



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLÓGICAS**

**CARRERA PEDAGOGÍA DE LA CIENCIAS EXPERIMENTALES:
INFORMÁTICA**

Tema

Creación de contenidos audiovisuales sobre la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática implementados en un canal de YouTube.

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de la Licenciada en Pedagogía
de las Ciencias Experimentales: Informática**

Autora:

Sabrina Pamela Flores Amagua

Tutor:

Lic. Manuel David Isin Vilema Mgs.

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Sabrina Pamela Flores Amagua**, con cédula de ciudadanía **175468307-4**, autor (a) del trabajo de investigación titulado: **Crear contenidos audiovisuales informativos para mejorar la comunicación digital de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática con la implementados en un canal de YouTube**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 27 junio del 2024.



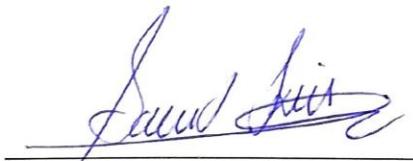
Sabrina Pamela Flores Amagua

C.I: 175468307-4

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, MgS. Manuel David Isin Vilema catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la educación, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación: Crear contenidos audiovisuales informativos para mejorar la comunicación digital de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática con la implementados en un canal de YouTube, bajo la autoría de Sabrina Pamela Flores Amagua, por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los días 7 de mayo del 2024



Mgs Manuel David Isin Vilema

CI: 0604408153

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **”Crear contenidos audiovisuales informativos para mejorar la comunicación digital de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática con la implementados en un canal de YouTube”**, presentado por **Sabrina Pamela Flores Amagua**, con cédula de identidad número **175468307-4**, bajo la tutoría de **Mg. Manuel David Isin Vilema**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 28 de junio del 2024.

Lexinton Cepeda Astudillo, PhD.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Geonatan Peñafiel
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Christiam Nuñez
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, Flores Amagua Sabrina Pamela con CC: **175468307-4**, estudiante de la Carrera Pedagogía de la Ciencias Experimentales: Informática, Facultad **de los Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " Creación de contenidos audiovisuales sobre la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales informática implementados en un canal de YouTube.", cumple con el N 4%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **turnitin**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 7 de mayo de 2024


Mgs. Manuel David Isin Vilema
TUTOR (A)

DEDICATORIA

Este trabajo dedico con humildad, gratitud y con un profundo amor a mis queridos padres, Jimena Amagua, Freddy Flores y hermano Gendry Flores cuyo inquebrantable apoyo, sacrificio, esfuerzo y amor incondicional han sido la fuerza motriz detrás de cada paso de mi camino académico. Su ejemplo de perseverancia y dedicación ha sido mi inspiración constante. A ustedes les debo mi más profundo agradecimiento por su constante aliento, paciencia y confianza en mí.

Asimismo, deseo dedicar esta tesis a mi fiel compañero felino, Nene, quien ha aguardado pacientemente mi retorno mientras emprendía mis estudios en Riobamba y ha permanecido a mi lado cada fin de semana. Su incondicional afecto han sido mi principal estímulo para seguir adelante. Por ese motivo expreso mi sincero agradecimiento por tu espera y por compartir conmigo la alegría de cada avance hacia la consecución de mi título universitario.

Sabrina Pamela Flores Amagua

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, quien ha sido la fuente de salud, sabiduría y amor infinito que ha iluminado mi camino a lo largo de este viaje académico.

Agradezco a mi abuelito Luis Amagua quien, con su apoyo y buenos consejos desde el primer día de universidad me ayudo moral y económicamente cuando más lo necesite por ese y muchos motivos le estoy totalmente agradecida.

Agradezco a mi estimado tutor Mgs. Manuel David Isin Vilema, A través de estas líneas, quiero expresar mi más sincero agradecimiento por el invaluable apoyo y orientación que me brindo durante el proceso de desarrollo de mi tesis. Su dedicación, conocimiento y paciencia fueron fundamentales para que pudiera completar este importante proyecto académico.

Quiero expresar mi gratitud a mis profesores a lo largo de mi carrera en Pedagogía de las Ciencias Experimentales e Informática. Gracias a su experiencia y enseñanzas, he adquirido conocimientos significativos que me han permitido crecer como profesional y seguir adelante en mi trayectoria.

Sabrina Pamela Flores Amagua

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERFIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERFIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

| | |
|--------------------------------------|----|
| CAPÍTULO I. INTRODUCCION..... | 15 |
| 1.1. Antecedentes | 15 |
| 1.2. Formulación del problema | 16 |
| 1.3. Justificación | 16 |
| 1.4. Objetivos | 17 |
| 1.4.1. General..... | 17 |
| 1.4.2. Específicos..... | 17 |
| CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO..... | 18 |
| 2.1. Producción audiovisual..... | 18 |
| 2.2. Planificación Audivisual..... | 19 |
| 2.2.1. Material Informativo..... | 19 |
| 2.2.2. Audiencia..... | 20 |
| 2.3. Guiones | 21 |
| 2.3.1. Tipos de Guiones | 21 |
| 2.4. Edición Audivisual | 22 |
| 2.1. Procesos de preproducción | 23 |

| | | |
|--|---|----|
| 2.2. | Procesos de producción | 23 |
| 2.3. | Procesos de postproducción..... | 24 |
| 2.3.1. | Tipos de edición | 25 |
| 2.3.2. | Videos Informativos | 26 |
| 2.4. | Comunicación Digital | 27 |
| 2.4.1. | Plataforma de YouTube:..... | 27 |
| 2.5. | Multimedia..... | 28 |
| 2.5.1. | Animaciones | 28 |
| 2.5.2. | Podcast..... | 28 |
| CAPÍTULO III. METODOLOGIA..... | | 29 |
| 3.1. | Enfoque..... | 29 |
| 3.2. | Diseño de investigación | 29 |
| 3.3. | Técnicas de recolección de Datos | 29 |
| 3.4. | Población de beneficiaria..... | 29 |
| 3.5. | Métodos de análisis..... | 30 |
| 3.6. | Procesamiento de datos..... | 30 |
| 3.7. | Metodología para el diseño de los videos informativos. | 30 |
| CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN..... | | 36 |
| 4.1. | Resultados..... | 36 |
| 4.2. | Discusión | 37 |
| CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | | 38 |
| 5.1. | Conclusiones..... | 38 |
| 5.2. | Recomendaciones | 39 |
| CAPÍTULO VI. PROPUESTA | | 40 |
| 6.1. | Propuesta..... | 40 |
| 6.2. | Guiones Literarios para desarrollar los videos informativos | 43 |
| VIDEO: 1 | | 43 |

| | |
|--|----|
| VIDEO: 2 | 45 |
| VIDEO: 3 | 48 |
| 6.3. Producción de los videos, detrás de cámaras | 50 |
| 6.4. Guiones Técnicos para desarrollar los videos informativos | 52 |
| VIDEO: 1 | 52 |
| VIDEO: 2 | 55 |
| VIDEO: 3 | 57 |
| Posproducción | 59 |
| 6.5. Edición de los videos | 59 |
| 6.6. Creación de Canal de YouTube | 61 |
| BIBLIOGRAFÍA | 64 |
| ANEXOS | 71 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Guiones..... | 22 |
| Tabla 2 Preproducción de los videos informativos | 30 |
| Tabla 3 Producción de los videos informativos..... | 33 |
| Tabla 4 Posproducción de los videos informativos | 34 |
| Tabla 5 Guion del video 1 | 43 |
| Tabla 6 Guion del video 2 | 45 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Fig. 1 Producción audiovisual | 19 |
| Fig. 2 Multimedia | 28 |
| Fig. 3 Creación de contenido audio visual | 41 |
| Fig. 4 Aprobación de CES | 42 |
| Fig. 5 Edición del video..... | 59 |
| Fig. 6 Edición del audio..... | 60 |
| Fig. 7 Efectos finales del video | 60 |
| Fig. 8 Canal de YouTube..... | 62 |

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo crear contenidos audiovisuales informativos para mejorar la comunicación digital de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática con la implementados en un canal de YouTube.

Para la producción del contenido audiovisual, se empleó una metodología de tres pasos: preproducción, producción y posproducción. En la preproducción se identificó la información, se elaboraron guiones y se planificaron aspectos como cámaras, planos y ángulos. La producción incluyó la filmación del material según lo planificado, mientras que en la posproducción se realizó la edición de color, efectos, transiciones y ajustes de audio. Se utilizó un tipo de investigación aplicada, documental ya que implicó una revisión bibliográfica en artículos científicos, libros e incluso en los sitios web oficiales institucionales de la UNACH. La investigación es de diseño no experimental tuvo un alcance propositivo, dirigido hacia la población indirectamente beneficiada que incluye a docentes, estudiantes e incluso a jóvenes interesados en formar parte de la carrera. Los resultados de la investigación han aportado significativamente a la integración de contenidos audiovisuales en un canal de YouTube, lo que ha mejorado notablemente la comunicación digital en la carrera. La adaptación de estos contenidos a las necesidades y preferencias de la audiencia ha promovido una mayor identificación con el material y una participación más activa en la plataforma de YouTube. En este sentido, la producción audiovisual y la creación de contenidos han enriquecido de manera efectiva la comunicación digital en la Carrera de Pedagogía de la Informática, potenciando tanto la investigación como la difusión educativa.

Palabras claves: Creación de videos, Gestión Académica, Vinculación, Titulación, Carrera de Pedagogía de la Informática, YouTube.

ABSTRACT

The present research aims to create informative audiovisual content to improve the digital communication of the Pedagogy of Experimental Sciences Computer Science degree by implementing a YouTube channel. A three-step methodology was used to produce audiovisual content: pre-production, production, and post-production. The information was identified in pre-production, scripts were developed, and aspects such as cameras, shots, and angles were planned. The production included filming the material as planned, while in post-production, color editing, effects, transitions, and audio adjustments were carried out. Applied documentary research was used since it involved a bibliographic review of scientific articles, books, and even the official institutional websites of UNACH. The research is non-experimental and has a proactive scope aimed at the indirectly benefited population, including teachers, students, and even young people interested in being part of the degree. The research results have significantly contributed to integrating audiovisual content into a YouTube channel, dramatically improving digital communication in the course. Adapting these contents to the needs and preferences of the audience has promoted greater identification with the material and more active participation in the YouTube platform. In this sense, audiovisual production and content creation have effectively enriched digital communication in the Computer Science Pedagogy Degree, promoting research and educational dissemination.

Keywords: Video Creation, Academic Management, Engagement, Graduation, Pedagogy of Computer Science, YouTube.



Reviewed by:
Mgs. Maria Fernanda Ponce
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0603818188

CAPÍTULO I. INTRODUCCION

1.1. Antecedentes

La creación de audiovisuales se ha convertido en una herramienta fundamental para promocionar una carrera en la actualidad es importante contar con información relevante y actualizada sobre el tema. Para ello, se usó mediante buscadores especializados en investigación académica como Google Académico, Scopus y SciELO se convierten en herramientas indispensables.

Según un estudio realizado por Ramírez et al. (2023), se ha observado un aumento significativo en el uso de audiovisuales en el ámbito de la educación superior como estrategia para promover programas de estudio y atraer a potenciales estudiantes. Los autores señalan que los jóvenes de hoy en día son nativos digitales y se sienten atraídos por contenidos visuales y dinámicos. Además, los audiovisuales tienen la capacidad de transmitir mensajes de manera más impactante y memorable, captando la atención del público objetivo y generando un mayor interés en una carrera universitaria específica.

Asimismo, un estudio realizado por Guzmán (2021) investigó el impacto de los videos promocionales en la elección de una carrera universitaria. Los resultados indicaron que los videos audiovisuales que destacaban las ventajas y beneficios de una carrera específica, como oportunidades de empleo, prácticas profesionales y experiencias de aprendizaje, tenían un impacto significativo en la decisión de los estudiantes de elegir esa carrera en particular. Estos hallazgos respaldan la idea de que los audiovisuales son una herramienta eficaz para promocionar y persuadir a los estudiantes sobre las ventajas de una determinada carrera universitaria.

Además, según un informe de marketing educativo publicado por la firma de consultoría ABC Education (2021), se destaca que las instituciones educativas están invirtiendo cada vez más en la creación de videos promocionales y contenido audiovisual para mostrar la experiencia educativa, las instalaciones y los logros de sus programas académicos. Este enfoque audiovisual se ha convertido en una estrategia clave para generar una impresión positiva y diferenciarse en un mercado altamente competitivo.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es el impacto de la creación y difusión de contenidos audiovisuales informativos en un canal de YouTube sobre la percepción de los estudiantes y su interés en la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, en cuanto a la gestión académica, vinculación y proceso de titulación?

1.3. Justificación

La Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática es una carrera de gran relevancia académica y profesional en la actualidad. Además, es una disciplina en constante evolución que requiere información actualizada ya que se enfoca en la formación de docentes especializados en tecnología e informática. Sin embargo, existe una falta de materiales audiovisuales informativos que aborden de manera clara y completa los aspectos fundamentales de la gestión académica, vinculación y proceso de titulación para esta carrera.

Por lo tanto, la creación de contenidos audiovisuales informativos puede contribuir significativamente al desarrollo y promoción de la carrera por medio de un acceso sencillo y rápido en la plataforma de YouTube para transmitir información relevante y puedan abordar temas específicos de la carrera en cuanto a la gestión académica, vinculación y proceso de titulación. Además, estos materiales podrían ser utilizados por estudiantes, profesores, investigadores y la comunidad en general para comprender mejor los aspectos fundamentales de la carrera y así tomar decisiones informadas en cuanto a su formación académica y profesional.

Por tal razón, la creación de estos contenidos audiovisuales educativos también puede tener un impacto positivo en la vinculación entre la carrera y la comunidad, al fomentar la difusión de información relevante sobre la misma y promover la participación de diferentes actores para procesos educativos. Además, la utilización de tecnologías audiovisuales para la creación de estos materiales podría hacerlos más accesibles y atractivos para una audiencia diversa, heterogénea y la comunidad en general, con el fin de mejorar la calidad informativa para promover el desarrollo de la comunicación en la carrera.

1.4.Objetivos

1.4.1. General

Crear contenidos audiovisuales informativos para mejorar la comunicación digital de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática con la implementados en un canal de YouTube.

1.4.2. Específicos

- Estructurar las bases teóricas de una metodología para la producción audiovisual de contenidos para plataformas digitales que sirva de impulso para la investigación.
- Identificar la información relevante sobre temas de gestión académica, vinculación y proceso de titulación de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.
- Desarrollar guiones literario, técnico y gráfico de los contenidos informativos útiles y significativos de la carrera.
- Producir el contenido audiovisual de los contenidos informativos de la carrera de Informática.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Producción audiovisual

La producción audiovisual comprende un amplio espectro de actividades relacionadas con la creación y ejecución de material visual y auditivo, que incluye diversos formatos como películas, programas de televisión, anuncios publicitarios, vídeos musicales, documentales y vídeos corporativos, entre otros. Este proceso abarca todas las etapas necesarias para llevar a cabo un proyecto audiovisual, desde su concepción inicial hasta la distribución del producto finalizado. A continuación, se presentan una serie de trabajos que contribuyen al desarrollo del tema de investigación y respaldan la postura mencionada previamente.

La producción audiovisual engloba el proceso de creación y ejecución de contenidos visuales y auditivos, abarcando una variedad de formatos como películas, programas de televisión, comerciales, vídeos musicales y otros medios audiovisuales. Según Marino et al. (2020), "la producción audiovisual implica la planificación, grabación y postproducción de material visual y sonoro para transmitir un mensaje o contar una historia" (p.81).

Por lo tanto, Cortez (2022), menciona que, "Al crear productos audiovisuales, los creadores deben tener en cuenta que los espectadores son individuos con perspectivas, emociones, creencias y experiencias diversas" (p.32).

La producción audiovisual se basa en el uso de tecnologías y equipos especializados. Según Manzano & Gomes (2019), "la producción audiovisual se ha beneficiado de los avances en tecnología digital, que han facilitado la captura, edición y distribución de contenido audiovisual" (p.45). Estas tecnologías incluyen cámaras de alta definición, software de edición de video y sistemas de sonido de calidad profesional.

Al producir productos audiovisuales, es fundamental que los creadores reconozcan la diversidad de los espectadores, teniendo en cuenta sus diversas perspectivas, emociones, creencias y experiencias. Para transmitir nuestra idea de manera efectiva, podemos emplear una variedad de enfoques y técnicas en la producción del vídeo.

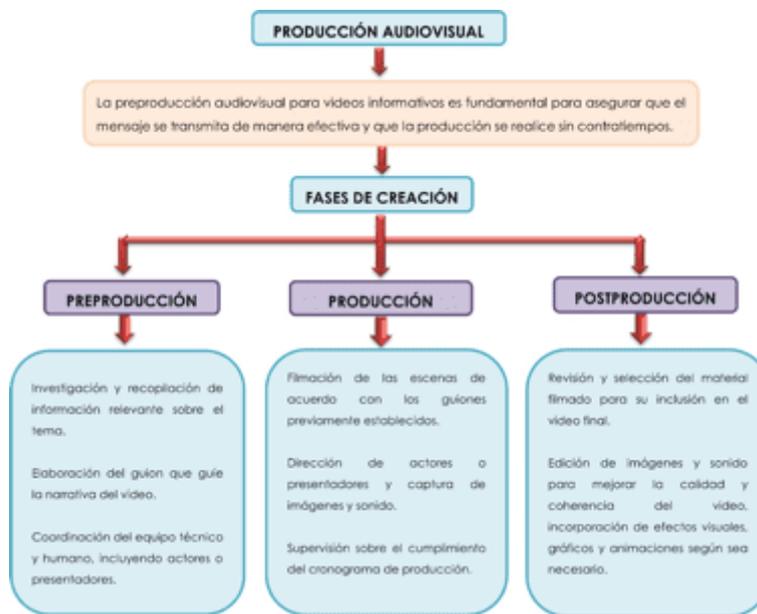


Fig. 1 Producción audiovisual

Nota: La imagen está basado en López (2019) Elaboración propia

2.2. Planificación Audiovisual

En la etapa de planificación desempeña un papel fundamental en la producción audiovisual al establecer metas, definir el enfoque creativo y determinar los recursos necesarios para la ejecución del proyecto. La planificación abarca diversas actividades indispensables para el proceso.

De acuerdo con la investigación de Bley & Cárdenas (2019) define que, la planificación desempeña dos funciones fundamentales en las organizaciones: una función protectora y una función afirmativa. La función protectora tiene como objetivo reducir la incertidumbre y minimizar los riesgos en el entorno empresarial, estableciendo las consecuencias de las acciones administrativas específicas. Por otro lado, la función afirmativa de la planificación busca mejorar el éxito general de la organización. Además, la planificación también tiene como propósito coordinar los esfuerzos y los recursos dentro de la organización.

2.2.1. Material Informativo

La creación de material informativo implica el desarrollo y producción de contenido con el objetivo de proporcionar información a una audiencia determinada. Este contenido puede adoptar diversas formas, como artículos, informes, presentaciones, folletos, videos, podcasts y publicaciones en redes sociales.

Por consiguiente, la creación de material informativo abarca varias etapas, entre las que se incluyen la investigación, la recopilación de datos relevantes, la organización de la información, la redacción del contenido y, de ser necesario, la incorporación de elementos visuales.

En su investigación, Buitrago (2021) indicó que después de presentar el contexto y argumentar la necesidad y estructura de los servicios de documentación audiovisual, se procedió a abordar las actividades relacionadas con dicha documentación. Durante esta etapa, se profundizó en conceptos esenciales de la documentación audiovisual, como su definición, funciones y el valor que aporta.

2.2.2. Audiencia

Entender a la audiencia implica tener conocimiento y comprensión de las particularidades, requerimientos, intereses y preferencias del grupo al cual se dirige un mensaje o comunicación. Este aspecto es fundamental en toda forma de comunicación, ya sea en marketing, publicidad, presentaciones, contenido en línea u otros contextos donde se busca transmitir información.

Según la investigación París (2021), comprender a la audiencia implica no solo tener información, sino también profundizar en el análisis de las características específicas, necesidades, intereses y preferencias del grupo al que se dirige un mensaje o comunicación. Este conocimiento profundo permite ajustar el contenido y el tono del mensaje de manera precisa, asegurando una mayor conexión y resonancia con la audiencia objetivo. Esta comprensión va más allá de simples datos demográficos, involucrando aspectos psicográficos y culturales que pueden influir en la percepción y respuesta del público.

Es un elemento esencial en cualquier tipo de comunicación, ya sea en marketing, publicidad, presentaciones, contenido en línea u otros contextos donde el objetivo es transmitir información (Perero & Israel, 2024). Una comprensión sólida de la audiencia no solo aumenta la efectividad de la comunicación, sino que también puede influir en la construcción de relaciones más sólidas y duraderas con los receptores del mensaje.

2.3. Guiones

Un guion es una herramienta fundamental en el ámbito audiovisual, desempeñando un papel crucial en la creación de películas, programas de televisión y obras teatrales. Este documento escrito actúa como una hoja de ruta para los actores, directores y demás miembros del equipo de producción al delinear detalladamente la historia, los diálogos, las escenas y las indicaciones técnicas. Además de proporcionar una estructura narrativa, el guion establece el tono, el ritmo y la atmósfera de la obra, permitiendo a los realizadores plasmar su visión artística y comunicarla de manera efectiva al público.

El guion es un elemento fundamental en la producción audiovisual, ya que proporciona la estructura y el contenido narrativo de una obra. Según Bermúdez (2020), "el guion es un documento escrito que describe los diálogos, acciones, escenas y otros elementos necesarios para contar una historia visual y auditiva" (p.50).

De acuerdo en su investigación Holgín & Useche (2021), define que, es un tratamiento que contiene diálogos definitivos y describe de manera detallada la historia, los diálogos, las acciones, los escenarios y otros elementos necesarios para la realización del proyecto audiovisual.

2.3.1. Tipos de Guiones

La creación de guiones literarios es crucial para la elaboración de contenidos audiovisuales. Estos guiones ofrecen una estructura narrativa sólida, claridad en la comunicación, coherencia en la presentación de ideas, así como una planificación y organización eficientes. Además, contribuyen a mejorar el flujo narrativo de la obra. Aprovechar estas ventajas te permitirá crear contenidos audiovisuales efectivos, atractivos y bien estructurados, capaces de transmitir información de manera impactante y memorable.

De acuerdo con la investigación realizada por Sarmiento & Rodríguez (2020), se destaca que, para analizar los modelos y personajes presentados en diversos medios audiovisuales, es esencial comprender, en primer lugar, el fundamento básico de su construcción. Como punto de partida, en la base de cualquier método de construcción narrativa se encuentran tres elementos fundamentales: el personaje, la acción y el conflicto, los cuales se entrelazan para dar forma a la estructura dramática.

Tabla 1 Guiones

| No. | Tipos | Conceptos |
|-----|-----------------|--|
| 1 | Guion Técnico | El guion técnico incluye información detallada sobre los aspectos técnicos necesarios para llevar a cabo la producción audiovisual, como las locaciones, el equipo de filmación, los actores, el diseño de producción, la iluminación, el sonido, los efectos visuales, entre otros. |
| 2 | Guion Literario | El guion literario es una herramienta fundamental en el proceso de preproducción de una obra audiovisual, ya que proporciona una visión clara de la historia, los diálogos, la estructura de las escenas y otros elementos narrativos. |

2.4.Edición Audiovisual

La edición es un proceso esencial en el mundo de la creación audiovisual. En cine, televisión y ámbitos digitales, desempeña un papel fundamental al transformar material bruto en obras finalizadas y coherentes. Implica la selección, organización y manipulación de elementos visuales y auditivos para construir una narrativa sólida y cautivadora.

Mediante técnicas como el montaje, la corrección de color, la mezcla de sonido y la inserción de efectos visuales, el editor colabora estrechamente con el director y el equipo de producción para dar vida a la visión creativa y transmitir emociones al espectador (Valdés et al., 2019). La edición, en definitiva, es el arte de fusionar imágenes y sonidos en una obra que trasciende las barreras técnicas y se convierte en una experiencia audiovisual impactante.

La edición es una etapa fundamental en la producción audiovisual, donde se seleccionan, ordenan y manipulan los elementos visuales y auditivos para crear una narrativa coherente y atractiva. Según Hernández (2020), "la edición es el proceso de ensamblar y manipular los clips de video, los archivos de audio y otros elementos para crear una estructura narrativa y visual" (p.163).

2.1. Procesos de preproducción

El proceso de preproducción de audiovisuales comienza con el desarrollo del concepto. Aquí, se generan ideas, se elaboran guiones y se definen los objetivos creativos y comerciales del proyecto. Se realizan reuniones creativas para discutir el tema, el tono, el estilo y la audiencia objetivo del audiovisual (Ramos, 2022). En esta etapa, es crucial establecer una visión clara y definir los elementos clave de la producción, como el mensaje central, los personajes, la trama y el estilo visual.

Una vez que se ha desarrollado el concepto, se pasa a la fase de planificación y organización. Aquí, se determina el presupuesto, se establece un cronograma de producción y se identifican los recursos necesarios. Se realizan tareas como la selección de locaciones, el casting de actores, la contratación de equipos técnicos y la adquisición de equipos y materiales de producción (González F. , 2022). Además, se elabora un plan detallado que incluye la división de tareas, la programación de sesiones de rodaje y la logística para asegurar que el proceso de producción se lleve a cabo de manera eficiente y dentro del presupuesto establecido.

El diseño de producción es otra parte crucial de la preproducción de audiovisuales. Aquí, se crean los elementos visuales y auditivos que darán vida al proyecto. Esto puede incluir el diseño de escenarios, vestuario, maquillaje, efectos especiales y gráficos. También se realizan pruebas de iluminación y sonido para garantizar la calidad técnica del proyecto (González C. , 2020). El diseño de producción es fundamental para establecer el ambiente y la estética visual del audiovisual, asegurando que se alinee con la visión creativa establecida en la fase de desarrollo del concepto.

2.2. Procesos de producción

Durante el rodaje, se llevan a cabo las grabaciones planificadas, siguiendo el guion y utilizando los recursos preparados. Es crucial contar con un equipo coordinado que se

encargue de aspectos como la dirección de fotografía, la iluminación y la actuación (Marín & Gómez, 2021). Durante esta etapa, se busca mantener una comunicación eficiente entre los miembros del equipo para garantizar la calidad y coherencia narrativa.

En esta fase, se seleccionan las mejores tomas de cada escena y se ensamblan para crear la secuencia final. Se agregan efectos visuales y de sonido, se ajusta el color y se editan las transiciones entre escenas (Rodríguez, 2020). Esta etapa requiere habilidades técnicas y creativas para manipular y mejorar el material grabado, asegurando que el producto final cumpla con los estándares de calidad.

Una vez finalizada la edición, se procede a la entrega y distribución del producto terminado. Esto puede implicar la creación de diferentes versiones para distintas plataformas, así como la planificación de estrategias de marketing para promocionar el lanzamiento del proyecto (Kam et al., 2019). La entrega y distribución son fundamentales para asegurar que el audiovisual llegue a su audiencia objetivo y logre los objetivos establecidos durante la producción.

2.3. Procesos de postproducción

La postproducción representa una fase crucial en la producción audiovisual, abarcando la edición, corrección de color, diseño de sonido y otros procesos posteriores a la grabación. Según Lorente (2019), la postproducción implica "la manipulación y combinación de las imágenes y sonidos grabados para obtener el producto final deseado" (p.56). Es en este punto donde se ensamblan los elementos capturados durante la filmación y se les da forma narrativa y estética.

De acuerdo a Torres (2019), "la postproducción es el proceso de manipulación y mejora de los elementos visuales y auditivos de una producción audiovisual después de la grabación, con el fin de obtener un producto final coherente y de alta calidad" (p.29).

La edición de video y sonido es esencial en la postproducción cinematográfica. Durante este proceso, los clips capturados se ensamblan y manipulan para crear una narrativa coherente. Seleccionar las mejores tomas, organizarlas en secuencias fluidas y añadir efectos visuales y de sonido son parte de este proceso (Cano & Tormo, 2020). La mezcla de sonido equilibra y ajusta las pistas de audio para asegurar la claridad de los diálogos y la inmersión

del espectador. Ambos aspectos trabajan juntos para crear una experiencia audiovisual envolvente.

La corrección de color y los efectos visuales son elementos cruciales en la postproducción. Según Sanz & Monte (2021) la corrección de color ajusta la apariencia visual de la película, mejorando su calidad y estética. Los efectos visuales, como la animación por computadora y la composición de imágenes, dan vida a mundos imaginarios y añaden elementos fantásticos. Estas técnicas permiten a los directores realizar su visión creativa y transportar al espectador a mundos únicos y fascinantes.

2.3.1. Tipos de edición

Según Peralta (2020) los tipos de edición audiovisual son:

- **Edición lineal:** Es el método tradicional de edición de video donde los clips se organizan en una secuencia lineal en la línea de tiempo del software de edición. Se cortan y ensamblan en orden para crear la narrativa deseada.
- **Edición no lineal:** Esta es una forma más moderna y flexible de edición donde los clips se pueden reorganizar fácilmente sin afectar el flujo de trabajo. Se pueden aplicar múltiples efectos y transiciones, y trabajar en diferentes partes del video simultáneamente.
- **Edición de montaje:** Este tipo de edición se centra en la rapidez y el ritmo, donde se utilizan cortes rápidos y transiciones dinámicas para crear una narrativa enérgica y emocionante.
- **Edición de efectos visuales (VFX):** Involucra la incorporación de efectos especiales, gráficos generados por computadora (CGI), composición de imágenes y otros elementos visuales para mejorar o alterar el contenido original.
- **Edición de sonido:** Aunque no es exclusiva de la edición audiovisual, en este contexto se refiere a la manipulación y mejora del audio asociado con el video, como ajustes de volumen, corrección de sonido, mezcla de pistas de audio, entre otros.
- **Edición de color:** Implica ajustar el color y la apariencia visual de las imágenes para lograr un aspecto coherente y atractivo en todo el video. Esto incluye

corrección de color, equilibrio de blancos, gradación de color y aplicación de estilos visuales.

- **Edición de efectos de sonido:** Similar a la edición de sonido, pero específicamente centrada en la adición de efectos de sonido, música de fondo y otros elementos de audio para mejorar la experiencia auditiva del video.

2.3.2. Tipos de planos

Los planos son otra herramienta importante en la producción audiovisual, ya que definen la relación entre el sujeto y su entorno. Algunos tipos de planos comunes incluyen:

Plano general o de conjunto: Muestra una escena amplia, capturando el sujeto y su entorno en su totalidad. Según Amón (2023), "el plano general es útil para establecer la ubicación y proporcionar una visión general de la escena" (p.71).

Plano medio: Muestra al sujeto desde la cintura hacia arriba, centrando la atención en su expresión y acciones. Según Guzmán (2021) "el plano medio es adecuado para presentar a los personajes y permitir que el público se conecte emocionalmente con ellos" (p.50).

Primer plano: Enfoca la atención en el rostro o una parte específica del sujeto, mostrando detalles y expresiones en primer plano. Según Freeman (2021), "el primer plano es utilizado para transmitir emociones intensas y capturar los detalles más sutiles" (p.42).

2.3.3. Videos Informativos

Los videos informativos cumplen un rol crucial al facilitar la comprensión de conceptos complejos, fomentar el aprendizaje activo, proporcionar flexibilidad de acceso, comunicar prácticas y procedimientos de forma efectiva, y promover la creatividad y expresión de los estudiantes.

En su investigación, Ardini (2020), destaca que el video es una parte esencial del entorno digital de los medios de comunicación, las redes sociales y los espacios virtuales donde se crean y consumen contenidos a través de dispositivos tecnológicos utilizados por profesores y alumnos. En resumen, el video tiene la capacidad de proporcionar información, entretenimiento o marketing en un entorno accesible. Un mismo video puede formar parte

del entorno virtual de un curso como un componente exclusivo del plan de estudios, o puede ser compartido de forma gratuita en plataformas abiertas como YouTube.

2.4.Comunicación Digital

La comunicación digital se refiere al intercambio de información, ideas y mensajes a través de plataformas digitales y tecnologías de comunicación. Según Jairala (2020), "la comunicación digital se basa en la transmisión de datos y contenido a través de redes digitales, como Internet, utilizando dispositivos electrónicos" (p.18).

La comunicación digital involucra varios elementos clave, incluyendo emisores, receptores, mensajes, canales y retroalimentación. Según Zuccherino (2021), "la comunicación digital implica la creación, transmisión y recepción de mensajes digitales a través de canales electrónicos, permitiendo una comunicación bidireccional e interactiva" (p.52).

2.4.1. Plataforma de YouTube:

YouTube es una plataforma de contenido de video en línea que permite a los usuarios cargar, ver y compartir videos. Según Baños et al. (2020), "YouTube ha revolucionado la forma en que se crea, distribuye y consume contenido audiovisual, permitiendo a los usuarios convertirse en creadores y alcanzar audiencias globales" (p.117).

Una de las características distintivas de YouTube es su facilidad de uso y accesibilidad. Los usuarios pueden acceder al contenido de forma gratuita a través de la web o la aplicación móvil, y tienen la opción de suscribirse a canales para recibir actualizaciones sobre nuevos videos (Aguado & Bernaola, 2019). Además, YouTube ofrece funciones de personalización, como listas de reproducción y recomendaciones personalizadas, para ayudar a los usuarios a descubrir contenido relevante según sus intereses.

YouTube también brinda oportunidades de monetización para creadores de contenido a través del Programa de Socios de YouTube. Los creadores pueden ganar dinero con publicidad, membresías de canal, superchats durante transmisiones en vivo y más (González A. , 2024). Además, YouTube fomenta una comunidad activa y comprometida, donde los usuarios pueden interactuar a través de comentarios, likes y compartiendo

contenido en otras plataformas de redes sociales. Esto ha llevado al surgimiento de creadores de contenido influyentes y comunidades de fans dedicadas en la plataforma.

2.5.Multimedia

La multimedia implica la integración de diversos medios, como texto, imágenes, audio, video y gráficos, con el fin de transmitir información de manera interactiva y enriquecedora. Según Colás & Quintero (2022), "la multimedia se caracteriza por su capacidad para integrar múltiples canales de comunicación y ofrecer una experiencia multisensorial al público" (p.31).

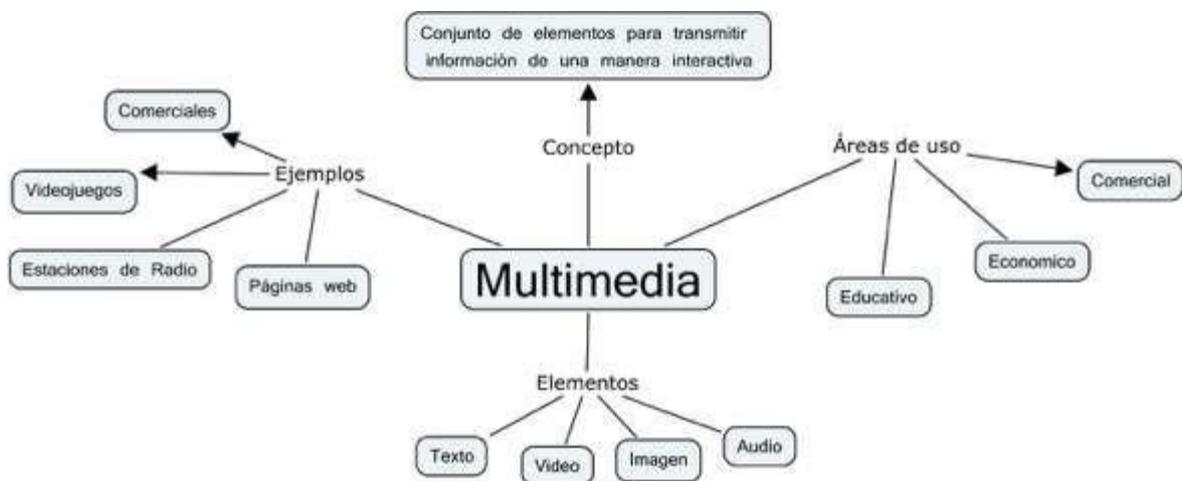


Fig. 2 Multimedia

Nota: La imagen está basado en López (2019) Elaboración propia

2.5.1. Animaciones

Las animaciones son sucesiones de imágenes en movimiento que generan la ilusión de movimiento. Se emplean en una variedad de contextos, tales como películas, videojuegos y publicidad. Según Ramos et al. (2020), "las animaciones permiten contar historias de manera visualmente impactante y dinámica, y pueden transmitir conceptos complejos de manera efectiva" (p.28).

2.5.2. Podcast

Los podcasts son archivos de audio o video que se distribuyen a través de internet y se pueden descargar o transmitir en línea. Según Indahsari, (2020), "los podcasts permiten

a los usuarios acceder a contenido de audio o video de manera conveniente y consumirlo en sus propios términos, lo que brinda flexibilidad y personalización" (p.103).

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1.Enfoque

El presente trabajo no cuenta con un enfoque de investigación, ya que como resultado no tiene el estudio de un problema. En este sentido, el estudio se enfocó en la elaboración de una propuesta audiovisual para atender la falta de comunicación de la carrera de pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, los mismos que serán publicados en la plataforma de YouTube de la carrera.

3.2.Diseño de investigación

El diseño de la investigación se caracteriza por ser no experimental, ya que no involucró la manipulación de variables y de estudios con la población objetivo. Por tanto, el estudio parte de un análisis documental en la producción de contenido audiovisual. Durante este proceso, se exploró procesos de producción audiovisual, gestión académica, la vinculación y la titulación, fundamentándose en las obras de varios autores y en fuentes de información confiables.

3.3.Técnicas de recolección de Datos

La presente investigación tuvo una Revisión Documental de recolección de datos, ya que por medio de los documentos analizados se logró construir la propuesta.

3.4.Población de beneficiaria

La población beneficiaria indirecta comprende a docentes, estudiantes y cualquier persona interesada en este proceso. Se abordaron temas cruciales como la gestión académica, la vinculación y la titulación para el desarrollo de la propuesta. Se han creado tres videos y se ha establecido un canal de YouTube específicamente dedicado a la carrera de Ciencias Experimentales e Informáticas, donde se podrá observar con claridad la propuesta en acción.

3.5.Métodos de análisis

Para llevar a cabo la investigación propositiva centrada en la creación de contenidos audiovisuales de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informáticas a través de un canal de YouTube, se empleó el método descriptivo que permitió discernir claramente los temas, contenidos relevantes que debe contener el producto.

3.6.Procesamiento de datos.

Para elaborar la información recopilada, se analizaron temas recurrentes y palabras clave relevantes en el ámbito, lo que facilitó la creación de una estructura fundamentada. Este proceso se llevó a cabo mediante la consulta de repositorios científicos como Dialnet, Scielo y Google Académico, además de los repositorios académicos de diversas universidades. El propósito era obtener información precisa y significativa. La búsqueda se realizó en español y abarcó un período aproximado de tres meses, lo que permitió la construcción del presente proyecto de investigación.

3.7.Metodología para el diseño de los videos informativos.

Este estudio se elaboró utilizando una metodología fundamental concebida por el Amón (2023) y adaptada por mí para realizar la fase de preproducción antes de iniciar la grabación de los videos.

Tabla 2 Preproducción de los videos informativos

| PREPRODUCCIÓN | | |
|--------------------------------|--|---|
| Definición de objetivos | Esta es una de las etapas principales en la que se estableció los objetivos específicos para los videos. | En este caso los objetivos fueron: Realizar una investigación sobre cuantos videos se van a realizar y de que van a tratar. Desarrollar los Guiones técnicos y literarios. |

| | | |
|--|--|---|
| | | Selección de los equipos para el desarrollo de los videos. |
| Investigación y planificación | Aquí investigue sobre la información que se va a tratar en los videos. | En esta etapa se supo que realizare tres videos sobre lo siguiente: 1.- Gestión Académica 2.- Vinculación 3.- Titulación |
| Desarrollo de Guiones | Se redactaron los guiones para cada video, definiendo los puntos clave a tratar, los recursos visuales necesarios y el estilo de presentación. | Se desarrollaron 2 tipos de Guiones: 1.- Guion Técnico 2.- Guion Literario |
| Selección de locaciones equipos | Se eligieron locaciones donde se van a realizar las grabaciones y donde se preparará del equipo técnico para realizar las tomas. | Para la locación se realizó en la sala de Profesores llamada el UMayuk. También se realizó tomas mediante un Dron y en varias partes de la universidad enfocando la facultad- Los equipos de usamos son los siguientes: Cámaras: <ul style="list-style-type: none"> • Sony a6500 • Sony a7iii • Nikon D5300 • Dji Air 2s Lentes: <ul style="list-style-type: none"> • Sony 16-50 mm / 3.5-5.6 • Sigma 30 mm 1.4 • Sigma 17-50 2.8 |

Tarjetas de Memoria:

- Sandisk Extreme Pro
240gb 170mb, clase 10
- Sandisk Extreme Pro
240gb 100mb, clase 10
- Sandisk 128gb 100mb,
clase 10

Baterías:

- 3 baterías para Sony
- 2 baterías para Nikon
- 2 baterías para Drone
- 1 batería para monitor

Micrófono:

- Rode inalámbricos

Estabilizador de cámara:

- Zhiyun Weebill 2

Monitoreo de visualización:

- Feelworld F6 plus

Este trabajo se desarrolló empleando una metodología esencial propuesta por Marino et al. (2020), la cual he adaptado para llevar a cabo la etapa de producción y así dar comienzo a la grabación de los videos.

Tabla 3 Producción de los videos informativos

| PRODUCCIÓN | | |
|-------------------------------------|---|---|
| Grabación de contenidos | <p>Se llevo a cabo la filmación de los videos los guiones tanto literarios como técnicos.</p> <p>Hay que asegurarse que el equipo de iluminación y sonido sean de una buena calidad.</p> | <p>Con el equipo necesario se llevo a cabo las grabaciones de los tres videos en la cual se uso cámaras, micrófonos y drones para hacer las tomas correspondientes y de esa manera tener contenido suficiente para escoger al momento de realizar la edición de los videos.</p> |
| Dirección y actuación | <p>Los participantes para los videos deben asegurarse que su actuación sea natural y convincente.</p> <p>Se realizan varias tomas si es necesario para obtener el mejor resultado.</p> | <p>En este caso los participantes para el desarrollo de estos videos fueron expertos de la carrera y algunos estudiantes de la misma.</p> |
| Captura de recursos visuales | <p>Adicional a las grabaciones principales se captura imágenes adicionales, gráficos y animaciones que sean necesarias para completar el contenido y sea más atractivo y comprensible para el espectador.</p> | <p>Se realizo grabaciones y fotografías adicionales de proyectos existentes por los estudiantes que realizaron en una feria de emprendimiento, este contenido ayuda a tener más material para la edición de los videos.</p> |

Este proyecto se ha llevado a cabo utilizando una metodología fundamental propuesta por Amón (2023), la cual he modificado para iniciar la fase de postproducción y comenzar la grabación de los videos.

Tabla 4 Posproducción de los videos informativos

| POSPRODUCCIÓN | | |
|---|--|--|
| Edición de video | <p>Se realizo la edición de las grabaciones, recortando partes innecesarias, añadiendo transiciones, ajustando el color y el sonido para mejorar la calidad visual y auditiva del video.</p> | <p>Para la edición de la producción audiovisual se usó las siguientes herramientas:</p> <p>Adobe Premier, fue usado para realizar la edición del video y de esa manera sea mas manipulables los videos.</p> <p>DaVinci Resolve, es una herramienta de edición que ayuda a corregir el color y ciertos efectos visuales y también el audio.</p> |
| Incorporación de recursos visuales | <p>Se añadió recursos visuales capturados durante la producción, como imágenes, gráficos para enriquecer el contenido y facilitar su comprensión.</p> | <p>Para la edición de los videos también se usó las siguientes herramientas:</p> <p>After Effects, es una herramienta que se usó para agregar efectos visuales y gráficos con movimientos además que también se corrigió colores y etc.</p> |
| Inclusión de elementos de branding | <p>Se agregaron logotipos y los colores de la universidad para que de esa manera reforzar la identidad visual a quien corresponden los videos.</p> | <p>Para la realización de los elementos de branding se usó la siguiente herramienta:</p> <p>Adobe Ilustrador, esta herramienta fue usada para agregar logotipos, gráficos y</p> |

| | | |
|---------------------------|--|---|
| | | otros elementos visuales de la universidad y de la facultad. |
| Revisión y ajustes | Se revisa el video finalizado para asegurar que cumple con los estándares establecidos y se realizan ajustes necesarios antes de la publicación en la plataforma de YouTube. | Al finalizar el video se hizo una revisión con el tutor para realizar los ajustes necesarios y cuando estén listos los videos están listos para subir a la plataforma de YouTube. |

Esta metodología proporciona una estructura clara y ordenada para el proceso de creación de videos informativos sobre la carrera de Pedagogía de la Informática, asegurando que se cubran todas las etapas desde la planificación inicial hasta la producción y postproducción final.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.Resultados

El presente proyecto de tesis tiene como objetivo mejorar la comunicación digital en la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática mediante la creación de contenidos audiovisuales informativos en un canal de YouTube. La comunicación efectiva entre estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general es esencial para garantizar una información adecuada en el campo de las ciencias experimentales informática.

Revisión bibliográfica: La revisión bibliográfica logró obtener una base sólida de conocimientos sobre el uso de contenidos audiovisuales informativos, la importancia de la comunicación digital para crear y gestionar un canal de YouTube. Esta revisión fue clave para sustentar la propuesta y enriquecer la estrategia de producción de contenidos.

Diseño de contenidos audiovisuales: Se desarrollaron guiones técnicos tanto como literarios y planificaciones para la creación de contenidos audiovisuales informativos. Los contenidos incluyen grabaciones, recolección de fotografías, testimonios por los docentes destacados en el área de Gestión académica, Vinculación y Titulación.

Producción: La producción de los contenidos audiovisuales se llevó a cabo con la colaboración de docentes y estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. Se utilizaron recursos visuales, gráficos y animaciones para enriquecer las presentaciones. La producción se realizó con un enfoque profesional, asegurando la calidad técnica y estética de los videos.

Implementación del canal de YouTube: Se creó un canal de YouTube específico para la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. Se comenzó una estrategia de promoción utilizando redes sociales y la página web de la universidad para dar a conocer el canal y atraer a la comunidad educativa.

Seguimiento: El seguimiento periódico es importante para medir la eficacia de los contenidos audiovisuales en la mejora de la comunicación digital. Se analizarán indicadores como el número de visualizaciones, comentarios, interacciones y la retroalimentación recibida de los usuarios por medio del canal del canal de YouTube.

4.2.Discusión

Los resultados obtenidos en el proyecto de tesis indican que la implementación de contenidos audiovisuales informativos en un canal de YouTube ha sido efectiva para mejorar la comunicación digital en la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

La utilización de esta plataforma permitirá acercar a estudiantes, docentes y usuarios interesados en conocer más sobre la carrera y así facilitando el acceso a material informativo de calidad de forma más dinámica y amigable.

La revisión bibliográfica revela que el uso de contenidos audiovisuales que puede aumentar el interés y la retención de la información por parte de la audiencia. Esta tendencia se reflejó en los resultados obtenidos, ya que los videos con temáticas relevantes fueron los más visualizados y recibieron una mayor interacción por parte de la comunidad.

La identificación de necesidades y objetivos fue crucial para enfocar los contenidos de manera adecuada. La colaboración con estudiantes y docentes permitió adaptar los temas y enfoques de los videos según las demandas de la audiencia, lo que favoreció una mayor identificación con el contenido y una mayor participación en la plataforma.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La producción de contenidos audiovisuales informativos acerca de la carrera de Pedagogía de la Informática constituye una oportunidad significativa para fortalecer su presencia, mejorar la comunicación y atraer a potenciales estudiantes interesados en este campo de estudio. Al implementar las recomendaciones mencionadas, se podrá amplificar aún más el impacto y la difusión de esta estrategia de promoción educativa.

5.1. Conclusiones

Se estructuraron las bases teóricas de la metodología para la producción audiovisual de contenidos destinados a plataformas digitales, lo cual impulsó la investigación en este campo. Durante este proceso, se abordó un estado del arte sobre la producción audiovisual para plataformas digitales, lo que ayudó a consolidar temas relacionados con segmentos y audiencias. Los contenidos generados proporcionaron un marco sólido que guió tanto la creación como el análisis de contenido multimedia adaptado a las demandas y características de las plataformas digitales. En este sentido, se exploraron las nuevas tendencias y enfoques tecnológicos que contribuyeron a visualizar los contenidos para la carrera de Pedagogía de la Informática.

Se identificó la información relevante sobre gestión académica, vinculación y proceso de titulación en la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática permitió seleccionar y planificar los contenidos de acuerdo a su importancia. Este proceso contribuyó a la construcción coherente de un contenido narrativo que abarca todos los ejes académicos de la carrera, garantizando así una información clara y de calidad.

El desarrollo de guiones literarios, técnicos y gráficos para los contenidos informativos de la carrera constituye un hito significativo hacia la creación de una experiencia enriquecedora y efectiva para la audiencia. Estos guiones no solo sirvieron como una guía fundamental para la producción de materiales informativos de calidad, sino que también desempeñaron un papel crucial en la transmisión de información útil y significativa. Además, promovieron el interés y la participación de los integrantes de la carrera al proporcionar una estructura clara y coherente para la creación de contenidos audiovisuales informativos. Este enfoque incluyó el desarrollo de guiones técnicos y literarios, así como la planificación para la creación de contenidos que abarcaran grabaciones, recolección de

fotografías y testimonios de docentes destacados en áreas clave como Gestión Académica, Vinculación y Titulación.

La producción del contenido audiovisual para la carrera de Informática no solo permitió explorar aspectos técnicos clave, sino que también resultó en la creación de materiales de alta calidad que fortalecieron la comunicación interna. Se desarrollaron guiones técnicos y literarios, junto con la planificación de contenido que incluyó testimonios de docentes en áreas como Gestión Académica, Vinculación y Titulación. La colaboración entre docentes y estudiantes fue esencial, empleando recursos visuales para mejorar la presentación. Se estableció un canal de YouTube específico para la carrera y se implementó una estrategia de promoción en redes sociales y la página web de la universidad. Además, se realizó un seguimiento continuo para evaluar la efectividad de los contenidos, mediante indicadores como visualizaciones, comentarios e interacciones.

5.2.Recomendaciones

- Mantener la actualización periódica de los contenidos para reflejar los cambios en la carrera y destacar los logros de estudiantes y egresados.
- Diversificar los formatos de los contenidos, incluyendo videos cortos, testimonios y material interactivo para adaptarse a diferentes preferencias de aprendizaje.
- Ampliar la difusión de los contenidos a través de plataformas en línea y redes sociales para llegar a una audiencia más amplia y comprometida.
- Evaluar regularmente el impacto de los contenidos en la captación y retención de público interesado, utilizando métricas relevantes.
- Involucrar activamente a estudiantes y egresados en la creación de contenidos para ofrecer testimonios auténticos y fortalecer la conexión emocional con la audiencia.
- Realizar evaluaciones periódicas de la efectividad de los contenidos mediante grupos de enfoque, identificando áreas de mejora y ajustando la estrategia en consecuencia.

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

6.1.Propuesta

El presente proyecto tiene como objetivo principal desarrollar una propuesta para la creación de contenidos audiovisuales sobre la carrera de Pedagogía de la Informática. Esta iniciativa busca fortalecer la promoción y difusión de la carrera, así como mejorar la comunicación con estudiantes, docentes y comunidad potencial en general. Los contenidos audiovisuales se centrarán en aspectos clave de la carrera, tales como la gestión académica, la vinculación con el entorno profesional y el proceso de titulación.

La Pedagogía de la Informática es una disciplina en constante crecimiento y demanda en el mundo actual, debido al avance tecnológico y la necesidad de formar profesionales capaces de enseñar e integrar las TIC en el ámbito educativo. Sin embargo, muchas veces la información sobre esta carrera no llega de manera efectiva a los posibles interesados, lo que dificulta su promoción y captación de nuevos estudiantes. Por lo tanto, la creación de contenidos audiovisuales informativos se presenta como una estrategia prometedora para abordar esta problemática y generar un mayor interés en la carrera.

Por ende, resulta crucial idear una estrategia para la producción de contenido audiovisual que englobe los aspectos fundamentales de la carrera. Esto permitirá su difusión en el portal de YouTube, brindando así a la comunidad interesada una visión más amplia de la Carrera de Pedagogía de la Informática. A través de tres vídeos clave, se podrá comprender la relevancia de la gestión académica, las oportunidades que ofrece el proceso de vinculación, y especialmente, el procedimiento de titulación, lo que contribuirá a una mejor comprensión de cómo se desenvuelve nuestra disciplina.

Para lograrlo, se han establecido los siguientes objetivos que posibilitan el avance de la propuesta.

- Estructurar las bases teóricas de una metodología para la producción audiovisual de contenidos para plataformas digitales que sirva de impulso para la investigación.
- Identificar la información relevante sobre temas de gestión académica, vinculación y proceso de titulación de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.

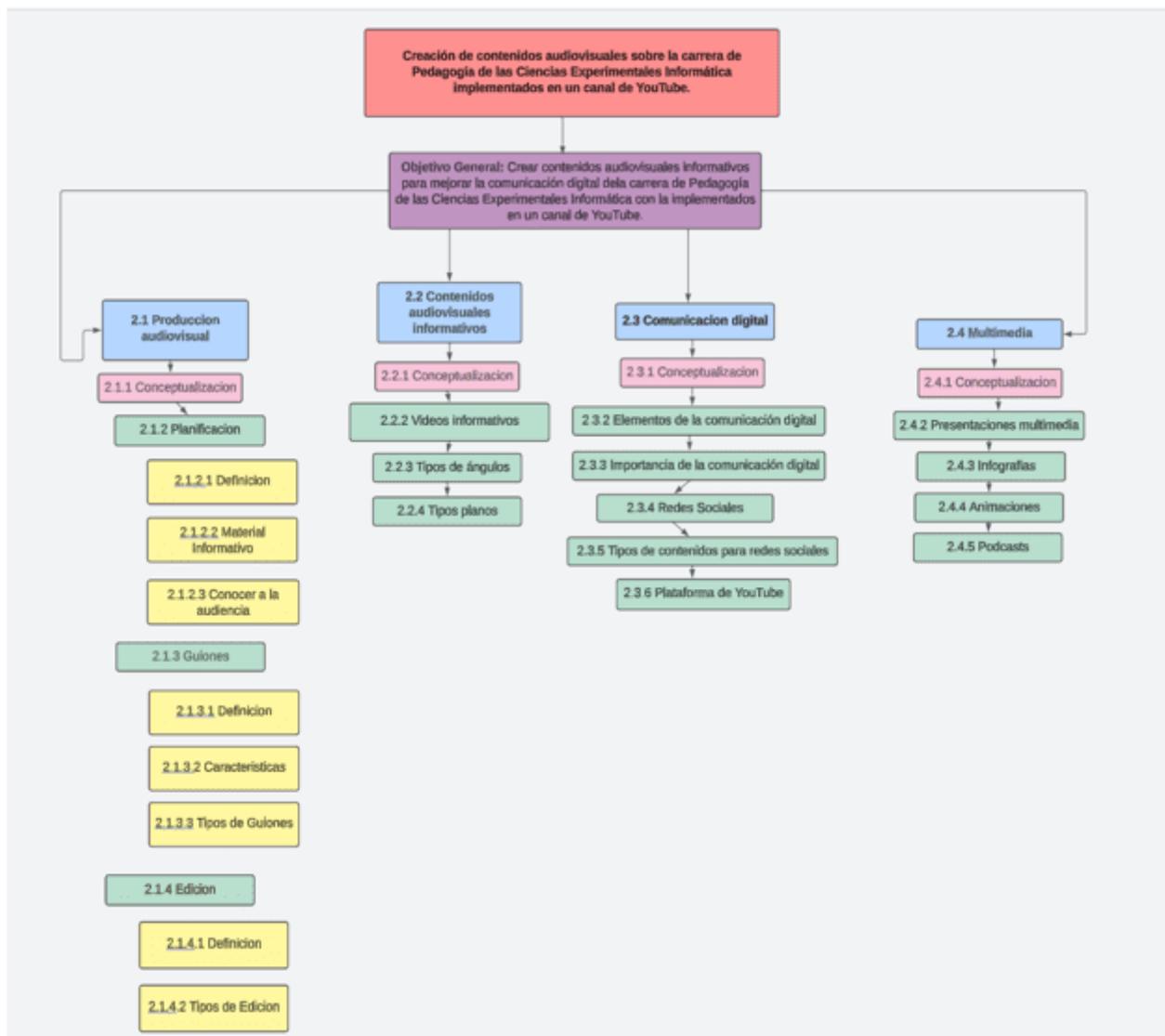


Fig. 3 Creación de contenido audio visual

En el análisis de esta propuesta, se ha discernido información crucial respecto a la gestión académica, vinculación y el proceso de titulación en el contexto de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. Es esencial comprender estos aspectos, ya que nos facilitarán la elaboración de los guiones literarios para los videos que formarán parte de nuestra estructura. La comprensión detallada de estos elementos garantizará que los contenidos audiovisuales reflejen de manera precisa y efectiva los objetivos y la esencia del proyecto, además de asegurar una mayor cohesión y relevancia en el material producido.

Desarrollo Preproducción

Para obtener datos relevantes sobre los temas pertinentes, se ha realizado una investigación exhaustiva en el sitio web oficial de la Universidad Nacional de Chimborazo, específicamente en la sección correspondiente a la licenciatura en pedagogía de la informática. Este recurso digital ha servido como fuente primordial para recabar la información esencial necesaria para la elaboración de los materiales audiovisuales.

La página web proporciona una variedad de recursos, como programas académicos, perfiles de cursos, detalles sobre el plan de estudios y requisitos de titulación, entre otros aspectos relevantes para nuestra investigación. El acceso a esta plataforma en línea nos ha permitido obtener una comprensión integral de los contenidos y procedimientos asociados con la pedagogía de la informática, enriqueciendo así el desarrollo y la calidad de nuestros materiales audiovisuales.

Puedes encontrar más información sobre la licenciatura en pedagogía de la informática en el siguiente enlace: <https://www.unach.edu.ec/licenciatura-en-pedagogia-de-la-informatica-ele/>



LA UNIVERSIDAD ▾ GESTIÓN ▾ ACADEMIA ▾ INVESTIGACIÓN ▾ VINCULACIÓN ▾ INTERNACIONALIZACIÓN ▾ TRANSPARENCIA ▾ More ▾

Aprobación del CES : RPC-SO-01-1019-650114A03-N°008-2017

Descripción de la Carrera

La carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales: Informática mediante Resolución CES Aprobados RPC.SO-01-1019-650114A03-N°008-2017 aprobada el 11 de Enero de 2017, constituye el rediseño de la carrera de Informática Aplicada a la Educación, la cual tuvo sus inicios en el año 1998, como parte de un proyecto de creación, que contemplaba la formación de Licenciados en Informática Aplicada a la Educación, otorgando el título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Profesor de Informática Aplicada a la Educación, respondiendo a las necesidades locales, regionales y nacionales.

Información General:

Facultad: Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías

Modalidad: Presencial

Carrera: Pedagogía de las Ciencias Experimentales

Título que otorga: Licenciado/a en Pedagogía de la Informática

Carrera de: Pregrado

Nivel: De grado o Tercer nivel

Duración: 8 semestres

Fig. 4 Aprobación de CES

- Desarrollar guiones literario, técnico y gráfico de los contenidos informativos útiles y significativos de la carrera.

6.2. Guiones Literarios para desarrollar los videos informativos

VIDEO: 1

Tabla 5 Guion del video 1

| CONTEXTO | TIEMPO | NARRATIVA |
|---|--------------------------|---|
| <p>Introducción logotipo, facultad y carrera de Universidad Nacional de Chimborazo</p> | <p>6 SEGUNDOS</p> | |
| | <p>10</p> | |
| <p>Voz en off.. Se muestra el lugar de la Universidad Nacional de Chimborazo con tomas en altura y tierra</p> | <p>SEGUNDOS</p> | <p>La Universidad Nacional de Chimborazo, se compromete a preparar a sus estudiantes para el siglo XXI.</p> |
| | <p>5 SEGUNDOS</p> | |
| <p>Voz en off Escena de grupo de estudiantes de la carrera</p> | | <p>Nos complace presentarte la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática.</p> |
| | <p>13</p> | |
| <p>Voz en off</p> | <p>SEGUNDOS</p> | <p>En esta carrera la Gestión Académica, es un</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Escena de estudiantes con material práctico que se realiza en la carrera.</p> | <p>aspecto crucial, que garantiza el cumplimiento de los más altos estándares educativos, mediante la evaluación para el aseguramiento de la calidad.</p> |
| <p>Actor 1</p> <p>Escena docente comentando sobre Gestión Académica</p> | <p>26</p> <p>SEGUNDOS</p> <p>Esta comisión cuenta con cuatro parámetros fundamentales, el eje académico, el eje de vinculación, el eje de investigación y el eje de infraestructura y ambiente institucional.</p> <p>Cada uno de estos ejes, hacen que la carrera vaya surgiendo y a su vez vaya manteniéndose en el mercado y vaya ofreciendo profesionales de acuerdo a las características y a la sociedad que la requieren.</p> |
| <p>5 SEGUNDOS</p> | |
| <p>Voz en off</p> <p>Escena de estudiantes con material práctico que se realiza en la carrera.</p> | <p>Te invitamos a ser parte de esta emocionante carrera, donde podrás desarrollar habilidades innovadoras, explorar nuevas tecnologías y contribuir al avance de la educación.</p> |
| <p>Actor 2</p> <p>Escena docente realizando una invitación a la carrera</p> | <p>30</p> <p>SEGUNDOS</p> <p>¿Te gusta enseñar y la tecnología?</p> <p>La carrera de Pedagogía de la Informática te espera. Estudia con nosotros.</p> |

VIDEO: 2*Tabla 6 Guion del video 2*

| CONTEXTO | TIEMPO | NARRATIVA |
|--|------------------------------|--|
| Introducción logotipo, facultad y carrera de Universidad Nacional de Chimborazo | 6 SEGUNDOS | |
| Voz en off. Se muestra el lugar de la Universidad Nacional de Chimborazo con tomas en altura y tierra | 8 SEGUNDOS | La Universidad Nacional de Chimborazo, es un espacio dedicado a la excelencia académica. |
| Voz en off Escena de estudiantes de la carrera y materiales electrónicos | 10 SEGUNDOS | Nos complace presentarte al proceso de prácticas y vinculación de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. |
| Actor 1 Escena docente <u>comentando</u> sobre Prácticas y Vinculación | 4 MINUTOS | Una vez que hayan cubierto todas las asignaturas anteriores y que estas como tal les faculten que estén habilitados para octavo semestre. Para el periodo que viene, contaremos con dos |

proyectos, el propio de carrera que va enfocado a la metodología STEAM y el proceso de formación para los estudiantes de las unidades educativas de las parroquias rurales del cantón Riobamba y el otro proyecto que es como un comodín para que los estudiantes puedan tomar otra opción la del consultorio psicopedagógico.

Una vez que ellos se hayan matriculado en el sistema, ellos estarán hábiles para iniciar el proceso de vinculación.

Actualmente el proceso de vinculación tiene un total de 120 horas, mismas que se dividen en 2 componentes prácticos.

Primer componente son 80 horas de ejecución en las que los estudiantes, deben ir a las instituciones educativas beneficiarias del proyecto de vinculación ayudar en campo.

Y el 40% restante de las 120 horas, realizan planificaciones pedagógicas que de una forma ayudan a la parte de ejecución.

Estas 120 horas, deben cumplir los estudiantes, deben ser reportados conjuntamente con los tutores, haciendo un seguimiento periódico de las actividades de las instituciones educativas beneficiarias.

Recordemos que la parte de vinculación, ayuda a las comunidades rurales y sobre todo a

sectores de bajos recursos económicos.

Una vez que los estudiantes hayan terminado el proceso de vinculación, la última clase, el último proyecto de ejecución, ellos realizan una casa abierta demostrativa con sus productos con la comunidad, institución beneficiaria y que la Unach, pueda evidenciar los logros de aprendizaje, que tanto los beneficiarios en ayuda de nuestros estudiantes pudieron alcanzar.

Posteriormente a terminar, los estudiantes las 120 horas, ellos realizan un informe final, en la que es el resumen de los certificados entregados por las instituciones beneficiarias, un acta de compromiso o acta de satisfacción y que reunida esta información, logre hacer el informe final.

Obtenido el informe final, toda la información validada por parte de los tutores y el responsable del proyecto, los documentos se suben al sistema sicoa, los mismos que tienen varios filtrados.

El primer filtro, es el tutor que aprueba, valida, que estén correctamente en el sicoa, y la segunda fase de revisión es del analista, quien valida conjuntamente con coordinación de facultad que los documentos que se han subido al sistema sicoa estén correctos.

Una vez se encuentran validados, por el ultimo filtro que es el analista, emiten una información

a Coordinación de Facultad, que han sido aprobados y que en el sistema ya se puede evidenciar un visto, se encuentran aptos para realizar una solicitud pidiendo al departamento de vinculación que se les extienda un certificado por haber culminado el proceso de las 120 horas.

5 SEGUNDOS

| | |
|------------------------|--|
| Voz Extras | Te invitamos a la carrera de Pedagogía de la |
| Escena de | Informática. |
| estudiantes | |
| realizando | |
| invitación a la | |
| carrera | |

VIDEO: 3

Tabla 7 Guion del video 3

| CONTEXTO | TIEMPO | NARRATIVA |
|----------------------|-------------------|--|
| Introducción | 6 SEGUNDOS | |
| logotipo, | | |
| facultad y | | |
| carrera de | | |
| Universidad | | |
| Nacional de | | |
| Chimborazo | | |
| | 13 | |
| Voz en off.. | SEGUNDOS | Bienvenidos a la Universidad Nacional de |
| | | Chimborazo, un centro educativo reconocido |
| Se muestra el | | por su constante búsqueda de innovación, |
| lugar de la | | enseñanza y su compromiso con la calidad |
| Universidad | | académica. |
| Nacional de | | |
| Chimborazo | | |

**con tomas en
altura, tierra y
personajes
extras**

| | | |
|--------------------|-------------------------|--|
| Voz Actor 1 | 1:28 MINUTOS | <p>Dentro de las opciones de titulación que la carrera cuenta, está el trabajo de titulación y el examen de carácter complejo, y varias opciones en los que se puede trabajar, que es el trabajo de investigación.</p> <p>Actualmente con el nuevo cambio de malla, se ha generado artículo científico, proyecto técnico y proyecto de emprendimiento.</p> <p>Dentro de estos, tenemos 5 formas de como nuestros estudiantes pueden graduarse en nuestra carrera.</p> <p>Antes de que los estudiantes defiendan su proyecto, sea trabajo de titulación o por examen complejo, ellos deben haber aprobado las prácticas preprofesionales, vinculación y octavo semestre.</p> <p>La carrera cuenta con algunos formatos, que el estudiante debe ir siguiendo por cada fase que vaya cumpliendo durante su proceso de titulación.</p> <p>En la defensa del perfil de proyecto, están especificados los miembros de la comisión de carrera, el director de carrera, los docentes</p> |
|--------------------|-------------------------|--|

tutores.

Posteriormente son aprobados sus perfiles de proyecto, al cursar octavo semestre, tienen su primera opción de titulación (primera matrícula), la segunda opción es también gratuita, pero la tercera opción, tiene un costo, y posteriormente de defender ese proceso, se presentarán a la graduación del respectivo tribunal.

6 SEGUNDOS

Voz Actor 2

Somos la carrera de Pedagogía de la Informática. Te invitamos, estudia con nosotros.

**Escena de
docente
realizando
invitación a la
carrera**

6.3. Producción de los videos, detrás de cámaras

La producción de videos informativos para la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales implica una cuidadosa planificación y ejecución para garantizar la efectividad y la calidad del mensaje transmitido. En este proceso, se realizan diversas actividades utilizando una variedad de recursos y tecnologías para capturar información relevante sobre gestión académica, vinculación y titulación.

Una parte fundamental de la producción implica la grabación con expertos en los temas específicos que se abordarán en los videos. Estos expertos son profesores, investigadores y profesionales del campo de las ciencias experimentales. Las grabaciones se planificaron con anticipación, definiendo los temas a tratar que ayudarán a obtener

información detallada y perspicaz sobre la gestión académica, la vinculación con el entorno laboral y el proceso de titulación.



Mgs. Manuel David Isin
GESTIÓN ACADEMICA



Mgs. Christiam Nuñez
VINCULACIÓN



Mgs. Geonatan Peñafiel
TITULACIÓN

Para llevar a cabo las grabaciones, se utilizaron cámaras de alta calidad y equipos de grabación de audio para asegurar la mejor calidad de imagen y sonido posible. Se seleccionan cuidadosamente los lugares y los fondos para las entrevistas, asegurando que sean adecuados y visualmente atractivos. Durante la grabación, se presta especial atención a la iluminación y al encuadre para garantizar una imagen nítida y profesional.



Para agregar un elemento visual dinámico y único a los videos, se realizan grabaciones mediante drones. Estas grabaciones ofrecen una perspectiva única y aérea de las instalaciones universitarias y otros lugares relevantes para la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales. Las imágenes capturadas por los drones se integran en el video para proporcionar una visión panorámica y envolvente del entorno académico y laboral relacionado con la carrera.

6.4. Guiones Técnicos para desarrollar los videos informativos

VIDEO: 1

Tabla 8 Escenas del video 1

| ESCENA | PLANO | DESCRIPCIÓN | REFERENCIA | ANGULO | MOVIMIENTO | Sonido |
|--------|-------|--|--|--------|------------|-----------------------------|
| 1 | 1 | Plano Gran General con drone mostrando a la Universidad |  | Picado | Travel In | Música de fondo, Voz en off |
| 1 | 2 | Plano General con cámara mostrando la facultad de la carrera |  | Normal | Paneo | Música de fondo, voz en off |
| 1 | 3, 4 | Planos Enteros mostrando grupo de estudiantes |  | Normal | Paneo | Música de fondo, voz en off |

| | | | | | | |
|---|---------|---|--|--------|------------|---|
| 2 | 1 | Plano Detalle mostrando materiales electrónicos |  | Normal | Travel Out | Música de fondo, voz en off |
| 3 | 1, 2, 3 | Planos Enteros mostrando diferentes estudiantes en exposición |  | Normal | Paneo | Música de fondo, voz en off |
| 4 | 1 | Plano Medio mostrando al docente en acción |  | Normal | Estático | Música de fondo, voz de actor 1 |
| 5 | 1 | Primer Plano mostrando materiales de estudiantes |  | Picado | Travel Out | Música de fondo, voz en off |

| | | | | | | |
|----------|---|---|--|--------|----------|---|
| 5 | 2 | Plano Detalle mostrando dispositivo móvil usando aplicación de R.A. |  | Picado | Estático | Música de fondo, voz en off |
| 6 | 1 | Plano Medio, docente brindando invitación a la carrera. |  | Normal | Estático | Música de fondo, voz de actor 2 |

VIDEO: 2*Tabla 9 Escenas del video 2*

| ESCENA | PLANO | DESCRIPCIÓN | REFERENCIA | ANGULO | MOVIMIENTO | Sonido |
|---------------|--------------|--|---|---------------|-------------------|-----------------------------|
| 1 | 1 | Plano Gran General con drone mostrando a la Universidad |  | Picado | Travel Out | Música de fondo, Voz en off |
| 1 | 2 | Plano Gran General con drone mostrando la facultad de la carrera |  | Picado | Travel In | Música de fondo, voz en off |
| 1 | 3 | Plano Entero estudiante mostrando su proyecto |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz en off |

| | | | | | | |
|----------|---|--|---|--------|------------|---|
| 1 | 4 | Plano Detalle mostrando materiales electrónicos |  | Picado | Travel Out | Música de fondo, voz en off |
| 2 | 1 | Plano Medio mostrando al docente en acción |  | Normal | Estático | Música de fondo, voz de actor 1 |
| 3 | 1 | Plano General mostrando a extras en acción realizando invitación |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz de extras |

VIDEO: 3*Tabla 10 Escenas del video 3*

| ESCENA | PLANO | DESCRIPCIÓN | REFERENCIA | ANGULO | MOVIMIENTO | Sonido |
|---------------|--------------|---|---|---------------|-------------------|-----------------------------|
| 1 | 1 | Plano General con drone mostrando a la Facultad |  | Picado | Travel Lateral | Música de fondo, Voz en off |
| 2 | 1 | Plano Entero de grupo de estudiantes |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz en off |
| 2 | 2 | Plano General estudiante con fondo de la facultad |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz en off |

| | | | | | | |
|---|---|--|--|--------|------------|---------------------------------|
| 2 | 3 | Plano Americano docente con fondo de instalaciones de la Unach |  | Normal | Travel out | Música de fondo, voz en off |
| 2 | 4 | Plano General de la Facultad |  | Normal | Travel in | Música de fondo, voz en off |
| 3 | 1 | Plano Medio mostrando al docente en acción |  | Normal | Estático | Música de fondo, voz de actor 1 |
| 4 | 1 | Plano Medio mostrando al docente en acción realizando invitación |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz de actor 2 |

Posproducción

6.5. Edición de los videos

Para la producción de videos informativos para la carrera de Pedagogía de las ciencias experimentales informática, se utilizaron diversas herramientas especializadas para garantizar la calidad y el impacto visual de los contenidos. Estos recursos audiovisuales no solo facilitan la transmisión de información compleja, sino que también enriquecen la experiencia para el público interesado al ofrecer una presentación visualmente atractiva y dinámica. Para lograr este propósito, se hace uso de un conjunto diverso de herramientas de edición de video y diseño gráfico, cada una con sus propias capacidades especializadas.

Entre estas herramientas, destacan Adobe Premiere, DaVinci Resolve, After Effects, Adobe Audition y Adobe Illustrator. Adobe Premiere se destaca como una plataforma versátil para la edición no lineal de video, permitiendo la manipulación y el ensamblaje de clips de video de manera fluida. DaVinci Resolve, por otro lado, ofrece una suite completa de herramientas profesionales para la edición, corrección de color y postproducción de audio, garantizando un acabado visual y auditivo impecable en los videos.



Fig. 5 Edición del video

Para añadir elementos visuales dinámicos y efectos especiales, se emplea After Effects, una aplicación especializada en la posproducción de video que permite la creación de gráficos en movimiento y composiciones complejas. Por su parte, Adobe Audition se

utiliza para la edición precisa y la mejora del audio, garantizando una calidad de sonido óptima en los videos informativos.



Fig. 6 Edición del audio

Finalmente, Adobe Illustrator se convierte en una herramienta invaluable para la creación de ilustraciones, gráficos y otros elementos visuales que enriquecen la presentación de información en los videos.



Fig. 7 Efectos finales del video

En conjunto, estas herramientas forman un conjunto integral que permite la creación de videos informativos de alta calidad, capaces de transmitir de manera efectiva conceptos clave sobre gestión académica, vinculación y titulación en el contexto de la pedagogía de la informática.

6.6.Creación de Canal de YouTube

En el proceso de compartir y difundir videos informativos para la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales informática, se ha establecido un nuevo canal en YouTube dedicado exclusivamente a la difusión de videos informativos relevantes para esta carrera.

Para acceder a este canal y contribuir con contenido, se ha establecido un procedimiento sencillo pero importante: la creación de un usuario asociado con una dirección de correo electrónico específica y una contraseña. Esta medida no solo garantiza la seguridad y la integridad del canal, sino que también permite una gestión eficiente de los recursos y la contribución colaborativa de todos los involucrados en el proceso educativo. A través de este correo electrónico y contraseña, los profesores, estudiantes y colaboradores podrán acceder al canal y agregar los valiosos videos informativos que enriquecerán la experiencia de aprendizaje en el ámbito de la pedagogía de la informática.

Correo electrónico: unachpinformatica@gmail.com

Contraseña: UNACHPINFOR.

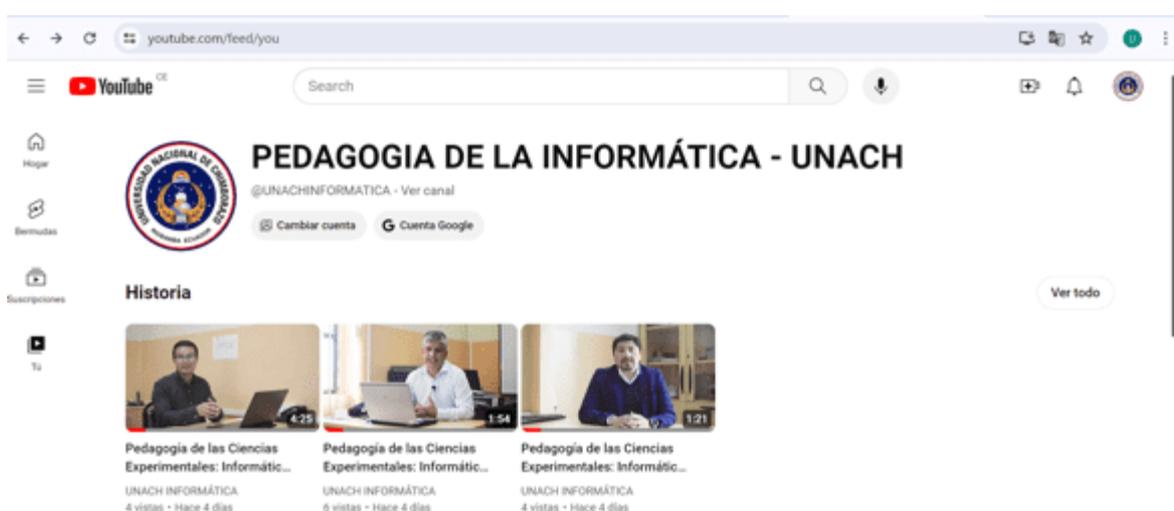


Fig. 8 Canal de YouTube

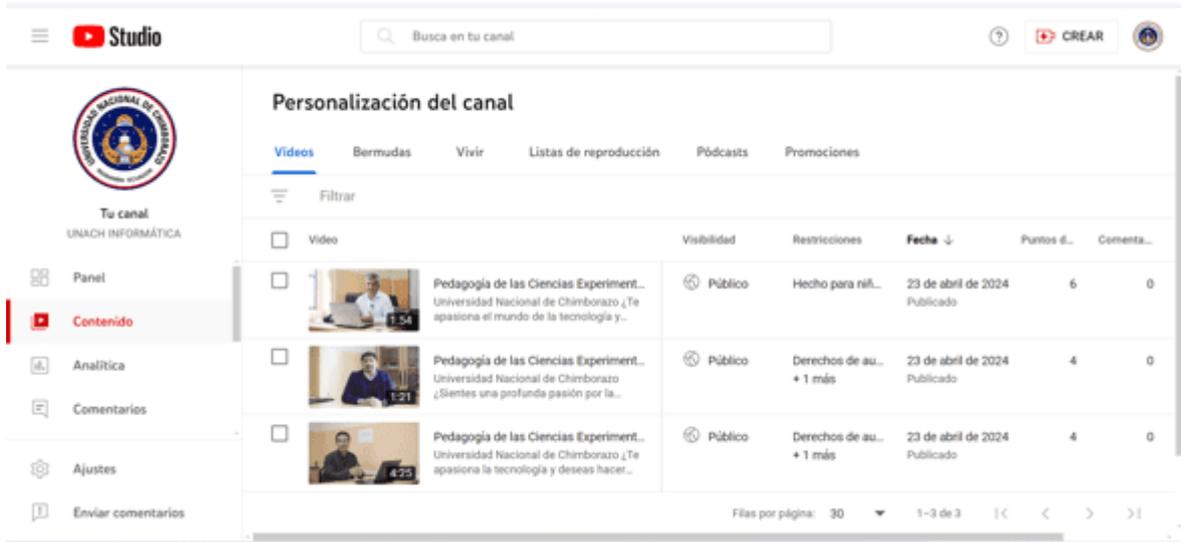


Fig. 9 Videos en el canal de YouTube



Fig. 10 Acerca del canal de YouTube

**LINKS DE ACCESO DE LA PROPUESTA DE LOS VIDEOS EN YOUTUBE
SOBRE GESTIÓN ACADÉMICA, VINCULACIÓN Y TITULACIÓN.**

- VIDEO 1: GESTIÓN ACADÉMICA
<https://www.youtube.com/watch?v=esop4zarjvk&t=2s>
- VIDEO 2: VINCULACIÓN
<https://youtu.be/jn0PQ9txB88>
- VIDEO 3: TITULACIÓN
https://www.youtube.com/watch?v=zppg4_tqzls

BIBLIOGRAFÍA

- Aguado, G., & Bernaola, I. (2019). El nuevo marco regulador europeo de los servicios audiovisuales bajo petición y de intercambio de vídeo. Su repercusión en el mercado español de plataformas. *Universidad Rey Juan Carlos*, 78. Obtenido de <https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/16928>
- Alvero, S. (2023). La representación interseccional mediante el uso de la cámara en la película Roma de Alfonso Cuarón. *LA CÁMARA INTERSECCIONAL*, 63. Obtenido de <https://gupea.ub.gu.se/handle/2077/77340>
- Amón, L. (2023). PRODUCTO AUDIOVISUAL TURÍSTICO COMUNICATIVO DEL SANTUARIO DE LA VIRGEN DE LA NUBE. *Instituto Superior SUDAMERICANO*, 71. Obtenido de <https://repositorio.sudamericano.edu.ec/handle/123456789/239>
- Ardini. (2020). Estudiar durante una pandemia. Una mirada al rol de estudiante y la experiencia educativa en entornos virtuales en el marco de la pandemia COVID-19. *UNC*, 29. Obtenido de <https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/15888>
- Baños et al. (2020). La difusión del vídeo musical en YouTube. Análisis de la capacidad viral del videoclip. *Revista Latina de Comunicación Social*, 117-141. Obtenido de https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=YouTube+ha+revolucionado+la+forma+en+que+se+crea&btnG=
- Bermúdez, D. (2020). Caracterización de la AD de personajes y sus acciones en un producto audiovisual desde una perspectiva pragmática. *Universidad Autónoma de Manizales*, 50. Obtenido de <https://repositorio.autonoma.edu.co/handle/11182/1110>
- Bley, A., & Cárdenas, L. (2019). Planificación y control de proyectos. *Alpha*, 23. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=Cn54EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=,+la+planificaci%C3%B3n+desempe%C3%B1a+dos+funciones+fundamentales+en+las+organizaciones&ots=0yFVi655nb&sig=G8X4X4XYBaGbzYIWsx4jVgtAdGg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Buitrago, C. (2021). Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en la clase de inglés como lengua extranjera mediante el uso del Modelo CoI. *Universidad de Antioquia*, 26. Obtenido de <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/19489>
- Cano, F., & Tormo, E. (2020). La dirección y realización audiovisual de realidad virtual. Análisis de *Queerskins: a Love Story*, una aproximación al cine volumétrico. *Arte y*

- sociedad. *Revista de investigación*, 111-125. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7846298>
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access*, 8, 75264-75278. doi:10.1109/ACCESS.2020.2988510
- Colás, P., & Quintero, I. (2022). YouTube como herramienta para el aprendizaje informal. *Professional*, 31. Obtenido de <https://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/86615>
- Cortez, R. (2022). Planeamiento estratégico para empresas productoras audiovisuales en el periodo 2015 a 2019: una revisión sistemática de la literatura científica. *Universidad Privada del Norte*, 32. Obtenido de <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/25974>
- Domingo, E. (2022). Disidencia cinematográfica: crítica al capitalismo en el cine de finales del siglo XX desde distintas perspectivas nacionales. *Universidad de Valladolid*, 31. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/58889>
- Education. (2021). Manual de marketing y comunicación cultural. *Consultoría ABC*. Obtenido de https://www.bizkaia.eus/home2/archivos/DPTO4/Temas/producto44manual-de-marketing-y-comunicacion-cultural_web.pdf?hash=c11f8803c1b29571e12f6709c4289872
- Fernández, E. (2020). Características periodísticas en la retransmisión de cultura popular: Concurso Oficial de Agrupaciones Carnavalescas de Cádiz. *Los medios de comunicación como agentes de educación social*, 75. Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/128380>
- Flórez et al. (2023). Medellín, a solas contigo: Composición de una banda sonora desde el guion y el concepto de la soledad. *Institución Universitaria*, 43. Obtenido de <https://repositorio.itm.edu.co/handle/20.500.12622/5859>
- Freeman, M. (2021). El ojo del fotógrafo. *Blume*, 42. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=QpIUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA45&dq=el+plano+general+es+%C3%BAtil+para+establecer+la+ubicaci%C3%B3n+y+proporcionar+una+visi%C3%B3n+general+de+la+escena%22.+&ots=W A8fCJwuKb&sig=QVLZtZUcdV3Yymc-h6PTG-9Jzac&redir_esc
- González, A. (2024). Tratamiento informativo y el periodismo ambiental para impulsar el conservacionismo en la comuna Palmar. Caso radio Palmar. *Universidad Estatal*

- Península de Santa Elena*, 57. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10687>
- González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 67-83. Obtenido de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1453>
- González, F. (2022). Montaje y efectos visuales de la webserie. *Una carta para despedirme*, 34. Obtenido de <https://riunet.upv.es/handle/10251/188982>
- Gutiérrez, C., & González, R. (2019). Entre tradiciones e hipermediaciones: una reflexión para la comunicación digital. *Dixit*, 98-107. Obtenido de <https://revistas.ucu.edu.uy/index.php/revistadixit/article/view/1793>
- Guzmán, J. (2021). Proceso de decisión para la elección de carrera universitaria: caso estudiantes de ecología de una institución de educación superior en Bogotá. *Fundación Universitaria*. Obtenido de <https://repositorio.konradlorenz.edu.co/handle/001/4489>
- Hernández, D. (2020). Alfabetización mediática y producción práctica en medios: la edición digital desde la perspectiva de la cognición distribuida. *Anuario de Investigación de la Comunicación CONEICC*, (XXVII), 163-174. Obtenido de <https://anuario.coneicc.org.mx/index.php/anuarioconeicc/article/view/444/287>
- Holgín, J., & Useche, O. (2021). LOS CÍRCULOS DE DIÁLOGO: UNA METODOLOGÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN DE CONFLICTOS Y LA CONSTRUCCIÓN DE PAZ. *Uniminuto*, 11. Obtenido de <http://uniminuto-dspace.scimago.es:8080/handle/10656/13145>
- Indahsari, D. (2020). Using podcast for EFL students in language learning. *JEES*, 103-108. Obtenido de <https://jees.umsida.ac.id/index.php/jees/article/view/767>
- Jairala, I. (2020). Mirar con el lente del género: reflexiones acerca de la puesta en escena y la enseñanza de la realización audiovisual. *TOMA UNO*, 18. Obtenido de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/30782>
- Kam et al. (2019). Los fashion films como contenido particular del marketing de moda: un análisis de su naturaleza en el contexto de los mensajes híbridos. *Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación*, 203-224. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-25222019000100203&script=sci_arttext

- Lamorú, M., & Blanco, I. (2023). El recurso educativo audiovisual como estrategia de aprendizaje en la formación pedagógica inicial. *RILCO DS*, 1-14. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8932875>
- Llavata, S. (2020). La Grant Crónica de Espanya: reflexiones en torno a la incidencia de los procesos de lexicalización en su edición. *Zeitschrift für romanische Philologie*, 445-474. Obtenido de <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/zrp-2020-0024/html>
- López, J. (2019). Implementación de un sistema informático para la gestión del servicio de notificación local de la superintendencia nacional de aduanas y de administración tributaria–Sunat Tumbes. *ULADECH CATÓLICA*, 45. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/14070>
- Lorente, E. (2019). Palmeritas. Diseño de props, escenarios y postproducción de un cortometraje de animación stop motion. *Universitat Politècnica de València*, 56. Obtenido de <https://riunet.upv.es/handle/10251/126025>
- Magadán-Díaz, M., & Rivas-García, J. (2022). gamificación del aula en la enseñanza. *Campus Virtuales*, 11(1), 137-152. doi:<https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Manzano, F., & Gomes, F. (2019). YouTube como herramienta de refuerzo de marca para la Agencia EFE. Pilares para el éxito en plataformas de vídeos digitales. *Hipertext.net*, 35-46. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/347361>
- Marín, P., & Gómez, D. (2021). La gestión de la comunicación digital en las cooperativas españolas. *Universidad Cádiz*, 18. Obtenido de <https://rodin.uca.es/handle/10498/24893>
- Marino et al. (2020). Educación y medios audiovisuales: una reflexión sistémica para su implementación, fortalecimiento y sostenibilidad. *Propósitos y representaciones*, 81. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992020000200017
- Mera et al. (2024). Estrategias efectivas para la inclusión de niños con necesidades educativas específicas a través del uso de recursos audiovisuales en el entorno educativo: Effective strategies for the inclusion of children with specific educational needs through the use. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3384-3393. Obtenido de <http://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1844>

- París, J. (2021). Comunicación esencial: El paradigma del marketing esencial aplicado al diseño ya la comunicación visual. *Nobuko*, 13. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=aaxMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Es+un+elemento+esencial+en+cualquier+tipo+de+comunicaci%C3%B3n,+ya+sea+en+marketing,+publicidad&ots=ze5U_CWxH8&sig=G2YvRkBuce1SHjTNN4QwS32J5n0&redir_esc=y#v=onepage&q=Es%20un%20e
- Peralta, G. (2020). Plataformas digitales y su importancia de la edición de video para sus contenidos. *BABAHOYO: UTB*, 27. Obtenido de https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2020&q=tipos+de+edicion+audiovisual&hl=es&as_sdt=0,5#d=gs_cit&t=1712338650178&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AnPKXqqdv9MYJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des
- Perero, P., & Israel, B. (2024). La educomunicación y los contenidos multimedia. Caso: Visión Mágica. *Universidad Estatal Península de Santa Elena*, 26. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10691>
- Postigo, A. (2020). Seguridad informática. *Ediciones Paraninfo*, 29. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=UCjnDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=procesos+de+edicion&ots=-IVWlk5Sc2&sig=oiYPUFEF8Nd0Ftqj1uyyyDSaqNg&redir_esc=y#v=onepage&q=procesos%20de%20edicion&f=false
- Postigo, A. (2020). Seguridad informática. *Ediciones Paraninfo*, 65. Obtenido de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1453>
- Ramírez et al. (2023). Salud y educación superior inclusiva: evaluación del impacto de políticas y programas para personas con discapacidad en Ecuador. *alud, Ciencia y Tecnología*, 361-361. Obtenido de <https://revista.saludcyt.ar/ojs/index.php/sct/article/view/361>
- Ramos et al. (2020). El uso de las TIC para la animación a la lectura en contextos vulnerables: una revisión sistemática en la última década. *Universidad de Granada*, 34. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/66777>
- Ramos, J. (2022). Herramientas de inteligencia artificial para marketing digita. *XinXii*, 28. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=jjeXEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=herramientas+y+software+de+edicion&ots=OatH058928&sig=IhZNfaQ>

Vp3j7Q3fgvBmvLYwbph8&redir_esc=y#v=onepage&q=herramientas%20y%20software%20de%20edicion&f=false

- Reinhardt, N. (2019). Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 34. Obtenido de <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n31/n31a03.pdf>
- Rodriguez, D. (2020). Introducción a la transcodificación, edición y visualización de datos audiovisuales con FFmpeg. *The Programming Historian en español*, 73. Obtenido de <https://www.proquest.com/openview/13d62fbe19ed2e976c77609697b0acb3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=6458208>
- Sánchez et al. (2020). La incidencia de la gestión por procesos en los organismos gubernamentales. *Gestión I+ D*, 84-102. Obtenido de http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_GID/article/view/17708
- Sangurima, J. (2021). PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA PROMOVER LA INTEGRACIÓN FAMILIAR EN LA CIUDAD DE LOJA DURANTE EL PERIODO DE ABRIL-SEPTIEMBRE 2021. *Instituto Tecnológico SUDAMERICANA*, 48. Obtenido de <http://dspace.tecnologicosudamericano.edu.ec/jspui/handle/123456789/425>
- Sanz, V., & Monte, G. (2021). Proyectos Audiovisuales en la Universidad y trabajo en grupo online durante el confinamiento por la COVID-19. *Revista panamericana de comunicación*, 68-80. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2683-22082021000100068&script=sci_arttext
- Sarmiento, J., & Rodríguez, J. (2020). La comunicación visual en Instagram: estudio de los efectos de los micro-influencers en el comportamiento de sus seguidores. *Consejo de Comunicación*, 56. Obtenido de https://repositorio.consejodecomunicacion.gob.ec/handle/CONSEJO_REP/3236
- Suárez, E. (2021). La impronta subjetiva en la temporalidad del guión literario. *Universidad Nacional de La Plata*, 17. Obtenido de <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/139605>
- Torres, S. (2019). Las innovaciones en la producción audiovisual publicitaria dentro del contexto de la Covid 19. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas*, 29. Obtenido de <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/658967>

Valdés et al. (2019). Comunicación audiovisual, nuevos paradigmas y tendencias. *Alcance*, 26-55. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2411-99702017000100003&script=sci_arttext

Zuccherino, S. (2021). Social Media Marketing: la revolución de los negocios y la comunicación digital. *Editorial Temas*, 52. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=gFpEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=comunicaci%C3%B3n+digital+&ots=D2526_Flez&sig=ZkQTPC-MVJIWGaNnNWRJrzNv5kw&redir_esc=y#v=onepage&q=comunicaci%C3%B3n%20digital&f=false

ANEXOS

Guiones para desarrollar los videos informativos:

VIDEO: 1

GUIONES TECNICOS Y LITERARIOS



Guion Literario

| CONTEXTO | TIEMPO | NARRATIVA |
|--|------------------------|--|
| Introducción logotipo, facultad y carrera de Universidad Nacional de Chimborazo | 6 SEGUNDOS | |
| Voz en <u>off</u>. Se muestra el lugar de la Universidad Nacional de Chimborazo con tomas en altura y tierra | 10 SEGUNDOS | La Universidad Nacional de Chimborazo, se compromete a preparar a sus estudiantes para el siglo XXI. |
| Voz en off Escena de grupo de estudiantes de la carrera | 5 SEGUNDOS | Nos complace presentarte la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. |
| Voz en off | 13 SEGUNDOS | En esta carrera la Gestión Académica, es un aspecto crucial, que garantiza el cumplimiento de los más altos estándares educativos, |

A
Ve

A
Ve



| | | |
|--|------------------------|--|
| Escena de estudiantes con material práctico que se realiza en la carrera. | | mediante la evaluación para el aseguramiento de la calidad. |
| Actor 1 Escena docente <u>comentando</u> sobre Gestión Académica | 26 SEGUNDOS | Esta comisión cuenta con cuatro parámetros fundamentales, el eje académico, el eje de vinculación, el eje de investigación y el eje de infraestructura y ambiente institucional. Cada uno de estos ejes, hacen que la carrera vaya surgiendo y a su vez vaya manteniéndose en el mercado y vaya ofreciendo profesionales de acuerdo a las características y a la sociedad que la requieren. |
| Voz en off Escena de estudiantes con material práctico que se realiza en la carrera. | 5 SEGUNDOS | Te invitamos a ser parte de esta emocionante carrera, donde podrás desarrollar habilidades innovadoras, explorar nuevas tecnologías y contribuir al avance de la educación. |
| Actor 2 Escena docente realizando una invitación a la carrera | 30 SEGUNDOS | ¿Te gusta enseñar y la tecnología? La carrera de Pedagogía de la Informática te espera. Estudia con nosotros. |



A

A



Guion Técnico

| ESCENA | PLANO | DESCRIPCION | REFERENCIA | ANGULO | MOVIMIENTO | Sonido |
|--------|-------|--|--|--------|-----------------------|-----------------------------|
| 1 | 1 | Plano Gran General con drone mostrando a la Universidad |  | Picado | Travel In | Música de fondo, Voz en off |
| 1 | 2 | Plano General con cámara mostrando la facultad de la carrera |  | Normal | Paneo | Música de fondo, voz en off |
| 1 | 3, 4 | Planos Enteros mostrando grupo de estudiantes |  | Normal | Paneo | Música de fondo, voz en off |
| 2 | 1 | Plano Detalle mostrando materiales electrónicos |  | Normal | Travel Out | Música de fondo, voz en off |



| | | | | | | |
|---|---------|---|---|--------|------------|---------------------------------|
| 3 | 1, 2, 3 | Plano Enteros mostrando diferentes estudiantes en exposición |  | Normal | Paneo | Música de fondo, voz en off |
| 4 | 1 | Plano Medio mostrando al docente en acción |  | Normal | Estático | Música de fondo, voz de actor 1 |
| 5 | 1 | Primer Plano mostrando materiales de estudiantes |  | Picado | Travel Out | Música de fondo, voz en off |
| 5 | 2 | Plano Detalle mostrando dispositivo móvil usando aplicación de R.A. |  | Picado | Estático | Música de fondo, voz en off |

Activar Windows

Ve a Configuración para activar Windows.



| | | | | | | |
|---|---|---|---|--------|----------|---------------------------------|
| 6 | 1 | Plano Medio, docente brindando invitación a la carrera. |  | Normal | Estático | Música de fondo, voz de actor 2 |
|---|---|---|---|--------|----------|---------------------------------|

VIDEO: 2

GUIONES TECNICOS Y LITERARIOS



Guion Literario

| CONTEXTO | TIEMPO | NARRATIVA |
|---|------------------------|--|
| Introducción logotipo, facultad y carrera de Universidad Nacional de Chimborazo | 6 SEGUNDOS | |
| Voz en off. Se muestra el lugar de la Universidad Nacional de Chimborazo con tomas en altura y tierra | 8 SEGUNDOS | La Universidad Nacional de Chimborazo, es un espacio dedicado a la excelencia académica. |
| Voz en off Escena de estudiantes de la carrera y materiales electrónicos | 10 SEGUNDOS | Nos complace presentarte al proceso de prácticas y vinculación de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. |
| Actor 1 Escena docente <u>comentando</u> sobre Prácticas y Vinculación | 4 MINUTOS | Una vez que hayan cubierto todas las asignaturas anteriores y que estas como tal les faculten que estén habilitados para octavo semestre. Para el periodo que viene, contaremos con dos proyectos, el propio de la carrera que va enfocado a la metodología STEAM y el proceso de |

A
Ve

A
Ve



| | |
|--|---|
| | <p>formación para los estudiantes de las unidades educativas de las parroquias rurales del cantón Riobamba y el otro proyecto que es como un comodín para que los estudiantes puedan tomar otra opción la del consultorio psicopedagógico.</p> <p>Una vez que ellos se hayan matriculado en el sistema, ellos estarán hábiles para iniciar el proceso de vinculación.</p> <p>Actualmente el proceso de vinculación tiene un total de 120 horas, mismas que se dividen en 2 componentes prácticos.</p> <p>Primer componente son 80 horas de ejecución en las que los estudiantes, deben ir a las instituciones educativas beneficiarias del proyecto de vinculación ayudar en campo.</p> <p>Y el 40% restante de las 120 horas, realizan planificaciones pedagógicas que de una forma ayudan a la parte de ejecución.</p> <p>Estas 120 horas, deben cumplir los estudiantes, deben ser reportados conjuntamente con los tutores, haciendo un seguimiento periódico de las actividades de las instituciones educativas beneficiarias.</p> <p>Recordemos que la parte de vinculación, ayuda a las comunidades rurales y sobre todo a</p> |
|--|---|

A
Ve



| | | |
|--|--|--|
| | | <p>sectores de bajos recursos económicos.</p> <p>Una vez que los estudiantes hayan terminado el proceso de vinculación, la última clase, el último proyecto de ejecución, ellos realizan una casa abierta demostrativa con sus productos con la comunidad, institución beneficiaria y que la <u>Unach</u> pueda evidenciar los logros de aprendizaje, que tanto los beneficiarios en ayuda de nuestros estudiantes pudieron alcanzar.</p> <p>Posteriormente a terminar, los estudiantes las 120 horas, ellos realizan un informe final, en la que es el resumen de los certificados entregados por las instituciones beneficiarias, un acta de compromiso o acta de satisfacción y <u>que</u> reunida esta información, logre hacer el informe final.</p> <p>Obtenido el informe final, toda la información validada por parte de los tutores y el responsable del proyecto, los documentos se suben al sistema <u>sicoa</u>, los mismos que tienen varios filtrados.</p> <p>El primer filtro, es el tutor que aprueba, valida, que estén correctamente en el <u>sicoa</u>, y la segunda fase de revisión es del analista, quien valida conjuntamente con coordinación de facultad que los documentos que se han subido al sistema <u>sicoa</u> estén correctos.</p> |
|--|--|--|

A
Ve

A
Ve



| | | |
|---|-------------------|--|
| | | Una vez se encuentran validados, por el ultimo filtro que es el analista, emiten una información a Coordinación de Facultad, que han sido aprobados y que en el sistema ya se puede evidenciar un visto, se encuentran aptos para realizar una solicitud pidiendo al departamento de vinculación que se les extienda un certificado por haber culminado el proceso de las 120 horas. |
| Voz Extras Escena de estudiantes realizando invitación a la carrera | 5 SEGUNDOS | Te invitamos a la carrera de Pedagogía de la Informática. |

A
Ve



Gulon Técnico

| ESCENA | PLANO | DESCRIPCIÓN | REFERENCIA | ANGULO | MOVIMIENTO | Sonido |
|--------|-------|---|---|--------|-----------------------|-----------------------------|
| 1 | 1 | Plano Gran General con drone mostrando a la Universidad |  | Picado | Travel Out | Música de fondo, Voz en off |
| 1 | 2 | Plano Gran General con drone mostrando la facultad de la carrera |  | Picado | Travel In | Música de fondo, voz en off |
| 1 | 3 | Plano Entero estudiante mostrando su proyecto |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz en off |
| 1 | 4 | Plano Detalle mostrando materiales electrónicos |  | Picado | Travel Out | Música de fondo, voz en off |

A
Ve



| | | | | | | |
|---|---|--|---|--------|----------|---------------------------------|
| 2 | 1 | Plano Medio mostrando al docente en acción |  | Normal | Estático | Música de fondo, voz de actor 1 |
| 3 | 1 | Plano General mostrando a extras en acción realizando invitación |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz de extras |

VIDEO: 3

GUIONES TECNICOS Y LITERARIOS

|  Universidad Nacional de Chimborazo Herramientas | | |
|--|-------------------------|--|
| Guion Literario | | |
| CONTEXTO | TIEMPO | NARRATIVA |
| Introducción logotipo, facultad y carrera de Universidad Nacional de Chimborazo | 6 SEGUNDOS | |
| Voz en <u>off.</u> Se muestra el lugar de la Universidad Nacional de Chimborazo con tomas en altura, tierra y personajes extras | 13 SEGUNDOS | Bienvenidos a la Universidad Nacional de Chimborazo, un centro educativo reconocido por su constante búsqueda de innovación, enseñanza y su compromiso con la calidad académica. |
| Voz Actor 1 Escena docente <u>comentando</u> sobre Titulación | 1:28 MINUTOS | Dentro de las opciones de titulación que la carrera cuenta, está el trabajo de titulación y el examen de carácter <u>complexivo</u> y varias opciones en los que se puede trabajar, que es el trabajo de investigación. Actualmente con el nuevo cambio de malla, se ha generado artículo científico, proyecto técnico y proyecto de emprendimiento. Dentro de estos, tenemos 5 formas de como nuestros estudiantes pueden graduarse en nuestra carrera. Antes de que los estudiantes defiendan su proyecto, sea trabajo de titulación o por examen <u>complexivo</u> , ellos deben haber aprobado las prácticas <u>pre profesionales</u> , vinculación y octavo semestre. La carrera cuenta con algunos formatos, que el estudiante debe ir siguiendo por cada fase que vaya cumpliendo durante su proceso de titulación. |



| | | |
|--|--------------------------|--|
| | | <p>En la defensa del perfil de proyecto, están especificados los miembros de la comisión de carrera, el director de carrera, los docentes tutores.</p> <p>Posteriormente son aprobados sus perfiles de proyecto, al cursar octavo semestre, tienen su primera opción de titulación (primera matrícula), la segunda opción es también gratuita, pero la tercera opción, tiene un costo, y posteriormente de defender ese proceso, se presentarán a la graduación del respectivo tribunal.</p> |
| <p>Voz Actor 2</p> <p>Escena de docente realizando invitación a la carrera</p> | <p>6 SEGUNDOS</p> | <p>Somos la carrera de Pedagogía de la Informática. Te invitamos, estudia con nosotros.</p> |



Guion Técnico

| ESCENA | PLANO | DESCRIPCIÓN | REFERENCIA | ANGULO | MOVIMIENTO | Sonido |
|--------|-------|---|---|--------|---------------------------|-----------------------------|
| 1 | 1 | Plano General con drone mostrando a la Facultad |  | Picado | Travel Lateral | Música de fondo, Voz en off |
| 2 | 1 | Plano Entero de grupo de estudiantes |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz en off |
| 2 | 2 | Plano General estudiante con fondo de la facultad |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz en off |
| 2 | 3 | Plano Americano docente con fondo de instalaciones de la Unach |  | Normal | Travel out | Música de fondo, voz en off |



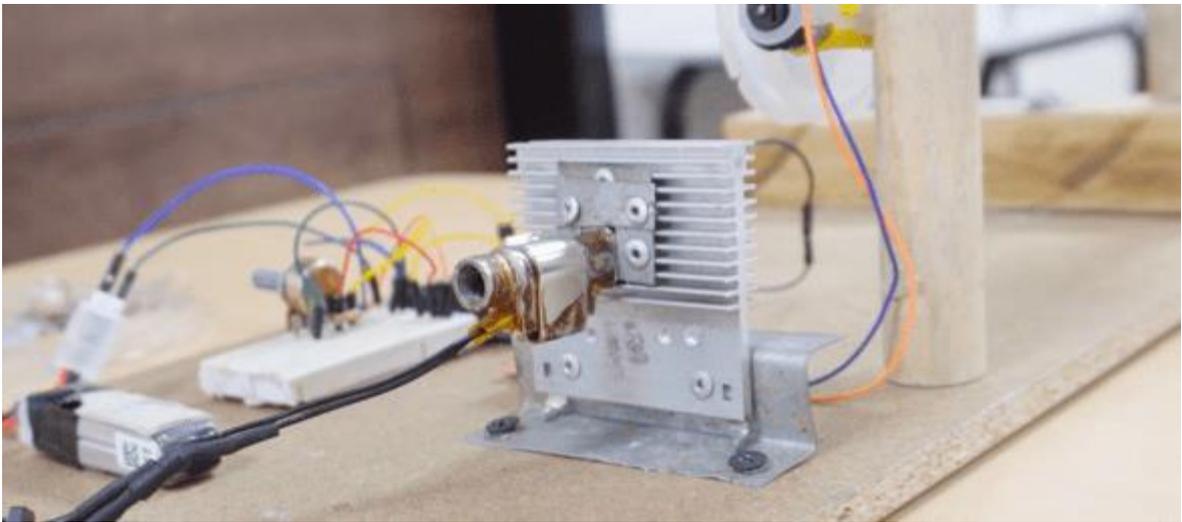
| | | | | | | |
|---|---|--|---|--------|-----------|---------------------------------|
| 2 | 4 | Plano General de la Facultad |  | Normal | Travel in | Música de fondo, voz en off |
| 3 | 1 | Plano Medio mostrando al docente en acción |  | Normal | Estático | Música de fondo, voz de actor 1 |
| 4 | 1 | Plano Medio mostrando al docente en acción realizando invitación |  | Normal | Estática | Música de fondo, voz de actor 2 |

Tomas del contenido que ira en los videos:











Edición de los videos:



Creación del canal en YouTube:

