

UNIVERSIDAD  
CASA GRANDE

UNIVERSIDAD CASA GRANDE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN

# CIRCUITO DE PODCAST

**Autor.-**

María Auxiliadora Saavedra Abad

Trabajo final para la obtención del Título Licenciada en Comunicación  
Audiovisual y Multimedia

Guayaquil, Enero del 2015.

UNIVERSIDAD  
CASA GRANDE

UNIVERSIDAD CASA GRANDE  
FACULTAD DE COMUNIACIÓN

“Lineamientos a seguir para la  
elaboración del apoyo visual en  
un podcast educativo:  
animaciones y escenografía”

**Autor.-**

María Auxiliadora Saavedra Abad

GUÍA

Andrea Sosa Aspiazu

ASESOR

Andrés Sosa

Trabajo final para la obtención del Título Licenciada en Comunicación  
Audiovisual y Multimedia

Guayaquil, Enero del 2015.

## CRÉDITOS

**Guía de Proyecto de Tesis**

Andrea Balda

**Asesor Proyecto de Tesis**

Andrés Sosa

**Producción Ejecutiva**

Jaime Jaramillo

**Expositores**

- Multinacionales y su Impacto Ambiental
- Hackers  
Campaña
- Terroristas  
Luzuriaga

Ignacio Garay

Iván

Estefanía

**Pre producción, Producción y Post producción**

- 
- Diseño y elaboración escenográfica  
Saavedra

Mariuxi

Jaime Jaramillo

- Cámaras  
Saavedra

Mariuxi

Carlos Espinoza

Rafael Remache

Mauricio Salazar

Edición

Carlos Espinoza

Mariuxi Saavedra

- Animaciones

Saavedra

Mariuxi

- Colorista

González

Cristina

- Audio

Illingworth

Francisco

### **Diseño Gráfico**

Luz Rodríguez

### **Investigación y Redacción de Guiones Literarios**

- Multinacionales y su Impacto Ambiental

Antuan Barquet

- Terrorismo

Irene Vélez

- Hackers

Ma. Isabel

Vásquez

## **Agradecimientos**

Agradezco a mi familia por el apoyo que le han brindado a mi carrera y a mis proyectos.

Un especial agradecimiento a los que colaboraron en éste proceso de titulación: Andrea Balda, Rafael Remache, Cristina González, Jaime Tamariz, Marina Salvarezza, Juan Carlos Gonzáles y a la Universidad Casa Grande por el apoyo incondicional.

## ÍNDICE

### ***1. Antecedentes***

***1.1 Avances de la educación en el siglo XXI***

***1.2 Los Podcasts como la nueva tendencia educativa***

***1.3 El Apoyo visual***

***1.4 La comunicación visual como medio de aprendizaje***

***1.5 El color como elemento fundamental en la captación de la atención***

***1.6 Aprender a través de elementos animados***

***1.7 Implementación escenográfica para uso académico***

### ***2.- Descripción general del proyecto***

***2.1.- Objetivo***

***2.2.- Alcances y límites***

***2.3.- Actores***

***2.4. Breve descripción de las distintas aristas del proyecto***

### ***3.- Objetivos específicos del proyecto que la aplicación de este tomo del manual permitirá alcanzar***

### ***4.- Listado de las acciones a realizarse y breve descripción de cada una de ellas***

***4.1 Elaboración de animaciones***

***4.2 Elaboración de la escenografía***

### ***5.- Desarrollo de el paso a paso de las acciones***

***5.1 Elaboración de animaciones***

## ***5.2 Elaboración de escenografía***

## ***6. Recomendaciones Generales***

## ***7. Anexos***

### **1.- Antecedentes**

#### ***1.1 Avances de la educación en el siglo XXI***

Los avances en la tecnología han colaborado de manera directa en los procesos de aprendizaje en todo el mundo. Docentes y académicos han optado por herramientas más eficaces de enseñanza como el Internet. (Diario El Comercio, 2014) A partir de los avances en las Webs 2.0 se ha desarrollado el concepto de "educación virtual" que ha revolucionado los procesos de aprendizaje.

Ésta evolución en la Web, es decir la Web 2.0, se define como plataformas virtuales que actualmente permiten a los usuarios mantenerse en contacto con los contenidos presentados mientras que retroalimentan y modifican dicha información a través de la interacción social. Éste involucramiento directo entre el usuario y la información se ha convertido

en una herramienta de educación para profesores y estudiantes. Dichos aprendices actualmente son los *acreditadores* del conocimiento proporcionado por el educador, al contar con la facilidad de adquisición de la información y la veracidad con la que ésta es presentada. (Moreno, 2012)

A diferencia de las remotas clases presenciales, los avances de las Web 2.0 permiten al estudiante además de adquirir conocimientos, retroalimentar los ya recibidos. De esta manera se receptan los contenidos con mayor eficacia y motivación. Por tanto, los estudiantes pueden aportar en sus clases regulares por medio de los conocimientos obtenidos con éstas herramientas digitales, y así generar un cambio en la dinámica entre profesor y estudiante.

La educación virtual es una tendencia dirigida especialmente a los alumnos, quienes manejan y colaboran con los contenidos por iniciativa propia. Ésta tendencia aporta a su experiencia como aprendices y fomenta el trabajo en equipo. (Salvat, 2011)

## ***1.2 Los Podcasts como la nueva tendencia educativa***

La tecnología moderna ha influido directamente en la educación, la cual ha sido obligada a avanzar a pasos agigantados para no perder la conexión con el mundo globalizado. La estrategia enseñanza-aprendizaje ha tenido que reacomodarse al nuevo milenio y con ella el uso de las nuevas tecnologías. Han quedado a un lado las prácticas convencionales de enseñanza y ahora se apuesta por el uso de herramientas tecnológicas que mejoran e innovan el área de la educación (Martín-Laborda, 2005). Las Webs 2.0 han permitido a los usuarios ser parte de una comunidad de interacción, donde tienen la oportunidad de involucrarse en plataformas colaborativas de información para retroalimentar su conocimiento.

Los podcasts aparecen a partir de la generación 2.0 como propuesta de un nuevo método de enseñanza. La definición de "podcast" es la siguiente: son archivos de video o audio posteados en una página web que pueden ser descargados a diferentes dispositivos digitales como; computadoras, tablets, reproductores mp3, o teléfonos inteligentes. Podemos encontrar estos archivos bajo un coste o de forma gratuita. Pueden utilizarse en cualquier momento y las veces que sean necesarias puesto que son almacenados en los dispositivos digitales para visualizarlos o escucharlos sin necesidad de conexión a Internet. Así mismo éstos archivos pueden reproducirse en línea sin necesariamente descargarlos, cuestión que queda a la preferencia y necesidad del usuario. Hemos considerado los beneficios que plantea el uso de podcasts, en el área educativa, para reafirmar los conocimientos de los estudiantes. Pueden usarse como complemento de las clases pues su metodología aporta al entendimiento de la materia. También es una oportunidad para

compartir los contenidos a un mayor grupo de estudiantes con las facilidades que nos brinda la tecnología. El profesor Dunham de la Universidad de Colorado, afirma que "el aprendizaje debería ser un reto emocionante". Señala que si la enseñanza es divertida los alumnos estarán dispuestos a volver a ella. (Universidad de Colorado Denver, 2008)

Los videopodcasts, como se denominan a los podcast de video, cuentan con una amplia acogida. Un ejemplo de ellos son los Ted Talks. El contenido de éste circuito de podcasts, se basa en un diálogo conciso, con un guión literario previamente acomodado que permite captar la atención del público y que además cuenta con un apoyo visual que acompaña cada presentación. Lo importante es que los expositores sean expertos en el tema que van a desarrollar, lo que afianza la veracidad de su discurso. Los presentadores han sido previamente capacitados para las presentaciones a través de un programa de *media training*. Ésta preparación permite a los interlocutores adoptar habilidades para el desenvolvimiento en el escenario: correcta postura, movimientos corporales, dicción y vocabulario, entre otros. (Ted Talks, 2014)

Debemos hacer énfasis en los videopodcasts al momento de efectivizar el entendimiento de la información. Estos archivos no se limitan únicamente al recurso auditivo sino que además, se pueden componer por imágenes, fotografías, tipografías, cápsulas de videos y diseños animados. Además, estos videos cuentan con un experto, cuya presencia guía a los estudiantes a conectarse mejor con el tema. Gracias a los elementos visuales que contiene un podcast de video se lograría afinar los conocimientos de los alumnos siempre y cuando no se abuse

de dichos recursos. Estos archivos multimediales les permite a los alumnos detener la reproducción y tomar nota cuantas veces se desee. Los estudiantes que emplean los videopodcasts como medio educativo cuentan con la "capacidad creativa de recibir críticamente los mensajes de los medios. Es decir, el video es un recurso útil tanto como medio como contenido, hasta en definitiva, llegar a la utilización cotidiana del mismo." (Ferrer, 2013)

Partiendo de estos avances tecnológicos se ha considerado para propósito de este manual, entender y utilizar las herramientas visuales como promotoras de un mejor aprendizaje. La intención de la comunicación visual no es solo la de captar la atención de las personas, sino que además conduce a una mayor inserción de las instituciones académicas en la creciente era digital.

### ***1.3 El Apoyo visual***

Entendemos por apoyo visual "cualquier herramienta presentada

visualmente que apoya a una persona en la medida en la que él o ella se mueve a través del día. Los apoyos visuales pueden incluir, pero no están limitados a imágenes, palabras escritas, objetos dentro del medio ambiente, ordenación del medio ambiente, mapas, scripts..." (Hume, 2008).

En la elaboración de este proyecto, se han utilizado apoyos visuales como son los: diseños animados y un fondo escenográfico, con la finalidad de ofrecer un soporte a la explicación del expositor. Los apoyos visuales son indispensables al momento de mejorar la comprensión y fomentan una mejor atención a detalles importantes. (Loring, 2013)

Al momento de realizar presentaciones profesionales, los soportes visuales ayudan al entendimiento de la información por parte de los espectadores y le ofrecen confianza al hablante. (Ted Talks, 2014)

En propósito de este proyecto los estudiantes obtendrán una mejor experiencia educativa brindada a través de los elementos visuales (en general) que le proporcionará la presentación.

#### ***1.4 La comunicación visual como medio de aprendizaje***

Hablando de la efectividad en el aprendizaje que proporciona este nuevo concepto de enseñanza debemos enfatizar los elementos que ayudan a que ésta comunicación sea lo suficientemente comprensible en la medida en la que permite interiorizar conocimientos y hacerlos significativos. El éxito de ésta tendencia reside en su capacidad de acoger la atención del público. El correcto uso del color y las formas nos motivan y estimulan de tal manera que nos obligan a querer ver más. Entendemos por comunicación visual el uso de elementos gráficos como las tipografías, ilustraciones y fotografías y la capacidad de éstas en transmitirnos un mensaje. (Tam, 2008)

Estos mensajes recibidos a partir de lo visual son utilizados con diferentes fines dependiendo del objetivo del mensaje. Aprovechar la capacidad de ésta comunicación como medio de enseñanza es el objetivo de una educación que trata de despertar en los alumnos el interés por conocer más sobre un tema o de abordar el contenido de éste tema de una manera más eficaz.

Partiendo de éste punto y remitiéndonos al objetivo de éste **podcast** universitario, podemos decir que es importante contar con elementos visuales que apoyen a las presentaciones de nuestros expositores. El psicólogo Jerome Bruner de la Universidad de Nueva York sostiene que las personas retienen el 10% de lo que escuchan, el 20% de lo que leen y el 80% de lo que ven o hacen.

La comunicación visual, hoy más que nunca, juega un papel preponderante en la enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos. Las personas nos comunicamos mejor a través de los mensajes visuales. (Hewlett-Packard, 2004) Por ejemplo, las páginas web que en la actualidad cuentan con gran contenido visual, favorecen a todas las actividades humanas, una de ellas es la económica. Páginas web de empresas de gran éxito como Apple (Apple, 2014) mantienen como principal elemento en su página de inicio, una imagen de grandes proporciones de alguno de sus productos. **(ANEXO 1)** Por lo general se trata de poner imágenes coloridas para una mayor atención y con esto se vuelve más atractiva para sus clientes. En éste caso el objetivo es que la imagen sea lo suficientemente atractiva para que logre venderse por sí sola. Algunas empresas en nuestro país utilizan páginas web y redes sociales para la comercialización de sus productos.

Es importante aprovechar las tecnologías que nos brinda ésta nueva era tecnológica, y conocer acerca de las teorías de la comunicación visual para lograr un mayor desarrollo del pensamiento lógico en los estudiantes.

### ***1.5 El color como elemento fundamental en la captación de la atención***

El uso del color es otro elemento fundamental en la creación de piezas visuales que tienen como objetivo la captación de la información. Imágenes coloridas tienden a ser más atractivas que las que se muestran en blanco y negro. Muchas veces se utiliza ésta combinación de colores, (blanco y negro) para denotar elegancia y simplicidad. Por otro lado cuando el fin es generar atención para uso académico, el empleo de los colores en los elementos visuales logran ese objetivo. Por ejemplo, los colores cálidos causan mayor emoción y logran un mayor efecto en la atención que los colores fríos. (Greene, 1983). Posiblemente esa es la razón por la que podemos apreciar logos de grandes empresas que mantienen colores cálidos en sus diseños. Ejemplos de ellos entre los que se presentan diferentes servicios son: Claro, Shell, Red-Bull, KFC, Coca-Cola, CNN, Colgate, McDonalds, Youtube, Nestlé, Lego, etc.

En un estudio realizado para el análisis del efecto de los colores sobre la memoria, se destaca que los elementos con color tienen una mayor ventaja al momento de retener la atención que los elementos que no tienen color. Finalmente se determinó que el color desempeña un papel importante en la influencia de las funciones de la memoria. (Lloyd-Jones TJ, 2009)

Una particularidad del empleo del color que apoya el entendimiento de la información es el uso del alto contraste de colores entre los elementos. Existen colores cuyos contrastes mejoran aún más la retención del contenido por tiempos prolongados en la memoria. El alto

contraste de color en las palabras sobre el fondo aportan a una mejor legibilidad. Colores que mejor funcionan en crear un mayor contraste son el color rojo sobre un fondo blanco. De la misma manera el color negro sobre un fondo blanco suele tener el mismo efecto positivo en la memoria. (RICHARD H. HALL, 2004)

Hay que tener en cuenta que el contraste entre los colores aportan a un mayor desempeño de la memoria al momento de la creación de piezas gráficas cuyo objetivo es dotar información

### ***1.6 Aprender a través de elementos animados***

La comprensión de los mensajes a través de la comunicación visual es aún más efectiva que la comunicación escrita u oral. Está comprobado que a través de las imágenes las personas retienen la información por un tiempo más prolongado que si sólo la escuchan o la leen. (TASI, 2004)

Es por ésta razón que decidimos incluir en nuestros módulos de **podcasts**, elementos visuales. Las personas optan por elegir entre presentaciones que incluyan elementos visuales a las que solo muestran simples textos. Este fue el resultado del experimento que realizamos a estudiantes universitarios de primeros años de carrera de ciencias sociales en diversas universidades de la ciudad. Los estudiantes manifestaron su interés por recursos visuales en las presentaciones en contraste a presentaciones que se limitan a mostrar únicamente textos o que son pobres en elementos gráficos como fotografías o diseños. Manifestaron también su deseo por incorporar pequeñas animaciones en las presentaciones para lo cual nos aconsejaron incluso el uso de "Prezi", que

es una aplicación multimedia para la elaboración de presentaciones profesionales similar a Power Point. ([www.prezi.com](http://www.prezi.com))

El uso de elementos animados como medio para mejorar la enseñanza-aprendizaje es cada día más importante por su eficacia. (eduMedia, 2014) Vemos ejemplos de esto en animaciones tipográficas que invaden páginas como YouTube. Estas animaciones son muy populares en campañas sociales, donde lo que se trata lograr es influir en las conciencias y decisiones de las personas por medio de mensajes claros y concisos proporcionados por medio de gráficos animados. Los videos tipográficos además de incluir palabras, apoyan la información por medio de ilustraciones animadas lo que las hace aún más atractivas. Éstas animaciones se caracterizan por optar por diseños sencillos y con contraste entre colores. La idea de realizar diseños sencillos se basa en el principio de no contaminar con ruido visual la información porque la entorpece (Baskinger, 2001). Otra característica que apoya a incrementar la comunicación a través de este tipo de videos es la sincronización de lo que se escucha con lo que se ve. Es evidente que ésta particularidad atrae en mayor escala la atención y por ende el comprensión de la información. (Martínez & Riaño de Antonio, 1999)

La necesidad de acoplarse a las exigencias de la era tecnológica y sus avances ha sido la preocupación de muchas instituciones educativas. Como un claro ejemplo, tenemos el programa educativo virtual que se desarrolla en Jamaica desde el año 2005 llamado "e-Learning Jamaica Project" ([www.e-ljam.net](http://www.e-ljam.net), 2014) que cuenta con su propia página web y un canal en Youtube donde se encuentran, a través de videos, los contenidos

de las materias que se dictan en las diferentes instituciones educativas de la isla. Este programa establece un apoyo académico para las 162 escuelas secundarias de Jamaica donde se busca que los alumnos se introduzcan y aprendan el conocimiento con el apoyo del contenido visual. Entre las diferentes materias que refuerza el programa se encuentran las matemáticas, biología, química, entre otras. Estos videos constan principalmente de tipografías animadas, videos y fotografías que logran un mejor vínculo entre la información proporcionada y la captada.

### **1.7 Implementación escenográfica para uso académico**

Una de las aristas de la realización de un videopodcast educativo es el escenario o espacio en el que se va a desarrollar la presentación. Es importante considerar que el cuidado del fondo escenográfico en la elaboración de un podcast es un elemento importante para el objetivo del aprendizaje. Es a través del escenario que se refuerzan los apoyos visuales adicionales, como lo es la figura del interlocutor y las proyecciones visuales. El color en el fondo escenográfico influye en la manera en la que receptamos los demás soportes visuales que conforman la presentación en general.

Como se detalló anteriormente el color juega un papel fundamental en la retención de la información. El alto contraste de ciertos colores aportan a un efecto positivo en la memoria. Combinaciones de colores exitosas para este fin son el color rojo sobre un fondo blanco, así mismo los elementos negros sobre un fondo blanco afinan la concentración y

retención de los contenidos (RICHARD H. HALL, 2004). Un ejemplo evidente son los softwares de presentaciones profesionales como Power Point o Keynote, donde la primera recomendación para la elección de presentaciones son las que contienen letras negras sobre fondo blanco.

El objetivo de el fondo escenográfico en este tipo de podcasts es mantener la atención constante sobre el expositor y tratar en lo posible de que no exista ruido visual en el fondo que pueda entorpecer la atención. Para la elaboración de éste proyecto se ha construido un fondo escenográfico que contemple los beneficios que brinda el color blanco en la memoria. De igual manera el diseño de la escenografía se inclina a la idea de mantener un escenario prolijo, y para asegurar la atención, eliminamos cualquier ruido visual por medio de un color blanco uniforme de fondo. (Baskinger, 2001) La construcción de un escenario minimalista responde a la característica de éste concepto por mantener la concentración.

El logo de nuestro podcast lo hemos colocado de lado izquierdo y a una altura media en comparación de la altura total de la estructura. La estructura cuenta con una altura de 2 mts, el logo está colocado a un metro del nivel del suelo. Lo hemos realizado de esta manera puesto que las composiciones "que tienen el peso visual a la izquierda cuentan con más solidez y estatismo" (Boscardin, 2007)

Por otro lado quisimos lograr que el logo de nuestro proyecto resalte y sea parte de la escenografía, para de ésta manera generar la recordación de la marca. Hemos logrado este objetivo al contrastar

nuestro logo, el cual es de color rojo, sobre el fondo escenográfico de color blanco. De acuerdo a las teorías del color anteriormente mencionadas, esta combinación de colores aporta a un desempeño positivo de la memoria y la retención de información. (RICHARD H. HALL, 2004)

Por medio de un escenario minimalista y sin ruido visual, queremos lograr un sentimiento de comodidad visual por parte de los estudiantes y de ésta manera conseguir retener su atención en la información que escatimamos priorizar.

## **2.- Descripción general del proyecto**

### ***2.1.- Objetivo***

Como objetivo general del presente proyecto se precisó crear un producto audiovisual (formato ***podcast***) lo suficientemente atractivo para que fomente en los jóvenes universitarios el interés por el análisis de materias en ciencias sociales; en este caso y de forma específica en materia relacionada con las Relaciones Internacionales y actores no estatales.

### ***2.2.- Alcances y límites***

#### ***De los Alcances del proyecto***

Respondiendo al objetivo general del proyecto se han considerado como alcances los siguientes puntos para fines del

presente manual:

### **a) Un producto audiovisual de alta calidad**

En orden de que nuestro proyecto gane aceptación y valor se buscó realizar un producto de alta calidad tanto en su fondo como en su forma.

#### **FORMA**

- De acuerdo a las exigencias de nuestro público objetivo, el cual está familiarizado con la visualización de productos en alta calidad, se utilizó la tecnología de grabación en High Definition en un formato de reproducción amigable para la variedad de medios que existen.
- Se implementaron apoyos visuales como las animaciones y la escenografía para proporcionar un mejor entendimiento a los temas y un mayor disfrute de los mismos.

#### **FONDO**

- En cuanto al contenido de este proyecto, cada guión del circuito de podcasts precisó de una investigación realizada en conjunto entre estudiantes universitarios y expertos en la temática a tratar.

### **b) Un producto visualmente atractivo para el grupo objetivo**

De acuerdo a los resultados de la investigación que fue realizada a estudiantes universitarios que cursan los primeros

años en carreras de ciencias sociales (nuestro grupo objetivo) y se determinaron las siguientes necesidades visuales:

- Contar con material gráfico de apoyo a la presentación.
- Precisar que los elementos gráficos estén ligeramente animados.
- Piden que el diálogo de la presentación no sea complicado y de una duración no excedente a los 10 minutos.
- Contemplan la necesidad de contar con un sonido limpio y claro, puesto que el esfuerzo por entender un audio defectuoso desmotiva a estar atentos con la presentación.
- Manifestaron su necesidad por la utilización de varios planos del expositor para hacer la presentación más atractiva.

### **c) Un producto con contenido actual**

- Al ser un proyecto que apoye las clases de los profesores de la UCG, las temáticas deben responder a las necesidades del plan académico del profesor responsable del proyecto. Se recomienda ofrecer contenidos con temáticas actuales y de interés para los alumnos, sobre todo información que les permita conocer el contexto político y social actual.

Estos alcances son los requisitos mínimos que necesita la elaboración de este proyecto.

## ***De los límites del proyecto***

Los límites del proyecto se refieren a la delimitación de las consideraciones mínimas que se deben tener en cuenta en la elaboración o réplica de los siguientes módulos de podcasts.

	<b>Requisitos a considerar</b>
<b>Generalidades</b>	El producto debe ser digital y esencialmente audiovisual. El propósito de utilización del Podcast debe ser académico. Por ello, la plataforma donde deberá ser publicado es Itunes U.
<b>Producción</b>	Se debe de trabajar de la mano de un guión técnico estructurado de tal manera que contemple las acciones de planos a realizarse y también deberá indicar los momentos en los que aparecerán los diseños animados o las fotografías. Dicho guión deberá trabajarse con expertos en el área de multimedia para su final aprobación. Se requiere la utilización de cámaras que graben en alta definición y el equipo de audio necesario para la nítida

	<p>captación de la voz del expositor. Se recomienda la utilización de un corbatero.</p>
<b>Elementos comunicacionales</b>	<p>Se deben respetar los usos de la marca, según lo establecido en el manual "Desarrollo de la marca para uso en medio digital". En cuestión del apoyo visual que contempla el montaje de la escenografía y las animaciones se recomienda seguir las sugerencias descritas en este manual, donde se detallan los tipos de gráficos, escenografía y animaciones que se incorporarán en el podcast.</p>
<b>Contenido</b>	<p>La producción de los guiones literarios, debe ser el resultado de un trabajo en conjunto entre estudiantes-expositores y docentes encargados del módulo. Debe ser producto de una investigación guiada, se debe evitar el sensacionalismo y la parcialidad de los contenidos y debido a las razones antes mencionadas, se deberá analizar temáticas actuales relacionada a las ciencias sociales.</p>

Siguiendo con los límites mencionados, se logrará obtener un producto que pueda ser replicable efectivamente en un futuro.

### 2.3.- Actores

Para fines de desarrollar el presente proyecto se contó con diferentes actores cuya participación e involucramiento fueron decisivos para la elaboración del producto.

Contamos con actores internos y externos que estuvieron involucrados directa o indirectamente en la realización del proyecto y son los siguientes:

Actores Internos	Actores Externos
<ul style="list-style-type: none"><li>● Estudiantes de Pregrado</li><li>● Docentes del área de Comunicación</li><li>● Docentes del tema al que se vaya a enfocar dentro de las facultades de la UCG</li><li>● Directivos de la Institución</li><li>● Departamento de Sistemas de la Universidad</li><li>● Departamento de Proyectos de Aplicación Profesional</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Estudiantes de pregrado y posgrado</li><li>● Expertos en el área de Diseño</li><li>● Expertos en el área de Multimedia</li><li>● Carpintero</li></ul>

### 2.4. Breve descripción de las distintas aristas del proyecto

- **Carlos Espinoza**

"Realización de los circuitos de Podcast de la Universidad Casa Grande: pre-producción, producción y post producción".

Estas etapas consisten en la construcción del proyecto desde la elaboración de los guiones literarios hasta la postproducción del producto.

- **Antuan Barquet**

"Mecanismos para la selección de expositores del Circuito de Podcast de la Universidad Casa Grande: detalles a considerar próxima ejecución"

Para la efectiva comunicación en una presentación profesional, el expositor es esencial. En esta arista se detallan los parámetros a considerar para la elección de un correcto interlocutor.

- **Irene Vélez**

"Guía para la selección de temas, investigación y redacción de los guiones literarios a utilizarse en los módulos del circuito de Podcast".

Para la investigación que precede a la realización de los guiones literarios se debe determinar cuáles serán los contenidos a tratarse en cada módulo. La redacción de los guiones, deben seguir procesos determinados para poder cumplir con los aspectos requeridos.

- **Jaime Jaramillo**

"Manejo de presupuesto y adecuación de la locación para los Podcasts"

Para la elaboración de cualquier proyecto es necesaria la estimación de un presupuesto que contemplará los costos aproximados en la realización del mismo. Así como también la posibilidad de que la inversión pueda ser recuperada.

- **Mariuxi Saavedra**

"Lineamientos a seguir para la elaboración del apoyo visual en un Podcast educativo: animaciones y escenografía"

Para la finalidad de una comunicación efectiva que permita la retención y comprensión de la información, se detallará en el siguiente manual los elementos que construyen una comunicación atractiva y eficaz.

- **Luz Rodríguez**

"Desarrollo de la marca para uso en medio digital"

La comunicación visual es indispensable para cualquier proyecto cuya aplicación esté destinada a medios virtuales. La tecnología y sus avances nos encaminan a desarrollar elementos comunicacionales visuales.

- **Isabel Vásquez**

"Cómo utilizar un Podcast educativo en clases: recomendaciones y observaciones necesarias para su implementación".

La utilización de las plataformas virtuales como medio de enseñanza es indispensable para la inclusión de cualquier institución educativa en la era actual digital.

### **3.- Objetivos específicos del proyecto que la aplicación de este tomo del manual permitirá alcanzar**

La finalidad de esta guía es proporcionar a los futuros elaboradores de circuitos de podcasts, lineamientos que permitan efectivizar a través de

la comunicación visual, la comprensión y retención de la información en los estudiantes universitarios.

Para lograr éste propósito se ha elaborado este manual de uso, que provee los lineamientos necesarios para la correcta y efectiva manipulación de los apoyos visuales (animaciones y escenografía) en un videopodcast educativo.

De acuerdo a las acciones a realizarse en el presente manual, el objetivo general y su objetivo específico consecutivo que ésta guía permitirá alcanzar son los siguientes:

***Objetivo general de investigación:***

*Identificar cuáles son los elementos comunicaciones que generan mayor atracción en los jóvenes universitarios en relación al consumo de contenido en materia de ciencias sociales.*

***Objetivo específico de investigación:***

*Definir cuáles son los elementos audiovisuales más efectivos y entretenidos para los jóvenes universitarios*

**4.- Listado de las acciones a realizarse y breve descripción de cada una de ellas**

Las acciones a realizarse para la elaboración de el apoyo visual, animaciones y escenografía, de un podcast educativo son las siguientes:

**Elaboración de animaciones**

1. De acuerdo al guión literario, se determinará -junto con el equipo desarrollador del contenido- la información que se precisa ejemplificar por medio de elementos visuales animados.

2. Determinar junto con el equipo de diseño la forma de ejemplificar dicho contenido visualmente
3. Una vez elaborados los elementos visuales, se deberá contar con la final aprobación del equipo de -desarrollo de contenido-
4. Después de la aprobación y elaboración de los elementos visuales, se entregarán dichos elementos al grupo multimedia el cual los animará en sincronización con la voz del expositor.
5. Una vez animados se incorporarán dichas animaciones a la edición final.
6. Se presentará la edición junto con los elementos animados a los responsables del contenido del proyecto para su final aprobación.
7. Finalmente se incorporarán los cambios realizados a la edición final y se procederá a la exportación del producto final.

### **Elaboración de la escenografía**

1. De acuerdo a la finalidad del proyecto que consiste en ser un producto educativo, se procede a realizar una investigación en cuanto a teorías necesarias para la elaboración de un fondo escenográfico que funcione como soporte visual en una presentación académica
2. Una vez realizada la investigación se efectúan entrevistas con expertos en diseño de arte, que guiarán al proceso de la comunicación visual por medio del montaje escenográfico

3. Al obtener ésta retroalimentación se procede a realizar un bosquejo de la escenografía
4. Se socializa éste bosquejo con el asesor multimedia y con el equipo de desarrollo de contenido para su final aprobación
5. Una vez aprobado el bosquejo se elabora la lista de materiales y equipo humano necesario para la construcción de la escenografía
6. Se coordinan los horarios y el lugar de grabación donde se desarrollará el proyecto
7. Se construye la escenografía en un lugar ventilado donde se puedan operar, con mayor facilidad, las maquinarias necesarias para la elaboración de la misma
8. Finalmente se monta la escenografía en el lugar de grabación
9. Una vez culminada la grabación de los circuitos de podcasts se desmonta la escenografía y se deja el lugar limpio
10. Se guarda la escenografía en un lugar seco para que pueda ser reutilizada en los siguientes circuitos de podcasts

## **5.- Desarrollo del paso a paso de las acciones**

## 5.1 Elaboración de animaciones

1. ***De acuerdo al guión literario, se determinará -junto con el equipo desarrollador del contenido- la información que se precisa ejemplificar por medio de elementos visuales animados***

Es necesario una reunión entre los departamentos que manejan el contenido y la forma del podcast (diseño, multimedia y equipo de investigación) para determinar cuáles son las partes del contenido que requieren de elementos visuales para lograr el mejor entendimiento del mensaje.

2. ***Determinar junto con el equipo de diseño la correcta forma de ejemplificar dicho contenido visualmente***

Una vez determinado el contenido a ejemplificar, el equipo de multimedia y de diseño pondrá a prueba sus conocimientos en comunicación y solucionarán los conflictos en la comprensión del contenido de manera visual.

Para el caso de éste podcast en particular se ha determinado que, en cuanto a los diseños a desarrollar para una efectiva comunicación se implementarán gráficos simples. Éste tipo de gráficos colaboran con la rapidez en la captación de los mensajes y por tratarse de diseños sencillos, la fácil y rápida comprensión de los mismos. (Baskinger, 2001)

De igual manera se ha determinado que dichos gráficos contengan una tonalidad de colores de la gama de los grises junto a la gama del color verde, en contraste con colores cálidos como la gama del color rojo. Dependiendo del contenido a tratar se combinarán únicamente con éstas gamas de colores propuestas.

El objetivo es el de no cansar la vista de los espectadores con combinaciones de colores deslumbrantes que lo único que lograrían sería entorpecer la atención. El color rojo, se utilizará en las gráficas para resaltar mensajes que requieran de un urgente énfasis.

3. ***Una vez elaborados los elementos visuales, se deberá contar con la final aprobación del equipo de -desarrollo de contenido-***

Esta aprobación verificará la pertinencia de los elementos propuestos por el equipo de diseño, con el fin de comunicar el contenido eficazmente.

4. ***Después de la aprobación y elaboración de los elementos visuales, se entregarán dichos elementos al grupo multimedia el cual los animará en sincronización con la voz del expositor.***

El equipo multimedia deberá ser dividido para encargarse de la etapa de la edición y la etapa de animación del proyecto. Es importante ésta división por dos motivos:

**Primero**, para agilizar la elaboración multimedial del podcast.

**Segundo**, porque es importante mantener un estilo homogéneo en las animaciones y la edición. Si se realizan estas operaciones

entremezcladas, se notará visualmente un quiebre en el estilo del podcast.

El encargado de la edición deberá enviar el proyecto exportado al encargado de las animaciones para que realice la coordinación de las animaciones con el video final.

Por otro lado en cuanto al tipo de animaciones a implementarse para alcanzar un objetivo educativo, se desarrollarán las animaciones en un programa de animación o de efectos visuales. Se recomienda el uso del programa Adobe After Effects puesto que la manipulación de cada elemento con éste programa se realiza mas efectiva y rápidamente.

Se determinó que los movimientos de los elementos visuales serán sencillos. No se conformarán por animaciones estrictamente llamativas (las que contienen movimientos de difícil rastreo pero que llaman mucho la atención). En éste caso, las animaciones se están empleando únicamente como un apoyo multimedial en la explicación del expositor, por lo tanto, el uso de animaciones sencillas colaborará con la rapidez y la simpleza de la captación de los mensajes.

Se ha optado por realizar movimientos sencillos como:

- La aparición de los elementos por medio de transparencia: de 0% a 100%
- La ampliación o disminución del tamaño de los elementos.
- El desplazamiento de los elementos gráficos.

Es importante mencionar, como ya se explicó anteriormente, que no se debe abusar de los movimientos de los gráficos. Debe haber un balance entre los movimientos más bruscos y sutiles. A movimientos bruscos nos referimos con los desplazamientos y los sutiles al uso de la transparencia.

Por último al momento de realizar las animaciones, es importante que los elementos aparezcan mediante la sincronización de las mismos y la voz del expositor. De ésta manera se logrará un entendimiento preciso de la información. Un estudio realizado para un proyecto de lectura de la Universidad de Valladolid, España, reconoce un “importante aumento de la comprensión de los hablado si el sonido es acompañado por un patrón visual cuyos movimientos están coordinados por el texto hablado” (Martínez & Riaño de Antonio, 1999)

***5. Una vez animados se incorporarán dichas animaciones a la edición final.***

Una vez que el equipo de animaciones ha concluido su trabajo, se procederá a enviar dichas animaciones previamente sincronizadas, al encargado de la edición para que proceda a la exportación final del producto.

***6. Se presentará la edición junto con los elementos animados a los responsables del contenido del proyecto para su final aprobación.***

En caso de desaprobación de alguno de los elementos, el equipo responsable (diseño o multimedia) deberá realizar los cambios necesarios para así lograr la correcta comunicación de la información.

***7. Finalmente se incorporarán los cambios realizados a la edición final y se procederá a la exportación del producto.***

Una vez exportado y aprobado el producto final a través de los distintos actores que conforman la elaboración del proyecto, se contará con un podcast listo para su respectiva reproducción en las plataformas educativas, como Itunes o canales de Youtube.

## **5.2 Elaboración de la escenografía**

***1. Se procede a realizar una investigación en cuanto a teorías necesarias para la elaboración de un fondo escenográfico que funcione como soporte visual en una presentación académica***

De acuerdo a la finalidad del proyecto que consiste en ser un producto *educativo*, la investigación determinó que la correcta implementación de un fondo escenográfico en un producto audiovisual influye no solo en la atención del público sino también en la captación de la información.

Por medio de un fondo escenográfico correctamente logrado para el objetivo de contrastar elementos y por ende retenerlos en la memoria, la presencia del expositor y los recursos visuales son percibidos con mayor atención.

El apoyo visual, en este caso la escenografía, logra enfatizar la imagen

del presentador y el contenido que está presentando.

De acuerdo a nuestra investigación acerca de la retención de la información con la ayuda de los colores, se determinó que, en especial, los colores rojos o negros sobre fondo blanco muestran un efecto positivo en la memoria. (RICHARD H. HALL, 2004)

En el caso de este proyecto en particular y para satisfacer ésta finalidad, los recursos visuales, es decir, los diseños animados, están situados sobre un fondo blanco con un contorno circular en degradé de color gris. Mientras que los diseños que se anteponen a este fondo están elaborados con colores verdes junto a colores rojos. **(ANEXO 2)**

Por otro lado la vestimenta del presentador está sujeta a este mismo principio, del color sobre la retención la memoria, (RICHARD H. HALL, 2004) por lo cual se estimaron colores oscuros para que contrasten con el fondo escenográfico blanco. En el caso de los expositores Ignacio Garay e Iván Campaña, el color de sus camisas era el negro mientras que en Estefanía Luzuriaga predominaron los azules. **(ANEXO 3)**

***2. Una vez realizada la investigación se efectúan entrevistas con expertos en diseño de arte, que guiarán al proceso de la comunicación visual por medio del montaje escenográfico***

Se elaboraron entrevistas con expertos en Diseño de Arte como Roberto Frisone y Alex Fonseca y sus conclusiones fueron las siguientes:

Roberto Frisone manifestó que el fondo escenográfico debe connotar jovialidad puesto que en este caso el público principal son estudiantes en los primeros años de carrera.

Sugirió utilizar un color neutro de fondo.

Recomendó que no se coloque el logo en el piso puesto a que le resta importancia a la marca, la minimiza.

Alex Fonseca sugirió que se utilice un color blanco de fondo para la escenografía.

A partir de estas sugerencias, y de acuerdo a los resultados de la revisión documental se decidió realizar el fondo escenográfico de color blanco.

### ***3. Al obtener ésta retroalimentación se procede a realizar un bosquejo de la escenografía***

El bosquejo se lo realizó tomando una foto al lugar donde posiblemente se iba a efectuar la grabación y realizar en Photoshop un montaje de un sólido blanco para esclarecer cómo se vería la nuestra escenografía.

A partir de éste bosquejo se tuvo una idea más clara de cuáles serían los materiales que se iban a necesitar para la elaboración de la escenografía, de qué proporciones se la iba a elaborar, y también se logró resolver cuestiones de gestión en la obtención de los recursos para la construcción. Dichos materiales estarán mejor detallados en el manual "Manejo de presupuesto y adecuación de la locación para los Podcasts"

**4. Se socializa éste bosquejo con el asesor multimedia y con el equipo de desarrollo de contenido para su final aprobación**

Se convoca a una reunión con todos los miembros que realizan el podcast entre los creadores de la forma y el contenido del mismo, y se aprueba el bosquejo escuchando los criterios y recomendaciones en comunicación visual que nos puedan proveer nuestros colaboradores.

***5. Una vez aprobado el bosquejo se elabora la lista de materiales y equipo humano necesario para la construcción de la escenografía***

Es recomendable, para la construcción de la escenografía contar con el apoyo de un carpintero que asesore las diferentes etapas de la construcción. Él recomendará las mejores herramientas a utilizar y los procesos a seguir para la elaboración de la estructura.

En nuestro caso en particular se concluyó que el mejor material, fuerte y resistente, para la escenografía sería el plywood de más de 5cm de grosor.

El largo y alto de la escenografía va a depender del espacio concedido para la grabación.

También se considera la dimensión de la escenografía para efectos de grabación: es decir, se debe tener en cuenta los planos y ángulos que captarán las cámaras junto con la dimensión de la estructura escenográfica para hacer los encuadres y no contar con futuros problemas por falta de espacio en el fondo.

En este caso se determinó que la escenografía contaría con un alto de 2 m y un ancho de aprox. 7m. De este modo no se tuvo problemas en la grabación por falta de espacio.

El logo fue construido por a una empresa encargada de realizar logos corpóreos para compañías. Pedimos que el logo sea hecho de material acrílico con focos de luz en la parte interior.

Dicho logo se conecta a una fuente de luz y se lo puede atornillar en la superficie del plywood.

#### ***6. Se coordinan los horarios y el lugar de grabación donde se desarrollará el proyecto***

En nuestro caso particular, decidimos realizar la grabación del podcast en un aula de la universidad puesto que fue complicado contar con un espacio adecuado para la grabación del producto. Un espacio adecuado es un lugar que cumpla con los requisitos para la grabación: temas como acústica, puntos de conexión eléctricas, espacio físico e iluminación fueron considerados.

Hubo conflictos en cuanto a la coordinación de horarios, disponibilidad y presupuesto para grabar fuera de la universidad por lo que se decidió realizar la grabación en un aula que cumpla con la mayoría de estos requisitos. Finalmente se decidió grabar en la sala de conferencias II del Edificio Blanco de la UCG. La sala cumplía con la mayoría de requisitos para poder grabar. Defectos como la mala acústica en el aula fueron corregidos por medio de un corbatero y en cuanto a defectos en las entradas de luz de la sala se corrigió compensando con equipo de iluminación adicional.

Todos estos equipos fueron proporcionados por la UCG.

***7. Se construye la escenografía en un lugar ventilado donde se puedan operar, con mayor facilidad, las maquinarias necesarias para la elaboración de la misma.***

Se debe realizar el trabajo de carpintería en un lugar al aire libre para no contaminar con residuos la sala prestada. En lo posible dicho lugar no debe ser alejado de el lugar de grabación puesto que dificultaría el transporte de la estructura.

Para efectos de la construcción de la escenografía se recomendó la lijada y empastada de las 7 planchas de plywood. Una vez terminadas de empastar las 7 planchas se procedió a pintar la estructura con una pintura mate color blanco puro. **(ANEXO 4)**

***8. Finalmente se monta la escenografía en el lugar de grabación***

Para montar la escenografía se precisó de la construcción de pie de amigos que proporcionarían soporte y balance a nuestra estructura.

Para obtener una mejor fijación de la escenografía, se templaron las esquinas superiores a las vigas del techo de la sala, amarrándolas con hilo nylon grueso.

Se realizaron las perforaciones necesarias en el plywood para poder instalar nuestro logo iluminado y preveer contar con una fuente de conexión eléctrica al alcance.

De esta manera contamos con la seguridad de una estructura inamovible que nos servirá para la grabación de nuestro producto.

***9. Una vez culminada la grabación de los circuitos de podcasts se desmonta la escenografía y se deja el lugar limpio***

Con la ayuda de un maestro se procede a desmontar la escenografía y se limpia la zona donde se ha realizado la grabación.

***10. Se guarda la escenografía en un lugar seco para que pueda ser reutilizada en los siguientes circuitos de podcasts***

Se transporta la estructura a un lugar seco y seguro para evitar daños en la misma. De esta manera se puede contar con esta estructura para cada circuito de podcasts a realizar en el futuro.

## **6. Recomendaciones Generales**

Se recomienda realizar circuitos de podcasts seguidos con el fin de:

- Aprovechar el montaje escenográfico: teniendo en cuenta que el lugar de grabación proporcionado cuenta con horarios establecidos y por tanto tiempos limitados de prestación de su espacio.
- Así mismo se debe aprovechar la tenencia de equipos de grabación, puesto que cuentan con un tiempo específico de prestación.
- La ubicación del equipo de iluminación, de las cámaras y los demás elementos necesarios para la grabación (equipo de audio,

dolly, etc) no deberían montarse y desmontarse puesto que variaría el diseño de la iluminación y cambiarían los planos y movimientos de cámara lo que arruinaría la continuidad del estilo que propone el podcast

- La disponibilidad del equipo humano está estrictamente coordinado con la disponibilidad de los recursos técnicos, entonces la falta de uno de ellos descoordina los tiempos del otro
- También constituye a un alivio emocional para el equipo de producción el no extender la grabación del proyecto.

## 7.- Anexos

### Anexo 1

Página web de inicio de la empresa Apple



## Anexo 2

Diseño de animaciones en colores verdes y rojas sobre un fondo blanco con contorno circular en degradé de color gris





### **Anexo 3**

Los colores oscuros en la vestimenta que contrastan con el color blanco de fondo



Anexo 4

Plancha de plywood en proceso de empaste



## Bibliografía

Apple. (2014). Obtenido de [www.apple.com](http://www.apple.com)

Baskinger, M. (2001). Obtenido de Visual Noise in Product Design: Problems + Solutions: [http://com119.tripod.com/Visual\\_Noise.pdf](http://com119.tripod.com/Visual_Noise.pdf)

Boscardin, J. (2007). *Lenguaje Gráfico*. Obtenido de [http://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje\\_grafico.pdf](http://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_grafico.pdf)

Diario El Comercio. (2014). Las redes sociales, con más opciones productivas. *El Comercio* .

eduMedia. (2014). Obtenido de <http://www.edumedia-sciences.com/es/c1-sobre-edumedia>

Ferrer, G. T. (15 de Febrero de 2013). *Universidad de las Islas*. Obtenido de Audio y Video Podcasts para el aprendizaje de lenguas extranjeras en la formación docente inicial: <http://campusvirtuales2013.uib.es/docs/161.pdf>

Greene, B. B. (1983). *Coloring the environment: Hue arousal and boredom*.

Hewlett-Packard. (2004). Obtenido de The Power of Visual Communication : <http://www.hp.com/large/ipg/assets/bus-solutions/power-of-visual-communication.pdf>

Hume, K. (2008). *Overview of visual supports*. Obtenido de The National Professional Development Center On Autism Spectrum Disorders: [http://autismpdc.fpg.unc.edu/sites/autismpdc.fpg.unc.edu/files/VisualSupports\\_Overview.pdf](http://autismpdc.fpg.unc.edu/sites/autismpdc.fpg.unc.edu/files/VisualSupports_Overview.pdf)

Lloyd-Jones TJ, N. (2009). *Independent effects of color on object identification and memory QJExpoPsychol*.

Loring, W. (Junio de 2013). Obtenido de Apoyos visuales: [http://kc.vanderbilt.edu/kennedy\\_files/VisualSupportsBroad-Sp.pdf](http://kc.vanderbilt.edu/kennedy_files/VisualSupportsBroad-Sp.pdf)

Martínez, M. Á., & Riaño de Antonio, O. (1999). *Proyecto de Lectura y Reproducción de Texto con Boca Animada en Español*. España.

Martín-Laborda, R. (2005). *Fundación AUNA*. Obtenido de Las nuevas tecnologías en la educación: <http://estudiantes.iems.edu.mx/cired/docs/ae/pp/fl/aepflp11pdf01.pdf>

Moreno, A. J. (7 de Septiembre de 2012). *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado* . Obtenido de <http://recursostic.educacion.es/>:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>

RICHARD H. HALL, P. H. (2004). *The impact of web page text-background colour combinations on readability, retention, aesthetics and behavioural intention*. Missouri, USA.

Salvat, B. G. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual*. Obtenido de [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA\\_\\_e-learning\\_castellano.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA__e-learning_castellano.pdf)

Tam, K. (2008). Obtenido de Hong Kong Polytechnic University: <http://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/arts-edu/pd/visual%20communication.pdf>

TASI. (2004). *The Use of Images to Support Instruction and Presentations," Technical Advisory Service for Images .*

Ted Talks. (2014). *TED (Technology, Entertainment and Design)*. Obtenido de [www.ted.com](http://www.ted.com): <https://www.ted.com/participate/organize-a-local-tedx-event/tedx-organizer-guide/venue-spaces/design-the-experience>  
Universidad de Colorado Denver. (2008). *Is there a Podcast in your classroom?* Estados Unidos.

[www.e-ljam.net](http://www.e-ljam.net). (2014). *E-Learning Jamaica Project*. Obtenido de [www.e-ljam.net](http://www.e-ljam.net)

[www.prezi.com](http://www.prezi.com). (s.f.). Obtenido de Prezi: [www.prezi.com](http://www.prezi.com)