

UNIVERSIDAD
CASA GRANDE



ESCUELA DE COMUNICACIÓN
MÓNICA HERRERA

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

**MANUAL DE PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS
AUDIOVISUALES DEL PROYECTO TITIRIVON**

Autor.-

Javier Eduardo Medranda Reyes

Guía
Vicente Molina

Asesor
Guadalupe Chávez

Trabajo Final para la obtención del título
Licenciado en Comunicación Audiovisual y Multimedia.

Guayaquil, Enero del 2015

UNIVERSIDAD
CASA GRANDE



ESCUELA DE COMUNICACIÓN
MÓNICA HERRERA

**UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA**

TITIRIVON

**PROYECTO DE APLICACIÓN
PROFESIONAL**

Autor.-

Javier Eduardo Medranda Reyes

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

Guayaquil, Enero del 2015.

Créditos

Diseño de Interfaz

Ma. Gioconda Peña
Karen Vargas

Ilustración

Ginette Wong
Karen Vargas

Producción Audiovisual

Javier Medranda

Redacción

Andrea Itúrburu

Adaptaciones & Contenido

Andrea Rodas
Andrea Itúrburu
Paulina Hidalgo

Agradecimientos

Agradezco a mis padres, guías de mi vida, que nunca han dejado de creer en mi y decidieron apoyarme incondicionalmente en que yo haga que me gusta.

Mis hermanos y familiares que aunque algunos hasta la fecha no saben que estudio confían plenamente en mi futuro y saben que de una forma u otra voy a tener éxito.

Mis mejores amigos, que cuando llego a perder la fé en mi mismo ellos son los únicos que saben como darme la fuerza para poder levantarme y superarme.

Los multimedias, que con estos años de amanecidas, risas, peleas, fiestas, historias y todo lo demás que hemos vivido me han enseñado el trabajo en equipo y el confiar uno en el otro , y no solo me llevo amigos sino todo una familia.

A mis profesores Sosa, Campi, Bernardo, Enrique y Pastor, que no solo me han enseñado a sobrevivir la universidad, sino a prepararme para un futuro incierto, competitivo y lleno de obstáculos.

Gracias a los colaboradores del proyecto en especial a Karen porque sin ella literalmente promocion 2016.

Índice

Antecedentes	11
Descripción del proyecto	19
Objetivo general del proyecto	21
Límites y alcances	23
Actores	25
Aristas del proyecto	27
Objetivos del manual	31
Actores	33
Preproducción	35
Producción	49
Posproducción	55

Antecedentes

Como antecedentes del manual al ser un proyecto relativamente nuevo usaré los resultados de la investigación que se realizó en entrevistas, encuestas, análisis de proyectos similares, apps en general, etc.

El 33% de aplicaciones investigadas contenían videos animados, con una duración entre uno y dos minutos. Un 45% contenía animaciones de íconos o personajes con una duración entre uno y dos segundos. Estas animaciones se repiten indefinidamente. Todas las aplicaciones tenían un sonido agudo y monótono. El audio juega un rol importante en las interfaces para niños, Strommen y Reville (1996) sugieren que “el uso del sonido junto con gráficos está ayudando mucho a los estudiantes a tener una mejor comprensión” (Ibrahim & Salim, 2004).

Además mientras se relata una historia se la refuerza con actividades. Las interfaces para niños deben incluir actividades “distintas de la lectura secuencial, que refuercen el proceso de aprendizaje, tales como ejercicios que invitan al estudiante a utilizar sus conocimientos en situaciones concretas” (Aedo & Díaz, 2000). Las observaciones realizadas por Michael Cohen Group LLC (2011) sugieren que “algunas de las aplicaciones diseñadas para los dispositivos táctiles móviles permiten a los niños pequeños aprender y descubrir en formas que son comparables a su modo preferido de educarse: contacto físico, prueba y error” (Goodwin, Highfield, 2012). Es decir que así los niños se equivoquen cuando hacen las actividades, tienen la opción de hacerlas repetidas veces.

Los juegos en su mayoría están planeados para durar de 1 a 3 minutos sin brindar nada tangible al usuario, Mybee recomienda (2008) que “el juego no debe tomar demasiado

tiempo. Un juego para un niño de hasta la edad de tres años debe tener un máximo de tres minutos. De tres a siete años de edad, un máximo de quince minutos” (O’Hare, 2014). Las otras 4 aplicaciones, brindan pdfs descargables para imprimir, colorear y/o armar.

Con respecto al tiempo límite de las actividades, Brigitte Theeuwes y Scott Traylor (2014) declaran que “los límites de tiempo con respecto a un juego no son beneficiosas para el aprendizaje de un niño pequeño. Deben darles todo el tiempo que necesitan para completar el desafío” (O’Hare, 2014). De lo contrario, estos podrían frustrarse y perder el interés en usar determinado medio digital.

En la mayoría de las aplicaciones la barra de menú se encuentra ordenada de una manera vertical. Contando con botones de ayuda como inicio, crear, regresar, adelante, ayuda, borrar, editar y guardar. Existen botones de

desplazamiento en las esquinas, en la parte superior e inferior de la pantalla.

Dado que los niños carecen de paciencia, es primordial que cualquier medio digital cuyos usuarios principales sean ellos sea intuitivo y no necesite de un manual de instrucciones, “generar una interfaz lo suficientemente sencilla para que los usuarios finales no tengan que perder tiempo en aprender técnicas de manipulación de software” (Jenci & Sales, 1998). En las apps analizadas se observó que la navegación es muy sencilla y fácil. El desplazamiento dentro de los juegos se presentan de una forma muy natural, se deslizan horizontalmente, contando con transiciones mayormente de movimiento y opacidad.

Un 44% de las aplicaciones incluye una sección con información o consejos para los padres. Las aplicaciones deben ser pertinentes a la edad de los niños y los gestos (sobre pantallas táctiles) que estos pueden

hacer, “los siete gestos más comunes que siempre se utilizan en las aplicaciones para niños son tocar, arrastrar y soltar, deslizar, pellizcar, extender y rotar” (Abdul Aziz, 2013, p. 447). Las pantallas en su mayoría se manejan de forma horizontal, teniendo como gestos más comunes, tap, arrastrar y deslizar.

Los botones de desplazamiento están ordenados horizontalmente, alineados hacia arriba y son de tamaño mediano. La barra de navegación puede estar ubicada en la parte superior o inferior de la pantalla. Todas las aplicaciones cuentan con instrucciones para realizar las actividades, explicándolas con dibujos y verbalmente. Sesame Workshop (2013) añade que “la mayoría de las instrucciones deben ser visuales. Los niños prestan más atención a las instrucciones visuales que a las auditivas” (O’Hare, 2014). Las instrucciones visuales son más llamativas, por lo que adicionalmente, Hanna et al. (1999) añaden que “alternativamente,

pueden haber personajes en la pantalla que comuniquen las instrucciones con sus correspondientes animaciones”. (Chiasson, Gutwin, 2005). El uso de personajes representa una forma interesante y más dinámica de presentar las instrucciones.

Los medios digitales para niños deben evitar contener hipervínculos que los redirijan a otros sitios; ya que esto podría presentar un riesgo. De hecho, de las aplicaciones analizadas, solo existe 1 que tiene publicidad, el resto no. (10 de 11). Brigitte Theeuwes y Jessica Piotrowski (2014) concuerdan en que “la aplicación no debe contener enlaces a otros sitios web, no debería haber ninguna publicidad, ni opciones de pago dentro de la aplicación (por ejemplo, tener que pagar para avanzar al siguiente nivel). El niño debe permanecer dentro del entorno de seguridad de la aplicación” (O’Hare, 2014).



Proyecto

Descripción del proyecto

Cada vez es más común que los niños estén expuestos a nuevas tecnologías desde muy corta edad. Con el fin de desarrollar un espacio que sea utilizado como una fuente de diversión, aprendizaje y momentos compartidos entre padres e hijos; se decidió crear un recurso interactivo digital basado en las obras de títeres que Ana von Buchwald ha venido realizando durante más de 50 años, debido a que su trayectoria como titiritera constituye un legado cultural muy importante para la ciudad de Guayaquil y debe ser inmortalizado.

El proyecto está creado específicamente para la plataforma digital de tablets debido a que la mayoría de nuestro grupo objetivo

cuenta con al menos uno de estos dispositivos en su casa y los sabe utilizar. Asimismo, los niños entre 5 - 7 años están desarrollando sus capacidades motrices y necesitan dispositivos amplios en los que puedan mover sus dedos con mayor facilidad, puesto que el mouse de la computadora puede ser muy difícil de manejar y los teléfonos inteligentes, en cambio, muy pequeños.

Aunque este proyecto fue creado específicamente para la plataformas digital, se está consciente de que debe contener actividades que permitan forjar lazos entre padres e hijos. Por lo que se incluyeron actividades complementarias que los inspiren a compartir nuevas experiencias. De esta forma esperamos que este proyecto sirva para que el ocio de los nativos digitales, pueda ser educativo y entretenido, al mismo tiempo que el legado, trabajo y espíritu de Ana von Buchwald sea transmitido a las nuevas generaciones.



Objetivo del proyecto

Entretener, difundir valores y crear momentos compartidos a través de una aplicación basada en las obras de Ana von Buchwald dirigida a padres e hijos que viven en la ciudad de Guayaquil.



Limites y alcances

Titirivon establecerá un nuevo concepto de diversión en familia combinando la actividad digital y tradicional. Dentro de este concepto, este juego fortalece los lazos en familia y así creando más momentos entre ellos.

Este proyecto, además del entretenimiento pretende educar, desde sus actividades, sus historias, su lenguaje, etc. Esta aplicación logra impulsar la cultura guayaquileña mediante un personaje reconocido en el ámbito del arte, específicamente el teatro de títeres.

El proyecto se limita en la inclusión de un nivel socioeconómico más bajo por el medio en el que se lo ofrece y el contenido y sus actualizaciones son finitos.



Actores del proyecto

Grupo de trabajo:

Javier Medranda
Karen Vargas
Andrea Itúrburu
Andrea Rodas
Tita Wong
María Geoconda Peña
Paulina Hidalgo

Guías de tesis:

Guadalupe Chávez
Vicente Molina

Cliente:

Ana von Buchwald

Familia y amigos de Ana von Buchwald

Ada von Buchwald.
Marina Salvarezza.
Héctor Luis Brocell.
Alexandra Freire.

Grupo de Ana von Buchwald

María Fernanda Páez
Guadalupe Chávez

Niños de 5,6 y 7 años.

Padres de niños de 5, 6 y 7 años.

Aristas del proyecto

Redacción.-

En este ámbito se revisó la adaptación de las obras de Ana von Buchwald para el formato de aplicación digital. Se usó un lenguaje apropiado y atractivo para los niños entre 5 – 7 años y se hizo que la esencia de las obras de teatro, no se pierdan. La encargada de este ámbito fue Andrea Itúrburu.

Educación Inicial.-

Se logró que las actividades sean adecuadas para el aprendizaje y entretenimiento sano de los niños entre 5 – 7 años y que también puedan ser compartidas con los padres. Las encargadas de este ámbito fueron Paulina Hidalgo y Andrea Rodas.

Diseño Gráfico.-

Se buscó que la línea gráfica de la aplicación sea pertinente y atractiva para el grupo objetivo de niños entre 5 – 7 años. Desde las ilustraciones e interfaz. Las encargadas de este ámbito fueron: Karen Vargas, Ginnette Wong y Maria Gioconda Peña.

Audiovisual y Multimedia.-

En esta área se realizó la producción del proyecto, en cuando al desarrollo de la aplicación y las piezas audiovisuales que incluía, que sea pertinente y atractivo para el uso del grupo objetivo. El encargado de esta área fue Javier Medranda.



Manual



Objetivo del manual

La coherencia de los aspectos audiovisuales dentro de este proyecto es primordial; ya que es un proyecto continuo con varios ejecutores. Este manual tiene como objetivo determinar los pasos de la producción audiovisual de este proyecto y aspectos varios que ayudan a mantener una coherencia dentro de la identidad del proyecto.



Acciones

Preproducción

Medios de difusión
Objetivos del contenido
Cronograma
Guión literario
Guión técnico y storyboard
Grabación de audios

Producción

Recursos gráficos
Composición de la imagen
Preanimación
Animación

Posproducción

Montaje y edición
Música
Formatos de video

Preproducción

En la preproducción se realiza la planificación del proyecto, desde la creación del contenido hasta los bocetos antes de la producción.

Medios de difusión

En este proyecto se estableció dos medios en el que el material audiovisual es aplicado:

Promoción:

Los videos serán expuestos en redes sociales con el fin de promocionar la aplicación, entretener y despertar interés por el link que activa la descarga de la aplicación. Las recomendaciones que se definen para este punto son las siguientes:

-Tiempo:

Al momento de realizar estos videos se recomienda un tiempo entre siete a quince segundos, esto asegurará su publicación en dos de las redes sociales usadas en este proyecto, instagram y facebook. Si el proyecto en el futuro llega a usar vine

como método de promoción, la duración de este vídeo debería tener un máximo de seis segundos y así podría ser publicado directamente en la cuenta de twitter, la tercera red social aplicada en este proyecto.

-Contenido:

Para la realización del contenido de estos videos se establece una situación corta que involucre uno o máximo dos personajes interactuando, usualmente son cápsulas sacadas de las historias en las que aparecen. Cada uno de los videos debe cerrar con una frase que te redirija a la descarga de la aplicación y por último la animación del logotipo.

Ejecución:

En la categoría de ejecución se refiere a todo el contenido audiovisual dentro de la aplicación, puntualmente las historias de cada obras animadas. Los videos que forman parte de esta categoría tienen como objetivo contar las obras de forma entretenida. Las recomendaciones que se plantean al realizar estos videos son los siguientes:

-Tiempo:

Se recomienda que el tiempo por cada video que está entre las actividades no pase de 1:30 minutos. Este tiempo se estableció teniendo en cuenta a nuestro grupo objetivo y a que su pérdida de interés es rápida. Así como se estableció un tiempo máximo, también se delimitó un tiempo mínimo de treinta segundos que ayuda a mejorar la continuidad de la historia haciendola atractiva.

-Contenido:

El contenido de estos videos son los guiones adaptados de las obras del grupo de títeres de Ana von Buchwald a exponerse.



Cronograma

Una vez definido el medio y el objetivo, se realiza el cronograma de trabajo por video. En este cronograma se encuentra incluido los tiempos de realización de cada una de las instancias de los aspectos faltantes de la preproducción, los aspectos de producción y posproducción.

En esta instancia se recomienda tomar en cuenta tiempos de revisión de avances y correcciones. Este cronograma se debe armar con todo el equipo de trabajo presente; ya que los tiempos de las diferentes aristas del proyecto depende enteramente de los realizadores.

Guión literario

En esta instancia se va a detallar el formato que debe seguir los guiones de los videos producidos dentro del proyecto. En cuanto al contenido y el lenguaje dentro del guión se puede encontrar referencias en el "Manual de Adaptación de las obras de Ana von Buchwald".

El guión debe ser directo y contundente, poco complejo. Debe estar escrito con una tipografía Courier o New Courier a 12 puntos. El interlineado de 1.5 y los márgenes no inferiores a 4 cm a la izquierda y 3 cm a la derecha. En el diálogo el margen es superior a los otros porque va más centrado, es de 6cm y este texto va alineado a la izquierda. Si el guión está correctamente elaborado se estima que cada página del guión representa a un minuto de animación en pantalla.

Encabezado

El encabezado es la información que determina en qué momento del día y dónde se desarrolla la escena. Esta sección está conformada por tres partes:

Se comienza con las abreviaturas "INT-EXT" Estas abreviaturas corresponden a las palabras interior y exterior respectivamente que define si la acción se está realizando dentro de un lugar o fuera. Se continua con el lugar en donde la acción sucede. Por ejemplo: "CASA DE TORCUATO". Por último se delimita el tiempo del día que transcurre esa escena, ya sea en el día o la noche.

EXT. ALDEA - DIA

Es un cuarto pequeño. Hay telas abarrotadas en las esquinas y una mesa en el centro. Encima de la mesa hay elementos de costura y una máquina de coser.

NARRADOR:
¡Hola chicos! Hoy les voy a contar la historia de Kasperle. Un singular bufón que con su chanchito alcancía, ahorra monedas para comprarse cosas lindas.

Descripción de la acción

En esta descripción de la escena muestra un reconocimiento del lugar, las acciones que los personajes realizan y sonidos relevantes. Esta sección debe estar redactada con los verbos en presente y ser muy conciso al redactarlos. Si el nombre de un personaje aparece por primera vez dentro de esta descripción se lo coloca con mayúsculas al igual que los sonidos que se incluyen.

EXT. ALDEA - DIA

Es un cuarto pequeño. Hay telas abarrotadas en las esquinas y una mesa en el centro. Encima de la mesa hay elementos de costura y una máquina de coser.

NARRADOR:
¡Hola chicos! Hoy les voy a contar la historia de Kasperle. Un singular bufón que con su chanchito alcancía, ahorra monedas para comprarse cosas lindas.

Diálogo

En esta sección se coloca el nombre del personaje que va a hablar en mayúsculas. A continuación se escribe el diálogo. En algún

caso donde el diálogo esté acompañada por una acción paralela se la coloca en paréntesis antes del diálogo pero después del nombre.

EXT. ALDEA - DIA

Es un cuarto pequeño. Hay telas abarrotadas en las esquinas y una mesa en el centro. Encima de la mesa hay elementos de costura y una máquina de coser.

NARRADOR:
¡Hola chicos! Hoy les voy a contar la historia de Kasperle. Un singular bufón que con su chanchito alcancía, ahorra monedas para comprarse cosas lindas.

Guión técnico y storyboard

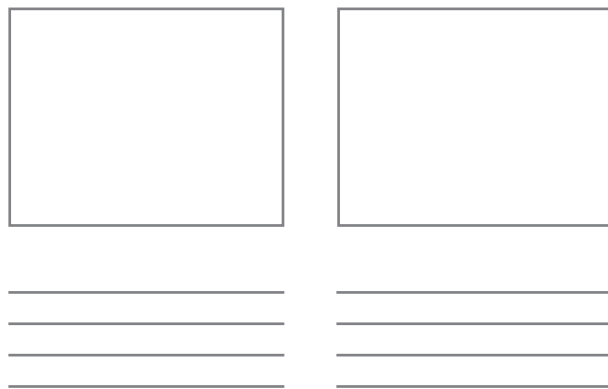
En el guión literario no se incluye planos ni movimientos de cámara, es por eso que se establece un guión técnico y el storyboard. El guión técnico se separa por escena, video y audio. En estas instancia ya se incluyen datos adicionales y más técnicos como la música y planos. En el cuadro de video se incluye todo lo que se va a ver en pantalla y cómo se lo va a montar. En el recuadro del audio se escribe todo lo que se va a escuchar en el video como los diálogos, música y efectos de sonido.

Ejemplo de guión técnico.

ESC.	Video	Audio
1	Dolly in desde un plano general de la aldea a un plano medio de la casa de Jacinto.	Dialogo: ¡Hola chicos! Hoy les voy a contar la historia de Kasperle. Musica: Canción_1. SFX: Interruptor.

El storyboard se realiza para tener una visión más real y tangible antes de comenzar la producción. En esta sección se define el look que tendrá la escena, y con el guión técnico se grafica la composición de los planos y posición de los personajes. Para realizar el storyboard se recomienda poner entre 4 a 6 cuadros por hoja A4 y en la parte inferior de cada uno, unas tres líneas para comentarios.

Ejemplo de storyboard



Audios

Cuando el Guión literario ya esta definido, paralelamente al desarrollo del guión técnico y storyboard se procede a grabar los audios de los diálogos necesarios para el video.

Casting de voces:

Para el casting de voces se convoca personas que sepan modular su voz y que tengan variedad de tonos que puedan cumplir con los perfiles de personajes que se necesita. Para el proyecto de esta aplicación se utilizó las voces de los tres integrantes del grupo de títeres de Ana von Buchwald para que exista la oportunidad de difusión del grupo a través de la aplicación y a su vez que exista coherencia con las obras originales.

Grabación de Audio:

En la grabación de los diálogos de los videos de las obras se planificó un día donde los tres integrantes del grupo se podían reunir. Se recomienda ir trabajando con los tres integrantes al mismo tiempo; ya que el ritmo es continuo y la intención de los diálogos se hace más pronunciada. Para el proyecto se usó el estudio de grabación de audio de la Universidad Casa Grande.

Producción

Una vez que el proyecto está planificado y definido comienza la etapa de producción o ejecución de proyecto.



Producción y composición de recursos gráficos y preanimación.

Los recursos gráficos dentro de la aplicación son enteramente ilustraciones, para saber como realizarlas para el proyecto consultar con el “Manual de ilustraciones”

La etapa de preanimación la denomine como una preparación a toda la gráfica para poder ser animada con facilidad. En el momento de comenzar a realizar los artes finales de los personajes y escenarios es muy importante realizarlo con el storyboard y el guión técnico para conocer qué cosas y cómo se van a animar.

Se recomienda realizar una lista por escena de todas las cosas que van a tener movimiento aparte y separarlos en una capa diferente cada una dentro del archivo de illustrator o photoshop. Esta separación de todos los objetos a animar facilitará la animación de los elementos dentro de After Effects. Los nombres de cada capa y el orden es muy importante al momento de animarlo ya que te ayuda a guiarte y es mucho más fácil la navegabilidad entre cada una de las capas dentro del programa de animación.

Animación

Una vez definido todos los aspectos gráficos que están dentro de los videos comienza el proceso de animación de cada uno de los elementos.

El programa que se usó para animar los videos del proyecto es After Effects. El estilo de animación es libre hasta cierto punto, respetando ciertos aspectos que hace de la animación dentro del proyecto único.

Personajes:

El objetivo en la animaciones de los personajes es la simulación a una obra de títeres real, es decir, debe ser fluida. Al animarlos debemos tomar en cuenta tres aspectos de cada elemento para que la animación funcione:

Posición: Desplazamiento de manera vertical y horizontal.

Rotación: Rotación teniendo como eje el punto mas bajo de la imagen.

Fondos y elementos:

En la animación de los fondos o elementos restantes no tratan de imitar una fluidez real, lo que trata de alcanzar son movimientos dinámicos que hacen que el ritmo de la edición sea mucha más rápida. Los aspectos que se resaltan en esta instancia es la posición de los objetos. Se juega con la aparición de objetos dentro de la pantalla mediante un movimiento que no implique nada más que un cambio de posición.

Posproducción

Etapa final de la producción audiovisual. Se realiza la composición final de las animaciones y se crea el resultado final.



Edición

En la etapa de edición se busca el montaje de las escenas, transiciones y marcar un ritmo en el video final con la música. En el ámbito de la edición se busca que tenga un ritmo acelerado, vaya de acorde con la música, se entienda la historia y que sea entretenida.

Para el proyecto titirivon se planteó realizar los video por cápsulas en donde estratégicamente el tiempo de las historias era dividido equitativamente para que haya una actividad o juego entre cada una de ellas. Se recomienda que al momento de la edición ya este la mezcla de audio lista con música para así definir en que puntos va a haber cortes, transiciones, cambios, etc.



Música

El objetivo de la música no es que tome protagonismo dentro de los videos. La música se usó como un recurso para darle un ritmo a la edición del video. Se recomienda poner música durante todo el video pero graduarlo a la mínima ganancia; ya que puede opacar los diálogos o el video en sí.



Formatos

Los videos que van dentro de la aplicación se trabajan con la siguiente información:

Extensión: .mp4

Codec: H.264

Preset: HD 720p 29,97

Dimensiones del video: 1280 x 720

Guayaquil, jueves 15 de enero de 2015.

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE PROYECTOS DE APLICACIÓN PROFESIONAL ESTUDIANTES EGRESADOS

Yo **Karen A. Vargas Ramírez** autorizo, libre y voluntariamente, a la UNIVERSIDAD CASA GRANDE (UCG) para que difunda y publique a través de cualquier medio que considere pertinente con el propósito de evaluación, entrenamiento, capacitación, estudio, promoción, exhibiciones, demás fines académicos u otros permitidos por la Ley a las Instituciones de Educación Superior, mi trabajo de titulación, el cual forma parte de los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP).

Guía del PAP: **Vicente Molina**

Asesor del PAP: **Guadalupe Chávez**

Acepto y manifiesto que:

1. Autorizo utilizar todo el material y el informe final producido como estudiante egresado en publicaciones académicas y otras sin fines de lucro.

2. En razón de que el objetivo que persigue UCG es la difusión del conocimiento esta autorización es a título gratuito;
3. Este documento tendrá plena vigencia indefinida, salvo comunicación en sentido contrario por parte del suscrito o representante legal.
4. Me hago responsable de la originalidad del trabajo realizado, por lo cual, deslindo de responsabilidad a la Universidad Casa Grande por cualquier contenido del documento que no se ajuste a la normativa de trabajos académicos.
5. Renuncio a presentar cualquier reclamación a la Universidad Casa Grande, por cualquier vía, derivada o relacionada con lo autorizado y declarado en este documento.

Firma:

C.I. 0917319204

**CARTA AVAL
INSTANCIA__GRADO__**

Carta Aval para la presentación

Tema de Trabajo Titulación de Proyecto de Aplicación Profesional:

Nombre de alumno: **Javier Medranda**

Guía/Asesor: **Guadalupe Chávez / Vicente Molina**

Fecha: **Noviembre 21 de 2014**

El número de reuniones efectuadas con los alumnos durante este período fue a mi criterio, esta cantidad de reuniones ha sido:

- a. Suficiente _____
- b. Insuficiente _____
- c. Excesivo_____

Los alumnos han alcanzado a internalizar y hacer comprensiones de los contenidos y hallazgos de su trabajo y se aprecia crecimiento académico:

- a. En buena medida _____
- b. En mediana medida _____
- c. En poca medida _____

Los alumnos me dieron a conocer los contenidos de la versión definitiva del documento antes de entregarlo a la universidad

- a. Si _____
- b. No _____
- c. Parcialmente _____

Por lo tanto, respaldo el trabajo realizado por el alumno/a hasta este avance y les concedo el aval para la presentación.

SI _____

NO _____

Firma del Guía/Asesor: _____

