

ELABORACIÓN DE DOS VIDEOS EDUCATIVOS E INFORMATIVOS PARA EL CENTRO DE PROMOCIÓN Y EMPLEO (CEPROEM), DIRIGIDOS A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL.

Rosa Raquel Carpio Miranda
Denisse Stephanie Guerrero Ronquillo
Esteban Andrés Palacios Vera
Escuela de Diseño y Comunicación Audiovisual
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
Campus Gustavo Galindo, km 30.5 vía Perimetral
Apartado 09-01-5863. Guayaquil – Ecuador

Email de autores:

rosi_carpio@hotmail.com
dguerreroronquillo@gmail.com
stban.pv@gmail.com

Resumen

El CEPROEM con el fin de ayudar a los estudiantes y titulados politécnicos incursiona en ofrecer videos educativos, por este motivo se realiza este proyecto de graduación el que comprende de una producción audiovisual de dos videos agradables e interesantes, para complementar las conferencias que realiza la unidad administrativa y difundirlas en sus cuentas de redes sociales del internet, con el objetivo de captar la atención del espectador, motivarlos a emplear las técnicas propuestas e invitarlos a visitar el Centro de Promoción y Empleo, para asistirlos con temas de tipo profesional y personal.

Los videos de este proyecto duran entre 7 a 8 minutos cada uno, son de género dramático - cómico. Los temas tratados en cada video aportan el desarrollo académico – profesional de los estudiantes. La administración del tiempo es uno de los temas que se proyectan, el otro tema es sobre la correcta elaboración del curriculum vitae y la carta de presentación, que de acuerdo a la información conseguida a través de CEPROEM un 80% de los estudiantes no realizan una buena hoja de vida.

Realizar cortos educativos y entretenidos es una nueva forma de enseñar a estudiantes. Una imagen vende más que mil palabras y si se proyecta de manera adecuada, los resultados serán positivos.

Palabras claves: CEPROEM productos audiovisuales, género dramático, comedia, cortos, educativo, entretenido.

Abstract

The CEPROEM with the goal to help polytechnic students and graduates incursions into offering educational videos, for that reason is done this graduation project which consists of an audiovisual production of two pleasant and interesting videos, to aid the conferences that the administrative unit performs and spread them in their social network accounts from internet, aiming to capture the attention of the viewer, to motivate young polytechnics to use these techniques and invite them to visit the Centro de Promoción y Empleo, to assist with issues of professional and personal kind.

The videos of this project lasts in between 7 to 8 minutes long each, they are within the drama genre - comedy. The topics covered in each video contributes in the academic - professional development of the student. Time management is one of the subject's shown, the other subject is about the correct elaboration of the resume and cover letter, according to information obtained through CEPROEM, about 80% of students do not create a good Resume.

Produce short educational and entertaining short videos is a new way of teaching students. A picture sells more than a thousand words and if you screen it in the right way, the results will be positive.

Keywords: CEPROEM, audiovisual products, drama genre, comedy genre, short, educational, entertaining.

1 Introducción

Este proyecto comprende de una producción audiovisual de dos videos realizados con la finalidad de conseguir una comunicación efectiva con los estudiantes y titulados politécnicos, llegar a ellos sutilmente e incentivarlos a conocer más sobre temas laborales y personales para cubrir las falencias que tienen al momento de sumergirse en el mundo laboral.

Mediante los géneros de drama-comedia se muestran realidades de la vida cotidiana de un estudiante. El proyecto audiovisual consiste en dos cortos con la duración de 7 a 8 minutos. Los temas a tratar en los cortos son la Administración del Tiempo y Herramientas para la Consecución de Empleo.

Los materiales audiovisuales tienen como objetivo complementar las conferencias que dicta el CEPROEM y difundirlos en las redes sociales de la entidad administrativa, de esta manera el estudiante politécnico puede conocer un poco más sobre el CEPROEM y buscar asistencia sobre temas que pueden contribuir en su vida profesional.

Para la metodología de investigación se realizan encuestas para recolectar información sobre la opinión del estudiante. Las encuestas, así como la investigación exploratoria, cualitativa y entrevistas son los métodos claves en el actual proyecto, porque demuestra si los videos son o no del agrado del público.

1.1 Antecedentes del proyecto

El 18 de febrero del 2003, ESPOL crea el Centro de Promoción y Empleo (CEPROEM) para que sea el único nexo entre los estudiantes, titulados y empresas del país. De esta manera realiza la función de recursos humanos para aportar con la competitividad empresarial.

En una entrevista realizada a la analista de Recursos Humanos del CEPROEM, Ana Huayamave, comentó que en el proceso de ayudar al estudiante a incursionar en el sector productivo, se pudo dar cuenta que los politécnicos sabían mucho de sus carreras pero fallaban a la hora de presentarse a una entrevista de trabajo.

Un 80% de los estudiantes no realizan una buena hoja de vida y un 70% cometen errores ortográficos, asegura Ana Huayamave.

Los proyectos audiovisuales a realizarse servirán como complementos a las conferencias antes mencionadas, se difundirán en las redes sociales del CEPROEM debido a la popularidad y gran acogida

que tiene el internet, para así llegar de forma efectiva a los estudiantes o graduados.

1.2 Planteamiento del problema

El CEPROEM durante el tiempo que ha trabajado con los estudiantes y empresas ha concluido que los politécnicos son buenos profesionales, pero a la hora de buscar empleo fallan por motivo de ser novatos en el contexto laboral y no contar con la información necesaria para ingresar a este mundo de manera correcta. Se suma a esta problemática el hecho de que los estudiantes no saben administrar su tiempo, habilidad útil y necesaria para la vida.

Ana Huayamave, Analista de Recursos Humanos del CEPROEM, indicó que el 80% de estudiantes y egresados politécnicos suelen redactar mal su hoja de vida y presentan información innecesaria. Tienden a contar historias de actividades que han realizado sin tener relación a la vacante que aplican.

Lo planteado a lo largo de esta sección es una problemática real que existe dentro de la sociedad universitaria politécnica, por lo que el 83% de los estudiantes, dentro de las encuestas realizadas, consideran que debe producirse este tipo de videos educativos que ayuden a resolver las interrogantes sobre estos temas y por ende difundir los materiales audiovisuales a través del CEPROEM.

1.3 Justificación

La elaboración de los dos videos educativos e informativos para el Centro de Promoción y Empleo (CEPROEM), dirigidos a los estudiantes politécnicos sirve de apoyo a las conferencias que realiza esta unidad académica. El mensaje debe ser claro, comprensible y efectivo.

Mediante la difusión de los videos en las redes sociales del CEPROEM se procura que los estudiantes politécnicos tengan acceso a la información sobre los temas en un corto periodo, gracias a la vialidad de las plataformas sociales.

El impacto a mediano plazo es la integración de los videos en las conferencias que realiza el Centro de Promoción y Empleo, el resultado de la encuesta realizada muestra un 82% de la población politécnica está a favor de esta combinación.

La acogida y aceptación de los videos realizados en este proyecto se convierte en el impacto a largo plazo, donde otras entidades de la ESPOL pueden aliarse con la Escuela de Diseño y Comunicación Audiovisual (EDCOM) para trabajar junto con los estudiantes de Producción Audiovisual y Comunicación Social y seguir con la creación de

videos para la difusión de los trabajos de cada unidad académica.

1.4 Objetivos generales y específicos

1.4.1 Objetivo General:

Realizar para el CEPROEM dos videos didácticos y entretenidos dirigidos a los estudiantes y titulados politécnicos, que sirvan de apoyo en su vida profesional y personal.

1.4.2 Objetivos Específicos

1. Realizar el estudio de campo correspondiente al tema.
2. Analizar la información recopilada para la realización del video.
3. Determinar el tipo de video que sea entendible para el target dirigido.

2 Marco teórico

2.1 Cortometraje

El proyecto que se realiza son dos videos con una duración de 7 a 8 minutos, por tanto vienen a formar parte del género audiovisual conocido como cortometraje. Un cortometraje o corto es una producción cinematográfica que puede durar hasta treinta minutos y se definen a su vez por la libertad con la que cuenta el director al desarrollar las ideas, separándose de los cánones clásicos de la cinematografía.

2.2 Administración del tiempo

“El tiempo es nuestro recurso más valioso. Al analizar el uso del tiempo podemos descubrir la manera más eficaz de emplearlo, tanto en el trabajo como fuera de éste.” (Hindle, 1998)

Como menciona Hindle en el párrafo anterior, el tiempo es valioso, cada día cuenta con 24 horas pero depende de cada persona cómo aprovechar su tiempo al máximo. La forma correcta de administración del tiempo es adquiriendo nuevos hábitos que nos permitan realizar las actividades según su urgencia y su importancia tanto del trabajo como del hogar en determinados plazos.

2.3 Curriculum vitae

El currículum vitae u hoja de vida es la primera carta de presentación de una persona, como explica Daniel, R. M., Raiza, T.P., y Alina, S. P. en su texto *Algunas consideraciones sobre la confección del Curriculum Vitae*, “texto en el que se expone de

manera breve y exacta los datos biográficos, estudios y experiencia profesional, honores o cargos de una persona. Es normal que lo presente un candidato cuando solicita un trabajo, una beca, quiere participar en un concurso u oposición laboral u otra circunstancia similar” (2004), de ahí la importancia de su correcta elaboración ya que es el primer filtro al instante de elegir a una persona para ser citada a una entrevista de trabajo.

2.4 Carta de presentación

Una carta de presentación se redacta de forma clara, concisa y sin faltas de ortografía. El contenido debe explicar por qué el candidato reúne los requisitos del puesto, debe dirigir la atención del seleccionador hacia las habilidades, capacidades y conocimientos que se nombran en la hoja de vida del postulante. El currículum vitae va junto con la carta de presentación, se complementan.

3 Metodología del proyecto

La metodología que se implementa en el presente proyecto es de investigación exploratoria, investigación cualitativa, recolección de datos y estudio del mercado aplicados a los estudiantes politécnicos, para la elaboración y difusión de dos videos educativos e informativos para el Centro de Promoción y Empleo (CEPROEM).

3.1 Investigación Exploratoria:

1. Recolección de datos.

Se realizó un estudio de mercado a través de encuestas, para tener conocimiento de la aceptación y entendimiento del video.

El contenido de los videos de Administración del Tiempo y Herramientas para la consecución de empleo se desarrolla en base de las diapositivas, recolección de información de otras fuentes y entrevistas con los responsables de los temas dentro del CEPROEM.

2. Estudios de casos anteriores (materiales audiovisuales).

Lo importante de este estudio es el análisis en casos previos que aporten a simplificar y agilizar los procesos en las diferentes variables en cuanto a la producción audiovisual como por ejemplo: materiales, personas interventoras, presupuestos, etc.

3.2 Investigación Cualitativa:

“La investigación cualitativa es una amplia área de investigación que utiliza métodos de recolección de datos no estructurados, tales como observaciones o documentos.” (Oscar Avila, Alfredo Prieto, Yoko

Kanai, 2014). Esta investigación aporta a la creación del personaje e inclusive a la creación de la historia, de esta manera reflejar realidades en el producto audiovisual.

Permite realizar entrevistas y recolectar información a través de documentos ya existentes que aportan al contenido de los videos.

3.3 Encuestas

La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. (Kume, 2014)

Para el estudio se determinó según la fórmula que define el tamaño de la muestra, que de los 1.160 estudiantes de la EDCOM a solo 289 se les debe realizar la encuesta de 13 preguntas concretas, con el fin de recolectar información representativa, valida y confiable acerca del proyecto audiovisual.

3.4 Análisis de la encuesta

Previo a la realización de las encuestas se mostraron los dos cortometrajes a los 289 estudiantes de la EDCOM que fueron seleccionados para la muestra, con el propósito de medir la aceptación del proyecto audiovisual y para obtener una retroalimentación del impacto que ha tenido estos temas propuestos en los estudiantes.

Lo que deja como resultado que el 93% de los encuestados afirma que los videos son educativos y entretenidos, mientras que el 95% entendió el contenido y mensaje del proyecto audiovisual y un 82% señaló que pueden ser más amenas las conferencias del CEPROEM si son acompañadas con esta clase de soporte audiovisual, al igual recomendarían ver el video a otros alumnos.

Por otro lado dentro de las encuestas se efectuaron tres preguntas acerca del CEPROEM, con el fin de conocer la acogida que tiene la unidad académica dentro de la comunidad politécnica. Información adicional para el proyecto.

Como resultado se obtuvo que un 90% de los encuestados no asisten a las conferencias que el CEPROEM imparte, mientras que el 80% opina que la producción de estos proyectos audiovisuales se debe incrementar, en especial con fines académicos y profesionales en las distintas facultades académicas de la ESPOL.

4 Proceso de producción

La elaboración de este proyecto audiovisual conlleva tres fases que son: pre – producción, producción y post – producción.

4.1 Pre – producción

La pre -producción comprende desde la concepción de la idea hasta el primer día de rodaje. Es la fase más compleja y con más tiempo de duración de todo el proyecto, debido a las decisiones que se toman durante su realización.

Las actividades en esta etapa duran días o meses antes de empezar a grabar la primera imagen, la planificación y preparación conlleva dedicación para no cometer errores durante el rodaje y estar listos para cualquier imprevisto.

En esta fase se organiza el tiempo de todas las etapas de la producción audiovisual en un cronograma, se plantea la idea, se crean los personajes y se desarrolla la historia mediante la realización de los guiones el cual sirve como guía para los miembros del equipo de producción y el talento.

4.2 Cronograma

Tabla 1. Ejemplo del cronograma

FECHA	ACTIVIDADES
PREPRODUCCIÓN	
JUNIO	
SEMANA 1	
	Guión Literario de Administración del Tiempo
	Corrección
SEMANA 2	
	Guión Técnico de Administración del Tiempo
	Corrección

4.3 Desarrollo de personajes

Al momento de desarrollar las historias se empieza con la creación de los personajes, el cual consiste en darles características y defectos humanos para que los espectadores se sientan identificados con ellos.

Tabla 2. Tabla del perfil psicológico y físico de los personajes

		20 años
Protagonista: Isa	Características Físicas:	Delgada
		Piel Clara
	Perfil Psicológico:	Cabello Corto
		Desmotivada
		Distraída
		Desordenada
Protagonista: Isa responsable	Características Físicas:	20 años
		Delgada
	Perfil Psicológico:	Piel Clara
		Cabello Corto
		Responsable
		Proactiva

4.4 Escaleta

De acuerdo a las clases de Narración Audiovisual de la carrera de Diseño y Producción Audiovisual de EDCOM, la escaleta es una estructuración de la totalidad de una historia donde se usa el encabezado de escenas (INT/EXT-LUGAR-DIA/NOCHE) sin los diálogos y con un contenido resumido, con el fin de dar una idea de cada escena.

Tabla 3. Ejemplo de la escaleta

ESCENA	DESCRIPCIÓN
INTERIOR. CUARTO - DÍA	Aparece ISA en su cama despierezándose, se acaba de despertar por el ruido de la alarma, la apaga y decide dormir cinco minutos más, se mueve por toda la cama mientras pasa el tiempo. Al despertar se da cuenta que es muy tarde y ya tiene que levantarse a trabajar.

4.5 Guión literario

“En el guión literario se expresan de forma definitiva todas las situaciones, acciones y diálogos. Con él, el guionista habrá acabado su trabajo, que ha de continuar el director (normalmente contando con su ayuda y colaboración)” (Díez, 2005)

De acuerdo con lo que dice el autor del libro Fernando Fernández Díez, El Libro del Guión y las clases de guiones, al redactar la historia se debe tener muy claro lo que se quiere proyectar. En el transcurso de las grabaciones el Director puede realizar cambios en el libreto.

PANTALLA NEGRA

Frase de Stephen Covey.

El tiempo no es la habilidad de exprimirle más horas al día. Tampoco es triplicarse a uno mismo para poder hacer más cosas" STEPHEN COVEY.

INT. CUARTO - DÍA

Aparece el fondo de la pantalla nublado con la imagen de ISA en la cama y al frente el día en que se está desarrollando la historia "sábado 26, trabajar".

VOZ EN OFF
En el transcurso de nuestras vidas aprendemos a valorar el

Ilustración 1. Ejemplo de Guión literario

4.6 Guión técnico

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

Como se cita textualmente del Libro del Guión de Fernando Fernández Díez, el guión técnico es elaborado por el director de cada video. Se debe de tener clara la idea audiovisual antes de plasmarla, lo que conlleva una elaboración menos complicada. En este guión como su nombre lo dice, detalla aspectos técnicos como planos, ángulos, movimientos de cámara, audio, texto y un breve recuento de lo que está sucediendo en la toma.

Tabla 4. Ejemplo de guión técnico

ESC	PLANO	ÁNGULO/ MOVIMIENTOS	ACCIÓN	TEXTO	AUDIO
2 Int. Sala - Día	Plano General	Normal	ISA está acostada en el mueble, se levanta, hace a un lado al perro, se sienta en el piso y abre la computadora.	Claqueta: Ausencia de planificación	Canción: Goodmoodsong Sonido: Sfz claqueta Voz en off: Veamos cuales son las prioridades de ISA en este día. Diálogo: Bueno ahora sí a trabajar.

4.7 Storyboard

“El storyboard es contar una historia con pocas imágenes secuenciadas y acompañadas de textos. Pero la historia no es completa, es sólo una guía para la realización de un video. [...]En el storyboard, las tomas se presentan como historietas. En cada cuadro, se tienen que ver los movimientos que suceden en la toma”. (Taller de Cine y Animación, 2008)

El Guionista acompañado del Director del video hace el storyboard, que no es otra cosa que el contenido del guión técnico en imágenes, estas imágenes agilizan el rodaje por su descripción del encuadre y la posición de la cámara.

Tabla 5. Ejemplo de Storyboard

ESCENA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN
		Plano General Se estira a coger el celular. Canción: Goodmoodsong

4.8 Plan de rodaje

PLAN DE RODAJE						
TÍTULO: Herramientas para la consecución de empleo				Director: Esteban Palacios		
MES: Agosto						
DÍA DE RODAJE	HORA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	ESCENAS	LOCALIZACIÓN	PERSONAJES
LUNES 18/09/2014	10:00 a 16:00	INT	Día	1	Cuarto Pepe Toño	Pepe Toño

Tabla 6. Ejemplo de Plan de rodaje

4.9 Cargos

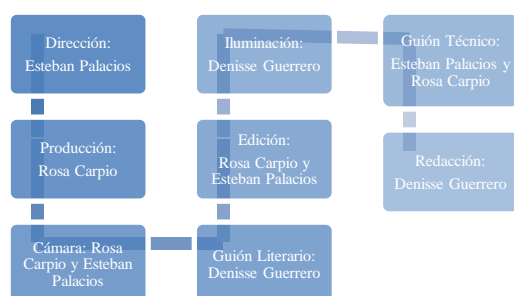


Ilustración 2. Ejemplo de cargos, video Herramientas para la consecución de empleo.

4.10 Producción

Susana Espinoza y Eduardo Abbate del libro, *La producción de video en el aula*, dice que “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. Puede grabarse otros planos que sean interesantes y que no hayan sido planeados.” (2005)

Una buena planificación realizada en la Pre Producción, facilita el trabajo en la etapa de la Producción ahorrando tiempo y anticipando posibles inconvenientes.

El director se encarga de que el guión se realice hasta el final de la grabación, revisa todos los detalles esenciales para empezar el rodaje, organiza las actividades del talento, luces y cámara, define cómo y dónde se ubicará la cámara y el talento teniendo presente las últimas tendencias estéticas audiovisuales.

El camarógrafo se encarga del ajuste de calidad, el balance de blancos, y operar la cámara, asiste al Director e Iluminador.

El Iluminador se encarga de la ubicación de las luces, cubrir uniformemente el escenario y busca que no

haya sombras presentes. Trabaja en conjunto con el Director y Camarógrafo.

En esta fase de producción también se realiza la grabación de la voz en off de los vídeos, en un estudio profesional, con un locutor/a que pueda transmitir de manera clara y precisa la idea o concepto a comunicar con el material audiovisual.



Ilustración 3. Ejemplo de producción

4.11 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)

En la última parte de la producción audiovisual, el conjunto de operaciones realizadas sobre el material grabado para obtener la versión completa y definitiva del video, donde todo lo que se imagina se proyecta en la pantalla.

En esta fase se filtran todas las tomas realizadas, se crea la banda sonora y se realizan animaciones con gráficos que ayuden a comprender la información y complementar la historia de forma dinámica.

4.11.1 Edición

Es el conjunto de operaciones realizadas sobre el material grabado para obtener la versión completa y definitiva del video. El programa escogido para la edición es Adobe Premiere Pro CC 2014. El responsable de realizar esta operación es el editor que trabaja bajo la supervisión del director.

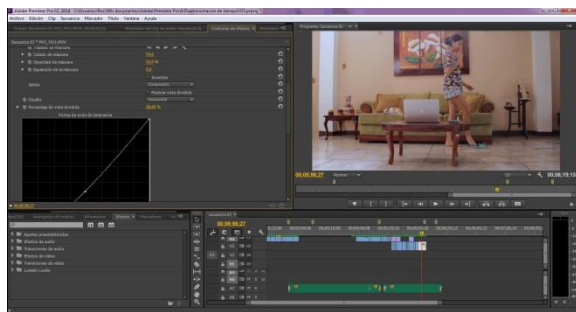


Ilustración 4 Ejemplo de edición

4.11.2 Sonorización

Construcción de las bandas sonoras de los videos, conformado por las voces, sonidos de ambiente, músicas y efectos de sonido. Los encargados durante la grabación en directo es el jefe de sonido, y durante la edición es el post productor.

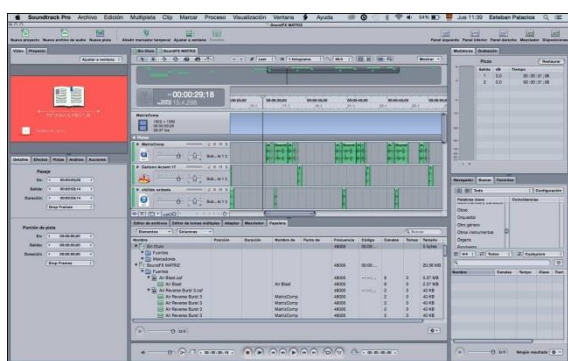


Ilustración 5. Ejemplo de edición y sonorización

4.11.3 Animación digital

La animación hecha en computadora es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento, estas animaciones le dan realce a los videos reforzando lo que se visualiza y también ayuda al público a la comprensión de lo que se relata durante el mismo. Se utilizó la animación de texto, motion graphics 2D y transiciones en el programa Adobe After Effects CC 2014.

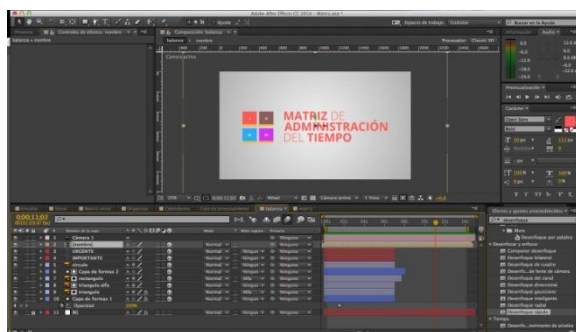


Ilustración 6. Ejemplo de animación digital

5 Equipo de trabajo

“El personal que interviene en un proyecto audiovisual puede dividirse en tres grandes categorías: el equipo creativo, técnico y artístico. Todos ellos resultan vitales para llevar la producción a buen término. Los dos primeros actúan detrás de cámara y el tercero lo hace delante de ella.” (Pardo, 2014)

No hay que olvidar que también es esencial la coordinación, comunicación y el trabajo en equipo para lograr el objetivo deseado del cortometraje, el cual es realizar dos videos didácticos y entretenidos dirigidos a los estudiantes y titulados politécnicos para contribuir a su formación académica - profesional. El trabajo pesado se encuentra detrás de cámara, si el elenco no está capacitado para representar su papel, todo el esfuerzo planificado por el equipo creativo y técnico no sirve de nada.

Tabla 7. Ejemplo de equipo de trabajo

Productor	Persona responsable de todos los aspectos financieros y administrativos de una producción cinematográfica, desde el nacimiento del proyecto y su planificación inicial hasta todos los estudios de producción, distribución y publicidad. (Mundaraín, 2014)
Asistente de Producción	Se trata de una persona que comparte las responsabilidades financieras, creativas o administrativas delegadas por el productor. (Morales, 2013)
Talento	Se refiere a los actores, reporteros, anfitriones, invitados y locutores.

5.1 Presupuesto

5.1.1 Sobre la línea

Trata de los elementos de realización y producción:

Tabla 8. Ejemplo de presupuesto sobre la línea

DESCRIPCIÓN	DÍAS / CANTIDAD	TOTAL PROYECTO
Director	1	1000
Productor	1	500
Asistente de Producción	1	250
Guionista	1	100
Director de	1	50
Fotografía		
Director de Arte	1	50
Camarógrafo	1	100
Editor / Post	1	200
Productor		
Grip / Utilero	1	40
Total		2290

5.1.2 Bajo la línea

Trata sobre los elementos físicos:

Tabla 9. Ejemplo de presupuesto bajo la línea

DESCRIPCIÓN	DÍAS / CANTIDAD	TOTAL PROYECTO
Cámara CANON 7D HD	1	100
Luces	1	100
Micrófono	1	30
Tarjeta SD	1	20
Transporte	1	80
Trípode	1	25
Cuarto de Audio	1	30
Total		385

5.2 Organigrama

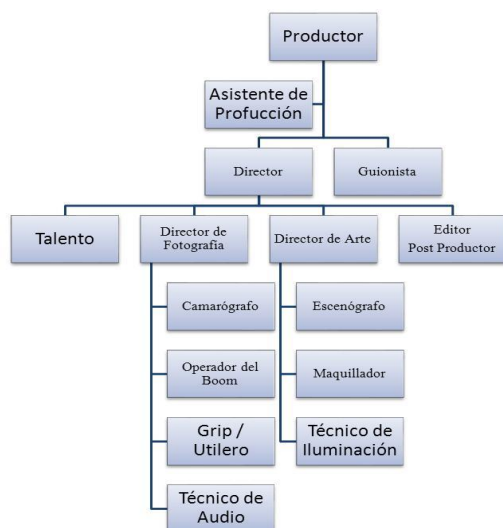


Ilustración 7. Ejemplo de organigrama

6 Conclusión

Al investigar se descubre que en la actualidad se usan los cortos como técnica de aprendizaje en jóvenes. Aprender de una manera divertida es lo que se busca con este proyecto. Incluir los videos en las conferencias que realiza el CEPROEM, da la oportunidad de captar la atención del estudiante y darle una idea de lo que trata el tema.

Luego de entrevistas, investigaciones y una encuesta sobre los temas, se llegó a la conclusión que los estudiantes politécnicos están interesados en conocer cómo administrar su tiempo y como elaborar correctamente su hoja de vida, todo está en cómo se proyecte los temas en los materiales audiovisuales.

El hecho de ser estudiantes politécnicos facilita las cosas para entender que a través del humor se puede

captar la atención del público objetivo, es por eso que los videos son de género dramático - cómico con situaciones reales. Se hizo una combinación de sketch con animaciones, el cual forman parte de la estrategia para captar el mensaje de manera rápida.

La producción de un corto es igual de compleja que un largometraje, tiene una duración hasta treinta minutos. Los videos de este proyecto son de 7 a 8 minutos cada uno, tiempo suficiente para narrar la historia, explicar el contenido del tema y mantener el interés del estudiante.

7 Agradecimiento

Se agradece a los conferencistas, la Msc. Ana Huayamave y el Psc. Richard Olvera por la información proporcionada, su tiempo y dedicación. A todas las personas que de uno u otro modo colaboraron en la realización de este proyecto de tesis y en especial al Msc. Ronald Villafuerte por su invaluable ayuda y confianza.

8 Bibliografía

- [1] COVEY, S. (1997). *ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO*. UTAH.
- [2] Díez, F. F. (2005). *El libro del guión*. Barcelona: Díaz de Santos.
- [3] "El Trabajo en Equipo. "(2014). *Trabajo en equipo*. Recuperado el Octubre de 2014, de <http://www.eltrabajoenequipo.com/Definicion.htm>
- [4] Espinoza S., Abbate E. (2005). *La producción de vídeo en el aula*. Buenos Aires: Ediciones Colihue SRL.
- [5] Guillén, M. d. (2013). *Administración y planificación del tiempo: La gestión empresarial*. Ediciones Díaz de Santos
- [6] Pardo, A. (2014). *Fundamentos de Producción y Gestión de Proyectos Audiovisuales*. Navarra: Ediciones Universidad de Navarra.
- [7] Suarez, M. (2011). *Interaprendizaje de Estadística Básica*. Ibarra: Ed. Gráficas Planeta.