

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL REPRESENTACIONES DE GÉNERO EN LA TELEVISIÓN NACIONAL

Autor.-
María Guadalupe Pilay García

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

Guayaquil, Enero del 2015.

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

MANUAL DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Autor.-

María Guadalupe Pilay García

GUÍA
José Miguel Campi Portaluppi
ASESOR
Naomi Núñez

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

Guayaquil, Enero del 2015.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco infinitamente a mi familia, amigos y profesores, pero en especial a Adriano, mi hijo, quien me acompañó y soportó siempre con una sonrisa todo este largo proceso.

ÍNDICE

1. ANTECEDENTES	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	2
3. OBJETIVO DEL PROYECTO.....	3
4. LÍMITES Y ALCANCES	3
5. ACTORES DEL PROYECTO.....	3
a) Expertos:	3
b) Representantes De La Televisión Nacional	3
c) Representantes Lgbti	5
6. ARISTAS DEL PROYECTO	6
7. ACCIONES REALIZADAS.....	6
8. OBJETIVO DEL MANUAL	6
9. PUBLICACIONES DIGITALES.....	6
10. CÓMO CREAR UN DIGITAL PUBLISHING. REVISTA ZOOM	6
a) Instala	6
b) Crea.....	6
11. INTERACTIVIDAD BÁSICA	7
a) Uso de Herramientas	7
b) Crear documento	7
c) Panel Folio Builder	8

d) Panel Folio Overlay	8
e) Interactividad Admitida.....	8
f) Colocar Videos	9
g) Colocar Imágenes	10
h) Colocar Audio	10
i) Colocar Contenido Web.....	10
j) Marco de desplazamiento (Scroll)	10
12. PREPARAR ARCHIVOS.....	11
a) Ícono.....	11
b) Pantalla de bienvenida	12
c) Folio Producer	12
13. OPCIONES DE COMPRA DE LICENCIA DPS.....	12
a) Professional Edition	12
b) Enterprise Edition	13
14. DISTRIBUCIÓN DEL CONTENIDO DPS.....	13
a) Apple Store.....	13
b) Google Play.....	14

1. ANTECEDENTES

Para la elaboración del contenido del proyecto se tuvo como referente tesis anteriores realizadas en la Universidad Casa Grande, como el “Reporte de las representaciones de género en la televisión nacional” para la elaboración de este documento se realizaron análisis cuantitativos sobre las representaciones de género, el informe que se obtuvo de ésta investigación culminó en un informe en formato PDF que no pudo ser difundido.

De la misma manera se tuvo referentes internacionales como la Alianza Contra la Difamación de Gays y Lesbianas (GLAAD, por sus siglas en inglés) que toma en cuenta las representaciones de la comunidad LGBTI en la televisión estadounidense.

Por esta razón y al tener solo datos cuantitativos de los años anteriores se tomó la decisión en realizar una investigación cualitativa, la cual tuvo como eje principal las series de ficción de los canales a nivel nacional. Para obtener resultados se realizaron fichas de análisis narrativo, las cuales mostraban el detalle de comportamientos, vestuario, tipo de lenguaje, posición de cámaras, iluminación, entre otros, de cada uno de los programas desde 1990 hasta el 2014. Este análisis permitió evidenciar de forma real y con ejemplos cercanos la falta de representaciones de género en el Ecuador.

Hay que mencionar además, que hablar sobre género aun es un poco complicado gracias a la falta de conocimiento que se tiene en el Ecuador, por lo cual se concluyó que el formato presentado en años anteriores no era conveniente para mostrar el contenido, ya que la información era extensa y poco digerible para el lector.

Es así que se buscaron soluciones viables en las que la información relevante sea mostrada adecuadamente, una forma interactiva y atractiva.

Con el propósito de crear un producto que la comunidad pueda consumir de manera interactiva y a la vez informarse se concluyó que el formato DPS (Digital Publishing Suite) otorga un sin número de herramientas audiovisuales que permiten a los usuarios interactuar de manera continua, volviendo cualquier documento muy atractivo y fácil de navegar.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En los últimos años, con el auge que ha alcanzado el Internet, los medios de comunicación impresos han evolucionado y muchas empresas han decidido migrar su información hacia medios digitales.

El proyecto realizado es una revista digital (Digital publishing) la misma es una solución completa que permite optimizar publicaciones para dispositivos móviles, convirtiéndolas en publicaciones interactivas y atractivas para los usuarios que están en constante contacto con medios digitales también para profesionales y estudiantes interesados en el tema de género.

Este tipo de formato soporta videos, audios, animaciones HTML, puede ser visualizada en dispositivos móviles IOS y Android, lo que permite al usuario tener una experiencia de lectura diferente.

Esta revista ha sido elaborada con el fin de que la comunidad pueda tener una visión más crítica sobre las representaciones de identidades de género expuestas en las series de televisión que consume diariamente.

3. OBJETIVO DEL PROYECTO

El objetivo de este proyecto es evidenciar la falta de diversidad de representaciones de identidad de género que existe en los programas de ficción de la televisión ecuatoriana desde 1990 hasta la actualidad.

4. LÍMITES Y ALCANCES

El proyecto hace un análisis profundo sobre las representaciones de identidades de género en los programas de ficción y busca evidenciar la problemática que existe entorno a la falta de diversidad de género las series de ficción de la televisión nacional. Cabe recalcar que este un tema complejo ya que la comunidad Ecuatoriana tiene poco conocimiento sobre los temas que giran entorno al género.

Con la puesta en marcha de este proyecto se pretende que la audiencia comprenda un poco más sobre los productos audiovisuales que consume y empiecen a ser más críticos sobre ellos. Adicionalmente este informe puede ser utilizado como insumo académico permitiendo a estudiantes de colegios y universidades tener un referente sobre género en el país.

5. ACTORES DEL PROYECTO

Los actores que intervinieron en el desarrollo del contenido de este proyecto fueron académicos expertos sobre temas de género, comunicación y antropología, representantes de la televisión nacional, productores, actores, actrices, guionistas y representantes de organismos gubernamentales y no gubernamentales y comunidades LGBTI, Todos ellos interesados en la problemática que gira en torno al género en nuestro país.

a) EXPERTOS:

Marena Briones

José Miguel Campi

Silvia Buendía

Maximiliano Ponce

Estefanía Murillo

Jaime Tamariz

Tina Zerega

b) REPRESENTANTES DE LA TELEVISIÓN NACIONAL

Xavier Pimentel

David Reinoso

Érika Vélez

Elena Gui

Oswaldo Segura

Flor María Palomeque

Fernando Villarroel

J.Paul Prellwitz

Pricila Riera

c) REPRESENTANTES LGBTI

Diane Rodríguez

Nebraska Ruilova

Doménica Menezini

6. ARISTAS DEL PROYECTO

El proyecto fue generado por seis alumnos de tres carreras distintas de la Universidad Casa grande, estas carreras son: Comunicación social en mención Relaciones Públicas, Diseño Gráfico y Comunicación Visual y Comunicación Audiovisual y Multimedia.

Las responsabilidades para la elaboración de contenidos se dividieron de la siguiente manera:

Carlos Allauca

Generación de Contenido

Samira Barrera

Relaciones Públicas y Difusión

César Moncayo

Identidad Gráfica

Guadalupe Pilay

Producción Multimedial

Ivana Smolij

Integración con la Comunidad

Israel Susá

Producción Audiovisual

7. ACCIONES REALIZADAS

- a) Introducción a las publicaciones digitales, cómo crearlas
- b) Instalación de software y plug-ins pertinentes para el desarrollo de una publicación.
- c) Creación de usuarios para la correcta visualización del proyecto antes de subirlo y su posterior descarga.
- d) Uso adecuado de herramientas interactivas, explicación detallada de cada una (paso a paso).
- e) Compra de licencia para el correcto funcionamiento de la publicación.
- f) Distribución de la publicación, compra de espacios en las distintas plataformas para la descarga de la publicación.

8. OBJETIVO DEL MANUAL

La creación de este manual de acciones multimedia tiene como objetivo principal dar a conocer los parámetros correctos que los diseñadores y realizadores multimedia necesitan para la realización efectiva de una revista digital.

Además comprender de manera general sobre el flujo de trabajo de una publicación digital. También ilustrar la manera adecuada de añadir animaciones o superposiciones.

De esta forma cualquier persona, profesional, entidad o empresa que esté relacionada con los medios digitales queda en conocimiento de las normativas que dicta el siguiente manual:

9. PUBLICACIONES DIGITALES

Zoom es un revista digital creada en Indesign un software de Adobe que permite hacer publicaciones para el mercado de tabletas digitales como el Ipad & tablet Android bajo el nombre de Digital Publishing Suite.

Esta plataforma permite albergar una serie de elementos interactivos los cuales proporcionan al usuario un producto más atractivos visualmente.

10. CÓMO CREAR UN DIGITAL PUBLISHING. REVISTA ZOOM

a) Instala

La versión de adobe indesign Cs5, Cs5.5, Cs6 o CC una vez instalado el programa ya puedes empezar a trabajar con las herramientas del DPS.

Los plugins necesarios para las correctas visualizaciones del proyecto a crear. Estos pueden ser descargados desde la página digitalpublishing.acrobat.com en esta pagina podrás administrar tus folios, descargas, publicaciones y documentación.

Adobe content viewer se instala automáticamente en tu computador, con él podrás visualizar los avances de tu publicación.

En tu tablet o celular android o en tu ipad o iphone instala adobe content viewer para que puedas visualizar en tamaño real y desde el dispositivo a usar el avance del trabajo realizado.

b) Crea

Un usuario de Adobe en la siguiente página: <http://www.adobe.com/la/> ingresa un correo activo, llena el formulario indicado e ingresa una contraseña.

El panel Folio Builder, el panel de Digital Publishing Suite y DPS App Builder necesitan un ID de Adobe verificado para iniciar sesión.

Iniciar sesión en el panel Folio Builder es opcional. Si no has iniciado sesión, puedes crear publicaciones locales y pre visualizarlas en un dispositivo móvil con Desktop Viewer o Adobe Content Viewer.

En el servidor de Acrobat.com podrás actualizar las publicaciones al iniciar sesión.

Puedes descargar estas publicaciones en su dispositivo móvil o compartirlas con otros usuarios.

11. INTERACTIVIDAD BÁSICA

a) Uso de Herramientas

Los archivos que podemos incorporar en una publicación digital creada con Adobe DPS son de dos tipos: archivos de InDesign y HTML.

Podemos agregar dentro de ellos: textos, imágenes, gráficos vectoriales, videos (enlazados o incrustados), audios, pases de diapositivas, archivos PDF, objetos interactivos, enlaces a servidores externos.

b) Crear documento

En InDesign CS6, seleccione Archivo > Nuevo > Documento.

En Calidad, seleccione Digital Publishing.

En Tamaño de página, especifique el dispositivo en el que deseas diseñar, por ejemplo, iPad. Si fuera necesario, cambie los valores de anchura y altura.

En Orientación, elija Vertical u Horizontal.

Para un artículo con dos orientaciones (vertical y horizontal), realice una de las siguientes acciones:

Crea un segundo documento con una orientación distinta. Cuando guarde los archivos, incluya los sufijos `_v` y `_h` por ejemplo, añade el sufijo `_v` para el documento vertical, `documentoprueba_v`

Crea una maquetación alternativa.

c) Panel Folio Builder

Crea un documento como se ha indicado anteriormente.

Utiliza el panel Folio Builder para crear publicaciones y artículos. Elige: Ventana>Extensiones>Folio Builder.

Haz clic en Iniciar sesión y, a continuación, usa el ID de adobe creado para iniciar sesión.

Haz clic en Nuevo para crear una publicación nueva. Para el nombre de la publicación, escribe el nombre adecuado para su publicación y continúa.

d) Panel Folio Overlay

Despliega el panel Folio Overlays para crear y editar objetos interactivos.

Para abrir el panel Folio Overlays, seleccione: Ventana > Folio Overlays (InDesign CS6).

e) Interactividad Admitida

Objetos con varios estados

Hipervínculos

Botones

Audio

Vídeo

Superposiciones interactivas

Animaciones HTML realizadas en Adobe Edge únicamente

f) Colocar Videos

Los videos que incrustes a un documento de InDesign pasan a ser interactivas al compilar los archivos.

Si añades un video después usarás el panel Folio Overlay para cambiar la configuración.

Selecciona: Archivo>Colocar, busque el video deseado>Coloque el video en la esquina superior derecha.

Crea un ícono (play) para indicar que el objeto es interactivo. Luego usa esa imagen como póster.

Con el video aún seleccionado, en el panel Folio Overlay, selecciona Tocar para ver controlador.

Zoom alberga varios videos informativos, de entretenimiento todos con duración de 45” a 1’ máximo para que el usuario no pierda interés sobre el artículo que está leyendo.

g) Colocar Imágenes

Coloca varias imágenes y, haz clic en los botones Alinear centros horizontales y Alinear centros verticales del panel de control. (Seleccione todas las imágenes).

Con las imágenes aún seleccionadas, elige: Ventana > Interactivo > Estados de objeto para mostrar el panel Estados de objeto.

Haz clic en el botón convertir selección en objeto de varios estados.

Cada imagen aparece como un estado independiente en el panel Estados de objeto.

En el panel Estados de objeto, cambia el nombre de objeto.

Para habilitar desplazamientos, elige: Ventana > Interactivo > Botones para mostrar el panel Botones y, a continuación, seleccione el objeto diseñado para ser un botón.

h) Colocar Audio

Los archivos mp3 que coloques en se reproducen cuando se tocan en el visor.

Para simular una máscara de controlador, puedes crear un efecto simple que alterne entre un botón de reproducción y otro de pausa.

Los audios utilizados responden al a cada artículo de Zoom, estos pueden variar dependiendo del tema a tratar.

i) Colocar Contenido Web

Con la herramienta Rectángulo o Marco rectangular, arrastra para crear el marco que mostrará el contenido web.

Coloca una imagen que actúe como póster para el contenido web.

Seleccione el marco y Contenido web en el panel Folio Overlays.

Para especificar una URL, escriba o pegue la URL en el campo Elementos. Escriba toda la URL, incluida la parte "http://".

Para utilizar archivos HTML locales, haz clic en el ícono de carpeta y especifica el archivo HTML local.

El archivo HTML (como index.html) debe aparecer en una carpeta que incluya cualquier imagen o secuencia de comandos que utilices en el archivo HTML.

j) Marco de desplazamiento (Scroll)

Para poder desplazarse vertical u horizontalmente por un marco, cree un marco de contenido y un marco contenedor.

El marco de contenido puede ser un marco de texto, una imagen o un grupo de objetos.

En el marco de contenido puedes incluir cualquier objeto interactivo excepto una diapositiva. Añade al marco de texto los objetos interactivos como objetos anclados u objetos interactivos de grupo con otros objetos.

Mueva el marco de contenido a su zona inicial de vista en relación con el marco contenedor.

Selecciona el marco de contenido y elige Edición > Cortar.

Seleccione el marco contenedor y elige Edición > Pegar dentro.

12. PREPARAR ARCHIVOS

Los íconos y pantallas dentro del DPS son muy importantes. El ícono es la forma de reconocer tu aplicación dentro de las galerías de compras como App Store o Google Play.

a) Ícono

Crea íconos para Ipad 1 y 2 de:

29 x 29, 50 x 50 y 72 x 72 píxeles con formato PNG.

Crea íconos paraa Ipad 3 de:

58 x 58, 100 x 100, y 144 x 144 píxeles con formato PNG.

Iphone: 29 x 29, 57 x 57, 58 x 58 y 114 x 114.

Utilice archivos PNG RGB acoplados de alta calidad y de 72 ppp.

b) Pantalla de bienvenida

Cuando se inicia el visor, aparece una pantalla de bienvenida durante aproximadamente tres segundos.

Imágenes de 1024 x 768 y 768 x 1024 píxeles para iPad 1 y 2

Imágenes de 2048 x 1536 y 1536 x 2048 píxeles para iPad 3

Imágenes de 640 x 960 píxeles para iPhone 4/4S

c) Folio Producer

Ingresa al servidor del DPS en línea y ordena tu publicación como deseas.

Ingresa a la página: <https://digitalpublishing.adobe.com> e inicia sesión con tu ID de adobe.

Luego ingresa al DPS App Builder que permite crear una aplicación de visor personalizada que puede ser enviada a las tiendas Apple Store y Google Play.

13. OPCIONES DE COMPRA DE LICENCIA DPS

En Latinoamérica la licencia DPS por el momento se limita a estas dos opciones

a) Professional Edition

Puedes crear aplicaciones de una única publicación o de varias publicaciones para varias plataformas Android, Amazon e iOS (iPad e iPhone). También puedes crear aplicaciones de suscripción para varias publicaciones para las tiendas iPad y Amazon. También obtienes informes analíticos básicos para realizar un seguimiento de los datos de los usuarios.

La suscripción en Latinoamérica se realiza por medio de un distribuidor autorizado de Adobe en México, la empresa DALAI.

Incluye 12 Meses de suscripción, uso de plataforma, herramientas y creación de una sola App (kiosco) para multiplataforma. Incluye 1,000 descargas con validez de un año. Con DPS puedes crear una sola App y un número ilimitado de folios.

Adobe cobra un porcentaje por descarga. En caso de terminarse el paquete el cliente debe comprar paquetes adicionales a su cuenta.

b) Enterprise Edition

Incluye todas las funciones de Professional Edition, además de la posibilidad de personalizar la interfaz de usuario del visor, crear servidores de asignación de derechos personalizados y crear aplicaciones empresariales internas (privadas).

Los usuario DPS en Latinoamérica tienen la opción de contactarse con la empresa Adobe directamente.

14. DISTRIBUCIÓN DEL CONTENIDO DPS

A través de una tienda de aplicaciones pública crea la aplicación y envíala a las tiendas de Apple, Google Play o Windows.

A través de una tienda de aplicaciones pública con un sistema de distribución restringida (solo Enterprise).

Crea y envía una aplicación de suscripción a las tiendas de Apple, Google o Windows.

Utiliza un servidor de asignación de derechos personalizado para determinar qué publicaciones pueden descargar y ver los usuarios en función de sus credenciales de inicio de sesión.

a) Apple Store

Crea una cuenta en Apple Developer <https://developer.apple.com/> sigue las instrucciones y haz el pago correspondiente.

En el proceso de crear una publicación para tableta tipo iPad con Adobe DPS e InDesign, hay que crear una serie de permisos, claves y certificados necesarios para DPS App Builder, el programa para ensamblar la aplicación.

Los pasos y certificados son varios y requieren cierta atención al detalle. Es un requisito indispensable al momento de subir tu app al apple store.

Tienes que tomar en cuenta que la verificación de cualquier aplicación toma un tiempo de 20 días aproximadamente.

b) Google Play

Crea una cuenta en Google Developer <https://developers.google.com> sigue las instrucciones y haz el pago correspondiente.

En el proceso en google play es menos complejo y el tiempo de respuesta o verificación dura aproximadamente dos días.