



## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Producción de video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab -, en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo. Guatemala, Guatemala 2023

## **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Guatemala, C.A.

### **ELABORADO POR:**

Daniel Engelberth René Soberanis Montes

Carné 20072581

Para optar el título de:

## **LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción

**Universidad Galileo**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

**Proyecto de graduación:**

Producción de video institucional inclusivo,  
para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab -,  
en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo,  
Guatemala, Guatemala

**Elaborado por:**

Daniel Engelberth René Soberanis Montes

Nueva Guatemala de la Asunción

**Autoridades**

**Rector**

Dr. Eduardo Suger Cofiño

**Vicerrectora General**

Dra. Mayra de Ramírez

**Vicerrector Administrativo**

Lic. Jean Paul Suger Castillo

**Secretario General**

Lic. Jorge Retolaza, M.Sc.

**Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Leizer Kachler

**Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Guatemala 13 de abril de 2021

Licenciado  
Leizer Kachler  
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE VIDEO INSTITUCIONAL INCLUSIVO, PARA PROMOVER LOS SERVICIOS QUE OFRECE EL DEPARTAMENTO DE MULTIMEDIA – MEDIALAB -, EN APOYO A LAS ENTIDADES ACADÉMICAS Y ADMINISTRATIVAS DE UNIVERSIDAD GALILEO**, Así mismo solicito que la Ms.C. Lourdes Donis sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



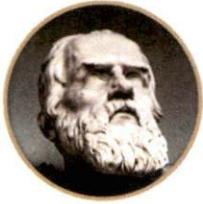
---

**Daniel Engelberth René Soberanis Montes**  
20072581



---

**Ms.C. Lourdes Donis**  
Asesora  
Colegiado 26246



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 14 de mayo de 2021

**Señor:**  
**Daniel Engelberth René Soberanis Montes**  
**Presente**

Estimado Señor Soberanis:

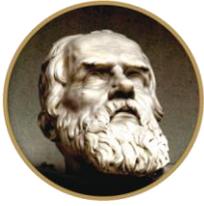
De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **PRODUCCIÓN DE VIDEO INSTITUCIONAL INCLUSIVO, PARA PROMOVER LOS SERVICIOS QUE OFRECE EL DEPARTAMENTO DE MULTIMEDIA – MEDIALAB -, EN APOYO A LAS ENTIDADES ACADÉMICAS Y ADMINISTRATIVAS DE UNIVERSIDAD GALILEO.** Así mismo, se aprueba a la Ms.C. Lourdes Donis, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

---

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 8 de diciembre de 2021

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**  
**Universidad Galileo**

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE VIDEO INSTITUCIONAL INCLUSIVO, PARA PROMOVER LOS SERVICIOS QUE OFRECE EL DEPARTAMENTO DE MULTIMEDIA – MEDIALAB -, EN APOYO A LAS ENTIDADES ACADÉMICAS Y ADMINISTRATIVAS DE UNIVERSIDAD GALILEO.** Presentado por el estudiante Daniel Engelberth René Soberanis Montes, con número de carné: 20072581, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

---

**Ms.C. Lourdes Donis**  
**Asesora**  
**Colegiado 26246**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 09 de diciembre de 2022

**Señor:**  
**Daniel Engelberth René Soberanis Montes**  
**Presente**

Estimado Señor Soberanis:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

---

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Ciudad de Guatemala, 19 de enero de 2,023

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **PRODUCCIÓN DE VIDEO INSTITUCIONAL INCLUSIVO, PARA PROMOVER LOS SERVICIOS QUE OFRECE EL DEPARTAMENTO DE MULTIMEDIA - MEDIALAB -, EN APOYO A LAS ENTIDADES ACADÉMICAS Y ADMINISTRATIVAS DE UNIVERSIDAD GALILEO.** del estudiante Daniel Engelberth René Soberanis Montes, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 26 de enero de 2023

**Señor:**  
**Daniel Engelberth René Soberanis Montes**  
**Presente**

Estimado Señor Soberanis:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE VIDEO INSTITUCIONAL INCLUSIVO, PARA PROMOVER LOS SERVICIOS QUE OFRECE EL DEPARTAMENTO DE MULTIMEDIA – MEDIALAB -, EN APOYO A LAS ENTIDADES ACADÉMICAS Y ADMINISTRATIVAS DE UNIVERSIDAD GALILEO. GUATEMALA, GUATEMALA 2023.** Presentado por el estudiante: Daniel Engelberth René Soberanis Montes, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

### **Dedicatoria**

A Dios, por su amor al darme sabiduría, entendimiento y gracia para culminar esta etapa académica. A Él le debo todo lo que soy y lo que tengo.

A mis hijos, Danna y Mathías, por ser mi inspiración y motivación, ya que ellos son mi motor para seguir adelante y ser mejor.

A mi esposa, Andrea Esquivel, por ser mi ayuda idónea, una extraordinaria madre y por creer en mí, por crecer conmigo y ser mi fortaleza.

A mi madre, Mildred Soberanis, por impulsarme en mis momentos de desaliento, por brindarme su apoyo y comprensión, permitiéndome honrarla con este logro y a mi padre, Ovidio Ávila, por su apoyo en momentos difíciles.

A mi Bisabuela, Amanda Montes, y mi abuela, Marleny Montes, por tenerme siempre en sus oraciones.

A mis hermanos, David Avila y Darah Avila, por su apoyo incondicional, ayudándome a sobre llevar muchas situaciones.

A mis suegros, Baltazar Esquivel y Flory de Esquivel, a mis cuñados, Gerson y Dennis, por estar pendiente de mí y de mi familia apoyándome cuando lo necesitaba.

A mis catedráticos, por prepararme profesionalmente, a través de sus conocimientos y experiencias brindadas.

Nada de esto sería posible si no los tuviera a ustedes. Espero que este proyecto refleje el esfuerzo y los sacrificios que han hecho por mí y que sientan que todo ha valido la pena.

## Resumen

A través del acercamiento con el Departamento de Multimedia – Medialab -, se identificó que no cuenta con un video institucional inclusivo que dé a conocer los servicios que ofrece a las entidades académicas y administrativas de la Universidad Galileo. Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Producir un video institucional inclusivo para dar a conocer los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia - Medialab - en apoyo a entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo. Guatemala.

El enfoque de la investigación es mixto porque se utilizó el método cualitativo, para evaluar el nivel de percepción y utilidad del diseño propuesto y el método cuantitativo, porque se cuantifican los resultados de la muestra.

La herramienta de investigación se aplicó a 40 personas, entre grupo objetivo, cliente y/o profesionales y los expertos en comunicación y diseño.

La investigación permitió determinar que, al realizar la producción del video institucional inclusivo, se dan a conocer los servicios que presta el departamento de Medialab a las entidades académicas y administrativas de universidad Galileo y al incluir un intérprete de lengua de señas y los subtítulos, la información llegará a personas con discapacidad auditiva.

Se recomendó la implementación de la lengua de señas y subtítulos en los futuros proyectos audiovisuales, que el departamento de Medialab realice para que la información llegue a las personas con discapacidad visual y auditiva, siendo el primer Departamento en implementar la inclusión en sus producciones audiovisuales.

Para efectos legales únicamente el autor, DANIEL ENGELBERTH RENÉ SOBERANIS MONTES, es responsable del contenido de este proyecto, debido que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

# Índice

## Capítulo I: Introducción

<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
---------------------------	----------

## Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.....	3
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño .....	4
2.3 Justificación .....	4
2.3.1 Magnitud.....	4
2.3.2 Vulnerabilidad. ....	6
2.3.3 Factibilidad. ....	6

## Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 Objetivo general.....	7
3.2 Objetivos específicos .....	7

## Capítulo IV: Marco de Referencia

4.1 Información general del cliente .....	8
4.1.1. Nombre del cliente (empresa). Departamento de Multimedia-Medialab-.....	8
4.1.2 Dirección. ....	8
4.1.3 Email.....	8
4.1.4 Teléfono.....	8
4.1.5 Contacto.....	8

4.1.6 Antecedentes.....	8
4.2 Misión .....	9
4.3 Visión.....	9
4.4. FODA.....	10

## **Capítulo V: Definición del Grupo Objetivo**

5.1 Perfil geográfico .....	11
5.2 Perfil demográfico .....	11
5.3 Perfil psicográfico.....	12
5.4 Perfil conductual .....	12

## **Capítulo VI: Marco Teórico**

6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	13
6.1.1 Educación superior. ....	13
6.1.2 Universidad.....	13
6.1.3 Inclusión. ....	15
6.1.4 Lengua de señas.....	15
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	16
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.....	16
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con diseño.....	21
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias .....	24
6.3.1 Ciencias auxiliares .....	24

6.3.2 Artes.....	26
6.3.3 Teoría.....	27
6.3.4 Tendencias .....	29

**Capítulo VII: Proceso y propuesta preliminar**

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico .....	35
7.1.1. Comunicación.....	35
7.1.2. Diseño .....	36
7.1.3 Ciencias auxiliares .....	37
7.1.4 Artes.....	38
7.1.5 Teorías .....	38
7.1.6 Tendencias .....	39
7.2. Conceptualización.....	39
7.2.1 Método.....	40
7.3 Bocetaje .....	42
7.4 Guion técnico .....	43
7.5 Digitalización.....	57

**Capítulo VIII: Validación técnica**

8.1 Población y Muestreo .....	71
8.1.1 Expertos. ....	72

8.1.2 Profesionales.....	72
8.1.2 Grupo Objetivo.....	73
8.1.3 Grupo objetivo.....	73
8.2 Método e instrumentos.....	73
8.3 Resultado e interpretación de resultados.....	79
8.3.1 Parte objetiva.....	79
8.3.2 Parte semiológica.....	84
8.3.3 Parte operativa.....	90
8.4 Cambios con base a los resultados.....	94

### **Capítulo IX: Propuesta gráfica final**

9.1 Especificaciones de video.....	99
9.2 Propuesta final.....	100

### **Capítulo X: Producción, reproducción y distribución**

10.1 Plan de costos de elaboración.....	114
10.2 Plan de costos de producción.....	115
10.3 Plan de costos de reproducción.....	115
10.4 Plan de costos de distribución.....	115
10.5 Cuadro con resumen general de costos.....	116

### **Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones**

11.1 Conclusiones.....	117
11.2 Recomendaciones.....	118

## **Capítulo XII: Conocimiento general**

12.1 Demostración de conocimientos .....	119
--	-----

## **Capítulo XIII: Referencias**

<b>Referencias.....</b>	<b>120</b>
-------------------------	------------

## **Capítulo XIV: Anexos**

14.1 <i>Brief</i> del cliente .....	129
14.1.1 Servicios que ofrecen.....	132
14.1.2 Organigrama .....	133
14.1.3 Logotipo.....	133
14.2 Tabla de NSE .....	134
14.3 Cotizaciones.....	135
14.4 Instrumento de validación.....	137
14.4.1 Encuesta de validación .....	137
14.4.2 Encuesta de validación digital .....	142
14.4.3 Expertos Profesionales y grupo objetivo .....	151
14.4.4 Profesionales.....	156
14.4.5 Grupo Objetivo .....	161



**CAPÍTULO I**  
**INTRODUCCIÓN**

## Capítulo I: Introducción

Desde hace 19 años el Departamento de Multimedia – Medialab- presta servicios internos a las diferentes entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, al realizar las siguientes actividades: investigación de tecnologías de multimedia y generación audiovisual, documentar en video las actividades académicas y administrativas; graduaciones, eventos, conferencias, entrevistas, reportajes, *webinars* (seminario web en español), cursos, torneos, transmisión en vivo, circuito cerrado, estudio con *chroma key* (pantalla verde en español), edición de videos, edición de audio, manipulación de imágenes, animación y modelado 3D, además de prestar asistencia de producción audiovisual, brinda apoyo y asesoría a estudiantes.

En el año 2017, se elabora un video corporativo que presenta solo los servicios de grabación y edición de video, por lo que el Departamento de Multimedia – Medialab - no cuenta con la producción de un video institucional inclusivo, que permita dar a conocer sus nuevas instalaciones, material, equipo que posee, personal capacitado, con experiencia y el agregado del lenguaje de señas y subtítulos, para que la información llegue a posicionarse en la mente de las personas que presenten alguna discapacidad auditiva o visual, lo que permitirá dar nueva imagen institucional.

Este proyecto se identifica al agregar la lengua de señas, los subtítulos y locución profesional para que las personas con discapacidades auditiva y visual tengan acceso a la información.

Por esta razón el tema se delimitó como: “Producción de video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab -, en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo”.

El objetivo general planteado en la realización de la presente investigación es producir un video institucional inclusivo para dar a conocer los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia - Medialab - en apoyo a entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo.

Tanto el objetivo general como los específicos se alcanzaron, ya que, a través de la entrevista realizada a 5 expertos, 5 clientes y/o profesionales y 30 personas del grupo objetivo, por medio de una encuesta de validación estructurada en 3 partes, 1) Objetiva, 2) Semiológica y 3) Operativa, con preguntas de selección múltiple, se obtuvo la información requerida y se realizaron los cambios necesarios para la propuesta final.

Para la realización de la investigación se utilizaron los métodos; cualitativo, para demostrar la calidad o características del diseño propuesto, y cuantitativo, porque se presentan los datos a números y cantidades en gráficas, en un capítulo específico.

La investigación permitió determinar que el 100% de los entrevistados considera que el video demuestra el trabajo que realiza el Departamento de Multimedia Medialab al promocionar los servicios que presta dentro de la Universidad Galileo. Además, el 97% de los encuestados considera necesario incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas para que la información llegue a las personas con discapacidad auditiva e incluir un Narrador profesional, que explique en el video los servicios que presta el Departamento de Multimedia para que llegue la información clara a las personas con discapacidad visual.

Con la producción del video, se dan a conocer los servicios que ofrece el departamento de multimedia y para que la información llegue a personas con discapacidad visual y auditiva se incluye la lengua de señas y subtítulos.



## Capítulo II: Problemática

El Departamento de Multimedia – Medialab -, no cuenta con la producción de un video institucional inclusivo que permita llegar a un posicionamiento y reconocimiento en las entidades académicas, administrativas y a personas con discapacidad visual y/o auditiva, ya que no existe ningún video que incluya lengua de señas y subtítulos, lo cual puede ser un referente para la nueva imagen institucional.

La producción del video institucional inclusivo, permitirá mostrar las instalaciones, el material y equipo que posee, así como el personal altamente capacitado con que cuenta, al agregar la lengua de señas y subtítulos para que la información llegue a un posicionamiento y reconocimiento en las entidades académicas y administrativas e incluya a personas con discapacidad visual y auditiva.

### 2.1 Contexto

El Departamento de Multimedia – Medialab- está directamente adscrito a rectoría, fue creado el 31 de agosto de 2002 por el Dr. Eduardo Suger bajo la dirección del Ingeniero Miguel Emilio Aparicio, actualmente dirigido por el Licenciado David Castillo. Este departamento presta servicios internos a las diferentes entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo y realiza las siguientes actividades: la investigación de tecnologías de multimedia y generación audiovisual, documentar en video las actividades académicas y administrativas; graduaciones, eventos, conferencias, entrevistas, reportajes, *webinars* (seminario web, en español), cursos, torneos, transmisión en vivo, circuito cerrado, estudio con croma key (pantalla verde, en español), edición de videos, edición de audio, manipulación de imágenes, animación y modelado 3D, además de prestar asistencia de producción audiovisual, brindar apoyo y asesoría a estudiantes.

Existe un video que se realizó en junio de 2017, que se refiere solo a los servicios de grabación y edición de video, por lo que no cuenta con la producción de un video institucional inclusivo, que permita dar a conocer sus nuevas instalaciones, material, equipo que posee, personal capacitado, con experiencia y el agregado del lenguaje de señas y subtítulos, para que la información llegue a posicionarse en la mente de las personas que presenten alguna discapacidad auditiva o visual, lo que permitirá dar una nueva imagen institucional.

## **2.2 Requerimiento de comunicación y diseño**

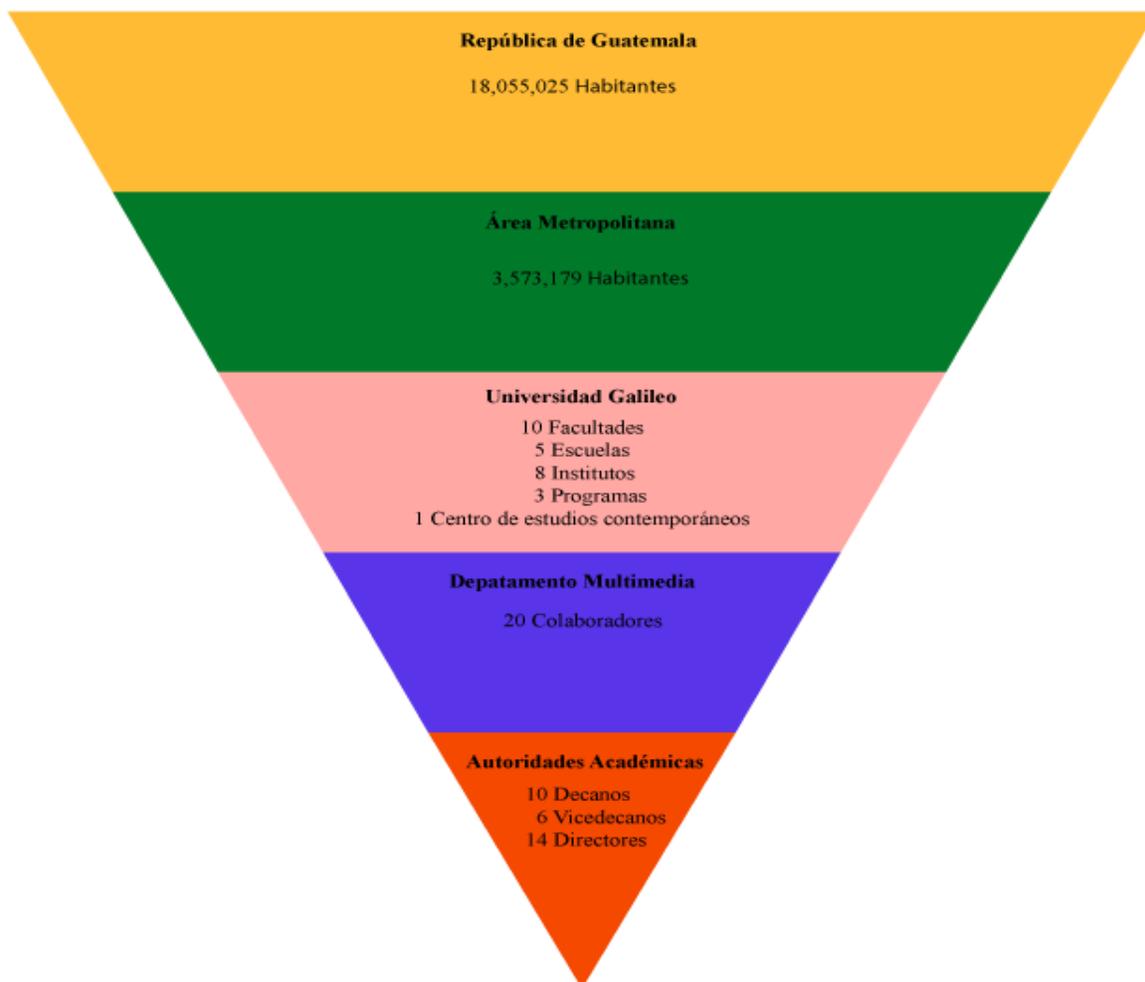
El Departamento de Multimedia -Medialab- no cuenta con un video institucional inclusivo que dé a conocer los servicios que ofrece a las entidades académicas y administrativas de la Universidad Galileo.

## **2.3 Justificación**

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; d) factibilidad, las que se detallan a continuación:

**2.3.1 Magnitud.** El departamento de Medialab está ubicado en la República de Guatemala, donde hay 18,055,025 habitantes y una superficie de 108,889 km.<sup>2</sup>. En la Ciudad de Guatemala hay 3,573,179 habitantes (Instituto Nacional de Estadística INE, 2020). En el área metropolitana se encuentra la Universidad Galileo, con 10 facultades, 5 escuelas, 8 institutos, 3 programas y 1 centro de estudios contemporáneos. En el departamento de multimedia Medialab, hay 20 colaboradores que apoyan en el área de prensa, producción, área técnica y área web. Dentro de las autoridades académicas existen 10 Decanos, 6 vicedecanos y 14 directores.

### 2.3.1.1 Tabla de Magnitud.



**2.3.2 Vulnerabilidad.** Debido a que no existe un video institucional inclusivo algunas entidades académicas y administrativas desconocen los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia - Medialab - a través de la implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación que pueda apoyarlos para que los objetivos de las entidades académicas y administrativas sean alcanzados.

**2.3.3 Factibilidad.** La producción del video es factible ya que el Departamento de Multimedia - Medialab - cuenta con recursos humanos, organizacionales, económicos y tecnológicos.

**2.3.3.1 Recursos humanos.** El Departamento de Multimedia - Medialab - cuenta con el capital humano adecuado, con la capacidad, conocimiento, experiencia y habilidades para el desarrollo profesional de material multimedia.

**2.3.3.2 Recursos organizacionales.** El director, Licenciado David Castillo Cobos, autoriza al personal para que esté en la disposición de brindar toda la información necesaria de la organización y el apoyo para llevar a cabo este proyecto.

**2.3.3.3 Recursos económicos.** El Departamento de Multimedia - Medialab - cuenta actualmente con los recursos necesarios, para la realización de este proyecto.

**2.3.3.4 Recursos tecnológicos.** El estudiante cuenta con el equipo de grabación profesional, hardware de alta tecnología y softwares especializados (Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Audition, Adobe Media Encoder, Adobe Ilustrador,) para la edición, manipulación estratégica y renderización de la producción audiovisual del proyecto de graduación.



## **Capítulo III: Objetivos del diseño**

### **3.1 Objetivo general**

Producir un video institucional inclusivo para dar a conocer los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia - Medialab - en apoyo a entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo.

### **3.2 Objetivos específicos**

**3.2.1** Recopilar información en el Departamento de Multimedia - Medialab -para seleccionar los escenarios que se utilizarán estratégicamente para la producción del video.

**3.2.2** Investigar términos, conceptos y teorías de producción de videos por medio de fuentes bibliográficas y sitios web, que respaldan científicamente la propuesta de la producción de video que será entregado al grupo objetivo.

**3.2.3** Realizar tomas de video y fotografía a las instalaciones, material tecnológico y el trabajo que realiza el departamento, para la producción del video institucional inclusivo.

**3.2.4** Diseñar un guion técnico y storyboard para visualizar y planificar la colocación de los elementos, planos, movimientos de cámara, subtítulos, un intérprete de lengua de señas, para que la información llegue también a las personas con discapacidad visual o auditiva.



## Capítulo IV: Marco de referencia

### 4.1 Información general del cliente

#### 4.1.1. Nombre del cliente (empresa). Departamento de Multimedia-Medialab-

**4.1.2 Dirección.** 7ª. Avenida, 4ª. Calle. Dr. Eduardo Suger Cofiño, zona 10 Ciudad de Guatemala. 7mo. Nivel Torre Copérnico II, Oficina 704 de Universidad Galileo.

**4.1.3 Email.** medialab@galileo.edu

**4.1.4 Teléfono.** PBX: (+502) 24238000 Ext. 7373/7374

**4.1.5 Contacto.** Lic. David Castillo Cobos

**4.1.6 Antecedentes.** Universidad Galileo fue autorizada por el Consejo de Enseñanza Privada Superior de Guatemala el 31 de octubre del 2000. Convirtiéndose en la primer Universidad en Guatemala con enfoque tecnológico.

El Departamento de Multimedia –Medialab- fue creado el 31 de agosto del 2002 por el Dr. Eduardo Suger Cofiño, bajo la dirección del Ingeniero Miguel Emilio Aparicio. Tras el fallecimiento del Ing. Aparicio, el director del Departamento de Multimedia es el Licenciado David Castillo Cobos, desde el año 2014, hasta la fecha.

El departamento se crea para brindar apoyo a la Universidad y sus Facultades al ofrecer un laboratorio de medios y nuevas tecnologías de la comunicación para ayudar a los estudiantes, catedráticos y entidades administrativas en la creación de todos estos recursos digitales, considerando que las tecnologías del diseño, multimedia, radio y televisión presentan avances, es necesario implementarlas en el quehacer educativo y administrativo para estar a la vanguardia en la innovación.

En junio de 2017 se edita un video corporativo que se refiere solo a los servicios de grabación y edición de video que ofrece el Departamento de Multimedia - Medialab -, a las unidades académicas de la Universidad Galileo, por lo que no cuenta con la producción de un video institucional inclusivo, que permita dar a conocer sus nuevas instalaciones, material y equipo que posee, personal capacitado, con experiencia y el agregado de la lengua de señas y subtítulos, para que la información llegue a las entidades académicas y administrativas, así como a las personas que presenten alguna discapacidad auditiva o visual lo que permitirá dar una nueva imagen institucional.

#### **4.2 Misión**

Satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad y comunicación de sus aliados estratégicos, a través de medios digitales en nuevas plataformas tecnológicas.

#### **4.3 Visión**

Contribuir al desarrollo del país y a la academia en el ámbito profesional y educativo a través de la implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación.

#### 4.4. FODA



Ver brief completo en anexo 1



## **Capítulo V: Definición del grupo objetivo**

Para diseñar y producir un video institucional inclusivo es importante conocer al grupo objetivo a quien va dirigido, siendo ellos hombres y mujeres entre 40 y 60 años, con nivel socioeconómico C1 y B siendo profesionales que desempeñan cargos importantes dentro de la Universidad.

### **5.1 Perfil geográfico**

Región: República de Guatemala, Ciudad de Guatemala, Región Metropolitana. El nombre oficial de Guatemala es Nueva Guatemala de la Asunción. El país cuenta con una superficie total de 108,889 km<sup>2</sup>. La Región Metropolitana de Guatemala cuenta con 3,573,179 habitantes y el Municipio de Guatemala cuenta con 995,393 (Instituto Nacional de Estadística, 2020). En el año se presentan dos estaciones climáticas, la lluviosa conocida como invierno y la seca, conocida como verano, su topografía es de diverso relieve (montañas, volcanes ríos), creando grandes variaciones de clima que va de cálido al templado o muy frío, Idioma: español.

### **5.2 Perfil demográfico**

Grupo objetivo: Decanos, vicedecanos y directores de facultades de Universidad Galileo. Género: Masculino y femenino, el universo de edad para esta investigación, son personas mayores entre 40 a 60 años, nivel socioeconómico. C1 y B, con ingresos mensuales entre Q.25,600.00 – Q61,200.00 todos poseen títulos universitarios de postgrado o maestría y doctorados.

**Ver tabla de NSE Anexo 3**

### **5.3 Perfil psicográfico**

Son personas muy responsables en su quehacer profesional, con deseos de superación y actualización constante, son personas con triunfos por ende son muy exitosos, muy comprometidos con la educación superior, suelen leer, escuchar música, usan plataformas de *streaming* como Netflix, Amazon HBO y Disney Plus. Les agrada las redes sociales y se mantienen actualizados con la tecnología.

### **5.4 Perfil conductual**

Creen en la educación superior y para garantizar un alto conocimiento en futuros profesionales se mantienen en constante actualización, por lo que el video institucional incluso les permitirá conocer los servicios que presta Medialab dentro de la Universidad y así podrán solicitarlos en cualquier momento.



## Capítulo VI: Marco teórico

### 6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

En este capítulo se incluyen los conceptos relacionados con el cliente o institución, para la que se está realizando el proyecto.

**6.1.1 Educación superior.** Es la educación encargada de proporcionar al estudiante la capacitación académica para que profesionalmente pueda ingresar al mercado laboral.

Según (Definición.de, 2019), “la educación superior es aquella que contempla la última fase del proceso de aprendizaje académico, es decir, aquella que viene luego de la etapa secundaria”.

En Guatemala la educación inicia desde el preescolar hasta la educación superior, que es la última etapa del proceso de aprendizaje en el sistema educativo, siendo impartida en universidades, institutos superiores o academias de formación técnica, donde se forma a profesionales para que se desenvuelvan eficazmente en el trabajo.

**6.1.2 Universidad.** “Es una Institución de enseñanza superior, dividida en facultades según las especialidades de estudio que la misma pueda ofrecer. El término, además, se aplica para el edificio destinado a la enseñanza superior”. (Pérez M. , **Concepto Definición, 2021**)

Es el establecimiento que se dedica a la enseñanza superior, e investigación de temas particulares, está facultado para dar grados académicos y títulos profesionales.

Dicho establecimiento está dividido en varias áreas, facultades, escuelas, institutos, departamentos, laboratorios y en cada uno de ellos se imparte la enseñanza de varias carreras en diferentes grados académicos.

**6.1.2.1 Universidad Galileo.** Con base al decreto 82-87, del Congreso de la República de Guatemala, en su Artículo 1º Naturaleza y Fines, que indica: “Las universidades privadas, como instituciones independientes a las que corresponde organizar y desarrollar la educación superior privada de la Nación, gozarán de libertad para crear sus facultades, departamentos e institutos, desarrollar sus actividades académicas y docentes, así como para el desenvolvimiento de sus planes y programas de estudio, con el fin de contribuir a la formación profesional, a la investigación científica, a la difusión de la cultura y al estudio y solución de los problemas nacionales”; (*Consejo de Enseñanza Privada Superior, 2007*) surge la creación de la Universidad Galileo el 31 de octubre del 2000.

Dicha universidad fue autorizada por el Consejo de Enseñanza Privada Superior de Guatemala, el ente rector de las universidades privadas del país en octubre de 2000, que la convierte en la primera universidad de Guatemala con enfoque tecnológico.

**6.1.1.2 Departamento de multimedia.** Medialab, es un departamento directamente adscrito a la Rectoría. Sus diversas funciones incluyen: investigación de tecnologías de multimedia y generación audiovisual, impartir carreras técnicas relativas a la producción digital de medios audiovisuales, documentar en vídeo las actividades académicas, prestar asistencia de producción audiovisual, brindar apoyo y asesoría a los estudiantes en su realización de comunicación. (*GES, 2010*)

Este departamento fue creado el 31 de agosto del 2002 por el Dr. Eduardo Suger, para brindar apoyo a la Universidad y sus Facultades con un laboratorio de medios y nuevas tecnologías de la comunicación para ayudar a los estudiantes, catedráticos y entidades administrativas en la creación de recursos digitales.

**6.1.3 Inclusión.** La inclusión, según (**Equipo Editorial Etecé, 2021**) “implica el añadir, sumar o abarcar a alguien dentro de un grupo del que antes no formaba parte, o sea, lo contrario de excluir”.

Es decir, aquellos que están incluidos son quienes se hallan dentro de un grupo y son tomados en cuenta a la hora de decidir.

Es importante recordar que no todos venimos con las mismas oportunidades, ni las mismas capacidades al mundo, lo que puede provocar la marginación.

Con la inclusión, se espera que haya cada vez más gente “adentro” de la sociedad, más gente tomada en cuenta y teniendo acceso a las oportunidades, especialmente las personas que tienen discapacidad visual o auditiva.

**6.1.4 Lengua de señas.** Para (**Arado., 2011**) “la lengua de señas es la lengua natural de las personas sordas. Una lengua que, como cualquier otra, posee y cumple todas las leyes lingüísticas y se aprende dentro de la comunidad de usuarios a quienes facilita resolver todas las necesidades comunicativas y no comunicativas propias del ser humano, social y cultural”.

Esta lengua de señas se manifiesta con movimientos y gestos que se aprenden a través de un vocabulario básico de señas, el cual está al alcance de las personas oyentes siempre que se sumerjan en el mundo del Sordo, algunos deciden aprender esta lengua para poder comunicarse con familiares o amigos y otros para servir como intérpretes.

## 6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

Se incluyen todos aquellos conceptos de comunicación y diseño relacionados directa e indirectamente con el desarrollo del proyecto. Los cuales se presentan en el siguiente orden:

**6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.** Se tomarán en cuenta los siguientes conceptos sobre la comunicación y su relación en la producción del video institucional.

**6.2.1.1 Comunicación.** Para hablar de comunicación es importante conocer de qué palabra proviene y qué significa, (Delgado I. , 2021) manifiesta que “deriva del latín *communicatĭo* que significa compartir, participar en algo o poner en común”.

Es pues la acción de comunicar o comunicarse, se entiende que es el proceso por el que se transmite y recibe una información; para ello interviene, un emisor que es el que transmite el mensaje a un receptor y este lo recibe, pero debe existir un código que ambos entiendan y debe ser común para decodificarlo y ser transmitido a través de un medio o canal.

Se concluye que la comunicación es esencial para la vida en sociedad, ya que a través de ella se establecen relaciones, pues diariamente las personas comparten e intercambian ideas, mensajes o información, ya sea con gestos, movimientos de brazos y manos, contacto visual, palabras escritas o por el tono de la voz expresando sentimientos, opiniones, ideas, hechos y valores llegando a acuerdos para una convivencia sana.

**6.2.1.2 Elementos de la comunicación.** Los elementos de la comunicación son:

- **Emisor:** quien emite el mensaje.
- **Receptor:** quien recibe el mensaje.
- **Código:** conjunto de señales o signos que forman el mensaje.
- **Mensaje:** la información a transmitir.
- **Canal de comunicación:** el medio por el cual se transfiere el mensaje (tel., carta, etc.).
- **Ruido:** interferencias en el proceso de comunicación.
- **Retroalimentación:** respuesta del receptor cuando ha recibido el mensaje.

(Espinosa R. , 2020)

En base a lo anterior, se consideran importantes y sintetizan, los siguientes elementos:

- **Emisor:** Es la persona que transmite el mensaje, quien decide de qué manera realizar la acción, de comunicar y emitir la información.
- **Receptor:** Es quien recibe el mensaje, el destinatario, el que decodifica e interpreta lo que el emisor comunica, ajustándolo e interpretando el mensaje según los signos lingüísticos utilizados, para emitir una respuesta al emisor.
- **Mensaje:** Es la información o conjunto de signos que se transmiten a través de una carta, un correo, un mensaje, el cual puede ser hablado o grabado.

- **Canal de comunicación:** Es el medio físico a través del cual es transmitida la información, mensaje o señal y puede ser natural, como lo es el aire, las ondas de luz, las ondas sonoras, las ondas radiales, el sistema nervioso o artificial como las cartas, el radio, el teléfono la televisión, la computadora, el internet y medios tecnológicos; los cuales son percibidos por el receptor a través de sus 5 sentidos, vista, oído, tacto, olfato, gusto.
- **Código:** Son los signos y reglas del idioma que serán utilizados para crear el mensaje, puede ser a través de palabras, gestos o símbolos.
- **Contexto:** Es el entorno o espacio físico y el tiempo donde sucede la comunicación, es el marco de referencia cultural del emisor y receptor, que permite la comprensión del mensaje.
- **Ruido:** Es todo aquello que obstaculiza o distorsiona la recepción del mensaje original, y pueden ser provocado por el emisor, el canal o el receptor.
- **Retroalimentación o *feedback*:** Es la respuesta que el receptor da al mensaje recibido; cuando sucede esto hay comunicación, si no, solo es información.
- **Fuente:** Es el lugar de donde nace el contenido o la información que será enviada.
- **Referente:** Es el objeto real al que se refiere el emisor.

En conclusión, la comunicación permite el intercambio de opiniones, pensamientos y sentimientos con otras personas, siendo fundamental para el desarrollo de la personalidad y las relaciones con la familia, amigos, compañeros de estudio o trabajo y los miembros de la comunidad.

**6.2.1.3 Tipos de comunicación.** Existen varios tipos de comunicación, pero las más importantes a considerar para el presente proyecto, son las siguientes:

*6.2.1.3.1 Comunicación verbal.* Es el tipo de comunicación más utilizado, según (Jiménez A. , 2017) “la comunicación emplea unos signos para transmitir la información, cuando los signos son palabras, estamos hablando de comunicación verbal. La comunicación verbal puede ser de dos tipos, comunicación escrita y comunicación oral”.

Es escrita, cuando se percibe a través de la visión, ya que se utilizan símbolos o signos que se pueden leer, los que pueden ser elaborados a mano o impresos como; Jeroglíficos, alfabetos, logotipos, grafitis, cartas, memorandos, tablero de avisos, correo electrónico, páginas de internet.

Es oral, cuando se percibe a través del canal auditivo, utilizando la palabra en entrevistas, juntas, conversaciones o por algún dispositivo electrónico como teléfono, radio, televisión o videos por internet. También pueden ser gritos, silbidos, llanto, risa, pues transmiten un mensaje.

*6.2.1.3.2 Comunicación no verbal.* Cuando las personas se comunican con otras sin pronunciar palabras, ni escribir alguna cosa o con movimientos y gestos, están utilizando la comunicación no verbal, (Baeza, 2017) indica que “Las acciones son actividades de comunicación no verbal que tienen igual importancia que la palabra y las ilustraciones”.

Este tipo de comunicación se manifiesta por medio de expresiones faciales (gestos), movimiento corporal (postura, ademanes), un apretón de manos, la manera de sentarse, la forma como se visten, aún los olores son una forma de comunicación no verbal.

*6.2.1.3.3 Comunicación gráfica.* Este tipo de comunicación es considerado como un complemento de la comunicación verbal y se expresa a través de gráficas e ilustraciones, (Baeza, 2017) indica, “la comunicación gráfica se refiere a los apoyos gráficos que se utilizan tanto para apoyar un mensaje como para transmitir una idea completa”.

Entre estos gráficos se pueden mencionar los diagramas de avance, logotipos, íconos, mapas, señales de tránsito, carteles publicitarios, empaques de productos, fotografías, pinturas y obras de arte, entre otros.

*6.2.1.3.4 Comunicación audiovisual.* Para (Hernández, Huri, 2019), la comunicación audiovisual “implica sensorialmente al receptor a través de dos sentidos: Visual y auditivo”. Es importante hacer notar que los mensajes se transmiten a través de medios tecnológicos que integran figuras, esquemas, sonido, ruido, silencio, textos, pero predomina la comunicación no verbal.

Es el tipo de comunicación que trasciende fronteras pues llega a personas que hablan distintos idiomas y también a personas con discapacidad visual o auditiva.

Gracias a los avances tecnológicos como las radiofrecuencias, las ondas electromagnéticas y las señales de los satélites que se encuentran en el espacio, se facilita la difusión de mensajes o información, a través de plataformas.

## **6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con diseño.**

**6.2.2.1 Diseño.** Las definiciones sobre diseño son tantas y tan variadas, pero la que más se asemeja al objeto de estudio es la de (*Porto Perez, 2008*) ya que “se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades”.

En resumen, el diseño es un proceso en el que se crea, desarrolla y ordena de forma estética, los dibujos (bocetos) o esquemas en diferentes escenas a través de métodos y técnicas para su producción y transmitir el mensaje que se desea llegue a los receptores.

**6.2.2.2 Elementos del diseño.** Para la creación de un diseño es necesario conocer cuáles son los elementos básicos (*Sánchez, 2021*) “distingue 4 tipos de elementos: conceptuales, visuales, de relación y prácticos”.

Considera que los conceptuales no son visibles, pero existen dentro del diseño entre ellos están: el punto, la línea, el plano y el volumen los cuales se hacen visibles a través de la forma, la medida, el color y su textura.

Los de relación son los que indican la dirección y posición, estos son percibidos, mientras que el espacio y la gravedad, son sentidos.

Los elementos prácticos incluyen la representación, el significado y la función. Todos estos elementos aplicados correctamente permiten el éxito del diseño.

**6.2.2.3 Diseño audiovisual.** Es el diseño que transmite información a través de imágenes, texto y sonido difundidos por grabaciones de videos.

Para (Avalos, 2017), el diseño gráfico audiovisual es “la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones audiovisuales de carácter gráfico-sonoro y en movimiento, producidas normalmente por medios tecnológicos, y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados por los medios de comunicación audiovisual”.

Este tipo de diseño se centra en proyectar imágenes a través de técnicas audiovisuales, específicamente por videos.

**6.2.2.4 Producción audiovisual.** Según (*Hernández, 2019*) la producción audiovisual “es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión”, menciona que para dicha producción es necesario contar con el capital, los medios y el trabajo diario.

Es importante agregar que la producción audiovisual es el proceso que inicia con una idea hasta la realización del producto final.

**6.2.2.5 Fases de la producción audiovisual.** Una producción audiovisual consta de 3 fases o etapas: Preproducción o planificación del video, producción o ejecución y postproducción montaje y edición del video.

- Preproducción (planificación)

“Es una de las fases más importantes, ya que en ella es donde nace la idea y se establecen todos los preparativos para comenzar a rodar la idea” (Prodisa, 2018)

De acuerdo con esta definición, es la fase de la planificación del video donde se elabora el guion literario, guion técnico, el storyboard, el plan de rodaje, el presupuesto, el financiamiento y se establecen las tareas a realizar por el equipo técnico, vestuario, maquillaje, entre otros.

- Producción o rodaje (ejecución)

Para (Prodisa, 2018) es la fase donde “se pone en práctica todo lo establecido en el guion técnico y el plan de trabajo” o sea lo planificado se ejecuta, es la fase donde el equipo técnico de sonido e imagen y el equipo artístico realizan las tareas asignadas para la producción del video.

- Postproducción (Montaje y edición)

Es el momento de edición de video, (Prodisa, 2018) indica que “es la última fase de una producción audiovisual, aquí se selecciona de entre todo el material grabado, las tomas que servirán para la producción final”. En esta fase también se agrega la música, efectos de audio, efectos especiales y corrección de imágenes.

### **6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias**

**6.3.1 Ciencias auxiliares.** Son todos aquellos conceptos de comunicación y diseño relacionados directa e indirectamente con el desarrollo del proyecto.

**6.3.1.1 Semiología.** La Semiología para (*Equipo Editorial Etecé, 2020*) “es la disciplina que se encarga del estudio de los signos, es decir, las ideas que asociamos en nuestra mente con diferentes elementos de la realidad. Los signos, en el proceso comunicativo, son utilizados por un emisor para transmitir un significado a un receptor”.

Es decir, es la ciencia responsable del análisis de los sistemas de signos en los que transcurre la vida social, puede ser una imagen, un gesto, un objeto o un conjunto de palabras

**6.3.1.2 Semiótica de la imagen.** Según (*Huertas, 2014*) la semiótica de la imagen “es la disciplina que estudia los signos y su interpretación, explicando cómo percibe el ser humano su entorno y qué significado le otorga”. La interpretación de las imágenes u objetos nos permite comprender qué es lo que estamos viendo, ya sea una pintura, una escultura, una expresión facial o una fotografía.

Es pues la interpretación de lo que la persona percibe de su entorno y el significado que le dé al mismo, el concepto (significado) y la imagen (significante).

**6.3.1.3 Psicología de la comunicación.** La psicología de la comunicación para (*Generate Press, 2021*) es la que “se encarga de estudiar y analizar el proceso de comunicación a partir de los mecanismos biopsicosociales, inconscientes y conscientes que lo conforman”.

Es la que se encarga de investigar los rasgos sociales de la conducta y la comunicación de las personas en el medio en que se desenvuelve.

**6.3.1.4 Psicología del color.** Según (*Peiró, 2021*) la psicología del color “se encarga de estudiar e investigar cómo afectan los colores al comportamiento humano y las percepciones que tiene un individuo sobre estos”.

Es pues la ciencia que analiza los efectos que el color produce en las personas y cómo esto influye al tomar decisiones.

Es importante valorar el significado de los colores ya que algunos pueden ser irritantes, estimulantes, deprimentes o relajantes y esto es decisivo a la hora de escoger el color para el diseño y la publicidad.

**6.3.1.5 Psicología de la imagen.** Se refiere a los cambios que realiza una persona o institución para mejorar su imagen. Según (*Espino, 2021*) la psicología de la imagen es “el saber científico necesario para crear, desarrollar, mantener una imagen pública”.

Estos cambios pueden ser de actitudes, sentimientos, creencias, estilos, servicios que ofrece como institución, entre otros, para ello utiliza técnicas de exploración y emisión de estímulos que provoquen esos cambios de imagen o modo de vida que promueva el beneficio personal y de los demás.

### 6.3.2 Artes.

**6.3.2.1 Cinematografía.** “Es la técnica y el arte de capturar, almacenar y retransmitir imágenes en movimiento a menudo provistas de un soporte auditivo” (*Equipo Editorial Etecé, 2021*), según esta definición, la cinematografía proyecta fotogramas en forma rápida y secuencial, dando la impresión de movimiento, los cuales se presentan a través de videos o filmes.

**6.3.2.2 Fotografía.** La Real Academia Española (RAE) define que la fotografía es el “*procedimiento o técnica que permite obtener imágenes fijas de la realidad mediante la acción de la luz sobre una superficie sensible o sobre un sensor*”. (*Real Academia Española, 2020*)

Es decir, es el arte de capturar imágenes que digan o reflejen algo del sujeto u objeto, utilizando una cámara fotográfica, cámara digital o dispositivo móvil.

**6.3.2.3 Tipografía.** Se puede definir la tipografía como “el arte de diseñar las letras”. (*Llasera, 2021*), es decir, transmitir el mensaje a través de la palabra impresa con estilo y característica en común que genere buena impresión.

Existen catálogos tipográficos que permiten cualquier tipo de edición de textos.

**6.3.3.4 Dibujo o boceto.** Para (*Equipo Editorial Etecé, 2021*) un boceto, bosquejo, esbozo, estudio, croquis, borrador o sketch, en arte, literatura, arquitectura y en otras disciplinas, engloba las pruebas o intentos previos que se realizan de un proyecto antes del diseño definitivo”, es decir son dibujos realizados a mano alzada, tentativos, sencillos, sin muchos detalles, es el borrador de lo que se desarrollará como diseño final.

**6.3.3.5 Sonido.** El sonido no es un tema menor en la producción de un video, ya que es una herramienta fundamental para construir la conexión con la audiencia y los hechos.

Entre los elementos sonoros que puede tomarse en cuenta en el material visual están: la música, la cual debe ser seleccionada para que llegue a la mente y corazón de los espectadores; la voz en *off*, debe grabarse muy bien con un micrófono que permita captar el sonido con precisión; los efectos sonoros son los que crean la atmósfera y ubican dentro la acción, ayudan a contar mejor la historia; el silencio o las pausas son importantes para mantener la atención de la audiencia. (Cerde, 2021)

### **6.3.3 Teorías.**

**6.3.3.1 Teoría del color.** Para (*Tatay, 2021*) la teoría del color es “un conjunto de principios que sirven para elegir las mejores combinaciones del color”.

Es decir, el arte de pintar usando como herramienta básica el círculo cromático, que contiene colores cálidos y fríos que al mezclarlos producen otros colores y el efecto deseado para un diseño determinado.

El color capta la atención del espectador de forma inmediata, por eso es importante conocer el significado de cada color y sus combinaciones para lograr la armonía en el diseño.

**6.3.3.2 Teoría de la Gestalt.** “Para la Gestalt, el ser humano organiza sus percepciones como totalidades, como forma o configuración, y no como simple suma de sus partes. De allí que lo percibido pase de ser un conjunto de manchas a convertirse en personas, objetos o escenas”. (*Significados, 2021*).

Es decir que a través de lo que los ojos perciben, la mente configura todos los elementos y le da una forma al sujeto u objeto observado, pero para ello hace uso de las diferentes leyes o principios de esta teoría.

Es de suma importancia recordar dichas leyes o principios a la hora de crear o producir un audiovisual.

**6.3.3.3 Teoría del recorrido Visual.** Para (*Arte y diseños Jheromont, 2013*) el recorrido visual, “es el movimiento que se hace con los ojos para poder apreciar una obra, se fijan los ojos en un punto de la pintura y luego el camino que trazan los ojos naturalmente para ver la totalidad de la obra”.

Mientras que (*Leslydayane.wordpress.com, 2021*) considera que “mediante el recorrido visual se establecen relaciones entre los elementos plásticos de la composición y define una serie de direcciones visuales”.

Estas direcciones pueden ser de escena, que se encuentra en el interior del encuadre o de lectura de los vectores direccionales presentes en la propia composición.

**6.3.4 Tendencias.** Para que los videos lleguen de mejor forma a los espectadores, se deben considerar las tendencias actuales sobre la producción de videos. En el presente proyecto, se consideran importantes las siguientes:

**6.3.4.1 Profesionalización.** Según (*Gregori, 2021*) el vídeo corporativo “va a ser el reflejo de nuestra imagen como empresa. No vale cualquier cosa. Es importante que el video corporativo sea profesional con el fin de obtener un producto audiovisual con una imagen cuidada y un mensaje correcto”.

Es decir, el video corporativo es una herramienta de *marketing* que muestra la filosofía y los aspectos positivos de la empresa, por lo tanto, se requiere que éste sea profesional.

Para ella la evolución de Internet y las Redes Sociales han cambiado la manera de producir y consumir un video corporativo.

**6.3.4.2 Formatos reducidos.** Esta tendencia indica que “el aumento de dispositivos móviles y la forma en la que consumimos la información, desde tabletas y teléfonos móviles, ha desembocado en el formato del vídeo corto. El objetivo es que sea fácil de consumir en los dispositivos móviles y compartir en las redes sociales”. (*Gregori, 2021*),

Es decir que los videos cortos que son compartidos fácilmente en dispositivos móviles aumentarán el número de visualizaciones llegando a más usuarios nuevos.

**6.3.4.3 Subtítulos en los videos.** Se ha observado que muchas empresas no colocan subtítulos en sus videos, limitando el poder conseguir más usuarios que no hablen su idioma o tengan algún tipo de discapacidad auditiva. Por lo que esta tendencia es muy importante, no solo para conocerla, sino para aplicarla en los videos corporativos o institucionales.

“El colocar subtítulos a los videos se ha venido implementado a través de la aparición de las plataformas de *streaming*, además la gran fuente videos que es YouTube también se ha encargado de permitir que se agreguen en los videos”. (Marketing Digital, 2021)

**6.3.4.4 Tendencia de alta definición.** Las resoluciones de pantalla de alta definición permiten ver imágenes, con un nivel de detalle que antes los usuarios no veían.

Según (María, 2016) “los videos HD de fondo pueden ser una de las tendencias más populares del año, en especial la incorporación de acciones rápidas donde hay muchos elementos que ver”, convirtiéndose en parte vital del diseño web.

El desarrollo tecnológico está generando usuarios más exigentes en relación a la producción de videos de calidad, pasando del HD al Full HD y 4K.

**6.3.4.5 Resolución 4K UHD.** Según (Berruecos, 2020) el video 4K significa “más espacio para contar una historia, más detalles. Gracias a los innovadores sensores CMOS de Canon, el video 4K captura con más intensidad que nunca. Con cuatro veces más resolución que una imagen Full HD”.

Es decir, 4K muestra los detalles más sutiles, ofreciendo flexibilidad al momento de la edición.

El video 4K como captura más datos al momento de grabar, va a necesitar más tarjetas de memoria, con alta velocidad de transferencia y una rápida conexión a Internet para realizar transmisiones.

Se puede concluir que la producción audiovisual debe ofrecer a los usuarios, contenido de valor y calidad para que la información de la institución llegue a más personas.

**6.3.4.6 Tendencia cámara digital.** La fotografía ha logrado avances significativos gracias a la llegada de la era digital, no sólo en las cámaras fotográficas sino en su software de edición. Algunas cámaras digitales son utilizadas como cámaras de video, pues realizan grabaciones con alta resolución.

Las cámaras han sido uno de los segmentos más dinámicos en la difusión masiva de información a través de videos, debido a su gran variedad de aplicaciones y usos.

En la página web (Lo mejor, 2021) mencionan que las marcas de cámaras más populares como “Sony, Canon, Nikon, Olympus, entre otras, han enfocado la evolución de sus cámaras en crear modelos con mejores ópticas, sensores potentes y sistemas para el procesamiento de fotos que permitan obtener resultados con gran calidad y lujo de detalle”, que sean funcionales para los profesionales dedicados a la fotografía que prefieren el uso de las cámaras y no de los móviles.

**6.3.4.7 Tendencia de tipografía.** Para los diseñadores que buscan ser creativos con la tipografía impresa y online, existe una combinación de estilos tradicionales y de vanguardia, desde tipo 3D hasta delicadas serifas.

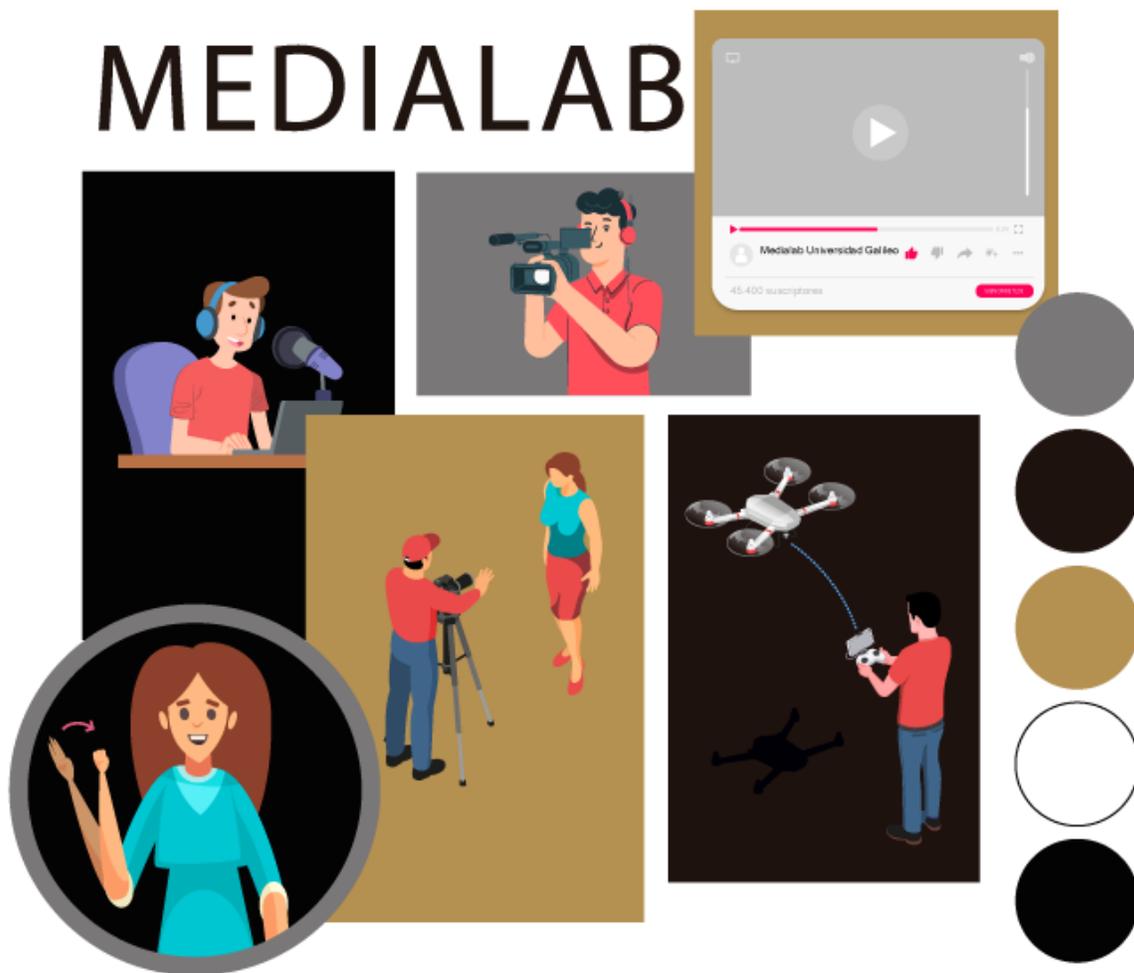
Para el 2021, las tendencias de fuentes serán:

- Fuentes distorsionadas
- Retro serifs
- Serifas elegantes y atemporales
- Fuentes de pantalla alpinas
- Sans serifs humanistas con carácter
- Tipo cinético
- Guiones mínimos y gruesos
- Fuentes retro-futuristas (Nivar, 2020).

**6.3.4.8 Tendencia del color.** Entre las tendencias del color están el oro y los colores neutros. Según (*Machuca, 2021*) “El oro muestra todas las variaciones de diseño metálico, mate, brillante, efectos de luz reflectantes, relieve, rayado, grabado y recortado”. Manifiesta que los diseñadores están experimentando con diferentes estilos metálicos como plata, latón y plomo, pero el oro sigue siendo el favorito ya que se asocia a la felicidad y al lujo.

Entre los colores neutros están: El gris perla, color hueso y crudo, el beis, el blanco nuclear y el negro tizón, (*Méndez, 2021*) manifiesta “que estos colores son suaves y ligados a la elegancia, al bienestar y confort”.

6.3.4.9 Tablero de tendencias.





## Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

### 7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

Para iniciar con la producción del video institucional inclusivo, con el que se promueven los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia- Medialab- en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, es indispensable poner en práctica los conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera.

A continuación, se presenta el proceso de diseño y la propuesta preliminar en base a la investigación realizada en el marco teórico y el perfil del cliente.

**7.1.1. Comunicación.** El video transmite información a un grupo de personas sobre los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia-Medialab de Universidad Galileo. En él se incluyeron los elementos básicos de la comunicación, con los que se pretende que la información tenga significado para el receptor.

Además, se utilizan los tipos de comunicación verbal a través de la locución al dar la información sobre los servicios que ofrece el departamento de Medialab, los cintillos y los subtítulos. La comunicación no verbal a través de la lengua de señas al agregar un intérprete del video y gráfica al agregar el logotipo de la empresa y de la universidad.

La comunicación audiovisual se aplica en la integración de imágenes y sonido que, ordenados por escenas, transmite la información, se agregaron cintillos, subtítulos y un intérprete de lengua de señas para que la información llegue a personas que presenten alguna discapacidad auditiva.

**7.1.2. Diseño.** Se aplicó el diseño al elaborar los bocetos y el esquema de lo que se va a desarrollar en el video institucional, ordenando las tomas en diferentes escenas y adaptando los colores y la tipografía para convencer al usuario con elementos visuales.

El diseño Audiovisual fue fundamental en la producción del video ya que se logró difundir el mensaje en forma gráfica a través de imágenes, textos y sonora a través de grabaciones de audios.

Entre los elementos del diseño (conceptuales, visuales, de relación y prácticos) van inmersos en el mensaje visual a través de las gráficas, la tipografía, el sonido, la locución, la música de fondo, los bocetos, las fotografías, los subtítulos, los cintillos, los programas de Microsoft y adobe, elementos en línea que fortalecen el contenido del diseño del video.

Para la producción del video institucional se realizaron las tres fases o etapas , en la preproducción surge la idea y se establecen los preparativos para comenzar seleccionando el contenido, las localizaciones o escenarios estratégicos para el rodaje, el equipo tecnológico y humano, guion grafico (bocetos), guion literario (lo que narrará el locutor) crear el guion técnico, utilización de planos y movimientos de cámara, elegir vestuario, maquillaje, luz , sonido, para establecer el camino a seguir para la producción del video institucional.

En la producción o rodaje se puso en práctica todo lo planificado en la etapa anterior, comenzando las jornadas de grabación, con el equipo técnico, el equipo de producción y el director, se utilizó el equipo tecnológico con que cuenta el departamento de Medialab, entre ellos: cámara fotográfica, videocámara, Smartphone, trípode, micrófonos, Dron (para toma especial), micrófonos y consolas para la grabación de audio.

Se aplicaron diferentes tipos de planos, encuadres y movimientos de cámara. La mayoría de las tomas se llevaron a cabo en un detrás de cámara para dar a conocer cómo trabajan los profesionales de Medialab es su día a día.

En la postproducción o montaje se seleccionó todo el material grabado, organizándolo por escenas para su edición y producción final, utilizando el equipo de edición, Adobe After effects, para los cintillos, Adobe Audition, para la edición de sonido, Adobe Premier Pro, para la edición profesional de las tomas del video y la inserción del recuadro en la pantalla donde aparece el intérprete de la lengua de señas y los subtítulos. Adobe Media Encoder para grabar el video.

**7.1.3 Ciencias auxiliares.** Las ciencias auxiliares aplicadas en el presente proyecto fueron: La Semiología a través de la implementación de elementos gráficos, colores, textos y tipografía que presentan el significado y el significante adecuado; la Semiótica de la imagen para que el receptor sea capaz de comprender las imágenes y gráficos presentados en el video institucional.

La Psicología de la Comunicación se aplicó al estudiar y analizar al grupo objetivo, ya que es importante conocer a las personas a quienes va dirigido el video; La Psicología del color se aplicó en el análisis y selección de los colores a utilizar en las imágenes del video; mientras que la Psicología de la imagen se aplicó al incluir la lengua de señas, ya que esto representa una nueva imagen a la institución por ser inclusiva.

**7.1.4 Artes.** Dentro de las artes utilizadas en la producción del video institucional está la cinematografía, ya que se realizó la captura, almacenamiento y transmisión de imágenes en movimiento, utilizando planos, encuadres, ángulos y tomas de fotos que permitieron hacer la secuencia de imágenes.

La tipografía se utilizó en el diseño de las letras para que fueran legibles y adecuadas al contexto en la producción del video y generen buena impresión visual.

Los bocetos fueron la base para desarrollar el diseño final, los dibujos se realizaron a mano alzada y se utilizaron para ordenar las escenas a incluir en la producción del video.

Dentro de las artes también se incluyó el sonido, la música, la voz en off y los efectos sonoros para construir la conexión con la audiencia y los hechos, para reforzar la intención del mensaje.

**7.1.5 Teorías.** Para la realización del video se tomaron en cuenta aspectos importantes de varias teorías, entre ellas, la teoría del color que permitió conocer el significado de cada color y sus combinaciones para su aplicación en las imágenes del video institucional; la teoría de la Gestalt que permite percibir o visualizar la imagen en los bocetos y tipografía utilizada en cada escena.

Por último y no la menos importante, la teoría del recorrido visual ya que a través de ella se establecieron las relaciones entre los elementos plásticos de la composición y las direcciones visuales.

**7.1.6 Tendencias.** En la producción del video institucional, se consideraron importantes utilizar las siguientes tendencias:

La profesionalización, ya que se refleja la nueva imagen de la institución al ser inclusiva, pues se agrega un intérprete de lengua de señas y los subtítulos.

La de subtítulos en los videos, ya que se agregaron subtítulos como parte de la inclusión para que el video sea comprendido por personas con discapacidad auditiva.

La tendencia 4K, que permitió capturar con mejor resolución las imágenes, siendo flexible al momento de editar el video.

La tendencia de alta definición: se observa en el tamaño de la imagen o resolución expresada en pixeles frame.

La Cámara digital: porque permite la manipulación de datos antes de grabar y puede ser aplicada al video porque la señal es en formato digital.

La transición: se observa en la consecución entre planos sin efectos. Evitando que las tomas se vean muy cortadas.

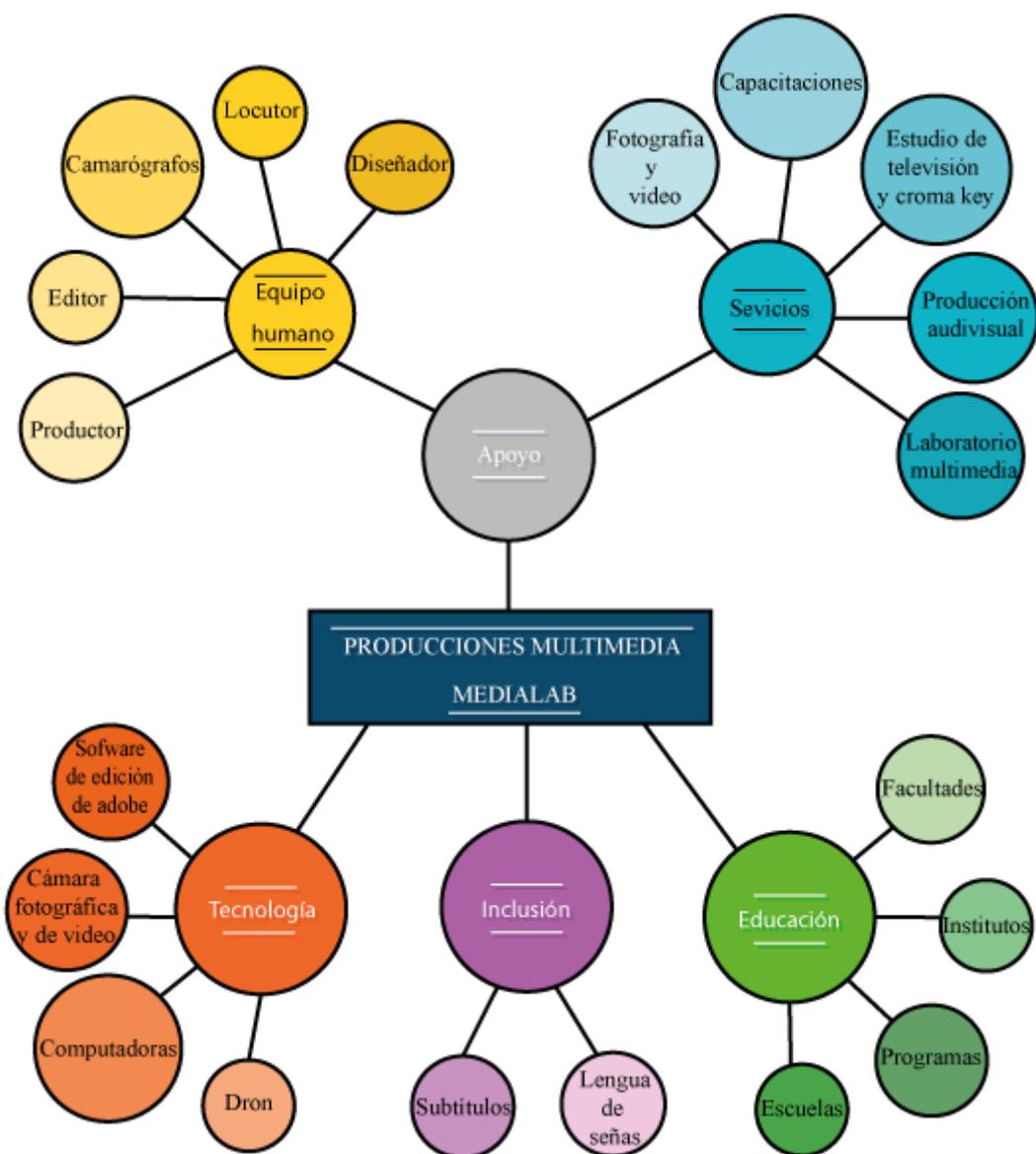
## **7.2. Conceptualización**

La conceptualización servirá de referencia para la elaboración de los elementos importantes que serán colocados en la producción del video institucional inclusivo.

**7.2.1 Método.** Se eligió el método de Mapa Mental, creada por Tony Buzan, quien investigó los procesos de la inteligencia, el aprendizaje, la creatividad y la memoria. Se considera mapa mental a “la técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro”. **(Neuronilla, 2008).**

La importancia de este método es que está compuesto por diagramas que se construyen al emplear imágenes, palabras claves, colores para unir las ideas y establecer vínculos del tema a tratar, accediendo al potencial del cerebro.

**7.2.1.1 Aplicación del método.** Aplicando el Mapa Mental en el presente proyecto, se escogieron 4 palabras claves, las cuales fueron la inspiración para el desarrollo de la frase conceptual (apoyo, tecnología, inclusión y educación) de las cuales se ramifican otras que especifican cada elemento a considerar para la producción del video.



Se presentaron distintas ideas que permitieron por medio de la técnica de Mapa Mental elaborar un concepto creativo, acorde al tipo de producción del video institucional inclusivo.

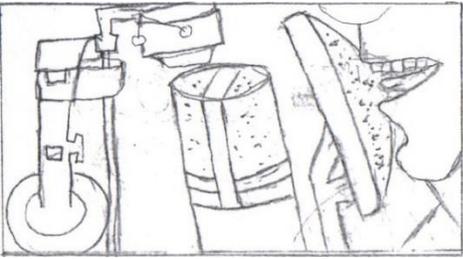
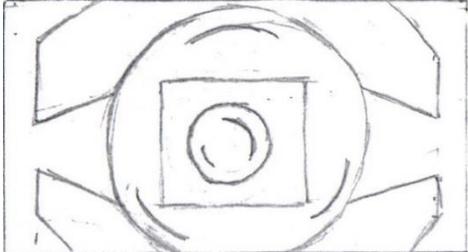
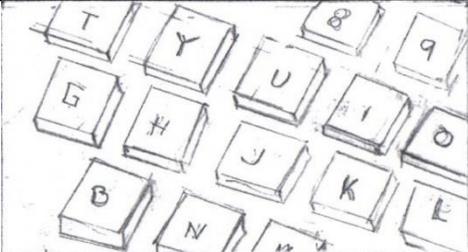
Se eligió el concepto: **“Apoyando con tecnología e inclusión a la educación”**, el cual está enfocado en hacer que el grupo objetivo acuda al laboratorio de Multimedia para solicitar los servicios de producción audiovisual, en apoyo a sus cátedras magistrales, o eventos específicos de cada facultad, departamento o clase.

La frase se reflejará en cada imagen del video, ya que en él se explica los servicios que ofrece el departamento de Medialab a entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, con imágenes, voz en off, subtítulos y lengua de señas.

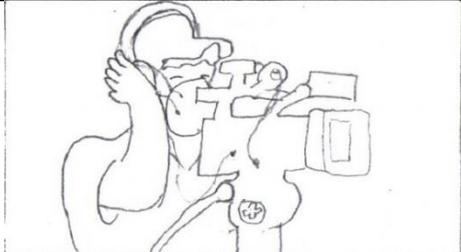
### **7.3 Bocetaje**

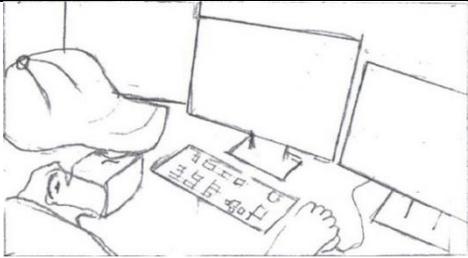
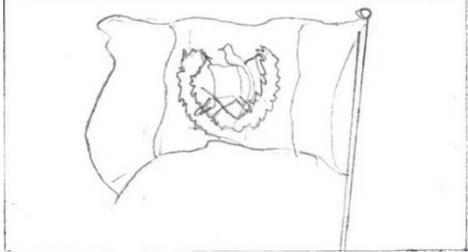
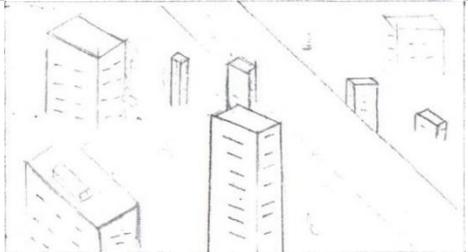
Con base al concepto: “Apoyando con tecnología e inclusión a la educación”, se desarrolló la propuesta de bocetaje en un guion técnico, en donde se elaboró previamente la diagramación de los elementos, se procedió a los bocetos intermedios y finales y luego se procederá a su digitalización para desarrollar la propuesta final que se presentará al cliente.

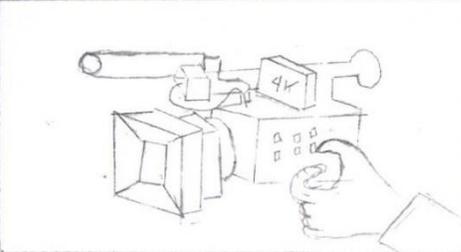
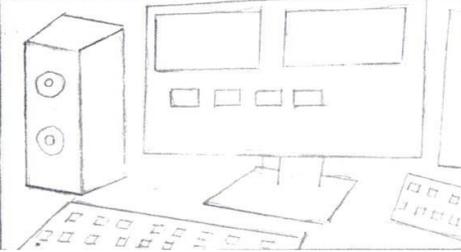
## 7.4 Guion técnico

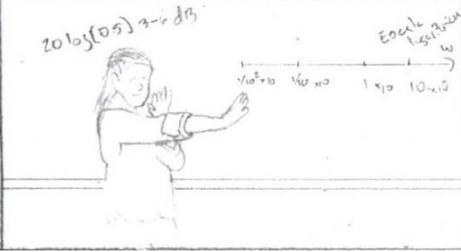
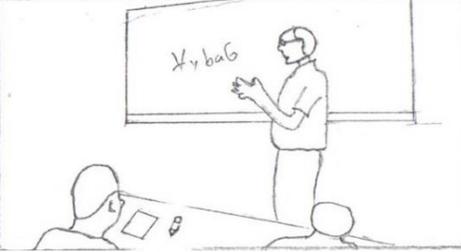
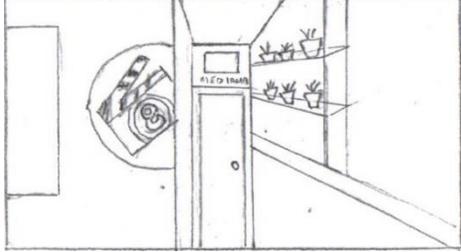
Escena, Planos, ángulos y movimientos de cámara	Boceto	Narrador	Inclusión y subtítulos
Escena 1  Plano a detalle		Conoce el Apoyo	Conoce el apoyo a las entidades académicas y administrativas que brinda el Departamento de Medialab
Escena 2  Plano a detalle		a las entidades académicas	Conoce el apoyo a las entidades académicas y administrativas que brinda el Departamento de Medialab
Escena 3  Plano a detalle		y administrativas que brinda el Departamento de Medialab	Conoce el apoyo a las entidades académicas y administrativas que brinda el Departamento de Medialab

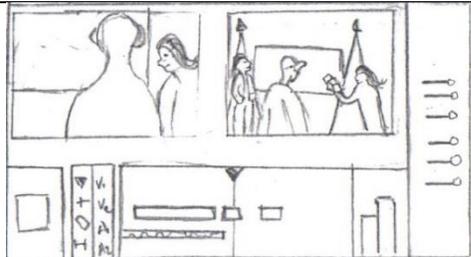
<p>Escena 4</p> <p>Plano descriptivo</p>		<p>Medialab, fue creado el 31 de agosto del 2002</p>	<p>Medialab, fue creado el 31 de agosto del 2002</p>
<p>Escena 5</p> <p>Paneo en Plano Americano</p>		<p>para brindar servicios internos a las diferentes entidades académicas de Universidad Galileo</p>	<p>para brindar servicios internos a las diferentes entidades académicas de Universidad Galileo</p>
<p>Escena 6</p> <p>Paneo en primer plano</p>		<p>desde entonces, trabaja con innovación y experiencia en la implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación</p>	<p>desde entonces, trabaja con innovación y experiencia en la implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación.</p>

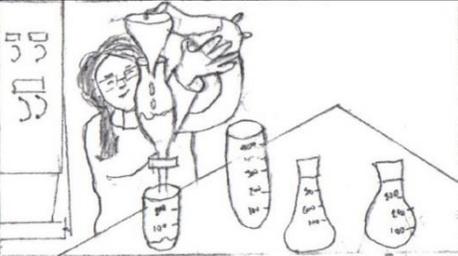
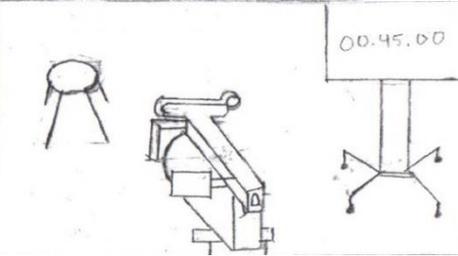
<p>Escena 7</p> <p>Plano medio</p>		<p>para lograr la misión de satisfacer</p>	<p>para lograr la misión de satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad</p>
<p>Escena 8</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>las necesidades de educación</p>	<p>para lograr la misión de satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad</p>
<p>Escena 9</p> <p>Plano medio corto</p>		<p>audiovisual</p>	<p>para lograr la misión de satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad</p>
<p>Escena 10</p> <p>Paneo en Plano descriptivo</p>		<p>de la Universidad</p>	<p>para lograr la misión de satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad</p>

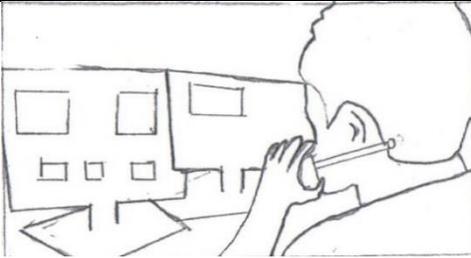
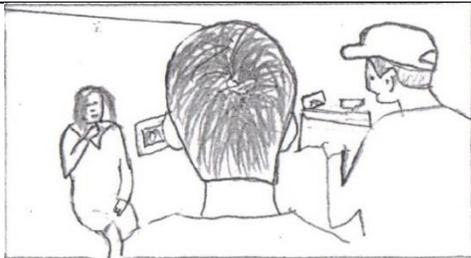
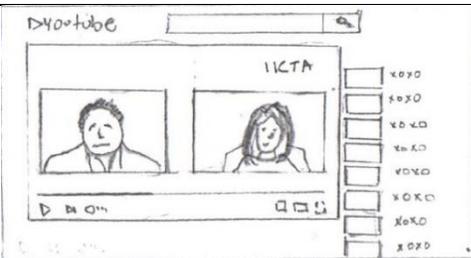
<p>Escena 11</p> <p>Paneo Picada</p>		<p>a través de medios digitales, en nuevas plataformas tecnológicas</p>	<p>a través de medios digitales, en nuevas plataformas tecnológicas</p>
<p>Escena 12</p> <p>Plano general</p> <p>Contrapicada</p>		<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país</p>	<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país y la academia en el ámbito profesional y educativo.</p>
<p>Escena 13</p> <p>Plano general</p>		<p>y la academia</p>	<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país y la academia en el ámbito profesional y educativo.</p>
<p>Escena 14</p> <p>Picada plano general</p>		<p>en el ámbito profesional</p>	<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país y la academia en el ámbito profesional y educativo.</p>

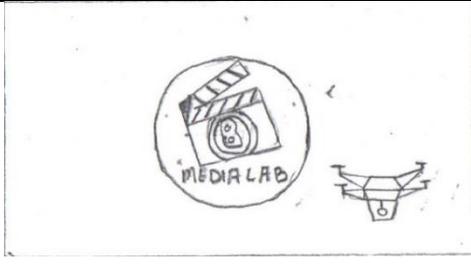
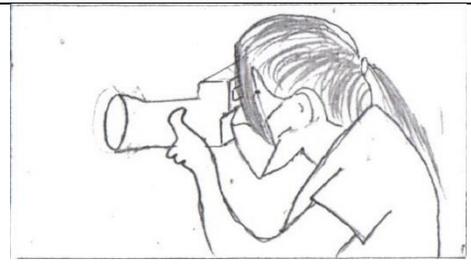
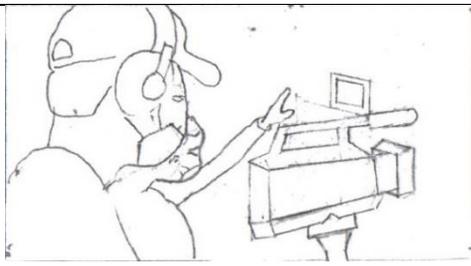
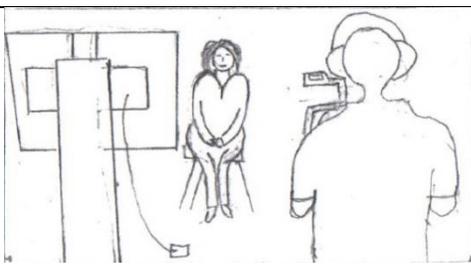
<p>Escena 15</p> <p>Plano general</p>		<p>y educativo.</p>	<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país y la academia en el ámbito profesional y educativo.</p>
<p>Escena 16</p> <p>Plano general</p>		<p>El departamento trabaja con pasión, dedicación y creatividad, ante la necesidad de estar a la vanguardia</p>	<p>El departamento trabaja con pasión, dedicación y creatividad, ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>
<p>Escena 17</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>en la tecnología</p>	<p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>
<p>Escena 18</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>y su utilización</p>	<p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>

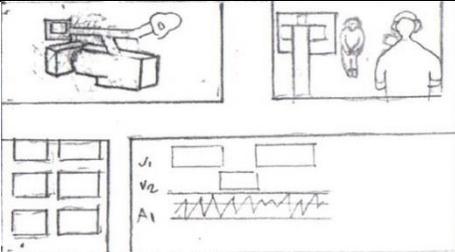
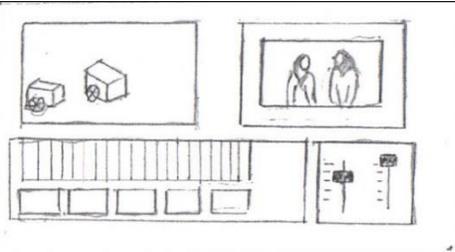
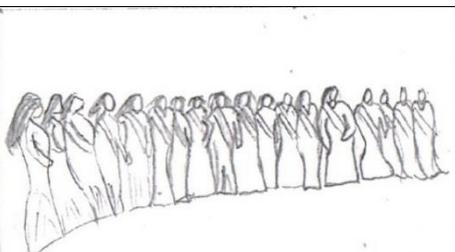
<p>Escena 19</p> <p>Plano medio</p>		<p>en la educación</p>	<p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>
<p>Escena 20</p> <p>Plano americano</p>			<p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>
<p>Escena 21</p> <p>Plano medio</p>		<p>para lograr</p>	<p>para lograr una adecuada comunicación</p>
<p>Escena 22</p> <p>Plano medio corto</p>		<p>una adecuada comunicación</p>	<p>para lograr una adecuada comunicación</p>
<p>Escena 23</p> <p>Plano descriptivo</p>		<p>El departamento de multimedia asiste a las</p>	<p>El departamento de multimedia asiste a las entidades académicas de la Universidad</p>

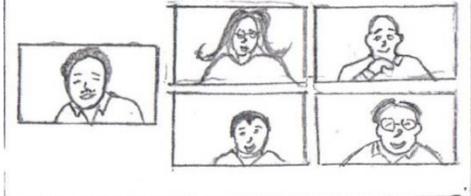
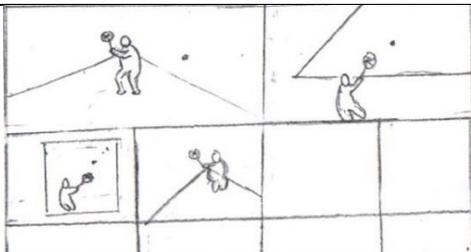
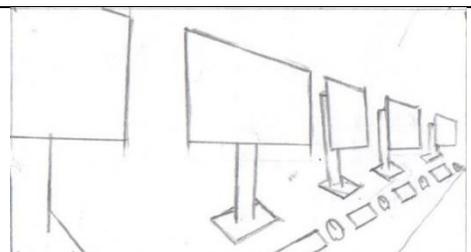
<p>Escena 24</p> <p>Primer plano</p>		<p>entidades académicas de la Universidad</p>	<p>El departamento de multimedia asiste a las entidades académicas de la Universidad</p>
<p>Escena 25</p> <p>Primer plano</p>		<p>En la grabación</p>	<p>En la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes,</p>
<p>Escena 26</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen</p>	<p>En la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes.</p>

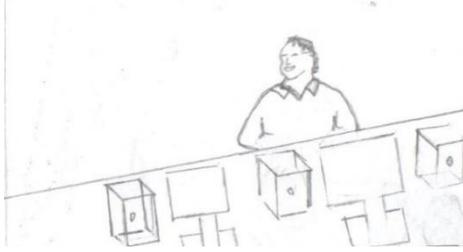
<p>Escena 27</p> <p>Plano medio</p>		<p>a sus catedráticos</p>	<p>En la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes,</p>
<p>Escena 28</p> <p>Plano descriptivo</p>		<p>y estudiantes,</p>	<p>En la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes,</p>
<p>Escena 29</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>a la vez cuenta con herramientas,</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humo con experiencia para realizar cada proyecto.</p>

<p>Escena 30</p> <p>Primer plano</p>		<p>el equipo técnico</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia para realizar cada proyecto</p>
<p>Escena 31</p> <p>Plano medio corto</p>		<p>y humano</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia para realizar cada proyecto</p>
<p>Escena 32</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>con experiencia</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia para realizar cada proyecto</p>
<p>Escena 33</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>para realizar cada proyecto</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia para realizar cada proyecto</p>

<p>Escena 34</p> <p>Plano general</p>		<p>Medialab</p>	<p>Medialab le apoya con los servicios de</p>
<p>Escena 35</p> <p>Plano medio</p>		<p>le apoya con los servicios de</p>	<p>Medialab le apoya con los servicios de</p>
<p>Escena 36</p> <p>Plano medio corto</p>		<p>fotografía</p>	<p>fotografía</p>
<p>Escena 37</p> <p>Plano medio</p>		<p>y producción audiovisual</p>	<p>y producción audiovisual</p>
<p>Escena 38</p> <p>Plano americano</p>		<p>grabación</p>	<p>grabación</p>

<p>Escena 39</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>edición</p>	<p>edición</p>
<p>Escena 40</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>y transmisión en directo de audio</p>	<p>y transmisión en directo de audio</p>
<p>Escena 41</p> <p>Plano americano</p>		<p>video</p>	<p>video</p>
<p>Escena 42</p> <p>Plano en conjunto</p>		<p>cursos</p>	<p>cursos</p>
<p>Escena 43</p> <p>Plano general</p>		<p>Y eventos</p>	<p>Y eventos</p>

<p>Escena 44</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><i>webinars</i></p>	<p><i>webinars</i></p>
<p>Escena 45</p> <p>Plano americano</p>		<p>congresos</p>	<p>congresos</p>
<p>Escena 46</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>y conferencias <i>online</i></p>	<p>y conferencias <i>online</i></p>
<p>Escena 47</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>circuito cerrado de televisión</p>	<p>circuito cerrado de televisión</p>
<p>Escena 48</p> <p>Plano descriptivo</p>		<p>servicio de laboratorio multimedia</p>	<p>servicio de laboratorio multimedia</p>

<p>Escena 49</p> <p>Plano medio</p>		<p>capacitaciones, en material audiovisual</p>	<p>capacitaciones, en material audiovisual</p>
<p>Escena 50</p> <p>Plano medio</p>		<p>Y uso del estudio de televisión</p>	<p>Y uso del estudio de televisión</p>
<p>Escena 51</p> <p>Plano americano</p>		<p>Y croma key. Para comunicar de forma moderna y dinámica al encontrar soluciones a cada reto.</p>	<p>Y croma key. Para comunicar de forma moderna y dinámica al encontrar soluciones a cada reto.</p>
<p>Escena 52</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>Si desea más información, puede encontrar a Medialab, en su página oficial de Facebook y canal de youtube</p>	<p>Si desea más información, puede encontrar a Medialab, en su página oficial de Facebook y canal de youtube</p>

<p>Escena 53</p> <p>Logo Medialab</p>			
<p>Escena 54</p> <p>Logo Galileo</p>			

## 7.5 Digitalización

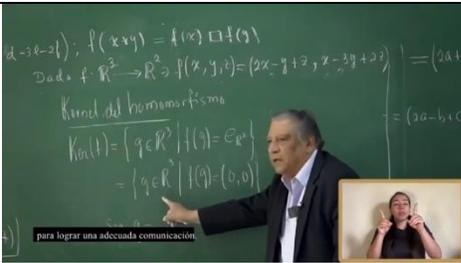
Escena, Planos, ángulos y movimientos de cámara	Digitalización	Narrador	Inclusión y subtítulos
Escena 1  Plano a detalle		Conoce el Apoyo	Conoce el apoyo a las entidades académicas y administrativas que brinda el Departamento de Medialab
Escena 2  Plano a detalle		a las entidades académicas	Conoce el apoyo a las entidades académicas y administrativas que brinda el Departamento de Medialab
Escena 3  Plano a detalle		y administrativas que brinda el Departamento de Medialab	Conoce el apoyo a las entidades académicas y administrativas que brinda el Departamento de Medialab

<p>Escena 4</p> <p>Plano descriptivo</p>		<p>Medialab, fue creado el 31 de agosto del 2002</p>	<p>Medialab, fue creado el 31 de agosto del 2002</p>
<p>Escena 5</p> <p>Paneo en Plano Americano</p>		<p>para brindar servicios internos a las diferentes entidades académicas de Universidad Galileo</p>	<p>para brindar servicios internos a las diferentes entidades académicas de Universidad Galileo</p>
<p>Escena 6</p> <p>Paneo en primer plano</p>		<p>desde entonces, trabaja con innovación y experiencia en la implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación.</p>	<p>desde entonces, trabaja con innovación y experiencia en la implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación</p>

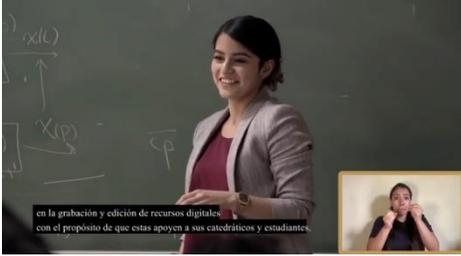
<p>Escena 7</p> <p>Plano medio</p>		<p>para lograr la misión de satisfacer</p>	<p>para lograr la misión de satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad</p>
<p>Escena 8</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>las necesidades de educación</p>	<p>para lograr la misión de satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad</p>
<p>Escena 9</p> <p>Plano medio corto</p>		<p>audiovisual</p>	<p>para lograr la misión de satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad</p>
<p>Escena 10</p> <p>Paneo en Plano descriptivo</p>		<p>de la Universidad</p>	<p>para lograr la misión de satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad</p>

<p>Escena 11</p> <p>Paneo Picada</p>		<p>a través de medios digitales, en nuevas plataformas tecnológicas</p>	<p>a través de medios digitales, en nuevas plataformas tecnológicas</p>
<p>Escena 12</p> <p>Plano general</p> <p>Contrapicada</p>		<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país</p>	<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país y la academia en el ámbito profesional y educativo.</p>
<p>Escena 13</p> <p>Plano general</p>		<p>y la academia</p>	<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país y la academia en el ámbito profesional y educativo.</p>
<p>Escena 14</p> <p>Picada plano general</p>		<p>en el ámbito profesional</p>	<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país y la academia en el ámbito profesional y educativo.</p>

<p>Escena 15</p> <p>Plano general</p>		<p>y educativo.</p>	<p>Con la visión de contribuir al desarrollo del país y la academia en el ámbito profesional y educativo.</p>
<p>Escena 16</p> <p>Plano general</p>		<p>El departamento trabaja con pasión, dedicación y creatividad, ante la necesidad de estar a la vanguardia</p>	<p>El departamento trabaja con pasión, dedicación y creatividad, ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>
<p>Escena 17</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>en la tecnología</p>	<p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>
<p>Escena 18</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>y su utilización</p>	<p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>

<p>Escena 19</p> <p>Plano medio</p>	 <p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>	<p>en la educación</p>	<p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>
<p>Escena 20</p> <p>Plano americano</p>	 <p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>		<p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>
<p>Escena 21</p> <p>Plano medio</p>	 <p>para lograr una adecuada comunicación.</p>	<p>para lograr</p>	<p>para lograr una adecuada comunicación</p>
<p>Escena 22</p> <p>Plano medio corto</p>	 <p>para lograr una adecuada comunicación.</p>	<p>una adecuada comunicación</p>	<p>para lograr una adecuada comunicación</p>
<p>Escena 23</p> <p>Plano descriptivo</p>	 <p>El departamento de multimedia asiste a las entidades académicas de la Universidad</p>	<p>El departamento de multimedia asiste a las</p>	<p>El departamento de multimedia asiste a las entidades académicas de la Universidad</p>

<p>Escena 24</p> <p>Primer plano</p>	 <p>El departamento de multimedia asiste a las entidades académicas de la Universidad</p>	<p>entidades académicas de la Universidad</p>	<p>El departamento de multimedia asiste a las entidades académicas de la Universidad</p>
<p>Escena 25</p> <p>Primer plano</p>	 <p>en la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes.</p>	<p>En la grabación</p>	<p>En la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes,</p>
<p>Escena 26</p> <p>Plano a detalle</p>	 <p>en la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes.</p>	<p>y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen</p>	<p>En la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes.</p>

<p>Escena 27</p> <p>Plano medio</p>	 <p>en la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes.</p>	<p>a sus catedráticos</p>	<p>En la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes,</p>
<p>Escena 28</p> <p>Plano descriptivo</p>	 <p>en la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes.</p>	<p>y estudiantes,</p>	<p>En la grabación y edición de recursos digitales con el propósito de que estas apoyen a sus catedráticos y estudiantes,</p>
<p>Escena 29</p> <p>Plano a detalle</p>	 <p>a la vez, cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia, para realizar cada proyecto.</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas,</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia para realizar cada proyecto.</p>

<p>Escena 30</p> <p>Primer plano</p>		<p>el equipo técnico</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia para realizar cada proyecto</p>
<p>Escena 31</p> <p>Plano medio corto</p>		<p>y humano</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia para realizar cada proyecto</p>
<p>Escena 32</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>con experiencia</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia para realizar cada proyecto</p>
<p>Escena 33</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>para realizar cada proyecto</p>	<p>a la vez cuenta con herramientas, el equipo técnico y humano con experiencia para realizar cada proyecto</p>

<p>Escena 34</p> <p>Plano general</p>		<p>Medialab</p>	<p>Medialab le apoya con los servicios de</p>
<p>Escena 35</p> <p>Plano medio</p>		<p>le apoya con los servicios de</p>	<p>Medialab le apoya con los servicios de</p>
<p>Escena 36</p> <p>Plano medio corto</p>		<p>fotografía</p>	<p>fotografía</p>
<p>Escena 37</p> <p>Plano medio</p>		<p>y producción audiovisual</p>	<p>y producción audiovisual</p>
<p>Escena 38</p> <p>Plano americano</p>		<p>grabación</p>	<p>grabación</p>

<p>Escena 39</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>edición</p>	<p>edición</p>
<p>Escena 40</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>y transmisión en directo de audio</p>	<p>y transmisión en directo de audio</p>
<p>Escena 41</p> <p>Plano americano</p>		<p>video</p>	<p>video</p>
<p>Escena 42</p> <p>Plano en conjunto</p>		<p>cursos</p>	<p>cursos</p>
<p>Escena 43</p> <p>Plano general</p>		<p>Y eventos</p>	<p>Y eventos</p>

<p>Escena 44</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><i>webinars</i></p>	<p><i>webinars</i></p>
<p>Escena 45</p> <p>Plano americano</p>		<p>congresos</p>	<p>congresos</p>
<p>Escena 46</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>y conferencias <i>online</i></p>	<p>y conferencias <i>online</i></p>
<p>Escena 47</p> <p>Plano a detalle</p>		<p>circuito cerrado de televisión</p>	<p>circuito cerrado de televisión</p>
<p>Escena 48</p> <p>Plano descriptivo</p>		<p>servicio de laboratorio multimedia</p>	<p>servicio de laboratorio multimedia</p>

<p>Escena 49</p> <p>Plano medio</p>	 <p>capacitaciones, en material audiovisual,</p>	<p>capacitaciones, en material audiovisual</p>	<p>capacitaciones, en material audiovisual</p>
<p>Escena 50</p> <p>Plano medio</p>	 <p>y uso del estudio de televisión</p>	<p>Y uso del estudio de televisión</p>	<p>Y uso del estudio de televisión</p>
<p>Escena 51</p> <p>Plano americano</p>	 <p>para comunicar de forma moderna y dinámica</p>	<p>Y croma key. Para comunicar de forma moderna y dinámica al encontrar soluciones a cada reto.</p>	<p>Y croma key. Para comunicar de forma moderna y dinámica al encontrar soluciones a cada reto.</p>
<p>Escena 52</p> <p>Plano a detalle</p>	 <p>en su página oficial de Facebook</p>	<p>Si desea más información, puede encontrar a Medialab, en su página oficial de Facebook y canal de youtube</p>	<p>Si desea más información, puede encontrar a Medialab, en su página oficial de Facebook y canal de youtube</p>

<p>Escena 53</p> <p>Logo Medialab</p>			
<p>Escena 54</p> <p>Logo Galileo</p>			



## Capítulo VIII: Validación Técnica

El proceso de validación consiste en evaluar cualitativa y cuantitativamente la efectividad del material audiovisual diseñado para dar respuesta al requerimiento del cliente, a los objetivos propuestos y la funcionalidad del presente proyecto.

El trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cualitativo y cuantitativo. El primero servirá para evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar del diseño del material audiovisual y cuantitativamente al brindar los resultados de dicha encuesta a través de gráficas porcentuales.

La herramienta que se utilizará es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente y profesionales, al grupo objetivo y a expertos en el área de comunicación, diseño y video, luego de mostrarles la propuesta preliminar. Después de este proceso, se realizarán las correcciones para la presentación final del proyecto.

### 8.1 Población y Muestreo

Por ser una validación técnica se tomarán en cuenta tres grupos: 5 Expertos en comunicación, diseño y producción audiovisual representados por cinco catedráticos de la Universidad Galileo, el cliente que solicita la propuesta audiovisual y 4 profesionales, 30 del grupo objetivo del proyecto (Decanos, vicedecanos y directores) serán 40 personas.

El instrumento que se utilizará es una encuesta con 15 preguntas de respuesta múltiple, enfocada en el área de comunicación y diseño donde se evaluará la parte objetiva, semiológica y operativa del material gráfico para que la propuesta cumpla con los criterios establecidos.

**8.1.1 Expertos.**

NOMBRE	PUESTO	EXPERIENCIA
Carlos Franco	Docente de FACOM	40 años
Claudia Ruiz	Docente de FACOM	11 años
Carlos Antonio Jiménez	Docente de FACOM	12 años
Ingrid Ordoñez	Docente de FACOM	22 años
Mario Vásquez Alfaro	Docente de FACOM	12 años

**8.1.2 Profesionales.**

NOMBRE	PUESTO	EXPERIENCIA
David Castillo	Director de Medialab	16 años
Melissa Parada	Intérprete de Lengua de señas	15 años
Noé Ramírez	Productor Audiovisual	10 años
Mónica Martínez	<i>Community Manager/</i> Diseñadora	05 años
Sharon De León	Camarógrafa y Editora	05 años

### 8.1.2 Grupo Objetivo.

NOMBRE	PUESTO	EXPERIENCIA
Laura Reyes	Directora del Programa de Desarrollo Humano	38 años
Vilma Chávez Pop	Decana FACISA	23 años
Luis Arboleda	Vicedecano Facultad de Administración	15 años
Ana Lucía Valle Jurado	Decana FABIQ	30 años
Aracely Monzón	Directora de Actualización de Adulto Mayor	21 años

**8.1.3 Grupo objetivo.** Se validó con un grupo objetivo comprendido por mujeres y hombres, entre 40 a 60 años, nivel socioeconómico. C1 y B.

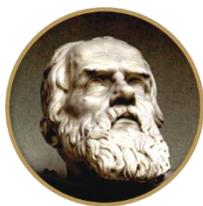
### 8.2 Método e instrumentos

Para la validación del video institucional inclusivo fue indispensable el apoyo de la encuesta como herramienta de investigación, que permitirá obtener información para la correcta utilización del video institucional inclusivo que será útil para el laboratorio de Multimedia – Medialab-.

La encuesta está conformada por quince preguntas, que están divididas en tres importantes áreas. La parte objetiva consiste en evaluar si los objetivos del proyecto están relacionados con la propuesta. El área semiológica califica los elementos gráficos, auditivos y visuales utilizados en el material. La parte operativa se encarga de evaluar la funcionalidad del proyecto.

Cada pregunta con tres variables para que el evaluador califique si considera que el proyecto cumple con las características descritas. La encuesta será distribuida a través de *Google Forms*.

### Encuesta de validación



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación (FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de Tesis

Género: F  Experto  Nombre   
 M  Cliente  Profesión   
 Edad:  Grupo Objetivo  Puesto   
 Años de experiencia en el mercado

### Encuesta de Validación de proyecto

Producción de un video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab -, en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, Guatemala, Guatemala 2022

#### Antecedentes:

El Departamento de Multimedia – Medialab -, brinda apoyo a la Universidad y sus Facultades ofreciendo un laboratorio de medios y nuevas tecnologías de la comunicación para ayudar a los estudiantes, catedráticos y entidades administrativas, pero no cuenta con la producción de un video institucional que incluya lenguaje de señas y subtítulos para promover dichos servicios, La implementación de este video permitirá que la información llegue a personas con discapacidad visual y auditiva.

**Instrucciones:**

Con base a lo anterior, observe el video institucional inclusivo del Departamento de Multimedia –Medialab y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una “x” en los espacios seleccionados.

**Parte Objetiva:**

1. ¿Considera que es importante la producción de un video institucional inclusivo para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia-Medialab- en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo?

SI

NO

2. ¿Considera necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencia de producción de videos a través de fuentes bibliográficas y sitios web que respalden científicamente la propuesta de la producción del video institucional inclusivo que será entregado al grupo objetivo?

SI

NO

3. ¿Considera importante recopilar información en el Departamento de Multimedia Medialab, para seleccionar los escenarios que se utilizarán estratégicamente para la producción del video institucional inclusivo y la recopilación de material audiovisual de eventos realizados, para incluirlos en el video?

SI

NO

4. ¿Considera que el video demuestra el trabajo que realiza el Departamento de Multimedia Medialab al promocionar los servicios que presta dentro de la Universidad Galileo?

SI

NO

5. ¿Considera necesario incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas para que la información llegue a las personas con discapacidad auditiva e incluir un presentador que explique en el video los servicios que presta el Departamento de Multimedia para que llegue la información clara a las personas con discapacidad visual?

SI

NO

**Parte Semiológica:**

6. Según su criterio los colores de fondo y de las tipografías utilizadas en el video son:

- Llamativos
- Poco Llamativos
- Nada Llamativos

7. Según su criterio el tipo de la tipografía utilizada en el video es:

- Legible
- Poco Legible
- Nada Legible

8. La música de fondo le parece:

- Apropiaada
- Poco Apropiaada
- Nada Apropiaada

9. Para usted, tomas realizadas en la producción del video son:

- Adecuadas
- Poco Adecuadas
- Nada Adecuadas

10. Según su criterio el tono de voz del presentador es:

- Audible
- Poco Audible
- Nada Audible

11. Cree que la frase conceptual, es

- Amigable
- Poco Amigable
- Nada Amigable

**Parte Operativa:**

12. Según su criterio la duración del video institucional inclusivo es:

- Adecuado
- Poco adecuado
- Nada adecuado

13. Considera que la información que brinda el video institucional inclusivo acerca de los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia Medialab es:

- Completa
- Poco Completa
- Incompleta

14. Considera que las imágenes y elementos gráficos utilizados en la producción del video son:

- Apropriados
- Poco apropiados
- Nada apropiados

15. A su criterio el incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas al video institucional es:

- Relevante
- Poco relevante
- Nada relevante

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en dado caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal, puede hacerlo en el siguiente espacio.

### **Observaciones**

---

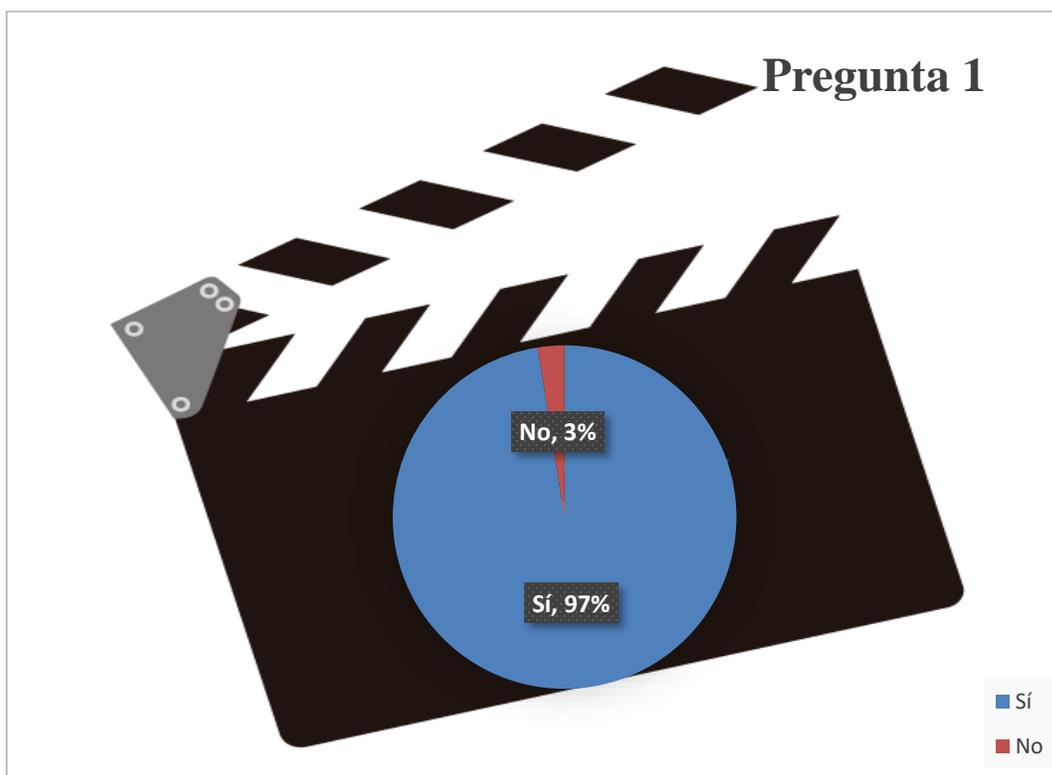
---

Gracias por contribuir al proyecto de tesis “Producción de un video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab -, en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, Guatemala, Guatemala 2022  
Su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

## 8.3 Resultado e interpretación de resultados

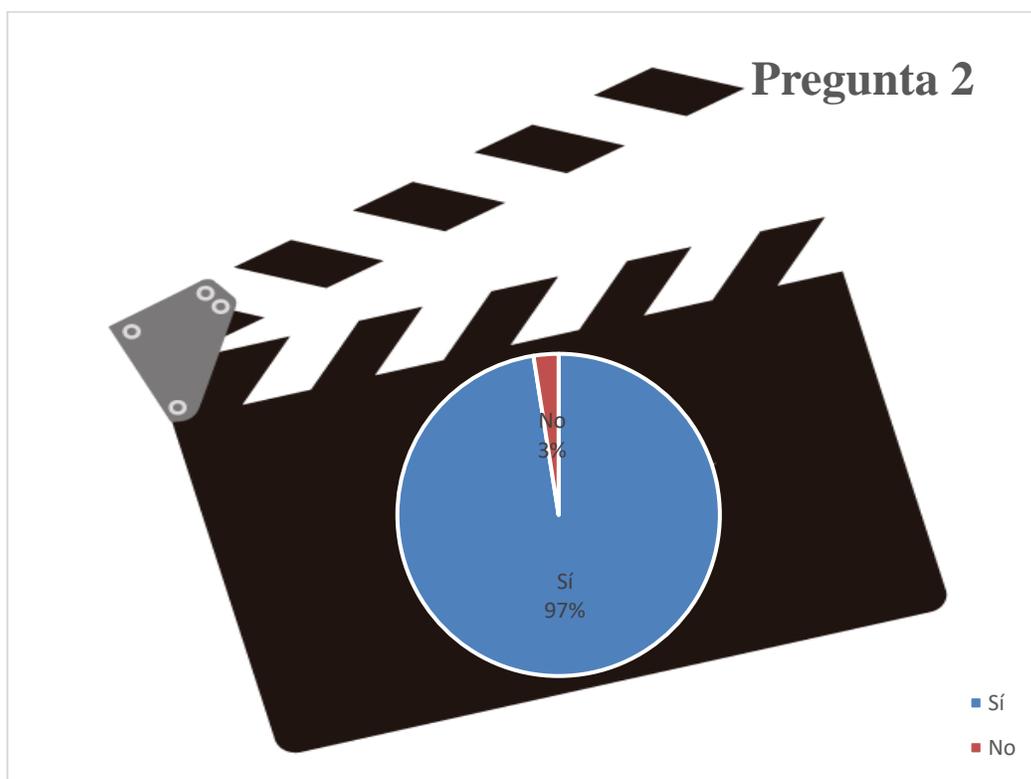
### 8.3.1 Parte objetiva

1. ¿Considera que es importante la producción de un video institucional inclusivo para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia-Medialab- en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo?



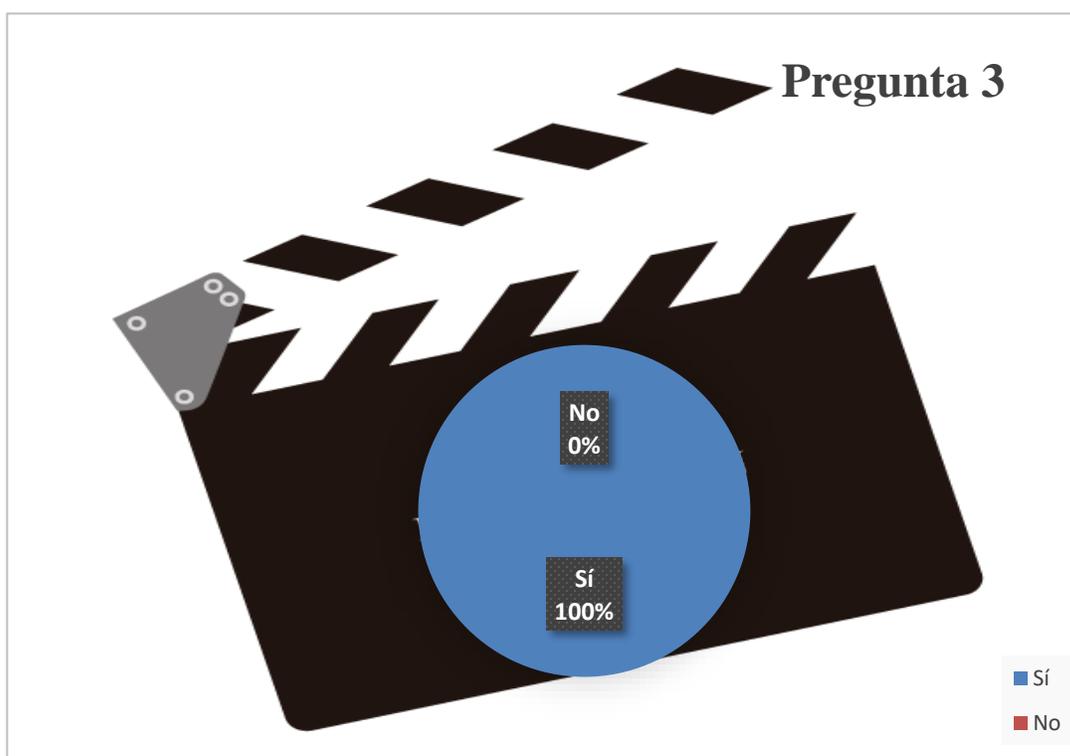
El 97% de los encuestados considera importante la producción de un video institucional inclusivo para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia-Medialab- en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo. El 3% considera que no es necesario. Por lo tanto, se cumple con el objetivo general de este proyecto.

2. ¿Considera necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencia de producción de videos a través de fuentes bibliográficas y sitios web que respalden científicamente la propuesta de la producción del video institucional inclusivo que será entregado al grupo objetivo?



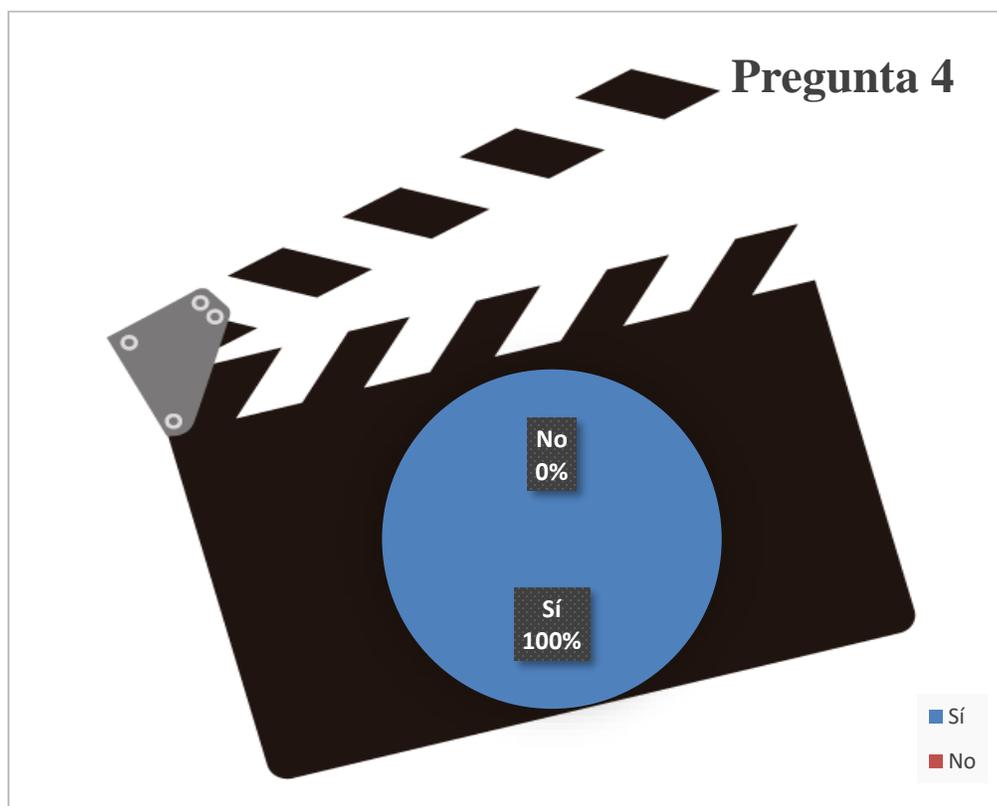
El 97% de los encuestados considera necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencia de producción de videos a través de fuentes bibliográficas y sitios web que respalden científicamente la propuesta de la producción del video institucional inclusivo que será entregado al grupo objetivo. El 3% considera que no. De esta manera se cumple el primer objetivo específico planteado en la presente investigación.

3. ¿Considera importante recopilar información en el Departamento de Multimedia Medialab, para seleccionar los escenarios que se utilizarán estratégicamente para la producción del video institucional inclusivo y la recopilación de material audiovisual de eventos realizados, para incluirlos en el video?



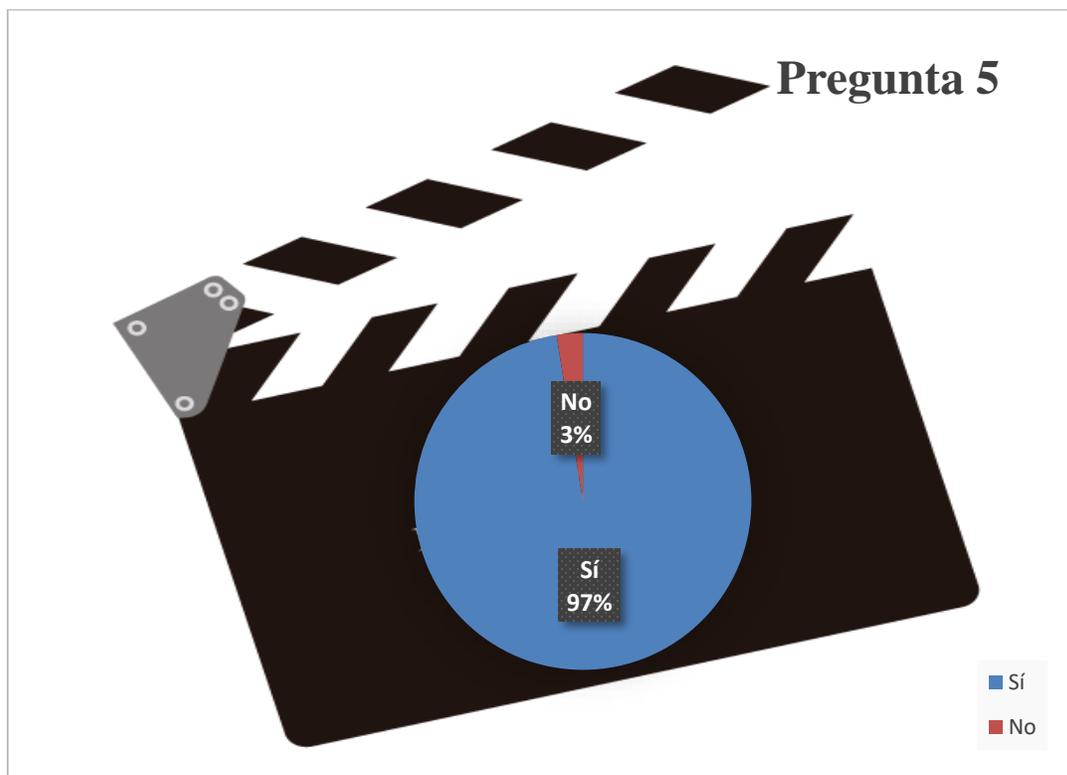
El 100% de los encuestados considera importante recopilar información en el Departamento de Multimedia Medialab, para seleccionar los escenarios que se utilizarán estratégicamente para la producción del video institucional inclusivo y la recopilación de material audiovisual de eventos realizados, para incluirlos en el video, por lo que se cumple con el segundo objetivo específico de la presente investigación.

4. ¿Considera que el video demuestra el trabajo que realiza el Departamento de Multimedia Medialab al promocionar los servicios que presta dentro de la Universidad Galileo?



El 100% de los encuestados considera que el video demuestra el trabajo que realiza el Departamento de Multimedia Medialab al promocionar los servicios que presta dentro de la Universidad Galileo. Por lo que se cumple el tercer objetivo específico de este proyecto.

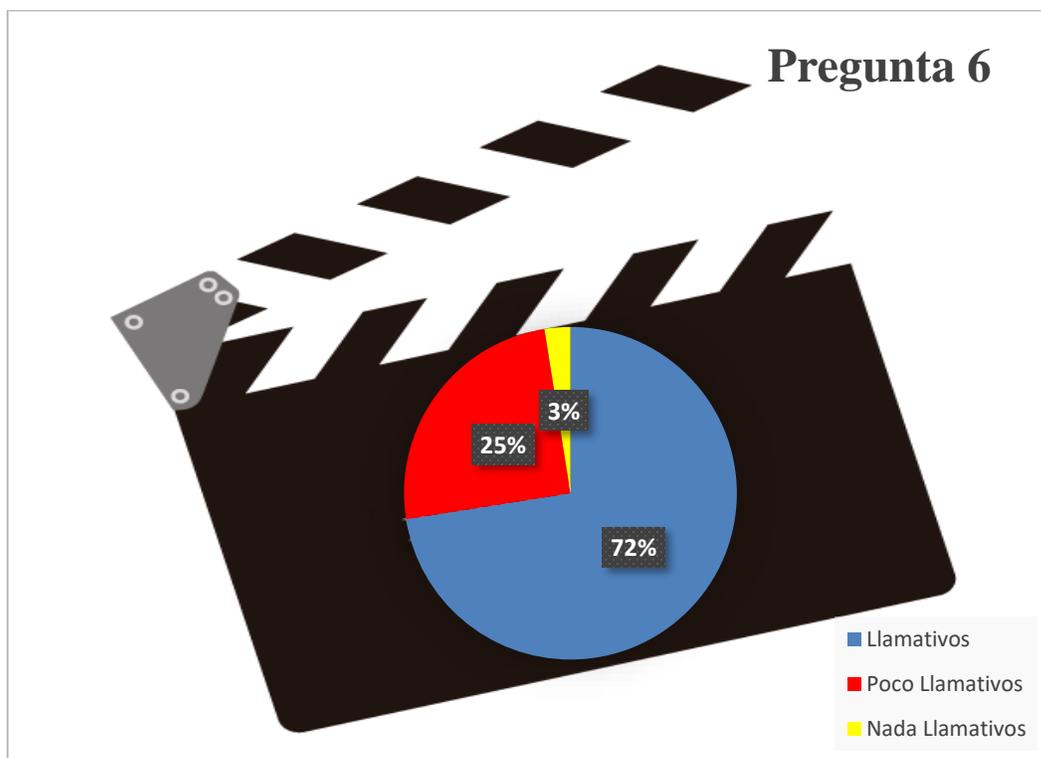
5. ¿Considera necesario incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas para que la información llegue a las personas con discapacidad auditiva e incluir un presentador que explique en el video los servicios que presta el Departamento de Multimedia para que llegue la información clara a las personas con discapacidad visual?



El 97% de los encuestados considera necesario incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas para que la información llegue a las personas con discapacidad auditiva e incluir un presentador que explique en el video los servicios que presta el Departamento de Multimedia para que llegue la información clara a las personas con discapacidad visual, mientras que un 3% considera que no es necesario. Por lo que se cumple con el cuarto objetivo específico de la presente investigación.

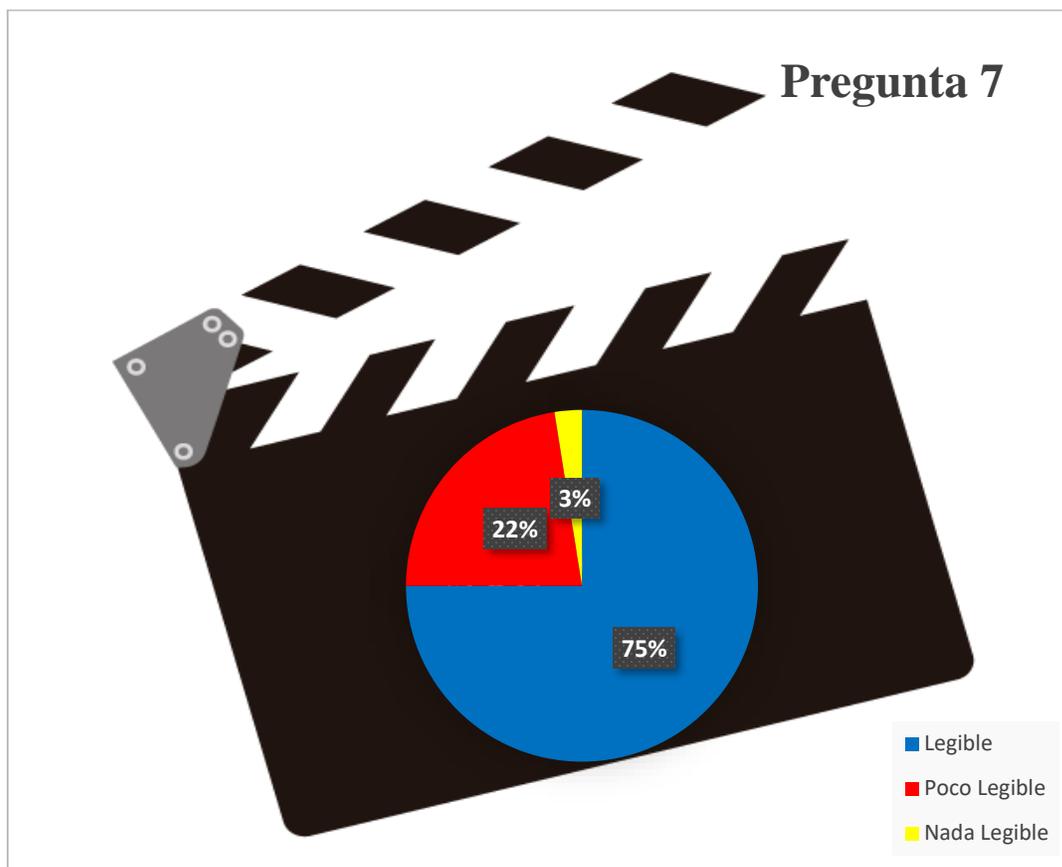
### 8.3.2 Parte semiológica

6. Según su criterio los colores de fondo y de las tipografías utilizadas en el video son:



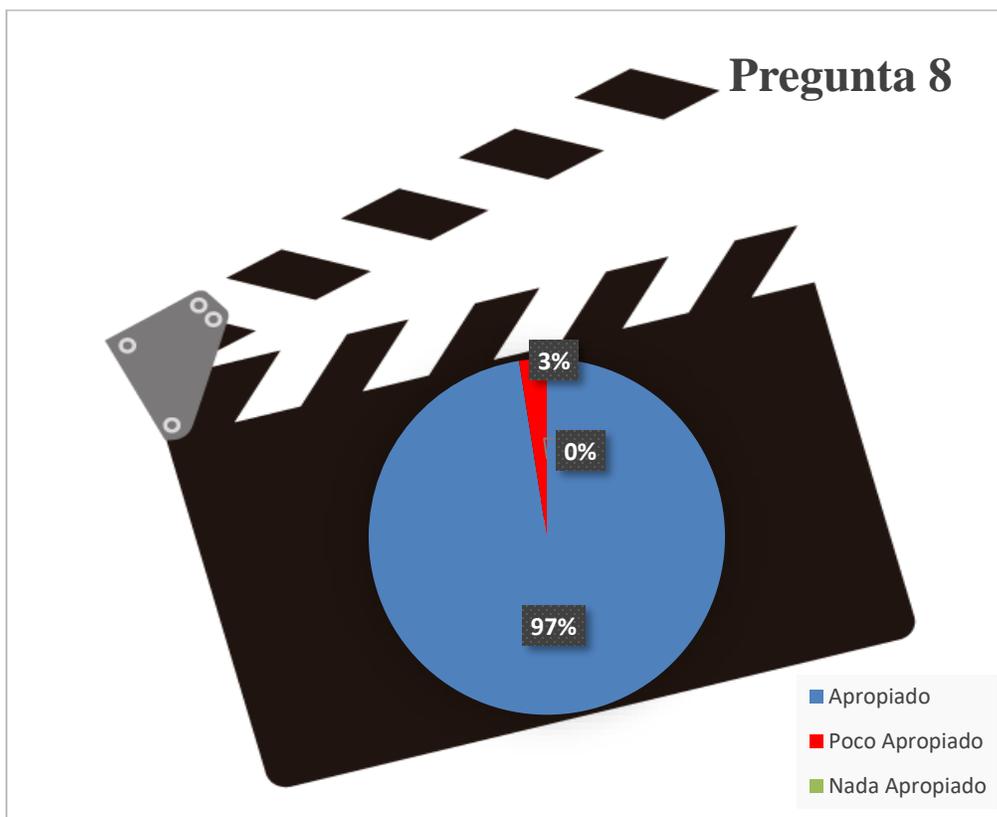
El 72% de los encuestados considera que los colores de fondo y de las tipografías utilizadas en el video son llamativos, un 25% los considera poco llamativos, mientras un 3% los considera nada llamativos

7. Según su criterio el tipo de la tipografía utilizada en el video es:



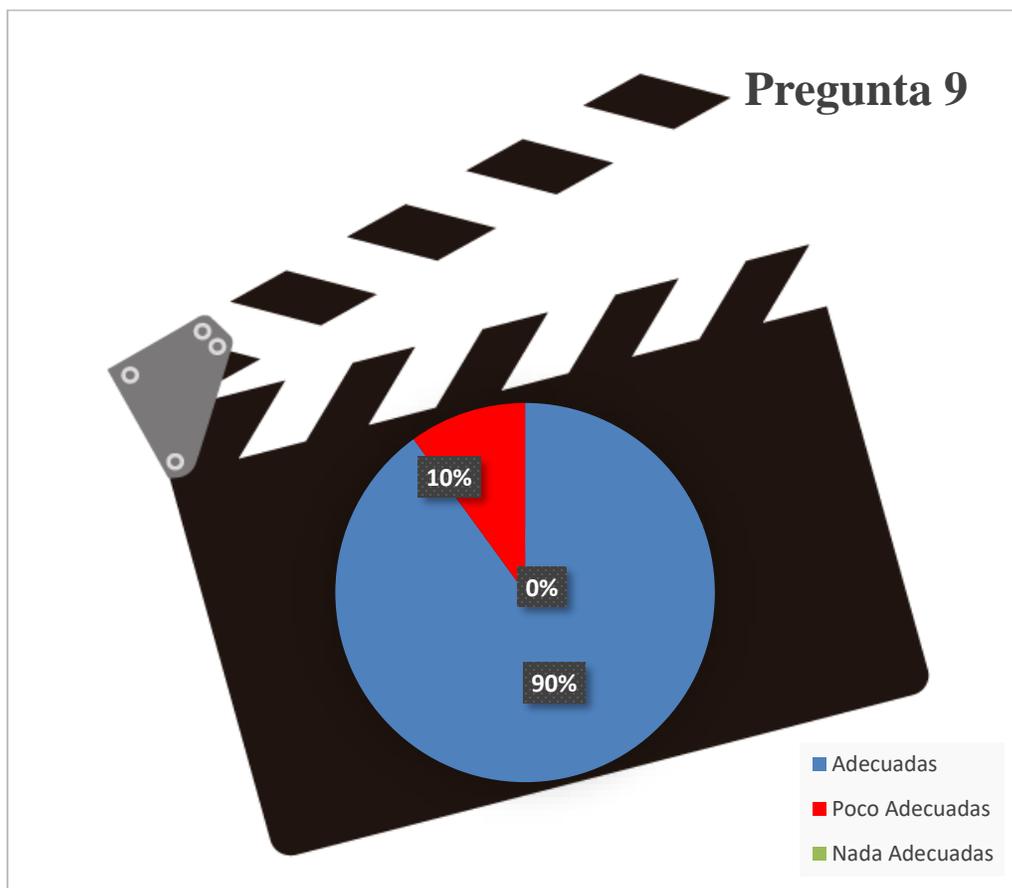
El 75% de los encuestados considera que la tipografía en el video es legible, un 22% lo considera poco legible, mientras un 3% lo considera nada legible.

8. La música de fondo le parece:



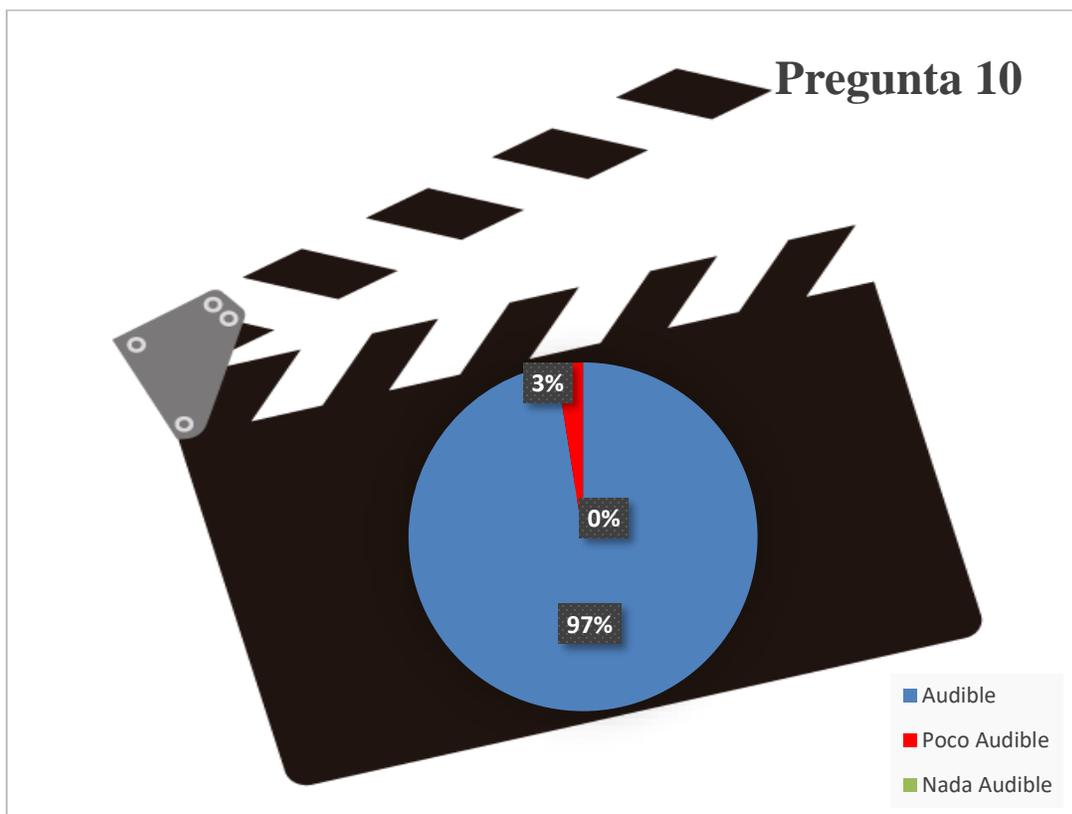
El 97% de los encuestados considera que la música de fondo es apropiada mientras un 3% lo considera poco apropiado.

9. Para usted, las tomas realizadas en la producción del video son:



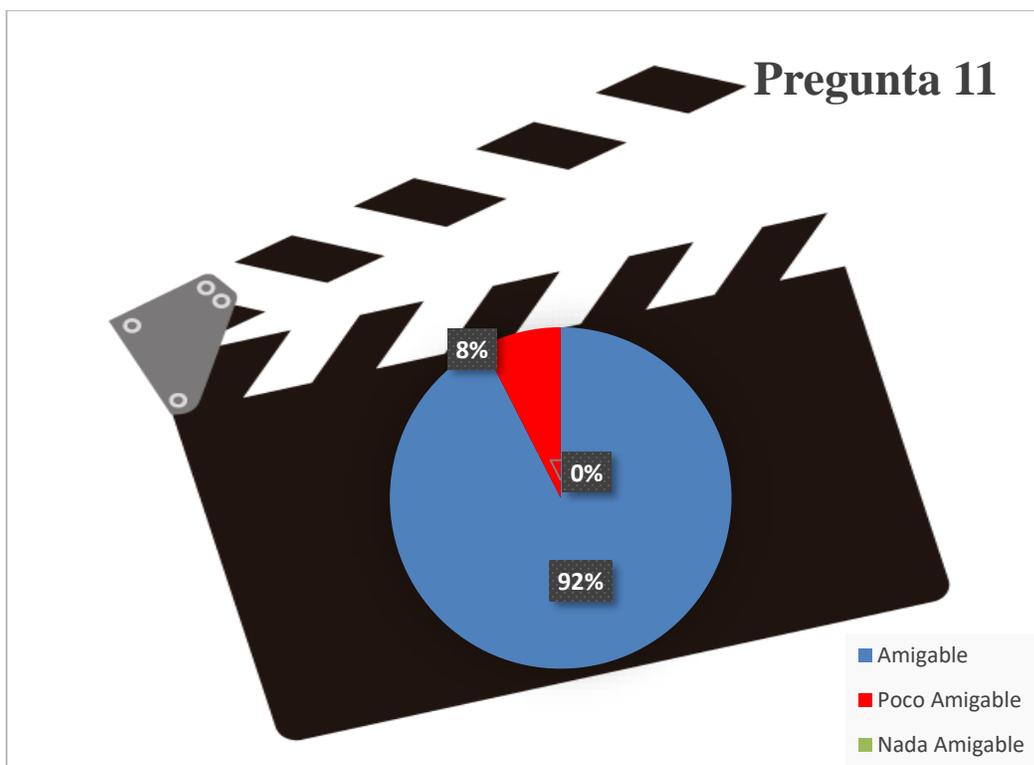
El 90% de los encuestados, considera que las tomas realizadas en la producción del video son adecuadas, mientras un 10% las considera poco adecuadas.

10. Según su criterio el tono de voz del presentador es:



El 97% de los encuestados considera que el tono de voz del presentador es audible, mientras un 3% lo considera poco audible.

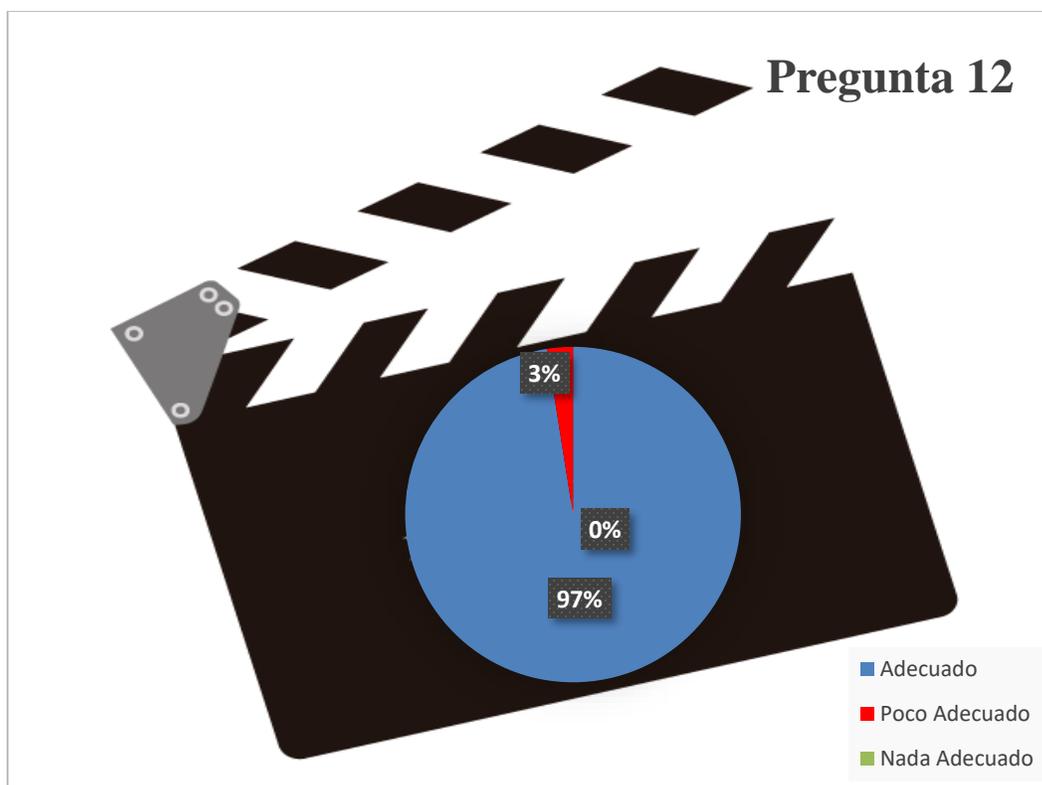
11. Cree que la frase conceptual: “Apoyando con tecnología e inclusión a la educación”, es



El 92% de los encuestados cree que la frase conceptual: “Apoyando con tecnología e inclusión a la educación” es amigable, mientras un 8% lo considera poco amigable.

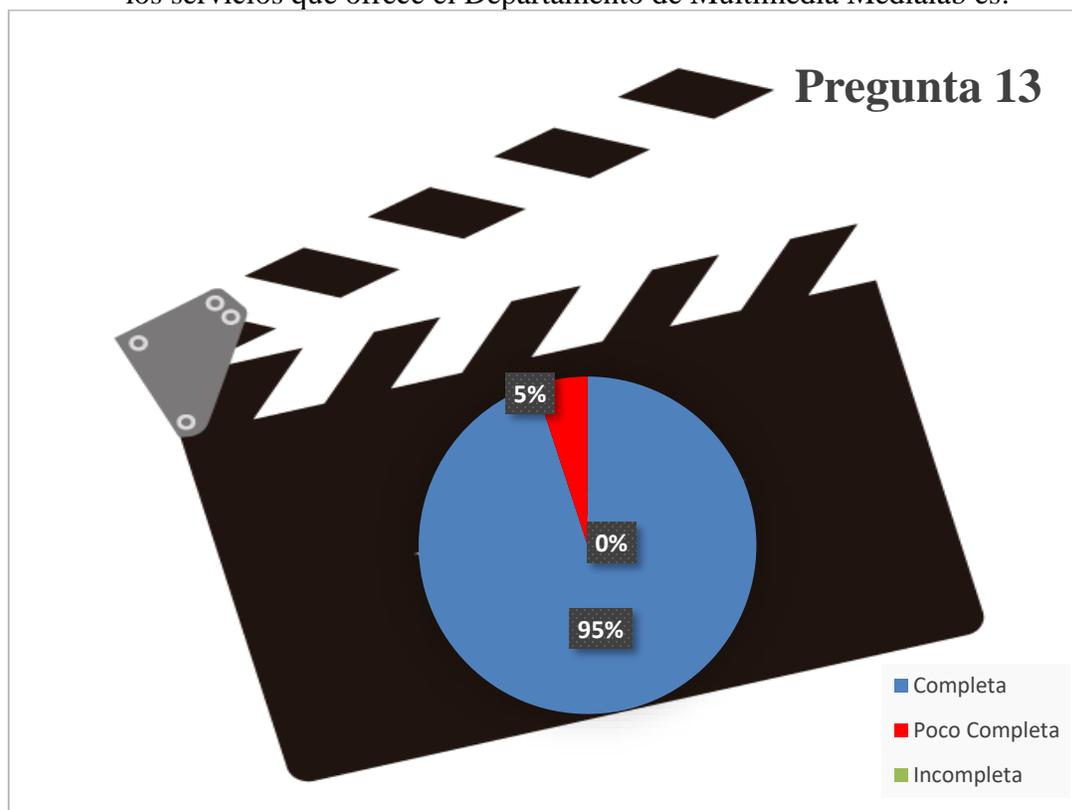
### 8.3.2 Parte operativa

12. Según su criterio la duración del video institucional inclusivo es:



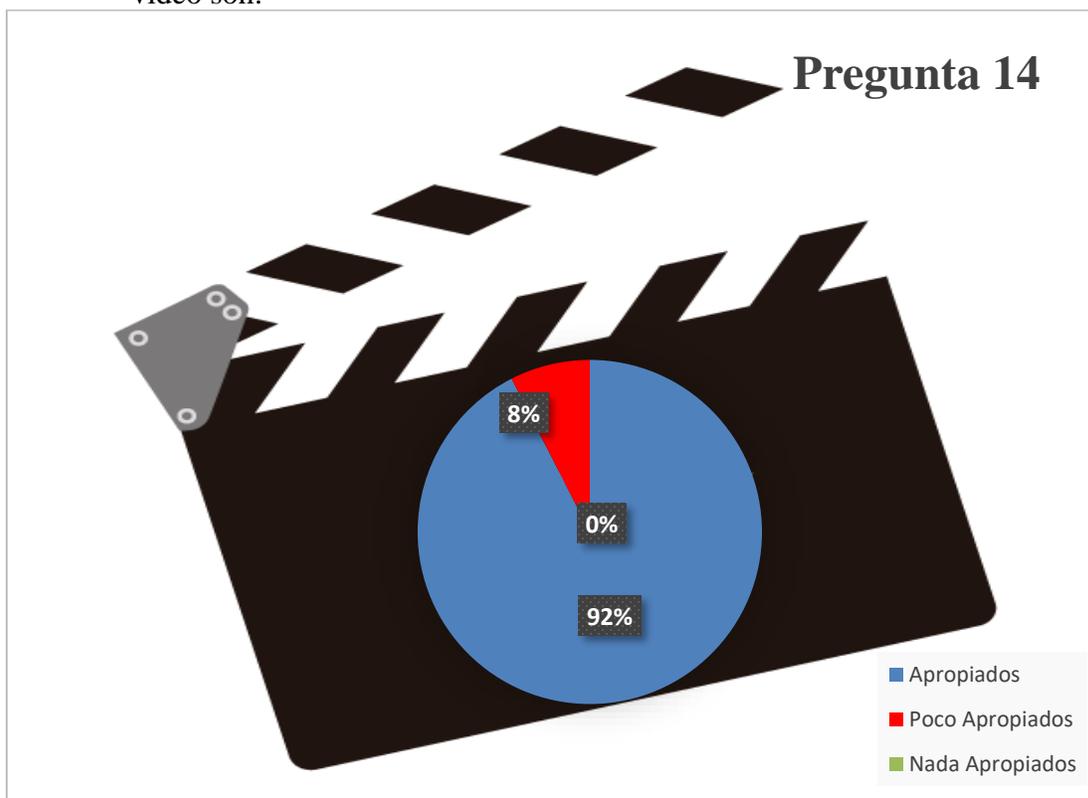
El 97% de los encuestados considera que la duración del video institucional inclusivo es adecuado y un 3% lo considera poco adecuado.

13. Considera que la información que brinda el video institucional inclusivo acerca de los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia Medialab es:



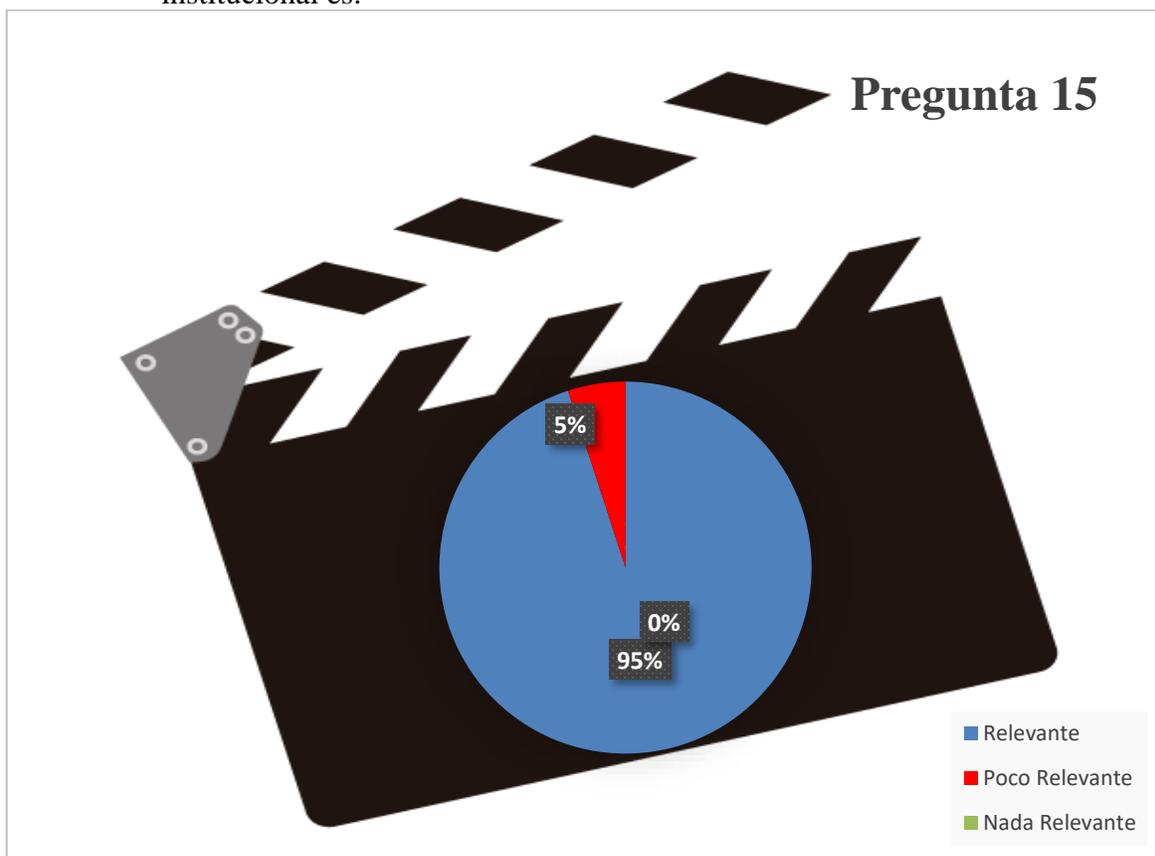
El 95% de los encuestados considera que la información que brinda el video institucional inclusivo acerca de los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia Medialab es completa, un 5% lo considera poco completa.

14. Considera que las imágenes y elementos gráficos utilizados en la producción del video son:



El 92% de los encuestados considera que las imágenes y elementos gráficos utilizados en la producción del video son apropiados, mientras y un 8% lo considera poco apropiado.

15. A su criterio el incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas al video institucional es:

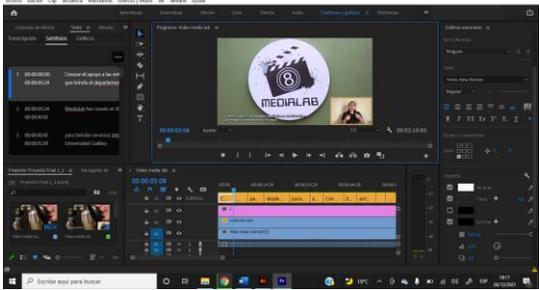
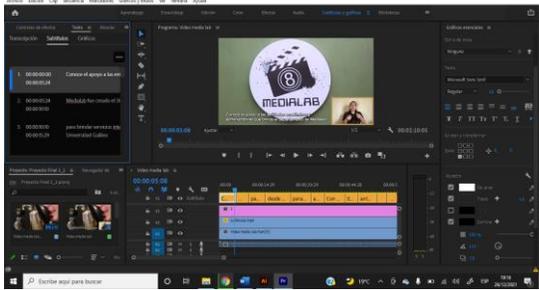


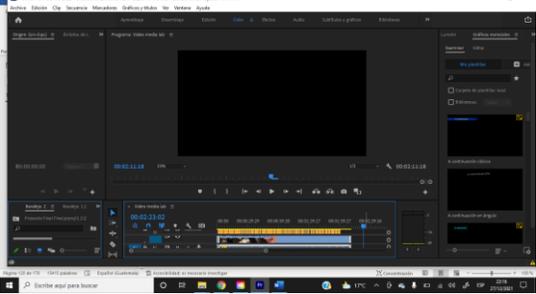
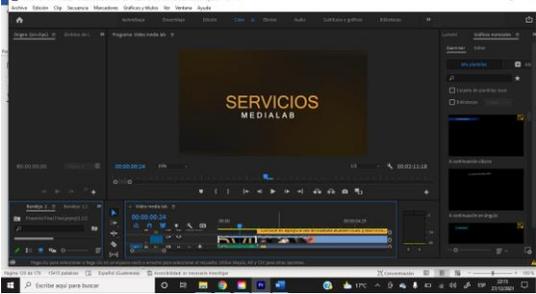
El 95% de los encuestados considera que el incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas al video institucional es relevante, mientras un 5% lo considera poco relevante.

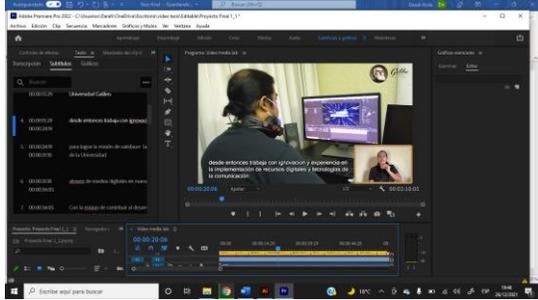
## 8.4 Cambios con base a los resultados

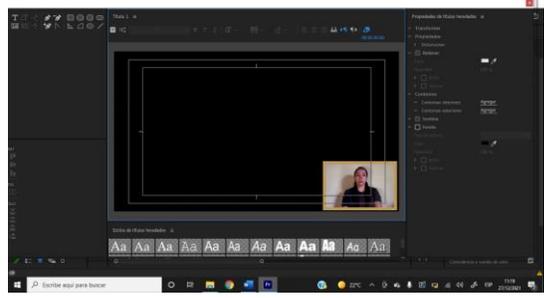
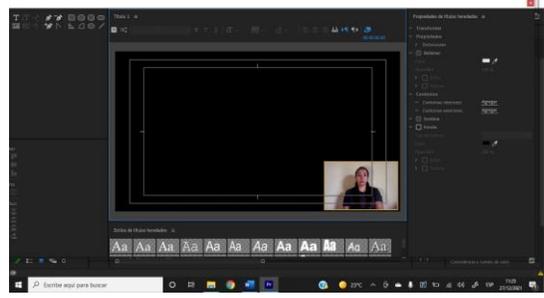
A continuación, se presentan algunos de los cambios en la propuesta del video institucional inclusivo, en base a los resultados, comentarios y sugerencias obtenidos de las encuestas de validación realizadas por el cliente y expertos en comunicación y diseño.

Antes	Después
	
<p data-bbox="402 970 565 1003" style="text-align: center;"><b>Justificación</b></p> <p data-bbox="212 1066 753 1388" style="text-align: center;">Algunas personas encuestadas mencionaron que, el fondo negro en los subtítulos no cubría por completo las oraciones y quitaba mucho la atención en el video.</p>	<p data-bbox="987 970 1149 1003" style="text-align: center;"><b>Justificación</b></p> <p data-bbox="808 1066 1333 1318" style="text-align: center;">Se quitó el fondo negro en los subtítulos, dejando un trazo de 2pt y una sombra de color negro en las letras, para mejorar su legibilidad.</p>

Antes	Después
	
<p data-bbox="402 747 565 779">Justificación</p> <p data-bbox="207 842 760 1167">Varias personas encuestadas mencionaron que, para un video no es recomendable usar tipografía “Times New Roman” en los subtítulos y que el tamaño de la fuente era muy pequeña.</p>	<p data-bbox="987 747 1149 779">Justificación</p> <p data-bbox="800 842 1336 1020">Se cambió la tipografía de los subtítulos a San Serif y se modificó el tamaño de la fuente a 50.</p>

Antes	Después
	
<p data-bbox="402 751 565 781" style="text-align: center;"><b>Justificación</b></p> <p data-bbox="207 844 760 1024">Se recomendó colocar una introducción en el video, para que el video no comience de golpe.</p>	<p data-bbox="987 751 1149 781" style="text-align: center;"><b>Justificación</b></p> <p data-bbox="792 844 1344 1171">Se realizó la introducción, para resaltar el contenido de lo que se pretende explicar en el video institucional corporativo, enriqueciéndolo con un efecto de sonido de cámara y arpa.</p>

Antes	Después
	
<p data-bbox="435 747 602 779" style="text-align: center;"><b>Justificación</b></p> <p data-bbox="248 842 786 1020" style="text-align: center;">Se sugirió que por ser un video institucional, debería llevar el logotipo de la Universidad en todas las tomas.</p>	<p data-bbox="1019 747 1187 779" style="text-align: center;"><b>Justificación</b></p> <p data-bbox="831 842 1369 1167" style="text-align: center;">Se agregó al video el logotipo de Universidad Galileo. Luego se quitó, ya que no se puede usar el logo de la Universidad en proyectos educativos hasta ser aprobados por las autoridades.</p>

Antes	Después
	
<p data-bbox="402 653 565 684" style="text-align: center;"><b>Justificación</b></p> <p data-bbox="245 747 721 926" style="text-align: center;">Se sugirió el cambio del contorno del marco del intérprete, ya que 20 era el tamaño del relleno.</p>	<p data-bbox="987 653 1149 684" style="text-align: center;"><b>Justificación</b></p> <p data-bbox="813 747 1321 926" style="text-align: center;">Se redujo el contorno del marco del intérprete a un tamaño de 0.7 dando una mejor visibilidad</p>



**CAPÍTULO IX**  
**PROPUESTA FINAL**

## Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Después de validar el material audiovisual con los expertos, cliente y/o profesionales y grupo objetivo, se realizaron los cambios necesarios para la propuesta final del material audiovisual.

### 9.1 Especificaciones de video

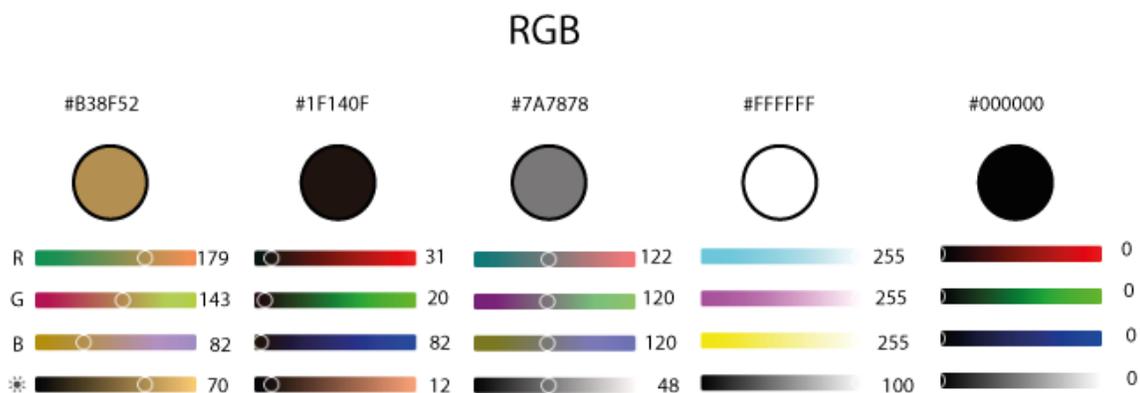
Resolución: 1920 x 1080

Música: Mountains (Morninglightmusic) y Blue Skies (Katarman)

Duración: 1 minuto con 59 segundos

Formato: H.264

Paleta de colores:



## 9.2 Propuesta final

Proyecto: Video Institucional Inclusivo Medialab/Proyecto de graduación.2022

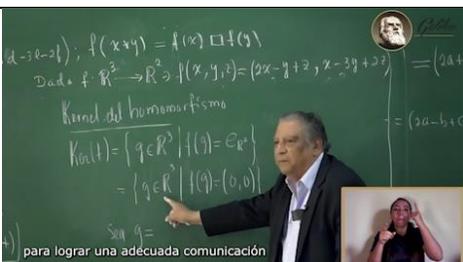
<b>Escena, Planos, ángulos y movimientos de cámara</b>	<b>Imagen digital</b>	<b>Narrador y sonido</b>	<b>Inclusión</b>
Escena 1  Introducción  Plano general		<b>Sonido:</b> arpa y cámara fotográfica	
Escena 2  Plano a detalle		<b>Narrador:</b> Rony Soto <b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)	<b>Inclusión:</b>  <b>Intérprete</b> Melissa Parada  <b>Subtítulos</b>
Escena 3  Plano a detalle		<b>Narrador:</b> Rony Soto <b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)	<b>Inclusión:</b>  <b>Intérprete</b> Melissa Parada  <b>Subtítulos</b>

<p>Escena 4</p> <p>Plano a detalle</p>	 <p>Conoce el apoyo a las entidades académicas y administrativas, que brinda el departamento de Medialab</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 5</p> <p>Plano descriptivo</p>	 <p>Medialab fue creado el 31 de agosto del 2002</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 6</p> <p>Paneo en Plano Americano</p>	 <p>para brindar servicios internos a las diferentes entidades académicas de Universidad Galileo</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 7</p> <p>Paneo en primer plano</p>	 <p>desde entonces, trabaja con innovación y experiencia en la implementación de recursos digitales</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 8</p> <p>Plano medio</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 9</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 10</p> <p>Plano medio corto</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 11</p> <p>Paneo en Plano descriptivo</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 12</p> <p>Paneo Picada</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 13</p> <p>Plano general</p> <p>Contrapicada</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 14</p> <p>Plano general</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 15</p> <p>Picada plano general</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 16</p> <p>Plano general</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 17</p> <p>Plano general</p>	 <p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 18</p> <p>Plano a detalle</p>	 <p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 19</p> <p>Plano a detalle</p>	 <p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 20</p> <p>Plano medio</p>	 <p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 21</p> <p>Plano americano</p>	 <p>ante la necesidad de estar a la vanguardia en la tecnología y su utilización en la educación</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 22</p> <p>Plano medio</p>	 <p>para lograr una adecuada comunicación</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 23</p> <p>Plano medio corto</p>	 <p>para lograr una adecuada comunicación</p>	<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 24</p> <p>Plano descriptivo</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 25</p> <p>Primer plano</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 26</p> <p>Primer plano</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 27</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 28</p> <p>Plano medio</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 29</p> <p>Plano descriptivo</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 30</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 31</p> <p>Primer plano</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 32</p> <p>Plano medio corto</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 33</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 34</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 35</p> <p>Plano general</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 36</p> <p>Plano medio</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 37</p> <p>Plano medio corto</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 38</p> <p>Plano medio</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 39</p> <p>Plano americano</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 40</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 41</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 42</p> <p>Plano americano</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 43</p> <p>Plano en conjunto</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony</p> <p>Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 44</p> <p>Plano general</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 45</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 46</p> <p>Plano americano</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 47</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 48</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 49</p> <p>Plano descriptivo</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 50</p> <p>Plano medio</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 51</p> <p>Plano medio</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>

<p>Escena 52</p> <p>Plano americano</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 53</p> <p>Plano a detalle</p>		<p><b>Narrador:</b> Rony Soto</p> <p><b>Sonido:</b> Mountains (Morninglightmusic)</p>	<p><b>Inclusión:</b></p> <p><b>Intérprete</b> Melissa Parada</p> <p><b>Subtítulos</b></p>
<p>Escena 54</p> <p>Logo Medialab</p>		<p><b>Sonido:</b> Blue Skies (kataraman)</p>	
<p>Escena 55</p> <p>Logo Galileo</p>		<p><b>Sonido:</b> Blue Skies (kataraman)</p>	



## Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Para la elaboración del video institucional inclusivo, se especifican todos los requerimientos económicos, técnicos y tecnológicos de la propuesta: medios impresos, audiovisuales, virtuales, alternativas, cantidad y costo de producción y reproducción del material presentado.

### 10.1 Plan de costos de elaboración

Se elabora el proceso creativo y elaboración de propuesta.

ACTIVIDAD	HORAS	COSTO/HORA	SUBTOTAL
Visitas con el cliente	4	Q25.00	Q 100.00
Recopilación de información	16	Q25.00	Q 400.00
Elaboración de la propuesta	20	Q25.00	Q 500.00
		Total	Q1,000.00

## 10.2 Plan de costos de producción

Se realizan artes finales, digitalización, producción de audio y vídeo, prototipos visuales

ACTIVIDAD	HORAS	COSTO/HORA	SUBTOTAL
Proceso de edición de video, música.	45	Q25.00	Q 1,125.00
Digitalización y proceso de animación de escenas	25	Q25.00	Q 625.00
		Total	Q 1,750.00

## 10.3 Plan de costos de reproducción

Se entregará en una memoria USB el material digital a través de una unidad USB de 16 GB que supone un costo de Q84,00.

Descripción Costo

1 unidad USB (16 GB) Q84.00

Tota Q84.00

El video informativo será entregado digital, por lo que no tendrá un costo de reproducción.

## 10.4 Plan de costos de distribución

La distribución y reproducción del video audiovisual informativo no tendrá costo alguno, porque será distribuido a través de e-mail e internamente.

### 10.5 Cuadro con resumen general de costos

Se presenta un cuadro con el resumen general de costos de elaboración, producción, reproducción, distribución, margen de utilidad, IVA y el monto total.

#### Descripción Subtotal

Costos de elaboración	Q1,000.00
Costos de producción	Q1,750.00
Costos de reproducción	Q0,000.00
Costos de distribución	Q0,000.00
Subtotal	Q2,750.00
Margen de utilidad	Q 550,00
Subtotal	Q3,300.00
IVA	Q 396.00
Gran total	Q3,696.00



## Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

### 11.1 Conclusiones

**11.1.1** Se realizó la producción de un video institucional inclusivo para dar a conocer los servicios que presta el departamento de Medialab a las entidades académicas y administrativas de universidad Galileo, incluyendo un intérprete de lengua de señas y los subtítulos para que dicha información llegue a personas con discapacidad auditiva.

**11.1.2.** Se investigaron en fuentes bibliográficas y sitios web, las tendencias, términos y conceptos relacionados con la producción de un video institucional que fuera inclusivo para fundamentar científicamente el contenido del material audiovisual que será difundido en primera instancia a los Decanos, Vicedecanos y directores de las entidades académicas y administrativas de la Universidad Galileo.

**11.1.3.** Se recopiló la información con el cliente a través del *brief* para fundamentar las bases en las que se desarrolló el material audiovisual.

**11.1.4.** Se editó el material audiovisual para crear una propuesta visualmente atractiva y se analizaron las encuestas realizadas para presentar un video audiovisual inclusivo que cumpla con el objetivo de comunicación establecido.

**11.1.5.** Se diseñó un guion técnico y storyboard para visualizar y planificar la colocación de los elementos, planos, movimientos de cámara, subtítulos, un intérprete de lengua de señas, para que la información llegue también a las personas con discapacidad visual o auditiva.

## **11.2 Recomendaciones**

**11.2.1.** Se recomienda la implementación de la lengua de señas y subtítulos en los futuros proyectos audiovisuales, que el departamento de Medialab realice, para que la información llegue a las personas con discapacidad visual y auditiva, siendo el primer Departamento en implementar la inclusión en sus producciones audiovisuales.

**11.2.2.** Se sugiere que el Departamento de Medialab reproduzca el material audiovisual a docentes, estudiantes y personal administrativo de Universidad Galileo, para que puedan estar informadas de las actividades que se realizan, para las diferentes unidades académicas dentro de la Universidad, a través de las plataformas virtuales.

**11.2.3.** Se sugiere al Departamento de Medialab, implementar videos corporativos inclusivos para dar a conocer los servicios que brindan diferentes departamentos de servicios como audiovisuales, informática, laboratorios, ges, entre otros, para que tanto docentes como estudiantes conozcan los servicios que presta cada departamento dentro de la Universidad Galileo.

**11.2.4.** Que la información del Departamento de Medialab, sea actualizada cada cierto tiempo para transmitir las últimas novedades en la prestación de sus servicios.

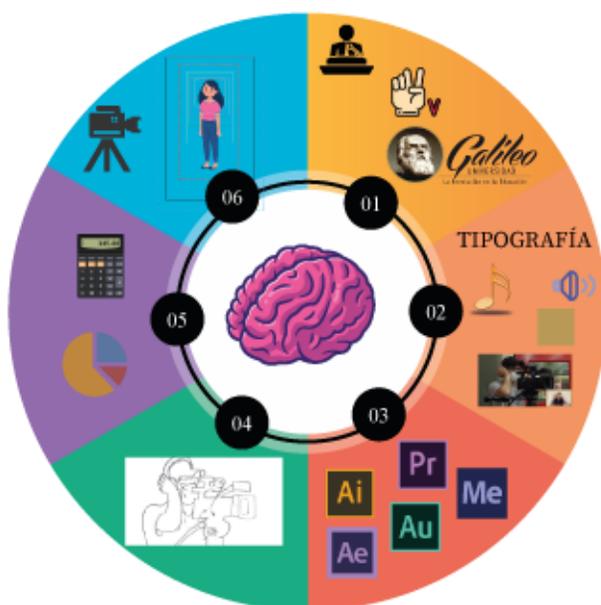


**CAPÍTULO XII**  
**CONOCIMIENTO GENERAL**

## Capítulo XII: Conocimiento general

### 12.1 Demostración de conocimientos

Para la producción del video institucional inclusivo se pusieron en práctica todos los conocimientos y destrezas adquiridos en la carrera de Ciencias de la Comunicación y Diseño Gráfico.



- 01 Comunicación**  
 Al transmitir el mensaje al cliente y grupo objetivo, a través de la comunicación verbal, no verbal y gráfica que se integra al proyecto.
- 02 Diseño audiovisual**  
 En la transmisión de imágenes, tipografía, sonido y colores plasmados en el video.
- 03 Software**  
 Utilizando para digitalizar el documento y editar el video programas como:
  - Adobe Ilustrador, para el desarrollo visual del documento
  - Adobe Premiere Pro, para la edición del video
  - Adobe After Effects, para los cintillos
  - Adobe Audition, para editar audio de narrador y edición de música de fondo
  - Adobe Media Encoder, para convertir el video a una mejor resolución
- 04 Visualización gráfica**  
 Para la realización de los dibujos a mano alzada, bocetos previos a la presentación final de la propuesta.
- 05 Matemática Básica y Estadística**  
 Para la magnitud del proyecto, gastos, costos y gráficas de la tabulación de los resultados de la encuesta.
- 06 Fotografía básica**  
 Se implementaron técnicas aprendidas sobre planos, ángulos y movimientos de cámara para la realización del audiovisual.



## Capítulo XIII: Referencias

### Referencias

#### A

Adrian, Y. (26 de Julio de 2020). *Concepto de Definición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/disenio/>

Adrian, Y. (26 de Julio de 2020). *Concepto de Definición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/disenio/>

Arado, B. P. (16 de junio de 2011). *Cultura Sorda*. Obtenido de <https://cultura-sorda.org/lengua-de-senas/>

Arado., B. P. (16 de junio de 2011). *Cultura Sorda*. Obtenido de <https://cultura-sorda.org/lengua-de-senas/>

Arte y diseños Jheromont. (02 de Septiembre de 2013). *Arte y diseños Jheromont S.L.P.S.* Obtenido de <http://jheromont.blogspot.com/>

Avalos, C. (26 de Julio de 2017). *Definición de diseño*. Obtenido de <https://cristhianavalosblog.wordpress.com/2017/07/26/definicion-de-diseno-audiovisual/>

#### B

Baeza, J. (18 de enero de 2017). *josebaeza*. Obtenido de <http://josebaeza10.blogspot.com/2017/01/tipos-de-comunicacion.html>

Berruecos, P. (30 de septiembre de 2020). *Published*. Obtenido de <https://www.revistagadgets.com/2020/09/30/grabar-video-en-4k-sabes-realmente-que-significa/>

## C

*cca.org*. (18 de junio de 2021). Obtenido de [http://www.cca.org.mx/lideres/cursos/redaccion/comunicacion/contenido\\_tiposcom.htm](http://www.cca.org.mx/lideres/cursos/redaccion/comunicacion/contenido_tiposcom.htm)

Cerda, A. (23 de Septiembre de 2021). *Yamube*. Obtenido de <https://yamuve.com/el-audio-es-el-50-del-video/>

Cristhianavalosblog. (26 de Julio de 2017). *Definición de diseño*. Obtenido de <https://cristhianavalosblog.wordpress.com/2017/07/26/definicion-de-diseno-audiovisual/>

Consejo de Enseñanza Privada Superior. (2007). *ceps.edu.gt*. Obtenido de <http://www.ceps.edu.gt>

## D

Definición.de. (09 de Septiembre de 2019). *ConceptoDefinición.de*. Obtenido de Concepto de educación superior: <https://conceptoDefinicion.de/educacion-superior/>

Delgado, i. (20 de enero de 2021). *Significados.com*. Obtenido de <https://www.significados.com/comunicacion/>

Delgado, I. (20 de enero de 2021). *Significados.com*. Obtenido de <https://www.significados.com/comunicacion/>

Delgado, I. (20 de enero de 2021). *Significados.com*. Obtenido de <https://www.significados.com/comunicacion/>

educación.pdf, U. p. (01 de Septiembre de 2019). *wikipedia Educación*. Obtenido de <https://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/3o%20Recursos%20Digitales%20TS%20BY-SA%203.0/PROYECTOS%20INTEGRADOS/U12%20proyecto%2012%20educaci%C3%B3n.pdf>

## E

Equipo Editorial Etecé. (06 de Septiembre de 2020). *Conceptode/semiologia/*. Obtenido de <https://concepto.de/semiologia/>.

Equipo Editorial Etecé. (05 de Agosto de 2021). *Concepto de*. Obtenido de <https://concepto.de/cinematografia/>.

Equipo Editorial Etecé. (16 de Septiembre de 2021). *Concepto de*. Obtenido de <https://concepto.de/boceto/>

Equipo Editorial Etecé. (05 de Agosto de 2021). *Concepto.de*. Obtenido de <https://concepto.de/inclusion/#ixzz6xzlIOYUp>

Espino, J. (2021). *QDOC.TIPS*. Obtenido de <https://qdoc.tips/unidad-2-imagologia-pdf-free.html>

Espinosa, R. (2019). *Roberto Espinosa*. Obtenido de <https://robertoepinosa.es/2020/11/15/elementos-de-la-comunicacion/>

Espinosa, R. (15 de Noviembre de 2020). *Roberto Espinosa*. Obtenido de <https://robertoepinosa.es/2020/11/15/elementos-de-la-comunicacion/>

**F**

Fuera de Campo Films. (19 de abril de 2018). *Producción Audiovisual*. Obtenido de <https://www.fueradecampofilms.com/las-fases-de-una-produccion-audiovisual>

**G**

Generate Press. (2021). *Definición.xyz*. Obtenido de <https://definicion.xyz/psicologia-de-la-comunicacion/>

GES. (26 de noviembre de 2010). *Universidad Galileo*. Obtenido de <https://www.galileo.edu/medialab/historias-de-exito/medialab/>

GES. (26 de noviembre de 2010). *Universidad Galileo*. Obtenido de <https://www.galileo.edu/medialab/historias-de-exito/medialab/>

Gregori, V. (05 de febrero de 2021). *Bau comunicación*. Obtenido de [https://www.blaucomunicacion.es/el-blog-de-blau/produccion\\_audiovisual/5-tendencias-del-video-corporativo/](https://www.blaucomunicacion.es/el-blog-de-blau/produccion_audiovisual/5-tendencias-del-video-corporativo/)

**H**

Hernández, A. (2019). Obtenido de <http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>

Hernández, A. (2019). *Huri*. Obtenido de <http://huribroadcast.com/en-que-consiste-la-comunicacion-audiovisual/>

Huerta, J. L. (24 de Noviembre de 2014). *Red Forbes*. Obtenido de <https://www.forbes.com.mx/semiotica-de-la-imagen-depende-del-ojo-con-que-se-mire/>

Huertas, J. L. (24 de noviembre de 2014). *Forbes.com*. Obtenido de <https://www.forbes.com.mx/semiotica-de-la-imagen-depende-del-ojo-con-que-se-mire/>

## I

Instituto Nacional de Estadística. (30 de junio de 2020). *oj.gob.gt*. Obtenido de [http://www.oj.gob.gt/estadisticaj/reportes/poblacion-total-por-municipio\(1\).pdf](http://www.oj.gob.gt/estadisticaj/reportes/poblacion-total-por-municipio(1).pdf)

Instituto Nacional de Estadística INE. (30 de junio de 2020). *oj.gob.gt*. Obtenido de [http://www.oj.gob.gt/estadisticaj/reportes/poblacion-total-por-municipio\(1\).pdf](http://www.oj.gob.gt/estadisticaj/reportes/poblacion-total-por-municipio(1).pdf)

## J

Jiménez, A. (07 de Junio de 2017). *El Blog Salmón*. Obtenido de <https://www.elblogsalmon.com/marketing-y-publicidad/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-comunicacion-verbal-y-no-verbal>

Jiménez, A. (07 de Junio de 2017). *El Blog Salmón*. Obtenido de <https://www.elblogsalmon.com/marketing-y-publicidad/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-comunicacion-verbal-y-no-verbal>

Julián Pérez Porto y María Merino. (30 de agosto de 2008). <https://definicion.de/semiologia/>.

Julián Pérez Porto y María Merino. (2012). *Definición de Diseño*. Obtenido de <https://definicion.de/disenio/>

## L

Leslydayane.wordpress.com. (22 de Septiembre de 2021). *Leslydayane.wordpress.com*. Obtenido de <https://leslydayane.wordpress.com/teoria-de-la-imagen/>

Llasera, J. P. (11 de mayo de 2021). *Imborrable*. Obtenido de <https://imborrable.com/blog/tipografias-que-son/>

Lluminga, M. (6 de Mayo de 2014). *Slideshare.net*. Obtenido de [https://es.slideshare.net/rociomaribel/3-elementos-del-diseo-34364705?next\\_slideshow=1](https://es.slideshare.net/rociomaribel/3-elementos-del-diseo-34364705?next_slideshow=1)

Lo mejor. (23 de diciembre de 2021). *lo-mejor.com*. Obtenido de <https://www.lo-mejor.com/electronica/las-ultimas-tendencias-en-camaras-de-fotos/>

## M

Machuca, F. (14 de octubre de 2021). *Crehana.com*. Obtenido de <https://www.crehana.com/co/blog/diseo-grafico/tendencias-diseo-grafico/>

María, L. S. (17 de enero de 2016). *staffdigital*. Obtenido de <https://www.staffdigital.pe/blog/tendencias-diseo-web-alta-definicion/>

Mariana, P. (20 de Marzo de 2021). *Concepto Definición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/universidad/>.

Marketing Digital. (23 de Marzo de 2021). *Marketingdigital.blog*. Obtenido de <https://marketingdigital.blog/uncategorized/tendencias-de-produccion-audiovisual-mas-importantes-para-2021/>

Méndez, M. J. (09 de septiembre de 2021). *vogue.es*. Obtenido de <https://www.vogue.es/moda/articulos/colores-tendencia-otono-invierno-2021-2022>

## N

Neuronilla. (27 de abril de 2008). *Neuronilla Creatividad Integral*. Obtenido de <https://neuronilla.com/mapas/>

Nivar, A. (22 de diciembre de 2020). *Aulainsitu.com*. Obtenido de <https://aulainsitu.com/tendencias-2021/>

## P

Peiró, R. (10 de enero de 2021). *Economipedia.com*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/psicologia-del-color.html>

Pérez, M. (20 de Marzo de 2021). *Concepto Definición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/universidad/>.

Pérez, M. (11 de Julio de 2021). *Concepto.Definición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/musica/>

Pérez, M. (11 de Julio de 2021). *defición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/musica/>

Porto Perez, J. (2008). *Definición de Diseño*. Obtenido de <https://definicion.de/disenio/>

Prodisa . (28 de Septiembre de 2018). *Prodisa Comunicación*. Obtenido de [https://prodisacomunicacion.com/es/noticias/produccion\\_audiovisual\\_que\\_es\\_y\\_que\\_fas\\_es\\_tiene/](https://prodisacomunicacion.com/es/noticias/produccion_audiovisual_que_es_y_que_fas_es_tiene/)

Prodisa. (28 de Septiembre de 2018). *Prodisa Comunicación*. Obtenido de [https://prodisacomunicacion.com/es/noticias/produccion\\_audiovisual\\_que\\_es\\_y\\_que\\_fas\\_es\\_tiene/](https://prodisacomunicacion.com/es/noticias/produccion_audiovisual_que_es_y_que_fas_es_tiene/)

*Prodisa Comunicación*. (28 de Septiembre de 2018). Obtenido de [https://prodisacomunicacion.com/es/noticias/produccion\\_audiovisual\\_que\\_es\\_y\\_que\\_fas\\_es\\_tiene/](https://prodisacomunicacion.com/es/noticias/produccion_audiovisual_que_es_y_que_fas_es_tiene/)

Pública, S. d. (16 de junio de 2021). *Glosario Educación Superior*. Obtenido de [http://dsia.uv.mx/cuestionario911/material\\_apoyo/glosario%20911.pdf](http://dsia.uv.mx/cuestionario911/material_apoyo/glosario%20911.pdf)

## R

Raffino, M. E. (29 de marzo de 2021). *Concepto.de*. Obtenido de <https://concepto.de/inclusion/#ixzz6xzlIOYUp>

Raffino, M. E. (29 de marzo de 2021). *Concepto.de*. Obtenido de <https://concepto.de/inclusion/#ixzz6xzlIOYUp>

Real Academia Española. (2020). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/fotograf%C3%ADa>

Rocio, M. (6 de Mayo de 2014). *Slideshare.net*. Obtenido de [https://es.slideshare.net/rociomaribel/3-elementos-del-diseo-34364705?next\\_slideshow=1](https://es.slideshare.net/rociomaribel/3-elementos-del-diseo-34364705?next_slideshow=1)

## S

Sánchez, M. D. (16 de septiembre de 2021). *Ed.team*. Obtenido de <https://ed.team/blog/disenas-hablemos-de-los-elementos-del-diseo>

Significados. (22 de septiembre de 2021). *Significados.com*. Obtenido de <https://www.significados.com/gestalt/>

*Slideshare.net*. (18 de Junio de 2021). Obtenido de [https://es.slideshare.net/rociomaribel/3-elementos-del-diseo-34364705?next\\_slideshow=1](https://es.slideshare.net/rociomaribel/3-elementos-del-diseo-34364705?next_slideshow=1)

Superior, C. d. (2007). *ceps.edu.gt*. Obtenido de <http://www.ceps.edu.gt>

**T**

Tatay, T. (21 de Septiembre de 2021). *Dzoom*. Obtenido de <https://www.dzoom.org.es/psicologia-color-fotografia/>

**Y**

Yirda, A. (20121 de marzo de 16). *Conceptodefinición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/comunicacion/>



*CAPÍTULO XIV*  
ANEXOS

## Capítulo XIV: Anexos

### Anexo 1

#### 14.1 Brief del cliente



# BRIEF

**BRIEF:** Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.

#### DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Daniel Engelbert Rene Soberanis Montes No. de Carné: 20072581

Celular: 41954748 Email: dsoberanis@ufm.edu

Proyecto: Producción de video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab -, en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, Guatemala, Guatemala 2022

#### DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Departamento de Multimedia - Medialab

Dirección: 7ª. Avenida, 4ª. Calle, Dr. Eduardo Suger Cofiño, zona 10 Ciudad de Guatemala, 7mo. Nivel Torre Copémico II, Oficina 704 de Universidad Galileo.

Email: medialab@galileo.edu Tel: PBX: (+502) 24238000 Ext. 7373/7374

Antecedentes: El Departamento de Multimedia –Medialab- fue creado el 31 de agosto del 2002 por el Dr. Eduardo Suger Cofiño, bajo la dirección del Ingeniero Miguel Emilio Aparicio. Tras el fallecimiento del Ing. Aparicio, se nombró Director del Departamento de Multimedia al Licenciado David Castillo Cobos, en el año 2014. El departamento se crea para brindar apoyo a la Universidad y sus Facultades al ofrecer un laboratorio de medios y nuevas tecnologías de la comunicación para ayudar a los estudiantes, catedráticos y entidades administrativas en la creación de todos estos recursos digitales.

Oportunidad Identificada: El Departamento de Multimedia -Medialab- no cuenta con un video institucional inclusivo que dé a conocer los servicios que ofrece a las entidades académicas y administrativas de la Universidad Galileo.

## Anexo 1

### Brief del Cliente

# BRIEF

#### DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión:	<u>Satisfacer las necesidades de educación audiovisual de la Universidad, y comunicación de sus aliados estratégicos, a través de medios digitales en nuevas plataformas tecnológicas.</u>
Visión:	<u>Contribuir al desarrollo del país y a la academia en el ámbito profesional y educativo a través de la implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación.</u>
Delimitación geográfica:	<u>Municipio de Guatemala, Ciudad de Guatemala</u>
Grupo objetivo:	<u>hombres y mujeres comprendidos entre las edades entre 40 y 50 años</u>
Principal beneficio al grupo objetivo:	<u>Dar a conocer los servicios que presta medialab de forma inclusiva</u>
Competencia:	<u>Dentro de la Universidad ninguno</u>
Posicionamiento:	<u>Se desea continuar con el posicionamiento ahora de forma inclusiva</u>
Factores de diferenciación:	<u>Es el departamento que apoya a las entidades académicas y administrativas con tecnología multimedia.</u>
Objetivo de mercadeo:	<u>Dar a conocer los servicios que presta</u>
Objetivo de comunicación:	<u>Promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab - en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo</u>
Mensajes claves a comunicar:	<u>Apoyo con tecnología a la educación con inclusión</u>
Estrategia de comunicación:	<u>la lengua de señas y los subtítulos</u>
Reto del diseño y trascendencia:	<u>la producción de un audiovisual inclusivo</u>

Anexo 1  
Brief del Cliente

# BRIEF

Materiales que se realizarán: Producción de video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab

Presupuesto: \_\_\_\_\_

## DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Negro #1F140E, Blanco #FFFFFF, Gris #7A7878

Forma: Una claqueta de Cine

## LOGOTIPO



MEDIALAB

Fecha: \_\_\_\_\_

## Anexo 2

### 14.1.1 Servicios que ofrecen

**14.1.1.1 Grabación y edición de videos:** Clases, graduaciones, conferencias y todo lo que las entidades académicas y administrativas requieran en servicios multimedia para archivo o publicación.

**14.1.1.2 Producción de material audiovisual:** Conferencias, documentales, videos educativos, institucionales, informativos, anuncios, eventos, reportajes que sirvan de apoyo a las diferentes entidades educativas.

**14.1.1.3 Transmisiones en directo:** Conferencias *online*, transmisiones en tiempo real de eventos, clases, conferencias, *webinars*.

**14.1.1.4 Grabación de audio:** Manipulación de sonido en tiempo real y en grabación de audio que requieran las entidades académicas y administrativas como recurso educativo.

**14.1.1.5 Circuito cerrado:** Transmisión de eventos en diferentes aulas, pasarelas, convenciones, reuniones y la implementación de múltiples pantallas.

**14.1.1.6 Uso del laboratorio de multimedia:** Implementación de recursos digitales y tecnologías de la comunicación en apoyo a las diferentes entidades académicas y administrativas en el ámbito profesional y educativo

**14.1.1.7 Capacitación en materia audiovisual:** Se capacita a diferentes instituciones, empresas, colegios, organismos que soliciten apoyo audiovisual.

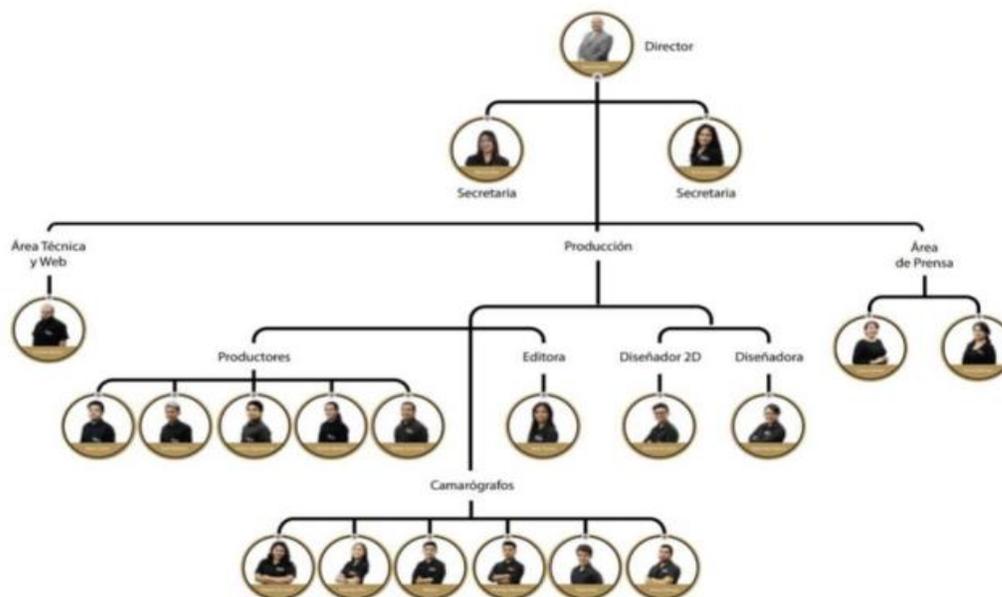
**14.1.1.8 Uso del estudio de televisión:** Grabaciones de material educativo, informativo y recreativo.

## Anexo 2

### Servicios que ofrece

**14.1.1.9 Uso del estudio de croma key:** Escenario de pantalla verde, para la realización posterior de montajes y animaciones 3D.

### 14.1.2 Organigrama



### 14.1.3 Logotipo



MEDIALAB

#### 14.1.3.1. Colores:

Negro #1F140F, Blanco #FFFFFF, Gris #7A7878

## Anexo 3

## 14.2 Tabla de NSE

Tabla de Niveles Socio Económicos 2015/Multivex

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q150,000.00	Q81,000.00	Q25,000.00	Q17,000.00	Q11,000.00	Q7,200.00	Q3,400.00	- de Q1,000.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos en escuela U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudio, área de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio, área de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casa de descanso en lago, mar, Antigua, con comodidades	Sitios terrenos condominios cerca de costas	Sitios terrenos interior por herencia					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC Intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarias y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Poseiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, helicóptero avionavioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadora, internet, porton eléctrico y todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomesticos básicos	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine eventual, CC, parques, estado	CC, parques, estado	Parques	

#### Anexo 4

### 14.3 Cotizaciones

Se presenta un cuadro con el resumen general de costos de elaboración, producción, reproducción, distribución, margen de utilidad, IVA y el monto total.

#### Descripción Subtotal

Costos de elaboración	Q1,000.00
Costos de producción	Q1,750.00
Costos de reproducción	Q0,000.00
Costos de distribución	Q0,000.00
Subtotal	Q2,750.00
Margen de utilidad	Q 550,00
Subtotal	Q3,300.00
IVA	Q 396.00
Gran total	Q3,696.00

## Anexo 4

### Cotizaciones



Video Institucional 2 minutos				Cotización:	
				<b>SNRG - 271221</b>	
ID	Cant.	Descripción	Costo / servicio	Subtotal	
<b>VÍDEO INSTITUCIONAL 2 MINUTOS</b>					
V-008	1	Producción de video publicitario - 1 minuto Formato horizontal: 1920 x 1080px	Q2,625.00	Q2,625.00	
V-013	1	Producción de video publicitario - 60s extra	Q1,995.00	Q1,995.00	
T-001	0	Entrega de video en 7 días hábiles	Q0.00	Q0.00	
<b>PRODUCCIÓN</b>					
P-010	1	02 días hábiles para grabación	Q0.00	Q0.00	
P-004	1	03:00 horas de producción	Q0.00	Q0.00	
P-007	1	03:00 horas extra de producción	Q630.00	Q630.00	
<b>Total</b>				<b>Q5,250.00</b>	

#### Nota:

1. Se solicita un anticipo del 50% sobre el costo total para poder reservar las fechas de grabación, el pago restante se realiza durante la entrega del material final editado. (Se solicita transferencia virtual).
2. Se solicita la descripción por escrito de la idea de los videos para cumplir con los parámetros establecidos por el cliente (tipo de tomas, línea gráfica, tipo de animaciones, referencias)
3. Al concluir con el trabajo nuestra empresa ofrece una revisión para realizar cambios sin costo alguno, cambios posteriores tiene costo de Q450 por revisión.
4. Ofrecemos un acceso a nuestro servidor de Google Drive para almacenar entrega de producciones, fotografías, diseños. Archivos en crudo y proyectos permanecen en nuestro disco local por 4 meses.
5. El costo de la entrega del material en crudo, animaciones por separado, proyectos de edición, no esta incluido en esta cotización. Si se desea el costo es 3 veces sobre el valor final cotizado.
6. Todos nuestros precios contiene el costo de IVA del 5% (Pequeño contribuyente).
7. Si la empresa ya cuenta con locución se solicita su envío en formato .WAV

Al confirmar la cotización, la empresa o persona acepta todos los términos anteriores.

Ciudad de Guatemala, Zona 15  
Tel: 5563-8927 / 4239-0979  
producciones@sinergiaguatemala.com  
sinergiaguatemala.com

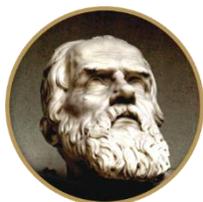
27/12/2021 11:32:32

Esta cotización tiene una vigencia de 7 días para su confirmación

## Anexo 5

### 14.4 Instrumento de validación

#### 14.4.1 Encuesta de validación



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación (FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de Tesis

Género: F  Experto  Nombre   
 M  Cliente  Profesión   
 Edad:  Grupo Objetivo  Puesto   
 Años de experiencia en el mercado

#### Encuesta de Validación de proyecto

Producción de un video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab -, en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, Guatemala, Guatemala 2022

#### Antecedentes:

El Departamento de Multimedia – Medialab -, brinda apoyo a la Universidad y sus Facultades ofreciendo un laboratorio de medios y nuevas tecnologías de la comunicación para ayudar a los estudiantes, catedráticos y entidades administrativas, pero no cuenta con la producción de un video institucional que incluya lenguaje de señas y subtítulos para promover dichos servicios, La implementación de este video permitirá que la información llegue a personas con discapacidad visual y auditiva.

#### Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe el video institucional inclusivo del Departamento de Multimedia –Medialab y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una “x” en los espacios seleccionados.

## Anexo 5

### Instrumento de Validación

#### Parte Objetiva:

1. ¿Considera que es importante la producción de un video institucional inclusivo para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia-Medialab- en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo?

SI

NO

2. ¿Considera necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencia de producción de videos a través de fuentes bibliográficas y sitios web que respalden científicamente la propuesta de la producción del video institucional inclusivo que será entregado al grupo objetivo?

SI

NO

3. ¿Considera importante recopilar información en el Departamento de Multimedia Medialab, para seleccionar los escenarios que se utilizarán estratégicamente para la producción del video institucional inclusivo y la recopilación de material audiovisual de eventos realizados, para incluirlos en el video?

SI

NO

4. ¿Considera que el video demuestra el trabajo que realiza el Departamento de Multimedia Medialab al promocionar los servicios que presta dentro de la Universidad Galileo?

SI

NO

5. ¿Considera necesario incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas para que la información llegue a las personas con discapacidad auditiva e incluir un presentador que explique en el video los servicios que presta el Departamento de Multimedia para que llegue la información clara a las personas con discapacidad visual?

SI

NO

**Anexo 5****Instrumento de Validación****Parte Semiológica:**

6. Según su criterio los colores de fondo y de las tipografías utilizadas en el video son:

- Llamativos
- Poco Llamativos
- Nada Llamativos

7. Según su criterio el tipo de la tipografía utilizada en el video es:

- Legible
- Poco Legible
- Nada Legible

8. La música de fondo le parece:

- Apropiaada
- Poco Apropiaada
- Nada Apropiaada

9. Para usted, tomas realizadas en la producción del video son:

- Adecuadas
- Poco Adecuadas
- Nada Adecuadas

**Anexo 5****Instrumento de Validación**

10. Según su criterio el tono de voz del presentador es:

Audible

Poco Audible

Nada Audible

11. Cree que la frase conceptual, es

Amigable

Poco Amigable

Nada Amigable

**Parte Operativa:**

12. Según su criterio la duración del video institucional inclusivo es:

Adecuado

Poco adecuado

Nada adecuado

13. Considera que la información que brinda el video institucional inclusivo acerca de los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia Medialab es:

Completa

Poco Completa

Incompleta

## Anexo 5

### Instrumento de Validación

14. Considera que las imágenes y elementos gráficos utilizados en la producción del video son:

- Apropriados
- Poco apropiados
- Nada apropiados

15. A su criterio el incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas al video institucional es:

- Relevante
- Poco relevante
- Nada relevante

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en dado caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal, puede hacerlo en el siguiente espacio.

### Observaciones

---

Gracias por contribuir al proyecto de tesis “Producción de un video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab -, en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, Guatemala, Guatemala 2022  
Su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

## Anexo 6

### 14.4.2 Encuesta de validación digital



UNIVERSIDAD GALILEO  
FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACION (FACOM)  
LICENCIATURA EN COMUNICACION Y DISEÑO  
PROYECTO TESIS

Sección 1 de 5

## Encuesta de Validación de proyecto ✕ ⋮

Producción de un video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia – Medialab -, en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, Guatemala, Guatemala 2022

⋮

**Antecedentes:**

El Departamento de Multimedia – Medialab -, brinda apoyo a la Universidad y sus Facultades ofreciendo un laboratorio de medios y nuevas tecnologías de la comunicación para ayudar a los estudiantes, catedráticos y entidades administrativas, pero no cuenta con la producción de un video institucional que incluya lenguaje de señas y subtítulos para promover dichos servicios. La implementación de este video permitirá que la información llegue a personas con discapacidad visual y auditiva.

**Instrucciones:**

Con base a lo anterior, observe el video institucional inclusivo del Departamento de Multimedia –Medialab y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, en los espacios designados.  
Propuesta Preliminar: <https://www.youtube.com/watch?v=pvALmK mz6SE>

## Anexo 6

## Encuesta de Validación Digital

Sección 2 de 5

## Datos Generales

Descripción (opcional)

Género:

Masculino

Femenino

Edad:

Texto de respuesta corta

Nombre:

Texto de respuesta corta

**Anexo 6****Encuesta de Validación Digital**

<p>Perfil:</p> <p><input type="radio"/> Profesional</p> <p><input type="radio"/> Experto en el área de comunicación y diseño</p> <p><input type="radio"/> Grupo Objetivo</p>
<p>Profesión:</p> <p>Texto de respuesta corta</p> <p>.....</p>
<p>Puesto:</p> <p>.....</p> <p>Texto de respuesta corta</p> <p>.....</p>
<p>Años de experiencia en el mercado:</p> <p>Texto de respuesta corta</p> <p>.....</p>

## Anexo 6

## Encuesta de Validación Digital

Sección 3 de 5

## Parte Objetiva:

Descripción (opcional)

¿Considera que es importante la producción de un video institucional inclusivo para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia-Medialab- en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo?

Sí

No

...

¿Considera necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencia de producción de videos a través de fuentes bibliográficas y sitios web que respalden científicamente la propuesta de la producción del video institucional inclusivo que será entregado al grupo objetivo?

Sí

No

## Anexo 6

### Encuesta de Validación Digital

¿Considera importante recopilar información en el Departamento de Multimedia Medialab, para seleccionar los escenarios que se utilizarán estratégicamente para la producción del video institucional inclusivo y la recopilación de material audiovisual de eventos realizados, para incluirlos en el video?

Sí

No

\*\*\*

¿Considera que el video demuestra el trabajo que realiza el Departamento de Multimedia Medialab al promocionar los servicios que presta dentro de la Universidad Galileo?

Sí

No

¿Considera necesario incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas para que la información llegue a las personas con discapacidad auditiva e incluir un presentador que explique en el video los servicios que presta el Departamento de Multimedia para que llegue la información clara a las personas con discapacidad visual?

Sí

No

## Anexo 6

### Encuesta de Validación Digital

Sección 4 de 5

### Parte Semiológica:

Descripción (opcional)

Según su criterio los colores de fondo y de las tipografías utilizadas en el video son:

- Llamativos
- Poco Llamativos
- Nada Llamativos

Según su criterio el tipo de la tipografía utilizada en el video es:

- Legible
- Poco legible
- Nada legible

## Anexo 6

### Encuesta de Validación Digital

La música de fondo le parece:

- Apropiaada
- Poco Apropiaada
- Nada Apropiaada

\*\*\*

Para usted, tomas realizadas en la producción del video son:

- Adecuadas
- Poco Adecuadas
- Nada Adecuadas

Según su criterio el tono de voz del presentador es:

- Audible
- Poco Audible
- Nada Audible

\*\*\*

Cree que la frase conceptual : "Apoyando con tecnología e inclusión a la educación", es

- Amigable
- Poco amigable
- Nada amigable

## Anexo 6

### Encuesta de Validación Digital

Sección 5 de 5

### Parte Operativa:

Descripción (opcional)

Según su criterio la duración del video institucional inclusivo es:

Adecuado

Poco adecuado

Nada adecuado

Considera que la información que brinda el video institucional inclusivo acerca de los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia Medialab es:

Completa

Poco Completa

Incompleta

## Anexo 6

### Encuesta de Validación Digital

Considera que las imágenes y elementos gráficos utilizados en la producción del video son:

- Apropriados
- Poco apropiados
- Nada apropiados

A su criterio el incluir subtítulos y un intérprete de lengua de señas al video institucional es:

- Relevante
- Poco relevante
- Nada relevante

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en dado caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal, puede hacerlo en el siguiente espacio.

Texto de respuesta larga  
.....

\*\*\*

#### Observaciones

Gracias por contribuir al proyecto de tesis "Producción de un video institucional inclusivo, para promover los servicios que ofrece el Departamento de Multimedia - Medialab -, en apoyo a las entidades académicas y administrativas de Universidad Galileo, Guatemala, Guatemala 2022

Su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

## Anexo 7

## 14.4.3 Expertos

Licenciado: Carlos Franco  
Puesto: Docente de FACOM  
Experiencia: 40 años



**Carlos Franco** <carlosefranco@galileo.edu>  
para mí ▼

ok con gusto, saludos



**Anexo 7**

**Expertos**

Licenciada: Claudia Ruiz  
Puesto: Docente de FACOM  
Experiencia: 11 años



**Claudia Alejandra Abigail Ruiz Marchena** <claudiaruiz@galileo.edu>

para mí ▾

Listo Daniel.

Saludos.

...

—



Licenciada  
*Claudia Ruiz*

## Anexo 7

### Expertos

Licenciado: Carlos Jimenez  
Puesto: Docente de FACOM  
Experiencia: 12 años



**Carlos Antonio Jimenez Ramirez**  
para mí ▾

Muy bien, ya he evaluado su proyecto.  
Saludos.



—

Lic. Carlos Antonio Jiménez Ramírez  
Diseñador Gráfico  
[cjimenez@galileo.edu](mailto:cjimenez@galileo.edu)



**Anexo 7****Expertos**

Licenciado: Mario Vásquez  
Puesto: Docente de FACOM  
Experiencia: 12 años



**mario vasquez alfaro**

para mí ▾

Exitos · Enviada

MVA



**Anexo 7****Expertos**

Licenciada: Ingrid Ordoñez  
Puesto: Docente de FACOM  
Experiencia: 22 años



**Ingrid Ordoñez Salomon**

para mí ▾

Listo Daniell Felicitaciones y ánimo!



## Anexo 8

## 14.4.4 Profesionales

Licenciado: David Castillo  
Puesto: Director de Medialab  
Experiencia: 16 años



**David Castillo**

para mí, David ▾

Listo , ya fue contestada la encuesta.

Saludos.

David.



**Anexo 8**  
**Profesionales**

Melissa Parada  
Puesto: Interprete de Lengua de señas  
Experiencia: 15 años



## Anexo 8

### Profesionales

Mónica Martínez  
Puesto: Community Manager/ Diseñadora  
Experiencia: 05 años



Mónica Gabriela Martínez del Cid  
para mí

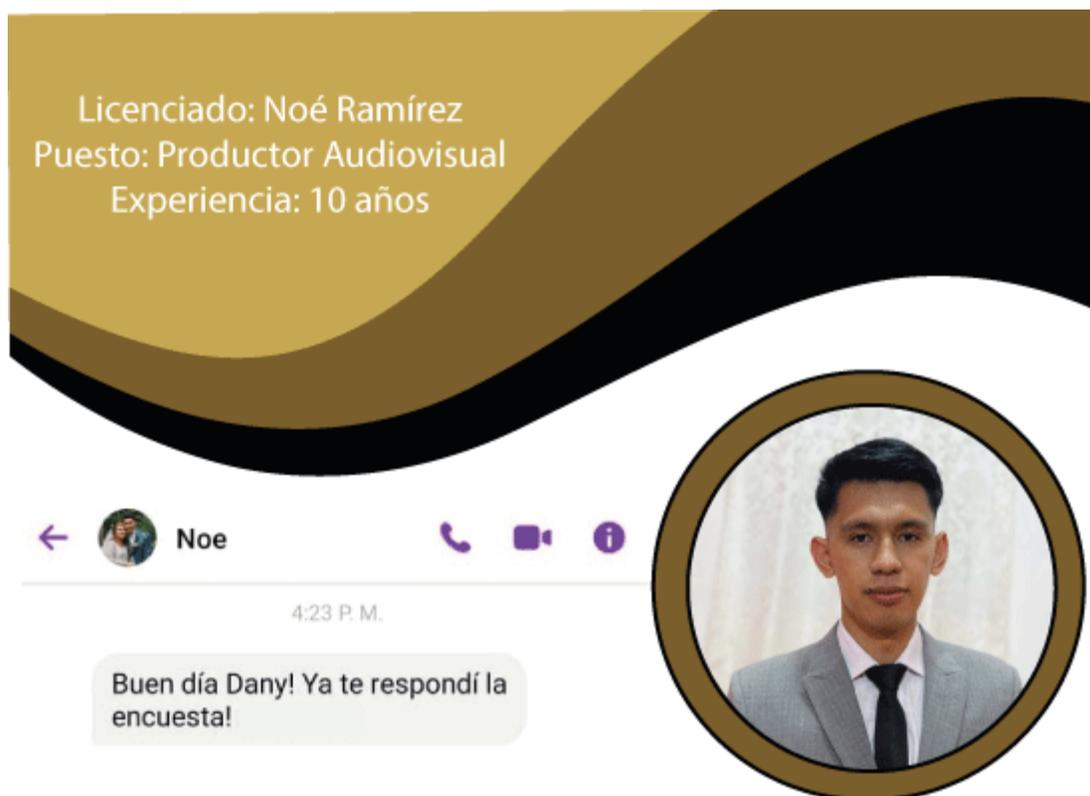
Buenas noches, Daniel.

Muchas gracias por el correo, ya he contestado la encuesta. Por favor avísame si necesitas otra cosa.

¡Feliz noche!

👋

**Anexo 8**  
**Profesionales**



**Anexo 8**  
**Profesionales**

Licenciada: Sharon De León  
Puesto: Camarógrafa y Editora  
Experiencia: 05 años



He respondido tu encuesta, éxitos.

Gracias



## Anexo 9

### 14.4.5 Grupo Objetivo

 **Dra. Vilma Chavez de Pop** <vilmapop@galileo.edu>  
para mí ▾

sáb, 13 nov, 8:14 ☆ ↶ ⋮

lo complete con gusto!

\*\*\*

—



GRACIAS! LISTO! MUCHAS GRACIAS.

↶ Responder ↷ Reenviar

 **Ana Lucia Valle**  
para mí ▾

mié, 24 nov, 12:05 ☆ ↶ ⋮

Con mucho gusto, ya contesté el formulario.

Saludos

\*\*\*

—

Dra. Ana Lucía Valle Jurado DECANA Facultad de Biología, Química y Farmacia UNIVERSIDAD GALILEO	Ana Lucía Valle, PhD. DEAN School of Biology, Chemistry and Pharmacy UNIVERSIDAD GALILEO
--	---

 **Aracely Monzón**  
para mí ▾

24 nov 2021, 18:56 ☆ ↶ ⋮

Listo.

Bendiciones

\*\*\*

—