



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



UNIVERSIDAD CASA GRANDE

## TÍTULO DEL PROYECTO

**Implementación de la comunicación estratégica y audiovisual para el Fondo de Agua de Guayaquil (FONDAGUA) en redes sociales y medios tradicionales para visibilizar el trabajo del cuidado y preservación de la cuenca del río Daule**

Equipo interdisciplinario:

Gina Patricia Torres Torres  
Gandy Paul Dávalos Amador  
Inés Graciela Valdiviezo Camacho  
Javier Augusto Castillo Manzo  
Petersen Ramírez Michael Paul  
Luis Alberto Orellana Labezzaris

### *Guías del Proyecto*

Carolina Portaluppi Castro

María Isabel Manrique



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



Universidad  
Casa Grande

**GUAYAQUIL,**

**ECUADOR**

Marzo 2022

FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

**Sistematización de la experiencia de la edición de piezas  
audiovisuales para las cuentas oficiales del Fondo de Agua de  
Guayaquil (FONDAGUA)**

Para optar al grado de:

Licenciatura en Multimedia y producción audiovisual

Elaborado por:

Luis Alberto Orellana Labezzaris

*Guías del Proyecto*

Carolina Portaluppi Castro

María Isabel Manrique



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



**GUAYAQUIL,**

**ECUADOR**

Marzo, 2022

**CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE  
TITULACIÓN**

Yo, Luis Alberto Orellana Labezzaris autor del trabajo de titulación “Sistematización de la experiencia de la edición de piezas audiovisuales para las cuentas oficiales del Fondo de Agua de Guayaquil (FONDAGUA)”, certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.



Firmado electrónicamente por:  
**LUIS ALBERTO  
ORELLANA  
LABEZZARIS**

---

**Nombre y Apellidos del autor**  
**No. de cédula**



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



Universidad  
Casa Grande

## CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Luis Alberto Orellana Labezzaris en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “Sistematización de la experiencia de la edición de piezas audiovisuales para las cuentas oficiales del Fondo de Agua de Guayaquil (FONDAGUA)”, de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.



Firmado electrónicamente por:

**LUIS ALBERTO  
ORELLANA  
LABEZZARIS**

---

**Nombre y Apellidos del autor**  
**No. de cédula**

## **Resumen**

Dentro de una estrategia de comunicación, la producción de piezas audiovisuales se vuelve algo imperativo a implementar. Por lo tanto, la sistematización de la experiencia tuvo como objetivo principal compartir el aprendizaje obtenido durante el proceso con otras experiencias similares, en este caso que otros editores o post-productores puedan tener en cuenta los pasos que se llevaron a cabo para poder editar piezas audiovisuales.

Este proyecto respondió a una problemática real y evidente y surgió de la necesidad de comunicar a la ciudadanía y otros actores nacionales e internacionales el trabajo que realiza FONDAGUA y la importancia de la restauración y conservación de la cuenca del río Daule.

Por último, mencionar que el presente documento es el resultado del trabajo colaborativo de los estudiantes arriba mencionados: Castillo Manzo Javier; Valdivieso Camacho Inés; Orellana; Petersen Ramírez Michael y Torres Torres Gina y contiene la sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional denominado “edición de piezas audiovisuales para las cuentas oficiales del Fondo de Agua de Guayaquil (FONDAGUA)”; por tal razón los contenidos aquí presentes están relacionados con los otros documentos de los estudiantes mencionados que complementan el trabajo general, existiendo la posibilidad de que ciertos datos se repitan, sin que esto implique plagio o copia intencionada.

## **Consideraciones éticas**

Las consideraciones éticas de este proyecto se basaron en la autenticidad de la edición de las piezas audiovisuales; como también con el cumplimiento del proceso de verificación del contenido musical con los parámetros del copyright de los autores. Este proyecto, tuvo como finalidad entregar un producto audiovisual original, procurando que las tomas no vulneren derechos o generen algún tipo de conflictos éticos.

**Palabras claves:** *piezas, audiovisuales, edición, locución*

## Índice

1. Introducción	13
1.1 Diseño de la investigación	14
1.2 El problema	16
1.3 Marco Lógico	18
1.4 La implementación del proyecto	19
1.5 Evaluación del proyecto	23
2. Sistematización de la experiencia de la edición de piezas audiovisuales para las cuentas oficiales Fondo de Agua de Guayaquil (FONDAGUA)	25
2.2 Marco teórico	25
2.3 Diseño de la sistematización	27
2.4 Reconstrucción de la experiencia	28
3. Análisis de la experiencia	35
4. Conclusiones y recomendaciones	37
5. Bibliografía	39
6. Anexos	40
6.1 ANEXO 1: Guía del grupo focal	40
6.2 ANEXO 2: Diseño de sistematización	40

6.3 ANEXO 3: Árbol de problemas	43
6.4 ANEXO 4: Marco Lógico	44
6.5 ANEXO 5: Camara principal en el video ; CANON 5D MARK IV	45
6.6 ANEXO 6: Camara secundaria en el video ; CANON 6D MARK II	46
6.7 ANEXO 7: DRONE DJI MINI	47
6.8 ANEXO 8: DRONE DJI PRO	47
6.9 ANEXO 9: KASAMA GROUP . productora	48
6.10 ANEXO 10: Estilo de organización de carpetas	48
6.11 ANEXO 11: Programa que se utilizó ADOBE PREMIERE PRO CC	49
6.12 ANEXO 12: Programa que se utilizó ADOBE AFTER EFFECTS	49
6.13 ANEXO 13: Programa que se utilizó ADOBE MEDIA ENCODER CC	50
6.14 ANEXO 14: Programa que se utilizó ADOBE AUDITION CC 2019	50
6.15 ANEXO 15: Estructura editada del proyecto final en programa Adobe Premiere Pro CC	51
6.16 ANEXO 16: Configuración de las tomas grabadas en el proyecto	51
6.17 ANEXO 17: Estilo de superposición animadas puestas en el video final	52
6.18 ANEXO 18: Estilo de superposición animadas puestas en el video final	53
6.19 ANEXO 19: Estilo de superposición animadas puestas en el video final	53
6.20 ANEXO 20: COLOR DE LUMETRI , configuracion del color en las tomas	54

6.21 ANEXO 21 : PROGRAMA AFTER EFFECT , edición de las animaciones en 2D	54
6.22 ANEXO 22: Formato de configuración para exportar las animaciones 2D	55
6.23 ANEXO 23: Producto final con sobreimposicion	55
6.24 ANEXO 24: Producto final con sobreimposicion	56
6.25 ANEXO 25: Link DRIVE del video final	56



## **1. Introducción**

En el marco de los procesos de titulación de sus estudiantes de grado y de la unidad de profesionalizantes, la Universidad Casa Grande (UCG) apuesta por una modalidad denominada “Proyectos de Aplicación Profesional” (PAP), la misma que articula a estudiantes de distintas disciplinas para resolver de manera colaborativa un problema social a pedido de una organización de la sociedad civil o pública, nacional o internacional.

En ese contexto, el Fondo de Agua de Guayaquil (FONDAGUA) solicitó a la UCG trabajar de manera colaborativa un proyecto de aplicación profesional (PAP) que consistía en el diseño y creación de contenido edu-comunicacional para el centro de interpretación virtual de la cuenca del río Daule, alojado en el sitio web del Proyecto “La Fuente” denominado “Paseo Virtual”, que implementa FONDAGUA en alianza con el Centro Internacional de Investigaciones sobre el Fenómeno El Niño (CIIFEN), la Universidad Casa Grande y el Municipio de Guayaquil, con el financiamiento de la Unión Europea (UE).

El micro sitio “Paseo Virtual” fue realizado en 2021 por un Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) que también tenía contemplado generar contenido edu-comunicacional, así como una estrategia de comunicación, la misma que solo fue diseñada pero no llegó a implementarse.

El proyecto “La Fuente” busca proteger y promover un manejo sostenible de las fuentes de agua de la cuenca del río Daule, sus aguas y ecosistemas terrestres a través del fortalecimiento de las capacidades de la sociedad civil de la zona, la inclusión de mujeres y grupos vulnerables.

Por otra parte, FONDAGUA con recursos de The Nature Conservancy (TNC) y el apoyo técnico de la Universidad Casa Grande, identificó las falencias en términos de comunicación y estableció un plan de comunicación considerando la realidad financiera del fondo. Entre las principales recomendaciones estuvieron montar un comité de comunicación con los socios, una estrategia de medios digitales, entre otras más. El informe concluyó (FONDAGUA, 2022) que es importante mejorar la difusión del trabajo que se realiza, no solo para captar más socios sino para que la población en general entienda la grave situación de la cuenca y actúe de acuerdo con esa realidad (FONDAGUA, 2021).

El pedido de FONDAGUA resaltó la necesidad de trabajar en la creación de contenido edu-comunicacional y una estrategia de comunicación para visibilizar el trabajo que realiza, incluyendo contenidos para medios digitales, producción de contenido audiovisual, mejoramiento de la línea gráfica y la implementación de la comunicación y las relaciones públicas.

El pedido respondió a una problemática real y evidente y surgió de la necesidad de comunicar a la ciudadanía y otros actores nacionales e internacionales el trabajo que realiza FONDAGUA y la importancia de la restauración y conservación de la cuenca del río Daule.

A continuación, se presentan las acciones desarrolladas por el equipo del proyecto para atender el pedido realizado por FONDAGUA: el diseño y los resultados de la investigación; el análisis del problema que da origen al proyecto; el diseño del proyecto; su implementación y evaluación.

## **1.1 Diseño de la investigación**

Para responder al pedido se realizó una investigación, cuyo enfoque fue exploratorio y mixto pues se utilizaron herramientas de recopilación de datos cuantitativas y cualitativas, tales como: revisión de bibliografía, encuestas, entrevistas y grupos focales. Así mismo, se seleccionó una investigación con enfoque exploratorio, porque se busca tener una aproximación a un tema que, si bien se ha trabajado en proyectos anteriores, se quiere explorar aspectos nuevos (Zafra, 2006).

Se consultaron estudios e información relevante sobre el cuidado de la cuenca del Río Daule. Se realizaron encuestas a ciudadanos entre 14 y 65 años, y se efectuaron entrevistas a Directivos de Instituciones públicas y privadas que tienen responsabilidades en temas medioambientales y competencias sobre el agua como la Dirección de Medio Ambiente del Municipio de Guayaquil, Ministerio de Ambiente, Agua y Transición Ecológica (MAATE) e Interagua. Finalmente se realizaron dos grupos focales de siete personas cada uno, uno en el sector norte y otro en el sector sur de la ciudad de Guayaquil.

Uno de los principales resultados de la investigación fue que el 43% de las personas encuestados no tenía conocimiento ni creían que era de importancia la conservación de la cuenca y el 58% desconocía que esta es la fuente principal de agua dulce para Guayaquil.

Los resultados de los grupos focales indicaron que la ciudadanía no tiene conocimiento sobre la cuenca, una de las preguntas realizadas en la guía del grupo focal (ANEXO 2) fue si tenían una idea de dónde viene el agua de consumo y, varias de las respuestas fueron “sé qué viene de un río, pero no sé cuál” lo cual evidencia una falta de conocimiento. Así mismo se preguntó si conocían que el consumo de agua viene de la cuenca, en la que todos respondieron que no sabían

el nombre de la fuente principal, así como también desconocían que esa fuente tiene un alto nivel de contaminación, lo cual complicaría en el mediano y largo plazo el consumo de agua a 4 millones de personas.

Otro de los resultados obtenidos y de relevancia para este proyecto fue que el 90,6% no conoce alguna iniciativa o ha recibido información relacionada al cuidado del agua o de la cuenca del río Daule. Así mismo, el 77% de los encuestados mostraron interés en recibir información sobre la cuenca. Finalmente, se consultó sobre las plataformas en las cuáles prefieren acceder a este tipo de información: un 50% señaló a Instagram, un 38% Facebook; un 26% Youtube y 24% a través de WhatsApp.

## **1.2 El problema**

Para el análisis del problema se usó la herramienta de árbol de problema, la cual permitió analizar las causas, efectos de la problemática a enfrentar según el siguiente detalle (ANEXO 3).

Con base en la investigación realizada se identificó que el problema central era que la población de la ciudad de Guayaquil desconoce la importancia de conservar la cuenca del río Daule para garantizar así la cantidad y calidad de agua que llega a los hogares.

Entre las principales causas de este problema están las siguientes: a) la escasez de contenido edu-comunicacional en las plataformas digitales de las cuentas de FONDAGUA y, de las Instituciones aliadas que tienen relación con la temática; b) la asignación de recursos para realizar campañas comunicacionales es insuficiente; c) existe reducida cooperación entre

instituciones públicas y privadas por las competencias que cada una tiene y, d) existe ausencia de contenido educativo sobre la importancia del cuidado del agua de la cuenca.

Entre las principales consecuencias del problema central se identificaron las siguientes: a) La escasez de información permite el inicio o la continuación de prácticas irresponsables de consumo de agua; b) prácticas inapropiadas de manejo de desechos por parte de la mayoría de las 183 industrias que se asientan en la vía Daule y, c) las prácticas agrícolas inapropiadas siguen incrementando. Durante la revisión bibliográfica se pudo recabar que la mayor cantidad de contaminación viene justamente, de plaguicidas que utilizan los agricultores, y que además los costos para remover dichos contaminantes son muy elevados, pero necesarios para la potabilización del agua. (El Universo, 2020).

El efecto macro social es el incremento del nivel de contaminación y degradación de la cuenca del río Daule, lo que conlleva a un posible déficit hídrico en los habitantes y calidad reducida de agua que se consume que puede derivar problemas de salud, pues “cuando las familias no tienen un acceso a agua de calidad y consumen agua con contaminación bacteriológica provoca enfermedades como las diarreas y la parasitosis (UNICEF, 2021) y esta situación puede desencadenar la desnutrición crónica en los niños” (Castro, 2020). Este “déficit” nutricional en los primeros años de vida, por causa del consumo de agua contaminada, tiene un fuerte impacto en el desarrollo económico y social en los países. “En Ecuador, los gastos asociados a la malnutrición —como salud, educación y pérdida de productividad— representan alrededor del 4,3% del producto interno bruto (PIB)”

Millones de personas en el Ecuador, dependen de esta cuenca para poder utilizar el agua tanto para consumo humano como para producir alimentos. El agua contaminada crea condiciones insalubres a los habitantes de quienes la consumen. De hecho, las enfermedades de origen hídrico, es decir, originadas a través del consumo de agua, son en general la diarrea y la gastroenteritis. Según cifras del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, estas dolencias constituyen la segunda causa de morbilidad a nivel nacional, sin embargo, las provincias del Guayas, Los Ríos, Manabí y Santo Domingo de los Tsáchilas presentan alrededor del 52% de los casos, justamente las provincias por donde atraviesa la Cuenca del Río Daule.

Corolario, la calidad de vida de los guayaquileños si la contaminación de la cuenca sigue en aumento, se verá afectada.

### **1.3 Marco Lógico**

La finalidad de este proyecto fue de contribuir a reducir la falta de conocimiento de los usuarios/as del agua de la ciudad de Guayaquil que desconocen que la fuente principal de agua dulce es la cuenca del río Daule, así como la importancia que esta cuenca está conservada, para garantizar la cantidad y calidad del agua.

El propósito, fue identificado como la oportunidad de recaudar fondos para que FONDAGUA pueda seguir gestionando más proyectos que sirvan para ayudar a la conservación efectiva de la Cuenca del Río Daule, tomando en cuenta que, según el informe de labores, hasta el momento no tienen un presupuesto asignado.

Por otro lado, el propósito principal del proyecto que lograr que FONDAGUA pueda recaudar fondos para y continúe gestionando más proyectos que sirvan para ayudar a la conservación efectiva de la Cuenca del Río Daule

Con base en el análisis del problema, se identificaron dos componentes para este proyecto. Por un lado, diseñar e implementar contenido audiovisual sobre la importancia de la cuenca en las plataformas de FONDAGUA y sus aliados. Y, realizar campañas comunicacionales para la correcta difusión del material audiovisual ejecutado.

Como supuestos, se tiene contemplado que los ciudadanos de Guayaquil se informen sobre la cuenca del río Daule y su importancia; aumenten la interacción con el Fondo de Agua de Guayaquil y, participen en la donación de recursos para que FONDAGUA desarrolle iniciativas de restauración y conservación de la cuenca.

Como indicadores, el proyecto se planteó disminuir un 10% de desconocimiento acerca de la cuenca del río Daule, tomando en cuenta que existe casi un 50% de encuestados que desconocen de la misma y su importancia. Para lograr verificar este resultado, se planteó luego de implementado el proyecto realizar una encuesta y poder confirmar el resultado de este primer indicador.

Otro de los indicadores a medir es el número de visitas y “me gusta” de los videos, fotografías, piezas gráficas ilustradas de las plataformas de FONDAGUA. Se espera según este indicador, que los guayaquileños se informen sobre el cuidado y preservación de la cuenca, como también una mayor interacción entre los usuarios y FONDAGUA.

Finalmente, y no menos importante, para poder medir si se cumplió o no con el propósito del proyecto, se deberá solicitar a FONDAGUA dentro de un tiempo establecido, los valores de

ingreso por donación luego de implementada la estrategia comunicacional, para confirmar que los componentes aplicados cumplieron con el supuesto planteado, que fue que los ciudadanos de Guayaquil participaron en la donación de fondos para FONDAGUA.

#### **1.4 La implementación del proyecto**

A continuación, se presentan las acciones desarrolladas por el equipo del proyecto para atender el pedido realizado por FONDAGUA. Cabe señalar que nuestro trabajo, necesariamente, tuvo que tomar en cuenta que, durante 2021, un Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) integrado por estudiantes de grado en titulación, desarrolló el micrositio “Paseo Virtual” dentro del sitio web del Proyecto La Fuente (<https://www.proyectolafuente.org>) y generó contenido edu-comunicacional, así como una estrategia de comunicación, la misma que solo fue diseñada pero no llegó a implementarse.

En esta ocasión, se identificaron dos componentes para este proyecto. Por un lado, diseñar e implementar contenido audiovisual sobre la importancia de la cuenca en las plataformas de FONDAGUA y sus aliados. Y, realizar campañas comunicacionales para la correcta difusión del material audiovisual ejecutado.

Como parte del primer componente, el equipo realizó un cronograma de actividades desde cada área de especialización del equipo conformado. Para la elaboración de los videos comunicacionales, que ayuden a presentar el trabajo que realiza FONDAGUA, se realizó la recopilación de datos necesarios para la construcción del guión literario. Se analizó la página



web de FONDAGUA, su misión, visión, proyectos que actualmente se encuentra en ejecución y con base en las conversaciones con Monserrat Vélez, técnica ambiental de FONDAGUA, se agruparon las necesidades comunicacionales de la institución para realizarlo.

A través de un video institucional y promocional se buscaba comunicar a los ciudadanos, la grandeza e importancia de cuidar la cuenca del río Daule y sumar más organismos a ayudar en la conservación de este ecosistema. El video fue creado como multipropósito.

Una vez recopilada la información, se realizó un guión literario. En este punto se combinó lo técnico con el mensaje, que es era visibilizar a la cuenca del Daule por medio de FONDAGUA y reducir el desconocimiento de los usuarios del agua de Guayaquil respecto a el papel que la cuenca tiene como fuente en la provisión del agua que se consume en la ciudad.

Para explicar qué es la cuenca, se escogió exaltar su grandeza y utilizar un mensaje conmovedor, que exponga la realidad de los pueblos, ciudades y personas que se encuentran habitando en las cercanías del río, desde sus microcuencas nacientes en Santo Domingo de los Tsáchilas, pasando por cinco provincias hasta llegar a Guayas y desembocar junto al río Babahoyo y crear el río Guayas.

Durante la preproducción fue necesario identificar los equipos para realizar la producción de las piezas audiovisuales y así lograr implementar el componente. La elección de los equipos, fue de importancia para el producto final, ya que esto define su calidad y el esfuerzo que la producción puso para entregar, por lo tanto, se utilizaron equipos como cámara y dron de video 4k, micrófonos, trípodes entre otros.

Es importante resaltar que durante la implementación de este componente fue necesario crear una lista de necesidades y un presupuesto para la movilización y hospedajes, para así lograr grabar las piezas audiovisuales.

En producción se comenzó grabando los puntos más cercanos a Guayaquil. Se visitaron las granjas pilotos y las riberas del Río Daule, en lancha, para visualizar la flora y fauna. Luego de aquello, se realizó la producción en una comunidad indígena de Santo Domingo de los Tsáchilas que estuvo de acuerdo en colaborar para los videos y en donde se grabaron tomas en un ramal de río que pasa cerca de su comunidad.

Posterior a esta grabación, se realizó el traslado hasta la cascada del armadillo en Manabí, luego a la represa Daule Peripa y, finalmente, días posteriores se grabó en Isidro Ayora.

La jornada de producción se llevó a cabo sin novedades, rescatando que, por el tiempo y distancia, realizar la inspección de las locaciones se hacía complicado y se tuvo que realizar búsquedas de escenario en el momento e improvisar.

Luego de esta primera parte, se procedió a la edición de las piezas, tomando en cuenta la selección óptima de las tomas realizadas incluyendo además la locución, subtítulos en otros idiomas, musicalización entre otros.

Durante esta etapa de edición se comenzó con una organización del material en bruto, para un editor lo principal es poder ordenar todas las carpetas de las tomas grabadas, de tal manera se pueda tener un control de lo que utilizará en la edición de los videos.

Un proceso esencial para esta fase fue la grabación de la locución en *off*, que es la guía esencial para definir el orden de las tomas. Para esto colocamos la voz en *off* en la línea de tiempo y se procedió a hacer cortes básicos, esta es una técnica simple, donde únicamente se

utilizan las tomas que irán mostrándose según lo que se va escuchando. Luego de ello, se realizó la musicalización, imposiciones de logos y textos, colorimetría de las tomas y toda la parte de post producción que termina de dar forma a un producto audiovisual.

Una vez elaborado el contenido audiovisual, se trabajó en el segundo componente que consistió en realizar campañas comunicacionales para la correcta difusión del material audiovisual ejecutado.

Tomando en cuenta y conociendo qué es lo que hace FONDAGUA y cuáles son las actividades que actualmente realizan se procedió a elaborar un boletín de prensa con la información más importante, para así iniciar la coordinación con los medios de comunicación y solicitar entrevistas en diferentes espacios radiales de la ciudad.

Previamente a la elaboración del boletín se trabajó en una ayuda memoria, que permitió al vocero asignado, Giovanni Ginatta Secretario Técnico de FONDAGUA, los insumos necesarios para poder comunicar el mensaje.

Luego de la respectiva revisión y aprobación de los documentos a difundir para coordinar entrevistas, se desarrolló un cronograma de gira de medios, en el que se consideró prensa escrita, televisión y radio. Este cronograma fue el inicio del trabajo enfocado en la comunicación y las relaciones públicas de FONDAGUA.

Con todo el material generado durante el primer y segundo componente, se pudieron continuar con otras actividades relacionadas al mantenimiento de las redes sociales, actualizando información y logrando así mayor interacción en redes.

Las redes sociales de FONDAGUA ya estaban activas y no fue necesario la creación de nuevas cuentas. Durante el trabajo de *community manager* se planificó cada actividad, que iba de

la mano con el diseño de cada publicación y la redacción. Fue importante desarrollar un cronograma en excel que sirvió de guía para cada post realizado. En este trabajo, fue fundamental el trabajo multidisciplinario de todo el equipo, ya que cada uno, debía trabajar en una misma actividad, pero desde diferentes perspectivas.

En esta etapa fueron publicados cada uno de los *posts* que fueron desarrollados por el área de producción de contenidos digitales y redacción de contenidos creativos. Los diferentes artes que se crearon fueron publicados para generar tráfico hacia la página web, para lograr esto, en la redacción se agregó el enlace de la página web.

Los temas para publicar en las redes sociales fueron identificados y distribuidos según la finalidad del proyecto. Dentro de estos temas se publicó el logo nuevamente de FONDAGUA como un recordatorio de la institución hacia sus seguidores, datos curiosos de la cuenca, para generar una interacción más directa con los usuarios, se presentaron los problemas que la cuenca atraviesa y sus consecuencias en la ciudadanía.

### **1.5 Evaluación del proyecto**

A continuación, se presentan los principales resultados de la implementación del proyecto:

Desde el 23 de diciembre al 19 de enero del 2022, en Facebook hubo un incremento de seguidores de 1.565 a 1596. Así mismo, con las publicaciones realizadas tuvo un alcance de 5.731 personas, de las cuales 694 eran residentes de la ciudad de Guayaquil.

En Instagram se aumentó de 386 a 505 seguidores. Para lograr este objetivo se realizaron acercamientos con autoridades locales, institucionales nacionales y personas con números altos de seguidores en esta red, para que puedan compartir e invitar a los ciudadanos a seguir a

FONDAGUA. Desde el 21 de diciembre de 2021 al 19 de enero de 2022 las publicaciones habían tenido un alcance de 3.815 personas, de las cuales el 58,4% eran de Guayaquil.

En Twitter aumentó de 380 seguidores a 426. En un rango de 28 días los tweets tuvieron 22.500 impresiones y hubo 1.511 nuevas visitas al perfil.

Se concluye para esta última fase que, a través de las actividades realizadas según los cronogramas de trabajo, se logró la implementación de estrategia de comunicación, la generación de contenidos audiovisuales, el mejoramiento de los recursos gráficos, el aumento de presencia de medios online y offline y, el aumento de seguidores, presencia de marca e interacción en las redes sociales de FONDAGUA.

Para lograr el objetivo de este pedido, resultó imperativo, la implementación del centro de interpretación virtual para la página de web y redes del proyecto “La Fuente” para poder difundir a través de las plataformas digitales de FONDAGUA la necesidad e importancia de la preservación del agua de la cuenca del Río Daule para evitar el incremento de su contaminación.

Resulta fundamental desarrollar contenido edu-comunicacional y sostener una estrategia de comunicación para la conservación y la restauración de la cuenca, ya que en ella va a residir casi un tercio de la población nacional y su deterioro tiene efectos económicos y sociales muy importantes y significativos en la economía nacional, regional y local.

La mejor inversión en la cuenca es la prevención mediante la conservación de sus recursos, principalmente en la calidad de la tierra y el agua, a través de una política de Estado local, concertada entre las 4 Prefecturas, los 28 GAD Municipales y las 61 Juntas Parroquiales Rurales para proteger y recuperar la cuenca del Daule dentro de la perspectiva de la Gobernanza del

Agua. El rol de la edu-comunicación y la educación ambiental es crucial para apoyar estos propósitos.

## **2. Sistematización de la experiencia de la edición de piezas audiovisuales para las cuentas oficiales Fondo de Agua de Guayaquil (FONDAGUA)**

Este documento tiene por objetivo relatar la sistematización de la experiencia de la edición de piezas audiovisuales para las cuentas oficiales del Fondo de Agua de Guayaquil (FONDAGUA), un modelo innovador creado en el 2015 como un mecanismo financiero que permitió desarrollar acciones para la conservación de agua de la cuenca del río Daule.

### **2.2 Marco teórico**

Jara (2018) sostiene que sistematizar es un ejercicio que “nos desacomoda del lugar en que estábamos”; nos movemos a otro espacio y nuestras miradas cambian de perspectiva. Hay, por tanto, una reconstrucción del objeto y del sujeto; aparece, entonces, una nueva subjetividad” Carvajal (2018), acoge conceptos de diversos autores y rescata algunas definiciones que pueden agruparse como una recuperación de saberes, una forma de organizar experiencias y poderlas comunicar, como también un proceso para el mejoramiento de las propias prácticas.

Jímenez & Valenciano (2018) mencionan que sistematizar “facilita la obtención de conocimientos consistentes, sustentados, para poder comunicarlos, confrontarlos con otros y con el conocimiento teórico existente”. Además, según las autoras, el proceso de “sistematización contribuye a una acumulación de conocimientos generados desde y para la práctica profesional”.

Y es justamente esta última parte la que considero apropiada para esta tarea ya que el conocimiento generado a través de la sistematización que cada uno realice de la experiencia será una herramienta que podremos utilizar en nuestra vida laboral.

Jara (2013) sistematizar sirve para: a) comprender más profundamente nuestras experiencias y así poder mejorarlas; b) intercambiar y compartir nuestros aprendizajes con otras experiencias similares; c) contribuir a la reflexión teórica con conocimientos surgidos directamente de las experiencias y, d) incidir en políticas y planes a partir de aprendizajes concretos que provienen de experiencias reales.

Si bien cada proceso tiene un orden y pasos a seguir, Gutierrez (2008), sostiene que esta metodología es flexible ya que pueden hacerse los cambios que el sistematizador considere necesario. Entonces, con lo antes dicho, esta misma autora explica los primeros puntos de partida de cómo sistematizar.

El primer punto es haber participado de la experiencia: no se puede realizar una sistematización si fueron extraños al pedido. Segundo: tener registros de las experiencias, pues es un proceso que ha tomado tiempo hasta el final del proyecto, por lo tanto, los apuntes son necesarios para recordar lo experimentado. Tercero: la definición del objetivo de la sistematización, es decir, la utilidad de ésta y qué esperamos obtener de este proceso. Cuarto: la delimitación del objeto a sistematizar escogiendo la experiencia concreta delimitada en tiempo y lugar. Quinto: la precisión del eje de sistematización, en pocas palabras, un hilo conductor y específico del aspecto de la experiencia. Sexto: la recuperación del proceso vivido a través de la reconstrucción de los acontecimientos que conlleva ordenar y clasificar dicha información.

Séptimo: la reflexión de fondo que se considera el punto más crucial porque va más allá de lo que vemos. Octavo: el análisis y síntesis. Noveno: la formulación de conclusiones y, finalmente la comunicación de los aprendizajes. (Gutierrez, 2008)

### **2.3 Diseño de la sistematización**

Durante esta etapa del documento se va a sistematizar la edición de piezas audiovisuales para las cuentas oficiales de FONDAGUA, relatando el proceso que se llevó a cabo, lo que se planificó y no sucedió y lo que no se tuvo en consideración en un principio, pero se transformó en el camino.

El objetivo de esta sistematización, y siguiendo a Jara (2018) para compartir el aprendizaje obtenido durante el proceso con otras experiencias similares, en este caso que otros editores o post-productores puedan tener en cuenta los pasos que se llevaron a cabo para poder editar piezas audiovisuales.

En la actualidad, dentro de una estrategia de comunicación, la producción de piezas audiovisuales se vuelve algo imperativo a implementar. En todo proceso de producción hay un proceso de edición, por lo tanto, conocer y entender este proceso post producción es necesario ya que fue en esta última parte donde se dieron los toques finales a piezas que fueron utilizadas en las redes de FONDAGUA a través de las cuales se dieron a conocer las actividades que hacen para preservar y conservar la cuenca del río Daule.

Finalmente, el componente sistematizado y priorizado fue el proceso de edición de las piezas audiovisuales que consistió en la organización del material de grabación, la selección del programa a editar, la esquematización de los videos en el programa, la grabación de la voz en off



y el boceto que se arma como primer corte para concluir con la post producción de las imágenes que se sobre impuso en los videos y la colorización que se implementó en los videos para FONDAGUA.

Para esta sistematización se utilizó la información obtenida durante todo el proceso de producción, ya que fue en ése desarrollo en donde se pudo adquirir las nuevas imágenes de las piezas audiovisuales.

#### **2.4 Reconstrucción de la experiencia**

La edición de piezas audiovisuales con el fin de crear contenidos para las cuentas oficiales de FONDAGUA fue una experiencia distinta de las que han formado parte en mi experiencia laboral.

Como punto de partida es necesario destacar que generalmente el proceso de edición de piezas audiovisuales es un proceso técnico, un procedimiento paso a paso para poder lograr el producto final, sin embargo, este proceso en particular fue diferente.

Primero fue importante realizar una reunión entre todo el equipo para poder entender la problemática, conocer de antemano la estructura de las piezas, las tomas por hacer. Y es justamente esta parte lo que hace que todo el proceso sea diferente. Generalmente el editor no tiene reunión previa con un equipo multidisciplinario sino que se reciben las piezas y se procede a la edición según lo que se solicita.

Esta primera parte de la experiencia fue no sólo enriquecedora por conocer la temática y entender el problema, sino que durante las demás actividades permitió poder editar con mayor detalle las piezas y lograr junto con todo el equipo llevar el mensaje final.

Toda etapa de edición comienza con la organización del material en bruto, por lo tanto, antes de abrir cualquier programa de edición se ordenó por carpetas todas las tomas grabadas para este proyecto. Durante este proceso de orden, necesario y recomendado para cualquier editor de videos, se identificó con nombres sencillos cada carpeta. Se hace hincapié en el nombre sencillo ya que en caso de no tener acceso a la computadora, alguien del equipo puede dar apoyo con el material requerido.

En esta primera parte se crearon quince carpetas, incluida la organización de toda la información que se recopiló desde el inicio del proyecto, es decir no solo las de grabación sino los proyectos escritos presentados. Fue de gran apoyo realizarlo de esta manera ya que facilitó recordar lo que se obtuvo.

Otro paso importante en esta experiencia fue la configuración de las cámaras, como editor para que mi trabajo sea eficaz y sobre todo para resguardo de la edición y el proyecto en general, fue importante esta coordinación. Esta parte fue mucho más técnica ya que al grabar con varios equipos de filmación y equipos fotográficos que no son de la misma marca, modelos y con diferentes características propias del equipo, se dificulta poder tener las imágenes de manera uniforme, cosa que al momento de editar podía presentar una dificultad.

En el proceso de edición la calidad y el tipo de las cámaras se refleja en las tomas, por eso se configuró las cámaras de tal manera que la calidad fuera la más parecida posible.

Antes de las grabaciones se planificó una pequeña selección de los equipos a utilizar: cámara de video 5D MARK IV, cámara de video 6D MARK II, Drone DJI PRO, Drone DJI Mini.

Lo interesante de la selección de estos equipos fue que se escogió instrumentos que ya habían sido antes utilizados para evitar el alquiler de estos y reducir costos. Así mismo algo que no tuvo planificación pero que se presentó en el camino es que el productor usaba la misma marca de equipos que yo, por lo tanto, se pudo sacar más provecho a los equipos y se aceleró el trabajo al grabar.

Todas las cámaras de video se configuraron en 1080p y se grabó a 1/60 FPS con el fin de tener mayor resolución ya que al crear videos para redes sociales se debe tener la mejor resolución. Cuando se sube al internet un vídeo compite con otras piezas de todo el mundo, algunas con excelente calidad, es por eso que se usó esta configuración para que el material final pudiera tener un nivel competitivo en las redes sociales y obviamente estar a la par con otros videos del mundo. Adicionalmente, al configurarlo de esta manera pudimos crear cámaras lentas en los videos

El uso de la cámara lenta pudo dar una sensación de tranquilidad y seguridad al espectador, permitiendo además apreciar los detalles. Se tomó como referencia los videos turísticos que generalmente comunican un ambiente tranquilo para el espectador y motivan a visitar los lugares.

Los drones se configuraron a 2K y 4K para poder tener mayores pixeles y en caso de hacer Zoom virtual que no se distorsionaran las imágenes. En cuanto a la configuración de color de los equipos se los grabó con perfil neutral para que los colores de las imágenes sean lo más puros posibles y permitieran un trabajo apropiado en la fase de colorización.

Luego de tener todo preparado y contar con los equipos necesarios que producción utilizó para grabar las piezas gráficas se inició un proceso denominado: edición de las piezas audiovisuales. Se seleccionó el programa más idóneo para la edición. Se consideró que el mejor programa era Adobe Premiere. Este programa se escogió ya que es un programa de edición de Adobe, empresa que ha creado una serie de programas que se vinculan entre sí para que los editores puedan hacer varios proyectos y unirlos sin ninguna complicación.

Un proceso esencial para esta fase fue la grabación de la locución en *off*, que es la guía esencial para definir el orden de las tomas. Para esto se colocó la voz en *off* en la línea de tiempo y se procedió a hacer cortes básicos, una técnica simple donde únicamente se decide qué tomas se irán mostrando según lo que se va escuchando.

Al principio se decidió poner tomas de dron para orientar al espectador y ubicarlo en el lugar donde el video fue realizado, en este caso para poder demostrar la magnitud de la cuenca del río Daule y el alcance que tiene a nivel nacional.

Luego de este proceso se realizó una presentación que se denominó “primer corte” y que consistió en mostrar el primer avance del video y escuchar las sugerencias de los integrantes o bien la aprobación de ellos. Esta reunión fue necesaria para poder tener una idea mucho más clara de lo que solicita la organización. Hay que tener en cuenta que una parte que se dificulta dentro del proceso de edición es justamente poder captar la idea del cliente o adaptarse a las nuevas ideas que pueden ir surgiendo.

En esta parte se pensó que al ser un tema tan puntual y tan importante que comunicar, los comentarios y cambios iban a ser varios; sin embargo, únicamente se corrigieron algunos detalles como el tipo de letra de los textos de las superimposiciones y algunas tomas que duraban de dos

a tres segundos de más, pero la estructura base que se pudo editar para mostrar fue de total agrado para los guías.

Es importante destacar que durante esta primera parte de experiencia si bien existió el aporte técnico del área de producción y edición, durante todo el tiempo de la implementación hubo una gran aportación ~~del~~ de todo el equipo, quienes en conjunto revisaron los cortes necesarios para enviar a FONDAGUA y así seguir con el proceso. Esta coordinación fue fundamental para la solidez del proyecto y la obtención de buenos resultados.

La siguiente actividad por realizar fue la musicalización, proceso muy delicado ya que al crear videos que se subirán a plataformas digitales el *copyright* es muy común y puede bloquear los videos. Para este objetivo hay muchas páginas gratuitas e inclusive en *YouTube* se dan las especificaciones de la música que se puede utilizar sin ningún problema.

La música es algo muy importante porque generalmente permite envolver al espectador en la historia. En este proceso se probaron algunos estilos de música hasta encontrar el que realmente era de mayor agrado. Tal vez algo que no sucedió, pero pudo haber sido parte importante durante esta experiencia, fue poder ofrecer al cliente una lista de opciones de música para una elección de manera grupal a fin de lograr un proceso más participativo.

Durante el proceso de musicalización de este tipo de videos generalmente se planifica utilizar música instrumental con base en las tomas. Este material consistía específicamente en paisajes, también tomas de nativos de Santo Domingo de los Tsáchilas y por ese motivo se utilizó música autóctona relacionada a la comunidad.

Se pensó que podría existir complicaciones al utilizar la música, sin embargo, se pudo bajar sin ninguna complicación en la página de *YouTube* y verificando que no tuviera problemas de derechos y licencias.

La grabación en *off* fue muy importante, para esto tuvimos ayuda de una de nuestras guías Marisabel Manrique quien por su trayectoria y su experiencia en el ámbito audiovisual y de locución colaboró en este proyecto.

Con este apoyo, que en principio no estaba planificado, se pudo ahorrar un paso muy difícil. Durante este proceso se debe contar con un *casting* de voz que debe ser aprobado por el equipo, para identificar que efectivamente la voz transmita el mensaje de las piezas audiovisuales.

Una vez grabada la voz se continuó cuadrando las tomas que fueron grabadas para las animaciones de textos en 2D según lo estipulado en el guión literario y técnico

Tomando en cuenta el estilo de video que se quería presentar se decidió que los textos en 2D eran una muy buena opción, más por el tiempo de edición que teníamos y por el estilo de tomas.

Se procedió con el primer corte el cual se hizo con un estilo básico, luego siguió la parte musical, definiendo tiempos exactos y la voz en *off*.

Se consideró oportuno primero tener todo el material, para conocer con qué se contaba y así teniendo la grabación de voz en *off* se conoció el orden exacto, evitando duplicar el trabajo de forma innecesaria. Así mismo se procedió a realizar varios cortes en acción donde se mezclaron tomas abiertas y cerradas creando la sensación de la existencia de varias cámaras al mismo tiempo. Esto se planificó de esta manera ya que, por ser una producción sin recursos económicos, era imperativo sacar el mayor provecho posible a las opciones de filmación.

Luego también se crearon cortes con golpes de canción donde se dio el ritmo y el dinamismo al video. La voz en off es el esqueleto como los huesos del cuerpo humano pero la música con sus golpes es el latido y sangre que bombea nuestro cuerpo y siempre tiene que ir a la par.

La siguiente fase después de la primera reunión con los comentarios positivos y con algunas correcciones de nuestros guías y compañeros de grupo, se modificó el material según los requerimientos y se presentó el segundo corte. Si bien no se esperaba realizar mayores cambios, en este caso en particular, fue oportuno ya que los cambios que pidieron eran detalles a gusto y petición del cliente lo cual ayudaba a cumplir con el objetivo general del proyecto.

Luego de lo anterior, se entró en la fase donde se ocupó otro tipo de programa que es Adobe After Effects, el cual permite hacer efectos especiales y se consideró el mejor que existe por la facilidad de uso de sus herramientas y la vinculación que me permite con otro programa de edición.

Aquí se aplicó una animación simple de texto en 2D donde iban apareciendo las letras según se había planificado en el guión técnico. El trabajo en 2D era adecuado y limpio para este caso y además ahorra mucho tiempo a diferencia de la creación de imágenes en 3D.

Una vez terminada la animación se procedió a exportar el video en formato alpha para poder sobre imponer en las tomas. Y luego de esto último, se lo exportó nuevamente y se obtuvo el tercer corte, que generalmente es el video final sin colorización para la presentación final a los clientes donde ellos dirán sus acotaciones y requerimientos o, en su caso, la aprobación final.

Durante el proceso de edición es poco común poder tener todo planificado, es decir, en tema de estructura de edición, se puede planificar los pasos a seguir, pero el proceso tiene muchos

grises en los cuales se va analizando y cambiando qué queda mejor según lo que se va realizando, lo que el cliente va solicitando o en su defecto solicita cambiar.

En este tercer corte, con la aprobación de nuestras guías se pasó al último proceso de colorización donde usamos un plugin de color llamado Lumetric que se instala en el programa Premiere y facilitó la colorización de las tomas. Aquí se modificó toma por toma la exposición, el contraste, los blancos, los negros, y saturación de color.

Lo que se modificó fue para tratar de que existiera un mismo rango de exposiciones a fin de que las tomas no se vieran ni tan blancas ni oscuras, para asegurarnos se utilizó un waveform, que es un medidor en forma de ondas que indicó con exactitud el rango de exposición de la luz en cada una de las tomas.

Por último, se procedió a la renderización de los videos para visualizarlo y corregir los últimos detalles antes de mandar a *Adobe media encoder*, programa que permite comprimir el proyecto y exportarlo en diferentes formatos para previsualización y así transformarlo en los formatos de las plataformas utilizadas por FONDAGUA.

Con esta última parte, luego de haber finalizado el proceso de edición de las piezas audiovisuales se envió las piezas finales a la organización y a los demás integrantes del grupo para continuar con el cronograma de publicaciones en redes que se tenía programado.

Definitivamente más allá de que esta parte es muy técnica propia del tipo de trabajo que implica, la edición es la experiencia en la cual uno puede darse cuenta de los detalles, los errores y aciertos de las tomas y los casos en los que pudieron haber sido mejores.



### **3. Análisis de la experiencia**

La experiencia sistematizada fue sin duda alguna un trabajo que dejó muchos aprendizajes y Al inició hubo dudas sobre si los equipos eran los idóneos pero el camino del proceso permitió adaptar lo que se tenía para poder responder al pedido.

Aunque no fue parte de la experiencia a sistematizar, uno de los procesos del cual se pudo aprender fue el acompañamiento durante la grabación y la supervisión en donde se pudo realizar actividades con los equipos que el editor no suele hacer.

Los programas elegidos, efectivamente, fueron los convenientes para este proceso, por lo que siempre recomiendo este programa por la facilidad de trabajo con varios formatos; sin embargo, se debe tomar en cuenta que durante el proceso de edición siempre debe haber un plan B con programas adicionales en caso de que alguno no se pueda utilizar.

Por lo general una experiencia de este tipo no debe durar más de cinco días, por eso se lo planteó de esa manera; sin embargo, un plan adicional siempre es necesario ya que este caso exigió días adicionales para las presentaciones de los cortes que, si no hubieran sido contemplados, se habría corrido el riesgo de no llegar a finalizar el trabajo en el tiempo acordado.

Muchas veces se piensa que el trabajo del editor solo consiste en estar sentado en la oficina detrás de una computadora pero el proceso comienza mucho antes, desde que se escogen los equipos, se planifica la dirección de arte hasta el proceso final.

Adicionalmente la opinión del editor es muy importante porque pueda aportar con la realización de los videos, en muchos casos algo que pueda ser costoso en producción puede resolverse en edición.

Durante este proyecto se aportó aparte de la edición con el formato de guión y los efectos que se utilizaron para complementar la historia. Cada actor de este proceso del pedido tuvo su importancia y su rol y en este caso el trabajo del editor es de gran importancia pues es quien se encarga de dar forma al producto final y de plasmar en él las metas deseadas.

Definitivamente una de los grandes hallazgos y aprendizajes durante esta experiencia fue respetar el proceso de grabación y su cumplimiento, las sesiones grupales con los demás integrantes. La edición suele ser un proceso solitario pero en este caso pasó a ser un proyecto participativo que contribuyó a que la pieza final cumpliera los deseos del cliente y los objetivos planteados. En este caso se creó un video que comunique, eduque, visibilice y concientice a los espectadores sobre las funciones de FONDAGUA y su trabajo incansable por la conservación y preservación de la cuenca del río Daule.

#### **4. Conclusiones y recomendaciones**

Se puede concluir que durante este proceso de sistematización de la experiencia se tuvieron los resultados esperados con las correcciones, las sesiones y demás recomendaciones, se pudo lograr el video esperado para las redes oficiales de FONDAGUA.

Se recomienda entender el contexto del proyecto para este proceso de edición, contemplar los tiempos limitados y los pedidos puntuales. En otros momentos, como se explicó anteriormente,

la elección de la música puede ser un proceso de selección entre varias alternativas, así como el estilo de colorización.

Se recomienda así mismo, la buena elección de programas de edición en este caso tomar en cuenta que editar imágenes en *Adobe Photoshop*, permitirá con mayor facilidad hacer diseños *Adobe Illustrator* y así continuar con la edición de efectos especiales con *Adobe after effects* y finalmente si se busca vincularlos y hacer un video se puede escoger *Adobe premiere*. Como se puede observar, todo va ligado, lo que facilita el proceso de la edición.

Una última recomendación que surgió a través de esta experiencia es la sinergia que se debe tener entre el productor y el editor en temas de equipos, la elección de ambos debería ser anteriormente coordinada para justamente lograr ganar tiempo en ambos procesos y que tanto la producción como la edición se realice con piezas y equipos de calidad que logren la creación de piezas audio visuales memorables.

Se considera oportuno que FONDAGUA cuente con un rubro dentro de la institución destinado a la creación de piezas audiovisuales que puedan alimentar las redes oficiales de una manera dinámica, que pueda llegar a la gente y así concientizar sobre la preservación y cuidado de la cuenca del río Daule.

La cuenca del río Daule es una importante zona hidrográfica que alimenta a cerca de un 25% de la población del Ecuador, 28 cantones y 64 juntas parroquiales y posee especial importancia para el país por ser una de las zonas más productivas, particularmente importante en términos agrícolas, ya que estos territorios cuentan con un espacio productivo de banano, cacao y camarón, tres de los productos de mayor exportación del Ecuador.

Además, el río Daule es uno de los dos principales afluentes del caudaloso río Guayas que conforma la mayor cuenca hidrográfica de América del Sur. Es un recurso importante para las ciudades que se encuentran en sus alrededores como Balzar, Colimes, Palestina, Nobol, Guayaquil, entre otros.

Haber podido ayudar a una organización como FONDAGUA para la preservación de la cuenca del río Daule no solo fue gratificante sino un compromiso como ciudadano guayaquileño.

## 5. Bibliografía

Carvajal, A. (2018). Teoría y práctica de la sistematización de experiencias. En C. B. Arizaldo, *Teoría y práctica de la sistematización de experiencias* (pág. 168). Cali: Universidad del Valle.

Castro, A. (2 de Abril de 2020). *Unicef Ecuador*. Recuperado el Octubre de 2021, de <https://www.unicef.org/ecuador/historias/combater-la-desnutricion-traves-del-acceso-agua-segura>

El Universo. (3 de Agosto de 2020). *Interagua investiga, en dos fases, los contaminantes y sus niveles en el río Daule*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2020/08/03/nota/7928913/interagua-investiga-dos-fases-contaminantes-sus-niveles-rio-daule/>

FONDAGUA. (2022). Obtenido de <http://fondagua.org/>

Gutierrez, D. (2008). *Teoría y práctica de la sistematización de experiencias*. Durango: Teoría y práctica de la sistematización de experiencias.

Jara, O. (2018). La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles. En O. J. H, *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles* (pág. 258 pp). Bogotá: Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano.

Jara, O. (2021). *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/3845>

Jimenez, E., & Valenciano, G. (2018). Sistematización de experiencias: proyecto de formación continua para profesionales en Orientación. *Rev. Estud. Esc. de Psicología UCR*, pp. 79-104.

José Vicente León, Rebeca Capella. (2016). *Guía del Community Manager de éxito*. El Regalo.

Manuel, M. (2014). *El gran libro del community manager: técnicas y herramientas*. Barcelona: Grupo PLaneta.

Moreno, M. (2014). *El gran libro del community manager: técnicas y herramientas*. Barcelona: Grupo Planeta.

Sampieri, R. (2016). Selección de la muestra. En R. F.-C.-L. Hernández-Sampieri, *Metodología de la Investigación* (págs. 170-191)). México: McGraw-Hill. .

Santiago Roldán Zuluaga. (2019). *Community Management 2.0*. Ecoe Ediciones.

UNICEF. (2021). *UNICEF Ecuador*. Obtenido de <https://www.unicef.org/ecuador/desnutrición-crónica-infantil>

Zafra, O. (2006). Tipos de Investigación. *Revista Científica General José María Córdova*, vol. 4, núm. 4, pp. 13-14.

## 6. Anexos

### 6.1 ANEXO 1: Guía del grupo focal

### 6.2 ANEXO 2: Diseño de sistematización

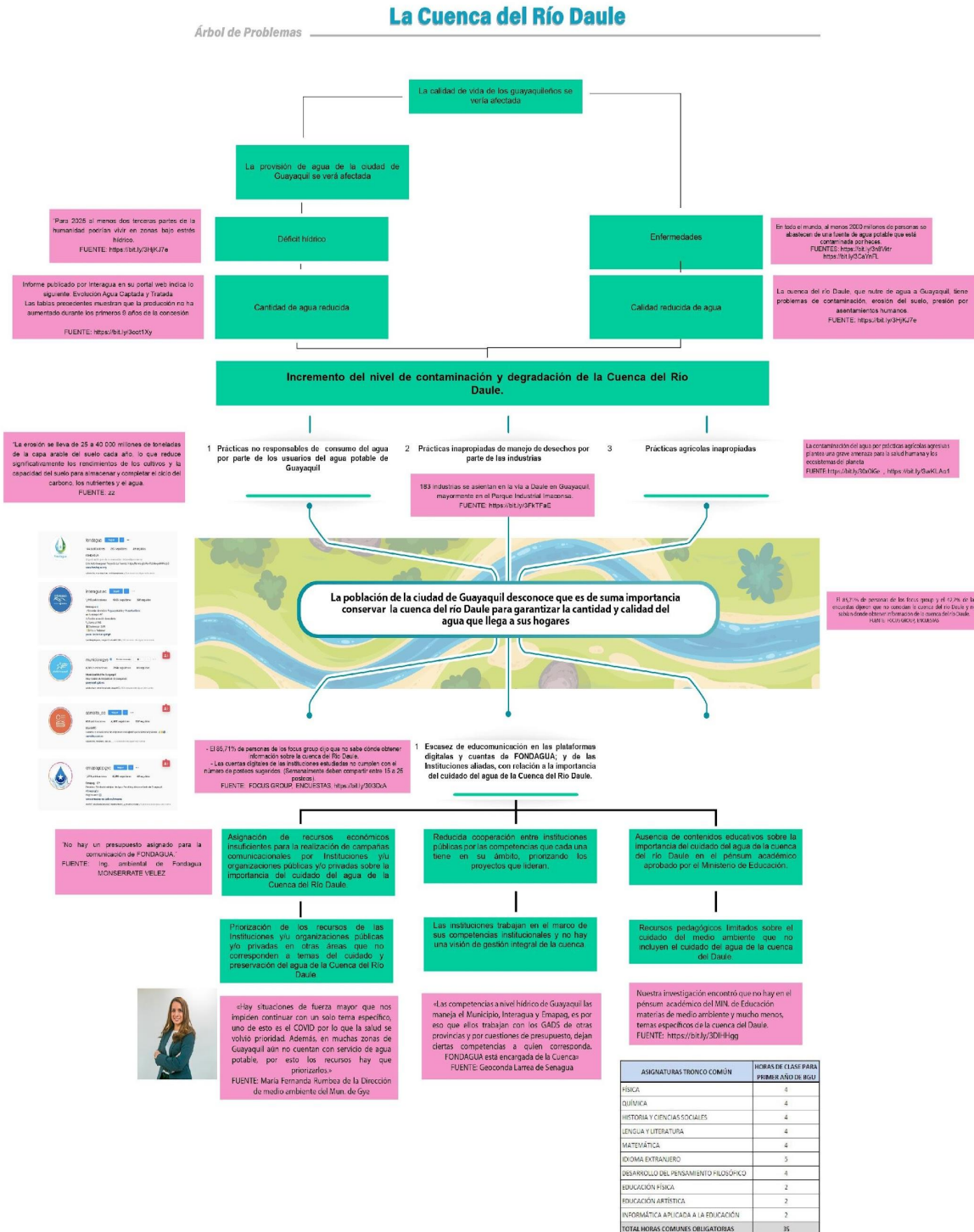
<b>MOMENTO</b>	<b>ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA</b>	<b>LO QUE SE PLANIFICÓ</b>	<b>LO QUE SE EJECUTÓ</b>	<b>POR QUÉ</b>
Creación de estructura de las piezas audiovisuales	Proceso de diseño de la estructura de las piezas	Realizar reunión grupal para establecer la estructura de los videos	Reunión con la parte de comunicación y producción	Definir esto, fue necesario para identificar el mensaje principal de las piezas audiovisuales
Configuración de cámaras	Coordinar con las personas que están encargadas de la realización y formateo de las cámaras.	Cuadrar las tomas que deben ser grabadas para las animaciones de textos en 2D según lo estipulado en el guión literario y técnico.	Configurar todos los equipos de grabación para tener una calidad de imagen	para tener una mejor calidad y más que todo, que en la etapa de edición las imágenes de diferentes cámaras se puedan igualar
Edición de piezas audiovisuales	Organización del material en bruto	Ordenar por carpetas todas las tomas grabadas	Se crearon varias carpetas que puedan identificar que contenido tenía	con la finalidad de que, al momento de editar, poder tener un orden y facilidad de

				búsqueda de las imágenes
Edición de piezas audiovisuales en Adobe Premiere	Crear la línea de tiempo con las mismas configuraciones en que las tomas fueron grabadas	Importar las tomas al proyecto de premiere. Grabación de la locución en off. Presentación del primer corte.		La estructura de un proyecto es importante es por eso que al crear las piezas audiovisuales hay que crear en la línea de tiempo igual a la estructura de las tomas.
Musicalización de piezas audiovisuales	Probar con plataforma como YouTube que si se puede utilizar la música seleccionada en los videos	Colocar la música por debajo de la locución en voz a tal punto que no interfiera y se escuche tanto la voz como la música. Para esto bajó los decibeles de la música y lo colocamos en un -19db en primer corte. Se presenta segundo corte		Al crear videos que se subirán a plataformas digitales el copyright es muy común y puedan bloquear los videos
Animación simple de texto en 2D en Adobe After Effects	Crear en una composición y realización de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales	Se aplicó una animación simple de texto en 2D donde vayan apareciendo las letras según se había planificado en el guión técnico. Exportar el video en formato alpha para poderlo		Se ejecutó con normalidad sin ningún contratiempo.

			sobre imponer en las tomas, tercer corte	
	Colorización de piezas audiovisuales con un plugins de color llamado LUMETRIC	Modificar cada una de las tomas de video en base a la exposición, el contraste, los blancos, los negros, y saturación de color	Mantener un mismo rango de exposiciones para que las tomas no se vean ni tan blancas ni oscuras con un medidor en forma de ondas que nos indica con exactitud que tenemos un rango indicado de exposición de la luz en cada una de las tomas	Mejoramiento e igualar las imágenes, ya que había muchos formatos de cámaras que se grabaron y tenían que verse en perfecto estado y con la misma calidad.
	Renderización de las piezas audiovisuales	Definir los formatos de exportación de las piezas audiovisuales	Comprimir el proyecto y exportarlo en diferentes formatos para pre visualización y luego en transformarlo en los formatos de las plataformas que se subirán	La finalidad principal es para que el cliente pueda verlo en cualquier dispositivo y no tenga ningún problema al abrirlo.



## 6.3 ANEXO 3: Árbol de problemas



## 6.4 ANEXO 4: Marco Lógico

Integrantes: Javier Castillo - Gandy Dávalos - Michael Petersen - Luis Orellana - Gina Torres - Inés Valdivieso

Finalidad	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Contribuir a reducir la falta de conocimiento de los usuarios/as del aguas de la ciudad de Guayaquil que desconocen que la fuente principal de agua dulce es la cuenca del río Daule, así como la importancia que esta cuenca esté conservada, para garantizar la cantidad y calidad del agua.	Disminución de un 10% desconocimiento acerca de la cuenca del Río Daule por los próximos 1 meses	Monitoreos y métricas en Medios tradicionales y digitales (Encuestas - Número de views en plataformas digitales)	Total conocimiento de los guayaquileños acerca de la cuenca del Río Daule
<b>Propósito</b> Recaudar fondos para que FONDAGUA pueda seguir gestionando más proyectos que sirvan para ayudar a la conservación efectiva de la Cuenca del Río Daule	Valores recaudados ingresados a las cuentas de FONDAGUA	FONDAGUA	Los ciudadanos de Guayaquil participan en la donación para fondos para FONDAGUA
<b>Componentes</b>			
1- Contenido audiovisual llamativo sobre la importancia de la cuenca del Río Daule en las plataformas de FONDAGUA y sus aliados	Videos, fotografía, piezas gráficas ilustradas	Número de views en plataformas digitales	Los Guayaquileños se informa sobre la cuenca del río daule, el cuidado y su preservación.
2- Campaña comunicacional para la correcta difusión del material audiovisual ejecutada y recolección de fondos para FONDAGUA	1 estrategia para difundir masivamente los contenidos realizados Etapa de expectativa, lanzamiento y mantenimiento	Medios digitales - proyecciones y registros que se encuentran en las redes sociales de FONDAGUA	Mayor interacción en las redes sociales de FONDAGUA

Nos enfocariamos en los agropecuarios

## 6.5 ANEXO 5: Camara principal en el video ; CANON 5D MARK IV



## 6.6 ANEXO 6: Camara secundaria en el video ; CANON 6D MARK II



## 6.7 ANEXO 7: DRONE DJI MINI



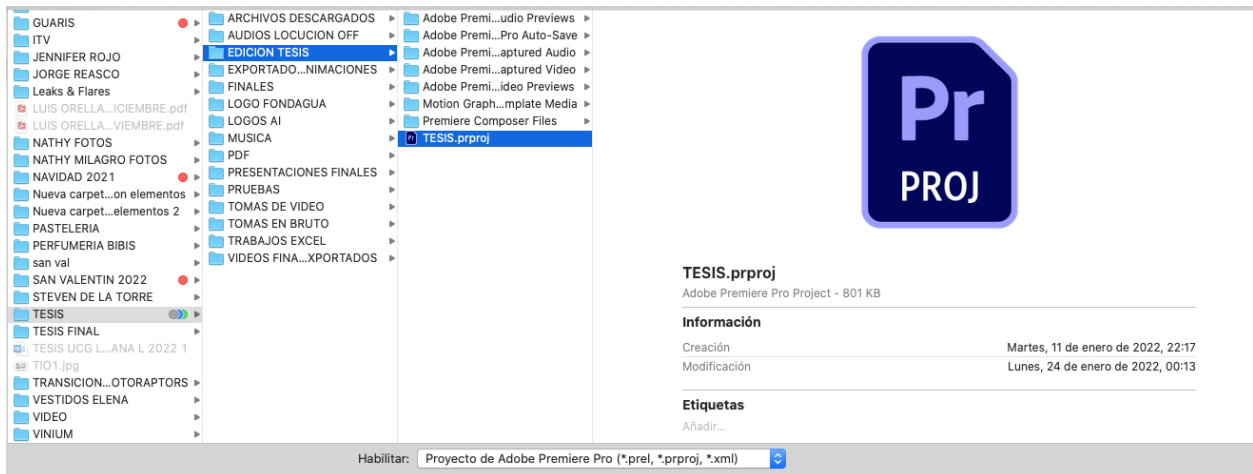
## 6.8 ANEXO 8: DRONE DJI PRO



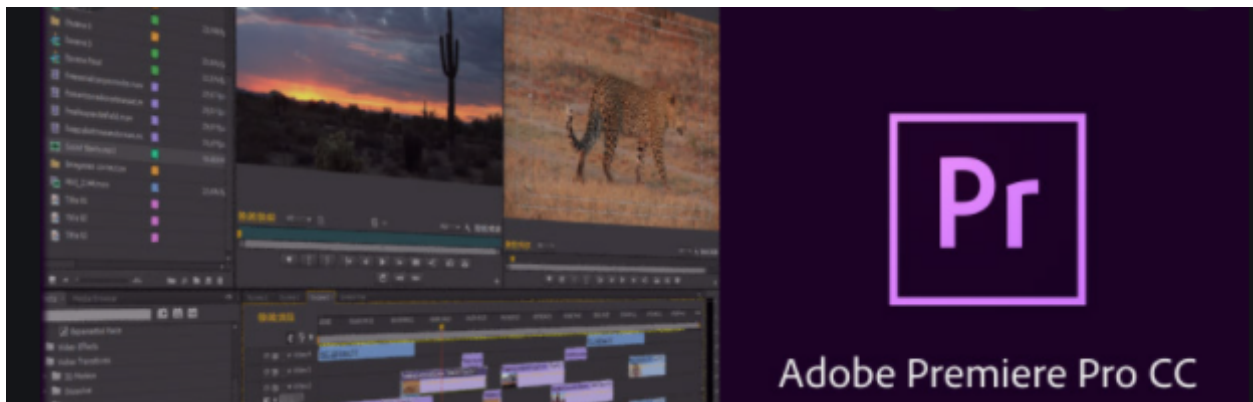
## 6.9 ANEXO 9: KASAMA GROUP . productora



## 6.10 ANEXO 10: Estilo de organización de carpetas



## 6.11 ANEXO 11: Programa que se utilizó ADOBE PREMIERE PRO CC



## 6.12 ANEXO 12: Programa que se utilizó ADOBE AFTER EFFECTS



## 6.13 ANEXO 13: Programa que se utilizó ADOBE MEDIA ENCODER CC



## 6.14 ANEXO 14: Programa que se utilizó ADOBE AUDITION CC 2019



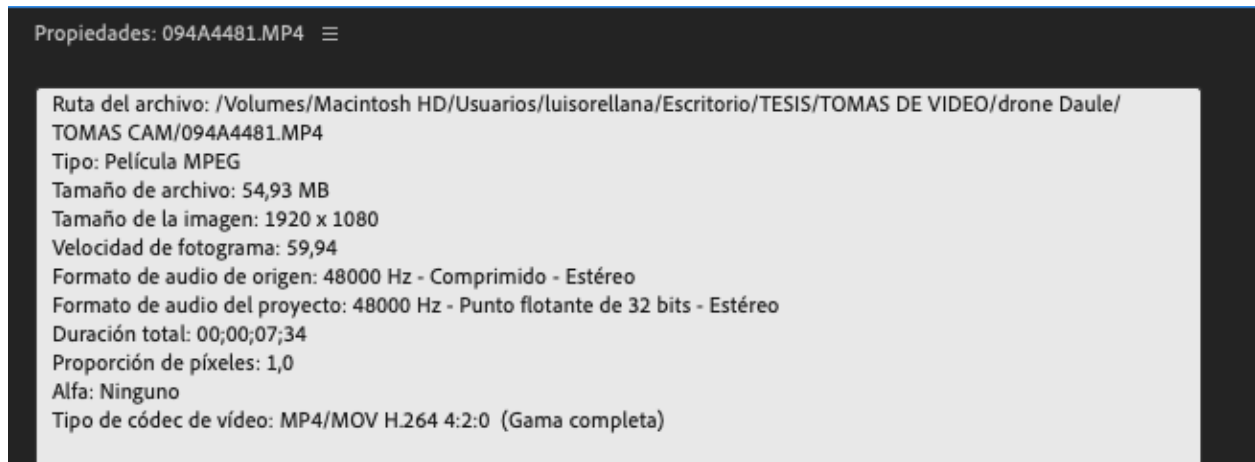
## 6.15 ANEXO 15: Estructura editada del proyecto final en programa Adobe Premiere Pro CC

Pro CC

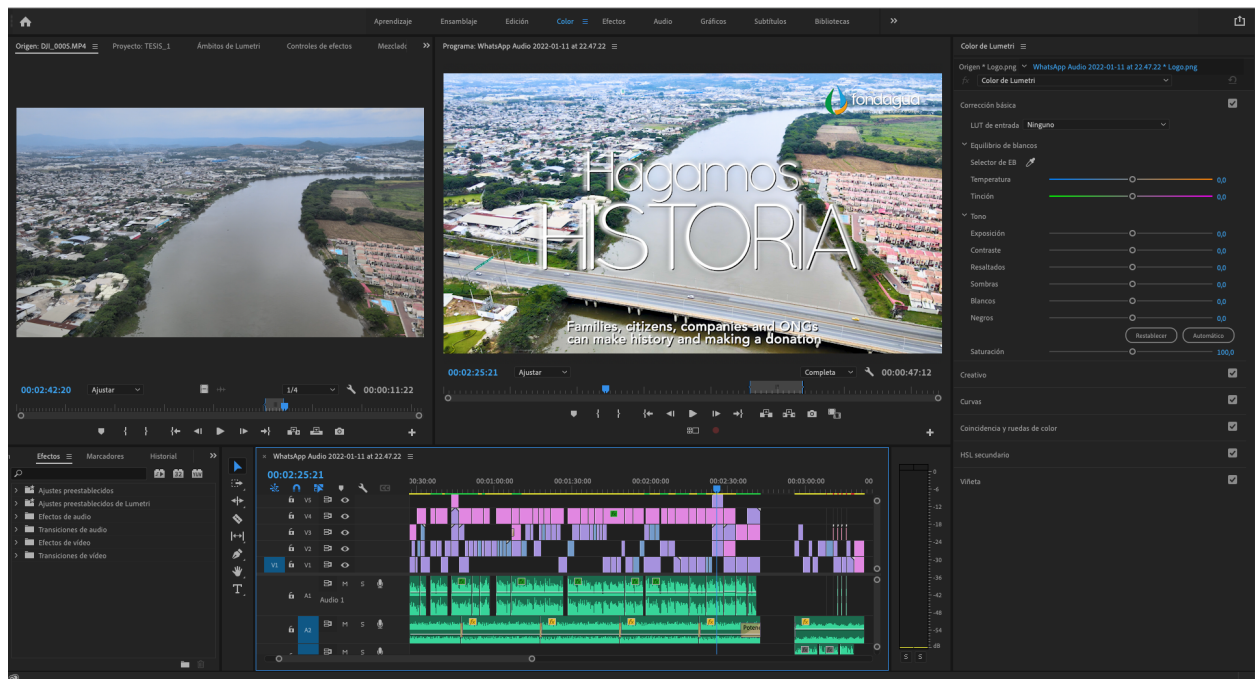




## 6.16 ANEXO 16: Configuración de las tomas grabadas en el proyecto



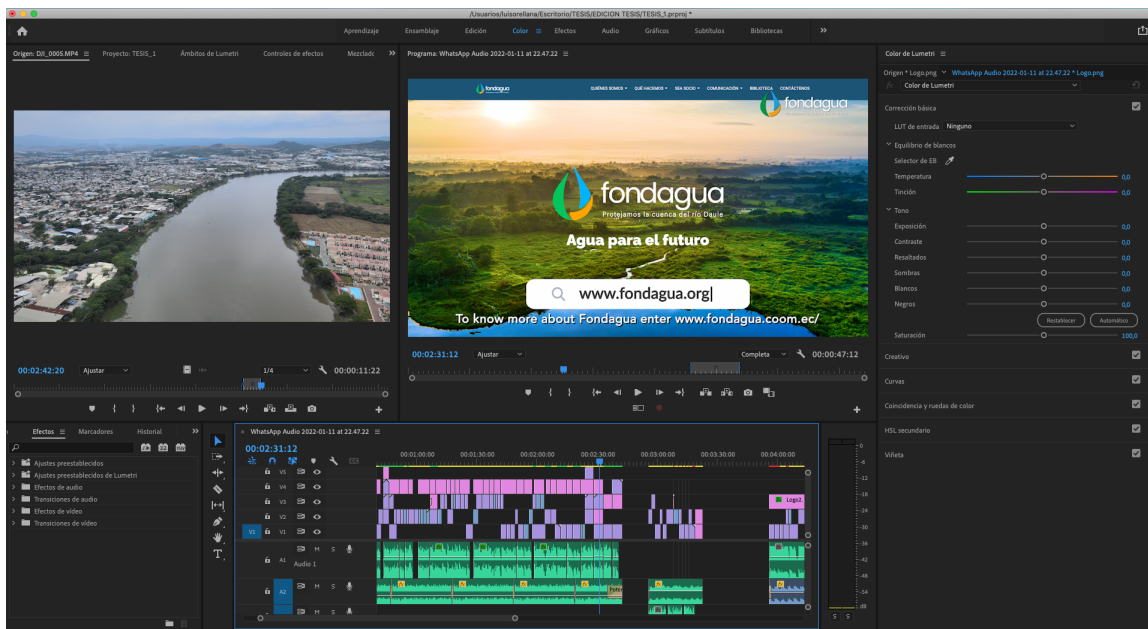
## 6.17 ANEXO 17: Estilo de sobreimposición animadas puestas en el video final



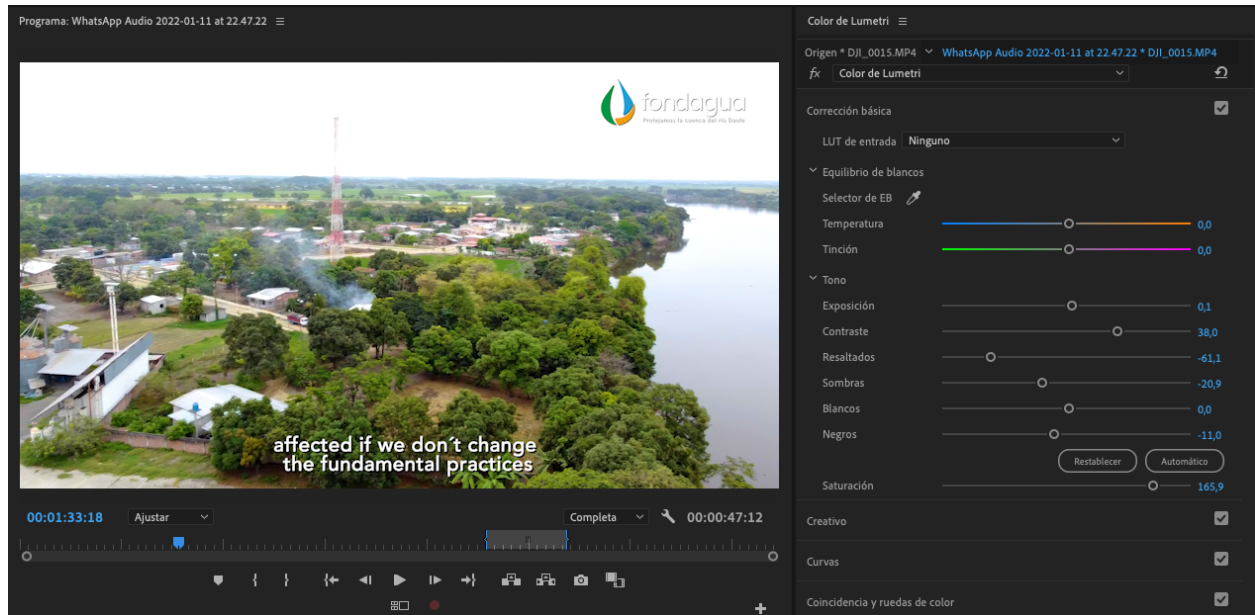
## 6.18 ANEXO 18: Estilo de sobreimposición animadas puestas en el video final



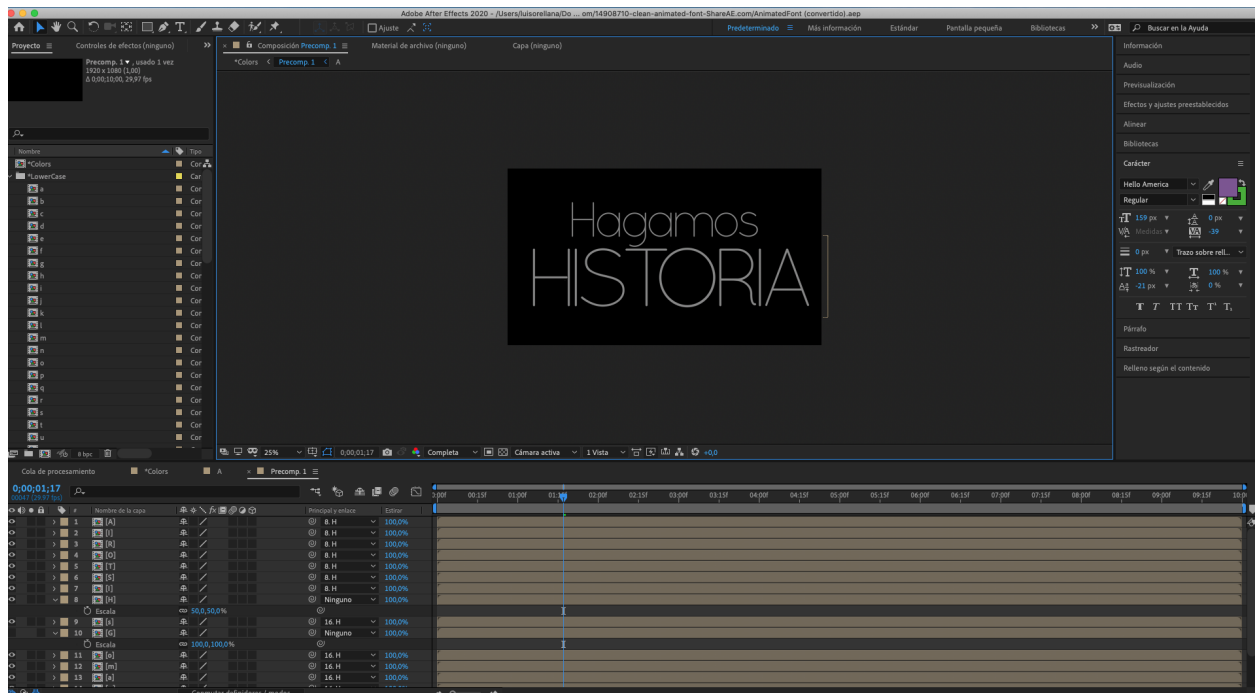
## 6.19 ANEXO 19: Estilo de sobreimposición animadas puestas en el video final



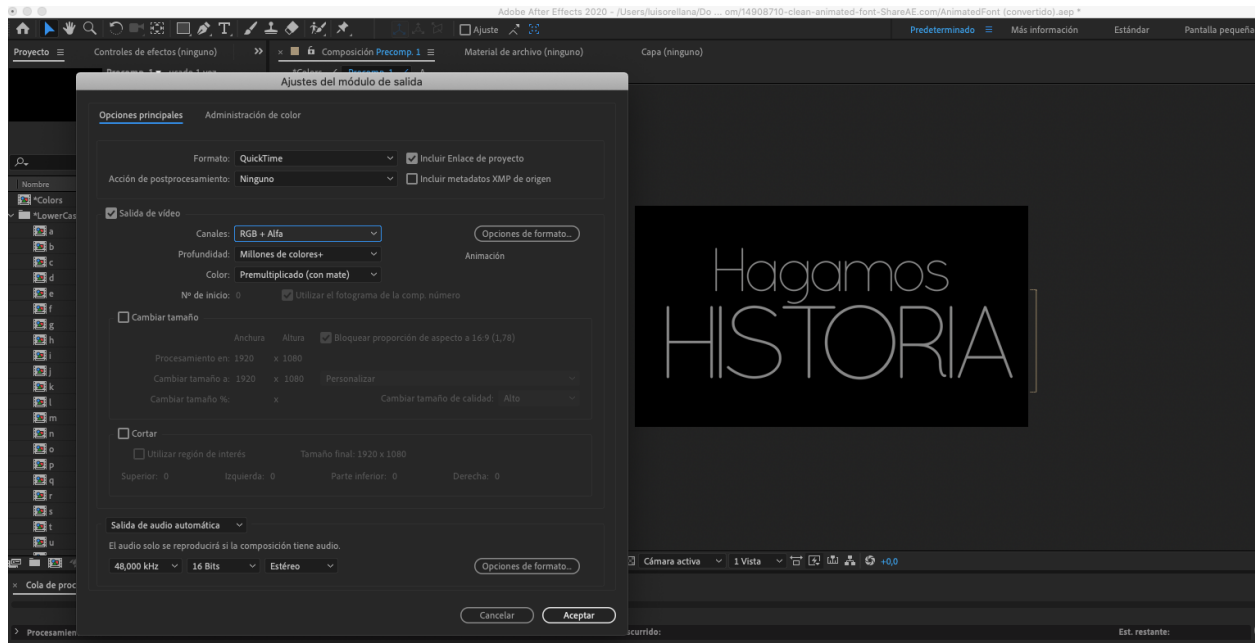
## 6.20 ANEXO 20: COLOR DE LUMETRI , configuracion del color en las tomas



## 6.21 ANEXO 21 : PROGRAMA AFTER EFFECT , edición de las animaciones en 2D



## 6.22 ANEXO 22: Formato de configuración para exportar las animaciones 2D



## 6.23 ANEXO 23: Producto final con sobreimpresion



## 6.24 ANEXO 24: Producto final con sobreimposicion



## 6.25 ANEXO 25: Link DRIVE del video final

<https://drive.google.com/file/d/18Yow8IcybUHMxdj72hVIGbkAGuKvUVQS/view?usp=sharing>