivas:

1967: El 15 de agosto de 1967 se emite la primera señal del primer canal instalado en la ciudad de Cuenca, se trata de Teletortuga (luego Telecuatro, Telesistema y hoy RTS) Canal 3 que perteneció a Presley Norton y Alberto López.

1967: El 1 de marzo de 1967 ECUAVISA lanza por primera vez su señal al aire. El canal pertenece a la empresa ENSA del empresario Xavier Alvarado Roca.

1969: El 30 de mayo de 1969 TC TELEVISIÓN lanza por primera vez su señal al aire. El canal pertenece al diario EL UNIVERSO del empresario Ismael Pérez Perasso.

1974: El 22 de febrero de 1974 TELEAMAZONAS comienza sus transmisiones por primera vez su señal al aire convirtiéndose en la primera red en color del Ecuador.

1977: Gama TV (anteriormente Gamavisión) empieza a emitir su señal el 18 de abril de 1977.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

1992: Canal Uno (anteriormente CRE Televisión) empieza a emitir su señal el 6 de noviembre de 1992.

1993: El 3 de noviembre el canal de origen cuencano TELERAMA empieza sus emisiones.

1994: SíTV (actualmente Canal Uno) empieza a emitir su señal el 18 de abril de 1994.

2002: Canal Uno (anteriormente SíTV) empieza a emitir su señal el 6 de mayo de 2002.

2008: UCSG TV empieza a emitir su señal de índole educativa cultural.

2.2 LA TELEVISIÓN COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

El mayor acontecimiento, en relación con la cultura, tanto artística como intelectual, en el campo de la comunicación de masas, ha sido el desarrollo de la televisión.

La televisión es el medio más eficaz y poderoso, puesto que influye en las opiniones y en las actitudes del hombre de manera más efectiva que otros medios. La identificación con que lo entrega y la credibilidad en ella, es mayor que la que ocurre con la prensa y la radio.

Es en la televisión donde se establece mucho más la comunicación que es el proceso social o psicológico en donde interviene la transmisión y recepción de mensajes en este caso audiovisuales.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

En relación con esto John Weakland¹ nos dice: “comunicación es concebida como un concepto fundamental interactivo, interrelacionado”. Luego agrega que su foco esencial está dirigido a los rasgos que caracterizan la interacción de pares o grupos de actores y no a individuos aislados (Roda, 1992).

Éste medio audiovisual es el que permite ampliar el campo del conocimiento en muchos casos, ya que nos enseña a través de un lenguaje común y sus principales funciones son: entretener, informar y difundir cultura.

2.3 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA TELEVISIÓN

Se pueden indicar en el orden siguiente:

- La televisión es el resultado de la convergencia del sonido y la imagen, emite sus mensajes de manera visual y acústica; el componente visual obliga al televidente a encontrarse ante la pantalla sin prestar atención a mirar lo que está ocurriendo en ella. El concentrarse totalmente en una situación que presenta la televisión explica el gran atractivo e influencia que ejerce sobre los individuos.
- Los programas los componen los productores y no los televidentes. Los productores tratan de ofrecer los programas en conformidad con los deseos y costumbres de la vida cotidiana del público aunque no se puede satisfacer a todos los gustos por igual.
- Otra característica de la televisión es retransmitir programas directamente, lo mismo que la radio.
- La televisión es accesible a todo tipo de público y satisface numerosos deseos y necesidades del hombre, despierta gran atención entre casi toda la población.

¹ ***John H. Weakland (1919 - 1995) Fundador de la breve psicoterapia y la familia. [\[1\]](#) Co-Director del Centro de Terapia Breve en el MRI famosa, estudioso de Ciencias de la Psiquiatría y de la Conducta de la Universidad de Stanford.***

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Los programas de televisión son vistos, generalmente, en ambiente familiar.
- El público televidente es, generalmente, heterogéneo.

2.4 LA TELEVISION EDUCATIVA

“Es evidente la influencia que ejerce la televisión sobre la sociedad en general, convirtiéndose en el medio ideal para hacer llegar a la sociedad valores y contenidos fundamentales para la formación del ciudadano”²

En nuestro país actualmente uno de los canales que genera televisión educativa es UCSG Televisión, donde existen espacios que incentivan la cultura y pretende avivar el conocimiento de la sociedad a la que se ofrece.

Las autoras de este proyecto de investigación expresan el empeño de generar una televisión educativa que también propenda al entretenimiento principalmente al target juvenil universitario, que conlleve interactividad entre el medio y el público. Generar éste tipo de comunicación en el cual exista mayor reconocimiento y aceptabilidad de proyectos educativos es un gran reto.

El encontrar los factores que impulsen a darle vida a ésta propuesta audiovisual y de éste formato, tiene varios parámetros que fortalecerán el producto final y permitirá credibilidad en el programa, los cuales se detallarán en los capítulos siguientes.

Para ello se estudia también las teorías de personajes relevantes en el ámbito de la comunicación de masas y audiovisuales. Tal es el caso de Cabero³

² ***Del artículo “La televisión educativa en la era digital ”publicado en Sevilla el Lunes 18/02/08 de Isabel M^a Medina López***

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

(1994) en su libro *Medios de comunicación, recursos y materiales para la mejora educativa* recoge las tres acepciones sobre televisión educativa defendida por varios autores (Clermont, 1992; Martínez, 1992; Tiene, 1994) “bajo la denominación genérica de televisión educativa, se pueden incluir tres tipos diferentes: cultural, educativa y escolar:

a. **La televisión cultural**, es la más genérica y se marca como objetivos prioritarios la divulgación y el entretenimiento, encontrándose el planteamiento educativo inmerso dentro del propio programa, no requiriendo por tanto de materiales complementario. Este tipo de programas transfiere las formas de diseño de la televisión comercial, siendo sus representaciones clásicas el reportaje y los noticiarios.

b. **La televisión educativa**, contempla contenidos que tienen algún tipo de interés formativo y/o educativo, pero que por algún motivo no forman parte del sistema escolar formal. Los programas pueden agruparse en torno a series con una programación continua, y empiezan a adquirir sus bases de diseño de la didáctica y teorías del aprendizaje. Frente al carácter divulgativo y de entretenimiento del tipo de televisión anterior, la presente persigue influir en el conocimiento, las actitudes y los valores del espectador.

c. **La televisión escolar**, que persigue la función básica de suplantar al sistema escolar formal, marcándose como objetivos los mismos que el sistema educativo general, desde niveles de primaria, hasta cursos de actualización universitario. Como es lógico imaginarse, los principios de diseño son adquiridos desde la didáctica y las teorías de aprendizaje.

³ ***Julio Cabero Almenara – catedrático de Universidad de Sevilla autor de Medios de comunicación, recursos y materiales para la mejora educativa y otras publicaciones***

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Según la propuesta que se presenta dentro de este proceso investigativo, se realizará el análisis posterior para conocer exactamente la reacción del público televidente, y para ello esto se puede hacer con la fase de evaluación-explotación. Este modelo de evaluación educativa en cuanto a un programa televisivo lo proponen Salomon⁴ y Martin⁵ (1983) quienes parten de tres componentes: las entradas, el proceso y los productos.

Componentes que combinándolos les llevan a distinguir siete tipos posibles de evaluación: de la entrada, del proceso, de los productos, de la entrada-producto, de la entrada-proceso, y de la entrada-proceso-producto.

Evaluaciones que persiguen objetivos diferentes, y permiten la utilización de estrategias y técnicas específicas de análisis.

1) La de la "entrada" suele centrarse en la estructura y contenidos del programa y en las características de los receptores de los mensajes.

2) La evaluación del "proceso" se refiere a las situaciones circundantes al programa, en las estrategias didácticas que suelen aplicarse sobre el mismo.

3) La evaluación del "producto" se centra en los aprendizajes adquiridos con la

⁴ ***Gavriel Salomón, Psicólogo educativo israelí que ha llevado a cabo investigaciones sobre la cognición y la instrucción, en particular, los efectos cognitivos de los medios de comunicación***

⁵ ***Alicia Martín del Campo, Lic. en Comunicación Universidad Iberoamericana y miembro de la generación pionera de la especialidad de Investigación en comunicación.***

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Interacción con el medio, la adquisición y desarrollo de habilidades cognitivas, y la modificación de las actitudes de los receptores hacia los contenidos y hacia el medio.

4) La evaluación "entrada-producto", se presenta como la más usual de las utilizadas, suele adoptar la forma de relacionar determinadas características o formas de diseño de un programa con determinados productos a alcanzar con el mismo, o la significación de determinadas habilidades cognitivas y de rendimiento que se obtienen con un medio

5) La evaluación "entrada-proceso", se preocupa por la significación que determinadas variables de entrada pueden tener en los procesos intermedios de aprendizaje.

6) La evaluación "proceso-producto", busca relaciones entre factores organizativos y contextuales y los productos diferenciados que se obtienen con los mismos.

7) Y por último, la evaluación "entrada-proceso-producto", que persigue analizar los efectos que puede tener un programa, como su eficacia, en un contexto particular de aprendizaje.

La evaluación general del programa puede hacerse en torno a una serie de criterios, como se presenta en el modelo formulado por Salomon y Martín, a título de ejemplo, algunas de las preguntas que puede realizarse son las siguientes:

- ¿El ritmo de la televisión fue adecuado a las características del televidente?,
¿Las explicaciones e instrucciones fueron claras y comprendidas por los televidentes?
- ¿El vocabulario utilizado en el programa estaba a nivel del espectador?
- ¿Atraía la atención?
- ¿Motivó a los alumnos?

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- ¿La información, los materiales, los experimentos presentados eran suficientes claros y específicos?
- ¿Técnicamente como estaba realizado el programa?...

2.5 TEORÍAS SOBRE LA AUDIENCIA TELEVISIVA FRENTE A LOS PROGRAMAS TIPO MAGAZINE

Parra Morzan⁶, *Los medios de Comunicación colectiva y la cultura de masas* (1998) llega a decirnos que:

Los medios de comunicación masiva debe llegar a constituir un poder respetable que irradie no solo información sino también educación y cultura, esta responsabilidad, la deriva específicamente a la televisión ya que constituye un medio didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje, cuya finalidad es prever imágenes vivenciales aunque también reconocen que durante este proceso la televisión puede ser un medio de formación o de deformación de las conductas de las personas.

Partiendo de esta teoría donde se habla de un proceso establecido entre la televisión educativa y el televidente, en este caso específicamente los estudiantes que serán los receptores de la propuesta televisiva que se está ejecutando en este trabajo final de graduación, con formato de tipo magazine de información y diversión conjunta. El televidente a medida que pasa el tiempo busca novedades, busca ampliar conocimientos, busca interacción, en este sentido se habla de la retroalimentación necesaria para monitorear la preferencia hacia el programa propuesto.

Es muy importante tener en cuenta, que el proyecto contendrá diversos elementos que persiguen divertir, informar y hacer que el televidente adquiera

⁶ ***Carlos Parra Morzan, escritor limeño de libros como Los medios de Comunicación Colectiva y cultura de masas; “La comunicación y sus esquemas”; “La propaganda” entre otras publicaciones***

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

una necesidad de consumir el arte y la cultura que existe desde la Universidad hacia la comunidad en general.

Según Cebrián de la Serna M. (1992) *La televisión: creer para ver. La credibilidad infantil frente a la televisión. Una propuesta de intervención didáctica*: “La televisión no emite sus mensajes en un vacío ideológico y los espectadores no son meros sujetos pasivos de tales discursos”.

El televidente ya no es un sujeto pasivo, expectante de lo que se le entrega como producto audiovisual, menos aun el público objetivo al que se llegará con el programa magazine, y esto se evidencia con la respuesta inmediata que se genera sobre las opiniones de un proyecto al aire que se dan mediante las redes sociales (Facebook, twitter). Los comentarios inmediatos y sugerencias que se dan hoy en día hacia los programas que se emiten hacia los públicos son instantáneos, así es que se puede determinar también su aceptación o rechazo al espacio televisivo.

Por otro lado la teoría de Umberto Eco⁷ nos indica sobre “los apocalípticos e integrados, de autores que ven en la televisión toda clase de influencias nefastas o por el contrario, de posturas integradas según las cuales, la televisión democratiza el saber y la cultura además de potenciar el aprendizaje”.

Dentro de este estudio se observan concretamente los parámetros que fallaron en los experimentos pasados e intentos fallidos por parte de la Facultad de Artes y Humanidades por exponer a los estudiantes un espacio televisivo, pero no surgió por diversos problemas desde administrativos como de organización del equipo que lo producía.

⁷ ***Umberto Eco, escritor y filósofo italiano, experto en semiótica. Autor de "Apocalípticos integrados ante la cultura de masas", 1977, Barcelona, Lumen.***

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

En esta parte, se vincula esta teoría desde el hecho de visualizar a la televisión educativa como el medio más adecuado para potenciar el arte y cultura de los mismos estudiantes hacia la comunidad universitaria. La televisión educativa no tiene por qué ser aburrida ni desperdiciada; hay que rescatar elementos que impulsen el talento de los estudiantes de formas instantáneas, novedosas y propender a mayores participaciones por parte de los espectadores (incluyéndolos como protagonistas de los segmentos y espacios del programa).

Se impulsará el programa desde elementos propios del proyecto, el correcto estudio del público al que va dirigido es uno de los puntos importantes en que se basa esta investigación. El estudio de los gustos y preferencias es tan esencial para el desarrollo de este trabajo, por ello se determinan a través de herramientas de medición y posterior visualización del proyecto. Los aspectos importantes en hacer relevantes estarán el manejo de la realización, estudio del color que maneje la imagen, encuadres, formas de escenografía, dinamismo de talentos, en fin diversos puntos que se irán explicando a continuación en capítulos posteriores.

Se potenciará el aprendizaje y la difusión de la cultura a través de la propuesta televisiva de tipo magazine.

2.6 UNA TELEVISIÓN EDUCATIVA EN EL ECUADOR

Aquellos contenidos de la televisión con características de instrucción, que permitan una mejor convivencia, un impulso para la sociedad, son considerados propios de la televisión educativa. Entre ellos están las noticias, revistas informativas, espacios de ciencia, documentales, tecnología, salud y aquellos asociados a la capacitación formal. Pero hay una gran diferencia entre la cantidad de programas educativos que se emiten actualmente en relación a los programas de índole solo de entretenimiento, en la que la brecha está enormemente distante.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

El marco jurídico ecuatoriano fomenta el ejercicio de derechos y promueve acciones afirmativas para alcanzar la plena vigencia de los mismos. En este contexto la televisión educativa sería consecuencia de la aplicación de un conjunto de principios plurales de comunicación.

Uno de los aportes realizados al proyecto de ley orgánica de comunicación es que deberían “incorporarse mecanismos para crear un sistema de televisión educativa pública, de alta calidad, articulada a las tecnologías de información y comunicación”⁸.

La misión de establecer una nueva propuesta dentro del ámbito educativo cultural debería propender hacia formatos conocidos en que los instrumentos, lenguajes y formatos de creación sean manejados por jóvenes. Así al pasar el tiempo, existirá un potencial de contenidos y se hará ejercicio de la comunicación de jóvenes dirigido para jóvenes y comunidad en general.

Destacados programas dentro del espectro educativo se pueden nombrar la telesecundaria de México, el “Canal Encuentro” de Argentina y la Televisión Educativa Iberoamericana que con un enfoque cultural reúne los aportes de los países de habla hispana. En Ecuador el programa “Aprendamos” impulsado por el M.I. Municipio de Guayaquil cumple con la función de televisión educativa y así como también algunos espacios abiertos dentro de UCSG Televisión que enfoca programas culturales, educativos e informativos.

Lo importante de destacar está en que al unir las funciones de comunicación y educación se abren puestos de trabajo para muchos jóvenes, podrían volcar sus potencialidades y creatividad. Es un campo de innovación que nos invita a crecer tanto para productores como para el mismo público al que se dirige las propuestas televisivas.

⁸ ***Un proyecto urgente: la televisión educativa o televisión para aprender (2012, 14 de marzo): Educación, p. 3.***

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 METODOLOGÍA A UTILIZARSE

Según VAN DALEN, D. B. Y W. J. MEYER (1984) Manual de técnicas de la investigación educacional, segunda reimpresión dicen:

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. (s.p).

Se elige este tipo de investigación para llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes de los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades en cuanto a este tipo de formato que se presentará en el programa piloto.

El método de investigación que será desarrollado es la deducción. “El método deductivo que es un método científico que considera las conclusiones siguen necesariamente a las premisas éste a su vez infiere a los hechos observados” Phd. Raul Larrea Justiz (+) (Semestre A 2006) Materia: *Metodología de la Investigación*. Dictada en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Mediante las técnicas de Encuestas y Focus Group se deducirá los temas específicos en que los alumnos de la facultad mostrarían mayor interés en las futuras emisiones.

Entre las técnicas a emplear estarán: Encuestas y Focus Group.

Para Latorre, A., Del Rincón, D. Y Arnal, J. (1996) *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Capítulo 7. Metodología no experimental (pp. 173-

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

196) “La encuesta es un método de investigación basado en una serie de preguntas dirigidas a sujetos que constituyen una muestra representativa de una población con la finalidad de describir y/o relacionar características personales, permitiendo así generalizar las conclusiones”

Según Arnau, J. (1995) *Metodología de la investigación psicológica*. La investigación por encuesta abarca una amplia variedad de procedimientos y técnicas que comparten un objetivo común: la obtención de la información. Y este proceso se puede dividir en cuatro fases:

- Planteamiento de objetivos y preparación de instrumento de recogida de información.
- Planificación del muestreo.
- Recogida de datos.
- Análisis e interpretación de los datos. (pp. 23-43)

“Los focus groups se llevan a cabo para investigar en el porqué subconsciente. Permiten adentrarse en la dinámica interna de los consumidores, profundizar en sus sentimientos, actitudes, creencias, motivaciones y en todo aquello que subyace en su conducta.” *Extracto de documento elaborado por la Asociación Peruana de Empresas de Investigación de Mercados (A.P.E.I.M.)*.

http://www.apeim.com.pe/images/Manual_invest_cualitativa.pdf

Dados los conceptos de las metodologías a utilizarse es importante señalar la manera de cómo se las empleará:

Se realizarán dos fases de encuestas:

Fase I

Se ha denominado esta fase como “**Punto de partida**” ya que los resultados obtenidos en estas encuestas aportarán en diferentes aspectos:

1. Dará a conocer el interés de los estudiantes por tener un espacio televisivo.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

2. Indicará el nivel de conocimiento de los estudiantes para desarrollar trabajos audiovisuales de calidad.
3. Observar el grado de colaboración de los estudiantes para nuevos proyectos.
4. Aportarán con información de las preferencias y contenidos artísticos y técnicos que deseen visualizar en un magazine televisivo.

Fase II

Se ha denominado esta fase como “**Resultados del Proyecto**” porque aporta como guía para programas posteriores a realizarse; y a mejorarlo si es necesario. Estas encuestas se realizarán una vez que el programa piloto del magazine televisivo haya sido grabado y proyectado a un número de estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades, los mismos que serán los que participen en el Focus Group.

Es entonces que a través de los instrumentos de investigación mencionados anteriormente, el presente proyecto se fundamenta en el Paradigma Socio-crítico, con enfoque cualitativo de tipo Investigación-acción.

“Un paradigma es un cuerpo de creencias, presupuestos, reglas y procedimientos que definen cómo hay que hacer ciencia; son los modelos de acción para la búsqueda del conocimiento” (s.p.) (Fragmento de la Revista Universitaria de Investigación Sapiens del Instituto Pedagógico de Caracas en el 2008 por Lusmidia Alvarado y Margarita García sostiene según Martínez M. (2004) en su libro *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*)

Adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa; sus contribuciones, se originan, de los estudios comunitarios y de la investigación participante (p.98). Tiene como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con participación de sus miembros. (Fragmento de la Revista Universitaria de Investigación Sapiens del Instituto Pedagógico de Caracas en el 2008 por Lusmidia Alvarado y Margarita García tratan el paradigma socio-crítico de

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

acuerdo con Arnal (1992) *Investigación educativa, Fundamentos y metodología*).

Para cumplir con los objetivos del presente proyecto de investigación se realizan métodos cualitativos para obtener resultados más eficaces y así generar entusiasmo en los estudiantes mostrando el talento que poseen hacia la comunidad universitaria y posteriormente al público general a nivel nacional a través de UCSG Televisión.

3.2 RESULTADOS ENCUESTAS INICIALES REALIZADAS EN LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES.

En concordancia a los procedimientos que se detallaron en el anteproyecto previo al trabajo final de graduación entregado, constan los siguientes resultados obtenidos a cada una de las preguntas fueron expuestas a los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Pregunta 1.

¿Con que frecuencia observa televisión?

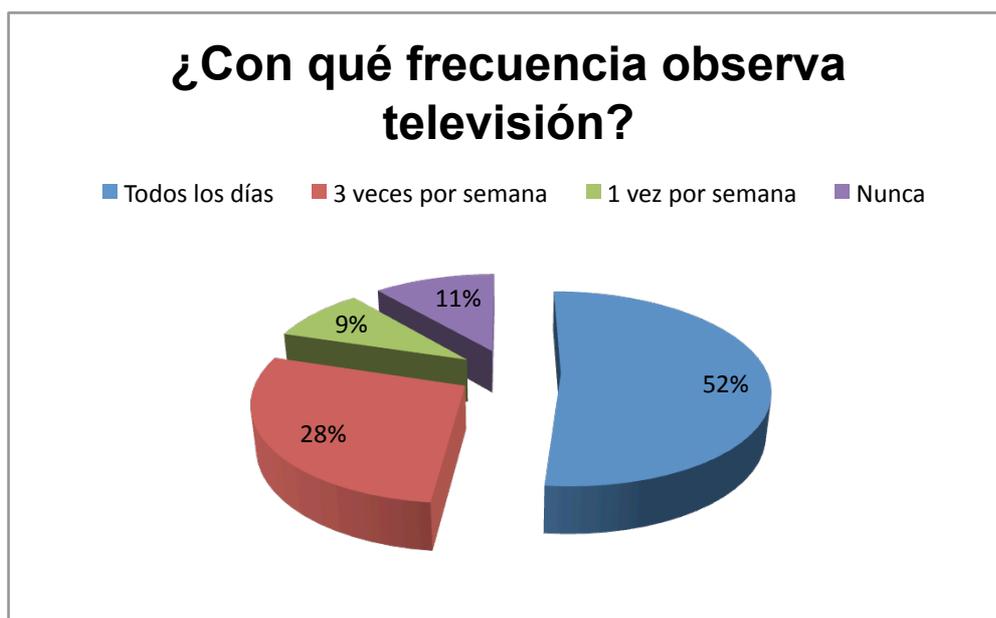


Gráfico N° 1. Frecuencia de visualización televisiva de los estudiantes de la FAH.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

VALORACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Todos los días	92	52%
3 veces por semana	50	28%
1 vez por semana	16	9%
Nunca	20	11%

Tabla N° 1 Frecuencia de visualización de Televisión.

Según el resultado obtenido a la pregunta que corresponde a la frecuencia que tienen los jóvenes estudiantes para mirar televisión, se evidencia que un gran número del universo encuestado ven televisión diariamente.

Pregunta 2.

¿En qué momento del día Ud. prefiere ver televisión?



Gráfico N° 2. Preferencia de horario de los estudiantes de la FAH para ver televisión.

VALORACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mañana	8	5%
Tarde	13	7%
Noche	157	88%

Tabla N°2 Cuantificación de preferencia de horario para ver Televisión

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

El momento preferido para ver televisión los estudiantes indicaron que son las noches

Pregunta 3.

¿Qué tipo de programa Ud. prefiere ver?

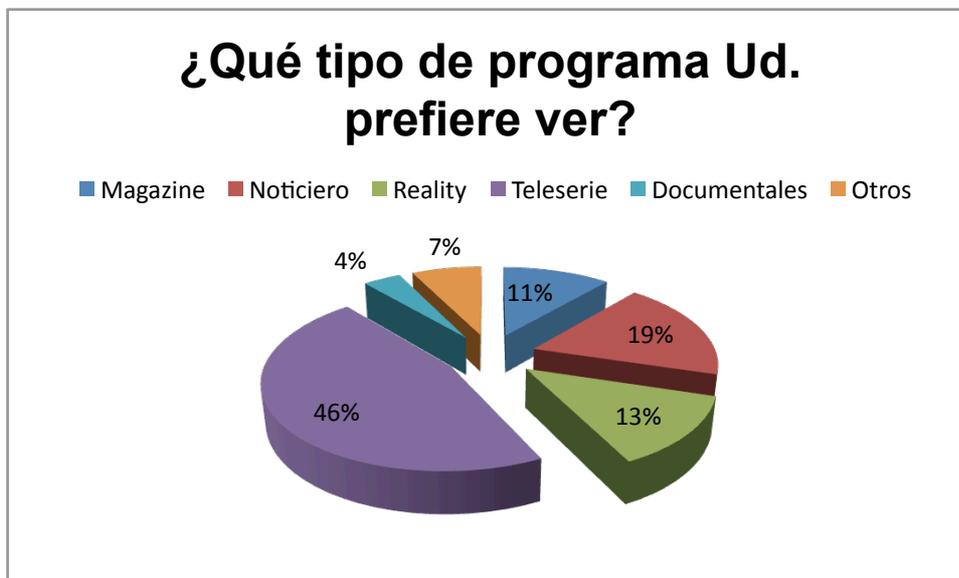


Gráfico N° 3. Preferencia de tipos de programa de los investigados.

VALORACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Magazine	20	11%
Noticiero	33	19%
Reality	23	13%
Teleserie	82	46%
Documentales	7	4%
Otros	13	7%

Tabla N° 3 Cuantificación de tipos de programas preferidos

Pregunta 4

¿Ha visto programas de la Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG?



Gráfico N° 4. Conocimiento sobre otras propuestas televisivas de la FAH

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

VALORACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	52	29%
NO	126	71%

Tabla N° 4 Visualización de programas anteriores de la FAH

Se determina a través de estos indicadores cuantitativos que una gran mayoría de estudiantes no han visualizado ningún programa televisivo anteriormente desarrollado por la Facultad de Artes y Humanidades.

Se hace referencia que se elaboró años anteriores dos programas dentro de UCSG Televisión que no siguió produciéndose.

Pregunta 5.

¿Qué temática le gustaría ver en un programa de televisión?

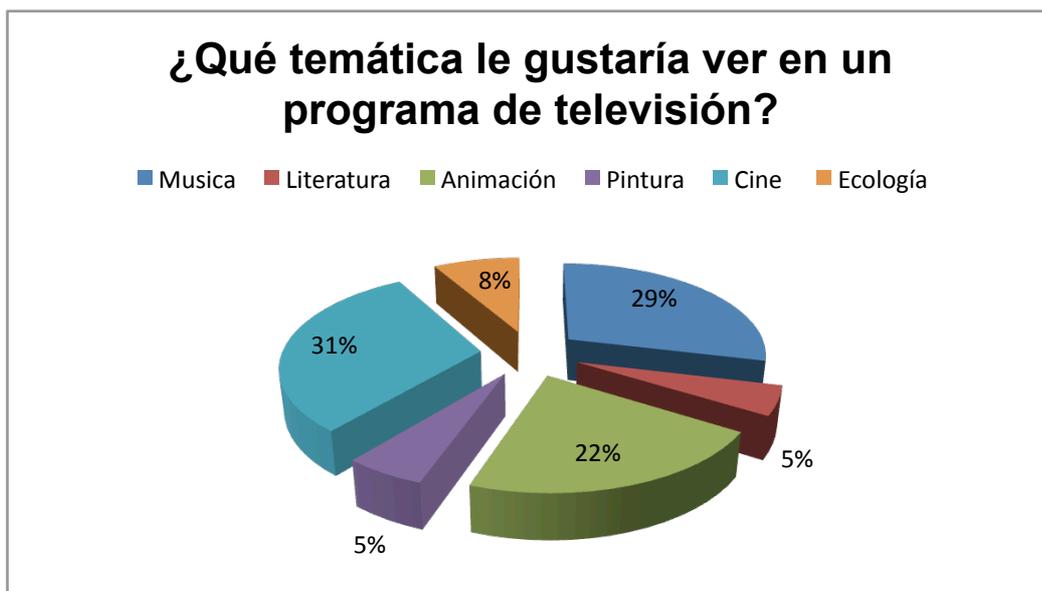


Gráfico N° 5. Temática de preferencia de contenidos televisivos.

VALORACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Música	104	29%
Literatura	18	5%
Animación	78	22%
Pintura	20	5%
Cine	111	31%
Ecología	30	8%

Tabla N° 5 Temática preferida por los televidentes

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Como reflejan los resultados las autoras obtienen la información sobre los gustos en cuanto a contenidos que prefieren ver los jóvenes; están entre los principales: la música y el cine, seguido por la animación, entonces estos factores serán preponderantes para la elección de temáticas que deba contener nuestro programa televisivo.

Pregunta 6

Entre los siguientes ítems ¿Qué te gustaría que incluya un programa de televisión de la FAH?



Gráfico N° 6. Preferencia de formatos televisivos.

VALORACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Entrevistas	64	26%
Reportajes	78	31%
Encuestas	6	2%
Dramatizados	86	35%
Charlas	15	6%

Tabla N°. 6 Gustos sobre programas de televisión

Pregunta 7

¿Te gustaría participar en un programa de televisión de la FAH?



Gráfico N° 7. Grado de participación de los estudiantes en el proyecto.

VALORACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	84	47%
NO	90	51%
NO SE	4	2%

Tabla N°. 7 Porcentajes y cantidades de participación estudiantil

¿Por qué si participarían en la realización del proyecto?

Entre las principales razones que manifestaron los encuestados para participar dentro del programa de la Facultad de Artes estuvieron los siguientes puntos:

- Obtener mayor experiencia dentro del campo de trabajo real.
- Aportación de ideas.
- Aprendizaje dentro del medio.
- Vincularse con la televisión educativa y demás autoridades.
- Promocionar la carrera poniendo ejemplo desde las obras y trabajos que desempeñan los alumnos de audiovisuales.

¿Por qué no participarían en la realización del proyecto?

Entre las motivaciones principales están la falta de tiempo

Algunos estudiantes sufren de pánico escénico

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Pregunta 8

¿Qué te gustaría ver en un programa televisivo de la FAH?

En cuanto a lo que los estudiantes desean ver en el programa televisivo de la Facultad de Artes, nuestros encuestados se refirieron a algunos aspectos detallados a continuación:

- Artes
- Turismo
- Documentales
- Conciertos musicales
- Animación
- Reportajes
- Proyectos estudiantiles
- Deportes
- Cortometrajes
- Ferias
- Tecnologías
- Series
- Cultura y poesías

Pregunta 9

¿Qué no te gustaría ver en un programa televisivo de la FAH?

Los resultados fueron:

- Farándula
- Charlas aburridas
- Política
- Religión
- Talk shows sensacionalistas
- Noticias

Pregunta 10

¿Considera Ud. que la FAH debería tener un programa de televisión en UCSG Televisión?



Gráfico N° 8. Opinión de los estudiantes sobre la propuesta televisiva.

VALORACIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	108	91%
NO	8	7%
NO SE	2	2%

Tabla N°. 8 Opinión y apoyo a la propuesta televisiva

¿Por qué la Facultad de Artes y Humanidades debería tener un programa televisivo?

En las respuestas obtenidas los encuestados manifestaron su aprobación para la existencia de un programa televisivo que serviría a los alumnos para poder adquirir experiencia y así obtener mayor vinculación y desenvolvimiento dentro del campo laboral.

3.3 ANÁLISIS PROVENIENTE DE LAS ENCUESTAS INICIALES PREVIO A LA REALIZACIÓN DEL PROGRAMA PILOTO DE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

De acuerdo a los resultados que reflejaron las encuestas que se desarrollaron dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a inicios del mes de febrero; en donde el universo encuestado fue 187 estudiantes de las distintas carreras de la Facultad de Artes y Humanidades, cuyas respuestas fueron de carácter puntual sobre la opinión de lo anteriormente visto y de lo que se pretende exponer al público estudiantil con la propuesta de las autoras de este trabajo de investigación, se destaca lo siguiente:

Los encuestados tienen la predisposición para ver televisión generalmente y en un gran porcentaje todos los días, y especialmente en horarios nocturnos.

Entre los tipos de programas que prefieren ver los jóvenes universitarios de la Facultad de Artes están las teleseries en primer lugar, en segundo lugar noticieros y posteriormente realities. Aquí se observa que los gustos y preferencias son muy diversos, Y según opiniones durante la observación y trato directo con ellos indicaron que sus respuestas dependían de los contenidos que estos programas emiten.

Se evidenció algo muy importante, como es la escasa difusión de los proyectos audiovisuales que se realizaron años atrás y por ende no se han visto representados en ningún medio. Además que hay desmotivación para la participación entusiasta de los jóvenes. De entre las temáticas que desean ver en la nueva propuesta están: la música, el cine, la animación entre las principales; es decir, las artes si les parece muy interesante que sean destacadas en el proyecto. Los encuestados gustan de entrevistas y reportajes amenos, divertidos, creativos como sus principales características a manejar dentro del programa.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Por otra parte, en cuanto a la motivación para participar en esta nueva propuesta, se observa que la misma depende de la preparación y previos conocimientos que tengan los estudiantes que se involucren en el programa. El desconocimiento genera desconfianza es por esto que en propuestas televisivas actuales se hará mayor difusión y reuniones para informar mejor sobre los procedimientos a seguirse.

Y como conclusión a la encuesta realizada en gran número de estudiantes desean tener al aire un programa que represente el talento que existe en las aulas de clases y se difunda así las carreras. La mayoría de estudiantes desean demostrar las capacidades y conocimientos que tienen, además de poner en práctica relacionando así ésta experiencia con el campo laboral real.

CAPITULO IV

MARCO CONCEPTUAL: ELEMENTOS DE LA PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN PARA UN MAGAZINE TELEVISIVO

4.1 ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN

La duración del proceso de producción depende del tipo de programa que se desee crear. En este sentido, hay que considerar estos valores temporales para los programas de televisión:

Proyectos a largo plazo: de un mes en adelante, como teatro televisado, documentales, dramáticos, entre otros.

Proyectos a mediano plazo: de una o dos semanas, como *magazine*, series, telenovelas, realities.

Proyectos a corto plazo: programas de actualidad

El proceso de producción audiovisual también se puede dividir en tres etapas generales: Pre-producción, producción y post-producción.

4.2 TIPOS DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN

Un programa de televisión es un conjunto de emisiones periódicas, agrupadas bajo un título común, en las que, a modo de bloque, se incluye la mayor parte de los contenidos audiovisuales que se ofrecen por televisión.

La emisión televisiva presenta la siguiente estructuración:

4.2.1 PROGRAMAS BASE

Son los que conforman la programación habitual de la televisora:

- a. Dramáticos.
- b. Cinematográficos. Se emplean películas de cine.
- c. Musicales. La mayoría optan por el play-back.
- d. Magazine. Es un programa que abarca diversidad de contenidos, con una gran variedad de enfoques y estructurado mediante secciones diferenciadas.
- e. Concursos. Las claves de su éxito son: premios sustanciosos, concursantes y un presentador adecuado.
- f. Infantiles. Suelen conjugar lo recreativo y lo formativo.
- g. Juveniles.
- h. Deportivos. Son en su mayoría transmisiones en directo de juegos, encuentros, comentarios y competencias deportivas.
- i. Religiosos.
- j. Culturales o divulgativos.
- k. Transmisiones en directo.

4.2.2 PROGRAMAS INFORMATIVOS

Se rigen por la función informativa de la televisión, deben mantener relación con la actualidad y orientarse por criterios de independencia, pluralidad y objetividad.

4.2.3 PROGRAMAS DE AUDIENCIA ESPECÍFICA

Se trata de emisiones selectivas como las destinadas a sordomudos, en un idioma o dialecto específico para un grupo cultural, etc.

4.2.4 PROGRAMAS DE CONTINUIDAD

Los constituyen todos los engarces entre distintas emisiones (bloques publicitarios, relleno de tiempos muertos, promociones de programación, propagandas, etc.).

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Toda la emisión de un canal se entiende como un producto global que está fragmentado en bloques de programas y publicidad. El programador está encargado de ordenar la ubicación de los programas según las franjas horarias y los hábitos de consumo de la audiencia.

4.3 EL MAGAZINE

Es un tipo de programa que abarca diversidad de contenidos con una extensa variedad de enfoques y tratamientos. Se estructura mediante secciones bien diferenciadas. Busca el lado espectacular de la realidad emitida. Se caracterizan por:

- * Ofrecer temas relacionados con el mundo del espectáculo: cantantes, actores/actrices de cine o teatro, secciones de humor, espectáculo con entrevista, a través de reportajes, notas, encuestas entre otros que amenicen la duración del programa.
- * Presentar dimensión cultural. Entre los entrevistados suelen aparecer personalidades del mundo cultural: escritores, pintores, científicos, poetas; no descubre personalidades, aprovecha su talento.
- * Introducir aspectos políticos: vida, adicciones, temas políticos polémicos, tendencias y estilos de vida.
- * Entretener, es su función más sobresaliente, pero también puede llegar a educar con entretenimiento según el tratamiento del mismo.

4.4 LA PRE-PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN PARA MAGAZINE TELEVISIVO

Es la etapa previa a la realización. Dedicada a la planeación y la más importante de la producción.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Esta es la etapa inmediata anterior a la grabación o transmisión de un programa televisivo, en donde se lleva a cabo la conjunción de todos los elementos que integrarán la producción y realización de un programa; esto se lleva a cabo en varias reuniones o juntas, participando todos los directamente involucrados con la grabación, organizando y coordinando. Los elementos importantes que intervendrán en la producción se detallan a continuación:

Juntas con el director. Es importante darle toda la información y lineamientos de la idea: Cuál es el objetivo, el género del programa, a qué público va dirigido, características socioeconómicas, investigación antecedentes históricos según se requiera. El escritor aterriza las ideas, presenta la sinopsis y el guión por programas según el género o lineamiento del mismo.

- Diseño de presupuesto.
- Creación del plan de producción.
- Contratación del personal de producción.
- Creación del storyboard o storyline, según el caso.
- Lectura del guión con los presentadores y equipo de producción.
- Renta de vehículos, utilería o del equipo necesario.
- Solicitud de permisos a las instituciones públicas, parques o instancias privadas en caso de requerirlas.
- Casting o audición de presentadores y reporteros.
- Scouting o búsqueda de locaciones.
- Apartado de equipo de edición y salas de post-producción.
- Juntas y reuniones con el equipo técnico de exteriores y de estudio.
- Realizar ensayos.
- Entregar guiones finales y convocar a todos los implicados en el programa (producción, técnicos, talentos).

En la preproducción se verifica que nada, absolutamente nada, falte en la producción.

4.5 EL GUIÓN

El guión es el soporte documental de una producción audiovisual. En el guión completo o guión literario se introducen indicaciones de todos los elementos que van a aparecer durante el programa (cuándo se introduce un vídeo, cuándo se pasa a presentación desde estudio, cuándo va una entrevista, si aparecen cortinillas, cortes de publicidad, entre otros recursos.) así como los textos que van a ser leídos por el presentador o presentadores. Este tipo de guión ocupa varias páginas.

La escaleta en cambio es un tipo de guión más funcional, donde aparecen todos los pasos del programa pero no se incluyen los textos literales de la presentación. Suele ocupar una hoja y actúa a modo de partitura general o guión básico para todo el equipo de producción.

En el programa a realizarse se utilizarán ambas modalidades; el guión que será el material de apoyo para los presentadores del programa y la escaleta como instrumento guía para el equipo de producción.

4.5.1 LA IDEA

La idea es el motor de toda historia en la que se expresan los intereses y objetivos que se quieren lograr previo al análisis de la viabilidad del mismo en su fondo y forma.

4.5.2 EL ARGUMENTO

Es la primera fase literaria en la que se desarrolla narrativamente la idea escena por escena. En esta etapa se cuenta la historia y la finalidad que se persigue; su extensión varía y su función es esencialmente práctica.

4.5.3 LA SINOPSIS

Se plantea el desarrollo de la acción a realizarse; además se relacionan los escenarios. La sinopsis debe ser clara, precisa, breve y concisa. Se emplean expresiones literarias cercanas a lo audiovisual.

4.5.4 LA ESCALETA

Se plantea a nivel teórico y práctico el problema de la estructura narrativa para comprobar la validez y funcionalidad del argumento en su conjunto. Se divide en bloques y estos se dividen en secuencias para favorecer la elaboración del presupuesto tentativo e incorpora la primera valoración en tiempo del proyecto.

4.5.5 EL GUIÓN LITERARIO

Se emplea en producciones dramáticas, debe desarrollar perfectamente las acciones, personajes y escenarios, los diálogos deben estar completos. No hay indicaciones técnicas. Se divide en escenas y cada una de esta está precedida de las indicaciones INT/EXT, DIA/NOCHE, lugar, personajes, etc.

El guión literario es el documento que con frecuencia llega al director como primera herramienta de trabajo para planificar el desarrollo.

4.5.6 EL GUIÓN TÉCNICO

Contiene el proyecto por secuencias y planos. Se desarrolla indicaciones precisas de encuadres, posiciones de cámara, decoración, sonido, iluminación, entre otras indicaciones artísticas y técnicas.

4.5.7 EL DESGLOSE DE UN GUIÓN

De acuerdo a Miguel Sainz⁹ el desglose es un inventario detallado de los decorados, mobiliario, accesorios, vestuario, personajes y más elementos que se requieren en la producción.

Se pone de manifiesto de manera ordenada y clara los elementos tanto de personal artístico como materiales que habrán de emplearse durante la grabación o filmación.

El desglose es el resultado del proceso de análisis de contenido del guión para evaluar las necesidades de producción que se manifiestan en el guión. En toda producción éste se realiza sobre el guión técnico.

Para D'Victorica¹⁰ en el libro *Producción en Televisión Procesos y elementos que integran la producción en televisión*:

El productor designará a cada uno de los integrantes de su equipo de producción, el desarrollo de los elementos que se manejarán dentro del programa y la entrega del guión a cada uno de ellos para su desglose.

Una vez que nos ha sido entregado el guión es necesario hacer una primera lectura a fin de obtener una impresión inicial de toda la obra. No obstante, para realizar el desglose de necesidades del mejor modo posible es conveniente leer el guion más de una vez para adquirir el dominio efectivo de su contenido.

⁹ ***Manual Básico de producción en televisión, Instituto Oficial de Radio-Televisión Española.***

¹⁰ ***Productor y Director de Cámaras, Autor del libro Producción en Televisión Procesos y elementos que integran la producción en televisión-Editorial Trillas.***

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

En la segunda lectura, por ejemplo, el programa se centra en los personajes principales, las locaciones, las escenografías y las necesidades primarias respecto de utilería.

Cuando se tenga claro los requerimientos de la producción, se empezará a segmentar el guión, es decir, a hacer las divisiones por secuencias, escenas y planos.

No existe un solo tipo de desglose, sino diversas técnicas para desglosar el guión, cada equipo realiza su propio análisis y es el equipo de producción quien establece y coordina los criterios de dicha evaluación.

Por ejemplo, no es lo mismo un desglose para un programa que se transmitirá en directo que el desglose de una serie de ficción de varios capítulos.

Para ver un ejemplo de instrumento para desglosar un guión véase en Anexo # 4.

4.5.8 EL PLAN DE TRABAJO

El plan de trabajo es una agenda, lista y calendario de actividades y cometidos concretos en el que se especifican las necesidades más importantes para cada día y hora de trabajo. Permite elaborar el presupuesto de forma muy ajustada.

Dependiendo del programa de televisión se hace la producción contemplando la gran cantidad de detalles. En todas las producciones nacionales e internacionales se desarrolla el plan de trabajo con los siguientes detalles esenciales:

- a) Fecha: día, mes y año.
- b) Ciudad: en la que se efectuará la grabación.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- c) Localización: nombre del sitio o lugar, barrio, calle, número, edificio, etcétera donde se realizará el programa.
- d) Decorado: nombre real o genérico del escenario donde se efectuará la toma.
- e) Atrezzo: por ejemplo chimenea, ventana, junto al frigorífico, etcétera. Si puede indicarse, es mejor para la planificación, algunas veces el plan parte de los diferentes aspectos de un mismo decorado.
- f) Horario: se refleja hora y minuto (dos dígitos para cada uno); cada tarea irá acompañada de la hora esperada de comienzo y hora estimada para la finalización.
- g) Tarea a realizar: con verbos en infinitivo se describe el trabajo: editar, grabar, atrezar, iluminar, entre otras tareas a realizarse.
- h) Observaciones: las que se encuentran en ejecución y se indica también las tareas que se posponen.

A lo largo del proceso de construcción del plan de trabajo se obtiene un sinfín de contactos, direcciones, teléfonos, etcétera, será útil guardar como agenda de producción.

El plan de trabajo sirve para tener una idea clara del calendario de necesidades y los días que restan hasta el momento de su utilización.

Los criterios que se siguen para la confección del plan de trabajo distan mucho de estar normalizados. No existe un productor que tenga un criterio igual a otro. Para unos es más importante la iluminación en cuanto al gasto, para otros la escenografía o los desplazamientos.

Cabe recalcar que el productor cita a una reunión a todo el equipo de producción en el cual entrega el plan de trabajo para que todos tengan conocimiento de las actividades a realizarse con horarios establecidos.

4.5.9 PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN

D'Victorica (1988, p. 59) *Producción en Televisión Procesos y elementos que integran la producción en televisión* recomienda:

La elaboración de un presupuesto de producción audiovisual se tomen en cuenta los elementos y requerimientos del guión, por mínimos que sean, incluyendo los gastos de oficina, papelería, honorarios de producción, talento artístico, talento musical, equipo técnico, viáticos, gratificaciones, escenografía y ambientación, utilería, vestuario, maquillaje, material de video y audio, equipo de grabación, premios en programas, bonos y gastos administrativos, promoción e imagen, alquiler, compra y pago de servicios a producción, etcétera.

En primer lugar, y especialmente para producciones complejas, los gastos pueden ser divididos en categorías. Es usual pensar en los costos distribuidos en dos grandes áreas: sobre-la-línea y bajo-la-línea.

Sobre-la-Línea/Bajo-la-línea: Aunque la "línea" mencionada puede ser a veces algo borrosa, los gastos sobre-la-línea generalmente se refieren a los elementos de realización y producción: Talento, guion, música, servicios de oficina, entre otros.

Bajo-la-línea se dividen a su vez en dos grandes categorías: Los elementos físicos (sets, estructuras, maquillaje, vestuario, gráficas, transporte, equipo de producción, estudio e instalaciones y edición) y el personal técnico (personal de estudio, personal de ingeniería, operadores de VTR, operadores de audio, y labores generales).

Para financiar certeramente una producción es necesario ir más allá de las designaciones sobre-la-línea y bajo-la-línea y dividir la producción por lo menos en 15 categorías. Un ejemplo de las categorías en una producción mayor sería:

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

1. Costos de pre-producción
2. Exploración de locación/gastos de viaje (si aplica)
3. Costos de renta de estudio (si aplica)
4. Sets y costos de construcción de set
5. Costos de estadía en locación (si aplica)
6. Renta de equipo
7. Cintas de video y audio
8. Costos de personal de producción
9. Honorarios del equipo creativo: productor, director, escritor etc.
10. Costos de talento
11. Seguros, permisos de grabación, contingencias, etc.
12. Edición on-line y off-line
13. Publicidad y promoción
14. Investigación y seguimiento
15. Materiales, suministros y gastos varios.

Muchas de estas categorías serán desechadas para producciones menores.

El presupuesto debe incluir los siguientes datos:

- Nombre del programa
- Productor de televisión
- Duración
- Frecuencia
- Número de programas proyectados
- Presupuesto vigente a partir del programa número
- Si es programa piloto o programa al aire
- Fecha de elaboración del presupuesto
- Fecha de autorización
- Concepto del desglose del presupuesto
- Firma de autorización de los representantes de los diferentes departamentos administrativos
- Firma del productor responsable

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Las hojas de desglose deben tener las siguientes anotaciones principales más los diferentes conceptos a presupuestar.

- Subcuenta
- Concepto
- Cantidad
- Unidad
- Costo
- Total producción.

Para ver un ejemplo de cómo se realiza un presupuesto de producción véase en Anexo # 5.

4.5.9.1 LOS COSTOS DE PRODUCCIÓN

Son todos aquellos derivados de la realización, hasta la obtención de la copia estándar. Una vez determinados los costos, se elabora la estrategia de producción.

4.5.9.1.1 TIPOS DE COSTOS

a) Costos Directos: Son los que pueden imputarse de manera inmediata a la unidad de referencia elegida (es un criterio objetivo).

b) Costos Indirectos: son los que solamente admiten vinculación con la unidad de referencia a través del establecimiento de criterios donde interviene la subjetividad humana.

De la relación entre la cuantía y la magnitud del proyecto también se identifican:

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

a) Costos variables; aquellos cuyo importe se altera al hacer la actividad medida en base a la producción, por ejemplo materias primas, estos están en directa relación con la duración del rodaje y/o grabación.

b) Costos fijos que debe soportar algunos gastos que son independientes del tiempo de rodaje como estudios, instalaciones, salarios.

Una manera de organizar nuestro presupuesto es organizar los costos agrupándolos en:

a) Costos de recurso humano: involucra a todos las personas que trabajen en el proyecto, a quienes se les asignan horas y costos por esas horas.

b) Costos de recurso técnico: se refieren a todo el gasto generado por el uso, arriendo o compra de diversa infraestructura técnica o bienes de capital que permiten desarrollar el proyecto.

c) Costos materiales: se refieren a aquellos elementos que serán transformados en un producto como son los cassettes, memorias, baterías y pilas.

d) Costos de producción: son todos aquellos costos relativos a la operación del proyecto como transporte, alojamiento, catering, gastos generales, gastos de teléfono, oficina y todo aquello que requiera la producción.

4.5.10 EL CASTING

La selección de los presentadores es un asunto muy delicado, ya que de ellos dependerá, que el espectador se identifique con el programa. También de esta selección suele depender el interés de los canales de televisión por aprobar e invertir en los proyectos de esta naturaleza. La elección de estos talentos se lleva a cabo durante la preparación de la producción y lo realizan el director y el productor, mientras que los reporteros son responsabilidad del director.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Se debe ser cuidadoso en la selección, ya que una mala elección puede costar mucho tiempo y dinero. El resultado suele verse en el producto final, ya que un presentador no muy bueno puede provocar la redundancia de actos y palabras, lo que conlleva a una gran pérdida de tiempo del personal y gastos de material innecesarios.

Es importante que haya un equilibrio entre los presentadores elegidos, que tengan un nivel de preparación semejante, ya que esto se refleja directamente en la pantalla.

La primera referencia que se toma en cuenta para comenzar con la selección de los talentos, son sus experiencias previas en programas similares al que se quiere realizar; sin embargo, existen agencias de casting que se encargan de facilitar fotografías y datos para contactar personas adecuadas con el perfil que requiere la producción. Se acostumbra preparar una secuencia para que la representen y se filma para su posterior visionado.

El director de casting es una persona que está en contacto directo con actores o presentadores de todas las categorías, con grupos de teatro y escuelas actorales. Conoce a sus representantes, sabe cuánto suelen cobrar, qué clase de papeles representan, conoce su trayectoria y tiene infinidad de fotografías con datos personales.

4.6 LA PRODUCCIÓN DE UN MAGAZINE TELEVISIVO

Es la realización del programa en sí, la grabación ya sea en estudio o en exteriores (locación), de todo lo planeado en la pre-producción. Es necesario seguir al pie de la letra el desglose de producción y el plan de trabajo; si éste no tiene ningún problema, la producción tampoco lo tendrá. Puede haber imprevistos, pero con una buena preproducción se garantiza una excelente producción.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Desarrollo:

- Seguir el desarrollo de los desgloses.
- Convocar al personal necesario: presentadores, invitados, técnicos.
- Revisar la utilería.
- Revisar el vestuario.
- Revisar la escenografía.
- Revisar el equipo de grabación y sonido.
- Coordinar locaciones.
- Grabar el programa.
- Grabar tomas adicionales/extras.
- Solucionar imprevistos.

4.6.1 EL EQUIPO DE PRODUCCIÓN

4.6.1.1 EL PRODUCTOR GENERAL

Es el encargado de coordinar y planificar toda la producción, responsable que el personal y medios se combinen en los tiempos pronosticados con los resultados esperados.

Es quien organiza las primeras reuniones de trabajo, desglosa el guión y prepara esquemas concretos de producción (Desglose, presupuesto, plan de trabajo).

Gestiona y facilita los recursos humanos y técnicos necesarios a cada etapa de producción y trabaja en colaboración estrecha con el director.

Al productor se le exigen los siguientes conocimientos:

- La producción, sistemas y métodos de organización.
- Coproducciones y producciones asociadas.
- Derechos de emisión o retransmisión.
- Derechos de autor: letra, música, imagen.
- El guión: fases de elaboración.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Localizaciones, casting y organización de trabajo.
- Plan de trabajo.
- Presupuestos: gastos y gestión administrativa.
- Promoción: marketing y publicidad.
- Legislación laboral vigente.

Entre las características que debe poseer un Productor General están:

- Determinar mediante el análisis de una idea, la potencialidad de ser un producto audiovisual.
- Viabilizar su producción.
- Sensibilidad.
- Creatividad.
- Talento.
- Sentido y capacidad organizativa.
- Claridad en cuanto al proyecto que produce.

4.6.1.2. ASISTENTES DE PRODUCCIÓN

Es el personal de confianza del Productor General. Se encargan de llevar adelante pequeñas áreas de la planificación global.

Son el nexo directo con las necesidades de último minuto, y la fuente de canalización de las problemáticas que podrían surgir o que están surgiendo en la producción.

Son los encargados de gestionar las tareas prácticas como conseguir los permisos, comprar elementos, realizar gestiones, buscar materiales y más actividades.

En general se distribuyen las responsabilidades según las distintas áreas: transporte, catering, gestiones, materiales.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Gestionan el material de atrezzo del programa, para ello elaboran su propio desglose.

Se encarga además de la gestión de invitados, apoyo en las comunicaciones y generación de informes.

Llevar la agenda y generan las convocatorias al personal de la producción.

El número de estos vendrá dado según la necesidad y el orden de la producción.

4.6.1.3 PRODUCTOR TÉCNICO

Es el encargado de conseguir y llevar un estricto orden de los materiales técnicos que se mueven en la grabación del programa.

4.6.2 EL EQUIPO DE DIRECCION

4.6.2.1 EL DIRECTOR (REALIZADOR EN TV)

Es el responsable de llevar a cabo el proyecto, es el líder natural del equipo y responsable de la conducción de éste a través del proceso.

Es el encargado y responsable de los aspectos “creativos” del trabajo. Deberá cumplir con los planes, aportando a su ejecución.

Es quien define junto al Productor Ejecutivo, los técnicos calificados “cabezas de equipos”, quienes serán los principales responsables en las diferentes áreas técnicas necesarias para la producción.

Es el encargado de realizar el guión técnico en conjunto con su asistente.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Coordina y ejecuta los ensayos previos (con apoyo del asistente de Dirección), puestas en escena, dirigir rodajes o grabaciones y toda la Postproducción hasta el estreno.

Realiza la revisión del desglose de producción y se encarga de visitar locaciones antes de las grabaciones.

4.6.2.2 ASISTENTE DE DIRECCIÓN

Es uno de los técnicos más calificados y de mayor responsabilidad. Elabora el plan de dirección (o de rodaje), en el que se establecen los tiempos y el orden de grabación del proyecto.

Es el coordinador general de las grabaciones, coordina las actividades de las distintas ramas y su labor está en permanente relación con las necesidades del Director, se conecta intensamente con los aspectos artísticos del programa o proyecto.

Su principal función es mantener la relación con los talentos. Fiscaliza las plantillas de grabación.

Está encargado de controlar el cumplimiento de los planes y comúnmente es contratado hasta el final de la postproducción.

4.6.2.3 JEFE DE PISO

Es el encargado de llevar la continuidad en el estudio. El jefe de piso debe tener rapidez mental, el apoyo de foto fija y memoria visual.

Debe estar pendiente de la continuidad de vestuario, maquillaje, atrezzo y todo lo que se necesite en el set durante la grabación.

4.6.2.4 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA Y CÁMARA

Es el encargado de traducir en imágenes la voluntad del realizador. Se responsabiliza de la imagen de la película (luces, movimiento, profundidad de campo, etc.)

El director de fotografía lidera al equipo de iluminación y cámara.

4.6.2.5 CAMARÓGRAFO

Sus labores comienzan antes de la grabación, desde las pruebas necesarias de los equipos con los cuales trabajará, así como durante la coordinación con su asistente si lo tuviere. Es quien realiza el encuadre que requiera el director. Su contrato se extiende hasta el fin de un programa u obra audiovisual.

4.6.2.6 DIRECTOR DE ARTE

Se trata del responsable diseñador de los decorados que se incluirá en el proyecto, es uno de los técnicos que generalmente realiza la producción de su trabajo (gastos, contratos, canjes, etc.) en coordinación con el equipo de producción.

4.6.2.7 UTILERO

El encargado de la Utería organiza los elementos móviles dentro del set o estudio, es un operario durante todos los ensayos y todas las grabaciones interiores y exteriores.

4.6.2.8 VESTUARISTA

Sus labores las realiza con el Director de Arte. Es el responsable del diseño y confección de los vestuarios correspondientes a los presentadores o talentos que vayan a participar en la producción.

4.6.2.9 MAQUILLAJE Y PEINADOS

Su labor es realizar pruebas de maquillaje en conjunto con las pruebas de cámara. Debe permanecer durante las grabaciones y horas extras si fuere necesario para retocar maquillajes dentro del set. Termina su labor una vez terminadas las grabaciones completamente. El Peinador cumple con las mismas labores de la maquilladora, generalmente suelen hacer estas dos labores una sola persona.

4.6.2.10 SONIDISTA

Sus labores comienzan con reuniones previas con el director, y su contrato rige desde una semana antes de grabaciones para realizar las pruebas de factibilidad técnica de las locaciones. Es el responsable de la musicalización del programa en set.

4.6.2.11 EDITOR

Es recomendable que se encuentre presente en las grabaciones para que haga la previsualización del material, así como el ordenamiento de mismo para ser visionado posteriormente en las salas de edición. Durante la postproducción es el responsable máximo de los aspectos técnicos. Es el que trabaja con el Director General hasta el final, hasta que se encuentra terminado el programa.

4.6.2.12 ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL PARA PROGRAMA DE TELEVISIÓN EN GENERAL

Véase Anexo # 6 sobre la estructura organizativa para la producción de un programa magazine

4.7 LA REALIZACIÓN DE UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN: TIPO MAGAZINE

Para la realización del programa de televisión tipo Magazine, es necesario tener los conocimientos dentro del área audiovisual en cuanto a los siguientes aspectos importantes:

4.7.1 ASPECTOS IMPORTANTES DE LA REALIZACION DE UN MAGAZINE TELEVISIVO

*** Presentación Formal**

- El presentador se puede mostrar informal, reverente, indiferente o entusiasta.
- Su actitud influenciará en la actitud del televidente.

***Despertar el interés del televidente**

- Se muestra un resumen de lo más destacado del programa.
- Tener cuidado en no aburrir
- Se puede usar un lenguaje visual distinto al usado en el programa.
- En el uso de la Post-Producción dinámica.

*** Presentación efectista**

- Se lo utiliza más en dramáticos.
- Nos introduce en la trama.

*** Presentación de protagonistas**

- Una edición de cortes rápidos de varios de los momentos principales.
- Facilita que el televidente conozca más de los personajes (talentos).

Dentro de la realización es importante centrar la atención del televidente a través de:

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Concentración variable:
 - Mantener el equilibrio entre la concentración sostenida y la libre asociación.
 - Determinar claramente cuál es el centro de interés.
 - El interés varía de acuerdo al movimiento justificado, ordenado y que sea de fácil identificación.
 - El interés es generado por otros factores como un comentario, un sonido específico, una canción, un efecto.
 - Debemos guiar al televidente en la selección y asociación de pensamientos.

- El desvío del interés visual
 - Se puede producir cuando un individuo esté de pie mientras otros están sentados.
 - Dándole menor importancia al personaje que tenía el mayor interés.
 - Utilizando una acción ligada.
 - Cambiando la composición del encuadre
 - Haciendo un juego de foco.

- Creando tensión:
 - Utilizando planos progresivamente más importantes e intercalando planos cada vez más cortos.
 - Efectos visuales y de música.
 - Presentando información ambigua.
 - Reteniendo información.
 - Dando al televidente una información que el personaje principal desconoce.
 - El personaje principal se enfrenta de repente a una situación inesperada.
 - Una línea muy delgada separa la tensión del ridículo. Cuidado con el anticlímax.
 - No realizar lo trivial perdiendo bruscamente la tensión lograda.

- Ritmo:

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Velocidad de progresión emocional.
- Ritmo lento sugiere dignidad, solemnidad, contemplación y emoción intensa.
- Ritmo rápido sugiere vigor, emoción, confusión, ímpetu.
- Un programa de televisión deberá mantener un ritmo equilibrado.
- Factores:
 - Guión: Duración de los diálogos, de las frases, de las palabras, de los silencios.
 - Dicción: Ritmo en movimiento con sonidos rápidos, de tono agudo interrumpidos.
 - Ritmo: lento o rápido.
 - Realización: movimientos de cámaras, cortes rápidos.
- Tiempos en el ritmo: (cronometraje)
 - Mecánicamente: se marca por un horario planificado
 - Artísticamente: Se elige un momento, una acción, una transición, un comentario.
- Claridad Visual: es evitar las ambigüedades, información poco clara, visibilidad limitada, distracciones y desórdenes visuales.
 - Punto de vista: Los encuadres se deben familiarizar con lo que el televidente está acostumbrado.
 - Distracciones: mala iluminación, fuera de foco, malos contrastes tonales.

4.7.2 LA COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL

Componer es la organización de todos los elementos visuales en el interior del encuadre, también es ordenar los diferentes elementos. Para componer siempre hay que seguir una idea. La composición tiene como finalidad alcanzar un concepto estético, idea informativa o concepto narrativo. Se ha de tener en cuenta, a la hora de componer, el color, las texturas, el tono, las luces, las sombras.

Mediante la composición se organiza los elementos en el interior del encuadre, para que el espectador distinga con claridad lo que es significativamente importante a efectos comunicativos. Se estructura jerárquicamente los puntos de interés de la imagen.

4.7.2.1 TIPOS DE COMPOSICIÓN

- Composición por contraste: El contraste, a términos compositivos, puede actuar como reforzador del propio significado que se quiere transmitir en la producción audiovisual.
- Composición por armonía: Se basa en relaciones de semejanza. El encuadre está organizado con elementos que sufren variaciones suaves o pocos evidentes. Normalmente se pueden encontrar colores parecidos o líneas agrupadas.
- Composición estática o equilibrio estático: Se basa en elementos que refuercen la uniformidad, y en la ausencia de fuerzas y tensiones. A veces se busca la pesadez en la imagen. Uno de los elementos que más pesadez nos transmite, a nivel compositivo, es la simetría.
- Composición dinámica: Está basada sobre todo en la asimetría, el conflicto, el contraste, el ritmo y la variedad. Este es el tiempo de composición que hoy en día está más de moda, por romper normas, encuadrar mal, regalarnos desenfocados o zonas muy contrastadas ya que es la composición que más juego proporciona

4.7.2.2 FINALIDAD Y FUNCIONES DE LA COMPOSICIÓN

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Finalidad informativa: La composición permite al espectador observar al momento todos los elementos visuales que están en el encuadre y transmitir un mensaje. De esta manera se dirige la mirada del espectador e informarlo.
- Finalidad expresiva: Se crean diferentes niveles de expresión Gracias a la relación entre los colores, sombras, luces, texturas que va dirigido al espectador.
- El ritmo: Con la composición se puede dar ritmo, pero de momento, es decir, de dentro de lo que sucede en el interior del encuadre. Al tener ritmo interno, el plano tendrá una cadencia que se marcará en el montaje. Así se obtiene un ritmo externo.
- El mantenimiento de la continuidad: A nivel compositivo se ha de mantener la continuidad. Los elementos no se han de variar y si varían se realizan de forma coherente.

La composición facilita la transición de los diferentes planos.

4.8 LA CÁMARA

La cámara es la herramienta técnica que permite la captación de imágenes. En líneas generales puede decirse que una cámara de televisión proporciona las prestaciones de una cámara de cine pero, claro está, con la diferencia que en aquella las prestaciones son realizadas electrónicamente; de lo que se desprende lógicamente que la cámara de televisión necesita electricidad para funcionar.

La transformación de la luz en señales eléctricas obliga a un patrón unificado de la lectura correcta de esa relación entre la luz y la electricidad. Ese patrón es el balance de blancos que indica a los circuitos internos una referencia de lo que es cien por cien blanco para el ojo humano en un determinado contexto de

iluminación, y sirve de referencia para ayudarse en la reproducción de los colores.

4.8.1 TIPOS DE CÁMARAS DE TELEVISIÓN

Las cámaras profesionales de televisión pueden ser clasificadas en cuatro categorías generales:

- Cámaras de Estudio. Se utilizan en plató y están conectadas a un control de realización; se usan en los informativos, Talk show, variedades, magazine, entre otros. En los últimos tiempos han proliferado en muchos programas y especialmente en los informativos las cámaras robotizadas que son guiadas por programas informáticos.
- Cámaras para exteriores. Se utilizan para eventos deportivos o acontecimientos especiales; habitualmente se conectan a un control de realización en una unidad móvil. Las cámaras steadycam, de uso muy frecuente en los programas televisivos, pertenecen a esta categoría.
- Cámaras ENG. Las cámaras ENG (Electronic News Gathering) son ligeras para ser llevadas en el hombro por los profesionales; están dotadas de mayor autonomía y su uso básico es para la realización de reportajes.
- Cámaras de kinescopado. Sirven para pasar a vídeo el material rodado en cine.

Todas ellas poseen los mismos principios básicos de manejo y unos componentes auxiliares similares: cabeza o cuerpo de cámara, controles y soportes. Para ver imágenes sobre los tipos de cámaras véase en el Anexo # 7.

4.9 EL PLANO

El plano es la perspectiva de los personajes, objetos y elementos de las imágenes tal como los capta el observador desde un lugar y un ángulo determinados. Mientras el punto de vista se mantiene fijo en un lugar y no varía el ángulo ni la distancia desde la que se contempla se habla de un mismo tamaño de plano.

Si se unen una serie de planos, que están desarrollados en un mismo escenario, existirá entonces una escena, y si hay varias escenas que tienen un hilo conductor común con un inicio, un desarrollo y un fin se obtendrá una secuencia.

Una toma es, en lenguaje audiovisual, todo lo que capta la cámara desde que se inicia la grabación hasta que se culmina. En una obra ya editada, es lo mismo sólo que cada toma se cuenta desde cada corte, es decir, cada vez que cambia la cámara.

Cada toma tiene un propósito, y forma parte integral de lo que se va a decir en el producto audiovisual. Se debe entender el significado de la diferente toma, su uso y la manera en que los espectadores las aceptan como tomas distintas de una misma escena. Para esto se debe tomar en cuenta el tamaño relativo de la toma. Lo que la cámara pueda mostrar en un lugar o situación llevará a determinar su función dentro de una producción audiovisual.

4.9.1 TIPOS DE PLANOS

Para Carl Hersh (1998) *Producción televisiva: el contexto latinoamericano* indica que:

Existen tres tipos esenciales de planos: estáticas, en movimiento y de apoyo. Las tomas estáticas o estables conforman la base del lenguaje de la comunicación audiovisual, las imágenes en movimiento son los elementos

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

de cohesión y enlace entre las tomas estáticas, creando expectación en el televidente sobre la imagen que va aparecer.

- Gran plano general. Es cuando se muestra un encuadre abierto que enseña además del personaje principal que se está tomando, los elementos a su alrededor.
- Plano panorámico general. Es una filmación que abarca muchos elementos muy lejanos. En él los personajes tendrán menos importancia que el paisaje.
- Toma abierta, plano general, full shot o long shot. Se muestra al personaje desde los pies hasta la cabeza más todo lo que se percibe a su alrededor con ese encuadre.
- Plano conjunto o two shot. El Plano conjunto es el encuadre donde aparece un personaje con otro. Es decir en el cuadro final aparecen dos personas. Si fuera solo una persona sería plano general entero.
- Plano americano, 3/4, plano medio largo o plano vaquero. Toma a las personas de la rodilla hacia arriba. Su línea inferior se encuentra por debajo de las rodillas. Se utiliza desde los westerns para mostrar al sujeto con sus revólveres.
- Plano medio o médium shot. Acerca la escena más al espectador para mostrar lo que está sucediendo. Muestra al personaje desde la cintura hasta arriba de la cabeza. Limita ópticamente la acción mediante un encuadre más reducido y dirige la atención del espectador hacia el objeto. Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la pantalla.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Plano de pecho. Encuadre de una figura humana cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, y permite una identificación emocional del espectador con los actores. Mediante este encuadre es posible deslizar también muchos otros elementos significativos.
- Primer plano medio o medium close-up. Abarca de la altura del hombro hasta arriba de la cabeza.
- Close-up o primer plano. Es a partir de donde termina el hombro hasta arriba de la cabeza. Sirve para mostrar detalles. Brinda al público la cercanía de un objeto o personas, mientras elimina el contorno del encuadre. Este aislamiento visual puede ser empleado para enfatizar convenientemente un punto crítico de una acción dramática, o para revelar de modo claro y acentuado caracteres, intenciones o actitudes.
- Primerísimo primer plano. Abarca desde arriba de la barbilla hasta la frente.
- Toma de detalle. Destaca algún detalle que de otra forma pasaría desapercibido y hace sentir al espectador tener más interés.

Para ver ejemplos sobre los tipos de planos véase en el Anexo # 8.

4.9.2 PUESTA DE CÁMARA

- Cámara Normal o frontal: La cámara se sitúa a la altura de los ojos del personaje.
- Cámara Picada: La acción se capta desde arriba, por encima de los personajes o de los objetos.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Cámara contrapicada: La acción se capta desde abajo, por debajo de los personajes o los objetos.
- Cámara cenital: Toma la acción desde arriba. Por sobre la cabeza de los personajes.
- Cámara subjetiva: Toma la acción desde la perspectiva de los personajes.
- Plano aéreo: Cuando la cámara filma desde bastante altura: montaña, avión, helicóptero.
- Plano secuencia: Es una forma de filmar, en el que en una toma única se hacen todos los cambios y movimientos de cámara necesarios.

4.9.3 TOMAS EN MOVIMIENTO O MOVIMIENTOS DE CÁMARA

- Panorámica horizontal: Es un movimiento de lado a lado que permite a la cámara mostrar una escena que comienza con una toma estable y después se mueve horizontalmente con suavidad, para concluir en una toma de nuevo estable. Las escenas estables iniciales y finales deben ser importantes y tienen gran significado, ya que el movimiento de cámara está atrayendo la atención del público y creando expectación. Este tipo de toma permite a la cámara capturar una imagen más amplia o moverse de un objeto a otro en un plano horizontal.
- Panorámica vertical (Tilt). Es un movimiento de la cámara que recorre el objeto de arriba hacia abajo o viceversa. La pantalla televisiva, al ser más larga horizontal que verticalmente, tiene dificultad para captar imágenes de objetos altos.
- Zoom-in. Utiliza la capacidad del zoom para cambiar la longitud focal de ángulo amplio. El zoom-in comienza con una toma general o plano medio y después dirige la atención del público hacia algún detalle dentro de la escena al ubicarse en un close-up o acercamiento. Un trípode es indispensable para este tipo de tomas.

- Zoom-out o zoom-back. Es lo opuesto al zoom-in. La toma comienza en un close-up y después, utilizando la capacidad de la lente en zoom para cambiar internamente la longitud focal, la imagen se amplía hasta convertirse en plano medio o general. Esta toma también se puede utilizar para sorprender al televidente, para cambiar lugares.
- Dolly o toma de seguimiento. Es un desplazamiento de la cámara hacia delante o hacia atrás de la acción. Este tipo de toma obtuvo su nombre de las películas de cine donde la cámara se monta sobre un dolly, especie de carretilla sobre rieles que permite a la cámara desplazarse delante de la acción o a la par de ésta. Se utiliza este tipo de tomas cuando se camina hacia atrás para seguir a una persona importante, o cuando se graba un desfile y se obtiene una toma con la que se da la impresión de que se camina junto a los que desfilan. Como esta toma implica caminar con la cámara al hombro, hay mucho más movimiento. Así que sólo debe utilizarse cuando hay mucha acción en la escena, para que el movimiento adicional de la cámara no distraiga demasiado la atención del espectador.
- La toma de grúa. Se refiere al brazo mecánico móvil que sostiene la cámara y la hace moverse en cualquier dirección.

4.9.4 DIRECCIÓN DE CÁMARAS Y ESCENA

La aceptación y comprensión de un programa de televisión se debe a la dirección escénica y a la de cámaras. Del correcto desarrollo y disposición que se haga de las imágenes, los sonidos y los elementos de la producción dependerán la aceptación o rechazo del programa.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Luis de Llano Pálmer ¹¹ pertenece al grupo de los iniciadores de la televisión en México, y es el primer productor de programas musicales. Él afirma que puede realizarse una excelente pre-producción y producción, pero sin una buena dirección escénica y de cámaras un programa no logrará los objetivos deseados.

Un elemento fundamental para el trabajo de la dirección es el guión. Jamás deberán presentarse los directores de escena y de cámaras a un estudio, foro o locación sin antes haber estudiado y analizado a consciencia el guión que se va a grabar. La labor de la dirección es múltiple y está relacionada con todos y cada uno de los elementos de la creación televisiva.

En la producción de un programa de televisión hay un director de escena y uno de cámara; cada uno de ellos tiene funciones determinadas, no obstante sólo uno puede trabajar las dos áreas y ser capaz de dirigir programas grabados en vivo.

Los directores deben hacer realidad el esfuerzo que se hace con anterioridad a la grabación o la transmisión del programa, y llevar a tiempo las etapas ya descritas en la parte correspondiente a la producción.

El director de escena selecciona al talento artístico junto con el productor, tiene decisión en la contratación de los mismos, ensaya y capacita a los actores, desarrolla la psicología y la perspectiva de los personajes que el guión determina.

En la grabación indica el énfasis, la interpretación y marca los movimientos dentro del set.

¹¹ Luis de Llano Pálmer Nació el 14 de octubre de 1918 en Benchi, Castellón, España, Pionero de la televisión mexicana. Trabajó como programador y productor de televisión en los canales 2, 4, 5, 8 y 13, obteniendo gran reconocimiento. Fue director de producción de Televisión y director de programación de Telesistema mexicano

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

En ocasiones, el director de escena es el director general del programa. Su preparación profesional debe ser humanística y actoral. Sus conocimientos deben abarcar la literatura, el teatro, el cine, la música, la pintura, teoría de la estética, psicología, y todas las disciplinas que regirán la vocación creadora y la responsabilidad social del artista.

4.9.5 EL REALIZADOR Y LA COMPOSICIÓN

La actitud de un realizador ante una composición artística varía según las personas y la producción. En muchos programas la preocupación del realizador reside en el contenido de lo que se dice, la representación, la continuidad y el ritmo. Sus instrucciones respecto a la composición son más indicativas que específicas, se preocupa principalmente del tamaño del plano o de las secuencias y el camarógrafo compone de acuerdo a esto.

En otras producciones (sobre todo dramáticas) el realizador agrupa deliberadamente a los actores para conseguir una determinada composición con efectos dramáticos o para atraer la atención de la audiencia. En determinadas ocasiones el realizador o el decorador preparan un storyboard mostrando la composición detallada de ciertos planos claves.

El principio de la composición no es inalterable son indicaciones de cómo responde el espectador ante una distribución armónica de elementos de la imagen.

No es importante la selección de un plano o un elemento lo importante es que si no se organizan los elementos de la imagen adecuadamente, el público puede reaccionar de forma contraria a lo que se espera y aburrirse con tomas poco atractivas. La composición no es solo un problema de presentar imágenes sino un método para controlar la continuidad del pensamiento.

4.9.6 CONTINUIDAD DE LA COMPOSICIÓN EN PRODUCCIONES CON VARIAS CAMARAS

Normalmente al grabar con varias cámaras se nota una escenografía que parece genial desde un determinado ángulo y resulta decepcionante desde otro. Al cortar a un nuevo plano puede descubrirse que se está desequilibrado o que le falta unidad. Puede atraer la atención hacia un sujeto que no se interesa resaltar. Cuanto más compleja es la filmación más probabilidades habrá de que esto ocurra.

Hay varias formas de solventar este problema y controlar la unidad composicional:

- Utilizar como base el plano principal que tiene una composición correcta y limitarse a aceptar las deficiencias que tengan los planos más breves.
- Disponer los sujetos de forma que resulten adecuados desde todos los ángulos de cámara, como sucede con la mayoría de entrevistas.
- Si el rodaje se efectúa de forma discontinua, se puede modificar ligeramente la composición de cada plano sucesivo, la disposición de las personas, la ambientación de la escenografía, la iluminación.
- Se puede recomponer el plano inicial para que siga resultando satisfactorio, y al mismo tiempo se ajuste mejor la composición del siguiente plano.
- Se puede efectuar la transición, justamente cuando el personaje inicia un movimiento.

4.9.7 LA ILUMINACIÓN EN TELEVISIÓN

Una iluminación eficaz constituye una aportación muy importante a una producción de televisión.

Entre los propósitos de la iluminación debemos reconocer que se requiere mucho más que conseguir que los elementos sean visibles y tiene que satisfacer diversos objetivos:

- La iluminación debe hacer posible que las cámaras de televisión produzcan imágenes de alta calidad. Esto significa que los niveles de intensidad de luz deben ser apropiados para la apertura del diafragma para que la imagen tenga una exposición correcta.
- La iluminación debe ser uniforme. Debe ser adecuada para todos los emplazamientos de cámara.
- El tratamiento de iluminación debe adaptarse a la mecánica de la producción. Debe encajar con la escenografía, el trabajo de cámara, sonido y más elementos a utilizarse. Unos focos mal ubicados pueden impedir la lectura del prompter, producir reflejos en el objetivo de la cámara, sombras de la jirafa de sonido, deteriorar el decorado e incluso del maquillaje.
- Una buena iluminación crea en la imagen plana la ilusión de tridimensionalidad. Da la impresión de volumen y profundidad a los sujetos y entornos.
- La iluminación debe producir un efecto visual atrayente. Favorece el aspecto de las personas.
- La iluminación debe ser la apropiada. Contribuye a crear el ambiente adecuado para la ocasión.

- Una iluminación proporciona al operador de cámara la posibilidad de cambiar la composición de la imagen.
- La iluminación no debe descubrir los defectos de la escenografía. Por ejemplo, no conviene que el espectador vea las arrugas de un ciclorama, las uniones de los decorados, los reflejos fuertes, sombras, cables, entre otros.

4.9.7.1 ¿POR QUÉ ES NECESARIA LA ILUMINACIÓN?

4.9.7.1.1 RAZONES TÉCNICAS

La cámara precisa que la escena refleje una cantidad determinada de luz para producir una gama tonal en la imagen, sin los diversos defectos que distraen la atención como ruidos y estelas.

Si la luz es escasa debe haber una mayor apertura del diafragma para compensar esa deficiencia, lo que reduce bastante la profundidad de campo. Si hay demasiada luz, las imágenes tendrán una sobreexposición, a no ser que se cierre algo el diafragma o que se utilicen filtros de densidad neutra. En el estudio, una iluminación excesiva supone un inútil gasto de energía, causa problemas de ventilación y resulta una incomodidad para el trabajo. Los niveles de luminosidad, siempre que sea posible, deben ajustarse a la apertura del diafragma elegido en la grabación.

La cámara de televisión solo reproduce unos contrastes tonales relativamente limitados. Si la iluminación tiene altos contrastes, los detalles de las tonalidades más claras y más oscuras se perderán.

En exteriores, la iluminación natural puede ser inapropiada. Desde el emplazamiento de la cámara, puede resultar:

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Demasiado luminosa, una fuerte luz solar, por ejemplo, que obliga a los talentos e invitados a guiñar los ojos.
- Demasiado débil, insuficiente, por ejemplo, para que las imágenes tengan buena exposición.
- Demasiada plana, por ejemplo, una luz difusa con la que los sujetos carecen de forma o definición.
- Con demasiado contrastes, como los tonos claros quemados y falta de detalle en las sombras.

Bajo esas condiciones hay que aumentar o sustituir la iluminación natural o conformarse con los resultados. A veces la única solución es modificar el colocación de la cámara.

4.9.7.1.2 RAZONES ARTÍSTICAS

Al observar una imagen, nuestras impresiones de espacio y forma depende de diversos factores, como las perspectivas, las proporciones, la forma en que los planos se solapan, los detalles comparativos, los tamaños relativos, entre otros.

La iluminación, sin embargo, juega un papel importante en nuestra interpretación de lo que se observa. Incluso cuando la estructura y el contorno nos proporcionan pistas significativas, el juego de luces y sombras ejerce gran influencia en nuestra percepción de tamaño, forma, distancia, textura de la superficie, entre otros.

La iluminación está estrechamente asociada a la atmosfera o ambiente, por medio de una dirección y contraste de luz cuidadosamente elegidos, puede modificarse por completo el efecto ambiental de una escena. Se transmite alegría o fantasía, misterio o tensión dramática; la iluminación puede resaltar un

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

decorado y crear una bella imagen, proporciona deliberadamente un efecto duro, desagradable y sórdido. Es capaz de hacer que un decorado lujoso o impresionante adquiriera un aspecto chillón o poco elegante o que de la sensación de vacío, monótono y sin carácter.

La iluminación se utiliza selectivamente para destacar ciertos aspectos de la composición y quitar relevancia a otros, evitando o reduciendo los detalles susceptibles de distraer la atención. Es posible exagerar las formas, dirigir la atención hacia una textura o eliminarla.

4.9.7.2 ILUMINACIÓN DE PERSONAS

Aunque los detalles del rostro varían de una persona a otra, la configuración básica de cabeza es aproximadamente la misma y en consecuencia los efectos poco atractivos producidos por la iluminación son en su mayoría de carácter en general.

Se conoce una serie de principios generalmente aceptados para iluminar a las personas:

- Situar la luz principal a unos 10 a 30° de la dirección a la que se apunta la nariz.
- Si el ángulo de posición anterior debe corregirse, hacerlo de modo que la persona mire hacia la luz principal.
- Evitar la iluminación demasiado alta (superior a los 40 o 45°) o en ángulo oblicuo.
- Evitar un ángulo muy amplio, en horizontal o vertical, entre la luz de relleno y la luz principal.
- Utilizar solo una luz principal para cada punto de vista.
- Utilizar una luz suave, bien situada, para rellenar sombras.
- Evitar la luz lateral en las tomas de los primeros planos.
- Para los perfiles es preferible situar la luz principal en el lado más alejado de la cara. Esto da mayor corporeidad y evita sombras.

Para entender estos principios básicos de iluminación en la práctica véase en el Anexo # 9.

4.9.7.3 ILUMINACIÓN DE GRUPOS

Se comprueba en qué dirección va a mirar cada persona y se disponen las luces principales, contraluces y luces de relleno convenientes. Una lámpara adecuada puede servir para todo un grupo, pero pueden surgir problemas si hay grandes diferencias en los tonos relativos de su vestimenta, su piel y cabello. La intensidad de luz tal vez sea demasiado fuerte para uno y demasiado débil para otro. En tales casos la solución será una reducción localizada con difusores, o la intercepción de luz por medio de las viseras.

Cuando los sujetos están cerca unos de otros o escasean las lámparas, una luz tendrá que servir para dos fines distintos; por ejemplo, como luz principal para un sujeto y como contraluz para otro.

Cuando hay varios grupos de personas se pueden iluminar conjuntamente, como un todo, o por secciones, utilizando también los principios de los tres puntos de iluminación y llevando la superposición de luces a su valor mínimo.

Véase en el Anexo # 10 el esquema sobre la iluminación de una o dos personas.

4.9.7.4 ILUMINACIÓN DE ÁREAS

No conviene inundar las áreas de luz, es decir, esparcir una luz principal intensa por todas partes, sino superponer luces dirigidas para generar variaciones de modelado e intensidad, salvo que se desee expresamente producir imágenes con una sola iluminación principal alta (relación luz/sombra muy baja). Esta técnica de bajo contraste se utilizó con los antiguos tubos de

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

cámara para compensar su alta gamma, bajo grado de contraste y otros efectos espúreos.

Excepto para las imágenes que requieran la citada iluminación de recurso queda limitado por la dilución que provoca el modelado. Estos tratamientos dan excesiva claridad a los fondos.

Una iluminación dinámica requiere una apropiada disposición de los proyectores, ayudados por una luz de relleno convenientemente colocada y cuidadosamente controlada. La cantidad de relleno por reflexiones casuales del suelo y el decorado suele ser mínima.

La mejor calidad de imagen se obtiene cuando el área se reparte de una serie de puntos localizados y adaptando la iluminación de tres puntos de luz a cada uno para que se ajuste a la acción. La disposición de la iluminación puede a menudo ser utilizada para otra toma en ese mismo sitio.

Disponiendo de los elementos suficientes de iluminación y el tiempo apropiado para colocarlas y ajustarlas, se puede iluminar convenientemente cada toma particular.

Si la acción es general y dispersa, se puede cubrir el área con un sistema único de luces.

Para ver un esquema de iluminación de grupo véase en el Anexo # 11.

4.9.7.5 ILUMINACIÓN AMBIENTAL

Un tratamiento adecuado de la iluminación cambia considerablemente la apariencia y el ambiente de la grabación.

- Concentrando la atención, realzando características particulares.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Descubriendo hechos, mostrando formas, texturas, diseños de la superficie, entre otros.
- Ocultando hechos e impidiendo la visión de un objeto o un plano, de su forma y textura.
- Por acciones luminosas y controlando la dirección, intensidad, distribución de la luz para evocar una atmosfera determinada.
- Por asociaciones de sombras, formas de sombras que recuerdan ciertos sujetos, entornos o ambiente.

La iluminación ambiental se crea mediante un realce y una disminución selectiva. No es suficiente imitar la iluminación natural porque sometida a la cámara la iluminación real del ambiente produce con frecuencia resultados inexpresivos o feos, sobre todo brillos intensos, ojos negros, caras medio iluminadas y los modelados resultan duros y saturados.

Por el contrario se puede estimular la imaginación con la luz y la sombra, efectos sugestivos y evocadores.

4.9.7.6 ILUMINACIÓN EN EXTERIORES

Cuando se hace grabaciones fuera del estudio lo más común es encontrar una amplia gama de condiciones e iluminación:

- Exteriores de día: varían entre cielos encapotados a una cegadora luz solar con sombras muy pronunciadas.
- Exteriores de noche: cualquier cosa, desde un negro boca de lobo a una fuerte luz de luna; desde un aislado farol callejero a un entorno con una iluminación clara como el día.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Interiores de día: pueden ser, desde los interiores en los que se produce la embarazosa situación de que la luz de día penetrando por las ventanas arrolla cualquier iluminación interior, a aquellos en los que ha de instalarse una lámpara de alta potencia que simule la luz del sol en un día.
- Interiores de noche: en estos casos las condiciones pueden tener grandes variaciones; desde una oscuridad total a un escenario ampliamente iluminado. Hay ocasiones en que la iluminación interior resulta inadecuada para la cámara y tiene que apagarse.

4.9.7.6.1 TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN EN EXTERIORES

Todos los principios y prácticas de iluminación que se han detallado son de igual aplicación a todo tipo de grabación en exteriores. Los rostros también precisan que las luces principales se sitúen en los ángulos adecuados para conseguir resultados atractivos, independientemente de si se está utilizando el sol o una luz de cámara para iluminarlos.

La iluminación en exteriores es un tema de escala. Todo aparato de luz tiene su propia dimensión. La intensidad y capacidad de difusión de dicha luz la hacen adecuada para una cierta distancia y cobertura. Si se utiliza en una habitación una lámpara de 10Kw la iluminación resultara excesiva, pero si se utiliza como luz de relleno en un exterior soleado, puede pasar inadvertida.

Las lámparas de menor tamaño son útiles, por ejemplo, para distancias hasta de 6m y para una acción bastante localizada.

Una unidad pequeña de producción tiene muchas veces que iluminar un exterior solo con unas cuantas lámparas porque es lo único que se dispone; cuando se tiene pocos medios, la principal preocupación es la de hacer que el sujeto quede claramente visible y lo más atractivo posible.

Si se tiene oportunidad, lo más conveniente es utilizar distintos aparatos de tamaño apropiado, con el fin de lograr una alta calidad de imagen con distintos ángulos de cámara y crear una ambientación más idónea.

4.10 LA ESCENOGRAFÍA

A menos que se vaya a rodar en una localización o en un estudio con paredes como fondo, será necesario crear un cierto tratamiento escenográfico para ambientar la escena. En la práctica, la escenografía va desde un simple fondo escénico a un importante decorado construido, pero un diseño eficaz es de gran importancia para el éxito de cualquier programa. Pero cuando se trabaja con presupuestos limitados es esencial dar el mínimo valor a cada elemento.

Los escenarios de televisión deben reunir los siguientes requisitos:

- Artísticamente debe ser apropiado a la ocasión, al tema y al propósito del programa.
- La técnica escenográfica debe adaptarse a las dimensiones del estudio, a los recursos y al presupuesto de producción.
- El diseño o tratamiento debe prever las tomas, facilitando libertad operativa del sonido, cámaras e iluminación.
- Las características de las cámaras de televisión pueden influir en los contrastes tonales, color y acabado final del decorado.

4.10.1 ORGANIZACIÓN BÁSICA DE UNA ESCENOGRAFÍA

La escenografía empieza con las exigencias del guion y las aspiraciones del realizador. Depende de los recursos, el tiempo y el presupuesto disponible.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Para obtener óptimos resultados se debe a la combinar la imaginación y la planificación práctica y realista.

La planificación empieza con los acuerdos entre el realizador y el escenógrafo con bocetos, plantas, alzados a escala, se realiza el cálculo de presupuesto para la realización de la escenografía y analizar los encuadres, acción y movimiento de talentos, iluminación, sonido, tratamiento de cámara, vestuario, maquillaje y condiciones generales técnicas necesarias.

En una labor de coordinación como esta, el trabajo en equipo es esencial.

- Plano de estudio. El primer elemento necesario para una buena escenografía es un plano de estudio a escala, que muestre la disposición permanente, proporción y distribución de los escenarios, así como los accesos, suministros técnicos, cicloramas, almacenes, entre otros. La escala tipo 1:50, esto es, 2cm: 1m en sistema métrico, actualmente remplace a la escala antigua de ¼ de pulgada: 1 pie.
- Plano del escenario (planta, suelos y decorados). La planificación de la disposición escenográfica se inicia elaborando un esquema a escala de los posibles decorados, incluyendo detalles principales como puertas, ventanas, escaleras y demás elementos. Se puede utilizar el espacio disponible para trazar marcas en el plano del estudio; esto asegurará mayores posibilidades para los movimientos de cámara, soportes de sonido e iluminación. Cuando ya se tiene una visión de conjunto de la disposición de toda la zona escénica, se añaden símbolos para representar la unidad escénica, mobiliario, etcétera. Luego se distribuyen copias de plano al realizador y responsables de técnica e iluminación, encargados de construcción de decorados y todos quienes necesiten.
- Plano de distribución de cámaras (planificación de la realización). La importancia del plano del escenario o planta de los decorados en estudio

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

queda clara, cuando se piensa para la planificación minuciosa del realizador y calcular las tomas y posiciones de cámaras.

- Esquema de iluminación. El técnico de iluminación superpone al plano de estudio un plano transparente de iluminación donde se indican las lámparas, puntos de suspensión, baterías, carriles, puntos de conexión y otros. Luego señala los elementos y los tipos de lámparas necesarias para los efectos que se desean realizar, sin omitir los distintos aspectos de la mecánica de la realización.
- Mobiliario/ esquema de atrezzo. Varios planos a gran escala señalaran la disposición de todos los elementos de la escena (mobiliario, cortinaje) así como los accesorios principales enumerados en la lista de atrezzo.
- Alzados. Como el plano del decorado y con la misma escala, los alzados proporcionan una visión lateral a escala del detalle de la superficie, tratamiento y dimensión de todos los planos verticales (paredes, puertas, ventanas, columnas) estos no solo ayudan a la construcción y decoración, sino a que se imagine la visión tridimensional de la escenografía en el estudio.

Si se recorta alzados en cartón fino, se puede pegar o incorporar a la planta del decorado para crear un modelo a escala (maqueta). Esto es muy útil en situaciones de escenografía complicada sirve para el realizador, los talentos, especialistas y decoradores tengan una representación visual exacta del resultado. Si se utiliza una maqueta se puede analizar directamente los planos que pueden obtenerse con cada una de las posiciones de cámaras prevista.

4.10.2 EL PANEL

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

La mayor parte de los paneles están hechos de arpillera a prueba de fuego o madera contrachapada (conglomerado o fibras) con bastidores de madera. Aunque estos paneles son ligeros, por lo general son finos, flexibles y carecen de rigidez. La altura de las unidades estándar para los estudios grandes es de 3 – 3,6 m; y para los pequeños, donde la cámara no puede hacer panorámica o planos distantes, es de 2,5 – 3 m. La anchura puede ser de 0,15 – 3,6m pero se utiliza por lo general 1,2 – 1,8m.

Estos paneles pueden medir mas de 3,6m pero en este caso puede haber dificultades para su majeo y seguridad. Por otra parte, los paneles altos obligan a elevar lámparas para evitar su presencia en imagen y el uso de grande ángulos empeora la imagen en su conjunto.

Los tratamiento de superficie en estos paneles son muy variados; los más baratos son pinturas al temple o en frio preparadas con caseína. El recubrimiento de las paredes se hace generalmente de papel o vinilo, lo que permite una amplia selección de dibujos, tonos y texturas. Por último, se pueden recubrir con telas o tapices o hace superficies en relieve laminadas, con motivos adheridos o molduras finas de plástico.

Casi todos los paneles son de una sola cara, pero se pueden hacer dobles para hacer planos de las dos caras. Los paneles curvos se usan para algunas aplicaciones.

- Panel de caja. El panel de caja tiene una forma distinta. Su sencillo bastidor de madera tiene un revestimiento de lona, madera contrachapada de 3mm y se utiliza principalmente para fondos de grandes ventanas.

Para observar el panel y su forma véase en el Anexo #12.

4.10.3 ELEMENTOS DE LA ESCENOGRAFÍA

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Unidades arquitectónicas; aunque se puede construir una escenografía completa, con detalles tales como puertas, chimeneas y dinteles, estas unidades resultan demasiado pesadas y voluminosas y por tanto, son menos adaptables. Por consiguiente, resulta a veces más práctico utilizar armazones o bastidores donde se pueden embutir estos detalles (véase en el anexo 13). Cuando las puertas de las habitaciones o armarios no se utilizan realmente, se pueden hacer en forma simulada y acoplarlas a la superficie del panel estándar.
- Elementos auto-estables de la escenografía; forman parte de un segundo grupo de piezas sólidas que proporcionan no solo elementos arquitectónicos, como escaleras y arcos, sino también instrumentos de aplicación general como practicables como tarimas para crear plataformas o zonas elevadas.

4.10.4 EL CICLORAMA

Como fondo o forillo de usos generales se usa el ciclorama, incluso en los estudios más pequeños y modestos. El ciclorama es una tela lisa que se cuelga, se estira colgando pesas y un listón de madera para evitar arrugas o también puede ser construido en madera totalmente.

- Raíles para ciclorama; el ciclorama se suspende a veces de dos raíles fijos rectos o curvas. Pero el método más adaptable es colgarlos en anillas insertadas en un raíl fijo colocado alrededor de todo escenario. A veces se disponen juegos de cicloramas en varias gradaciones tonales y en raíles paralelos para su selección adecuada.
- Materiales; se utilizan varios materiales tales como: loneta, lienzo, gasa, tafetán grueso y en ocasiones terciopelo. Los colores y tonos habituales son el blanco, negro, gris, gris claro, gris medio, azul celeste, azul

marino y azul luminoso. Los cicloramas de construcción fija se utilizan porque reducen la amplitud del escenario y causan reverberaciones de sonido. Sin embargo, están en uso pequeños cicloramas curvos, en forma de C, que sirven para simular fondos para puertas y ventanas.

- Adaptabilidad; el ciclorama liso uniforme es muy adaptable, porque puede modificarse su superficie a voluntad mediante tratamientos de iluminación. Puede iluminarse con varias intensidades o colores, proyectarse sombras u oscurecer áreas; incluso, si se hace cuidadosamente, pueden colgarse pequeños motivos decorativos muy ligeros con bases adhesivas o prendidos con alfileres.

Para observar formas de cicloramas véase en el Anexo # 14.

4.10.5 FONDOS ESCENOGRÁFICOS

Fondo es cualquier superficie visible tras un sujeto. A veces se emplea como sinónimo de fondo de término “forillo”, pero este se refiere más bien a los fondos que se ven a través de las ventanas, puertas o huecos del decorado. Estos fondos dan sensación de espacio y distancia y así evita que las cámaras desaforen.

4.10.5.1 FONDOS NEUTROS

Se utilizan para una ambientación no específica, por ejemplo, en coloquios, entrevistas, debates o programas de grupo.

Fondo neutro no significa necesariamente fondo uniforme, aunque habitualmente se suprime todo tipo de decoración para evitar distracciones. Los cortinajes y la iluminación desigual se aplican, por ejemplo, oscureciendo o iluminando. Deben evitarse los cortinajes de motivos vistosos porque pueden llegar a ser molestos y fácilmente reconocibles en usos sucesivos.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Los fondos blancos (limbos) o negros (camafeo) son neutros. Pero tanto unos como otros llegan a producir cansancio o aburrimiento visual; además se alteran fácilmente con los tonos de los objetos y trajes. El efecto resultante oscila entre el neutralismo, la fantasía y la abstracción. Los accesorios esenciales y las piezas prefabricadas se montan ante el fondo tanto en forma simbólica como para formar decorados abiertos.

Lo tenebroso de los fondos negros es inapropiado para ciertos temas. Además en algunos receptores de televisión se reproduce como gris. Los objetos de fondo quizá aparezcan demasiado iluminados en contraste con él. Por otra parte, los fondos blancos acaso resulten etéreos o infinito y además ensombrecen subjetivamente el brillo y tono de objetos.

4.10.5.2 FONDOS PINTADOS

Ante la dificultad de distinguir los objetos distantes, planos y sólidos, en la imagen bidimensional de televisión, se simulan de modo convincente efectos tridimensionales mediante un fondo plano pintado. En teoría, éste no deberá estar manchado ni presentar sombras irreales; además, las perspectiva, proporciones, tonos, etcétera, deben concordar perfectamente con la escena del fondo y deberá tomarse la imagen de frente. En la práctica se descubrirá que incluso las discrepancias más evidentes pueden resultar convincentes vistas por la cámara.

- Telas pintadas (forillos de tela, lona, telones, lienzos) tanto en los programas de variedades como en las obras maestras del arte escénico se han utilizado estos telones pintados, principalmente como fondos para ventanas. Hechos de lona o sarga, se cuelgan normalmente en raíles, tubos o bastidores de madera.
- Ampliaciones fotográficas; aunque resulten costosas, estas ampliaciones ofrecen el realismo más perfecto posible entre todos los fondos

escénicos en los estudios. Las ampliaciones consisten en fragmentos de papel fotosensible, que una vez revelados se pegan a un panel o a un lienzo que sirve de soporte.

- Fondos proyectados; se utilizan dos sistemas: la retroproyección (proyección por transparencia, proyección trasera) mediante la cual se proyecta la imagen inmóvil o en movimiento sobre la parte trasera de una pantalla translúcida, ante la que se desarrolla la acción. Proyección frontal (proyección réflex) en la cual la imagen se proyecta siguiendo el eje del objetivo en una pantalla especial.

4.11 EL MAQUILLAJE

La cámara es una herramienta crítica y los rasgos faciales, que en la vida cotidiana pasan inadvertidos, aparecen sorprendentemente exageradas y perturbadores en la pantalla. A todos nos favorece el realce que proporciona un maquillaje hábil. Que sea sencillo o elaborado dependerá del tipo de producción y de los talentos. Incluso cuando un maquillaje es correcto para la calle, el resultado ante la cámara puede cambiar.

El maquillaje para televisión se realiza de tres maneras: natural, corrector y de caracterización.

4.11.1 MAQUILLAJE NATURAL

Es un tratamiento básico compensatorio que cambia mínimamente el aspecto de la persona.

- Ajustes de tono de piel: proporciona un buen equilibrio tonal en la imagen, oscureciendo las caras pálidas y aclarando las pieles más morenas.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Correcciones rutinarias: disimula las manchas de tono de la piel, las frentes brillantes, refuerza labios y cejas y compensa el tono azulado de las barbas y aclara las ojeras y los ojos hundidos.

En muchas producciones los actores requieren solo un ligero maquillaje, con correcciones mínimas y muy a menudo solo se necesitan retoques en el último momento.

4.11.2 MAQUILLAJE CORRECTOR

El maquillaje corrector disimula los rasgos faciales menos favorecidos, al mismo tiempo que realza las partes más atractivas. El procedimiento varía, desde ligeras modificaciones en labios, ojos y nariz hasta grandes retoques de piel de ojera prominentes o aplicaciones de pelo para disimular la calvicie.

El propósito general es que la persona no parezca maquillada. Las manchas de la piel y el color natural poco atractivo deben cuidarse aplicando preferentemente maquillaje en varias capas ligeras que van intensificando la pigmentación, en vez de aplicar una sola capa gruesa que parecerá una máscara. Los brazos, manos, cuello y orejas también deben armonizarse en un tono uniforme.

La calidad de piel de ciertas personas altera la pigmentación de ciertos maquillajes.

El maquillaje puede deteriorarse en el curso de una acción, también el cabello decolorado produce un tono verdoso alarmante, mientras que el cabello blanco teñido de azul puede dar una apariencia de coloreado.

4.11.3 MAQUILLAJE EN TELEVISIÓN

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Los principios y las practicas del maquillaje en televisión son casi idénticos a los de cine, aunque en televisión el tiempo y la grabación ininterrumpida impiden el trabajo elaborado y el cambio entre toma como en la película.

En teoría, un plano general requiere un tratamiento más destacado y definido que el primer plano. Sin embargo, estos refinamientos en la práctica rara vez pueden aplicarse. Lo normal es que no se pueda interrumpir la acción de los talentos ante la cámara para corregir el brillo del sudor, una distracción, un retoque al peinado, entre otros que sean necesarios.

4.11.4 FACTORES QUE INFLUYEN EN EL MAQUILLAJE

Aparte de las consideraciones artísticas, muchos factores influyen en el maquillaje:

- La iluminación: intensidad, equilibrio, dirección.
- El decorado: contrastes relativos rostros/fondos (efectos de contraste simultáneos)
- El ajuste de video (control de la imagen): exposición, gamma, nivel de negro, equilibrio de color.
- El vestuario: contraste tonal entre el rostro y color del vestuario.

Estos factores explican por qué el maquillaje de un mismo talento tiene que variar en los programas.

4.12 EL SONIDO

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Parece relativamente sencillo garantizar una toma de sonido para televisión: un micrófono personal, de mesa o de caña, un magnetofón y un sistema de amplificación, aparentemente son los elementos necesarios.

La captación y reproducción del sonido es un problema de calidad e inteligibilidad de la voz o música original. En definitiva, un problema de fidelidad.

4.12.1 CALIDAD DEL SONIDO

El sonido más simple procede de vibraciones sinusoidales de una frecuencia determinada. Algunas fuentes sonoras producen tonos puros, pero la mayoría de las fuentes emite sonidos complejos, que constan de una frecuencia fundamental acompañada de una mezcla de frecuencias múltiples.

4.12.2 ACÚSTICA

Aunque este aspecto del sonido concierne a personal muy especializado, nos interesa conocer, en qué medida afectan sus características acústicas a la calidad del sonido, a las operaciones en estudio y a la coordinación visual.

4.12.3 ESTUDIOS REVERBERANTES

Un estudio vivo, con altos grados de reverberancia, acentúa todos los sonidos: los deseados como conversaciones, música en vivo y los no deseados como movimientos de cámaras, arrastres de cables, sonidos de paso, ventilación, actuación, entre otros; incluso si usamos micrófonos direccionales y lo situamos cerca se introducen sonidos extraños, especialmente en situaciones silenciosas.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Las tomas en exteriores o en pequeñas habitaciones resulta convincente si se escuchan ecos. Siempre se puede añadir reverberación simulada a cualquier sonido, pero difícilmente es posible eliminarla para amortiguar su efecto.

Las reflexiones acústicas fuertes enmascaran el sonido original, reduciendo su inteligibilidad. Los cambios de calidad de sonido debido a la absorción selectiva de frecuencias presentan efectos de sonido hueco, duro, explosivo o fofo.

4.12.4 ESTUDIOS MUERTOS

Los sonidos reflejados solo pueden evitarse por completo al aire libre o en salas anecoicas especiales altamente absorbentes y con superficies múltiples.

Sin embargo, es posible suprimir la mayoría de las reflexiones acústicas empleando materiales que absorben el sonido y situándose en lugares cuidadosamente elegidos. De esta forma se produce unos ambientes muertos sin reverberación. Estos ambientes reducen la captación de ruidos extraños y hace que los sonidos en los platós de los estudios parezcan más convincentes.

No obstante, como las ondas de sonido no se transmiten bien en estos ambientes puede resultar fatigoso para los talentos ya que es necesario colocar los micrófonos cerca, ya que los sonidos son más débiles.

4.13 LA POST-PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA MAGAZINE TELEVISIVO

Esta etapa es decisiva, implica cómo va a quedar conformado al final el programa. Se realiza la edición, la inclusión de efectos digitales, la musicalización, la grabación de locuciones en off, sobreimposiciones, y demás elementos que enriquecen el programa.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Puede tenerse una excelente pre-producción y una buena producción, pero si la postproducción no está bien realizada, no tendrá caso el éxito en las etapas anteriores.

Una vez grabadas las tomas que conforman el programa, se procede al acabado final, es decir, a unir cada toma dentro de una secuencia lógica narrativa, ajustándolas a un tiempo delimitado de manera que el resultado sea un acabado definitivo, un programa listo para transmitir.

Desarrollo:

Revisión del material grabado.

Pietaje.

Edición.

Incluir efectos digitales.

Incluir títulos.

Musicalización.

Lista de créditos.

Render.

Exportación del proyecto en video.

Revisión general del programa.

Etiquetar el DVD con los datos del programa.

Realizar las copias necesarias.

Entregar copias del programa terminado.

4.13.1 EL MONTAJE EN VIDEO

Un montaje competente es una gran contribución a la calidad de un programa, tal como han demostrado los montadores durante décadas, el estilo de montaje afecta a la fluidez visual e influye directamente en las reacciones del público, determinando su comprensión y respuesta emocional. Un montaje mediocre confunde al espectador, mientras que otro más eficaz crea interés, tensión y excitación. En el peor de los casos, un montaje puede empobrecer si se realiza

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

una mezcla aleatoria de plano, y en el mejor, se convierte en un arte refinado y persuasivo.

Hay que tratar dos aspectos diferentes para lograr el dominio de las técnicas de montaje:

- La mecánica: la forma de realizar el montaje.
- La estética: el efecto artístico que produce sobre el público.

En una producción de televisión existen procesos de montajes diferentes.

Según la naturaleza del programa y su organización, el montaje abarca desde una mezcla intuitiva como en acontecimientos deportivos en vivo, hasta el montaje más sutil y esmerado de un dramático.

La técnica varía considerablemente según el equipo disponible y su utilización.

4.13.2 TÉCNICAS DEL MONTAJE EN TELEVISION

4.13.2.1 MONTAJE DIRECTO

La forma del montaje directo depende de:

- La grabación sea en un lugar público.
- Que se trate de un acontecimiento filmado por una cámara oculta.
- Que la acción esté específicamente escenificada para la cámara ante un público invitado que participa promocionando las reacciones de fondo.

Existen dos procedimientos básicos:

- Selección espontánea: En la sala de control el director observa una serie de monitores de imagen, seleccionando y cambiando de uno a otro espontáneamente. La acción es continua y se graba directo. La edición se realiza en la mesa de mezclas. Como mucho, se pueden hacer

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

algunas correcciones después se añaden tomas o insertos, sonidos adicionales durante la postproducción.

- Selección previamente planificada: el director ajusta cada plano conforme a un guion cuidadosamente planificado y preparado, en el que se ha previsto y marcado los puntos de corte y transiciones.

En ambas situaciones, el director o su ayudante indica las tomas a los operadores.

4.13.3 MONTAJE DE UN PROGRAMA GRABADO

Cuando el programa está grabado el director tiene que filmar la acción en su integridad o por secuencias. Toda la edición, rótulos, efectos y demás se puede realizar en edición, por tanto el editor tiene que afrontar diferentes tareas según lo que se haya grabado y ordenar el material. Las posibilidades de la edición resultan más flexibles.

- Duplicado en pequeño formato: un método habitual es la grabación duplicada de todas las cintas de producción en un VTR. El director examina las copias de trabajo y establece una lista de decisión de montaje donde indica qué tomas se va a editar del material complejo.
- Montaje según el guión: el montador visiona el material grabado en cinta utilizando el guión de montaje como guía, realiza un montaje previo que luego lo evalúa el director.
- Montaje sin guión: cuando el montador ha estado involucrado en el programa desde las etapas de planificación y conoce las intenciones generales del director; puede ver todo el material grabado y seleccionar, disponer y empalmar las tomas para efectuar el montaje previo que será evaluado por el director. Esto nos sirve más en documentales y reportajes.

Cuando el editor ha creado la copia máster se añaden otros elementos importantes como el sonido (diálogo, narración, efectos, música), rótulos y subtítulos, efectos de video, entre otros.

4.13.3.1 FUNDAMENTOS DEL MONTAJE

Durante el montaje hay que tomar distintas decisiones:

- ¿Qué tomas se seleccionan entre todo el material disponible? Cuando se monta un programa directo las decisiones son irrevocables. Solo se puede elegir entre las imágenes que se presenta cada cámara. Si se monta en un programa pregrabado hay tiempo para ponderar, seleccionar y reconsiderar. El material descartado se suele guardar.
- ¿Cuál será el orden final de planos? La duración relativa de planos influye en lo visual como frecuencia de corte y ritmo de corte.
- El momento exacto de la acción se debe cambiar de una toma a otra.
- Saber empalmar cada plano al siguiente, es decir, cual transición, corte, fundido o encadenado.
- El ritmo de la transición.
- La continuidad de imágenes y sonido correcta para que la acción parezca continuada.

Estas decisiones implican la operación mecánica como artística; incluso el tratamiento más simple producirá un efecto muy diferente según el punto donde se decide montar la acción.

4.13.4 EDICION ON LINE

La edición lineal consiste básicamente en la realización de una “cinta” master (DVD, DVB, archivos informáticos) a partir de una serie de imágenes obtenidas de diversas fuentes (cámaras, magnetoscopios, CD). Esta cinta master

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

posteriormente podrá ser emitida, sea cual sea su medio de transmisión (HDTV, TV tradicional o TV digital bajo demanda).

En la edición lineal se producen fundidos, cortes, efectos especiales entre imágenes que pueden estar grabadas con anterioridad o se están obteniendo en el momento mismo de la edición.

En la edición lineal se está habituado a trabajar con cintas de video, ya sean DVCAM, DVCPRO, Digital-S, que aunque sean digitales tienen una diferencia importante: son cintas.

Los sistemas de edición lineal se fundamentan en hardware y requieren que las ediciones se hagan de una forma lineal; por ejemplo en secuencia 1-2-3. En un proyecto típico esto significa que se tendría que comenzar por la cuenta regresiva, seguido por la primera escena, la segunda, etc.

El concepto detrás de la edición lineal es sencillo: una o más cintas con el material original se transfieren a segmento por segmento a otra cinta en otro grabador. En el proceso, los segmentos originales pueden ser acortados o reacomodados en otro orden, se eliminan las tomas malas y se pueden agregar efectos de audio y video.

En las islas lineales existen dos tipos de máquinas: las reproductoras o Player y las grabadoras o Rec o Recorder. Podemos utilizar más de un Player, para así mezclar varias imágenes. Todas las *Player* (P1, P2, P3, etc.) están conectadas con la Recorder, que solo será una, para luego pasar a un Mixer o Mesa mezcladora. Con este aparato vamos a poder elegir cuál de las Player queremos que grabe la grabadora.

4.13.5 EDICION NO LINEAL

Normalmente el soporte utilizado en la edición no lineal es de tipo informático, es decir, DVD, DVB, archivos MPEG1-2 (son archivos que contienen video y audio digital comprimidos) guardados en un disco duro de gran capacidad.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Con la edición no lineal se puede producir cualquier objeto audiovisual imaginable, existen programas y estaciones de trabajo que consiguen producciones de gran calidad. Se pueden realizar miles de fundidos, cortes y efectos especiales imposibles de hacer en edición tradicional (personajes virtuales animados, cambiar colores a todo un objeto en movimiento grabado anteriormente, captar movimiento real del exterior y aplicarlo a un ser virtual).

Durante la edición no lineal los segmentos originales de video se transfieren digitalmente los discos duros de un computador (digitalización) antes de comenzar a editar. Una vez que se han convertido en información digital el sistema de edición los puede ubicar y presentar en cualquier orden instantáneamente.

Durante la edición no lineal puede agregarse una cantidad considerable de efectos especiales incluyendo fades, disolvencias, títulos y corrección de color por escena. También puede mejorarse el sonido durante la edición con filtros y efectos sonoros diversos. En algunos sistemas es posible hasta comprimir y expandir la longitud del audio y el video.

La mayoría de los editores no lineales utilizan una o más líneas de tiempo (time line) para representar la secuencia de edición. Con el *Mouse* puede seleccionar y mover los distintos elementos de audio y video, transiciones, efectos especiales, etc., en la línea de tiempo. Ensamblar un proyecto es tan sencillo como seleccionar y mover los distintos elementos en la pantalla del computador.

Hay además una variedad de filtros que pueden ser aplicados sobre la marcha: blur (fuera de foco), corrección de color, recortado, aumento de resolución, niebla, distorsiones geométricas, etc.

Los editores no lineales más sofisticados poseen múltiples líneas de tiempo para indicar la presencia simultánea de varias fuentes de audio y video por ejemplo pudiese tener música de fondo en una línea de tiempo, el sonido de

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

fondo original de campo en otra línea y la voz de un locutor en una tercera. El producto final puede ser obtenido de dos maneras. Puede ser “impreso” (grabado) directamente en videotape desde el editor no lineal, o puede ser transferido guardado en disco para ser utilizado más adelante directo desde el cuarto de control master de la televisora. Este último método que usualmente se utiliza en noticieros, requiere de un sistema de archivo de alta capacidad.

4.13.6 EL CORTE

El corte es la transición más simple. Es dinámico y asocia instantáneamente dos situaciones. Un cambio rápido tiene n efecto sobre el público más fuerte que uno gradual y en ello radica la fuerza expresiva del corte.

El corte, como todo tratamiento de realización, debe estar motivado. Cuando no lo está interrumpe la continuidad y crea relaciones falsas entre las imágenes el corte no es un método para recuperar a atención del espectador, nuestros ojos se mueven con conocimiento pleno de nuestro entorno sin perder la orientación. En la pantalla solo vemos lo que la cámara nos muestra, aunque las suposiciones o conocimiento previo pueden llenar los vacíos en nuestra mente.

Los cortes bruscos a un nuevo punto d vista o locación obligan al espectador a relocalizar e interpretar cada nueva imagen. Este problema se agudiza en los cortes entre locaciones diferentes.

Cuando se empalman planos diferentes con dificultad de apreciar la continuidad o relación entre imágenes, en estos casos se debe restablecer por medio de:

- Dialogo: introduciendo o dando a entender el contenido a la nueva imagen.
- Acción: estableciendo una acción de causa y efecto.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Puntos de referencia comunes: en ambos planos, por ejemplo, mismo personaje.
- Continuidad de sonido.

Ocasionalmente se puede despistar deliberadamente al espectador con ambigüedades, siempre con propósito cómico o dramático.

Cuando un rápido cambio del punto de vista resulta inoportuno, se debe haber establecido su relación con suficiente claridad, incumpliendo los objetivos.

No es aconsejable empalmar planos de tamaño muy distinto como un plano general a plano medio o con un gran angular, salvo que la atención quede garantizada y localizada.

- El momento apropiado del corte: los cortes deben hacerse preferiblemente durante una acción o una reacción, cuando un personaje vuelve la cabeza, nuestra expresión de asombro.
- El corte retardado: un corte realizado con retraso es frustrante, al no hacerlo en el momento oportuno se ha perdido el instante óptimo del cambio. Sin embargo, el corte retardado ofrece emocionantes posibilidades. Se retrasa deliberadamente el nuevo plano y se introduce después de lo esperado al objeto de crear suspenso, interés y anticipación en el espectador.
- Corte entre imágenes en movimiento: cuando se empalman imágenes en movimiento siempre se crea interacción espacial entre ellos, incluso cuando no existe intención de hacerlo, en tales casos la transición sugiere:
 - Movimiento convergente.
 - Movimiento divergente.
 - Movimiento direccional.

- Corte entre imágenes estáticas y en movimiento: el corte de una escena estática a otra en movimiento acelera el interés del público. La transición genera acción, velocidad, energía, violencia dependiendo de cuan súbito sea el corte.

4.13.7 TRANSICIONES

En el momento del montaje de video existe un paralelismo entre el lenguaje escrito y el audiovisual en lo referente a los signos de puntuación y contiene los equivalentes del punto y coma, según se necesita para separar en frases, párrafos o capítulos. En el lenguaje audiovisual cada transición visual se puede equiparar a un signo de puntuación que realiza la conexión entre los diferentes planos y escenas: corte directo, apertura en negro, fundido en negro, encadenado, cortinilla y barrido, entre otras.

La transición visual es uno de los principales recursos audiovisuales que se caracteriza por aportar valores expresivos diversos y contribuir a describir el mensaje. Es importante indicar que en ningún momento supe la escasa o errónea planeación de un mensaje, ya que éste debe tener un sentido lógico y psicológico en la narración de imágenes.

Al seleccionar la barra de transiciones visuales existe un sin número de posibilidades en los sistemas digitales para manipular la señal de video, los más comunes son:

Transiciones Electrónicas: corte directo, disolvencia, cortinilla, pantalla dividida, desvanecimiento de entrada y de salida (fade in / fade out), llave de color (croma key).

4.13.7.1 DISOLVENCIA O ENCADENADO

Es el paso de un plano a otro mediante imágenes intermedias graduales en las que se superponen los dos planos: es un sistema de puntuación más suave que los anteriores. Una nueva escena va apareciendo encima de una antigua que se va fundiendo. Con este efecto la transición entre dos escenas es más suave, para dar una transición de tiempo o espacio y significar “un mientras tanto”. Consiste en ver cómo una primera imagen se desvanece mientras que una segunda imagen va apareciendo progresivamente.

También indica un paso rápido de tiempo. En este proceso de sustitución paulatina de una imagen por otra, hay un momento en que ambas imágenes tienen un mismo valor hasta que la permanencia definitiva de la segunda imagen se mantiene. La disolvencia se utiliza, entre otras posibilidades, para pasar de un personaje al mismo en otra situación. Indica pasos de tiempos no muy largos y estados de relajación introspectivos.

La utilización de esta técnica de transición permite variar la velocidad de la disolvencia de forma que existen algunas que son tan rápidas que pasan totalmente inadvertidas al espectador. Algunos realizadores la emplean como sustituto del corte directo, logrando breves encadenados imperceptibles que facilitan una contemplación menos brusca; por lo que después del corte, la disolvencia es el recurso expresivo más empleado como forma de transición.

Además la disolvencia permite disimular los errores de *raccord* entre imágenes y suaviza notablemente la transición. Esta circunstancia hace que su empleo se haya hecho abusivo utilizándose en ocasiones sin ninguna justificación informativa o expresiva. El empleo de la disolvencia o encadenado permite realizar secuencias de montaje que resumen largos períodos de tiempo, hace posible realizar elipsis sobre las acciones de un mismo personaje y, permite, entre otras cosas, pasar de una situación a otra distanciada en el espacio o en el tiempo.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Cuando la disolvencia se prolonga por el tiempo y las dos imágenes permanecen mezcladas sobre la pantalla obedece, por lo general, a un fin diferente al predominio de la función elíptica. Hablamos, entonces, de sobreimpresión o disolvencia continua, técnica que consiste en mezclar imágenes que se desarrollan en espacio o tiempos diferentes, la nueva realidad creada mediante este efecto puede tener un carácter de irrealidad, lirismo, imaginación, sueño, delirio, etc.

Raccord: Relación. Se llama falso raccord de movimiento al error en la dirección de empalme de una toma.

4.13.7.2 FUNDIDO (FADE)

El fundido es un punto y aparte de la acción. Suele utilizarse para iniciar o concluir una secuencia. El fundido de entrada o apertura en negro (fade in) se lleva a cabo cuando de la pantalla absolutamente en negro va apareciendo gradual y progresivamente una imagen cada vez más luminosa hasta llegar a la normalidad.

En el lenguaje verbal escrito su equivalente sería las letras mayúsculas con las que se inicia una frase o un capítulo.

El proceso inverso se conoce como fundido de salida (fade out) o fundido en negro: el plano se oscurece hasta que la pantalla queda totalmente en negro y no se ve nada, es decir, se disuelve la última imagen hasta llegar al negro total. Produce la sensación de que finaliza un periodo de tiempo. Sería el equivalente al punto y aparte o punto final.

Existe quienes funden a un color o de un color, sin embargo eso implicaría otra lectura similar a la disolvencia. El fundido es, también, uno de los recursos clásicos de transición y surge de la necesidad de separar temporalmente los episodios del relato. Tanto en el cine, el video y la televisión, es muy común

comenzar de negro y fundir a negro al final, así como utilizar el mismo recurso para separar escenas o secuencias que representan situaciones distanciadas en el tiempo. Existe un consenso en cuanto a considerar que el fundido da una sensación de salto temporal atribuida más que la disolvencia.

4.13.7.3 CORTINILLAS (WIPE)

La progresión de una imagen en la pantalla hace desaparecer la imagen anterior. Se ve cómo una imagen que entra desplaza a la otra hacia un lado. La cortinilla, también conocida como wipe, es un efecto electrónico que consiste en la utilización de formas geométricas para dar paso a la siguiente imagen. Puede tener formas muy variadas: horizontal, vertical, oblicua. Esto surge del teatro donde las “cortinas” daban paso a la puesta en escena; se cierran sobre la última imagen o se abren sobre la primera imagen de la siguiente toma.

Hoy las cortinillas facilitan los cambios de escenario y sus desplazamientos, su técnica se ha modificado para que una segunda imagen “invada” a la primera tomando múltiples formas. De arriba abajo, de izquierda a derecha y viceversa. Una evolución de la cortinilla electrónica es la cortinilla digital, que toma formas de la naturaleza para realizar sus transiciones, estas se clasifican en orgánicas o inorgánicas: como globos, flechas, limpia brisas, ovejas, aviones, etc., y humo, aerosol implosión y explosión.

Las cortinillas han perdido la función que tuvieron en la narrativa cinematográfica y hoy sólo se emplean como guiño cultural para los espectadores con conocimiento de la evolución del lenguaje cinematográfico. En televisión y video, sin embargo, las cortinillas son muy utilizadas y forman parte de la enorme gama de efectos digitales que permiten los actuales equipos de post producción.

Uno de los usos más frecuentes puede verse en ciertas entrevistas, en las que se seleccionan fragmentos de las mismas, habiendo sido registradas todas

ellas en el mismo plano; en este caso, la cortinilla, evita el salto perceptivo entre cada empalme y advierte de la operación realizada.

Globalmente, las formas de paso indican una medida (un paso de tiempo o un cambio de espacio) y una expresión.

4.14 LA LINEA GRÁFICA

El inicio de cualquier obra audiovisual o programa debe captar de inmediato la atención de los televidentes mediante un recurso que lo haga interesante, impactante, sorpresivo y atractivo. De hecho, cabe observar que la audiencia decide continuar o no con el programa durante los primeros cinco minutos de emisión.

El material visual que actualmente vemos es generalmente desarrollado en computadoras en software especiales como es en el caso de Adobe After Effects, Premier, Photoshop: entre los principales gráficos están: las sobreimposiciones, claquetas, colillas de entrada y salida del programa, generadores de caracteres, logotipos característicos del canal y programa.

4.15 LOS GENERADORES DE CARACTERES

CG por sus siglas en inglés, son textos en pantalla que se despliegan para titular alguna imagen o indicar nombres de personajes en un programa o cualquier audiovisual.

Los generadores de caracteres van de la mano con el desarrollo de la edición; en efecto, los métodos de señalización y marcación dentro de los programas televisivos, el cine, documentales, en fin, toda suerte de producción audiovisual, han estado íntimamente ligados a las historia de estos aparatos que, por supuesto, son fundamentales en la elaboración de esta clase de contenidos. Los hay de muchas marcas, estilos, con herramientas que

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

sirven para incluir hasta más de 500 tipos de letra, posibilidades de animación, cambios de textura y color. Los más avanzados hasta tienen la posibilidad de generar gráficas completas, como por ejemplo las que se utilizan en los informes meteorológicos de algunos noticieros

El generador de caracteres en últimas, es un pequeño software que está diseñado especialmente para las condiciones de adaptabilidad gráfica de cualquier campo de las imágenes. Con el desarrollo de la tecnología en el cine, los generadores de caracteres fueron incorporándose a cada vez más espacios pequeños, pudiendo llegar hasta la adaptación en los pequeños estudios. El VCR, el teclado, los puntos de corte y los menús de color, textura y animación, son los componentes básicos de un programa de generador de caracteres.

Los generadores de caracteres han sido, tal vez sin proponérselo demasiado, en las herramientas más influyentes dentro del contenido visual de un programa. Porque su activación así como su uso posterior, han influido en las generaciones de muchos televidentes que identifican a un espacio sólo con el gráfico o tipo de letra que contenga el cabezote de una telenovela, un telediario, programas diversos. Ahora dentro de las incorporaciones más sobresalientes de estos generadores, está por ejemplo la de la barra de noticias circulante, en la que pequeñas informaciones van apareciendo en la parte baja del monitor, la incorporación del menú hora dentro de sus opciones, la consolidación del logo de un canal en sus distintos programas, entre otros.

4.16 EL CROMA

El croma o inserción croma (del inglés chroma key) es una técnica audiovisual utilizada tanto en cine y televisión como en fotografía, que consiste en la sustitución de un fondo por otro mediante un software de computadora.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Para realizar esta operación con facilidad, se utiliza el Chroma key o "clave de color". Básicamente consiste en un fondo de color sólido y uniforme y el objeto que se desea recortar o cambiar de fondo en la Pc.

El color debe ser rojo, verde o azul. Habitualmente se usa verde o azul y no rojo, ya que es el componente de color más importante de la piel humana.

Aunque el color más habitual del fondo o ciclorama era el azul, el verde se ha impuesto al ser la ropa azul mucho más común que la verde.

Este recurso es utilizado en algunos programas televisivos con mucho cuidado.

4.17 LA SONORIZACIÓN (EFECTOS DE SONIDOS)

Es la construcción de la banda sonora de un programa uniendo voces, sonido ambiente, músicas y efectos de sonido. Los encargados son, durante la grabación en directo, el jefe de sonido, y durante la edición, el ingeniero de sonido. En los programas en directo el sonido es registrado al mismo tiempo que se realiza la grabación; para ello se utiliza una consola de mezcla de sonido que, además de enviar al control de realización la señal que recogen los micrófonos de estudio, también añade música y efectos de sonido pre-grabados. A través de los distintos canales de audio va seleccionando la fuente y regulando su intensidad y su calidad.

4.18 EFECTOS VISUALES

Es la creación de ilusiones ópticas mediante la manipulación de las imágenes grabadas. Su gama es muy extensa, tratándose de un campo en continua expansión. Desde la aparición de los efectos generados digitalmente por ordenador, la experimentación y la creación parecen no tener fin. Al margen de los efectos de mezclador como los fundidos, cortinillas y chroma key, debemos recordar ahora que los efectos digitales, provienen siempre de fuentes externas

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

generadas en consolas de switcher o también a través de software prediseñado previamente.

Los efectos digitales se han convertido en una de las señas identificativas de la ola tecnológica que recorre la televisión contemporánea. Los efectos digitales tienen presencia en el desarrollo narrativo de las propuestas televisivas audiovisuales hasta tal punto como por ejemplo que el efecto en el que parece que el tiempo se congela mientras la cámara hace una panorámica alrededor de la escena.

CAPITULO V

PROPUESTA TÉCNICA DEL PROGRAMA TELEVISIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

5.1 DESCRIPCIÓN GENERAL

Nombre del programa: ADN

Slogan: “Arte, Diversión y Novedades culturales desde la U”

Tema General: Artístico y de acercamiento a los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades.

Género: Educativo, informativo y de entretenimiento

Formato: Magazine informativo cultural.

Canal: UCSG Televisión

Duración: 24 minutos

Periodicidad: Una vez por semana

Día tentativo: Todos los Viernes con reprises los Domingos

Horario tentativo: 16H30-17H00/ 17H00- 17H30 / 17H30 – 18H00

Status Social: Medio- Medio alto- Alto

Público Meta: Estudiantes, docentes y personal en general de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Público Bienvenido: Público en general.

Personaje animado a utilizarse en el programa: Crómix

El programa ADN es la nueva propuesta televisiva que las autoras de esta tesis presentan para la Facultad de Artes y Humanidades, cuyo objetivo será destacar el talento de sus estudiantes.

El nombre del programa queda establecido como “ADN” con su respectivo slogan “Arte, diversión y novedades culturales desde la U” debido al posicionamiento en la audiencia radial que tuvo durante su transmisión durante varios meses en UCSG Radio 1190 am. Los oyentes identifican y reconocen el

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

nombre y slogan que se estableció a aquel proyecto, razón por la cual se determina que puede ser un factor beneficioso para la posterior aceptación en el público televidente. Es relevante aprovechar dicho estudio realizado anteriormente por estudiantes de la facultad y precisamente las autoras de esta tesis fueron parte del mencionado proyecto, lo que asegura una mayor eficacia en el contenido del programa.

En este espacio se podrá observar los trabajos realizados por sus alumnos, los eventos y personajes destacados de la Facultad de Artes y Humanidades y así mismo de ciudad de Guayaquil, de esta manera crear una cultura televisiva enfocada en el arte.

Será un programa de formato tipo revista cultural. Contará con tres bloques de información conformados por segmentos y videos. Los mismos que serán desarrollados en 26 minutos con sus respectivos cortes (pausas) de minuto treinta.

“ADN” será un programa pregrabado, ya que trabajar este tipo de programa en vivo, eleva los costos de producción y exige mayor recurso tanto personal como técnico; razón por la cual se emitirá una vez a la semana con su respectivo reprise.

Para crear más dinamismo y que la propuesta llegue a público de todas las edades, reflejando un concepto además de cultural, educativo se ha incluido en el staff de presentadores (en total son cinco) un personaje animado llamado “Crómix”, que tendrá la función de estimular en el espectador el aprendizaje de conceptos, función de aparatos, vocablos y curiosidades tecnológicas. Crómix, sin duda, reforzará el ámbito educativo y tecnológico de ADN, en plena era digital y donde todos deberán estar a la vanguardia de la tecnología y por ende conocer de sus avances.

“Crómix” aparecerá en animaciones y cápsulas de conocimientos explicativos para que se haga más fácil el entendimiento por parte del televidente; ya que

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

se utilizarán términos y técnicas enfocadas a las carreras de la Facultad de Artes y Humanidades y que el público en general desconoce motivo por el cual se explicará con este personaje, a más de explicar y enseñar de manera dinámica contenidos breves de las materias de Introducción al Pensamiento Crítico, Idioma Español y Estudios Contemporáneos que son materias de la dirección de Humanidades que se les imparte a todos los estudiantes de las diferentes carreras de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

En cuanto a la línea gráfica se utilizarán mayormente la gama de colores fríos pero brillantes con un toque de calidez. Esto quiere decir el uso de colores azul, verde, celeste y naranja, estos estarán plasmados en el logo del programa, colillas, sobreimposiciones, escenografía, iluminación y utilerías.

Entre las formas a utilizar dentro de la línea gráfica y elementos escenográficos resaltarán las líneas curvas y quebradas que dinamizarán el estilo del programa juvenil.

A través de casting se seleccionarán a dos presentadores principales de distinto sexo que tengan las siguientes características: joviales, extrovertidos, con dominio escénico, además de fotogénicos y con capacidad de improvisación comprobada previamente. Además se seleccionará un tercer presentador que tendrá la función de informar en cápsulas educativas que complementarán y refrescarán la pantalla adicionalmente. Este presentador tendrá las mismas características que los presentadores principales y tendrá la oportunidad de interactuar brevemente con los demás y con "Cromix". Y una cuarta presentadora que será la imagen de la carrera de Lengua Inglesa, ya que será quien presente el segmento de esta carrera hablando todo el segmento en inglés, razón por la que será subtítulo; por lo que las características aquí aumentan ya que se necesita que tenga un inglés fluido.

Y se seleccionarán también cuatro reporteros encargados de cubrir los eventos y temas diversos para los segmentos pregrabados del programa que tengan las siguientes características: ágiles, con facilidad de palabra, que transmitan

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

confianza al entrevistado y que sepan manejar situaciones inesperadas dentro de las entrevistas.

Se estima que el programa “ADN” sea aceptado por los estudiantes y autoridades de la Facultad de Artes y Humanidades y así cumplir con las expectativas de las autoras.

5.2 SEGMENTOS DEL PROGRAMA “ADN”

5.2.1 SEGMENTO “EXPRESIONES”

El segmento Expresiones tendrá un formato de entrevista en el set, este buscará conocer las facetas más relevantes de nuestros invitados dentro del mundo del arte y la cultura.

Esta entrevista se realizará a manera de diálogo ameno y espontáneo con quienes nos visiten en cada programa. Entre las personas invitadas al set estarán cineastas, poetas, pintores, maestros de diversas artes además de personalidades que estén vinculadas diariamente con el quehacer cultural.

La misión y objetivo de este segmento es dar a conocer el lado artístico de estas personalidades, obtener mayor información sobre sus actividades y los puntos de vista con respecto al arte que desarrollan.

Hay que destacar que entre los personajes que pasarán por el programa estarán promesas del cine actuales como directores y productores relatando sus experiencias desde sus inicios, la lucha por exponer sus ideas al público y sus trabajos a futuro; también se podrá contar con la presencia de maestros dentro del arte multimedia. Además los jóvenes talentos de la rama musical que compartirán con los presentadores sus anécdotas y el camino que han tenido que seguir para llegar al sitio en que se encuentran. Entre otros invitados estarán pintores, artistas plásticos, profesores de alguna disciplina y que deseen comunicar sus anécdotas; y lo más importante incentivar a los televidentes para su participación en eventos realizados en la ciudad en pro del arte y la cultura.

Este segmento servirá de guía para muchos jóvenes que tengan la inquietud del cómo será incursionar en el arte, con las vivencias de personalidades que desde muy temprano se iniciaron en el medio cultural y artístico.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Expresiones buscará incentivar a través del ejemplo a que más jóvenes vean a la cultura y el arte como estilos de vida que pueden cultivarse en la sociedad actual.

5.2.2 SEGMENTO “PENTAGRAMA”

Pentagrama es el espacio musical del programa en el cual los nuevos talentos provenientes de diferentes universidades demostrarán sus habilidades en esta rama a través de sus presentaciones e inquietudes con respecto a sus carreras.

Esta es una ventana abierta para la difusión colectiva de artistas en solitario o de ensambles musicales.

La misión de este segmento es incentivar a los nuevos exponentes de la música e impulsar sus carreras a través de su mayor difusión a nivel local.

El impulso que se les dará a los nuevos artistas en este espacio, promueve así al talento ecuatoriano haciendo que nuestro público se identifique con sus temas musicales sacándolos al fin del anonimato.

Sería posible antes de que ingresen al set los invitados hacerles una presentación en video capsulas, estas servirán de motivación a los espectadores a seguir en sintonía del programa y con la expectativa por conocerlos más.

Semana a semana los ensambles serán invitados al programa y tocaran en vivo o en playback dependiendo del género que interpreten los artistas.

5.2.3 SEGMENTO “VIVE CULTURA”

“Vive Cultura” será el segmento donde se presentará la agenda cultural.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

La agenda cultural informará más detalladamente los principales eventos artísticos a realizarse en los próximos días en la ciudad de Guayaquil; además de eventos que organizan estudiantes de las universidades e institutos relacionados con las ramas del arte.

El objetivo principal será difundir dichos eventos culturales para que los televidentes estén enterados de las actividades que realcen el arte y la cultura y a su vez puedan ser partícipes de los mismos.

En la actualidad, se observa que hay escasa o nula difusión por parte de los medios de comunicación hacia los eventos culturales que con empeño y dedicación se organizan en la ciudad; exposiciones de arte, danza, muestras cinematográficas se desarrollan semana a semana y gran parte de la ciudadanía ni se entera de su existencia. Es por esta razón que las autoras de este proyecto televisivo han observado la necesidad de crear una cultura de asistencia a estos importantes eventos que destacan el talento de muchos jóvenes.

5.2.4 SEGMENTO “U TALENTOS”

Este segmento tiene un formato de reportaje, el mismo estará dedicado a dar a conocer a destacados estudiantes con capacidades artísticas, culturales e intelectuales sobresalientes desde las diferentes carreras y universidades.

El reportaje de U Talento se desarrollara a través de una entrevista al joven universitario que elaboró un proyecto de tipo cinematográfico, multimedia, musical, fotográfico, pintura, teatro y entre otras ramas artísticas en el que obtuvo algún reconocimiento en festivales o en algún evento relevante.

Los chicos y chicas que sean protagonistas de este segmento mostrarán sus trabajos y comentarán sobre el proceso que tuvo su proyecto, los problemas

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

que se les presentaron, además de las razones para su desarrollo. Por otra parte, invitaran al público televidente a conocer un poco más de sus vidas y la distribución de sus tiempos para combinar el arte y sus actividades estudiantiles regulares. Este segmento será nutrido por entrevistas a familiares, profesores y compañeros quienes conocen sus actitudes y aptitudes en diferentes disciplinas realzando los méritos obtenidos.

La misión de este segmento es incentivar y motivar a los jóvenes para que estudien una carrera relacionada con el arte sin importar los prejuicios; de la misma manera los padres de familia se darán cuenta que el arte es también una profesión que vale la pena fomentar.

5.2.5 SEGMENTO “PLUS”

Este segmento se desarrollará en un formato tipo reportaje dentro del cual se informará sobre el evento más importante que ocurrió en la semana a nivel de las diferentes universidades y de la ciudad de Guayaquil.

En este reportaje se expondrá al espectador los principales acontecimientos ocurridos en cada evento, con sus principales protagonistas a través de una serie de entrevistas amenas y divertidas. El segmento tendrá las incidencias principales del evento además de comentarios de los asistentes al mismo, y por supuesto imágenes que enseñen al público televidente todo lo sucedido.

El equipo de Producción escogerá el evento merecedor a este segmento según su importancia dependiendo de la complejidad y el nivel artístico que se desarrolle en el evento a promocionarse en el programa.

Este segmento tiene por misión hacer sentir al espectador parte de los eventos artísticos y /o culturales que se desarrollan semana a semana en la ciudad de Guayaquil, ya que por lo general la ciudadanía no puede asistir a dichos eventos y de esta manera los involucramos con el arte y cultura que se

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

desarrolla en la ciudad.

Se pensó en la creación de este segmento debido a la poca difusión que existe actualmente de muestras artísticas y culturales que sencillamente se pierden por la desidia de los medios de comunicación. Es así que se crea una nueva forma de entretener e informar hacia un público que busca mucho más que solo entretenimiento.

5.2.6 SEGMENTO “MÁS ALLÁ DELLENTE”

“Más allá del Lente”, es un segmento que estará dedicado al cine donde se proyectarán notas de festivales de cine, fotografía, películas en cartelera, tráilers, e incluso serán entrevistados directores y realizadores para que cuenten sus experiencias sobre sus trabajos a través del lente de una cámara.

Este segmento estará dedicado no solo a profesionales del cine y la fotografía, sino también les daremos cabida a los estudiantes de carreras audiovisuales de las diferentes universidades e institutos para que expongan a los televidentes sus proyectos audiovisuales como: cortometrajes de ficción o documental, cortos de animación, muestras fotográficas, entre otros.

En este espacio también se incluirán los procesos de producción (backstages) de las obras audiovisuales en cada programa y así conocer anécdotas de sus creadores en aquellos momentos de su realización y postproducción.

Su objetivo es dar a conocer el incremento en la producción audiovisual que se está realizando en el país.

5.2.7 CÁPSULA “EN LAS REDES”

Esta será una cápsula informativa será de corta duración presentada por “Crómix”, quien informará sobre novedades tecnológicas en el mundo semana a semana.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Es importante mantenerse actualizados con las novedades tecnológicas, sus últimas funcionalidades y beneficios que ofrezcan a los jóvenes que gusten de los avances que faciliten la vida de la juventud universitaria y el público en general.

El objetivo será mantener informado al televidente sobre el auge tecnológico.

5.2.8 CÁPSULA “MI OBRA FAVORITA”

En este segmento las personalidades de la ciudad contarán al televidente sobre las obras de arte que les han impactado y fueron trascendentales en el desarrollo de sus vidas.

La misión de este segmento es relatar cómo el arte influye en las personas sin importar edad, género o clase social y de esta manera inculcar a que el televidente se incline por las distintas ramas del arte.

Entre las personalidades que se entrevistará estarán gente de televisión, autoridades de la universidad, personajes radiales, además de gente inmersa en diversos ámbitos profesionales que emitan sus comentarios sobre la obra de arte que influenciaron sus carreras.

5.2.9 SEGMENTO “¿CÓMO SE HACE?”

Este segmento será desarrollado con un formato tipo reportaje el cual estará destinado a enseñarle al televidente cómo se realizan diferentes obras en el arte desarrollado en el país y por qué no en el Mundo; ya sean de tipo musical, audiovisual y multimedia. Se incluirán los comentarios de los creadores de las obras y cortas anécdotas. Además se adicionará la opinión de público en las calles para saber si tienen algún conocimiento sobre lo que se mostrará en el segmento.

La misión de ésta cápsula será exponer la parte educativa del programa, incentivando así la curiosidad de los jóvenes en conocer un poco más acerca de las diversas maneras de realizar sus propias obras de arte.

5.2.10 CÁPSULA “CRÓMIX DICE”

“Crómix” es un personaje animado, estructurado con círculos y con su forma semejante a un cromosoma¹² con colores distintivos en el programa (naranja, celeste, verde y blanco). Éste se encargará de una capsula informativa-educativa así mismo de generar interacción con el presentador de las diferentes cápsulas.

“Crómix” explicará términos y frases utilizadas a lo largo del programa y que no son comunes para el público en general. Este personaje se encargará de hacerlo entender en una forma gráfica y simple, para evitar confusiones o malos entendidos en cuanto a los significados de ciertos términos. Además de corregir y explicar cómo se deben decir ciertas frases y de esta manera involucrar las materias de Humanidades que se imparten en la Facultad. Es así que tendrá la función educativa instruyendo y ampliando el conocimiento del televidente dentro de las ramas del arte que imparte la Facultad.

5.2.11 SEGMENTO “POSTEA EN ADN”

“Postea en ADN” es un segmento en el que se leerá los comentarios que los internautas han posteado en las redes sociales (Facebook, Twitter y Youtube),

¹²***En biología, se denomina cromosoma a cada uno de los pequeños cuerpos en forma de bastoncillos en que se organiza la cromatina del núcleo celular durante las divisiones celulares, el ADN siempre se encontrará en forma de cromatina. Este material se encuentra en el núcleo de las células eucariotas y se visualiza como una maraña de hilos delgados. Por lo tanto, cromatina y cromosoma son dos aspectos morfológicamente distintos de una misma entidad celular.***

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

además de recibir las respuestas a trivias (preguntas) que se presentarán como concursos para la participación directa con los televidentes.

Este segmento tiene como misión mantener una comunicación directa con los televidentes, ya que se utilizará las redes sociales como instrumento de retroalimentación para conocer las inquietudes, sugerencias y expectativas sobre el desarrollo del programa.

5.2.12 SEGMENTO “WHY SPEAK ENGLISH”

En este segmento se desarrollan explicaciones del por qué estudiar inglés, asociándolo a diferentes temas y situaciones de la vida cotidiana en las que se necesita saber del idioma.

Se hablará 100% en inglés por una estudiante de la carrera de Lengua Inglesa que será la imagen de la misma, razones por las que esta estudiante debe tener un buen dominio escénico, su inglés debe ser muy fluido y al momento de hablar sea convincente ya que debe hablar sobre su carrera y convencer a los televidentes de querer estudiarla.

Why Speak English se podría decir que es el Editorial del programa por la manera en que se desarrolla.

5.3 EL STAFF DE PRODUCCIÓN DURANTE EL PROGRAMA PILOTO ADN

NOMBRES	CARGO	CARRERA	CONTACTOS
Leticia Becilla García	Dirección y Producción	Ing. en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales	leticia.becilla@gmail.com Telf.: 099412343
Mery Chóez Cedeño	Dirección y Producción - Camarógrafo	Ing. en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales	mjcc2812@hotmail.com Telf.: 093003107
Omar Dimitrakis Ruiz	Presentador Principal		omardimitrakis@gmail.com Telf.: 087906373 042249307
Génesis Groenow	Presentadora Principal		genesis_groenow@hotmail.com Telf.: 091039080
Marco Samaniego	Presentador Secundario	Ing. en Marketing (Empresariales)	mjavier_samn@hotmail.com Telf.: 084082588
Brigitte Baca	Presentadora Secundaria	Lengua Inglesa	brigittejanine@hotmail.com
Bárbara Leones	Reportera 1	Ing. en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales	barbieleones@hotmail.com Telf.: 094835598
Cynthia Macías Cedeño	Reportera 2	Periodista Profesional	macillita7@hotmail.com Telf.: 094788536

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Gabriel Hidalgo	Reportero 3	Ing. en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales	gabrielhp14@hotmail.cl Telf.: 097319264
Kerly Alvarado	Reportera 4	Ing. en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales	k.m.a.t@hotmail.com Telf.: 084836142
Ángel Alvarado	Asistente de producción y dirección	Ing. en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales	jesusalvaradorojas@hotmail.com Telf: 094175741
Diego Merchán	Asistente de producción y dirección	Ing. en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales	diello04@hotmail.com Telf.: 084728164
Dadaif	Escenografía		dadaif@hotmail.es Telf.: 086208931
Marcos Tomalá	Diseñador Gráfico	Ing. en Producción y Dirección en Artes Multimedia	marcos.tomala91@gmail.com Telf.: 093973391

Tabla N° 9. Cuadro del Staff de la producción del programa ADN

5.4 EL CASTING

La ejecución del casting se llevó a cabo en el miniestudio de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, los días 19 y 20 de abril del 2012 con la asistencia de 33 personas, entre ellos estudiantes de la misma universidad y de otras instituciones educativas de la ciudad.

Los asistentes a las pruebas demostraron sus capacidades de improvisación, dominio escénico y actitud frente a la cámara, de los cuales se seleccionan a los tres presentadores y tres reporteros que requiere los distintos segmentos del programa.

Además se realizó un casting especial para los estudiantes de la carrera de Lengua Inglesa el mismo que se desarrolló durante las clases, ya que uno de los segmentos exige que sea un o una estudiante de esta carrera porque tiene que hablar todo el segmento en inglés para darle mayor credibilidad.

Para mejor visualización del casting adjuntamos el Anexo # 15 y adicionalmente el video testimonial de la realización del casting con las mejores propuestas.

5.5 LA ESCALETA

Todo programa de televisión debe tener estructurado su contenido en tiempo y segmentos, a continuación se detalla la escaleta del programa piloto. La misma que cuenta con 3 bloques a desarrollarse en 27 minutos.

ESCALETA N°1		
I BLOQUE : 9 min 25 seg		
VTR	DESCRIPCION	TIEMPO
Intro de inicio	Colilla	25 seg.
	Conductores se presentan y explican la temática del programa	1 min 30 seg
video	Reportaje Facultad de Artes y Humanidades y la expectativa	2 min
	Presentadores inician Segmento Expresiones y presentan al invitado del día	45 seg
Colilla de Expresiones		15 seg
	Entrevista	2 min
	Conductores despiden al invitado y mandan al segmento "Mas allá del lente" y despiden el bloque	45 seg
Video	Segmento "Mas allá del lente"	1 min
Claqueta de la Trivia con pregunta	¿En qué año apareció el primer cómic en el Ecuador?	15seg
Colilla de salida	Salida de bloque	10 seg
II BLOQUE 10 min 10 seg		
Claqueta de	El primer comic en el Ecuador apareció en el	30 seg

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

trivia con respuesta	año 1983 producido por el guayaquileño Iván Valero Delgado.	
Colilla de regreso		10 seg
	Conductores presentan segmento Plus	30 seg
Video	Reportaje Plus	2 min
	Conductores comentan y le dan paso a Brigitte con el segmentos Why Speak English	30 seg
Colilla de Why speak English		10 seg
	Segmento Why speak English	1 min 30 seg
	Conductores presentan el segmento U Talentos	45 seg
Colilla U Talentos		10 seg
	Segmento U Talentos	2 min
	Conductores presentan Vive Cultura	30 seg
Video	Video Agenda cultural	1 min
Claqueta de la Trivia con pregunta	¿Qué compañía desarrolló el Blackberry?	15 seg
Colilla de salida		30 seg
III BLOQUE : 8 min 25 seg		
Claqueta de trivia con respuesta	BlackBerry es una línea de teléfonos inteligentes desarrollada por la compañía canadiense Research In Motion (RIM) que integra el servicio de correo electrónico móvil; aunque incluye las aplicaciones típicas de un Smartphone: libreta de direcciones, calendario, listas de tareas, bloc de notas etc.,	15 seg

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Colilla de regreso		15 seg
Colilla	Colilla ¿Qué pasa? (redes sociales)	10 seg
	Presentadores comentan sobre las redes sociales del programa	30 seg
	Presentadores mandan nota tecnológica “En las redes”	20 seg
Video	Cápsula “En las Redes”	1 min
	Conductores mandan a cápsula Crómix Dice	30 seg
Video animación	Capsula “Crómix Dice”	30 seg
Colilla Pentagrama		15 seg
	Conductores presentan banda invitada “Sonido Híbrido”	30 seg
Reportaje	Entrevista con la banda en el escenario	1 min.
G.C. Créditos	Presentación de video de “Sonido Híbrido”	3 min.
Colilla de salida	Salida del programa	10 seg.

Tabla N° 10 Escaleta del programa piloto ADN

5.5.1 EL DESGLOSE DE LA ESCALETA

5.5.1.1 PRIMER BLOQUE

5.5.1.1.1 REPORTAJE FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES Y LA EXPECTATIVA DEL PROGRAMA

GUIÓN DE PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA ADN	
VIDEO	AUDIO
<p>Imágenes Hall Edificio Principal UCSG</p> <p>Imágenes de alumnos en aulas de clases</p> <p>Imágenes de Edificio del canal</p>	<p>VOZ EN OFF</p> <p>La Universidad Católica de Santiago de Guayaquil avanza a pasos agigantados preparando profesionales en diversas áreas del conocimiento.</p>
<p>Logotipo de la Facultad</p> <p>Fotografías de alumnos de audiovisuales en el miniestudio, multimedia con sus computadoras, alumnos de música en sus instrumentos y alumnos de lengua inglesa en evento.</p>	<p>VOZ EN OFF</p> <p>Es por ello que la Facultad de Artes y Humanidades a través de sus talentos universitarios les quiere ofrecer una nueva propuesta desarrollada con mucho profesionalismo que conjuga lo cultural y la diversión.</p>
<p>Imágenes de alumnos en controles del canal, reportera entrevistando, alumnos de música en evento y trabajos de animación</p> <p>Entrada del logotipo en un espacio animado en affter.</p>	<p>VOZ EN OFF</p> <p>Estamos hablando del nuevo programa de entretenimiento y arte que apenas empieza. Esto es ADN</p>
<p>Imágenes de preproducción: casting, escenografías, grabaciones, estudio para grabación del programa, selección de los talentos, y elementos</p>	<p>VOZ EN OFF</p> <p>La pre-producción se desarrolló con empeño y cuidado en cada uno de los detalles que conforman esta</p>

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

representativos del programa (Transición ADN)	producción. Los procesos más importantes como los casting.... La escenografía.... La línea grafica... entre otros; son esenciales para hacer realidad esta idea difundiendo el arte universitario.
Entrevista de Leticia Becilla (Transición ADN)	“ADN nace de la necesidad...y de la ciudad de Guayaquil”
Imágenes del casting en cámara rápida (Transición ADN)	Música electrónica generando rapidez.
Entrevista Leticia Becilla Cuadro sobre cuadros adicionales de castings de más chicos, procesos de desarrollo del escenario principal.	Leticia: “El proceso de preproducción.... todo lo que necesitamos para el programa”
Imágenes en cámara rápida del proceso de pintado del panel (Transición ADN)	Música electrónica rápida.
Entrevista Mery Chóez Pantallas divididas con imágenes de alumnos y sus trabajos, fotografías de cada carrera y sus talentos (Transición ADN)	Mery: “ADN esta desarrollado con... en nuestros jóvenes”
Imágenes de eventos de audiovisuales, multimedia, lengua inglesa y música en cámara rápida	Música electrónica (Techno Bass remix)
Escenario virtual en Affter Effects de colores acordes al programa donde aparece con cámara virtual el logotipo de ADN en forma dinámica.	Voz en OFF Luces cámara y acción esto es tu programa ADN!

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Tabla N°. 11 Guión del reportaje Facultad de Artes y Humanidades

5.5.1.1.2 SEGMENTO EXPRESIONES

Segmento de entrevista se invita al set al Lic. Víctor Hugo Moreno, Director de las carreras de Artes Digitales.

Las preguntas que se le realizan son:

- ¿Cuáles fueron sus expectativas en el momento que le hicieron la propuesta de este proyecto?
- ¿Cómo considera Ud., el desarrollo artístico y profesional de los estudiantes de las carreras de Artes Digitales?
- ¿Qué consejo le daría usted a nuestros amigos televidentes que gustan del arte para que se animen a estudiar este tipo de carreras?

5.5.1.1.3 MÁS ALLÁ DEL LENTE

Breve reportaje sobre el pre estreno del Documental Ciencia y Fe desarrollado por estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades por los 50 años de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

GUION DEL SEGMENTO MAS ALLA DEL LENTE	
VIDEO	AUDIO
Imágenes del intro	VOZ EN OFF
Imágenes de la entrada del auditorio	La facultad de Artes y Humanidades realizó el pre estreno del documental Ciencia y Fe que recopila la historia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil durante los 50 años de fundación en el Auditorio Vicente Rocafuerte de la Facultad de Jurisprudencia. A dicho evento asistieron autoridades, docentes y estudiantes de la institución
Imágenes de las autoridades en el evento	
Tomas de los realizadores	VOZ EN OFF

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

	Luego de la proyección del mismo se abrió un foro para que los realizadores Diego Merchán, Kassandra Crespo, Nicolás Pablo y Santiago Dalgo puedan interactuar con la audiencia, así como contar sus experiencias en el desarrollo del documental.
Entrevista Diego Merchán	
Entrevista a Ma. José Verduga	
	VOZ EN OFF La Dra. Lourdes Estrada de Soria se mostró muy satisfecha con la obra audiovisual ya que ella fue una de las principales gestoras de este proyecto.
Entrevista Dra. Lourdes Estrada de Soria	

Tabla Nº. 12 Guión del reportaje "50 años de Ciencia y Fe"

5.5.1.2 SEGUNDO BLOQUE

5.5.1.2.1 SEGMENTO PLUS

Reportaje sobre la Convención de Comics fantasía, ciencia y ficción 2012 que realizó el Instituto de Cultura, Arte y Multimedia (ICAIM) de la Facultad de Artes y Humanidades.

GUIÓN DEL SEGMENTO PLUS	
VIDEO	AUDIO
Imágenes de entrada al sitio del evento	(Fondo musical: Amazing techno beat)
Imágenes de asistentes en el lugar	VOZ EN OFF
Imágenes de objetos de colección de comics, figuras, revistas	Por conmemorarse el 50 Aniversario de la Universidad Católica de

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Imágenes del publico	<p>Santiago de Guayaquil el Cómics Club junto al ICAIM organizaron el evento denominado Comics: Fantasía y ciencia Ficción 2012 cuya temática giró en torno al homenaje dedicado a Stan Lee y Jack Kirby por los 50 años de creación de Hulk.</p> <p>El público se distrajo a lo largo de este recorrido por el mundo Comic con stands de los fanáticos de Manga y Anime...</p>
Imágenes de dibujantes elaborándolos	<p>VOZ EN OFF</p> <p>Stands de artistas dibujantes,</p>
Imágenes de revistas destacadas	<p>VOZ EN OFF</p> <p>stand del lector</p>
Imágenes de valla comic	<p>VOZ EN OFF</p> <p>stand de venta de comics importados</p>
Imágenes de muñequitos comics, artículos variados, gorras de personajes anime y comics (pantalla divididas con cuadros de los objetos)	<p>VOZ EN OFF</p> <p>Figuras de acción y novedades relacionadas tales como afiches, gorras, camisetas, botones, videos y más.</p>
Imagen de reportera en un stand (Transición ADN)	<p>VOZ EN OFF</p> <p>Y no podían faltar los cosplay.</p>
ENTREVISTA CON 2 COSPLAY	<p>Audio de entrevista y música alusiva a los comics (música: Ranma opennings)</p>

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

<p>Imágenes de otros stands</p> <p>(Transición ADN)</p>	<p>VOZ EN OFF</p> <p>Veamos que nos dijo uno de los organizadores del Comic Club de Guayaquil.</p>
<p>ENTREVISTA CON SR MAURICIO GIL</p> <p>Imágenes del evento durante su entrevista</p> <p>(Transición ADN)</p>	<p>Audio de entrevista con representante del Comic Club</p>
<p>Imágenes de la línea del tiempo del Comic</p> <p>(Transición ADN)</p>	<p>VOZ EN OFF</p> <p>Los asistentes al evento pudieron conocer la línea del tiempo del Comic, en donde vieron cuales fueron los eventos más significativos del Noveno Arte, tanto a nivel mundial como del Ecuador.</p>
<p>Pantalla dividida en dos de dibujos</p> <p>Imágenes de dibujos, mas revistas, mas comics, figuras de todo tipo del comic juguetes, tazas, billeteras, camisetas.</p>	<p>VOZ EN OFF</p> <p>Y para aquellos amantes del arte y del dibujo o que quieren aprender a hacerlo también disfrutaron de textos de Cómo Dibujar manga, Secretos del Manga, libros de ilustración así como también una gran variedad de cómic europeo, con distintas obras .</p> <p>Esos coleccionistas empedernidos también tuvieron su espacio en este sitio ya que se presentaron una gran gama de figuras de acción a precios muy asequibles.</p>
<p>Entrevistados asistentes al evento</p> <p>Imágenes de sus compras en el</p>	<p>Audio de entrevista a dos asistentes al evento opiniones</p>

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

evento	
Pantallazo de reportera	Reportera: “Bueno chicos, esto ha sido todo por hoy... Bárbara Leones”

Tabla N°. 13 Guión del reportaje “Comics, Fantasía ciencia y ficción”

5.5.1.2.2 SEGMENTO “WHY SPEAK ENGLISH”

Segmento en hablado totalmente en inglés, y el tema a tratarse es sobre el comic y el inglés.

GUION WHY SPEAK ENGLISH
<p>Hi, my name is Brigitte Baca and I’m going to talk about today’s topic.</p> <p>Comics and English</p> <p>Today it’s extremely essential to learn English since it’s widely used in almost all areas of knowledge.</p> <p>In the 70’s the Anglo-Saxon term ‘comic’ began to prevail in the world due to the so called humor of the first cartoons. The word first appeared after the counterculture movement, first in English and then in other languages. The terms cartoon and funnies were also used due to the type of paper they were designed on.</p> <p>English is also the language of entertainment and popular culture .According to a recent study, over 56% of the world websites are published in English.</p> <p>As you now may know learning English is the Lingua Franca, and these days a lot of activities, especially when involving technology, a good command of English skills is highly required. For example, many children who love comics and manga have to use translation software in order to be able to understand their favorite comics.</p> <p>Furthermore, in most parts of the world the majority of the population speaks at least some English, so that they can communicate with just about anyone. And while other parts of the world are still experiencing an economic boom, English will long remain the most important language of economy and travelling as a means of communication.</p> <p>Learning new languages is something that everyone can do, and at any stage of life: you’ll never be too old or too young to learn a new language!</p> <p>Well that’s all for today, and till the next time.</p>

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Tabla N°. 14 Guión del segmento “Why Speak English”

5.5.1.2.3 SEGMENTO “U TALENTOS”

El U talentos de este programa es la Srta. Daniela Asanza, estudiante de la carrera de Ing. En Producción y Dirección en Artes Multimedia, ganadora de varios premios y menciones por los trabajos realizados en la materia de animación.

GUION U TALENTOS	
VIDEO	AUDIO
Presentación Daniela Asanza	Mi nombre es Daniela Asanza, tengo 23 años, nací en Guayaquil, estudio la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia en la Universidad Católica.
Daniela Asanza Imágenes de Mati Cookies Imágenes de Metástasis	Hicimos dos trabajos en todo el semestre de los dos parciales, y los dos fueron con técnica de stop motion, uno fue con muñecos de plastilina y el otro le llamamos el muto que es pintando en la pared con carbón.
	Mati Cookies ese fue el primer proyecto que hicimos.
Corto Animado: Mati Cookies	
Daniela Asanza Corto animado Metástasis	Nosotros concursamos en el 2010 en el Festival de Ojo Loco organizado por la Casa Grande participamos con Metástasis, ganamos con el mejor guión. El año pasado en el 2011 metimos a Metástasis en Puerto Audiovisual, quedó seleccionado, no recibimos

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

	ninguna mención.
Daniela Asanza	<p>En Ojo Loco, su segunda edición, participamos con Mati, Mati Cookies ganamos al mejor cortometraje animado.</p> <p>A fines del 2011 en diciembre, enero estuvo el Ministerio del Interior, organizó un Festival que se llamaba Primer Plano, metimos a Metástasis en los últimos que se receptaban los cortometrajes y quedamos en séptimo lugar; recibimos una Mención de Honor por parte del Ministerio y ese fue un concurso a nivel Nacional.</p>

Tabla N°. 15 Guión del segmento "U Talentos"

5.5.1.2.4 VIVE CULTURA

GUION VIVE CULTURA
<p>Convivir en solidaridad ciclo de cine Guayaquil 2012</p> <p>"La misma Luna" a partir de las 10:00 y 19H00 en la Sala de Usos Múltiples</p>
<p>EXPOCAN Universidad Católica de Santiago de Guayaquil 2012</p> <p>Exposición y concurso de perros</p> <p>El más parecido a su dueño, el más cholito más bonito, el perro mejor disfrazado. De 09H00 a 13H00 en el Coliseo de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.</p>
<p>El próximo jueves 24 de julio, a las 19h, en el teatro José Martínez Queirolo, de la Casa de la Cultura, se presentará, por séptima ocasión, el espectáculo Un día en el Guayaquil de ayer, basado en un guión escrito por Katia Murrieta, bajo su dirección y producción, en homenaje a nuestra ciudad, con motivo de las fiestas julianas.</p>

Este 1, 2 y 3 de agosto la Facultad de Artes y Humanidades realizará el 4to encuentro Nacional de Cine de Autor con la participación de los cineastas ecuatorianos de Incine, Tania Hermida y Fernando Mieleles. Este evento se realizara en el MAAC a partir de las 17h00.

5.5.1.3 TERCER BLOQUE
 Tabla N° 16 Guión de segmento "Vive Cultura"

5.5.1.3.1 CÁPSULA POSTEA EN ADN

GUION POSTEA EN ADN	
GENESIS	Silvia Pozo: Felicidades y mucho éxito.
OMAR	Guillermo Del Campo Saltos: Ahora en tv
GENESIS	Erick Guerrero: Muy buena iniciativa... muy pronto noticias de Abraham Mateo en ADN con su nuevo disco... saludos amigos...!!!
OMAR	Adriana Bayona: Éxitos y bendiciones!! Con orgullo estaré esperando a verlos.
GENESIS	Ángel Agustín Éxitos A.D.N. =)

Tabla N° 17 Guión de cápsula "Postea en ADN"

5.5.1.3.2 CÁPSULA "EN LAS REDES"

Segmento con las siguientes noticias tecnológicas.

GUION CÁPSULA EN LAS REDES
<p>APPLE PLANEA LANZAR UN "IPAD MINI" EN OCTUBRE</p> <p>Apple planea lanzar un iPad más pequeño y barato para finales de este año, por lo menos eso aseguran dos conocedores del proyecto, quienes no quisieron revelar sus nombres porque aún la compañía no ha hecho oficial el anuncio.</p>

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

La intención de este nuevo dispositivo sería ayudar a mantener el liderazgo de Apple en el mercado de las tabletas, que vive el surgimiento de nuevos competidores, como Google y Microsoft.

WINDOWS 8 ESTARÍA LLEGANDO EN OCTUBRE

Se espera que para agosto, Microsoft ya comience a enviar una versión casi terminada de Windows 8 a los desarrolladores de aplicaciones, aunque la versión final estará disponible recién dos meses más tarde, en octubre. Entre las funciones que Windows 8 incorporará, se encuentra una pantalla de inicio en la cual dispondrá de acceso directo a varios programas, algo similar a la versión móvil de Windows 7.

Además de lo ya mencionado, se ha dicho que el sistema operativo ha sido creado para darle mucho uso a las pantallas touch.

AHORA LA TECNOLOGÍA SE ENCARGARÁ DE VALIDAR LOS GOLES

Una vez más, el fútbol y la tecnología vuelven a encontrarse. En días pasados fue anunciado que se aprobó el uso de esta moderna tecnología para determinar si la pelota pasa o no la línea de gol, lo cual siempre genera muchas polémicas.

Dos sistemas, uno inglés llamado Hawk-Eye y otro alemán conocido como GoalRef han sido aprobados por la FIFA. Ambos sistemas alertan al árbitro principal un segundo después de que la pelota ha pasado la línea de gol. El primer torneo en que se usarán estos nuevos métodos será en la Copa de Clubes que se llevará a cabo en el mes de diciembre, y sin dudas los sistemas también serán usados en la Copa Mundial de 2014.

Tabla N° 18 Guión de cápsula “En las redes”

5.5.1.3.3 CÁPSULA “CRÓMIX DICE”

GUION CROMIX DICE

STOP MOTION

Animación en estado puro, debido a que se construye el movimiento foto a foto; manipulando el muñeco u objeto con las propias manos trabajando con materiales como plastilina, arena, recortes de papel, tizas, maderas sobre

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

suelos y muros.
FALACIA Una falacia es un razonamiento incorrecto que aparenta ser correcto.
MODISMO Un modismo es una expresión fija cuyo significado no puede deducirse de las palabras que lo componen. Se trata de una costumbre lingüística que permite condensar una idea en pocas palabras y transmitir dicho concepto a todos aquellos que comparten una misma lengua.

Tabla N° 19 Guión de cápsula “Crómix Dice”

5.5.1.3.4 SEGMENTO PENTAGRAMA

GUION SEGMENTO PENTAGRAMA
Presentación del grupo “Sonido Híbrido”
¿Cuánto tiempo tienen como banda?
¿Qué tipo de música tocan?
¿Presentaciones y proyectos a futuro?
Presentación del vídeo de “Sonido Híbrido”

Tabla N° 20 Guión de “Pentagrama”

5.6 GUION LITERARIO DEL PROGRAMA ADN

GUION LITERARIO PROGRAMA PILOTO ADN	
I BLOQUE	
OMAR	Hola amigos, bienvenidos a su programa A D N, arte, diversión y novedades culturales desde la U
GENESIS	Este es un espacio dedicado al arte y la cultura universitaria, producido por la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil
OMAR	Yo soy Omar Dimitrakis
GENESIS	Y yo Génesis Gronoew y los acompañaremos semana a semana con todas las novedades artísticas y culturales desde la UCSG.
OMAR	Así como el árbol da frutos y pasa por todo un proceso de transformaciones así mismo se ha venido desarrollando poco a poco este espacio televisivo. ¡Génesis!, sabias que el equipo de producción les ha preparado a nuestros amigos televidentes un pequeño extracto de su arduo trabajo.
GENESIS	¡Veamos!
REPORTAJE SOBRE LA PRODUCCION DEL PROGRAMA	
GENESIS	Y para que todo este trabajo se haya hecho realidad hemos contado con el apoyo de la Facultad de Artes y Humanidades y las carreras de Artes Digitales. Por lo que el día de hoy nos acompaña el Director de esta unidad académica, el es Víctor Hugo Moreno en nuestro segmento Expresiones
COLILLA SEGMENTO EXPRESIONES	
OMAR	Víctor Hugo bienvenido al set de ADN, ¿Cuáles fueron sus

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

	expectativas en el momento que le hicieron la propuesta de éste proyecto televisivo?
GENESIS	¿Cómo considera Ud., el desarrollo artístico y profesional de los estudiantes de las carreras de Artes Digitales?
OMAR	¿Qué consejo le daría usted a nuestros amigos televidentes que gustan del arte para que se animen a estudiar este tipo de carreras?
GENESIS	Víctor Hugo ha sido un gusto compartir este segmento con usted, esperando contar con su presencia en una próxima ocasión.
OMAR	Y para terminar este bloque, que les parece si primero vemos nuestro segmento Mas allá del lente
GENESIS	En este segmento les mostraremos los avances que se están realizando en el ámbito audiovisual y fotográfico con sus respectivos protagonistas, que nos contaran sobre sus trabajos.
OMAR	En esta ocasión asistimos al Pre estreno del documental Ciencia y Fe desarrollado por estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades.
MAS ALLA DEL LENTE	
TRIVIA: In what year did the first comic appear in Ecuador? ¿En qué año apareció el primer comic en el Ecuador?	
CORTE	
II BLOQUE	
TRIVIA: The first comic that appeared in Ecuador was in 1983 which was produced by Ivan Valero Delgado. El primer comic que se desarrolló en el Ecuador fue en 1983 producido por Iván Valero Delgado.	
GENESIS	Amigos, si se dieron cuenta entre corte y corte presentamos una pequeña trivía en inglés, se preguntaran por qué, y es que en la Facultad de Artes y Humanidades también se imparte la carrera de Lengua Inglesa que es muy importante

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

	en la actualidad.
OMAR	Por eso más adelante les tenemos preparado un pequeño segmento para que conozcan la importancia de este idioma, pero por el momento que tal si vemos el segmento Plus.
GENESIS	Plus les traerá reportajes sobre los eventos más relevantes que se desarrollan en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, en esta ocasión veremos lo que sucedió en la Convención del Comic 2012 en nuestra universidad.
PLUS	
	Conductores comentan y le dan paso a Brigitte con el segmentos Why Speak English
OMAR	Qué divertido esto de los comics, se nota que los asistentes del evento disfrutaron mucho. Y como hace poco les mencionamos que hemos preparado un segmento sobre la carrera de Lengua Inglesa, que tal si conocemos a Brigitte, una representante de esta carrera y nos explica mejor sobre la importancia de su carrera en el segmento Why Speak English
COLILLA	
BRIGITTE	<p>Thanks Omar.</p> <p>Hi, my name is Brigitte Baca and I'm going to talk about today's topic.</p> <p>Comics and English</p> <p>Today it's extremely essential to learn English since it's widely used in almost all areas of knowledge.</p> <p>In the 70's the Anglo-Saxon term 'comic' began to prevail in the world due to the so called humor of the first cartoons. The word first appeared after the counterculture movement, first in English and then in other languages. The terms cartoon and funnies were also used due to the type of paper they were designed on.</p> <p>English is also the language of entertainment and popular</p>

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

	<p>culture. According to a recent study, over 56% of the world websites are published in English.</p> <p>As you now may know learning English is the Lingua Franca, and these days a lot of activities, especially when involving technology, a good command of English skills is highly required. For example, many children who love comics and manga have to use translation software in order to be able to understand their favorite comics.</p> <p>Furthermore, in most parts of the world the majority of the population speaks at least some English, so that they can communicate with just about anyone. And while other parts of the world are still experiencing an economic boom, English will long remain the most important language of economy and travelling as a means of communication.</p> <p>Learning new languages is something that everyone can do, and at any stage of life: you'll never be too old or too young to learn a new language!</p> <p>Well that's all for today, and till the next time.</p>
GENESIS	Gracias Brigitte, que interesante saber que el idioma inglés lo puedes aprender y relacionar con muchas actividades, gustos e incluso trabajo.
OMAR	Y hablando de gustos, hay estudiantes en la Facultad de Artes y Humanidades que desarrollan habilidades a lo largo de las diferentes carreras y pueden demostrar su talento en el mismo y para conocerlos a continuación el segmento U Talentos.
U TALENTOS	
GENESIS	Felicitaciones a Daniela y a sus amigos por los premios que han ganado en diferentes concursos con sus animaciones, que este tipo de trabajos sirva de inspiración para próximos proyectos.
OMAR	Y en este programa nos hemos preocupado por los eventos

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

	a realizarse en la Universidad Católica y en la ciudad de Guayaquil para que ustedes estén informados y puedan asistir a continuación les presentamos el segmento Vive Cultura.
VIVE CULTURA	
GENESIS	Sigan en sintonía de ADN arte, diversión y novedades culturales desde la u, ya regresamos después del corte.
TRIVIA: Which company developed the blackberry?	
CORTE	
III BLOQUE	
TRIVIA: The BlackBerry which is a line of smart phones was developed by Canadian company Research In Motion (RIM) that integrates mobile email service, which includes typical applications of a smartphone: address book, calendar, task lists, notepad etc.	
OMAR	Amigos para mantenernos comunicados Uds. pueden comunicarse con nosotros vía Facebook buscándonos como ADN y en twitter como @adn_fah y semana a semana en este segmento Postea en ADN y leeremos sus mensajes
GENESIS	Y ahora nos vamos a un segmento muy especial a cargo de nuestro amigo Marcos Samaniego, pero que él mismo nos cuente de qué se trata.
MARCOS	Hola amigos de ADN, yo les voy a presentar a Crómix y junto a él les presentaremos diferentes capsulas de interés de todos Uds. A continuación En las Redes APPLE PLANEA LANZAR UN "IPAD MINI" EN OCTUBRE Apple planea lanzar un iPad más pequeño y barato para finales de este año, por lo menos eso aseguran dos conocedores del proyecto, quienes no quisieron revelar sus nombres porque aún la compañía no ha hecho oficial el anuncio.

	<p>La intención de este nuevo dispositivo sería ayudar a mantener el liderazgo de Apple en el mercado de las tabletas, que vive el surgimiento de nuevos competidores, como Google y Microsoft.</p> <p>WINDOWS 8 ESTARÍA LLEGANDO EN OCTUBRE</p> <p>Se espera que para agosto, Microsoft ya comience a enviar una versión casi terminada de Windows 8 a los desarrolladores de aplicaciones, aunque la versión final estará disponible recién dos meses más tarde, en octubre. Entre las funciones que Windows 8 incorporará, se encuentra una pantalla de inicio en la cual dispondrá de acceso directo a varios programas, algo similar a la versión móvil de Windows 7.</p> <p>Además de lo ya mencionado, se ha dicho que el sistema operativo ha sido creado para darle mucho uso a las pantallas touch.</p> <p>AHORA LA TECNOLOGÍA SE ENCARGARÁ DE VALIDAR LOS GOLES</p> <p>Una vez más, el fútbol y la tecnología vuelven a encontrarse. En días pasados fue anunciado que se aprobó el uso de esta moderna tecnología para determinar si la pelota pasa o no la línea de gol, lo cual siempre genera muchas polémicas.</p> <p>Dos sistemas, uno inglés llamado Hawk-Eye y otro alemán conocido como GoalRef han sido aprobados por la FIFA. Ambos sistemas alertan al árbitro principal un segundo después de que la pelota ha pasado la línea de gol. El primer torneo en que se usarán estos nuevos métodos será en la Copa de Clubes que se llevará a cabo en el mes de diciembre, y sin dudas los sistemas también serán usados en la Copa Mundial de 2014.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

MARCOS	Y ahora es momento del segmento Crómix dice; en este segmento Uds. podrán conocer aquellos términos que se han hablado en este programa y tal vez no sepan de su significado por ser palabras técnicas de las diferentes carreras de la Facultad, además de ciertos modismos que se usan en la vida cotidiana y con este segmento me despido hasta la próxima semana con mas notas tecnológicas.
CROMIX DICE	
GENESIS	Gracias Marcos por la información que nos has brindado el dia de hoy.
OMAR	Y ya para finalizar el programa nos encontramos con los protagonistas del segmento Pentagrama, nuestro segmento musical.
COLILLAS	
GENESIS	Esta es la banda "Sonido Hibrido"
OMAR	¿Cuánto tiempo tienen como banda?
GENESIS	¿Qué tipo de música tocan?
OMAR	¿Presentaciones y proyectos a futuro?
GENESIS	Y para despedir el programa los dejamos con el video de "Sonido Hibrido" Conmigo hasta la próxima semana, fue un gusto compartir con ustedes en ADN arte, diversión y novedades culturales desde la U
OMAR	Hasta la próxima.

Tabla N° 21 Guión Literario del programa piloto ADN

5.7 LA ESCENOGRAFÍA E ILUMINACIÓN DEL PROGRAMA “ADN”

Para la escenografía del programa se han creado tres ambientes para cubrir las necesidades físicas y técnicas del mismo; estos son: El set principal, el set informativo y el set musical.

5.7.1 EL SET PRINCIPAL

El set principal, es el set completo y más complejo de la escenografía, en éste se desarrolla la mayor parte del programa y es en el que los talentos principales van a desarrollarlo.

Cuenta con un panel verde de 2.40 m de alto por 3 m de largo elaborado con una estructura de aluminio y garruchas, en la parte frontal contiene vinales decorativos que hacen alusión al ADN, así como también un letrero en PVC con el logo del programa, un repisero en ángulos de 45 grados en el que se colocaran películas, pinceles, baquetas, libros falsos y demás accesorios que sirvan de utilería y un espacio con luz dicróico para colocar un florero.

Se utilizará una tarima en el que se colocará una sala puff en lona impermeable con un sofá 2 1/2 puestos y 2 puff personales y una mesa luminosa de acrílico de 40 cm x 40 cm x 40cm con iluminación Led con vinales decorativos con el logo y temática del programa. Véase Anexo # 16 el set principal.

5.7.2 EL SET INFORMATIVO

En este set se desarrollan los segmentos de información y educación del magazine por lo que debe ser el ambiente formal del programa.

Está compuesto por una mesa con pedestal, una silla con elevador y un plasma en el que se proyectaran colillas e información adicional y complementaria en

alusión a los temas que tratan los presentadores de los diferentes segmentos. Véase Anexo # 17.

5.7.3 EL SET MUSICAL

El segmento Pentagrama es el segmento musical del programa y se ve en la necesidad de tener ensambles, dúos o solistas en el set para interpretaciones musicales por lo que se crea un tercer ambiente escenográfico especial para este segmento el mismo que cuenta con 5 lámparas IQ con iluminación Led inalámbrica en forma de bases que será colgadas en la parrilla de luces y hacen alusión a torres iluminadas en la parte de atrás del escenario. Véase Anexo # 18.

5.7.4 ILUMINACION EN EL SET

La iluminación que se plantea utilizar en el programa “ADN” consiste en utilizar luz blanca para que se puedan apreciar los colores reales utilizados en la escenografía y así realzarlos; ya que estos son colores cálidos que se complementan entre sí.

Así mismo se ha pensado en cada set para su iluminación específica el mismo que se detalla en el Anexo # 19.

Como se observa en el gráfico, se ha elaborado una iluminación básica homogénea en todos sus componentes. Para esto:

- Posee luces puntuales y esto se da gracias a los Fresneles de 1Kw cada uno.
- Luces de relleno frontal que sirven para complementar la luz que provee cada fresnel y evitar puntos sin luces. Las luces que se utilizan son Fluotec 650.
- Se colocan luces de relleno posterior para crear profundidad en el set con los talentos y la escenografía, esto se obtiene con el uso de fresnel de 750W.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- El ciclorama del estudio también se ilumina para obtener un fondo único, éste no tiene ninguna temperatura de color ya que se conserva la luz blanca para todos los ambientes. Se logra iluminar todo el ciclorama con 9 lamparas Fluotec de 650K.
- Para conseguir mejores detalles del set principal se coloca una lámpara Fluotec de 650 y así optimizar la calidad de la imagen.

5.8 PRESUPUESTO INICIAL DEL PROGRAMA “ADN”

5.8.1 PRESUPUESTO INICIAL DEL PROGRAMA PILOTO TELEVISIVO "ADN"

RUBRO: ESCENOGRAFIA

UNIDAD	DETALLE	VALOR
1	Escenografía: 5 lámparas IQ con iluminación Led alámbrica, letrero Pvc del logo del programa, repiseros en ángulos de 45 grados, espacio con luz dicroico para escultura, estructura de aluminio, garruchas, vñiles decorativos	\$ 1.260,00
1	Mobiliario: mesa luminosa de acrílico medidas 40cm x 40cm x 40cm con iluminación Led de 4 colores con vñiles decorativos personalizados	\$ 201,06
1	Sala puff lona impermeable, incluye: sofá 2 1/2 puestos + 2 puff + mesa puff en lona impermeable	\$ 157,00
1	Mesa con pedestal de 70 cm de alto, 40 cm de diámetro	\$ 93,60
1	Silla de bar con elevador blanca	\$ 48,69

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

	Utilería: jarrón de cerámica 70 cm, florero de vidrio, alfombra.	\$ 41,34
	VALOR SUB-TOTAL	\$ 1.801,69
	VALOR TOTAL	\$ 1.801,69

Tabla N° 22 Presupuesto inicial del programa ADN (Escenografía)

Cabe recalcar que todos los valores incluyen I.V.A

5.8.2 PRESUPUESTO PARA UNA TEMPORADA DEL PROGRAMA TELEVISIVO "ADN"

El siguiente presupuesto se ha plasmado pensando en la realización del programa ADN en UCSG Televisión para una temporada de seis meses; sin contar con los gastos de Papelería, comunicaciones y logística, principalmente de alquiler de estudio y/o espacio televisivo.

PERSONAL	ACTIVIDAD A REALIZAR	VALOR MENSUAL	VALOR TEMPORADA
Productor	Encargado de producir y realizar contenidos del programa.	\$ 500.00	\$ 3.000.00
Asistente de producción	Colabora con todas las labores del productor.	\$ 350.00	\$ 2.100.00
Presentador	Conduce y anima el programa.	\$ 600.00	\$ 3.600.00
Presentadora	Conduce y anima el programa.	\$ 600.00	\$ 3.600.00
Editor y Diseñador Gráfico	Desarrolla la edición y postproducción del programa.	\$ 400.00	\$ 2.400.00
Camarógrafo	Encargado de registrar el material audiovisual de los eventos a cubrirse.	\$ 300.00	\$ 1.800.00
Reporteros	Realizan las coberturas de los	\$ 0.00	\$ 0.00

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

	eventos.	Se recomiendan que sean pasantes.	
Total		\$ 2750.00	\$ 16.500.00

Tabla N° 23 Presupuesto para temporada del programa ADN

5.9 LÍNEA GRÁFICA DEL PROGRAMA

ADN es la propuesta televisiva de la autoras egresadas de la carrera Producción y Dirección Audiovisual, por lo que se plantea que un estudiante de la carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia sea el Diseñador gráfico del programa y que se le reconozca como horas prácticas el trabajo que ejecute.

5.9.1 GAMA DE COLORES

Dentro de la paleta de colores elegidos para la línea gráfica de ADN se tomó en cuenta que es un programa dirigido para jóvenes por su versatilidad; razones por las cuales se escogen:

COLOR	MODELO RGB	MODELO CMYK
Naranja	#FF9420	C 0 % M 52 % Y 88 % K 0 %
Cyan	#20D0FF	C 63 % M 0 % Y 0 % K 0 %
Verde	#2CFF20	C 64 % M 0 % Y 100 % K 0 %
Blanco	#FFFFFF	C 0 % M 0 % Y 0 % K 0%
Negro	#000000	C 86 % M 85 % Y 79 %

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

		K 100 %
--	--	---------

Tabla N° 24 Cuadro de la gama de colores

Estos colores se escogen también por lo que transmiten:

COLOR	SIGNIFICADO	SU USO APORTA EN ADN
Naranja	Energía	Tiene un agradable efecto de tibieza Aumenta la inmunidad y la potencia
Cyan	Equilibrio	Ayuda a la curación espiritual
Verde	Ecuanimidad inexperta, acaudalado, moderado, equilibrado, tradicional	Útil para el agotamiento nervioso Equilibra emociones. Revitaliza el espíritu.
Blanco	Pureza, inocencia, optimismo	Purifica la mente a los más altos niveles
Negro	Silencio, elegancia, poder	Paz. Silencio

Tabla N° 25 Cuadro de significado de colores.

Por ende la gama de colores que se utilizan en el programa tienen armonía entre ellos; y el naranja, cyan y verde se complementan generándole frescura al logo y a las colillas de los segmentos llamando la atención porque cálidos y vivos.

5.9.2 TIPOGRAFÍA

El desarrollo tipográfico es un pilar fundamental dentro de la línea grafica por el impacto visual que genera, si la tipografía no acompaña el resto a la línea grafica fracasa. Dentro de la propuesta del magazine televisivo ADN se han

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

tomado en cuenta cuatro tipos de letras que cumplen con funciones específicas y aportan en el contenido del programa. Estas tipografías son: Agent Orange, Arial, Narkisim, Fifa Welcome.

NOMBRE DE LA TIPOGRAFÍA	DESCRIPCIÓN TIPOGRÁFICA
Agent orange	Elegante fuente de letra en 3D con un sombreado muy discreto; es una fuente dinámica, sin serifa, redonda, actual y juvenil. Se utiliza en logo del programa ya que su estilo juvenil genera en el logo la sensación de ser un programa agradable.
Narkisim	Tipografía recta con serifa, se caracteriza por ser formal y legible, posee un espacio moderado que influye en una lectura rápida. Esta fuente se utiliza en las capsulas y en los créditos del programa.
Fifa welcome	Esta fuente es ovalada, ancha y gruesa; utilizada en los generadores de caracteres del programa y de los reportajes que se realicen en el programa. Por su forma se recomienda que la sombra de la letra no sea usada en exceso.
Arial	Tipo de letra universal para todo tipo de subtítulos, se utiliza en el segmento Why Speak English como formato estándar.

Tabla N° 26 Cuadro de Tipografías elegidas

5.9.3 IMÁGENES E ÍCONOS

Un ícono es una imagen, cuadro o representación; es un signo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica.

ADN por ser un programa de arte y cultura y que abarca una variedad de temas se han seleccionado iconos representativos de cada rama artística para conceptualizar el significado de ellas; por lo que el diseñador gráfico ha creado y/o mejorado vectores específicos para representarlos.

5.9.4 LENGUAJE DE LAS LÍNEAS

La línea es un conjunto de puntos situados a lo largo de la intersección de dos planos, en este caso las líneas que se utiliza en colillas de segmentos, capsulas y generador de caracteres son rectas y quebradas.

- Las líneas rectas tienen la función de dirigir la mirada a la imagen que se va a mostrar y de esta manera se crea interés en el espectador.
- Las líneas quebradas se forman de varias líneas rectas unidas unas con otras por sus extremos en distintas direcciones y así se crea una interacción entre las ellas volviéndose más dinámicas y divertidas sin perder la formalidad que estas representan.

5.9.5 EL LOGO

El logo de ADN contiene los colores de la línea gráfica, antes mencionados, se ha conceptualizado un cromosoma. Se ha creado la pantalla de un televisor que contiene los rasgos del rostro de Crómix. Esto para representar que este espacio Televisivo es una ventana para que los estudiantes de las distintas carreras de la facultad de artes y humanidades puedan expresarse y mostrar sus trabajos, dado que este es el fin de nuestro programa.

Los mismos que se han agrupado entre sí para crear el logo del programa. Véase en el Anexo # 20.

5.9.6 CRÓMIX

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Crómix es el personaje animado que se ha creado para diferentes interacciones en el programa, así como imagen del mismo.

Es dinámico, divertido, inquieto y se compone de esferas coloridas que da la impresión de ser una cadena de ADN por su estructura.

Sus rasgos faciales provocan ternura y esto hace más simpático al personaje, el mismo que se usará en publicaciones, fotografías para el marketing del programa. Véase en el Anexo # 21.

5.9.7 INTRO DEL PROGRAMA

El desarrollo de la intro del programa es fundamental, porque establece el formato que se utilizará en lo largo del programa; se busca plasmar todo lo involucrado al arte y sobre todo vincular las 4 carreras que tiene la Facultad de Artes y Humanidades, la manera en la que se logra vincularlas, es con el uso de elementos característicos de cada carrera.

Las líneas que se utilizar dentro de la intro, se identifican con cada uno de los colores del programa, además que sirven como escenario para el desarrollo y la aparición de los diferentes elementos que la componen, finalizando con el logo del programa.

5.9.8 ENTRADA Y SALIDA DE BLOQUE

Para las entradas y salidas de bloque se utilizan las líneas bases que se han implementado de igual manera en la intro, colillas, transiciones y de más, así como la tipografía característica del programa, para que no se pierda la homogeneidad de la línea gráfica.

Razón por la cual el recorrido de las líneas que se interceptan entre sí, y a la culminación de este recorrido se visualiza la frase que da la pauta a la entrada y/o salida de bloque.

5.9.9 GENERADOR DE CARACTERES

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

El generador de caracteres está compuesto básicamente por el logo del programa, que llega de una manera rápida y pasa de un desenfoque total al enfoque completo del mismo, una vez que se encuentra en pantalla el logotipo, se despliega del mismo 3 franjas que conforman los colores del programa, luego de esto aparece la tipografía FIFA WELCOME, que es la seleccionada para el uso de generador de caracteres tanto en reportajes como presentaciones en estudio; después de unos segundos en los cuales se pueda apreciar el texto, salen las franjas de pantalla mientras que de igual manera desaparece el logotipo. Véase Anexo # 22.

5.9.10 SEGMENTOS

Las colillas que dan apertura a cada uno de los segmentos dentro del programa se derivan básicamente de la intro, para no desentonar de la línea grafica, además de esto las colillas contienen iconos alusivos al tema a tratarse en el segmento y así plasmar de una forma similar como en la intro.

5.9.11 CÁPSULAS

El programa ADN contiene 3 cápsulas con diferentes contenidos y formatos para lo cual cada una de ellas tiene su propia línea gráfica.

Cada una de ellas inician con un fondo muy similar a la escenografía, mientras observamos a Crómix entrar en pantalla, además aparece un televisor que representa la escena donde se lleva a cabo el desarrollo de los términos presentados en la capsula Crómix dice por ejemplo o los videos relacionados con tecnología para el segmento en las redes.

5.9.12 TRANSICIONES ESPECÍFICAS DEL PROGRAMA

Es un paso entre una imagen y otra, para esto se crea de la línea base, que se aprecia en la intro y en todas las colillas; estas líneas básicamente son 3

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

frangas con los colores del programa, que convergen entre ellas. Véase en el Anexo # 23.

5.10 LA REALIZACION DEL PROGRAMA ADN

Dentro del programa televisivo cultural y artístico ADN se implementaron dos tipos de realización.

- La realización de campo
- La realización dentro de estudio

A continuación se detalla un poco más sobre la realización de campo.

La realización de campo está considerada de una forma dinámica, con movimiento e interactividad con sus instantes de pasividad. Dentro de la realización de los reportajes se maneja cámara en mano, en pocas ocasiones tomas hechas sobre soporte (trípode), la cámara utilizada generalmente una Sony semi-profesional de propiedad de la Facultad de Artes y Humanidades.

El tipo de planos usados en su mayoría planos medios para entrevistas, planos enteros para mostrar el lugar y sitios específicos dentro del tema del reportaje, planos de tipo Detalle para destacar objetos pequeños y movimientos como seguimientos, por otro lado paneos de izquierda a derecha y viceversa, se utilizó también paneos verticales o llamados tilt up y tilt down, hay manejo de la velocidad en las tomas dentro de la edición de los reportajes, además del uso de otros recursos como división de pantallas en cuadros establecidos que provocan una mayor atención al espectador.

Mientras que la realización de estudio se llevo a cabo por otros camarógrafos y un director de cámara del canal UCSG Televisión.

La característica de la realización en estudio es el plano general por largos momentos, se usó planos medios y medios cortos para los presentadores, la variación de plano a plano no fue acorde con la idea dinámica del programa por

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

que al ser distinto el personal que trabajó durante la producción de campo. Otro plano usado fue el plano americano que hizo variar la visualización del programa. Se recomienda realizar un juego de planos similar al empleado en los reportajes con mayor variedad visual.

5.11 MUSICALIZACIÓN DEL PROGRAMA ADN

A lo largo del programa piloto “ADN” se empleó musicalización variada y que apoyan al dinamismo obtenido finalmente.

La musicalización dentro de estudio.- Constó de canciones de grupos musicales guayaquileños y solistas como: Los Corrientes, The Cassettes, e Israel Maldonado. Como característica principal de la musicalización es impulsar las carreras de talentos jóvenes guayaquileños.

Dentro de la musicalización del programa hay que tener en cuenta que las grabaciones en estudio siempre deberán tener de fondo bandas ecuatorianas, de esta manera se da a conocer el talento de los grupos musicales de nuestro país.

La musicalización de pregrabados (reportajes) se caracteriza por música instrumental de tipo electrónica juvenil que impulse a la imagen y de mayor valor visual. Entre los temas usados están:

- Funky Jazz Trumpet Cello and Bass (What's Next)
- All ranma 12 openings
- Mazinger Z Intro
- The Avengers Music Video Seasons
- X men intro 1 serie animada
- Amazing techno Beat
- Club Rap Pop Dance Beat Instrumental (NEW 2010).mp3
- Crazy Techno Beats.mp3
- Techno Disco.mp3

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Las cápsulas tienen músicas distintivas de cada una de ellas, en este caso deben realizarse de la siguiente manera:

- Trivia: en esta cápsula la canción que se utiliza es la misma composición electrónica del DJ Fritter que se encontró en la red abiertamente para su utilización.
- Crómix Dice: tiene como música distintiva “Guitarra Clásica – Bossanova” de Paco de Lucia en formato mp3.
- En las redes: como música escogida para ese segmento se trató de Techno Bass Remix por ser una canción que genera innovación y dinamismo.
- Postea en ADN: En este segmento se escogió la canción Instrumental Titanium de David Guetta por ser ágil y actual.

La musicalización de las colillas se realiza siempre con la misma canción que es una composición electrónica realizada en el 2011 por un Dj llamado Fritter; fue escogida porque los golpes musicales son dinámicos y son exactos lo que nos permite en edición realizar cortes precisos y evita que se pierda el interés en el espectador, además de ir acorde a los movimientos de las colillas creando un excelente ritmo visual.

5.12 CRONOGRAMA DE TRABAJO

El cronograma de actividades del programa televisivo ADN ha sido muy variado e irregular ya que este comprende de varias etapas que a continuación se detallan:

5.12.1 PRE-PRODUCCIÓN

La pre-producción del programa ha sido la etapa más extensa debido a las características del proyecto, en esta se crea y se pone en acción el desarrollo del mismo.

FECHA	ACTIVIDAD
12/03/12	Reunión Autoras para crear el contenido, segmentos, duración, target, objetivos del programa.
14/03/12	Reunión de presentación de propuesta a Bessy Granja (Directora de Tesis)
19/03/12	Reunión de las autoras para fijar el contenido, segmentos, duración, target, objetivos del programa.
26/03/12	Desarrollo del marco teórico y propuesta general del programa
02/04/12	Se define ponerle nombre "La Rayuela" al programa y se crea el logo
09/04/12	Se abre la convocatoria al Casting
16/04/12	Reunión con Bessy Granja para revisar y corregir la escaleta del programa.
17/04/12	Se realiza el primer boceto de escenografía
19/04/12	Casting
20/04/12	Casting Se define como nombre oficial del programa "ADN" junto a las autoridades de la Facultad de Artes y Humanidades
23/04/12	Se efectúa la primer reunión creativa con el escenógrafo

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

24/04/12	Se realiza reunión con el diseñador gráfico y se fijan parámetros en la línea gráfica.
27/04/12	Cotización para la escenografía.
01/05/12	Se fija el logo oficial de ADN
02/05/12	Se fijan los Presentadores y reporteros del programa.
03/05/12	Se cubre evento "Convención del Comic: Fantasía, ciencia y ficción 2012"
07/05/12	Inicia la etapa de creación de la línea gráfica.
09/05/12	Se cubre el evento "Pre estreno del Documental 50 años de Ciencia y Fe"
	Se entrega carta de presupuesto de la escenografía.
18/05/12	Se realiza la entrevista del segmento "U Talentos"
21/05/12	Etapa de edición de reportajes.
11/06/12	Reunión con escenógrafo
20/06/12	Primer revisión de línea gráfica y reportajes
21/06/12	Entrevista de las autoras para reportaje. Grabación proceso de producción escenográfica.
27/06/12	Compra de elementos escenográficos.
28/06/12	Compra de elementos escenográficos.
02/07/12	Primer ensayo con los talentos del programa
03/07/12	Casting en la carrera de Lengua Inglesa

Tabla N° 27 Cronograma de la pre producción

5.12.2 PRODUCCIÓN

La producción se da precisamente en la ejecución y toma de decisiones finales para así llevar a cabo el programa, no tiene una extensa duración ya que en la pre producción se desarrolla la mayor parte del programa.

Se ejecutan planes de contingencia en caso de algún fallo y se realiza el rodaje.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

FECHA	ACTIVIDAD
04/07/12	Prueba de escenografía en el estudio de UCSG Tv
05/07/12	Ensayo con los talentos en el estudio de UCSG TV
11/07/12	Aprobación de la línea grafica final.
13/07/12	Aprobación del guion literario del programa
16/07/12	Aprobar la musicalización del programa
17/07/12	Confirmación de la Banda e invitado del programa
19/07/12	Grabar locuciones para las colillas
20/07/12	Grabación del piloto ADN

Tabla N° 28 Cronograma de la producción

5.12.3 POST-PRODUCCIÓN

Etapa de menor duración ya que la edición y post producción no es extensa ya que los reportajes, colillas y demás elementos del programa ya se han realizado.

FECHA	ACTIVIDAD
21/07/12	Selección del material grabado
22/07/12	Edición de ADN
23/07/12	Edición de cápsulas
24/07/12	Musicalización y Render
26/07/12	Exportado final

Tabla N° 29 Cronograma de la post-producción

5.13 ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL FINAL DURANTE LA GRABACIÓN DEL PROGRAMA PILOTO “ADN”

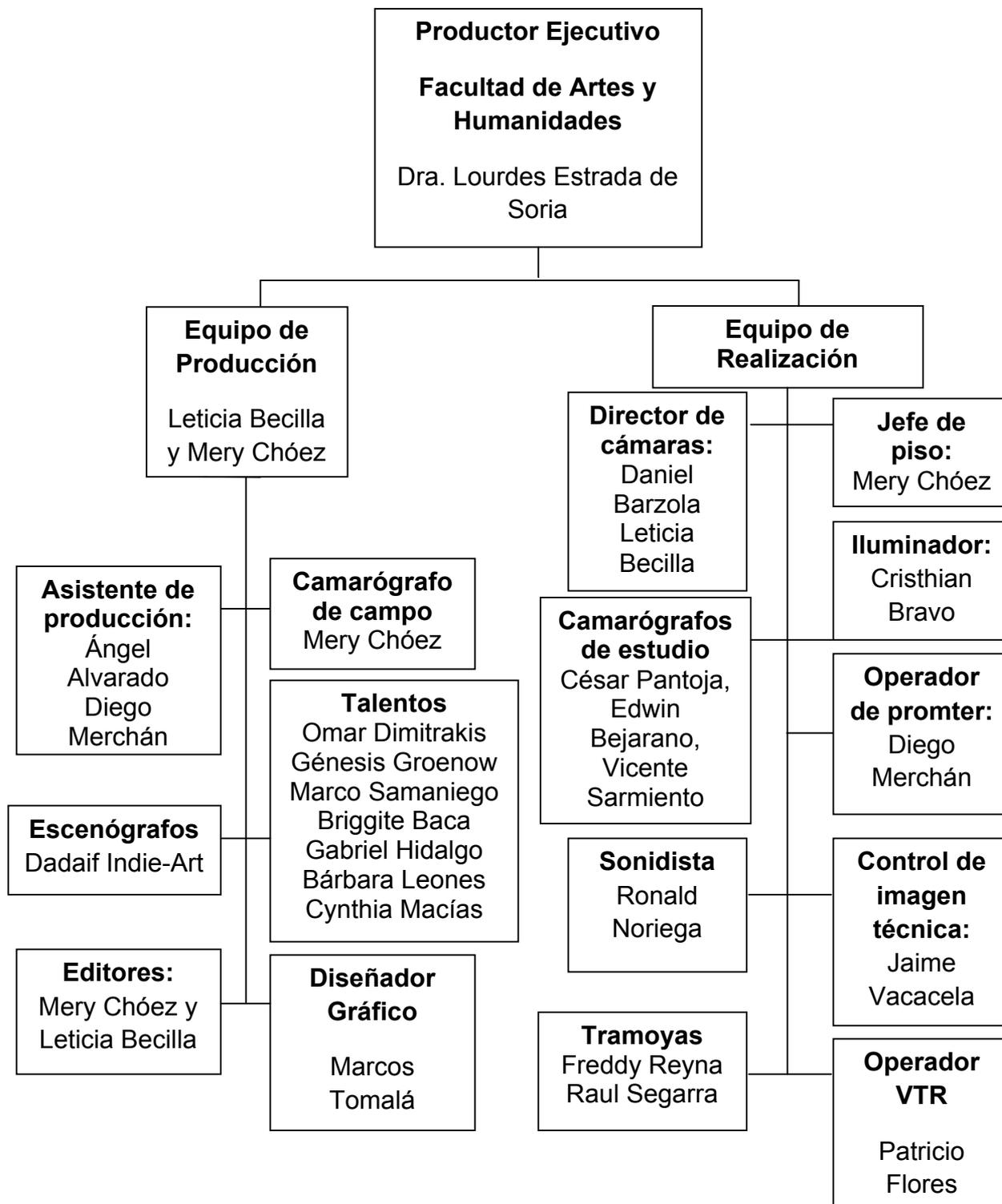


Tabla N° 30 Estructura organizacional del programa ADN

CAPITULO VI

RESULTADOS DE LA PROYECCIÓN DEL PROGRAMA PILOTO ADN

6.1 LAS ENCUESTAS Y SUS RESULTADOS

Una vez culminada la etapa de producción y realización del programa piloto ADN, se determinó parámetros que los alumnos de la Facultad podrían calificar para hacer el análisis posterior a su visualización, esto además del Focus Group implementado por las autoras del presente proyecto de investigación. Las encuestas se realizaron a 80 estudiantes de las carreras de la Facultad de Artes y Humanidades, quienes asistieron al Centro de Difusión Cultural de la Universidad Católica de Guayaquil en horarios específicos; y con la colaboración de los profesores de diferentes cátedras se pudo establecer contacto y así obtener la debida retroalimentación con respecto al programa ADN y su grado de aceptación de los futuros televidentes de este producto audiovisual que se desea siga implementándose fomentando el arte y cultura universitaria.

Los temas principales de la encuesta realizada tienen 5 puntos importantes que tienen que ver con elementos más distintivos de la propuesta televisiva:

- Los talentos y su desenvolvimiento
- Escenografía y elementos
- Valoración de los contenidos ofrecidos en programa y su estructura correspondiente
- Apreciación de la línea gráfica (colores y formas)
- Calificación general de la producción del programa ADN
- Análisis de los estudiantes para la visualización posterior de una temporada de ADN

El correspondiente formato de la encuesta se encuentra en los anexos. Véase Anexo # 24.

Pregunta # 1

¿Cómo califica a los talentos seleccionados para este programa?



Gráfico N° 9. Aceptación de los talentos en la propuesta televisiva.

VALORACION	CANTIDAD	PORCENTAJE CUANTITATIVO
MALA	0	0
REGULAR	6	7%
BUENA	22	28%
MUY BUENA	32	40%
EXCELENTE	20	25%

Tabla N° 31. Aceptación de los talentos en la propuesta televisiva

En estos resultados se evidencia que los estudiantes encuestados califican la selección de los talentos (presentadores y reporteros) como muy buena su participación, es decir un 40% están de acuerdo con la interacción que tienen los presentadores. Por otro lado un 28% consideran como buena su actuación y 25% dice que son excelentes mientras un 7% acota que su participación es regular. A la gran mayoría les agradan los talentos seleccionados, pero si se

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

observa que deben empaparse más de los temas y de las carreras de la Facultad para mayor dinamismo en pantalla.

Pregunta #2

¿Cómo califica los elementos escenográficos empleados para este programa?

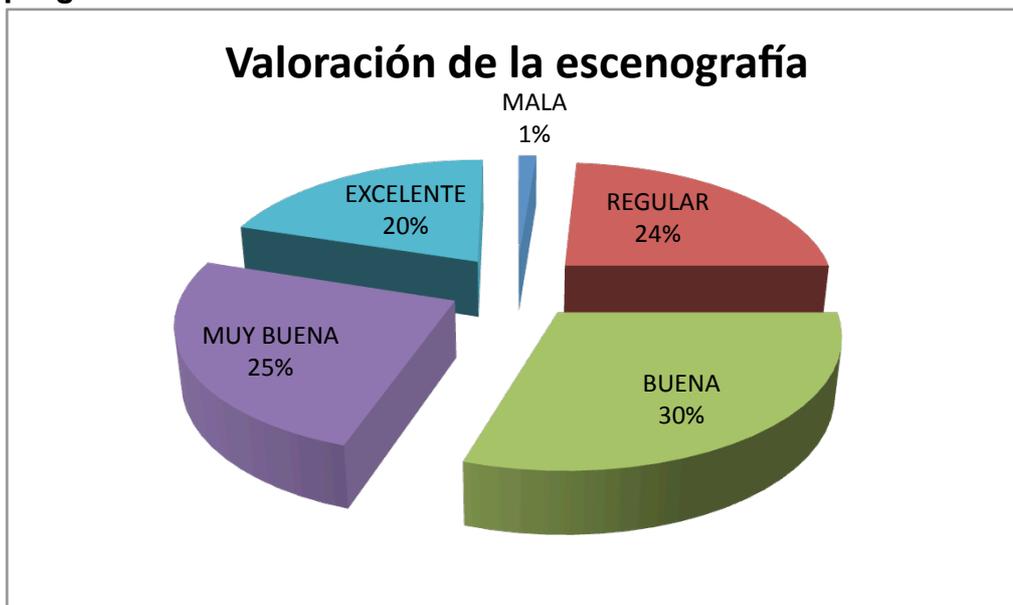


Gráfico N° 10. Aceptación de la escenografía del programa

VALORACION	CANTIDAD	PORCENTAJE CUANTITATIVO
MALA	1	1%
REGULAR	19	24%
BUENA	24	30%
MUY BUENA	20	25%
EXCELENTE	16	20%

Tabla N° 32. Aceptación de la escenografía del programa

El resultado en esta pregunta es mayoritario para la calificación buena observándose un representativo en un 30%, es decir que a buena parte de los televidentes encuestados les gusta mientras un 25% califica de buena la conjunción de elementos escenográficos por otro lado un 20% indica que es excelente, el 24% indica que lo consideran regular mientras tan solo un 1% dicen que es mala la escenografía presentada. Se recomienda continuar con

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

dicha escenografía por un temporada y si es posible por sugerencias aumentar dos paneles más y así cubrir espacios vacios a los lados.

Pregunta #3

¿Cómo califica el contenido y estructura del programa piloto ADN?

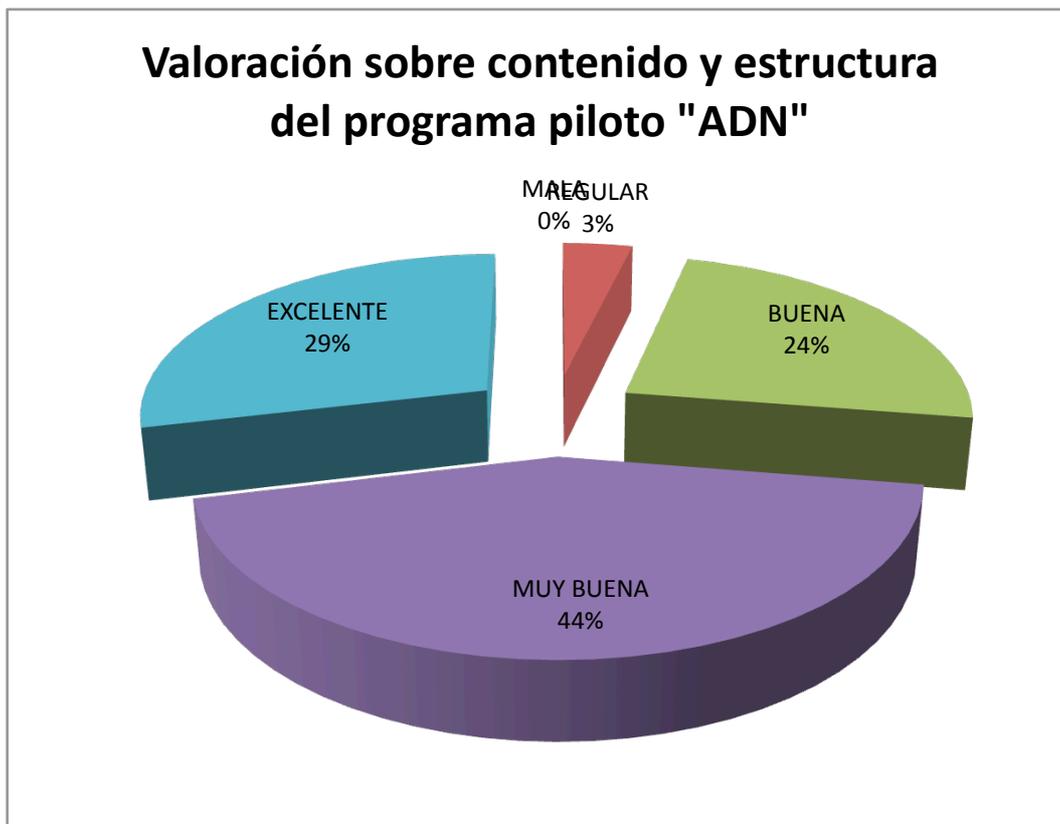


Gráfico N° 11. Aceptación del contenido y estructura del programa

VALORACION	CANTIDAD	PORCENTAJE CUANTITATIVO
MALA	0	0%
REGULAR	3	3%
BUENA	19	24%
MUY BUENA	35	44%
EXCELENTE	23	29%

Tabla N° 33. Porcentajes de la aceptación del contenido y estructura del programa

Con este parámetro se visualiza éxito en el programa, sobretodo porque trata del contenido que a la gran mayoría le gustó teniendo elevados porcentajes un

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

44% como muy bueno y 29 % como excelente, el 24% dice que es buena la propuesta en estructura y contenidos y tan solo un 3% indica que sea regular, siendo estas opiniones mínimas pero también considerables, y esto se relaciona directamente con elementos que tienen resultados bajos en cuanto a la aceptación, sin embargo siempre es mejorable y puede cambiar.

Pregunta #4

¿Qué le parece la línea gráfica del programa piloto ADN?

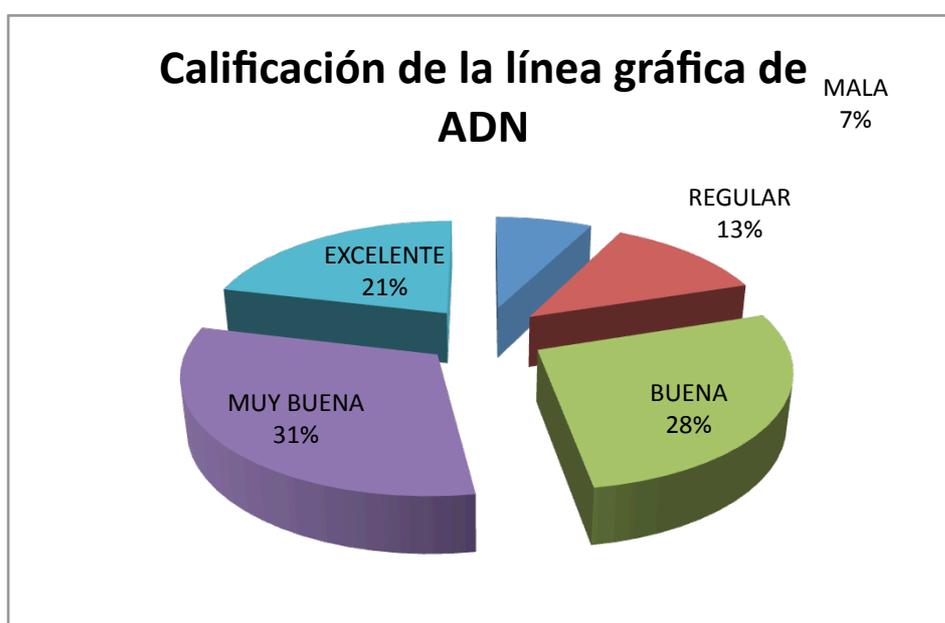


Grafico N°. 12 Calificación de la línea gráfica de ADN

VALORACION	CANTIDAD	PORCENTAJE CUANTITATIVO
MALA	6	7%
REGULAR	10	13%
BUENA	22	28%
MUY BUENA	25	31%
EXCELENTE	17	21%

Tabla N° 34. Porcentajes de la aceptación de la línea gráfica de ADN

En este punto la producción debe ser cuidadosa, ya que es algo elevado el nivel que considera Regular 13% y Malo 7% la propuesta de línea grafica, aunque a una buena mayoría dicen que les gusta siendo: Buena 28%, Muy

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

buena 31% y Excelente 21%. Es posible durante la primera temporada hacer modificaciones en la línea gráfica para aumentar la aceptación por parte de los estudiantes, haciéndose partícipes en la parte creativa.

Pregunta # 5

En general ¿Cómo califica a toda la producción del programa ADN?

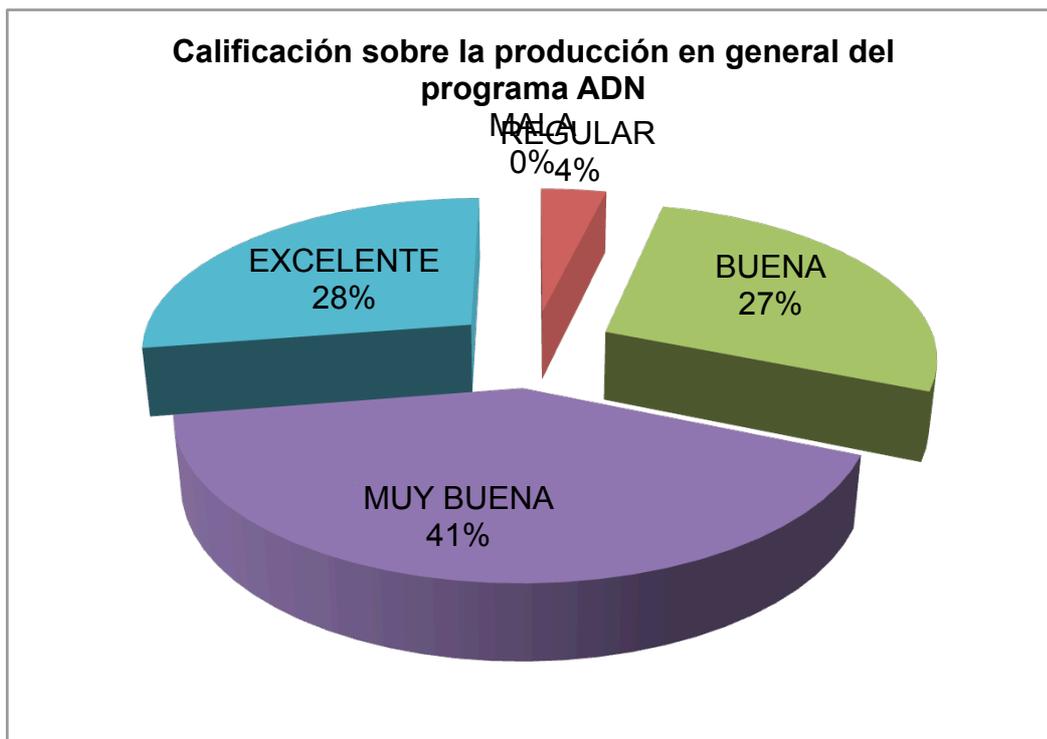


Grafico N° 13 Cuadro sobre la producción general de ADN

VALORACION	CANTIDAD	PORCENTAJE CUANTITATIVO
MALA	0	0%
REGULAR	3	4%
BUENA	22	27%
MUY BUENA	33	41%
EXCELENTE	22	28%

Tabla N° 35 Porcentajes sobre la producción del programa ADN

En manera general según la encuesta lleva a la determinación de que la producción general del programa es calificada positivamente como Muy Buena 41% en su mayoría, Excelente un 28% y Buena como un 27%, y tan solo un 4% indica que la ve Regular esta propuesta en su conjunto.

Pregunta # 6

Una vez visto el programa piloto, ¿Continuaría viéndolo en UCSG Televisión?

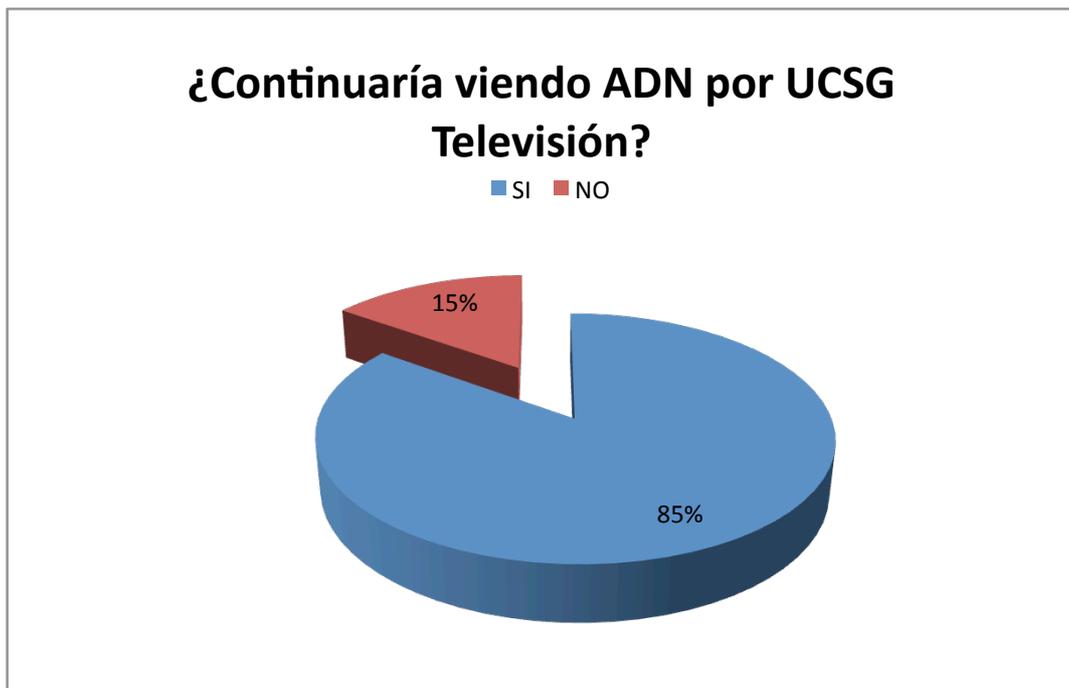


Grafico N°. 14 Continuidad de visualización del programa ADN en UCSG Televisión.

	CANTIDAD	PORCENTAJE CUANTITATIVO
SI	68	85%
NO	12	15%

Tabla N°. 36 Porcentajes de televidentes que visualizarán el programa posteriormente.

Acerca de los resultados que se obtienen en esta última pregunta de la encuesta realizada a los estudiantes de la Facultad expresaron su razonamiento por el cual continuarían visualizando un programa como ADN en UCSG Televisión:

Las razones que indican los estudiantes son las siguientes:

- Programa innovador por su contenido artístico.
- Informativo y entretenido.
- Actualiza a sus estudiantes sobre sucesos de la Facultad.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Hace partícipes a los estudiantes a través de un espacio comunicacional que tiene mayor alcance.
- Es interesante por la variedad visual.
- Porque es posible desarrollar más contenido de las carreras en un programa de éste formato.
- Porque es dinámico y juvenil
- Hay buena identificación con el público juvenil que necesita más información cultural
- Incentivaría a los jóvenes ver el canal universitario.
- Este programa promueve nuevos talentos.

Las razones que dicen los estudiantes por las que no verían el programa son:

- Por falta de tiempo
- Porque no les gusta ver la televisión nacional ni el canal de la Universidad.
- Porque no quieren exagerada promoción de la Facultad solo la adecuada en los programas posteriores.

De manera específica el programa magazine cultural ADN según este estudio y los comentarios surgidos tanto durante las encuestas y focus Group se tendrá un buen nivel de aceptación por las razones expuestas anteriormente y que han manifestado sus propios estudiantes así como también sus autoridades. Las principales y destacables razones para llegar a esta premisa es que el dinamismo, la innovación, el incentivo a las carreras y al talento juvenil es lo que más se evidencia los resultados obtenidos durante toda la etapa de investigación desde sus inicios sobretodo.

6.2 EL FOCUS GROUP

El Focus Group empleado como método de la investigación de éste proyecto de graduación servirá para medir el impacto que tuvo la proyección del programa piloto ADN en sus espectadores: autoridades de la Facultad y estudiantes.

De esta forma se evaluará esta nueva propuesta televisiva que las autoras proponen al público televidente. Además será posible descubrir elementos que incomodan o no satisfacerán a futuro al público y que servirá para darle cambios que mejoren el programa.

6.2.1 FOCUS GROUP # 1 PARTICIPACION DE LAS AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES.

Según declaraciones obtenidas en el Focus Group desarrollado en una reunión dentro del Decanato de la Facultad con la presencia de los directores de cada carrera de la unidad académica y posterior a la visualización del programa piloto, las autoras encontraron las siguientes opiniones:

Se hicieron recomendaciones como:

- Mejora de línea gráfica
- Animación de Crómix para mejorar la interactividad.
- Créditos del programa fuera de cualquier video musical, sino en su respectiva colilla de salida para evitar confusiones.
- Mejoramiento de la dicción y vocalización de los presentadores.

Razones por las que las autoridades verían este programa posteriormente:

- Por ser informativo sobre las actividades de la Facultad y de sus estudiantes.
- Por ser una buena plataforma para llegar a más público y demostrar el talento que existe en las aulas de clases.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Por tener una buena estructura y donde se observa que todo el contenido conjuga todas las carreras de la Facultad de Artes y Humanidades.
- Por ser producido por estudiantes con un buen nivel de conocimientos para el desarrollo de esta producción audiovisual.
- Porque beneficiará al espectador al ver las bondades de cada una de las carreras que oferta la Facultad de Artes y Humanidades.
- Por la frescura y espontaneidad de los talentos que presentan el programa, hay una buena relación entre ellos que transmiten hacia los televidentes y esto atrae y crea un ambiente óptimo.
- Una buena alternativa y se sugiere que la transmisión del programa tenga sus correspondientes reprises.

6.2.2 FOCUS GROUP # 2 PARTICIPACION DE ALUMNOS DE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES CARRERAS: AUDIOVISUALES, MULTIMEDIA, LENGUA INGLESA Y MUSICA

Grupo A: Horario 11H30 AM a 12H30 PM

Día: Lunes 30 de julio del 2012

Este focus Group se desarrolló con un grupo de estudiantes donde acudieron mayormente estudiantes de Multimedia y menor cantidad de estudiantes de las otras carreras. Se llevó a cabo en el Centro de Difusión Cultural de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dentro de este grupo las observaciones importantes que hicieron fueron:

- Este programa impulsa al talento de los estudiantes de la carrera de Música porque pueden difundir sus temas musicales y así hacerse conocer.
- Se pidió que se de mayor tratamiento a la escenografía para que llame más la atención de los espectadores del programa.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Según la apreciación de una de las asistentes es un programa juvenil conveniente para una parrilla de programación que actualmente no llama la atención en UCSG Televisión, comentó además que debe hacerse un mejor tratamiento en el diseño e interacción de Crómix
- Se recomendó usar una tipografía con rellenos para las entradas y salidas de bloque.
- Un estudiante de la carrera de Música acotó que el programa es dinámico y divertido, no se convierte en monótono como muchos otros programas de la televisión nacional, además de manifestar que le gustó la musicalización por la variedad que le da al contenido.

Grupo B: Horario 17H00 PM a 18H00 PM

Día: Lunes 30 de julio del 2012.

En el siguiente grupo de jóvenes se encontraban estudiantes de las carreras de Lengua Inglesa y Música quienes dieron su aporte a través de diversas opiniones manifestando lo siguiente:

- Se sugirió un mayor enfoque dentro del área de la traducción y la enseñanza del idioma inglés.
- El presentador debe mejorar su dicción y vocalización para posteriores programas.
- Existió comparación con otros espacios televisivos del canal universitario, en el que se aburren fácilmente y dicen que si la presente programa sale al aire escogerían verlo con agrado, ya que también impulsa a los nuevos talentos musicales; por lo que para ellos es difícil darse a conocer en los medios por no tener suficiente trayectoria y ser estudiantes de música.
- A este grupo de estudiantes si les gustaría participar en la producción de la temporada de este programa.

Grupo C: Horario 18H30 PM a 20H00 PM.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Día: Lunes 30 de julio del 2012.

Los participantes de este focus Group fueron alumnos pertenecientes a las carreras de Artes Audiovisuales y Artes Multimedia quienes dieron las siguientes pautas:

- Es aceptable por parte de los estudiantes que se promoció el talento que poseen y ciertos estudiantes sintieron que hay exagerada promoción de la Facultad que genera cierto rechazo.
- Destaca la inexistencia de programas que den apertura a los trabajos realizados por estudiantes.
- Uno de los profesores asistentes al focus Group reconoce la falta de información actual en este tipo de carreras que se dan en la Facultad y es una ventana abierta para darse a conocer y recomienda aventurarse en nuevos temas y formatos para enriquecer el programa; además de tener más asesoramiento con respecto a la línea gráfica.
- Otro de los catedráticos acota que el programa debe ser más universal (su contenido debe ampliarse para que el público en general pueda identificarse con los temas propuestos en el programa). Y en el aspecto técnico el profesor considera que está muy bien logrado.
- Algunos de los estudiantes si trabajarían en esta propuesta audiovisual porque es parte de la experiencia pre-laboral que obtendrían, además se evidencia que hay satisfacción en cuanto se muestre lo que hacen día a día en sus carreras.
- Un estudiante dijo gustarle el programa en su totalidad y lo recomendaría, ya que las personas que lo rodean desconocen los conocimientos y habilidades que posee gracias a sus estudios.

6.3 CONFRONTACIÓN DE LAS VARIABLES CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS Y LA HIPOTESIS GENERAL

En el siguiente esquema se confronta las variables que se han utilizado para desarrollar la hipótesis general del programa, las que sirven para analizar el grado de aceptación que tendrá la propuesta televisiva “ADN” creada por las autoras del presente trabajo de graduación.

Análisis de Resultados de Encuestas y Focus Group		
VARIABLES	Si cumplen	No cumplen
Conocimientos	X	
Interés y participación	X	
Nivel de convocatoria	X	
Experiencia pre laboral	X	
Nivel de preferencias	X	
Nivel de colaboración	X	

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Aceptación por el contenido del programa	X	
------------------------------------------	---	--

Tabla Nº. 37 Análisis de Resultados de Encuestas y Focus Group frente a las variables

Las hipótesis específicas de esta investigación desarrollada hacia los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades dan como resultado las siguientes observaciones:

1. ¿Los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades están realmente capacitados para producir y dirigir proyectos audiovisuales?

Según el estudio realizado se obtuvo respuesta positiva a esta hipótesis ya que pudieron expresar su aceptación e inconformidad a su vez con respecto a determinados parámetros que se dan a su consideración. Los estudiantes de audiovisuales de los ciclos superiores si están capacitados, porque las autoras de este proyecto desarrollaron la propuesta televisiva, mientras que los estudiantes de otros ciclos se están capacitando para poder elaborar proyectos de gran magnitud y similares al programa.

2. Los estudiantes de la Facultad proyectarán su talento a la comunidad universitaria y guayaquileña, a través de esta propuesta audiovisual.

Muchas de las respuestas que se obtienen gracias al focus Group y las encuestas es la satisfacción de los estudiantes en poder mostrarle a la comunidad los trabajos que ellos mismos realizan y así aprecian más el talento que poseen.

3. ¿Los estudiantes de la Facultad estarán dispuestos a impulsar y mantener este proyecto audiovisual?

Los estudiantes de la Facultad están interesados en impulsar este proyecto dependiendo de la apertura que se les siga dando al mismo, así también como el apoyo de las autoridades y profesores con los debidos asesoramientos para mayor eficacia y eficiencia.

4. Los estudiantes se identificarán con la carrera cuando participen en las producciones realizadas por la Facultad.

Los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades se identificaron con la unidad académica a la que pertenecen claro ejemplo se evidenció con los estudiantes de Lengua Inglesa que aplaudieron y ovacionaron la intervención de su representante en el programa, así como los chicos de la carrera de Música, se asombraron con el video clip de Sonido Híbrido integrado por estudiantes de la carrera.

5. Los estudiantes obtendrán la experiencia audiovisual de laborar en un medio de comunicación.

Este tipo de propuestas audiovisuales son una carta abierta para poder laborar demostrando así el potencial y capacidades que poseen, además que para trabajar en un medio de comunicación siempre se exige experiencia laboral y al intervenir en el programa de la Facultad ya obtendrán el aval de haber producido para un medio de comunicación.

6. El magazine televisivo a realizarse será impulsado por autoridades de la Facultad por ser una representatividad en televisión.

Hasta el momento se ha obtenido el respaldo necesario de las autoridades de la Facultad de Artes y Humanidades para la producción y realización del programa piloto ADN, al proporcionar el presupuesto sobretodo en Escenografía y parte de utilerías del programa. Los directores de las diferentes carreras han estado pendientes de los segmentos y contenidos que involucran sus diferentes unidades académicas brindando el correspondiente asesoramiento.

7. Los docentes se involucrarán en las actividades que se mostrarán dentro del programa.

El personal docente de la Facultad de Artes y Humanidades es el pilar fundamental para la producción y realización a futuro de este programa, ya que ellos serán las guías que pueden proponer temas del contenido y de la realización a más de ser principales asesores para solucionar inconvenientes de tipo artístico y técnico.

8. Los estudiantes se van a sentir motivados a consumir más contenido audiovisual de tipo cultural y educativo.

Durante el Focus Group y las encuestas desarrolladas se percibió que los estudiantes se motivaron y se emocionaron al verse incluidos en esta propuesta audiovisual e incluso algunos comentaron que mejorarían sus contenidos o proyectos propios para ser mostrados en la primera temporada del programa.

Con las respuestas positivas que se han planteado a lo largo de la presente investigación a través de Focus Groups, encuestas y observaciones se puede llegar a la conclusión de que la hipótesis general que se generó a través de la escasa producción televisiva de la Facultad de Artes y Humanidades; además de su poca aceptación por parte de los estudiantes, debido a la desmotivación y falta de creatividad al momento de mostrar en un audiovisual las actividades que se desarrollan se determina que si se cumple:

“Si los estudiantes de las carreras de Artes y Humanidades son incluidos en la producción y realización de la nueva propuesta televisiva (magazine), entonces ¿Tendría la aceptación e impulso que necesita para salir al aire en UCSG Televisión y mantenerse con alto nivel de aceptación por la comunidad universitaria?”

CAPITULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 RECOMENDACIONES DEL PROGRAMA TELEVISIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

“ADN” la propuesta televisiva que las autoras del presente proyecto de graduación, propone a la Facultad de Artes y Humanidades por ser una producción en la que se estima que sean los estudiantes de dicha unidad académica sean quienes realicen la producción del mismo; se dispone tener en cuenta las siguientes recomendaciones en las diferentes áreas a detallar.

7.1.1 PRODUCCION DE CONTENIDO

- El contenido del programa debe ser aprobado por el Productor General del Programa y autoridades de la Facultad de Artes y Humanidades.
- Los estudiantes de las diferentes carreras pueden aportar con el contenido semana a semana.
- Se recomienda que el segmento “Why speak English” sea realizado por los estudiantes de la carrera de lengua inglesa, supervisado por un docente; así mismo como las trivias en inglés.
- El contenido de cada reportaje debe ser corregido y supervisado por el profesor guía o el productor del programa.
- Los segmentos semana a semana pueden variar y no es necesario que una semana se pase un segmento y el siguiente programa también.
- Se recomienda que la Facultad de Artes y Humanidades genere la mayor cantidad de eventos artísticos

7.1.2 DEL EQUIPO DE PRODUCCIÓN

- Se recomienda que se tome en cuenta el organigrama en el que se detalla el equipo de producción y realización para programas a futuros.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- El productor general de programa debe ser alguien que conozca las diferentes carreras que se imparten en la Facultad.
- Para ahorrar presupuesto se recomienda que los estudiantes de la Facultad, trabajen como pasantes en la producción del programa, de preferencia que sean de los últimos ciclos las carreras.
- Cada integrante del equipo de producción debe estar consciente de su responsabilidad desde el momento que acepta el cargo y que tiene bajo su responsabilidad los deberes y derechos que se le indicará previamente, y que el trabajo encomendado deberá entregarlo en la fecha y hora indicada.
- El equipo de producción debe aprender a trabajar en equipo, bajo presión y respetar los cargos y obligaciones de cada uno de ellos.
- El equipo de producción puede tomar decisiones en el contenido del programa, bajo la responsabilidad del productor del programa.
- Los estudiantes de la facultad y el equipo técnico de UCSG Televisión deben realizar ensayos previos.

7.1.3 ADECUACIONES FÍSICAS Y TÉCNICAS

- Se recomienda que se delegue un aula y se adecue con suministros de oficina, línea telefónica, 2 computadoras (una editora y una con acceso a redes sociales para difusión del programa), televisor para que funcione como la oficina de producción de “ADN” y sea el lugar donde el equipo de trabajo tenga un espacio físico fijo de trabajo.
- El equipo de producción para cada grabación en estudio deberá asistir con una hora de anticipación establecida por el canal, con el objetivo de adecuar y observar los contratiempos de última hora evitando así pérdidas de tiempo y recursos en el momento de grabar.
- Se sugiere que los talentos del programa al momento de grabar utilicen apuntadores, para una mejor comunicación con el Productor del programa.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- La utilería y mobiliario del programa deben guardarse en un lugar fijo, destinado por la Facultad de Artes y Humanidades para evitar pérdidas y daños.
- Es necesario que la Facultad de Artes y Humanidades adquiera un micrófono boom (ambiental) para diferentes tipos de grabaciones de reportajes que se realizaran.

7.1.4 RECOMENDACIONES DURANTE LA FASE DE LA PRE-PRODUCCIÓN

- Se recomienda tener la escaleta con una semana de anticipación para su previa revisión y aprobación por el productor y directivos de la Facultad.
- Tener una variedad de reportajes y tenerlos en cola, en caso de que no se efectúe algún evento o haya inconvenientes con algún reportaje en la semana y así poder reemplazar.
- El guión literario debe ser corregido por los profesores de idioma español y/o IPC para evitar problemas de léxico.
- Entregar con anticipación el guion literario y escaleta a los miembros del equipo en general tanto el equipo técnico como los talentos.

7.1.5 RECOMENDACIONES DURANTE LA FASE DE LA PRODUCCIÓN

- Hay que tomar en consideración que la carrera de Música presenta problemas en cuanto a la falta de pistas musicales pregrabadas muy necesarias para exponer el talento de sus estudiantes y por otro lado el estudio del canal no posee las condiciones adecuadas para grabar presentaciones de bandas musicales en vivo; se recomienda buscar un lugar en el que una vez al mes se hagan las grabaciones de 4 a 5 ensambles de dicha carrera para tenerlos en cola y semana a semana ubicarlos en la escaleta de cada programa. El lugar que las autoras

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

presentan como opción es el bar “Diva Nicotina” donde los estudiantes cada miércoles tocan en vivo junto a sus profesores. Otra opción es alquilar o prestar un estudio de ensayo y grabación y adecuarlo con las lámparas adquiridas para el set musical.

- Al momento de grabar cada programa arriesgarse a realizar nuevos planos, movimientos de cámaras para lograr más dinamismo en la realización del programa, se desea expresar agilidad y actualidad también con los encuadres.
- En el momento de la producción de campo en cuanto a los reportajes se recomienda que mínimo sean tres personas (camarógrafo, reportero y productor de campo) que asistan a los eventos porque siempre es necesario que otro integrante colabore con el reportero, y en caso de utilizarse dos cámaras se sugiere que asistan cinco personas para una correcta grabación.
- Trabajar con los talentos del programa, en este caso se recomienda que cada Director de carrera les den charlas explicativas de la esencia de cada carrera para que estén empapados de los temas que van a tratar en cada programa; además de trabajar con la dicción y vocalización del presentador sobretodo.

7.1.6 RECOMENDACIONES DURANTE LA FASE DE POST-PRODUCCIÓN

- Ya que la línea grafica ha sido la que menos ha agradado a los estudiantes, se recomienda que los profesores de Artes Multimedia junto a los alumnos propongan un nuevos esquema gráfico y también adecuaciones con el personaje animado “Crómix”.
- Tener en cuenta que los temas musicales que se escucharán durante las grabaciones en estudio, siempre deberán ser grupos musicales ecuatorianos para incentivar el talento nacional.

7.2 CONCLUSIONES

Tras haberse planteado el reto de las autoras de crear, producir y realizar un magazine televisivo para la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil y analizar en el grado de aceptación de sus propios estudiantes fue el motivo gestante de este trabajo de final de graduación; ya que los estudiantes por las diferentes carreras a las que pertenecen son más selectivos en los contenidos audiovisuales que consumen.

Es un logro concluir que a los estudiantes de la Facultad les haya gustado esta propuesta, y se hayan sentido identificados con el producto final e inclusive se hayan motivado a seguir siendo parte del programa “ADN” porque de esta manera se dan a conocer hacia la comunidad universitaria y público en general.

Es satisfactorio que la realización de un programa de televisión que incluye a estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades genere sensaciones, emociones, conocimientos conjugados con la diversión, cumpliendo así con el objetivo comunicacional y el objetivo de las autoras.

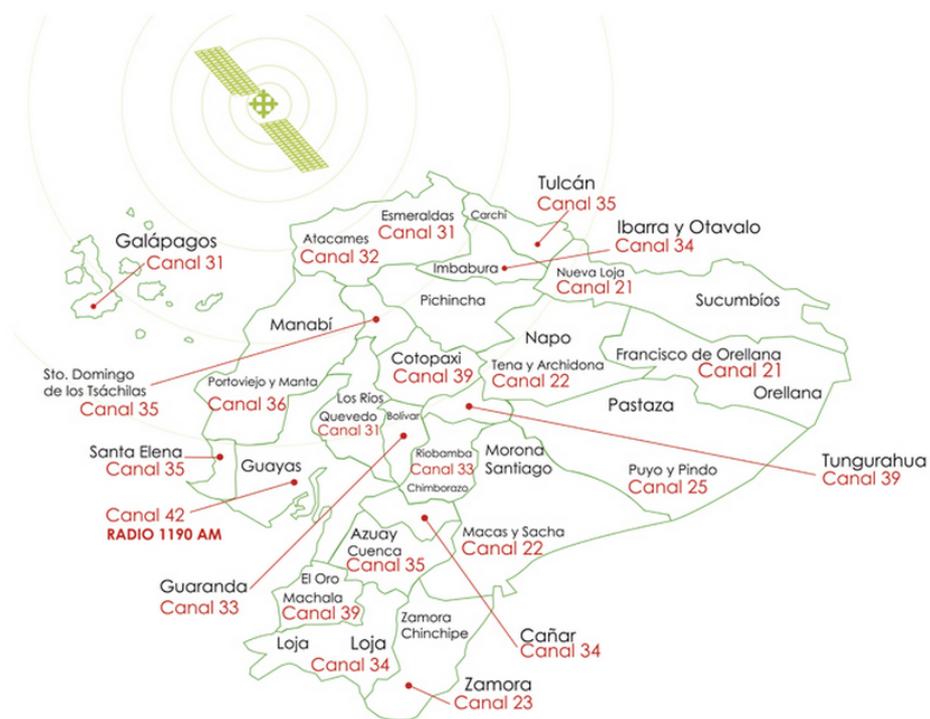
Lo más importante a rescatar de este proyecto y que puede servir de inspiración y motivación a futuras propuestas de los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades es la metamorfosis que ha sufrido: haber surgido dentro de un aula de clases en la materia de Taller de Producción y Dirección de Radio, para luego ser emitido por UCSG Radio en un formato completamente diferente durante una temporada que tuvo gran aceptación y actualmente se ha convertido en una realidad televisiva que se estima pueda mantenerse al aire gracias al apoyo de las autoridades de la Facultad y de sus estudiantes.

Es para las autoras un honor y un placer ser las pioneras en esta propuesta audiovisual que con seguridad beneficiará a la comunidad universitaria y al público televidente brindando Arte, Diversión y Novedades culturales.

.ANEXOS

ANEXO # 1

COBERTURA



ANEXO # 2

DIAGNOSTICO DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA			
SÍNTOMAS	CAUSAS	PRONÓSTICO	CONTROL DE PRONÓSTICO
<ul style="list-style-type: none"> • Poca difusión de los programas que implementa la facultad 	<p>Poco control de las vías de comunicación efectivas para la promoción necesaria de los nuevos proyectos</p>	<p>Con poca difusión se pronostica la poca aceptación y desconocimiento de este tipo de proyectos que se implementan con un buen objetivo pero que se pierden.</p>	<p>Se puede proponer un mayor conocimiento a través de las tecnologías actuales (redes sociales), además del desarrollo de eventos promocionales de expectativa y así propender a la participación de más televidentes al proyecto.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Escasa participación de los alumnos 	<p>Ningún incentivo por parte de autoridades y reconocimientos igualmente escasos.</p>	<p>No participación de los estudiantes en vista de que no se motiva a su inclusión en proyectos de este tipo.</p>	<p>Y para la participación, pues con el conocimiento del proyecto previas reuniones con alumnos se establecerían los parámetros claros para su inclusión en el mismo programa de televisión y así puedan obtener la experiencia práctica dentro de la televisión.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Interés nulo en los mismos estudiantes. 	<p>Porque no se clarifica los beneficios en cuanto a vinculación con el</p>		

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

	campo profesional y obviamente la obtención de experiencia en la televisión.		
--	------------------------------------------------------------------------------	--	--

ANEXO # 3

A) CONSTRUCCIÓN DE LAS VARIABLES Y LOS INDICADORES SEGÚN LO CONSTITUYE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

Categorías	Variables	Indicadores
Educación Superior	Conocimientos	Calificación de trabajos presentados por quienes trabajen en la producción para observar nivel de conocimientos aplicados.
Sociedad y participación	Interés	Cantidad de alumnos que asistan a las convocatorias previas
Casting	Convocatoria	Cantidad de alumnos que voluntariamente deseen participar
Equipo de producción	Experiencia pre laboral	Horas prácticas realizadas en grabaciones del piloto por parte de los chicos del equipo elegidos
Aceptación de autoridades	Nivel de preferencia del audiovisual	Nivel de aprobación de las autoridades posterior a la visualización del piloto
Interacción entre alumnos profesores	Colaboración de docentes	Número de docentes que colaboran con el proyecto televisivo
Audiencia	Gustos	Porcentaje de preferencias de los espectadores – estudiantes sobre programas de UCSG Televisión.

B) MATRIZ DE IDENTIFICACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN VÁLIDAS PARA EL RESULTADO FINAL

VARIABLES	Técnicas de investigación	
	Encuestas	Focus Group
Conocimientos		X
Interés y participación	X	X
Nivel de convocatoria	X	X
Experiencia pre laboral	X	
Nivel de preferencias	X	X
Nivel de colaboración	X	X
Aceptación por el contenido del programa	X	X

ANEXO # 4

DESGLOSE DE GUIÓN

Desglose por escena						
Título:		Sec.:		Octavos:		Escena:
Decorado:		Locación:				
Localización:		Exterior:		Interior:	Día:	Noche:
Elenco:		Vest.	Maq.	Accesorios	Utilería	
Principales:					Liviana:	
Secundarios:						
Bolos mayores:					Pesada:	
Bolos menores:						
Extras:					Ambientación:	
Dobles:						
Animales:						
Adiestradores:						
Efectos especiales:		Personal técnico:				
Equipamientos:						
Material virgen:		Sonido:				
Transporte:	Movilidad:	Prestaciones especiales:		Autorizaciones:		
	Catering:					
Seguros:						
Observaciones:						

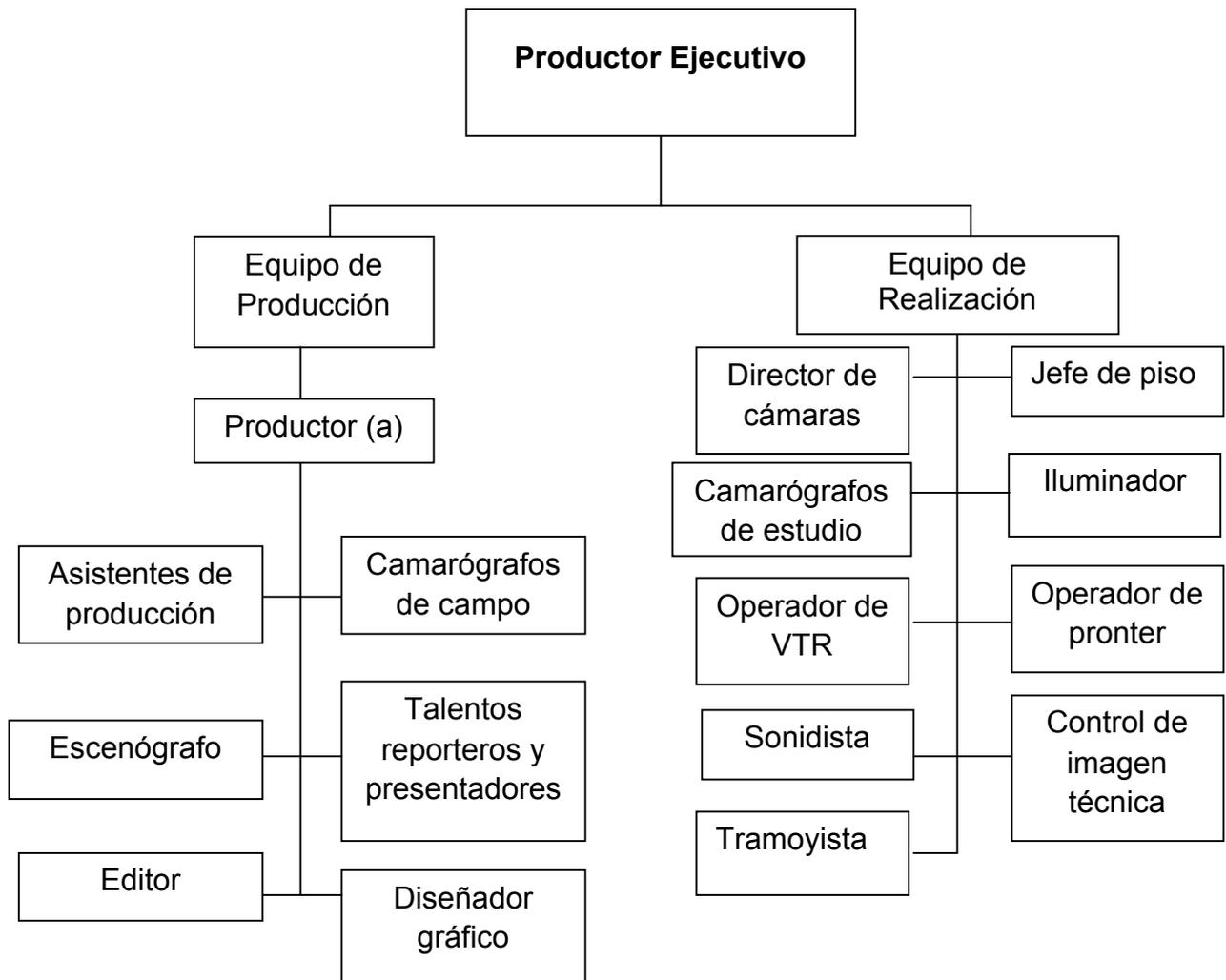
ANEXO # 5

EJEMPLO DE PRESUPUESTO

Etapa	Descripción	costo unit \$	Can t	Un. Medida	total \$	%
1-pre-desarrollo	Productor Ejecutivo			honorario	\$ 6.000,00	12%
1.1	Guionista			honorario	\$ 3.500,00	7%
1.2	Asesor de Guion			honorario	\$ 1.500,00	3%
1.3	gastos de impresión				\$ 1.000,00	2%
1.4	derechos de autor				\$ 50,00	0%
1.5	Oficina. Te- internet				\$ 1.800,00	4%
1.6	Movilidad				\$ 1.000,00	2%
1.7	Viaticos				\$ 1.000,00	2%
1.8	Archivos				\$ 500,00	1%
sub- total					\$ 16.350,00	32%
2- Desarrollo						
2.1	Productor Ejecutivo			honorario	\$ 6.000,00	12%
2.2	Guionista			honorario	\$ 3.500,00	7%
2.3	Ayudante de Guion			honorario	\$ 1.000,00	2%
2.4	Director			honorario	\$ 3.500,00	7%
2.5	Busqueda de fondos				\$ 750,00	1%
2.6	Teaser/work in progress				\$ 8.000,00	16%
2.7	Oficina. Te- internet				\$ 1.800,00	4%
2.8	Movilidad				\$ 3.000,00	6%
2.9	Catering				\$ 1.500,00	3%
2.10	Administracion				\$ 1.000,00	2%
2.11	Diseño Grafico				\$ 1.500,00	3%
2.12	Asesoramiento legal				\$ 1.500,00	3%
2.13	MKT y difusion				\$ 1.000,00	2%
sub- total					\$ 34.050,00	68%
total					\$ 50.400,00	100%

ANEXO # 6

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL GENERAL PARA PROGRAMA MAGAZINE TELEVISIVO



ANEXO # 7

TIPOS DE CÁMARAS



CAMARA DE ESTUDIO



CAMARA KINEIDOSCOPICA



CAMARA ENG

ANEXO # 8

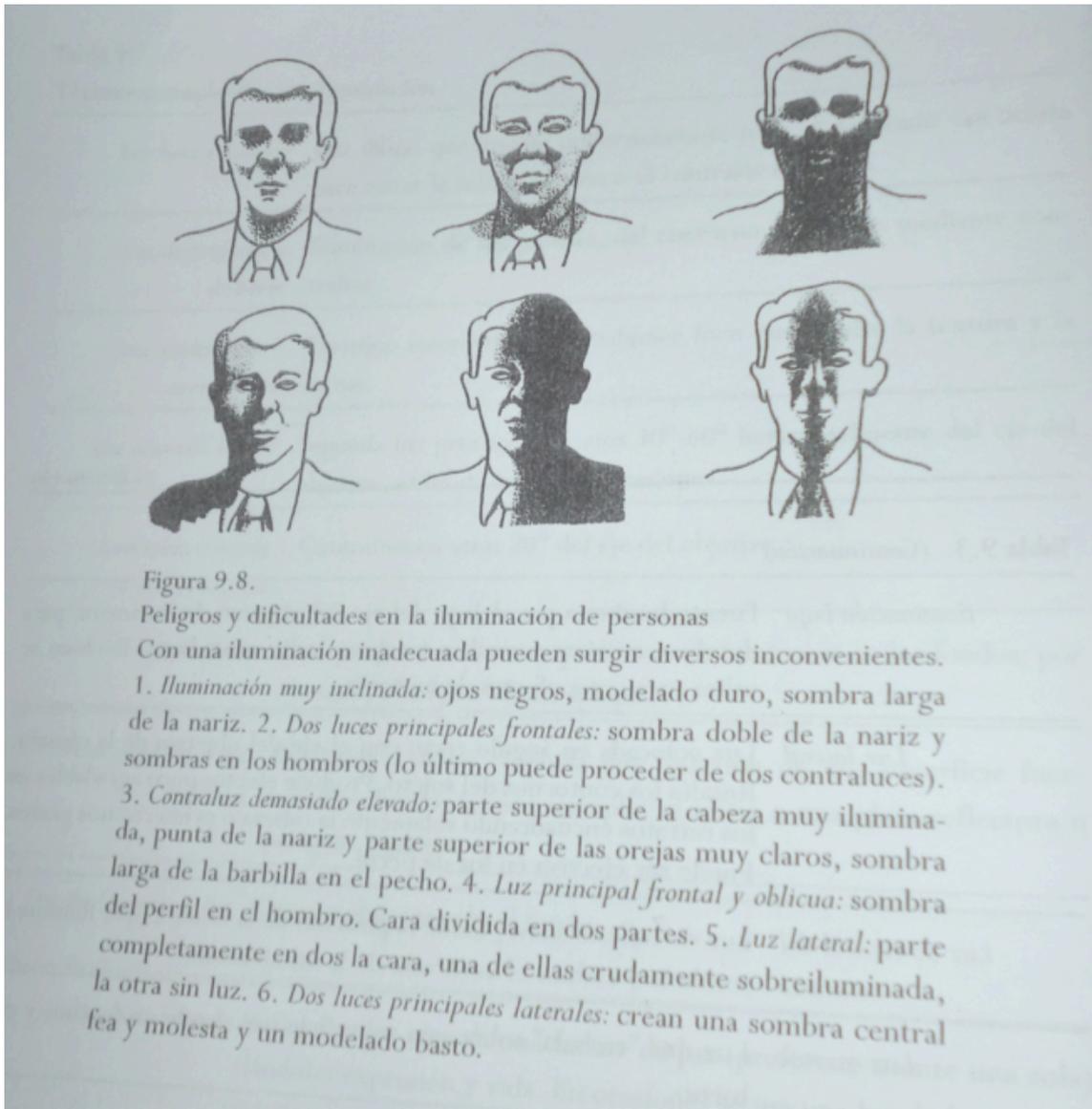
TIPOS DE PLANOS



**a) Plano General b) Plano Americano c) Plano Medio d) Plano Medio Corto e) Primer Plano
f) Primerísimo Primer Plano g) Plano Detalle**

ANEXO # 9

PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA ILUMINACIÓN



ANEXO # 10

ILUMINACIÓN DE UNA Y DOS PERSONAS EN EL SET

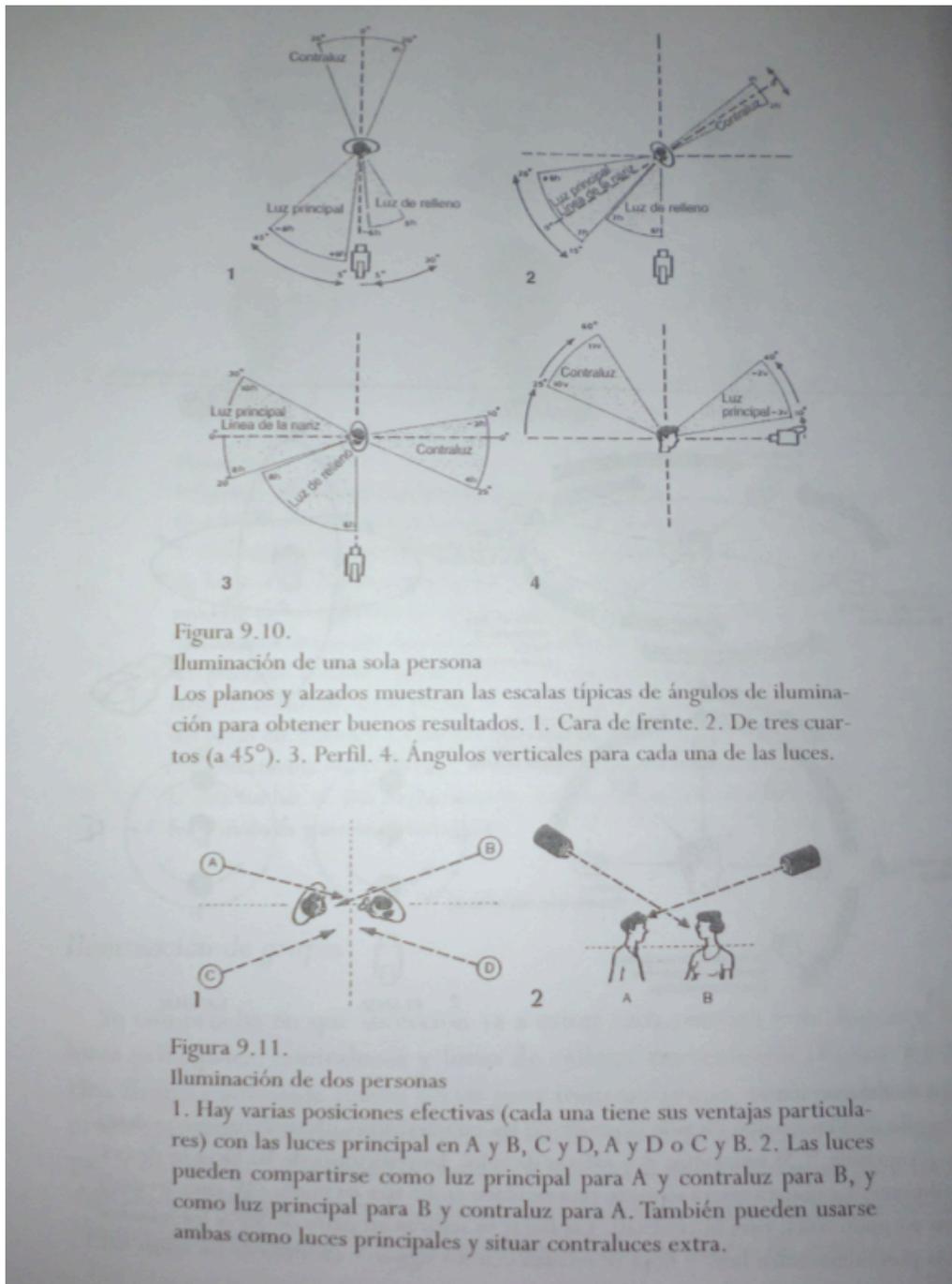
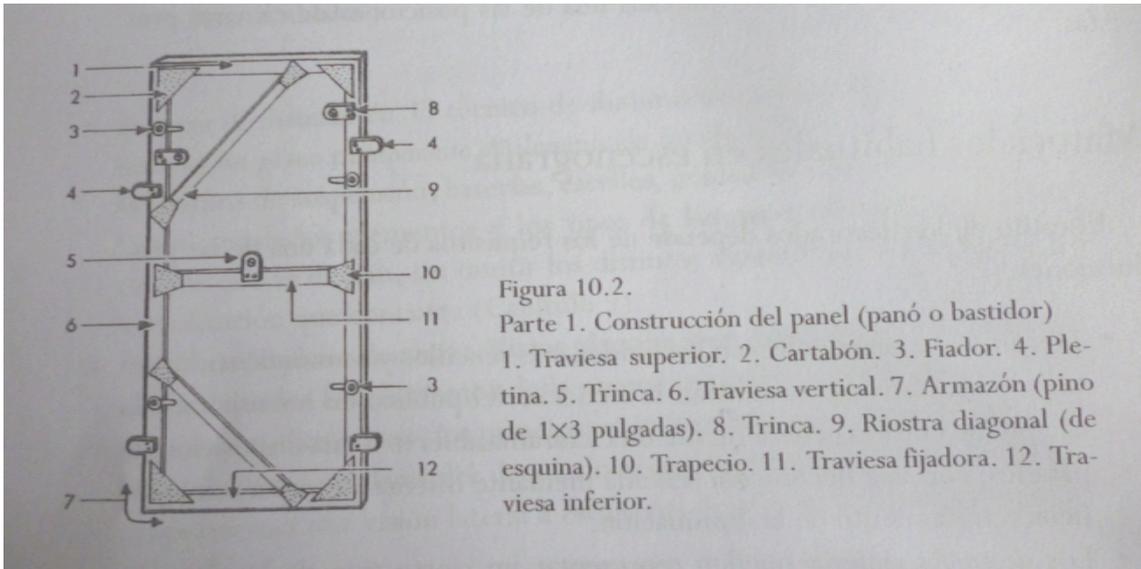


Figura 9.10.
Iluminación de una sola persona
Los planos y alzados muestran las escalas típicas de ángulos de iluminación para obtener buenos resultados. 1. Cara de frente. 2. De tres cuartos (a 45°). 3. Perfil. 4. Ángulos verticales para cada una de las luces.

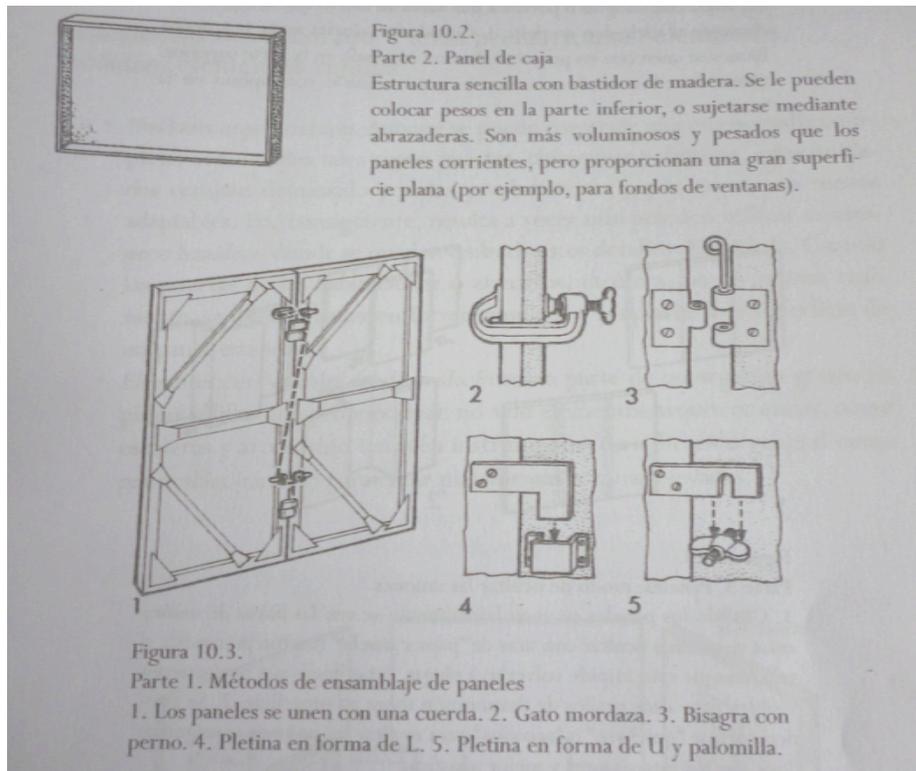
Figura 9.11.
Iluminación de dos personas
1. Hay varias posiciones efectivas (cada una tiene sus ventajas particulares) con las luces principal en A y B, C y D, A y D o C y B. 2. Las luces pueden compartirse como luz principal para A y contraluz para B, y como luz principal para B y contraluz para A. También pueden usarse ambas como luces principales y situar contraluces extra.

ANEXO # 12

ESCENOGRAFÍA: EL PANEL



A)



Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

B)

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.



Figura 10.3.

Parte 2. Soportes para paneles

1. El panel se puede mantener o sujetar mediante una riostra compensada (sujeta por un contrapeso o saco de arena) o se sujeta a la pared del estudio. 2. Otro método es utilizar una riostra ajabalconada de madera, unida con bisagras o pernos a una barra de hierro que se sujeta sólidamente al suelo con un peso. 3. Cuando los paneles no se mantienen firmes se unen con un puntal de madera colocado en la parte superior. Otros métodos son las cuerdas de sustentación o contrapesos en la base.

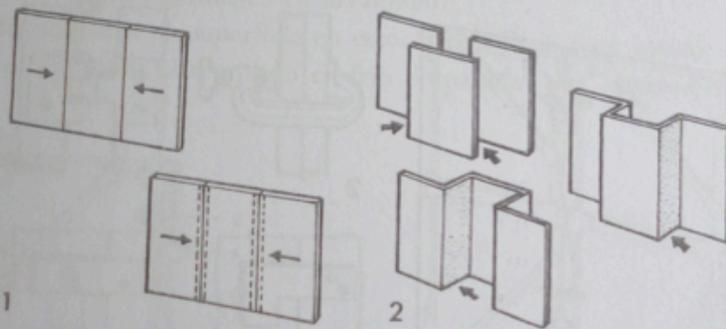


Figura 10.3.

Parte 3. Paneles: modo de ocultar las uniones

1. Cuando los paneles se unen lateralmente se ven las líneas de unión; éstas se pueden ocultar con tiras de "papier maché" (cartón prensado), o tela, aunque esto impide volverlas a plegar. Estas líneas aún permanecen visibles para altos grados de iluminación sobre su superficie. 2. Se pueden formar "quiebros" o "recodos" para ocultar las uniones consiguiéndose efectos interesantes y mejor acústica.

C)

ANEXO # 13

ENSAMBLE ESCENOGRÁFICO

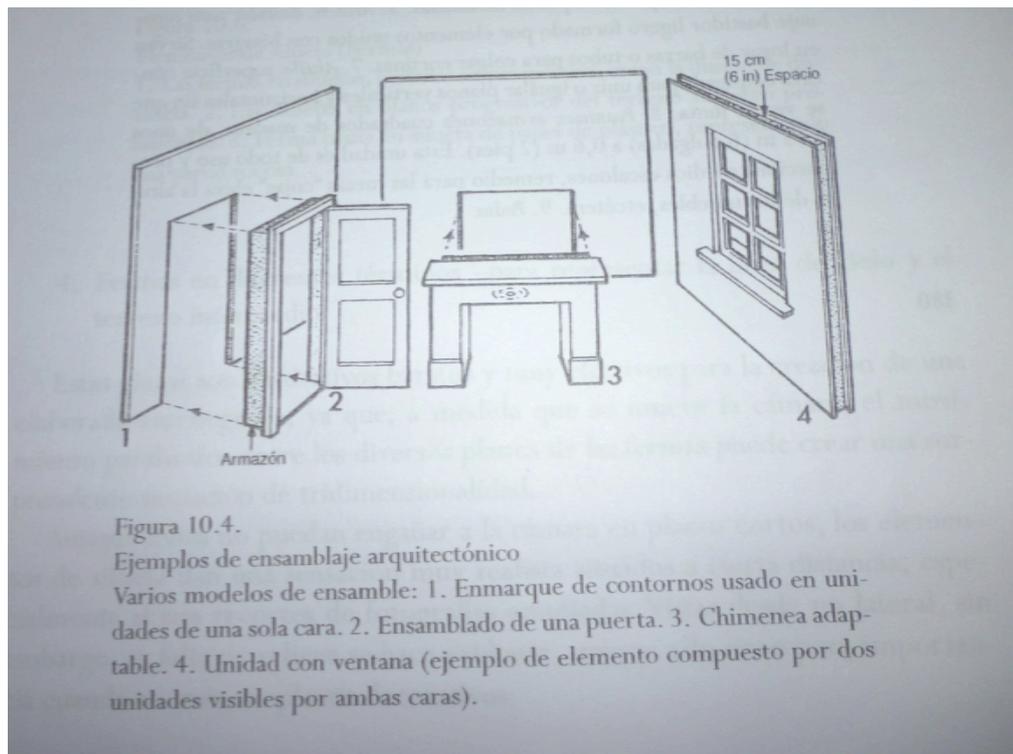


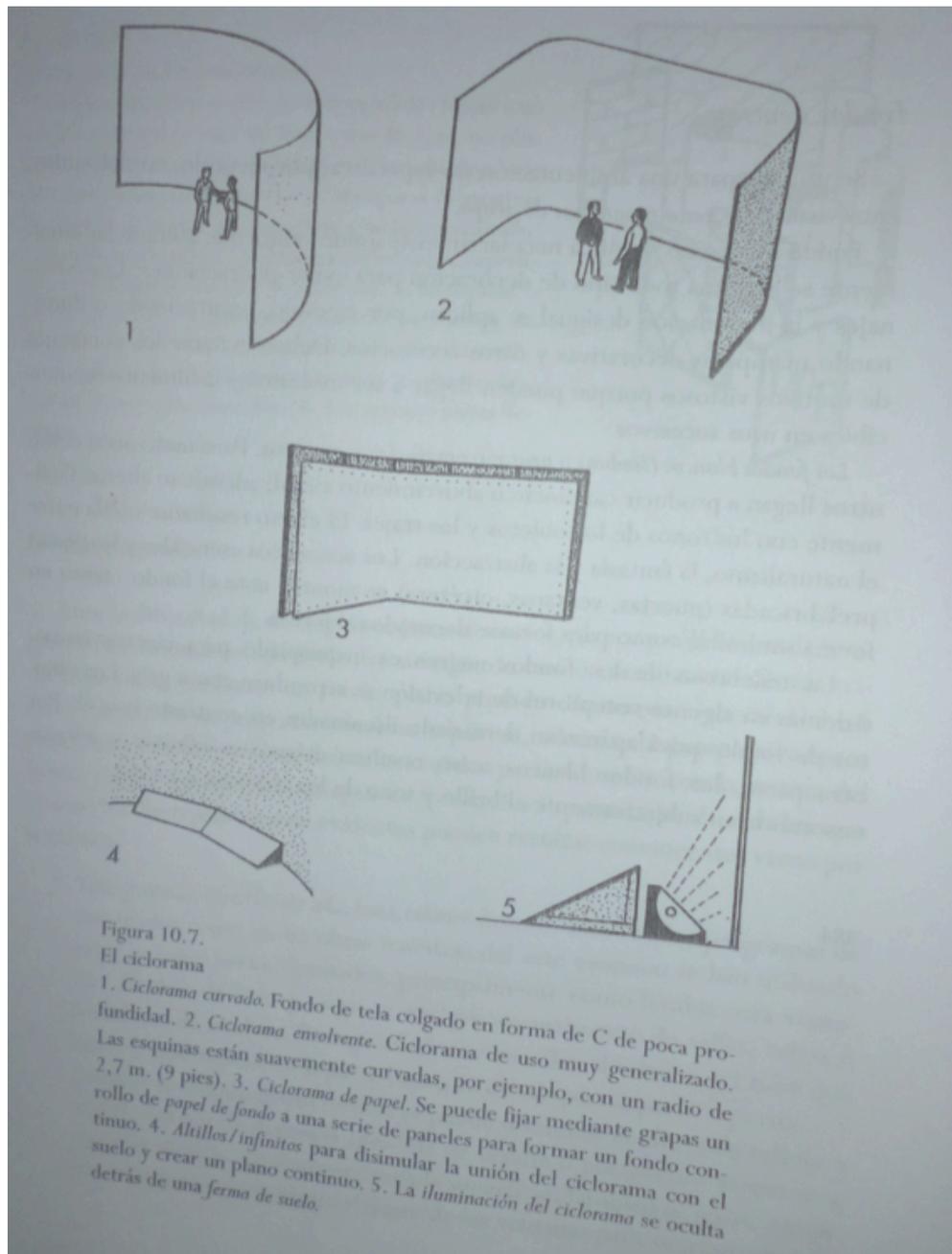
Figura 10.4.

Ejemplos de ensamblaje arquitectónico

Varios modelos de ensamblaje: 1. Enmarque de contornos usado en unidades de una sola cara. 2. Ensamblado de una puerta. 3. Chimenea adaptable. 4. Unidad con ventana (ejemplo de elemento compuesto por dos unidades visibles por ambas caras).

ANEXO # 14

EL CICLORAMA

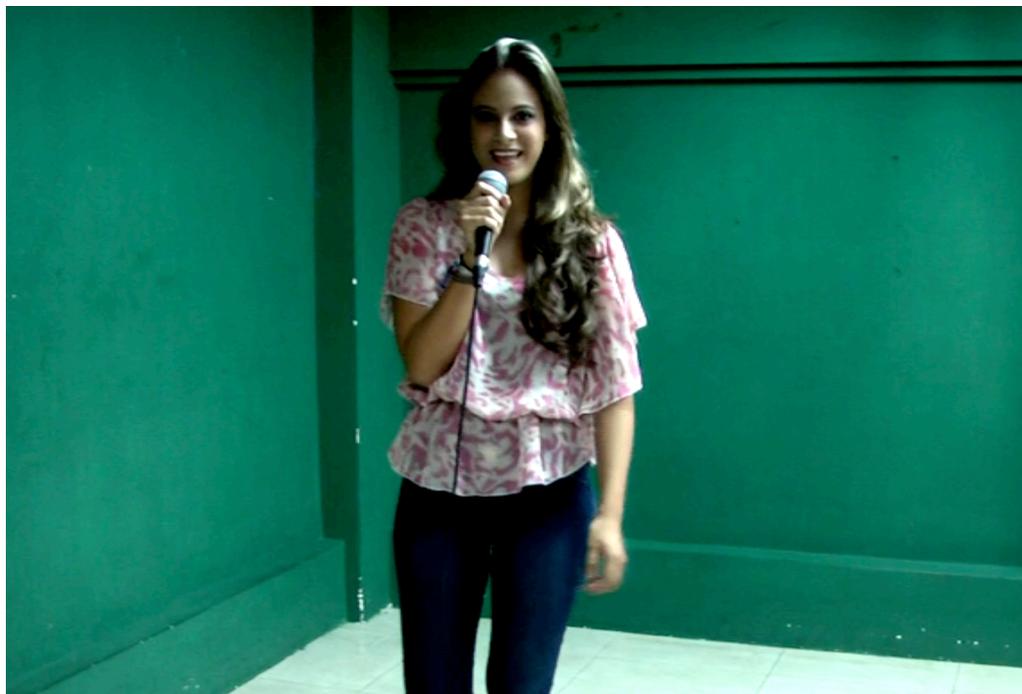


ANEXO # 15

EJECUCIÓN DEL CASTING PARA EL PROGRAMA PILOTO “ADN”



Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.



Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

ANEXO # 16

SET PRINCIPAL PROGRAMA “ADN”



ANEXO # 17

SET INFORMATIVO



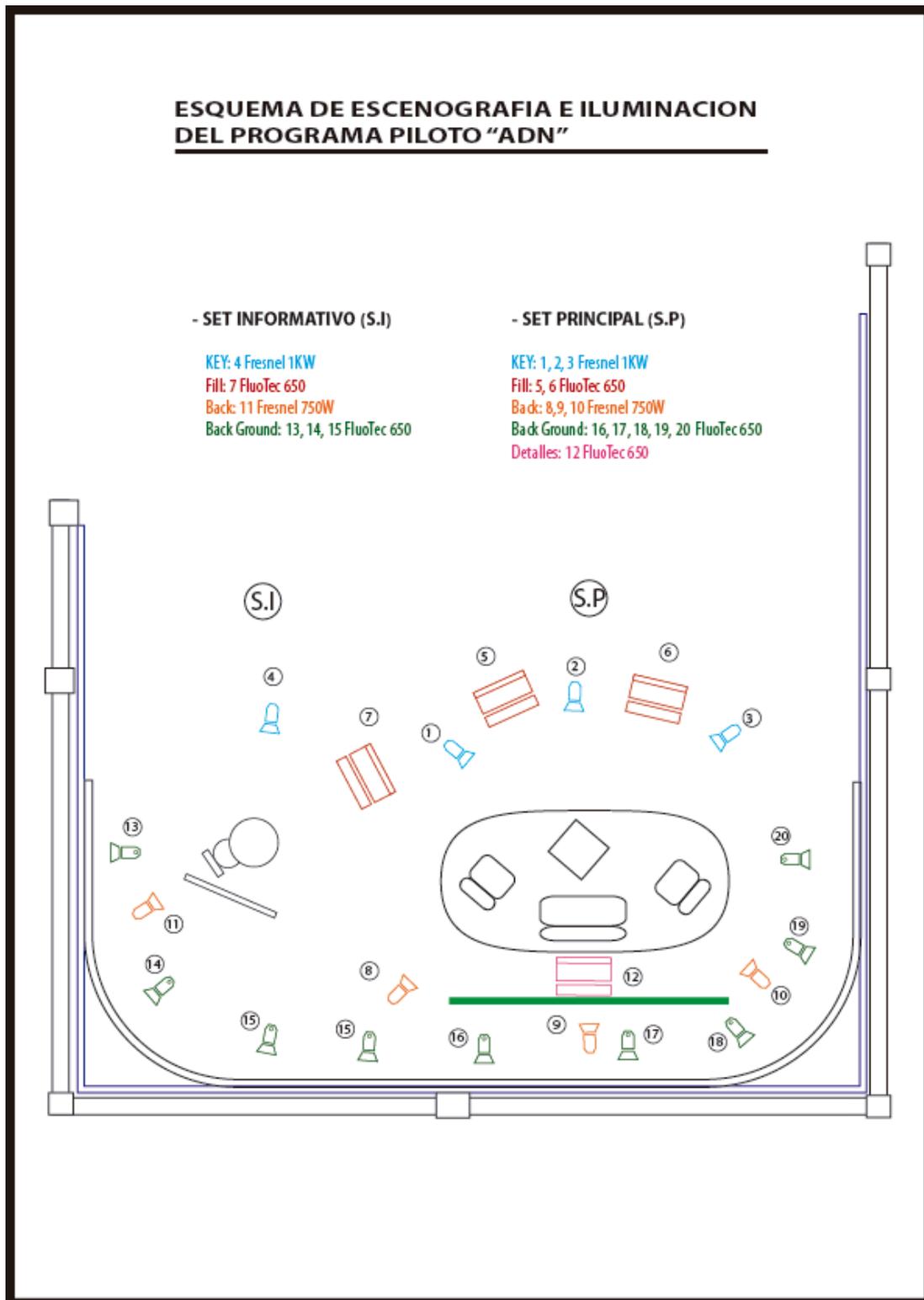
ANEXO # 18

SET MUSICAL DEL PROGRAMA “ADN”



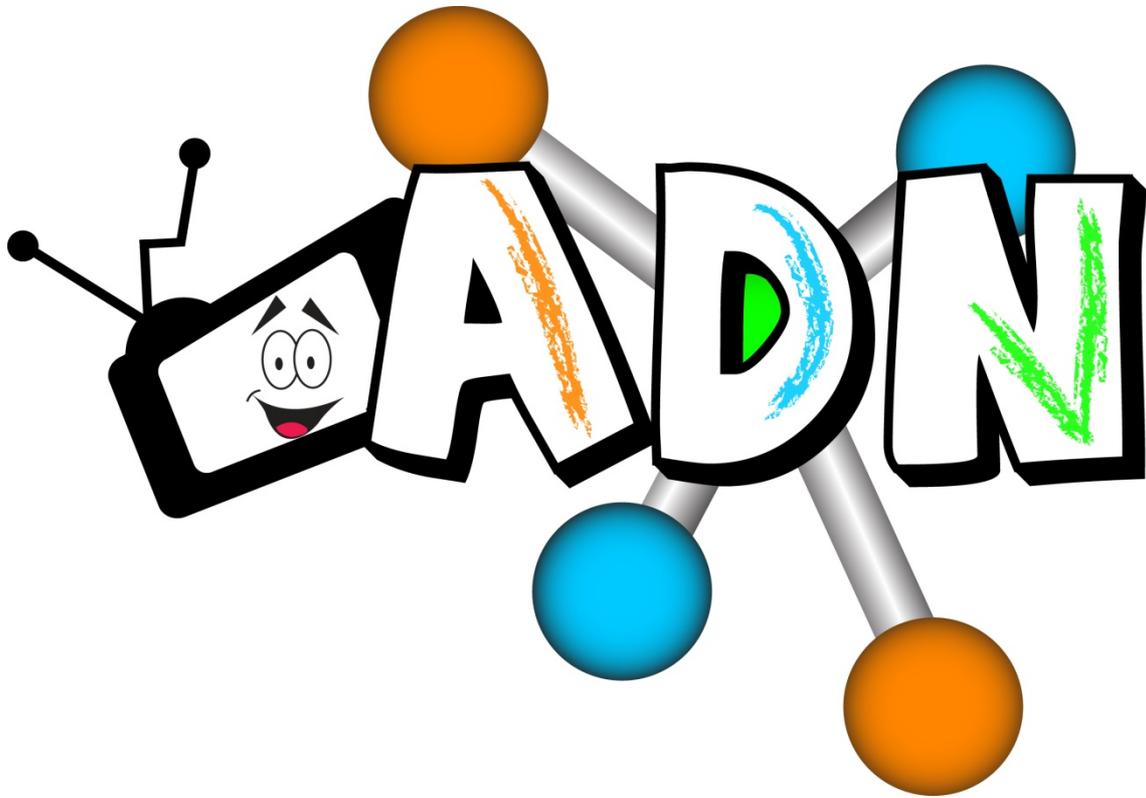
ANEXO # 19

ESQUEMA ESCENOGRÁFICO Y DE ILUMINACIÓN DEL SET



ANEXO # 20

LOGO DE PROGRAMA "ADN"



ANEXO # 21

PERSONAJE ANIMADO "CRÓMIX"



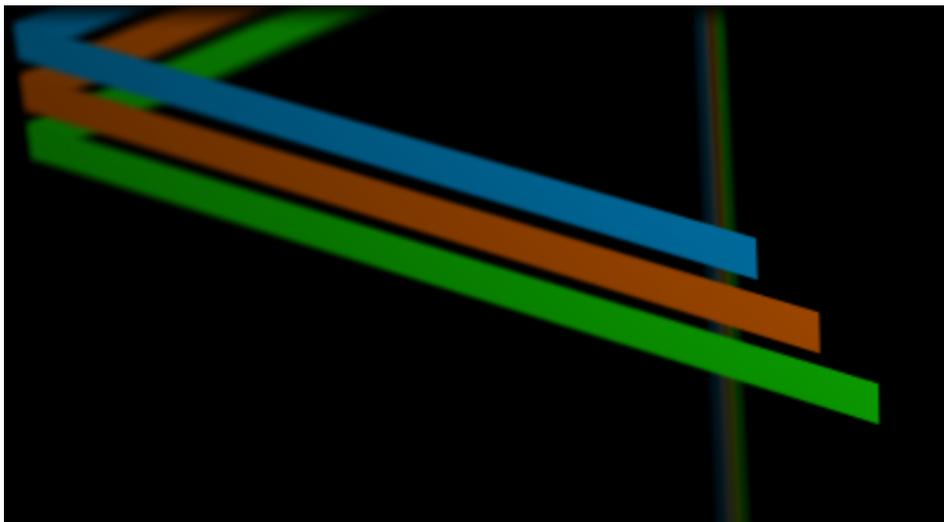
Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

ANEXO # 22

GENERADOR DE CARACTERES PROGRAMA “ADN”

ANEXO #23

TRANSICIONES EN CODIGO ALPHA “ADN”



ANEXO # 24

FORMATO DE ENCUESTAS POSTERIORES A LA PROYECCION DEL PROGRAMA PILOTO

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

Encuesta acerca del programa Piloto de la Facultad de Artes y Humanidades: ADN

Carrera: _____

Bienvenidos a través de este instrumento pretendemos conocer su calificación a la producción televisiva que acaba de presenciar.
Conteste en el recuadro con una X dependiendo de su valoración

VALORACIONES: 1 MALA 2 REGULAR 3 BUENA
4 MUY BUENA 5 EXCELENTE

PREGUNTAS	1	2	3	4	5
¿Cómo califica a los talentos seleccionados para este programa?					
¿Cómo califica los elementos escenográficos empleados?					
¿Cómo califica el contenido y estructura del programa?					
¿Qué le parece la línea gráfica?					
En general como califica a toda la producción del programa ADN?					

Una vez visto este programa piloto continuaría viéndolo en UCSG televisión?
SI _____ NO _____

Porque? _____

BIBLIOGRAFÍA

- Arnal, J. (1992) Investigación educativa. Fundamentos y metodología. Barcelona (España: Labor).

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Arnau, J. (1995) Metodología de la investigación psicológica
- Bitter, Yanniela Angel Apuntes de la Materia Planificación y Desarrollo Televisivo Universidad Bicentenario de Aragua, Ciudad de Guayana (2011).
- Cabero, Julio (1994), Medios de comunicación, recursos y materiales para la mejora educativa.
- Carl Hersh (1998), Producción televisiva: el contexto latinoamericano de. (2ª ed.). México: Editorial Trillas
- Carlos Parra Morzan (1998), Los medios de Comunicación colectiva y la cultura de masas
- Cebrián de la Serna M. (1992). La televisión: creer para ver. La credibilidad infantil frente a la televisión. Una propuesta de intervención didáctica:
- D'Victorica, R. (2002). Producción en televisión: procesos y elementos que integran la producción en televisión. (1ª Ed.) México: Trillas.
- Hersh, Carl Producción televisiva: el contexto latinoamericano (2ª ed.). México: Editorial Trillas (1998).
- Latorre, A., Del Rincón, D. Y Arnal, J. (1996) Bases metodológicas de la investigación educativa. Capítulo 7. Metodología no experimental
- Martínez, M. (2004). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. México: Trillas.
- Ruge, P Prácticas de periodismo televisivo 1ª Ed.) Pamplona, España: Ediciones Universidad de Navarra (1983).
- Sainz, Miguel Manual Básico de producción en televisión Instituto Oficial de Radio-Televisión Española.
- Salomon G. y Martin A. (1983), Evaluación de la televisión educativa, en UNESCO: Impacto de la televisión educativa en la infancia, París pp. 7-14
- VAN DALEN, D. B. Y W. J. MEYER: Manual de técnicas de la investigación educacional, segunda reimpresión, Editorial Piados Mexicana, México D. F., 1984.

Elaboración de magazine televisivo informativo cultural de la Facultad de Artes y Humanidades y análisis de su aceptación de sus estudiantes.

- Apuntes de clases de la materia de Taller de Producción y Dirección de Televisión del Tnlgo. David Flor Semestre A-2011 Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- http://www.supertel.gob.ec/pdf/estadisticas/suscriptores_tvpagada.pdf
- http://www.apeim.com.pe/images/Manual_invest_cualitativa.pdf
- <http://productiontv.pbworks.com/La%20Pre-producci%C3%B3n>
- Mk3 ESCUELA SUPERIOR
http://jlafulla.galeon.com/pr_presupuesto.htm
- ESTUDIO TRES<http://www.estudio3gt.com/manual-produccion-audiovisual/pre-produccion/casting>
- <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/464/3/Capitulo1.pdf>
- <http://tyce.ilce.edu.mx/tyce/44/arti1.pdf>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Televisi%C3%B3n_en_Ecuador
- <http://abelsuing.wordpress.com/2012/03/18/una-televisión-educativa-en-ecuador/>
- http://www.espanolsinfronteras.com/LenguaCastellana-RD04-Com.LaTV05-Elenguaje.htm#5.10_La_postproducción
- <http://www.vidadigitalradio.com/generadores-de-caracteres/>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Croma>