



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

ARQUITECTURA  
Diseño Gráfico



**Material Audiovisual  
para el programa ProTv de la  
Fundación ProDesarrolloPro**

.....  
**Michelle María  
Tejeda Quiñonez**  
.....



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

**ARQUITECTURA**  
Diseño Gráfico

Universidad de San Carlos de Guatemala // Facultad de Arquitectura // Escuela de Diseño Gráfico

# **Material Audiovisual para el programa ProTv de la Fundación ProDesarrolloPro**

Proyecto desarrollado por  
Michelle María Tejeda Quiñonez  
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, abril 2015

“El autor es el único responsable de las doctrinas sustentadas, el contenido y la originalidad del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos”.



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

**ARQUITECTURA**  
Diseño Gráfico

# Nómina de Autoridades

## JUNTA DIRECTIVA

Decano Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Vocal I Arqta. Gloria Ruth Lara de Corea

Vocal II Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal III Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV Tec. D. G. Wilian Josué Pérez Sazo

Vocal V Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga

Secretario Arq. Publio Rodríguez Lobos

## TERNA EXAMINADORA

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Lic. Francisco Javier Donis Guerrero  
Asesor Gráfico

Licda. Lourdes Eugenia Pérez  
Asesora Metodológica

Arqta. Brenda Penados  
Asesora Especialista

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

o o o o o o o o

# Agradecimientos

o o o o o o o o

Agradezco a Dios por darme las oportunidades, los ánimos, las fuerzas, por darme una familia que me apoya y por poner en mi camino a personas tan especiales que hicieron que este recorrido fuera menos difícil.

¡Gracias!

# Índice

Presentación .....	1
Capítulo 1 ~ Introducción .....	3
1.1 Introducción .....	4
1.2 Antecedentes .....	5
1.3 Identificación del Problema .....	7
1.4 Justificación del Problema .....	8
1.5 Perfil de la Institución .....	9
1.6 Identidad Visual .....	11
1.7 Perfil del Grupo Objetivo .....	12
1.8 Objetivos del Proyecto .....	13
Capítulo 2 ~ Marco Teórico .....	15
2.1 Dimensión Social .....	17
2.2 Dimensión Funcional y Estética .....	18
2.3 Dimensión Ética .....	21
Capítulo 3 ~ Proceso Creativo y Producción Gráfica .....	23
3.1 Las 6W .....	25
3.2 Spice & Poems .....	28
3.3 Conceptualización .....	31
3.4 Pre~Producción .....	32
3.5 Producción .....	36
Capítulo 4 ~ Comprobación de Eficacia .....	39
4.1 Escenario y Desarrollo de la Sesión .....	41
4.2 Tema y Objetivos de la Validación .....	42
4.3 Método .....	43
4.4 Perfil del Informante .....	43
4.5 Moderador .....	44
4.6 Instrumentos .....	44
4.7 Interpretación de Resultados .....	45
Capítulo 5 ~ Propuesta Gráfica Final Fundamentada .....	47
5.1 Aplicación del Concepto Creativo .....	49
5.2 Código Icónico .....	52
5.3 Código Tipográfico .....	54
5.4 Código Lingüístico .....	55
5.5 Código Cromático .....	55
5.6 Composición Visual .....	57
5.7 Motion Graphics .....	58
Capítulo 6 ~ Especificaciones técnicas y Lineamientos .....	59
6.1 Ficha del Audiovisual .....	61
6.2 Medios y Usos Sugeridos .....	62
6.3 Presupuesto .....	63
Conclusiones .....	64
Recomendaciones .....	65
Lecciones Aprendidas .....	66
Bibliografía .....	67
Glosario .....	69
Anexos .....	70



o o o o o o o o

# Presentación

o o o o o o o o

En el presente informe se recopila el proyecto que busca capacitar a pobladores de comunidades vulnerables, sobre fotografía y cómo crear proyectos audiovisuales por medio del uso de dispositivos móviles.

El desenvolvimiento del mismo, surgió por el deseo de aportar a la sociedad guatemalteca en materia de educación, ya que es uno de los pilares donde el desarrollo se encuentra detenido. Fundación ProDesarrolloPro vela por la educación en un sentido amplio, por tanto, se realizó el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) en esta fundación, dentro del programa de ProTV.

Dicho proyecto consistió en generar 8 módulos con material educativo que servirán como apoyo para capacitar. Dicho material fue validado previamente para verificar la manera más eficaz de abordar los temas, lo cual llevó a su desarrollo, y a una última validación la cual fue exitosa y concluyó en un desenvolvimiento positivo del proyecto.





# Capítulo 1 / Introducción



# Capítulo 1 / Introducción

---

Introducirse a la temática, para conocer que materiales se han realizado en el pasado y cuales son las necesidades actuales, para desarrollar de la mejor manera el proyecto.

o o o o o o o o o o

# 1.1

## Antecedentes

o o o o o o o o o o

Instituciones como ACISAM, en El Salvador, han trabajado en pro de las comunidades, desarrollando proyectos con la participación de las mismas, para informarlas sobre temas de índole social, cultural y económica.

La Fundación ProDesarrolloPro se ha encargado de transmitir mensajes audiovisuales y conocimiento desde su inicio en septiembre del 2006, donde un grupo de jóvenes amantes de las artes y la producción audiovisual tuvieron la visión de juntar sus conocimientos y compartirlos con todo aquel que busca nuevos medios de superación.

Dentro de sus trabajos más destacados, está el documental Cultivando un futuro y Rufino de Buena Vista. Han realizado varios cortometrajes, spots animados, la película POL, entre otros.



Figura 1. Documental Rufino de Buena Vista. Fundación ProDesarrolloPro.



Figura 2. Documental Cultivando un Futuro. Fundación ProDesarrolloPro.

Dentro de sus necesidades como Organización está el capacitar sobre el uso de dispositivos móviles como herramienta en la fotografía y la producción audiovisual a pobladores de comunidades vulnerables, en el marco del programa ProTv, el cual busca promover la importancia de la comunicación y los medios para fortalecer las estructuras comunitarias como canales educativos y de influencia en los comportamientos sociales.

Estas capacitaciones cuentan con 16 módulos a realizar, dentro de los cuales se realizarán los primeros 8, los cuales se describen a continuación:

### Módulo 1

El mensaje y el meta-mensaje  
Diferencia entre comunicación e información  
Opinión pública y publicada

### Módulo 2

El periodista, publicista, relacionista público y realizador  
Tradición oral vrs. Tradición documentada  
Medios de comunicación, redes sociales y la comunicación como fuente alterna de trabajo

### Módulo 3

Iluminación de fotografía  
Composición y profundidad de campo

### Módulo 4

Encuadre  
El plano como unidad audiovisual

### Módulo 5

Ángulo y perspectiva  
Punto de vista  
Movimientos de cámara

### Módulo 6

El guión  
Sinopsis, tema y argumento  
Tipos de personajes y puntos de giro  
Mapeos

### Módulo 7

El documental  
La escaleta  
Preguntas generadoras  
Desglose de guión

### Módulo 8

La secuencia como unidad de lenguaje audiovisual  
Corte y continuidad

o o o o o o o o o o

## 1.2 Identificación del Problema

o o o o o o o o o o

Desconocimiento de cómo utilizar las nuevas herramientas tecnológicas como parte del aprendizaje y como fuentes generadoras de ingresos.

El acceso a una cámara o equipo para la producción audiovisual, en el pasado, era limitado o exclusivo de cierto estatus social por lo que muchas personas desconocen sobre nuevas herramientas para realizarla o no se creen capaces, ya que no cuentan con el conocimiento ni los recursos para adquirir dicho equipo.

Acorde al desarrollo de la tecnología, se torna factible el acceso a nuevas formas para producir audiovisuales, siendo una de estas el uso de dispositivos móviles. La aplicación de los mismos hace que el costo de producción sea más bajo y que por ende puedan emprender su propio negocio y generar ingresos.

## 1.3 Justificación del Problema

### 1.3.1 Magnitud

En base a la magnitud de la temática se informa: En el mundo educativo, se están desarrollando diferentes iniciativas de aprendizaje a través de los teléfonos inteligentes. Según datos del Observatorio Scopeo publicados en un monográfico sobre las potencialidades asociadas al mobile learning en el mundo de la empresa solo un 3% de profesionales han recibido formación a través del móvil. (Sancho, 2013)

### 1.3.2 Trascendencia

Según Donis (2014) una población informada representa un país consciente de su alrededor, de la dinámica social cambiante y que toma decisiones más acertadas; (...) puede organizarse o reorganizarse según sea el caso en función de la seguridad, difundir la cultura, tener acceso a más y mejor educación, obras públicas, etc., y todo esto tanto a nivel interno como externo. Es innegable la importancia de la educación para el crecimiento del Índice de Desarrollo Humano, situación por la que Fundación ProDesarrolloPro enfoca sus esfuerzos en promover el uso de los medios de comunicación educativa alternativa para difundir los conocimientos de una manera segmentada.

### 1.3.3 Vulnerabilidad

El aporte del diseño gráfico en este proyecto es fundamental ya que sintetizará los temas de los cursos por medio del uso de video y Motion Graphics. Estos, facilitarán la comprensión del tema a abordar agilizando el aprendizaje.

### 1.3.4 Factibilidad

Se cuenta con los suficientes recursos para la realización de los audiovisuales.

Recursos Humanos: 1 Estudiante comprometida en desarrollar el proyecto.

Recursos Infraestructura: Dispositivo móvil, software para edición de video, micrófono, luces profesionales y computadora.

Recursos Institucionales: Apoyo de la Escuela de Diseño Gráfico, USAC. Apoyo de la Fundación ProDesarrolloPro.

o o o o o o o o o o

# 1.4 Perfil de la Institución

o o o o o o o o o o

### 1.4.1 Datos Generales

Fundación ProDesarrolloPro, es una institución dedicada a la propuesta, gestión e implementación de programas fundamentados en las TICs (Tecnologías de información y comunicación) que apoyen el desarrollo de la sociedad guatemalteca a través del fomento de la educación a través de las artes plástico-audiovisuales, realización de materiales gráficos y audiovisuales, promoción de la participación en el manejo de las Tics en materia de multimedia para la divulgación e información de la sociedad y educación y capacitación para la producción de material audiovisual y multimedia, entre otros.

Sus principales temas de enfoque son, el Edutainment, educación a través de las artes, seguridad alimentaria, buscar mecanismos sostenibles para las comunidades y el emprendurismo.

### 1.4.2 Mayores Logros

Contar con la representación de Global Dialogues a nivel Hispanoamérica y colaborar con la estrategia a nivel mundial, elaborar audiovisuales en el contexto de edutainment con una difusión potencial de más de 14 millones de visitas en Youtube, 30 países alrededor del mundo en 13 idiomas distintos con temas que abordan la prevención del VIH, el abuso infantil, el embarazo prematuro y previene la discriminación por preferencia sexual.

### 1.4.3 Misión

Proveer capacitación que permitirá a las MIPYMES del país participar efectiva y rentablemente en las actividades globales de comercio basadas en TICs.

### 1.4.4 Visión

Incrementar la efectividad del uso de las TICs, la productividad y competitividad de las MIPYMES de Guatemala a través de la capacitación orientada a los negocios.

o o o o o o o o o o

# 1.4

## Perfil de la Institución

o o o o o o o o o o

### 1.4.5 Programas

*ProPaís:* Busca el fortalecimiento de las MIPYMES por medio de formación y diagnósticos técnicos - financieros y fiscales.

*ProTV:* Promueve la importancia de la comunicación para fortalecer las estructuras comunitarias como canales educativos y de influencia en los comportamientos sociales. La educación y capacitación para la producción de material audiovisual y multimedia; así como la gestión y creación de los canales de TV comunitarios en el contexto de los dispositivos móviles brindará oportunidades y nuevas habilidades para más y mejores posibilidades en el ámbito laboral.

*ProGOD:* Fomenta el arte terapia como bastión fundamental para el análisis, desarrollo e implementación de actividades que ayuden a la catarsis social, entretenimiento y recreación pero por sobre todo a la implementación de valores y buenos mensajes para promover un cambio actitudinal.

*ProCine:* Promoción de la utilización de las TICs en materia de cortometrajes, series de TV para jóvenes y series de TV infantiles, en espacios multimedia para la divulgación e información de valores, propiciar cambios de pensamiento colectivo, como mecanismo de concientización en la sociedad.

*ProArte:* Fomenta la educación a través de las artes útiles, artes plásticas, artes rítmicas y artes mixtas. Fundación ProDesarrolloPro (2007)

o o o o o o o o o o

# 1.5 Identidad Visual

o o o o o o o o o o

La identidad visual de la Fundación ProDesarrolloPro es la siguiente:



**Arial / Myriad Pro**

Figura 3. Identidad Visual Fundación. Fundación ProDesarrolloPro.

oooooooo

# 1.6

## Perfil del Grupo Objetivo

oooooooo

El grupo objetivo al cual va dirigido el proyecto consta de:

Pobladores de comunidades vulnerables a partir de los 15 años, con supervisión de un adulto, sexo indistinto, con escolaridad baja.

o o o o o o o o o o

# 1.7 Objetivos

o o o o o o o o o o

## 1.7.1 General

Colaborar con la Fundación ProDesarrolloPro en el desarrollo de material audiovisual para 8 módulos del programa ProTv, para capacitar a los pobladores de comunidades sobre producción audiovisual y fotografía utilizando dispositivos móviles.

## 1.7.2 Específicos

Desarrollar una campaña que promueva los cursos que se llevarán a cabo en las comunidades.

Actualizar el sitio web de la Fundación ProDesarrolloPro con la información de los programas que realiza.





# Capítulo 2 / Marco Teórico



# Capítulo 2 / Marco Teórico

---

Este capítulo contiene conceptos desde el punto de vista teórico, con el objetivo de ampliar los conocimientos y sustentar ciertas tomas de decisiones en el proyecto.

Se utilizaron cuatro dimensiones, dentro de ellas la dimensión social, la dimensión estética, la dimensión funcional y la dimensión ética.

oooooooo

## 2.1 Dimensión Social

oooooooo

### 2.1.1 La educación en Guatemala

Según la Unicef (2014), se estima que en Guatemala 657.233 niños y niñas no asisten a la escuela primaria, correspondiendo al 26% de la población total entre los 7 y los 14 años de edad.

Cada año 204.593 niños y niñas abandonan la escuela (12% de matriculados). A pesar de los rezagos de Guatemala en materia de educación, es uno de los países que menos invierte en esta importante área.

El gasto en educación como porcentaje del Producto Interno Bruto, PIB, de Guatemala es de aproximadamente 2,4%, en comparación al 4,4% del promedio en América Latina.

Estas cifras son preocupantes, ya que la educación es un bastión para el desarrollo, la poca inversión en la misma y en nuevas alternativas para educar puede ser una de las razones que generan deserción en los alumnos, ya que los métodos convencionales suelen ser complicados y poco atractivos para ellos.

Si se trabaja en pro de la educación los resultados son muy positivos, erradicando muchas problemáticas sociales y por ende, generando desarrollo.



## 2.2 Dimensión Funcional y Estética

### 2.2.1 La educación alternativa

Según la columna de Maribel Ochoa:

“Educación alternativa o emergente, o como se le quiera llamar, es un concepto que refleja que es alternativa frente a otros proyectos educativos formales y oficiales, en consecuencia su metodología podría responder a procesos de buscar más libertad, más participación y de involucramiento de los sectores sociales frente a sus propias encrucijadas o problemáticas. También educación ‘alternativa’ porque se apropia de sus mismos esfuerzos que realiza la gente para generar más conocimiento, más práctica y más construcción de su vida. (Omar Castro Asesor de acción Educación Alternativa)”.

Tal y como se cita anteriormente los métodos de la educación alternativa generan participación y una nueva visión. Estos nuevos métodos podrían generar el deseo de volver a aprender e involucrarse.

Dentro de las nuevas alternativas a la educación podemos encontrar algunas que mencionaremos posteriormente.

### 2.2.2 Las TICs

Las Tics son un conjunto de procesos relacionados con el almacenamiento, proceso y transmisión digital de información, según González et al (1996), mientras que para Soto et al (2009) la innovación de las Tics permite nuevos entornos que abren las puertas a nuevas experiencias educativas, dejando atrás los tradicionales modos de enseñanza, añadiéndoles la enseñanza en línea.

### 2.2.3 e-Learning

Rosenberg (2001) define al e-learning como una alternativa al mejoramiento en la forma de obtener conocimiento, por medio del uso del internet o un medio tecnológico.

Tal y como lo cita el autor el e-Learning puede ser un apoyo para la educación en nuestro país, al igual que el Mobile Learning.

### 2.2.4 Mobile Learning

Según el artículo de María Soledad Ramírez Montoya para la Revista Apertura (2008) :

“El m-learning es el descendiente directo del e-learning para varios investigadores (Pinkwart Hoppe, Milrad y Pérez, 2003, y Quinn, 2000) dado que el e-learning es el aprendizaje apoyado por recursos y herramientas electrónicas digitales y m-learning es el e-learning que se apoya de dispositivos móviles y transmisión de wireless; o simplemente, es cuando el aprendizaje toma lugar con dispositivos móviles”. “Mientras que en el e-learning se encuentran más actividades de lecturas, texto y gráficas para describir las instrucciones, en el mobile learning se utilizan más la voz, los gráficos y las animaciones para las instrucciones y se promueve más el aprendizaje de campo (Sharma y Kitchens, 2004, citado y modificado por Laouris y Eteokleous, 2005)”.

Con mobile learning se obtiene una comunicación al instante no importando donde se esté, una gran interacción y soporte para un aprendizaje efectivo, según Quinn (2000).

### 2.2.5 Edutainment

Bravo (2014), lo describe como la combinación de la educación con elementos del entretenimiento, motivando al estudiante en el proceso de aprender reteniendo más la información.

Para que el edutainment sea efectivo debe cumplir con tres partes fundamentales, entre ellas: Presentar el tema / Ejemplificarlo / Ponerlo en práctica.

### 2.2.6 El uso de dispositivos móviles en la producción audiovisual

Guevara (2010) define a un dispositivo móvil al que cuenta con las siguientes características:

- \* Conexión permanente o intermitente a una red
- \* Memoria Ilimitada
- \* Movilidad y ser portados fácilmente
- \* Al contrario de una computadora, los programas que pueden ser cargados en ellos, son gratuitos o más baratos.
- \* Se asocia al uso individual de una persona, la cual puede configurarlos a su gusto.

Velásquez complementa lo anterior al explicar que:

“Como consecuencia del desarrollo técnico de estos nuevos dispositivos, se viene gestando el desarrollo de un nuevo lenguaje audiovisual, adaptado a las características y particularidades de este medio. Está sucediendo un proceso similar al que ocurrió cuando apareció la televisión, la cual retomó el lenguaje audiovisual del cine y a partir de él desarrolló su propio lenguaje. Los dispositivos de comunicación móvil de altas prestaciones, con capacidades multimediales, son el escenario del desarrollo del lenguaje audiovisual para dispositivos móviles y por tanto de la configuración del medio al que hacemos referencia. Como corresponde a un nuevo medio y a un nuevo lenguaje, las audiencias, los usuarios y los consumidores



de dichos medios se encuentran también en plena transformación. Este medio, a la manera de los medios audiovisuales anteriores, está generando profundas transformaciones en el sector de la industria audiovisual, pero también, de manera antes no vista, está generando importantes procesos de auto comunicación y de apropiación de los medios de realización y producción por parte de los grandes públicos”.

### 2.2.7 Lenguaje Audiovisual y Estético

Un audiovisual está compuesto tanto por sonido y por la imagen para transmitir un mensaje, y está integrado por símbolos y normas que facilitan el entendimiento al momento de comunicar.

El lenguaje audiovisual cuenta con elementos visuales y elementos sonoros. En los elementos visuales, se encuentran las imágenes y en los elementos sonoros esta la música, sonidos, palabras y hasta los silencios. (Sierra)

### 2.2.8 La producción audiovisual

Según el Centro Municipal de empresas, la producción audiovisual es el resultado de planificar, organizar y administrar los materiales necesarios para desenvolver un proyecto audiovisual. Se puede orientar hacia distintos medios, entre ellos: Cine, Televisión y Video, Multimedia y Animación (p.6)

Tabla 1. Fases de la Producción Audiovisual.  
Fuente: Centro Municipal de Empresas, p.7, 8

## 2.3 Dimensión Ética

### 2.3.1 El video como herramienta para capacitar

Bravo (1996) parte del punto de que no importando la forma empleada en la realización de un video, este, puede catalogarse como educativo si es empleado en la docencia, en la medida en que el educador lo emplee con el fin de educar y el estudiante lo tome como tal.

Rodríguez, nombra las ventajas didácticas del video

1. Es ventajoso en los procesos que implican manipulación y movimiento.
2. Proporciona imágenes realistas de seres u objetos no accesibles al profesor o al alumno.
3. Libera al profesor de repetir ciertas enseñanzas que puede tener grabadas de antemano en condiciones optimas y ese tiempo puede emplearlo en atender el aprendizaje individualizado de alumnos con dificultades especiales.
4. La imagen da más información que cualquier otro medio y más rápidamente. Esta comprobado que se retiene mucho más lo que se ve que lo que se oye o se lee. Así, en un periodo largo de tiempo retenemos en total un 20% de lo que se oye, 40% de lo que se ve, 60% de lo que se ve y se oye al mismo tiempo.

# Conclusiones/

---

Fundamentar según la teoría cada termino dará más peso y credibilidad al proyecto, esto aunado a la forma adecuada de citar los contenidos.

El video es una alternativa efectiva para el aprendizaje, ya que viendo y escuchando se mejoran las posibilidades de retención, esto aunado al creciente avance en la tecnología, provee las herramientas necesarias para difundir y llevar a cabo el proyecto y que se desenvuelva con éxito.



# Capítulo 3 / Proceso Creativo & Producción Gráfica



# Capítulo3 / Proceso Creativo & Producción Gráfica

---

Es muy importante conocer a fondo al Grupo Objetivo por medio de un análisis, ya que en base a eso se desarrollará el Proceso Creativo y la toma de decisiones para la Producción Gráfica.

o o o o o o o o

# 3.1 Las 6w

o o o o o o o o

Para llevar a cabo el Análisis del Grupo Objetivo se hizo uso de las 6w y del método del Spice y Poems.

## Las 6 w

Las 6w se desglosan en What, Why, Where, With Who, To Whom, When, estas contestan todas las preguntas respecto al proyecto.

## What?

Poco interés sobre la capacitación de los pobladores de comunidades vulnerables sobre producción audiovisual y fotografía.

.....

## Why?

Los avances tecnológicos abren las puertas a muchas posibilidades, una de estas realizar producción audiovisual con un dispositivo móvil. Su precio es más accesible, por ende es una alternativa para realizarla y generar ingresos.

.....

## Where?

Las capacitaciones serán realizadas en CMC (Centros multiculturales de capacitación), que serán colocados estratégicamente en las comunidades centrales con más afluencia para que comunidades rezagadas se acerquen.

## **With Who?**

Se realizará con la colaboración de la Fundación ProDesarrolloPro. Con la ayuda de COCODES, Casas de la cultura, Voluntariado, Patrocinadores.

.....

## **To Who?**

Los videos van dirigidos para quienes deseen capacitarse y también para material de apoyo en las clases del capacitador.

.....

## **When?**

Se estará finalizando el proyecto en un termino de 11 semanas.

oooooooo

## 3.2 Spice & Poems

oooooooo

Los mapas de empatía como el Spice y Poems se utilizan para conocer profundamente al Grupo Objetivo y así saber cual es la mejor manera para llegar a ellos.

Spice/ Social, Físico, Intelectual, Comunicación, Emocional.

Poems/ Personas, Objetos, Ambientes, Medios, Servicios.

Spice & Poems de la Audiencia // Pobladores de Comunidades Vulnerables

# spice



Son personas con deseos de superación. Se preocupan por el bienestar de su familia.

Necesitan personas que los apoyen y que se solidaricen con sus necesidades.



Se encuentran en un estado físico de constante movimiento debido a los trabajos que les toca realizar. Su salud no es del todo buena, debido a las situaciones precarias en que se encuentran.



No están muy informados de lo que pasa en el país.



e

Buscan el bienestar de su familia. Constantemente están preocupados sobre su situación económica. No han tenido muchas oportunidades.



Juan



María

# poems



Pobladores de comunidades vulnerables a partir de los 15 años de edad, con supervisión de un adulto, sexo indistinto.

Material audiovisual, videos, material didáctico, material impreso, dispositivos móviles.



COCODES. Casas de la Cultura. Comités Culturales. Escuelas Públicas. Organizaciones de Cohesión Social y Acción ciudadana.

Videos didácticos que les muestren sobre la producción audiovisual y fotografía.



Conferencias y talleres sobre producción audiovisual y fotografía.



**Juan**



**María**

o o o o o o o o

## 3.3 Conceptualización

o o o o o o o o

### 3.3.1 Insight

Un insight es indagar en los deseos y pensamientos del consumidor para encontrar algunos aspectos profundos que generen una conexión.

Para establecer el concepto creativo se partió de un insight, el cual proviene de la parte emocional definida anteriormente en el Spice y Poems, en el cual se describe que no han tenido muchas oportunidades, por tanto, el insight definido es:

El poder de poder

Parte del pensamiento de sentirse empoderado de la situación y ser capaz de abrirse campo en la vida y realizar algo.

### 3.3.2 Concepto Creativo

Partiendo del insight seleccionado, se concreto que el Concepto Creativo fuera:

Tener un trabajo de película

Parte del insight, **el poder de poder**, y el fin es mostrar que por medio de las capacitaciones tendrán el poder de poder mejorar sus circunstancias y tener un trabajo de película, quizá donde graben ó reporten sucesos de su comunidad y así generen ingresos.

## 3.4 Pre~Producción

### 3.4.1 Primera Validación

Para iniciar con la producción gráfica, se realizó un primer acercamiento con el grupo objetivo, para conocer como era la mejor manera de abordar las temáticas, y si se sentían más conectados con una persona dirigiendo los audiovisuales o con un personaje.

En base a los resultados obtenidos, se llegó a la conclusión de que se sentían más atraídos a tener un personaje dirigiendo los audiovisuales, y que no bastaba con abordar las temáticas con un ejemplo muy simple y voz en off, por tanto, se tomó la decisión de que necesitaban ser historias actuadas en las que los temas se tocaran implícitamente y llevarán la ejemplificación, y que dichos personajes serían piñatas, para que en futuras presentaciones masivas para promocionar las capacitaciones fuese más fácil el uso y movilización de los mismos.



Figura 4. Primera Validación. Fotos propias

### 3.4.2 Ficha Técnica Personajes

Nombre: María  
Alias: Maruca  
Edad: 24  
Ocupación: Experta en producción audiovisual.  
Hobbie: Tomar fotos de su comunidad.  
Personalidad: Le gusta ayudar a los demás, es muy amable con las personas que la rodean y siempre está dispuesta a compartir sus conocimientos. María recientemente recibió capacitaciones sobre fotografía y producción audiovisual y está deseosa de compartir sus conocimientos.

Nombre: José Eduardo  
Alias: Chepeguayo, Chepe  
Edad: 21  
Ocupación: Actual estudiante del curso.  
Hobbie: Aprender cosas nuevas.  
Personalidad: Es un joven chispudo, con deseos de aprender, es muy amable con todas las personas. Chepeguayo, acaba de ingresar a las capacitaciones de fotografía y producción audiovisual, y como siempre está deseoso de aprender, su amiga María lo ayuda con tips para poder aprender más.



### 3.4.3 Guión Técnico

Los audiovisuales contarán con varias fases, (según lo descrito por el Edutainment, Capítulo 2.2.5)

Presentación del tema

Ejemplificación del tema

Actividad y refuerzo del tema

(Ver Anexos 1)

### 3.4.4 Locación

Para la selección de locación, se necesitaba un lugar en el que el grupo objetivo se sintiera identificado, y que también diera el toque de un salón de clases.



Figura 5. Locación. Fotos Propias

Se decidió utilizar  
y realizar el scouting en:

Colegio CMC  
Ubicado en la Calzada San Juan.

### 3.4.5 Casting

#### María

Nombre: Andrea Isabel Barreda  
Edad: 24 años  
Ocupación: Estudiante de Diseño Gráfico  
Papel: Experta en Producción Audiovisual y Fotografía



#### Chepeguayo

Nombre: José Contreras López  
Edad: 25 años  
Ocupación: Estudiante de Diseño Gráfico  
Papel: Estudiante de Producción Audiovisual y Fotografía.



### 3.4.6 Fotografía

El dispositivo móvil cuenta con demasiada profundidad de campo, provocando que las imágenes luzcan planas, por tanto, los videos a realizar deben tener ese toque, por lo que serán realizados con dispositivos móviles para que las expectativas del capacitado sean reales y alcanzables.

Se realizarán contraplanos, para un fácil doblaje a otras lenguas o idiomas.

Equipo///  
iPhone 4  
Trípode  
Luces profesionales  
Extensión

### 3.4.7 Sonido

Se hará uso de voz en off, para los contraplanos y de sonido unidireccional, ya que este es el que logramos con un dispositivo móvil.

Equipo///  
Micrófono Zoom h6

o o o o o o o o

## 3.5 Producción

o o o o o o o o

1 Directora  
1 Camarógrafa  
1 Sonidista  
1 Editora

### 3.5.1 Validación con Profesionales y Estudiantes

Se validó la propuesta con el asesor de diseño Javier Donis, la asesora metodológica Lourdes Pérez y demás estudiantes del mismo ciclo de diseño, para conocer sus comentarios sobre el material audiovisual. Para la validación se presentó uno de los módulos, en este caso, fue el Módulo 8 ~ La secuencia, Corte y Continuidad. Dentro de sus comentarios:

Les pareció muy bien abordadas y ejemplificadas las temáticas.

Les pareció que el lenguaje y locaciones utilizados iban acorde al grupo objetivo.

Consideraban que los *Motion Graphics* no iban en línea con el concepto creativo.

Se realizaron los cambios comentados y posterior a esto se procedió a la validación con el grupo objetivo.



Figura 6. Validación en clase. Fotos Propias





# Capítulo 4 / Comprobación de la Eficacia de la Propuesta



# Capítulo4 / Comprobación de la Eficacia de la Propuesta

---

Posterior a la elaboración de la Producción Gráfica, se procede a comprobar su eficacia con el Grupo Objetivo, para conocer si esta realmente comunica el mensaje deseado.

o o o o o o o o

## 4.1

# Escenario & Desarrollo de la Sesión

o o o o o o o o

Para realizar la comprobación de la eficacia de los audiovisuales, se realizó un Focus Group o Grupo Focal.

Huerta, describe que los grupos focales se utilizan para la investigación de mercados, debido a que producen resultados confiables en poco tiempo.

Los participantes fueron seleccionados en base al perfil del grupo objetivo, en el cual se buscaba fueran hombres y mujeres, a partir de los 15 años de edad, de escolaridad baja.

La sesión se llevó a cabo:

Colegio CMC  
Ubicado en la Calzada San Juan  
Viernes 17 de Octubre a las 14:00 horas  
Duración: 30 minutos.

Participación de:

1. Sonia Dubón / 3ero. Básico
2. Elena Dubón / 4to. de Carrera
3. Esperanza de Vásquez / 2do. Primaria

□□□□□□□□

## 4.2

# Tema & Objetivos de la Validación

□□□□□□□□

El tema a validar fue el Módulo 3 ~ Iluminación en Fotografía, Composición y Profundidad de Campo.

De dicho tema, se buscaba conocer si:

Los audiovisuales eran entretenidos.

Si mantenían la atención.

Si se sentían atraídos con los personajes.

Y principalmente, si el contenido del audiovisual era totalmente entendido.

□□□□□□□□

## 4.3 Método

□□□□□□□□

El método utilizado fue el siguiente:

1. Presentación del tema y objetivos de la validación
2. Presentación de uno de los audiovisuales
3. Entrega del instrumento de preguntas
4. Preguntas generales a las participantes para conocer su punto de vista y generar discusión entre ellas.

□□□□□□□□

## 4.4 Perfil del Informante

□□□□□□□□

El perfil del informante, (según lo descrito en el grupo objetivo, Capítulo 1.6), se buscaba fueran Pobladores de comunidades vulnerables a partir de los 15 años, con supervisión de un adulto, sexo indistinto, con escolaridad baja.

## 4.5 Moderador

El moderador debe tener un amplio conocimiento del tema a evaluar y de los objetivos de la validación

Moderadora: Michelle María Tejada Quiñonez.

## 4.6 Instrumentos

Se hizo uso de un Cuestionario (Anexos 2), el cual contaba con preguntas cerradas y un espacio para una breve descripción de dicha respuesta.

Adicional, se hizo uso de una tabla de observación (Anexos 3), la cual registra las actitudes verbales y no verbales en el transcurso de la evaluación.

□□□□□□□□

## 4.6

# Interpretación de Resultados

□□□□□□□□

Los resultados obtenidos en el Focus Group fueron muy importantes, entre estos:

Existe un pleno entendimiento de los temas abordados en el módulo presentado.

En ningún momento las participantes dejaron de prestar atención al audiovisual.

Les pareció entretenido, divertido y atractivo.

Se sienten atraídas hacia los personajes y les parecen atractivos.



Figura 7. Validación. Fotos Propias





# Capítulo 5 / Propuesta Gráfica Final



# Capítulo 5 / Propuesta Gráfica Final

---

Posterior a la Comprobación de la Eficacia de la propuesta, se efectúan los cambios en el caso que existieran, y se procede a justificar cada toma de decisiones de la pieza final.

o o o o o o o o

# 5.1

## Aplicación del Concepto Creativo

o o o o o o o o

En base al concepto creativo “Un trabajo de película”, se utilizaron elementos propios del cine en los Motion Graphics, y un set de grabaciones en ciertos momentos del audiovisual.

5.1.1 Previsualización del Proyecto ~ Módulo 3 //

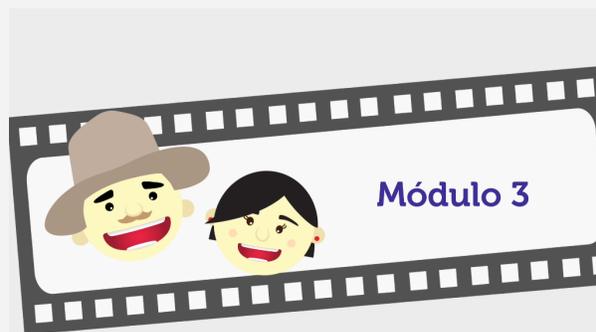




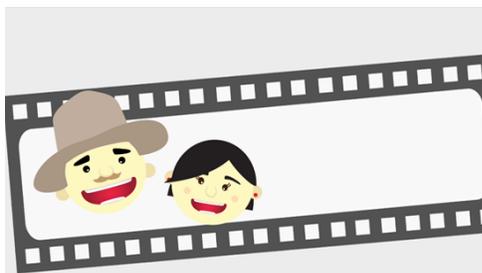
Figura 8. Módulo 3. Elaboración Propia

## 5.2 Código Icónico

En las cortinillas, se utilizaron diferentes iconos que reforzaran el concepto creativo de “Un trabajo de película”, el uso de los dispositivos móviles, y al mismo tiempo, la presencia de los personajes en ilustración. Dentro de los iconos utilizados están:

### La cinta de cine y personajes

La cinta de cine es utilizada por su relación directa al cine y una película.



### La claqueta de cine

Utilizada en cada intermedio, por la relación que esta nos da al iniciar cada escena.



## 5.2 Código Icónico

El dispositivo móvil con iconos de cada tema

Para la interfaz del menú se usaron los iconos, como aparecerían en un sistema Android ó iOS, para que sean adaptables a cualquier sistema que se utilice. Entre los iconos, están (lectura de izquierda a derecha):



- ~ El mensaje y el meta-mensaje.
- ~ Diferencia entre comunicación e información.
- ~ Opinión pública y opinión publicada.
- ~ El periodista, relacionista público, publicista y realizador.
- ~ Medios de comunicación, redes sociales y la comunicación como fuente alterna de trabajo.
- ~ Tradición oral vrs. Tradición documentada.
- ~ Iluminación de fotografía.
- ~ Composición y profundidad de campo.
- ~ Encuadre y el plano como unidad audiovisual.
- ~ Ángulo y perspectiva.
- ~ Punto de vista.
- ~ Movimientos de cámara.
- ~ El guión, sinopsis tema y argumento, tipos de personajes y puntos de giro, mapeos.
- ~ El documental, la escaleta, preguntas generadoras, desglose de guión.
- ~ La secuencia y corte y continuidad.

o o o o o o o o

## 5.3

# Código Tipográfico

o o o o o o o o

Para una fácil comprensión de los temas en las cortinillas, se necesitaba utilizar una tipografía legible y al mismo tiempo juvenil, por lo tanto se eligió una tipografía con serif, en este caso, se utilizó la tipografía Museo en su versión 900.

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz**  
**1234567890**  
**!"#\$%&/()=?; " \*[]{} ,.-\_**

o o o o o o o o

## 5.4 Código Lingüístico

o o o o o o o o

Se utilizó un lenguaje amistoso, coloquial y lo más simple posible, para que los temas y términos utilizados fueran entendidos fácilmente y que el espectador se sintiera identificado con su forma de hablar y expresarse.

o o o o o o o o

## 5.5 Código Cromático

o o o o o o o o

Al momento de realizar la corrección de color al audiovisual se utilizó una coloración cálida, para darle un toque jovial.



o o o o o o o o

## 5.5 Código Cromático

o o o o o o o o

En los momentos donde se ejemplificaba algún tema o se llevaba a cabo un flash-forward, se hizo uso de tonos fríos y de viñeta, para enfatizar la diferencia entre escenas.



Para los textos y cortinillas, se hizo uso de colores encendidos y juveniles, para connotar emociones positivas, y que cada módulo se diferenciará con un color.



oooooo

## 5.6 Composición Visual

oooooo

**Planos medios**, cuando los actores realizaban acciones. Uso de la ley de tercios



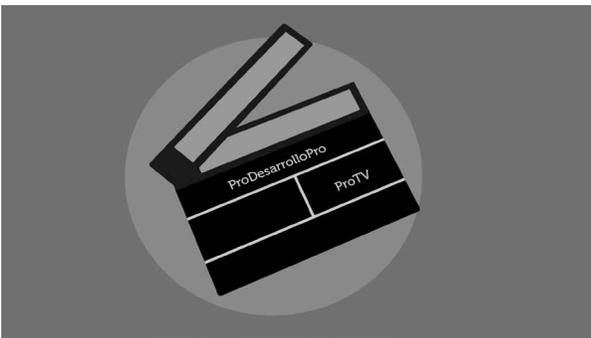
**Contraplanos**, al momento de tener conversaciones, utilizadas para un fácil doblaje a otras lenguas o idiomas.



# 5.7 Motion Graphics

Para los motion graphics, se realizó una animación simple pero al mismo tiempo atractiva.

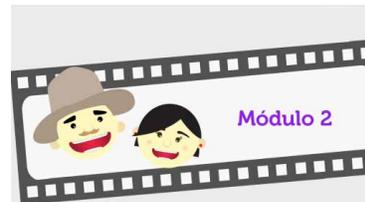
Se hizo uso de la claqueta de cine como intermedio entre temas.



En temas muy extensos o que necesitaran mayor refuerzo se hizo uso de cintillos que dividieran las temáticas.



Se hizo uso de cortinillas para presentar cada Módulo, cada Tema, cada Actividad y cada Recuerda que, en los cuales se utilizaron iconos de cine para reforzar el Concepto Creativo, la presencia de los personajes para posicionarlos y la imagen del dispositivo móvil para connotar que por medio de él se impartirán los cursos.





# **Capítulo 6 / Especificaciones Técnicas & Lineamientos**



# Capítulo 6 / Especificaciones Técnicas & Lineamientos

---

Para la correcta reproducción del Material Audiovisual realizado se debe contar con ciertas Especificaciones y Lineamientos para la puesta en práctica del material.

o o o o o o o o

# 6.1 Ficha del Audiovisual

o o o o o o o o

## Módulo 1

Duración: 03:13

Formato: .mp4

Género: Video Didáctico

## Módulo 2

Duración: 04:20

Formato: .mp4

Género: Video Didáctico

## Módulo 3

Duración: 02:44

Formato: .mp4

Género: Video Didáctico

## Módulo 4

Duración: 02:40

Formato: .mp4

Género: Video Didáctico

## Módulo 5

Duración: 04:09

Formato: .mp4

Género: Video Didáctico

## Módulo 6

Duración: 02:06

Formato: .mp4

Género: Video Didáctico

## Módulo 7

Duración: 01:55

Formato: .mp4

Género: Video Didáctico

## Módulo 8

Duración: 02:40

Formato: .mp4

Género: Video Didáctico

Dentro de los lineamientos para la debida reproducción de este material, esta contar con una cañonera y una computadora.

o o o o o o o o

## 6.2

# Medios & Usos Sugeridos

o o o o o o o o

Se recomienda que los audiovisuales sean utilizados por el capacitador al momento de desarrollar su clase. Los audiovisuales han sido preparados para su reproducción en una computadora y cañonera, al igual que para ser transferidos a un dispositivo móvil.

Dentro de los medios sugeridos, están los medios online como [www.youtube.com](http://www.youtube.com) en los cuales se puede compartir el contenido del material.

o o o o o o o o

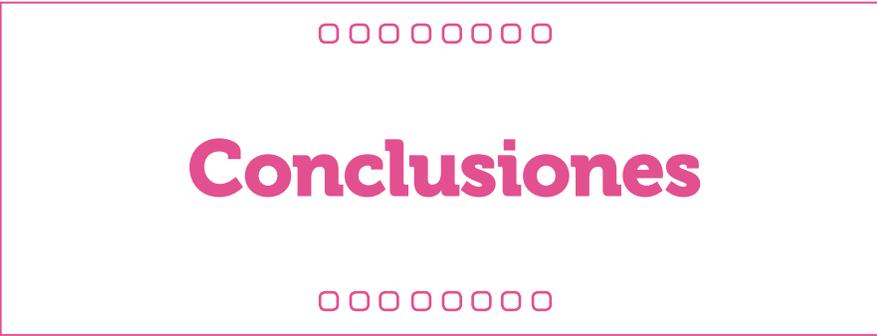
# 6.3 Presupuesto

o o o o o o o o

La elaboración de este proyecto es un aporte del Proyecto de Graduación y de la Escuela de Diseño Gráfico que se da a través del EPS.

Alquiler de Equipo	
Micrófono Profesional 500 diarios	1,000
Luces profesionales	1,200
<b>Servicios</b>	
2 Actores	3,600
Pre-producción	10,000
Edición Video	60,000
Edición de Audio	48,000
Corrección de color	60,000
Locución (voz en off)	60,000
Motion Graphics 2D 150xseg. (aprox. 60seg)	9,000
<b>Total Aproximado</b>	<b>Q252,800.00</b>

Costos definidos en el caso en que se quisiera elaborar el proyecto.  
*Definidos con ayuda del Lic. Javier Donis, asesor de diseño, que contemplan dos días de grabación.*



## Conclusiones

El material fue realizado de una forma exitosa, para que las personas beneficiadas con la capacitación tengan más posibilidades de comprensión de los temas.

Lograr conocer, por medio de la validación, que el grupo objetivo tuvo un completo entendimiento de los temas abordados y quedar con la satisfacción de que dicho material es efectivo.

El realizar un focus group es muy valioso para conocer el punto de vista del grupo objetivo ya que nos brinda un acercamiento directo.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

# Recomendaciones

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

## A futuros Diseñadores

Autocontrol y no rendirse

Trabajar cada una de las fases en el tiempo requerido para cumplir con las entregas del cronograma.

## A la Escuela

Implementar nuevos programas en los que el estudiante se vea beneficiado y pueda continuar cultivándose.

Apoyar a los estudiantes en su recorrido académico.



## Lecciones Aprendidas

A lo largo del desarrollo del proyecto, nos encontramos, no sólo la realización y finalización del proyecto en si, sino también, con ciertos aprendizajes tanto cognitivos como actitudinales, que nos llevan a un crecimiento integral formándonos como unos profesionales completos.

Prever los aspectos técnicos del equipo a utilizar y tener un back up de todo el proceso para evitar futuros problemas y sorpresas.

Mantener las emociones bajo control y no rendirse, aún cuando se vea imposible continuar, nunca rendirse.

Aprender a utilizar de una mejor forma el software, en este caso Adobe Premiere y After Effects, optimizando el tiempo y los resultados.

Mostrar seguridad al momento de realizar el focus group, para manejar de una forma adecuada a las personas.

Tener claro lo que se quiere lograr para agilizar los procesos y defender de una forma respetuosa y con claridad las ideas.

En definitiva, crecí como persona al interesarme y comprometerme a un proyecto y más aún, si ese involucra el desarrollo de alguien más.

o o o o o o o o

## Fuentes Consultadas

o o o o o o o o

Bravo, C. (17 de marzo de 2014). *¿Qué es el Edutainment? – Marketing de guerrilla en la Web 2.0*. Recuperado de <http://www.marketingguerrilla.es/que-es-el-edutainment/>

Bravo Ramos, L. (1996). *¿Qué es el video educativo?*. Comunicar, 6, 24.

Centro Municipal de Empresas Ayuntamiento de Gijón. (s.f.). *Guía de Negocio: Producción Audiovisual*. Recuperado de [http://www.gijon.es/multimedia\\_objects/download?object\\_type=document&object\\_id=91348](http://www.gijon.es/multimedia_objects/download?object_type=document&object_id=91348)

Fundación ProDesarrolloPro (2007). *Constitución de la Fundación ProDesarrolloPro, Guatemala*.

Donis, J. (2014). *Documento del Festival de las Campanas de Fundación ProDesarrolloPro, Guatemala*.

Guevara, A. (06 de agosto de 2010). *Dispositivos Móviles | Revista Seguridad*. Recuperado de <http://revista.seguridad.unam.mx/numero-07/dispositivos-m%C3%B3viles>

Huerta, José (s.f.). *Los Grupos Focales*. Recuperado de [http://www.iiicab.org.bo/Docs/doctorado/dip3version/M2-3raV-DrErichar/Grupo\\_Focal.pdf](http://www.iiicab.org.bo/Docs/doctorado/dip3version/M2-3raV-DrErichar/Grupo_Focal.pdf)

Montoya, M. S. R. (2008). *Dispositivos de mobile learning para ambientes virtuales: implicaciones en el diseño y la enseñanza*. Apertura, 8(9), 82-96.

Ochoa, M. (s.f.). *Educación alternativa - Educación popular y alternativa, aprendizaje cooperativo y desarrollo local en América Latina*. Recuperado de <http://abacoenred.com/Educacion-alternativa,177-.html>

Quinn, C. (2000). *mLearning: Mobile, Wireless, In-Your-Pocket Learning*. Line zine. *Learning in the new economy*. Recuperado de <http://www.linezine.com/2.1/features/cqmmwiyp.htm>.

Rodriguez, M. G. (s.f.). *El video y la enseñanza*. Recuperado de [http://www.w.aufop.com/aufop/uploaded\\_files/articulos/1225210295.pdf](http://www.w.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1225210295.pdf)

Rosenberg, M. (2001). *E-learning: Estrategias para transmitir conocimiento en la era digital*. Bogotá. McGraw-Hill Intramericana.

Sancho, J. (22 de abril de 2013). *El fenómeno mobile learning se expande*. Lavanguardia.com. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/20130422/54371359030/mobile-learning-aprender-movil-tecnologia-smartphone.html>

Sierra, Guillermo (s.f). **Competencias en Tic**.  
Recuperado de [http://competenciatic.educ.ar/pdf/produccion\\_audiovisual\\_2.pdf](http://competenciatic.educ.ar/pdf/produccion_audiovisual_2.pdf)

Soto, C. F., Senra, A. I. M., & Neira, M. D. C. O. (2009). **Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles**. Universidad de las Islas Baleares, Grupo de Tecnología Educativa, Departamento de Ciencias de la Educación.

UNESCO, (2013). **Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura 2013**. Semana de la UNESCO del aprendizaje mediante dispositivos móviles. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/m4ed/unesco-mobile-learning-week/>

Unicef (s.f.). **La educación en Guatemala**.  
Recuperado de [http://www.unicef.org/guatemala/spanish/resources\\_2562.htm](http://www.unicef.org/guatemala/spanish/resources_2562.htm)

Velásquez, G. (s.f.). **Dispositivos móviles y usos pedagógicos alternativos**. Recuperado de <http://www.virtualeduca.info/ponencias2013/412/ponencia.docx>



# Glosario

## Concepto Creativo

Es la idea que se concibe como punto de partida para la toma de decisiones en la elaboración de un proyecto.

## Audiovisual

Emplea tanto lo visual como lo sonoro.

## Focus Group

Es una técnica empleada para conocer y estudiar las opiniones y actitudes de un público determinado. Su metodología de trabajo consiste en la reunión de un grupo, más un moderador que será el encargado de hacer las preguntas y dirigir el encuentro.

## Multimedia

El concepto se aplica a objetos y sistemas que apelan a múltiples medios físicos y/o digitales para comunicar sus contenidos.

## Animación

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados.

## Adobe Premiere

Es una aplicación destinada a la edición de vídeo en tiempo real.

## Adobe After Effects

Es una aplicación destinada para la realización de gráficos profesionales en movimiento, de montaje de vídeo y de efectos especiales audiovisuales.

o o o o o o o o

# ANEXOS

o o o o o o o o

## Anexo 1

### Módulo 1 /

Escena	Plano	Encuadre	Descripción	Sonido
		PRESENTACIÓN MÓDULO		
1	1	Plano Medio	Aparecen Personajes presentando el Módulo	
		MENSAJE & METAMENSAJE		
2	1	Plano Medio	Persona hablando a la cámara junto a un lavamanos. Motion Graphics de flechas señalando a lavamanos como el Metamensaje y a la persona hablando como el Mensaje.	El problema de agua nos preocupa
2	2	Plano Medio	Aparece personaje dando la actividad	
		INFORMACIÓN & COMUNICACIÓN		
3	1	Plano Medio	Aparece reportero dando una noticia	Este sábado tenemos la feria
3	2	Contraplano	Personas hablando.	Mira vos María vamos a la feria
3	3	Plano Medio	Aparece personaje dando la actividad	
		OPINIÓN PUBLICA & PUBLICADA		
4	1	Contraplano	Personas hablando. Una le enseña un volante a otra	Vos María, ¿Ya leíste esto sobre sembrar arboles?
4	2	Plano Medio	Aparece personaje dando la actividad	
4	2	Plano Cerrado	Enfoque a volante	
4	3	Contraplano	La otra persona contesta	Si vos, es muy importante para nuestro medio ambiente.
4	4	Plano Medio	Aparece el personaje dando la actividad	
5	1	Plano Medio	Aparece personaje dando ultimas recomendaciones del tema	

## Módulo 2 /

Escena	Plano	Encuadre	Descripción	Sonido
<b>PRESENTACIÓN MÓDULO</b>				
1	1	Plano Medio	Aparecen Personajes presentando el Módulo	
<b>PROFESIONES</b>				
2	1	Contraplano	Personas hablando	- Vos Chepeguayo que te gustaría ser de grande vos. - Me gustaría ser como esos que salen en la tele dando noticias
2	2	Plano Medio	Aparece personaje como periodista hablando a la camara	Estamos acá en el pueblo para reportar unos problemas
2	3	Contraplano	Personas hablando	- Entonces quisieras ser un periodista vos. - Cabal, cabal, o también me gustaría ser como esos que hacen que vengan a grabar cosas buenas del pueblo
2	4	Plano Abierto	Aparece personaje hablando por telefono	Este sabado es la feria y quiero que la vengan a grabar para que salga en la tele.
2	5	Contraplano	Personas hablando	- A esos les dicen relacionistas públicos vos. - Ala si, o de esos que hacen anuncios vos...
2	6	Plano medio	Personaje le entrega unos papeles a otra persona.	Necesitamos hacer el anuncio para que salga la feria.
2	7	Contraplano	Personas hablando	- Tambien quieres ser publicista entonces. - Ala siii, y también grabar cosas buenas que pasan aca en el pueblo
2	8	Plano Medio	Personaje entrega una tablet a otra persona	Quiero que hagamos un video de la feria para que salga en la tele.
2	9	Contraplano	Dos personas hablan	- A esos les llaman realizadores. Puchis vos quieres ser un montón de cosas, ponete pilas pues, yo te ayudo. - Gracias, gracias.
2	10	Plano Medio	Aparece personaje dando actividad	
<b>TRADICIÓN ORAL VS. DOCUMENTADA</b>				
3	1	Contraplano	Personas hablando	- ¿Vos chepeguayo, te sabes la leyenda del sombrero? - No vos, contámela - Mira pues, empieza cuando el sombrero....
			Fade out	

3	2	Contraplano	Personas hablando. La otra persona entrega un CD Enfoque a CD	- Va, y te sabes la leyenda de la Siguanaba? - No vos, tampoco. - No te sabes ninguna vos, esta mejor mirála, tené.
3	3	Plano Medio	Aparece personaje dando la actividad	
		<b>MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>		
4	1	Contraplano	Aparece personaje viendo el periodico	A que buena la información de esta prensa
4	2	Contraplano	Aparece personaje viendo su tablet	Que buena la información de la feria en la red social.
4	2	Plano Medio	Aparece personaje viendo el radio	Que chilero salio el anuncio de la feria en la radio.
4	3	Plano Medio	Aparece el personaje dando la actividad	
5	1	Plano Medio	Aparece personaje dando ultimas recomendaciones del tema	

### Módulo 3 /

Escena	Plano	Encuadre	Descripción	Sonido
		<b>PRESENTACIÓN MÓDULO</b>		
1	1	Plano Medio	Aparecen Personajes presentando el Módulo	
		<b>ILUMINACIÓN</b>		
2	1	Contraplano	Personas hablando	-Mira pues vos, para que tomemos una foto con esta tablet, necesitamos luz. Acá la luz de esta ventana nos puede ayudar.
2	2	Plano Cerrado	Aparecen personajes tomando la foto con luz de ventana	- Va, va
2	3	Plano Cerrado	Aparecen personajes en un lugar más oscuro , tomando la foto con luz de linterna	M - O la luz de esta linterna, si estamos en un lugar más oscuro. CG - Que chilerísimo se ve con luz.
		<b>COMPOSICIÓN Y PROFUNDIDAD DE CAMPO</b>		
3	1	Contraplano	Personas hablando Persona le da a la otra, objetos para hacer su composición.	M - Mira pues, para que nos quede chilera la foto pongamos las cosas así bien bonitas y ordenadas, proba!
3	2	Plano Cerrado	Personaje sale colocando los objetos y se alista a tomar la foto	M - Y cuando tomes la foto, mejor que solo salga clara la pelota de adelante se ve mas chilero!
3	3	Plano Medio	Aparece personaje dando la actividad	
4	1	Plano Medio	Aparece personaje dando ultimas recomendaciones del tema	

## Módulo 4 /

Escena	Plano	Encuadre	Descripción	Sonido
PRESENTACIÓN MÓDULO				
1	1	Plano Medio	Aparecen Personajes presentando el Módulo	
ENCUADRE				
2	1	Contraplano	Personas hablando	- Tomame una fotos vos, pero que salga chula va! Y trata e ponerme a mi del lado izquierdo viendo a la derecha, para que se mire mejor.
2	2	Contraplano	Aparece personaje tomando la foto, encuadrando en el tercio.	
2	3	Plano medio	Aparece personaje dando la actividad	
PLANOS				
3	1	Contraplano	Personas hablando	Mira pues, si en tu foto quieres que se vea que me estoy moviendo o haciendo algo, Tomame la foto de la panza para arriba
3	2	Contraplano	Personaje tomando la foto en plano medio.	
3	3	Contraplano	Persona hablando	O si quieres mostrar que estoy maleada, te acercas con tu tablet y tomas la foto
3	4	Contraplano	Personaje tomando la foto en plano cerrado.	
3	5	Contraplano	Aparece personaje dando la actividad	
4	1	Plano Medio	Aparece personaje dando ultimas recomendaciones del tema	

## Módulo 5/

Escena	Plano	Encuadre	Descripción	Sonido
		PRESENTACIÓN MÓDULO		
1	1	Plano Medio	Aparecen Personajes presentando el Módulo	
		ÁNGULO		
2	1	Plano Medio	Personas hablando de espaldas hacia la cámara Personaje toma la foto con la tablet	M - Mira pues si quieres mostrar lo fuerte o creído que es el alcalde, tomale la foto de abajo hacia arriba
2	2	Plano Cerrado	Enfoque a la tablet con la foto tomada	CG - Este si es creído
2	3	Plano Medio	Personas hablando de espaldas hacia la cámara Personaje toma foto con tablet	M - O sí quieres mostrar que alguien es débil tons tomas la foto de arriba hacia abajo.
2	4	Plano cerrado	Enfoque a tablet con foto tomada	
2	4	Plano medio	Aparece personaje dando la actividad	
		PUNTO DE VISTA		
3	1	Plano Medio	Personas hablando de espaldas a la cámara.	M - Vos, imaginate que tenemos que grabar los pies de las personas caminando CG - Ala y ¿Cómo hacemos eso?
3	2	Plano Medio	Personajes salen de espaldas a la cámara, se agachan y colocan tablet en vista de hormiga, mientras graban los pies de alguien caminando	M - Mira ps, imaginate que sos una hormiga, pone la tablet en el suelo y dale!
3	3	Plano Medio	Aparece personaje dando la actividad	
		MOVIMIENTOS DE CÁMARA		
4	1	Contraplano	Personas hablando	M - Mira pues, imaginate que tenemos que grabar al creído ese caminando, entonces tendríamos que seguirlo con la tablet.
4	2	Plano medio	Personaje aparece de espaldas realizando un travelling	
4	3	Contraplano	Personas hablando	M - O si tenemos que acercarnos a él. es mejor acercarnos con todo y tablet
4	4	Plano medio	Personaje se acerca al alcalde con tablet	
4	5	Plano medio	Aparece personaje dando la actividad	
5	1	Plano Medio	Aparece personaje dando ultimas recomendaciones del tema	

Módulo 6 /

Escena	Plano	Encuadre	Descripción	Sonido
		PRESENTACIÓN MÓDULO		
1	1	Plano Medio	Aparecen Personajes presentando el Módulo	
		TIPOS DE PERSONAJES		
2	1	Contraplano	Personas hablando	M - Mira pues chepe en una historia puede haner buenos y malos
		PUNTOS DE GIRO		
2	2	Contraplano	Personas hablando	M - Y que la historia muchas veces puede emepzar cuando dos doñas son amigas, luego se pelean por cualquier burrada y luego se contentan
		GUIÓN		
2	3	Contraplano	Personas hablando	M- Mira pues, dibujate ahí una tu historia de algo que quieras contar
		Tilt down	La otra personas dibuja, enfoque a su dibujo	CG - Va, va
		SINOPSIS		
2	4	Contraplano	Personas hablando	M - Cotname en pocas palabras tu historia pueee
2	5	Contraplano	Personaje agarra la hoja Fade out	CG - Mira pues empieza...
		MAPEOS		
2	6	Contraplano	Personas hablando	M - Va, y ahora hacete una tu lista de que pasa en cada parte de la historia.
2	7	Plano medio	Aparece personaje dando la actividad	
3	1	Plano Medio	Aparece personaje dando ultimas recomendaciones del tema	

Módulo 7 /

Escena	Plano	Encuadre	Descripción	Sonido
		PRESENTACIÓN MÓDULO		
1	1	Plano Medio	Aparecen Personajes presentando el Módulo	
		DOCUMENTAL		
2	1	Contraplano	Personas hablando	<p>M - Vos chepe, ya te enteraste del problema de agua</p> <p>CG - Si vos quisiera que todos se enterarán para que nos ayuden.</p> <p>M - Deberias de hablar con el COCODE, el alcalde y las personas que viven acá y grabarlos para saber que piensan y así pedir ayuda</p> <p>CG - Si va, tenes razón</p>
		ESCALETA		
2	3	Contraplano	Personas hablando	M- Mira pues, para eso hacete una tu lista de cosas que quieres grabar.
		PREGUNTAS GENERADORAS		
2	4	Contraplano	Personas hablando	M - Otra de cosas que quieres preguntar
		DESGLOSE DE GUIÓN		
2	5	Contraplano	Personas hablando	<p>M - Y otra de cosas y lugares que vas a grabar.</p> <p>CG - Bueno bueno, gracias.</p>
2	6	Plano medio	Aparece personaje dando la actividad	
3	1	Plano Medio	Aparece personaje dando ultimas recomendaciones del tema	

Módulo 8 /

Escena	Plano	Encuadre	Descripción	Sonido
PRESENTACIÓN MÓDULO				
1	1	Plano Medio	Aparecen Personajes presentando el Módulo	
SECUENCIA				
2	1	Contraplano	Personas hablando	M - Mira pues para que la historia que vamos a contar se entienda tenemos que mostrar pequeños momentos de lo que le pasa a una persona en un mismo lugar.
2	2	Plano abierto Plano medio Plano medio	Personaje jugando pelota Personaje caminando Personaje se sienta	M - Por ejemplo si fuera de vos la historia, mostramos cuando jugas pelota, vas caminando y luego te sientas en una banca
2	3	Contraplano	Personas hablando	CG - A bueno, entendido
CORTE Y CONTINUIDAD				
3	1	Contraplano	Personas hablando	M- Mira pues para que nuestra historia se entienda tenemos que pensar bien como lo vamos a hacer.
3	2	Plano abierto Plano medio	Persona caminando con camisa negra Personaje se sienta con camisa roja	M - Por ejemplo si en tu historia vas caminando y apareces con camisa negra y luego cuando te sientas en la banca apareces con camisa roja no va a tener sentido va vos, lo bueno sería que siempre estuvieras con tu misma camisa negra, tons tenes que pensar muy bien en esas cosas, pa que quede chilero.
		Plano abierto Plano medio	Persona caminando con camisa negra Personaje se sienta con camisa negra	
3	3	Contraplano	Personas hablando	CG - Si va, tenes razón.
3	4	Plano medio	Aparece personaje dando la actividad	
4	1	Plano Medio	Aparece personaje dando ultimas recomendaciones del tema	

## Anexo 2

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO  
PROYECTO DE GRADUACION

La encuesta que a continuación se detalla, tiene únicamente carácter académico, su finalidad es validar el material gráfico presentado y se ruega responder con la mayor veracidad posible, no tiene ninguna implicación posterior para el encuestado.

EDAD:  
GENERO:  
ESCOLARIDAD:

1. ¿Entendió de qué trata el video?

Si \_\_\_ No \_\_\_\_\_

Comente \_\_\_\_\_

2. ¿Hay algo que no entendió?

Si \_\_\_ No \_\_\_\_\_

Comente \_\_\_\_\_

3. ¿Realizaría algún cambio?

Si \_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

\_\_\_\_\_

3. ¿Se siente entretenido al ver el video?

Si \_\_\_ No \_\_\_\_\_

Comente \_\_\_\_\_

4. ¿Se siente atraído con los muñecos que aparecen en el video?

Si \_\_\_ No \_\_\_\_\_

Comente \_\_\_\_\_

5. ¿Realizaría algún cambio?

Si\_\_\_ No\_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

6. ¿ Le gustan los videos?

Si\_\_\_ No\_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

6. ¿Siente que aprendió algo al ver el video?

Si\_\_\_ No\_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

7. ¿Se siente identificado con las personas, que aparecen en el video?

Si\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Comente\_\_\_\_\_

8. ¿Le parecen bonitos los colores que se usan?

Si\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Comente\_\_\_\_\_

9. En pocas palabras comente que entendió del video

Comente\_\_\_\_\_

---

---





**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de  
**Arquitectura**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

MSc Arquitecto  
Byron Alfredo Rabé Rendón  
Decano Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación, previo a optar al Grado de Licenciada en Diseño Gráfico, Énfasis informático visual, especialidad multimedia, de la estudiante **MICHELLE MARÍA TEJEDA QUIÑONEZ**, carné **200925222**, titulado **“MATERIAL AUDIOVISUAL PARA EL PROGRAMA PROTV DE LA FUNDACIÓN PRODESARROLLO PRO”**.

Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los diecinueve días de febrero de dos mil quince.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández  
Profesor Titular No. de Personal 16861  
Colegiado Activo 4,509

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández  
COL. No. 4509  
COLEGIO DE HUMANIDADES

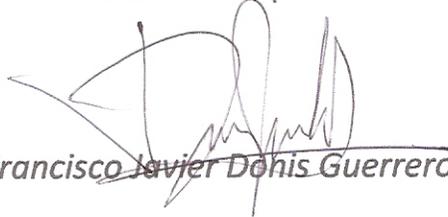
---

**Material Audiovisual para el programa ProTv de la Fundación ProDesarrolloPro**  
Proyecto de Graduación desarrollado por:



*Michelle María Tejeda Quiñonez*

Asesorado por:



*Francisco Javier Donis Guerrero*



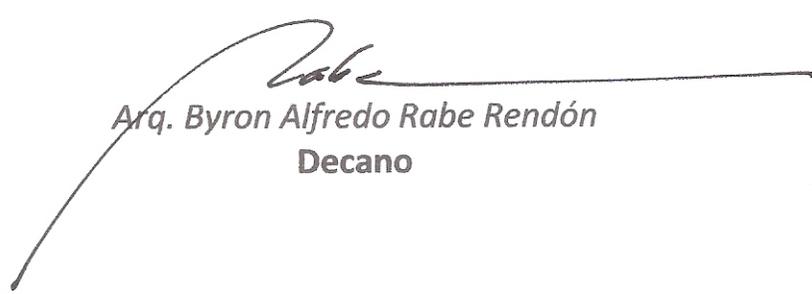
*Lourdes Eugenia Pérez Estrada*



*Brenda María Penados Baldizón*

Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**



*Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón*  
**Decano**

