

REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA TELEVISIVA DE CARÁCTER TECNOLÓGICO "AFTER BYTES"

Jossie Andrés Borbor Saltos, Iván Andrés Orellana Sánchez
Escuela de Diseño y Comunicación Visual
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Campus Gustavo Galindo, Km 30.5 vía Perimetral
Apartado 09-01-5863. Guayaquil-Ecuador
joanborb@espol.edu.ec, ivaanore@espol.edu.ec
MSc. María Fernanda Miño, ESPOL, mfmimo@espol.edu.ec

Resumen

"After Bytes" es el nombre que engloba un sin número de interrogantes que se plantea el ciudadano común con respecto a problemas de tecnología y su falta de información, dichas dudas son plasmadas en este programa piloto de divulgación tecnológica y de comunicación vigente. El desarrollo de "After Bytes" se basa en fundamentar el contenido del programa mediante investigaciones y entrevistas a especialistas, quienes aporten con sus conocimientos y con datos útiles para la elaboración y ejecución del guion del programa que se lleva a cabo. El programa piloto propone un tiempo de 20 minutos aproximadamente, sin cortes comerciales al aire, en el cual la información es presentada de manera entretenida. Este producto audiovisual busca ser clasificado como entretenimiento apto para todo público, exponiendo temas de interés tecnológico que enriquezca la cultura y personalidad de las ciudades del Ecuador, dentro de un ambiente fuera de la formalidad, completamente juvenil e interactivo. Con el fin de promover dichos atributos, en el piloto se encuentran comentarios emitidos por los presentadores y entrevistados, donde ambos se convierten en la guía del televidente durante el episodio. La idea principal es informar al público televidente, motivándolos a conocer más sobre los aparatos electrónicos que utilizan a diario y sus beneficios.

Palabras claves: dispositivos, tecnología, información, programa piloto, educación, propuesta.

Abstract

"After Bytes" is the collective name for a number of questions that ordinary citizens arises with regard to technology problems and lack of information, these doubts are reflected in the pilot program of outreach and communication technology active. The development of "After Bytes" is substantiate the content of the program, through research and interviews with specialists who contribute with their knowledge and useful data for the preparation and execution of the script of the program carried out. The pilot program proposes a time of about 20 minutes without commercial breaks in the air, in which the information is presented in an entertaining way. This audiovisual product seeks to be classified as entertainment suitable for all ages, exposing issues of technological interest that enriches the culture and personality of the cities of Ecuador, in an environment outside of formality, completely juvenile and interactive. In order to promote these attributes in the pilot are comments made by presenters and interviewees, where both become guide the viewer during the episode. The main idea of this audiovisual project is to inform the viewer audience, encouraging them to learn more about the electronic devices that they use every day and its benefits.

Keywords: devices, technology, information, program pilot, education, proposal.

1. Introducción

Debido a la falta de programación de contenido educacional e informativo sobre temas de tecnología, funcionalidades, especificaciones, ventajas y desventajas que ofrecen aparatos electrónicos, los cuales son usados por el ciudadano común hoy en día. Se elabora el siguiente programa piloto de divulgación e información tecnológica.

“Se entiende la importancia que representa el implemento de nuevas tecnologías en la vida, ya que es sinónimo de progreso e incluso representación de status social, y por ello se busca que las personas estén capacitadas e informadas sobre el uso de las mismas mediante los TIC's” [7]”

En la actualidad encontramos que los canales de televisión Ecuatoriana cuentan en sus parrillas con programación variada, como noticieros, series, programas de farándula y deportes, pero no de contenido informativo y tecnológico. Alrededor de cinco canales de la televisión Ecuatoriana cuenta con un alto porcentaje de programas enlatados, en especial los fines de semana en el horario de la mañana, donde los programas infantiles predominan en la pantalla del televidente. Por otra parte de lunes a viernes en ninguna de las franjas horarias encontramos un programa de divulgación tecnológica e informativa, sólo en el horario vespertino se encuentra “Educa” que es un programa del gobierno con información educacional y de comportamiento ciudadano, transmitido en todos los canales de televisión a distintas horas pero dentro de la misma franja.

1.1. Marco teórico

Según el enfoque de George Gerbner, profesor de comunicación estadounidense, muestra la televisión como un medio de cultura influyente en la conducta colectiva y en su ámbito social. Como base el concepto que expone sobre el impacto a las Audiencias que da mención a “...la contribución de la televisión a las concepciones de los televidentes” [3]”.

Los medios audiovisuales presentan contenidos de valor constante en la vida de los niños y adolescentes, son un componente primordial en la formación de la sociedad por su alta penetración en los hogares. Estos contenidos conforman una clase de ambiente de instrucción y formación a los jóvenes. “La sociedad para satisfacer sus necesidades y en la búsqueda del buen vivir, las TICs están consideradas como algo primordial para llegar a ese objetivo, en ayuda global al desarrollo. Según palabras de Kirkman, Sachs, Stone (2001) no hay opción más que mejorar e incrementar el uso de las TICs lo más antes posible.” [5]”

1.2. Análisis del Mercado

Las distintos tipos de contenidos que generan los canales de televisión ecuatorianos están divididos en programación nacional y programación importada.

Desafortunadamente dentro del horario familiar de los canales públicos y privados, el índice de producción nacional está muy por debajo de la producción extranjera y se lo muestra a diario dentro de su programación; en el caso del canal Ecuador Tv, parte de su parrilla muestra de lunes a viernes un 65% de programación enlatada en la franja horaria matutina.

Mediante el proceso de análisis, basado en la visita a las páginas web de los diferentes canales de televisión abierta a nivel nacional, se encuentran las parrillas de programación donde se recopiló la información de las distintas propuestas de contenido para el consumo visual diario del espectador, durante una semana, doce horas al día, cada uno en su franja horaria respectiva.

2. Planteamiento del problema

2.1 Definición del problema

La problemática que se plantea, una vez analizadas las parrillas de programación de la televisión ecuatoriana, determinan que no hay espacios informativos y formativos orientados en su mayoría a la educación del televidente, dentro de un horario determinado y dicho programa se emita de manera constante o en intervalos de un día.

Por lo general, se encuentra pequeños segmentos presentados dentro de noticieros, y a lo largo de la semana por medio de programas importados, que llenan el espacio de su programación con entretenimiento, resúmenes semanales de noticieros, entre otros, tal y como se mostró en el análisis de la parrilla mencionado anteriormente.

“Al analizar las distintas parrillas de los siete canales de televisión, se observa que la televisión ecuatoriana posee un déficit de producción formativa, educativa y cultural, en la franja horaria de clasificación A (Apta para todo público), específicamente de 12H00 a 18H00. [6]”.

En efecto, la parrilla muestra que la programación de la televisión pública es extranjera en un alto porcentaje, los cuales reemplazan a espacios informativos y culturales.

2.2 Objetivos

2.2.1. Objetivo General

Proponer un programa de televisión de divulgación tecnológica, que mediante los TIC's fomente conocimientos científicos a la audiencia televisiva.

2.2.2. Objetivos Específicos

- Definir aspectos que afecten a la elaboración de proyectos televisivos de tecnología.
- Analizar conceptos y referentes que aporten a la divulgación tecnológica.
- Describir la estructura que sostendrá el proyecto y definir el espacio que ocupara en la televisión.
- Categorizar el proceso necesario previo al rodaje del piloto de tecnología.
- Crear el plan de rodaje para el programa piloto de acuerdo a los aspectos y criterios investigados.
- Proponer contenidos audiovisuales que promuevan el aprendizaje tecnológico en los jóvenes televidentes.

2.3 Marco Referencial

“*After Bytes*”, toma como referencia la manera como son producidos y llevados a cabo los programas de televisión a nivel mundial de la cadena televisiva National Geographic.

Enseñar con entretenimiento, despertar el interés hacia tópicos que antes no lo hacían. El Juego de los Números es el programa de televisión en que nos respaldaremos primordialmente por cómo se maneja, en su estructura de programación dinámica, con presentaciones, videos y experimentos.

Una de las principales referencias en cuanto al desarrollo del proyecto es del programa del sitio web Cnet.com, siendo igual a un noticiero de televisión, este programa se encarga de informar a las personas por medio de videos tutoriales, demostraciones y comparaciones sobre temas que van a la vanguardia de la tecnología de manera dinámica y entretenida.

Al igual que los programas mencionados con anterioridad, llegamos a la conclusión de que el proyecto “*After Bytes*” formará parte del Edutainment por la forma en que se plantea desarrollar la programación.

3. Propuesta y Solución

3.1. Propuesta

El concepto que plasma “*After Bytes*”, es netamente de formación e información, de temas relacionados con la tecnología, como el desarrollo de nuevas tecnologías, el correcto uso de varios artefactos electrónicos, entre otros.

Este espacio pertenecerá al género de entretenimiento y aprendizaje, donde los conductores presentarán diversos contenidos tecnológicos de una manera sintetizada para la mejor comprensión del televidente.

Durante la ejecución y desarrollo de la programación se plantearán temáticas de ¿Cómo se hace?, ¿Cómo funciona? y solución a diferentes problemas de aspecto tecnológico. Se justificará el asunto por medio de ejemplos y situaciones en las que se pueda sostener el argumento presentado. Se mostrarán videos de nuevas tendencias, equipos de trabajos y novedades electrónicas.

El programa piloto por su contenido busca estar dentro de la franja horaria familiar, los días martes y jueves de 15H30 a 16H00 entrando a la zona de responsabilidad compartida. El proyecto está dirigido al público:

Sexo: Masculino y Femenino.

Edad: 16 - 22 años.

Nivel Socioeconómico: Medio bajo en adelante.

Ocupación: Estudiantes de colegio y universitarios que disfruten de temas relacionados con ciencia, tecnología y sus últimos avances.

Hábito: De consumo.

3.2. Pre-producción

3.2.1. Investigación de contenido

En esta sección del documento se realizan las respectivas investigaciones de los temas que se tratarán durante el rodaje del piloto, son tres temas en particular:

Especificaciones de celulares y recomendaciones al momento de adquirir un smartphone.

Recomendaciones y diferencias entre tipos de televisores al momento de comprar uno, especificaciones de Tv LED, PLASMA, LCD.

Video tutorial sobre la elaboración de fotografías profesionales.

3.2.2. Logline o Tagline

“Frase dinámica que resume la premisa de un producto audiovisual a manera de slogan.” [4]”.

“After Bytes”, Información tecnológica indispensable.

3.2.3. Storyline

“After Bytes”, Programa de televisión donde Avril y Arturo mutuamente se ayudarán a disipar dudas tecnológicas mediante entrevistas a especialistas, explicando el funcionamiento, uso y aspectos de artefactos tecnológicos o gadgets, a través de videos tutoriales animados para su mejor comprensión.

3.2.4. Sinopsis

Arturo y Avril son jóvenes estudiantes que se encuentra con grandes dudas y preguntas acerca de tecnología, ellos son mejores amigos, donde juntos encontraran la manera de resolver inquietudes.

Dentro de los tres bloques en el cual se desarrolla el programa se presentan problemáticas de las cuales Avril ayudará a Arturo a resolverlas. En el primer segmento Avril ayudará a Arturo a conseguir un nuevo celular ya que el que usa está obsoleto. En el segundo bloque Avril consulta a Arturo sobre televisores ya que hay varios modelos y necesita uno que satisfaga sus necesidades. Para finalizar Arturo tiene una nueva cámara fotográfica y Avril le enseñará como utilizarla por medio de un video tutorial.

3.2.5. Construcción de personaje

El contenido del programa será desarrollado por dos personajes que serán los voceros para la divulgación e interacción con el televidente.

3.2.5.1 Personajes

Arturo es un joven de tez blanca, contextura delegada de aproximadamente 1,70 de altura, es un estudiante de 22 años ansioso por aprender, es amante de temas sobre tecnología y de conocer sus avances, curioso , aunque es un poco distraído por ocasiones. Arturo utiliza ropa informal le gusta usar tenis de lona estilo casual, jean azul rasgados y camisetas playeras con imágenes geeks.

Avril es una joven estudiante de 19 años, tez blanca, contextura delgada y con una estatura de aproximadamente 1,70 de altura, es una joven estudiante perspicaz y muy inteligente, sabe mucho sobre tecnología y sus innovaciones, está dispuesta a enseñar y aprender mucho más sobre tecnología.

Avril es una chica muy sencilla a la hora de vestir, amante de zapatos de lona estilo juvenil y blusa de tiras con ilustraciones geeks de superhéroes.

3.2.6. Estructura

- Primer bloque

Inicio del programa de televisión

Entrada de presentadores

Tema a tratar “Celulares” en este bloque se dará a conocer los últimos celulares y sus características que los diferencian de la competencia.

- Segundo bloque

Tema a tratar “Como comprar una TV” en este bloque se explicaran funciones y características necesarias para considerar que televisor es la mejor opción a comprar.

- Tercer bloque

Tema a tratar “Como realizar efectos de desenfoque con la cámara fotográfica” en este bloque mostraremos como configurar una cámara para disminuir la profundidad de campo en una fotografía.

Despedida del programa

Salida de presentadores

Fin del programa de televisión

3.2.7. Escaleta

“La escaleta es una estructuración de la totalidad de una historia donde se usa el encabezado de escenas (INT/EXT-LUGAR-DIA/NOCHE) con la finalidad de dar una idea de la historia, carente de diálogo. (Díez, 2005)” [1]”.

Programa "After Bytes"	
1. INT. Estudio/ Día / Animación	
	Animación Bumper de entrada con el nombre del programa.
2. INT. Estudio/ Día	
	Ingreso de presentadores Arturo y Avril
3. INT. Estudio/ Día	
	Presentadores hacen la introducción al programa y dan pie al primer tema.
4. INT. Estudio/ Día	
	Presentadores se encuentran con sus respectivos celulares y Arturo le dice a Avril que tiene problemas con su celular a lo que ella muy entusiasmada accede a ayudarlo brindándole información con un video.

Ilustración 1 Ejemplo de Escaleta

3.2.8. Guion Literario

“En el guión literario se expresan de forma definitiva todas las situaciones, acciones y diálogos. (Díez, 2005)” [1]”.

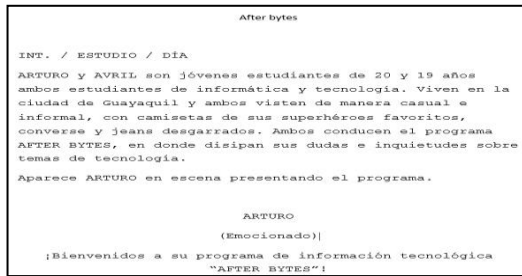


Ilustración 2 Ejemplo de Guion literario

3.2.9. Guion Técnico

“El guion técnico ya no es competencia del guionista, sino del director, quien ha de interpretar audiovisualmente el guión literario. (Díez, 2005)” [1]”.

Escena/Toma	Medio	Duración	Personaje	Audio	Vídeo	Descripción/Comentarios
Barras y tonos	Digital	00:00:05:00		✓	✓	Barras de tonos
Bumper Inicial-Principal	Digital	00:00:25:00		✓	✓	Logo para el programa de TV
cor-te 1	Digital	00:00:10:00	Arturo	✓	✓	Arturo da bienvenida al programa
cor-te 2	Digital	00:00:12:00	Avрил	✓	✓	Avрил se presenta y explica la temática del programa
General 1	Digital	00:00:25:00	Arturo	✓	✓	Arturo y Avрил reafirman la explicación
Animación		00:00:05:00				Animación Cambio de tema
General 2	Digital	00:00:10:00	Arturo	✓	✓	Arturo plantea una interrogante a Avрил

Ilustración 3 Ejemplo de Guion técnico

3.2.10. Storyboard

Es una breve descripción de lo que se realizará en el rodaje a través de bocetos de las escenas.

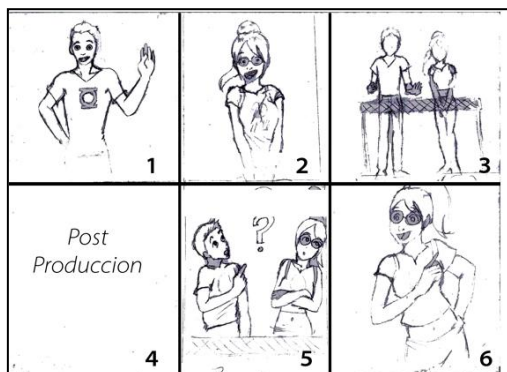


Ilustración 4 Ejemplo de StoryBoard

3.2.11. Cronograma de Trabajo Programa Piloto

Proceso	Diciembre					Enero					Febrero					Marzo
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1			
PREPRODUCCIÓN																
Investigación, antecedentes/tendencias																
Elaboración de Bocetos y propuesta gráfica																
Presentación Aprobación y propuesta																
Contratación, Recurso Humano																
PRODUCCIÓN																
Planificación																
Desarrollo de Programa																
Elaboración Bumper																
Desarrollo de Línea Gráfica																
Escenografía, Planimetría																
Escenografía - Cotización de materiales																
Escenografía - levantamiento del set																
POSTPRODUCCIÓN																
Edición y FX																
Diseño de Sonido																
Ensayo																
Revisión del piloto																

Tabla 1 Ejemplo de Cronograma

3.2.12. Presupuesto

Categoría	Tarifa	Unidad	Pre-Producción		Producción		Post-Producción		Total Gral.
			Unidad	Total	Unidad	Total	Unidad	Total	
Música/Línea Gráfica				\$1,000.00		\$2,500.00		\$3,500.00	\$4,500.00
Diseñador Gráfico	\$700.00	línea Gráfica	0.5	\$350.00	0.5	\$350.00			\$700.00
Ilustrador	\$12.00	Bocetos	3	\$36.00					\$36.00
Animador	\$300.00	Animación				\$100.00			\$100.00
Diseñador de sonido	\$600.00	Animación				0.25	\$150.00		\$150.00
Editor/Post Productor	\$800.00	Mensual					0.25	\$200.00	\$200.00
Música	\$14.00	Soundtracks						\$14.00	\$14.00
Diseñador 3D	\$600.00	escenografía				0.25	\$150.00		\$150.00
Dirección de Arte				\$1,500.00		\$2,000.00		\$3,500.00	\$5,000.00
Director de Arte	\$1,500.00	mensual	1	\$1,500.00		\$1,500.00	1	\$1,500.00	\$3,000.00
Director de Fotografía	\$800.00	mensual			0.75	\$600.00	0.25	\$200.00	\$800.00
Escenografía				\$1,200.00		\$1,200.00			\$2,400.00
Técnico de Luces v2	\$600.00	obra			1	\$1,200.00			\$1,200.00
Luminotécnico	\$800.00	obra			1	\$800.00			\$800.00
Escenografía	\$200.00	obra			1	\$200.00			\$200.00
Escenista	\$30.00	obra			1	\$30.00			\$30.00
Equipamiento				\$9,454.57		\$9,454.57			\$9,454.57
Costo de Escenaripio	\$9,454.57	Obra total				\$9,454.57			\$9,454.57
Post de Contingencia 10%									\$945.46
Grat Total General									\$28,776.95

Tabla 2 Ejemplo de Presupuesto

3.2.13. Plan de Rodaje

PLAN DE RODAJE						
ESCENA	DÍA/NOCHE	INTERIOR/EXTERIOR	LOCACIÓN	PERSONAJES	UTILERÍA	HORA
1A	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H00
1A	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H05
1B	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL	CELULAR(S)	12H10
1B	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H12
1B	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H17
1C	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL	FOLLETO DE TVS	12H20
1C	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H25
1C	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H27
1C	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H30
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL	CAMARA FOTOGRÁFICA CANON	12H33
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H36
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H38
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H41
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H45
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H17
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H50
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H53
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H55
1D	DÍA	INTERIOR	ESTUDIO	ARTURO/AVRIL		12H59

Tabla 3 Ejemplo de Rodaje

3.3. Producción

“La producción es el momento donde se filma y se graba todos los elementos de imagen y sonido que se necesita hasta haber abarcado todo el guión. (Susana Espinoza y Eduardo Abbate del libro, *La producción de vídeo en el aula*, 2005)” [2]”.



Ilustración 1 Ejemplo de día de producción

3.4. Post-Producción

“Es el momento donde se amalgama todo lo investigado, coordinado, grabado, ideado y filmado y donde se editan las distintas tomas creando una unidad que consiga integrarlas al servicio de una idea audiovisual. (Susana Espinoza y Eduardo Abbate, 2005)” [2]”



Ilustración 2 Ejemplo de edición

4. Resultados y Conclusiones

4.1. Resultados

4.1.1. Parrilla de Programación:

Muestra los resultados de las emisiones televisivas de mayor audiencia, que están saturando el mercado con programación repetitiva y conceptos carentes de información importante para el consumo del televidente en las distintas franjas horarias, si bien cumplen con la Ley Orgánica de Comunicación, no brinda variedad ni calidad en su programación como se especifica anteriormente.

En señal abierta de la tv Ecuatoriana, no existe un programa el cual imparta información tecnológica y sus derivados hacia una audiencia específica. Durante la franja horaria apta para todo público, específicamente en horas de la tarde solo encontraremos programas gubernamentales que carecen de contenido de información tecnológico, y por medio de la creación de este proyecto se busca alcanzar a un público determinado interesado en este tipo de temáticas.

4.1.2. Creación de “After Bytes”

Es el resultado de la preparación académica de los productores del proyecto de titulación, donde “After Bytes” se convierte en el resultado de un análisis extenuante sobre lo que ofrece la televisión ecuatoriana hoy en día, proponiendo contenidos diferentes, frescos y más que nada informativos.

4.2. Conclusiones

En conclusión se trata de llegar a los hogares con un concepto diferente e innovador de mostrar información nueva e indispensable para el público televidente, mediante las tecnologías de información y comunicación. Mediante el respaldo de la LOC el proyecto audiovisual busca erradicar la ignorancia tecnológica, ya que el usuario común de aparatos de esta índole desconoce en gran parte el desempeño de estos dispositivos, aparte el disipar inquietudes será uno de los principales objetivos planteados en este proyecto que busca llegar a los hogares y marcar tendencia con la proyección de nuevos contenidos y la manera de hacer televisión diferente.

4.3. Recomendaciones

Se recomienda una ampliación del set, en donde ambos presentadores puedan desenvolverse con mayor facilidad y se pueda implementar nuevos equipos para una interacción más fluida.

Adquirir nuevos artefactos y herramientas tecnológicas para los próximos programas, se debe tomar en cuenta la evolución del contenido del programa y a medida que este avanza, las tecnologías utilizadas también, tales son los casos como animaciones, tiros de cámara y otros recursos.

5. Agradecimiento

Se agradece a los profesionales por la información proporcionada durante la elaboración del documento. A todas las personas que de una manera u otra colaboraron en la realización de este proyecto audiovisual y en especial al Msc. María Fernanda Miño por su invaluable ayuda, tiempo y confianza.

6. Bibliografía/ Referencias

- [1] Díez, F. F. (2005). *El libro del guión*. Barcelona: Díaz de Santos.
- [2] Espinoza S., Abbate E. (2005). *La producción de vídeo en el aula*. Buenos Aires: Ediciones Colihue SRL.
- [3] Gerbner, Gross y Morgan. (1990).

[4] Joan Manuel Tresserras (2003). *Libro Blanco la educación en el entorno audiovisual*,

Cataluña: Consell de l'Audiovisual de Catalunya.

[5] INEC (2013). Uso de las TIC's en los hogares del Ecuador, disponible en

<http://www.ecuadorencifras.gob.ec/>

[6] LOC, Ley Orgánica de Comunicación, (2013).

Información proporcionada por la Asamblea Nacional Constituyente.

[7] Plan Nacional para el Buen Vivir. (2013).

En Buen Vivir Plan Nacional. Recuperado de:

<http://www.buenvivir.gob.ec/versiones-plan-nacional>