



FACULTAD DE HUMANIDADES

**ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE
LA COMUNICACIÓN**

TESIS

**ESTADO DE LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL EN
LAS PRODUCTORAS DE LA CIUDAD DE CHICLAYO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Autor:

Bach. Checa Llontop Cynthia Del Milagro

Asesor:

Mg. Torres Mirez Karl Friederick

Línea de investigación:

**Producción Audiovisual, Videografía y Otras Tecnologías
Comunicacionales**

Pimentel- Perú

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. **Título del informe de investigación:** Estado de la tecnología audiovisual en las productoras de la ciudad de Chiclayo
- 1.2. **Línea de investigación:** Producción audiovisual, videografía y otras tecnologías comunicacionales
- 1.3. **Autor(es):** Checa Llontop Cynthia Del Milagro
- 1.4. **Asesor metodológico:** Mg. Torres Mirez Karl Friederick
- 1.5. **Tipo y abordaje de investigación:** Positivista de tipo exploratorio
- 1.6. **Facultad y Escuela Académico Profesional:** Facultad de Humanidades - Escuela de Ciencias de la Comunicación.
- 1.7. **Período de la Investigación:** 04 Meses
- 1.8. **Fecha de inicio y término de la investigación:** Agosto 2016- Agosto 2017
- 1.9. **Presentado por:**

Checa Llontop Cynthia Del Milagro

- 1.10. **Aprobado por:**

Mg. Karl Friederick Mirez Torres

- 1.11. **Fecha de presentación:** Agosto 2018

DEDICATORIA

Se lo dedico a mis padres Tulio y Sofia que son mi motor para salir adelante, a mis hermanos Fernando, Luis y Guadalupe que siempre con sus palabras me incentivan a seguir con cada objetivo trazado; además a mis sobrinos Paris y Benjamin que con su sola presencia llenan mi vida de sueños, sonrisas y anhelos.

Cynthia Del Milagro Checa Llontop

AGRADECIMIENTO

Por sobre todas las cosas, quiero agradecer a Dios por darme inteligencia, paciencia y perseverancia para lograr cada una de las metas trazadas y por finalizar esta investigación con resultados fructíferos. A mi familia y a los profesores que participaron en la construcción de esta tesis.

Cynthia Del Milagro Checa Llontop

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN	ix
ABSTRAC	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.1. Situación problemática	14
1.2. Formulación del Problema	17
1.3. Delimitación de la Investigación	17
1.4. Justificación e importancia	18
1.5. Limitaciones de investigación.....	18
1.6. Objetivos	19
Objetivo general.....	19
Objetivos específicos	19
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. Antecedentes de la investigación.....	20
2.2. Bases teóricas científicas.....	28
2.2.1. Teorías.....	28
2.2.1.1. Teoría de los Medios de Comunicación.....	28
2.2.2. Enfoques:.....	30
2.2.2.1 Enfoque de la tecnología audiovisual	30
2.2.2.2. Impacto Audiovisual	31
2.2.3. Conceptos.....	31
2.2.3.1. Evolución de los medios de Comunicación.	31
2.2.3.2. La imagen.....	33
2.2.3.3. La fotografía	35
2.2.3.4. Estado e innovaciones tecnológicas.....	36
2.2.3.4.1 Estado de la innovación tecnológica en el Perú	38
2.2.3.5. Tecnología Audiovisual.....	39
2.2.3.5.1. Técnicas y conocimientos audiovisuales	40
2.2.3.5.1.1. Tratamiento estético	41
2.2.3.5.1.1.1. Planos.....	41

2.2.3.5.1.1.1.1. Plano General.....	42
2.2.3.5.1.1.1.2. Plano Medio.....	42
2.2.3.5.1.1.1.3. Plano Medio Corto	43
2.2.3.5.1.1.1.4. Plano americano.....	43
2.2.3.5.1.1.1.5. Primer Plano	44
2.2.3.5.1.1.1.6. Plano Detalle	44
2.2.3.5.1.1.2. Ángulos.....	45
2.2.3.5.1.1.2.1. Ángulo Frontal	45
2.2.3.5.1.1.2.2. Ángulo Picado.....	45
2.2.3.5.1.1.2.3. Ángulo Contrapicado	46
2.2.3.5.1.1.2.4. Ángulo Cenital	46
2.2.3.5.1.1.3. Luz e iluminación	47
2.2.3.5.1.1.3.1. Iluminación suave:	47
2.2.3.5.1.1.3.2. Iluminación dura:	47
2.2.3.5.1.1.3.3. Fuente de Luz.....	48
2.2.3.5.1.1.3.4. Temperatura de iluminación	48
2.2.3.5.1.1.4. El sonido en lo audiovisual	50
2.2.3.5.1.1.5. Tiempo fílmico	51
2.2.3.5.2. Equipos de producción Audiovisual	52
2.2.3.5.2.1. La Cámara fotográfica	52
2.2.3.5.2.1.1. Cámara EOS 5D MARK III	54
2.2.3.5.2.1.2. Cámara EOS 7D MARK II	54
2.2.3.5.2.1.3. Cámara EOS 60D.....	55
2.2.3.5.2.1.4. Cámara EOS 70D.....	55
2.2.3.5.2.1.5. Cámara T5l.....	56
2.2.3.5.2.1.6. Cámara Nikon D5500	56
2.2.3.5.2.1.7. Cámara Nikon D7200	57
2.2.3.5.2.1.8. Cámara Nikon D500	57
2.2.3.5.2.1.9. Canon vs Nikon exponentes de la tecnología DSLR	57
2.2.3.5.2.2. La cámara de video	59
2.2.3.5.2.2.1. Weapon 8k	60
2.2.3.5.2.2.2. Weapon 6k	61
2.2.3.5.2.2.3. Red Epic- W 8k.....	61
2.2.3.5.2.2.4. Scarlet – W 5K.....	61
2.2.3.5.2.2.5. Red Raven 4.5K	62

2.2.3.5.2.2.6. GY-HM600.....	62
2.2.3.5.2.2.7. Handycam Profesional 4K	63
2.2.3.5.2.3. Tamaño de formatos de video	64
2.2.3.5.2.3.1. 2K	65
2.2.3.5.2.3.2. 4K	66
2.2.3.5.2.3.3. 8K	66
2.2.3.5.2.4. Micrófonos	67
2.2.3.5.2.5. Dolly de cámara.....	67
2.2.3.5.2.6. Drones	68
2.2.3.5.2.7. Green screen	68
2.2.3.5.2.8. Trípodes	69
2.2.3.5.2.9. Steadycam.....	70
2.2.3.5.3. Dispositivos	70
2.2.3.5.3.1.1.SD.....	71
2.2.3.5.3.1.2. SDHC.	71
2.2.3.5.3.2. Computadoras	72
2.2.3.6. La realidad audiovisual	72
2.2.3.7. Los Medios Audiovisuales	74
2.2.3.8. Producción audiovisual.....	75
2.2.3.8.1. Fase 1 de Producción Audiovisual: Preproducción	76
2.2.3.8.2. Fase 2 de Producción Audiovisual: Producción.....	77
2.2.3.8.3. Fase 3 de Producción Audiovisual: Postproducción.....	77
2.3. Definición de términos Básicos	78
2.3.1. Estado.....	78
2.3.2 Innovación	78
2.3.3 Tecnologías	78
2.3.4. Tecnología Audiovisual.....	79
2.3.5. Producción.....	79
2.3.6. Audiovisual	79
2.3.7. Productoras Audiovisuales	80
3.1. Tipo y diseño de investigación	82
3.1.1. Tipo de Investigación	82
3.1.2. Diseño de la investigación	82
3.2. Población y muestra.....	83
3.2.1. Población	83

3.3. Hipótesis	85
3.4. Variables	86
3.5. Operacionalización.....	87
3.6. Abordaje metodológico, técnicas e instrumentos.....	89
3.6.1. Abordaje metodológico	89
3.6.2. Técnicas de recolección de datos.....	90
3.6.3. Instrumentos de recolección de datos	90
3.7. Procedimiento para la recolección de datos.	91
3.8. Plan de análisis estadístico de datos	93
3.9. Principios éticos	94
3.10. Criterios de rigor científico	94
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	96
4.1. Análisis en Figuras y gráficos.....	96
4.2. Discusión de los resultados	111
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	117
5.1. CONCLUSIONES	117
5.2. RECOMENDACIONES	119
REFERENCIAS.....	120
ANEXOS	127

RESUMEN

Esta investigación buscó determinar el estado de la tecnología audiovisual en las productoras de la ciudad de Chiclayo, desarrolló la metodología cuantitativa de paradigma positivista, con diseño exploratorio-descriptiva. Sus objetivos específicos fueron: 1) Estudiar antecedentes y conceptos teóricos de las tecnologías audiovisuales en las productoras; 2) Conocer el uso de las tecnologías audiovisuales en las productoras de Chiclayo; 3) Determinar el cumplimiento de los procesos audiovisuales en las productoras de la ciudad de Chiclayo; y 4) Determinar los conocimientos que poseen en cuanto a productoras audiovisuales de Chiclayo. Se utilizó un instrumento: Cuestionario de encuesta; el cual permitió medir mediante un listado de 15 preguntas, las distintas dimensiones (proceso, tecnología y conocimientos) que conllevan a determinar el estado de la tecnología audiovisual en el objeto de estudio. La población estuvo conformada por 10 productoras audiovisuales de la Ciudad de Chiclayo que se obtuvieron de la base de datos de SUNAT, de las cuales se contó con una muestra de 7 empresas. Los resultados obtenidos fue que la mayoría de las empresas audiovisuales en Chiclayo cuentan con equipos muy desfasados. De igual manera se concluyó las empresas productoras audiovisuales que formaron parte de la investigación, cumplen con el proceso audiovisual. Sin embargo, para poder saber sería importante someterse a una evaluación en un tiempo específico ya que en el camino suceden circunstancias que hacen no cumplir con el proceso audiovisual, además manifiestan leer algunas veces información de tecnología audiovisual, esto resulta preocupante debido a las nuevas tecnologías, lo cual requiere estar capacitados para su correcto uso.

Palabras clave:

Tecnología audiovisual, estado, productoras audiovisuales.

ABSTRAC

This research sought to determine the state of the audiovisual technology in the producers of the city of Chiclayo, developed the quantitative methodology of positivist paradigm, with exploratory-descriptive design. Its specific objectives were: 1) To study antecedents and theoretical concepts of the audiovisual technologies in the producers; 2) To know the use of audiovisual technologies in Chiclayo producers; 3) To determine the fulfillment of the audiovisual processes in the producers of the city of Chiclayo; And 4) To determine the knowledge they possess as to audiovisual producers in Chiclayo. One instrument was used: Survey questionnaire; Which allowed us to measure, through a list of 15 questions, the different dimensions (process, technology and knowledge) that lead to determine the state of audiovisual technology in the object of study. The population was formed by 10 audiovisual producers of the City of Chiclayo that were obtained from the database of SUNAT, of which there was a sample of 7 companies. The results obtained were that most audiovisual companies in Chiclayo have very outdated equipment. In the same way it was concluded that the audiovisual production companies that were part of the research, comply with the audiovisual process. However, to be able to know it would be important to undergo an evaluation in a specific time since in the way happen circumstances that do not comply with The audiovisual process, in addition they manifest read sometimes information of audiovisual technology, this is worrisome due to the new technologies, which requires being trained for its correct use.

Keywords:

Audiovisual technology, state, audiovisual producers.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Estado de la tecnología audiovisual en las productoras de la ciudad de Chiclayo” se desarrolló debido al gran crecimiento que ha obtenido la tecnología audiovisual en otros países; es así que, si nos trasladamos a los inicios de la tecnología audiovisual, podríamos distinguir inmediatamente las cámaras fotográficas, video y complementos audiovisuales comparados a los que se utilizan en la actualidad (Izurieta Pazmino, 2006) . Sin embargo, en la ciudad de Chiclayo, hay muchos comunicadores visuales no poseen conocimientos de diversos dispositivos y las empresas productoras, en su mayoría, carecen de nuevas tecnologías audiovisuales. Galindo & Sánchez (2010); es así como plantea el principal objetivo de determinar el estado de la tecnología audiovisual en las productoras en la ciudad de Chiclayo.

Además, se espera que a raíz de este estudio, las productoras audiovisuales muestren su interés por el proceso de contenidos: captación de imágenes, montaje y postproducción del mensaje y difusión final del producto. Galindo & Sánchez (2010)

La investigación se justifica ya que sirve como una contribución teórica y antecedente para los estudiantes universitarios, del mismo modo, es útil para las productoras audiovisuales ya que es presentada como un marco referencial para la elaboración de conceptos de tecnología audiovisual. En tanto a las consideraciones finales, fue que la mayoría de las empresas audiovisuales en Chiclayo cuentan con equipos muy desfasados. De igual manera se concluyó las empresas productoras audiovisuales que formaron parte de la investigación, cumplen con el proceso audiovisual .Sin embargo, para poder saber sería importante someterse a una evaluación en un tiempo específico ya que en el camino suceden circunstancias que hacen no cumplir con el proceso audiovisual, además manifiestan leer algunas veces información de tecnología audiovisual, esto resulta preocupante debido a las nuevas tecnologías, lo cual requiere estar capacitados para su correcto uso.

En las páginas siguientes se desglosó la investigación estructurada por capítulos específicos.

En primer lugar, el Capítulo I: Problema de Investigación, donde se describe la realidad problemática, en donde precisamos aspectos que contribuyen a entender el contexto en el que se desenvuelve el problema, el cual concierne al crecimiento y uso de la tecnología audiovisual en las productoras, encontrados en el contexto internacional, nacional y local como punto de partida de la investigación. Así como también se vieron la formulación del problema, delimitación, justificación, limitaciones y los objetivos que se plantearon lograr en la investigación con la finalidad de determinar el estado de la tecnología audiovisual en las productoras en la ciudad de Chiclayo.

Seguidamente, el Capítulo II: Marco Teórico, se presentan una serie de antecedentes que sirvieron como referentes para la investigación, como el presentado por Ortiz León (2015), en la que habla acerca de las productoras audiovisuales ecuatorianas. Contexto, estructura y perspectivas del futuro; o lo expuesto por Cuadros Revilla (2016) propuso un proyecto de creación de un Instituto de capacitación y actualización audiovisual en la ciudad de Tacna, Además, en este capítulo se describen varios conceptos teóricos que fueron fundamentales para la comprensión del tema. Estos conocimientos originados por diferentes autores que ahondaron en el tema de tecnología audiovisual en la productoras. . A esto se le suma, la teoría de los Medios de Comunicación.

Prosiguiendo, en el Capítulo III: Marco metodológico, se explica por que la investigación se desarrolló con la metodología cuantitativa de paradigma positivista, con diseño exploratorio-descriptiva. A su vez, detalla que la población estuvo conformada por 10 productoras audiovisuales de la Ciudad de Chiclayo que se obtuvieron de la base de datos de SUNAT, de las cuales se contó con una muestra de 7 empresas. También se vieron las hipótesis de investigación, las variables, los métodos técnicas e instrumentos de recolección de datos, el procedimiento para la recolección de datos, el análisis estadístico e interpretación de los datos y los criterios éticos y de rigor científico.

Continuando, en el Capítulo IV: Resultados, se mostró de manera gráfica las 15 figuras correspondientes a los resultados obtenidos de acuerdo a la utilización del instrumento que la investigación seleccionó. También se planteó la discusión de resultados en donde se interpretó los resultados obtenidos con

respecto a la información encontrada en nuestra base teórica, esto se llevó a cabo a raíz de los objetivos planteados.

Para finalizar, se presenta el Capítulo V: Consideraciones Finales y Recomendaciones; por ser de tipo exploratorio, se detallaron cada uno de los resultados que obtuvimos de nuestro cuestionario de encuesta, en donde se evidenció que la mayoría de las empresas audiovisuales en Chiclayo cuentan con equipos muy desfasados. De igual manera se concluyó las empresas productoras audiovisuales que formaron parte de la investigación, cumplen con el proceso audiovisual. Sin embargo, para poder saber sería importante someterse a una evaluación en un tiempo específico ya que en el camino suceden circunstancias que hacen no cumplir con el proceso audiovisual, además manifiestan leer algunas veces información de tecnología audiovisual, esto resulta preocupante debido a las nuevas tecnologías, lo cual requiere estar capacitados para su correcto uso. Por otro lado, los aportes de esta investigación hacia las personas o instituciones que tengan relación con el tema abordado incluyen que esta investigación sea usada como antecedente para la realización de alguna otra tesis con temática similar y además a las productoras audiovisuales para despertar el interés por la tecnología audiovisual.

CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Situación problemática

En los últimos años, se podría decir que evolución de los medios de comunicación ha sido la más vertiginosa de toda su historia. Los periodos de obsolescencia entre las diferentes tecnologías, amparados en una carrera por la supremacía del mercado, ha hecho que se desplomen modelos tecnológicos prácticos, funcionales y hasta económicos, siendo reemplazados por otros de mejor imagen, posicionamiento y marketing. Asimismo, la transformación tecnológica es de tal magnitud que no terminan por reconocerse las características y bondades de un producto y ya se está pasando a otro procedimiento (Carpio Valdez, 2016).

La tecnología se puede definir como el conjunto de conocimientos propios de un arte industrial, que permite la creación de artefactos o procesos para producirlos. Cada tecnología tiene un lenguaje propio, exclusivo y técnico, de forma que los elementos que la componen queden perfectamente definidos, de acuerdo con el léxico adoptado para la tecnología específica. En algunas ocasiones se ha definido erróneamente, la tecnología como la aplicación de la ciencia a la solución de los problemas prácticos, de manera que, si la ciencia experimenta cambios discontinuos, la tecnología también presenta discontinuidad. Sin embargo, muchas tecnologías no han aparecido de esta manera sino de forma evolutiva y con continuidad. (Cegarra Sánchez, 2012, pág. 3)

Galindo & Sánchez (2010) afirma que la tecnología ha permitido la creación de lo audiovisual, por lo cual es habitual referirse a la evolución de la tecnología audiovisual utilizando como eje argumental el cambio de lo analógico a lo digital.

Sin embargo hace incapie en que muchos de los comunicadores visuales no se capacitan, lo cual les impide tener conocimiento sobre diversos dispositivos. Por otro lado, ya han transcurrido varios años desde que esto se dió, y aunque en otras disciplinas no es un espacio temporal significativo, lo es en este caso, ya que se han dado cambios

importantes tanto en la concepción profesional del ámbito audiovisual como en su ya popularizada condición doméstica. Así, se van a repasar cuáles son esas innovaciones y de qué forma han ido repercutiendo en estos años en las diferentes tareas del proceso productivo de contenidos audiovisuales: captación de imágenes, montaje y postproducción del mensaje y difusión final del producto. (pág. 137)

Las nuevas tecnologías abarcan un conjunto muy variado de recursos, herramientas y equipos que en los últimos años han inundado el campo de la formación. La emergencia de estos medios es uno de los aspectos más interesantes de la formación en la actualidad, por su capacidad para proporcionar apoyo en la enseñanza y en el aprendizaje en una amplia variedad de formas. Sin embargo, su implantación y uso en las organizaciones demuestra que no siempre se obtienen los resultados deseados en ellas. Si a esto se une el hecho de que todavía son medios muy costosos, las dudas sobre su utilización se multiplican y las opiniones se diversifican (Guitierrez Medina, s.f).

Si nos remontamos en los primeros momentos de la tecnología audiovisual, podemos apreciar como las primeras cámaras de video, propiamente dichas, utilizaron tubos electrónicos como captadores: un tipo de válvulas termoiónicas que realizaban, mediante el barrido por un haz de electrones del target, donde se formaba la imagen procedente de un sistema de lentes, la transducción de la luz (que conformaba la imagen) en señales eléctricas. (Izurieta Pazmino, 2006)

Si nos referimos a tecnología audiovisual muchos directamente pensamos en cámaras, debido a que son pieza importante para la realización audiovisual, y si hablamos de marcas directamente nombramos a Canon y Nikon que son las más conocidas a nivel internacional, puesto a que ambas son pioneras en propuestas como cámaras subacuáticas y desarrollo de inventos fotográficos. En la actualidad aquellas compiten en el mercado ya que son reconocidas en la supremacía del escenario tecnológico. Pues se considera que canon es líder a nivel europeo, sin embargo, Nikon prevalece en el mundo asiático. En estos tiempos se podría decir que no hay quien le haga sombra a la dupla Canon –

Nikon debido a que los dos suman casi el 90% de participación. (Bernal Fernandez, 2014)

La fotografía en el Perú nació con la introducción del daguerrotipo en 1842, durante el siglo XIX, la ciudad de Lima fue una importante producción fotográfica, es así como diversos fotógrafos ambulantes viajaron por el país haciendo fotografías tanto a personas como paisajes. Entre los pioneros de la fotografía se encuentran Maximiliano Danti, Eugéne Maunoury, Rafael Castillo, Eugenio Courret y el fotógrafo indígena Martín Chambi Jiménez (Guzmán, 2015)

Situándonos en el Perú, la problemática audiovisual, alude ser radical en las medidas ya que el mercado tecnológico en el tema es muy restrictivo y con un costo elevado, sin embargo, esto no es un impedimento, porque en el país ya se están utilizando estas nuevas tecnologías de una manera lenta, pero complementa las propuestas con los adversos emprendimientos formativos que reciben en las universidades o por especialistas , considerando que deben ingeniárselas para la construcción de sus propias historias a como de lugar. La tendencia mundial representa una gran oportunidad y las productoras en el Perú están buscando la forma acelerada de como adquirirlas para hacer productos de calidad que potencien el buen trabajo de su marca. (Grupo Chaski, 2011)

El desarrollo de las nuevas tecnologías audiovisuales en las productoras se ha visto rápidamente influenciada en el público, ya que actualmente la mayoría de personas cree que la empresa que posee más tecnología es quien va a tener mayores resultados. Es una incógnita saber si las empresas audiovisuales cuentan con una mayor tecnología en la cual convencerán rápidamente al público para hacer un excelente resultado y si hablamos de tecnología también hablamos de la parte técnica en la cual cada productora tiene su estilo de vídeo y fotografía ya que algunos trabajan en formato cine, otros utilizan el formato normal de tv 16:9, por ello importante analizar el estado de la tecnología audiovisual y en ello que beneficios trae y que desventajas.

Si hablamos de tecnología en las productoras chiclayanas es muy importante ya que contribuyen a brindar un mejor servicio, debido a que el público se ha

vuelto estricto en la calidad de imagen, la calidad del sonido y sobre todo ahora el target compara que productora es mejor para quedarse como cliente fijo, entre las tecnologías que algunas productoras posiblemente manejan son los drones, cámaras Go Pro, cámaras réflex de última generación, estabilizadores de movimiento de las cámaras, capturador de audios, Dolly para cámara y en reducidos casos tal vez la pantalla verde o green screen para trabajos como vídeo montaje.

Los comunicadores deben hacer frente al desafío que representan otras fuentes informativas sin los mismos criterios profesionales o de calidad. En este sentido, se debe fomentar la formulación de legislaciones que garanticen la independencia y pluralidad de los medios de comunicación al mismo tiempo que las compatibilicen con la lucha contra los contenidos ilícitos y perjudiciales, incrementando la conciencia de la dimensión ética en la utilización de las nuevas tecnologías. Por lo cual nos preguntamos: ¿Ahora cualquiera que tenga acceso a una cámara fotográfica o cámara de vídeo puede convertirse en productor o fotógrafo? ¿Qué nuevas tecnologías audiovisuales se utilizan actualmente? ¿Es necesario tener accesorios tecnológicos para poder competir con las otras productoras a nivel regional? ¿cuál es el monto mínimo para la creación de una productora audiovisual? ¿Les interesa a los colaboradores de las productoras conocer acerca de tecnología audiovisual? ¿Cuánto trabajadores son profesionales en Ciencias de la Comunicación para el manejo de las tecnologías en las productoras audiovisuales?, entre otras incógnitas que se desarrollarán en la investigación.

1.2. Formulación del Problema

¿Cuál es el estado de la tecnología audiovisual de las productoras en la Ciudad de Chiclayo?

1.3. Delimitación de la Investigación

En la investigación se proyectaron a 10 productoras de Chiclayo, pero en el transcurso, se fueron excluyendo a algunas por diferentes motivos y quedaron 7 productoras audiovisuales más conocidas y registradas en la ciudad de Chiclayo, desarrollándose durante el período de agosto 2016 y Julio 2017. Así mismo se buscó información de los directivos y personal de la tecnología,

procesos, conocimientos y oportunidades que brindan aquellas productoras audiovisuales en Chiclayo.

1.4. Justificación e importancia

Esta investigación se justifica en que:

Es importante porque sirve como aporte y fuente de información para el colectivo estudiantil de Ciencias de la Comunicación

Es útil para las productoras audiovisuales ya que sirve como marco referencial de aterrizaje al conocimiento para la introducción de los procesos audiovisuales, y despertar el interés de nuevos instrumentos tecnológicos para la realización de fotografía y video.

Busca abordar un tema que carece de investigaciones en nuestra región, ampliando los conocimientos referenciales y teóricos, sirviendo como antecedente para futuras investigaciones en la línea de “Producción audiovisual videografía y otras tecnologías comunicacionales”, prevista en el currículo de la EAP CC.CC.

Es relevante porque ofrece conocimientos y teorías comunicacionales, incentiva al estudio de nuevos temas, despierta el interés para los futuros comunicadores que tienen como meta la formación de empresas audiovisuales satisfaciendo necesidades del mercado Chiclayano, a su vez, coopera con la Facultad de Humanidades de la Escuela de Ciencias de la comunicación, respecto a la misión de formar comunicadores haciendo uso de las tecnologías de la información y promoviendo en emprendedorismo, para contribuir al desarrollo sostenible de la sociedad, además complementa la visión de ser reconocida internacionalmente por formar universitarios con visión empresarial en Ciencias de la Comunicación, aportando al desarrollo de la sociedad.

1.5. Limitaciones de investigación

Dentro de las limitaciones durante el proceso de la investigación fueron que no se encontraron muchos antecedentes directos ya que no existe información del tema, además, en la biblioteca existe muy poca información actualizada que

pueda enriquecer la investigación, por lo que se tuvo que acudir a información y bibliotecas virtuales que ayudaron a que nuestro desarrollo de tesis prosiga.

Del mismo modo se tuvo dificultades para la obtención de nuestra muestra, debido a que las entidades como: SUNAT, SUNARP Y CAMARA DE COMERCIO LAMBAYEQUE, no facilita el listado de información acerca de empresas audiovisuales.

En el transcurso de la aplicación de las encuestas, tuvimos algunas dificultades, ya que dos productoras ya no se encontraban en funcionamiento y otra productora no pudo responder a nuestra encuesta por políticas de dicha empresa.

1.6. Objetivos

Objetivo general

Determinar el estado de la tecnología audiovisual en las productoras en la ciudad de Chiclayo.

Objetivos específicos

- a) Estudiar antecedentes y conceptos teóricos de las tecnologías audiovisuales en las productoras.
- b) Conocer el uso de las tecnologías audiovisuales en las productoras de Chiclayo.
- c) Determinar el cumplimiento de los procesos audiovisuales en las productoras de la ciudad de Chiclayo.
- d) Determinar los conocimientos que poseen en cuanto a productoras audiovisuales de Chiclayo.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

Ortiz León (2015) realizó una investigación acerca de las productoras audiovisuales ecuatorianas. Contexto, estructura y perspectivas del futuro; en dicho estudio se plantearon objetivos específicos y fueron: 1) Analizar las productoras audiovisuales ecuatorianas en el contexto de la región latinoamericana; 2) Determinar las características y modelos de las productoras audiovisuales de Ecuador, en función de distintos criterios; 3) Determinar posibles perspectivas de futuro de las productoras audiovisuales en Ecuador. La investigación demandó de una metodología de modelo descriptivo, explicativo y exploratorio. Este estudio llegó a las siguientes conclusiones; 1) Las nuevas políticas públicas, encaminan a fortalecer el sector audiovisual nacional, justifican la necesidad de un foco de atención en el desarrollo, retos y oportunidades de unas empresas que siguen creciendo día a día; 2) La investigación estableció 5 tipos de productoras, en función por su actividad: cinematografías, de televisión, comerciales, ejecutivas y mixtas. En ellas no se visualiza la especialización en cuanto a su actividad; 3) Las productoras no están preparadas para enfrentarse a los retos que marca el contexto audiovisual en el país.

Bernal Fernández (2014) investigó la tecnología DSLR al 4K a base de la democratización audiovisual. El proyecto tuvo como objetivo general analizar el impacto que provocó la llegada de la tecnología DSLR al audiovisual provocando toda una revolución en la realización y la producción audiovisual. Dentro de sus objetivos específicos: 1) Describir que supuso la irrupción de la tecnología DSLR en el mercado audiovisual; 2) Descubrir cómo funciona esta tecnología; 3) Identificar las nuevas formas de realización y producción del SXXI que han generado la democratización audiovisual; 4) Analizar el intrusismo profesional; 5) Evaluar las distintas opciones de cambio que se presentan como sustitutos de las DSLR; 6) Analizar el cambio de los hábitos de consumo de la sociedad del S.XXI en torno al audiovisual; 7) Identificar una nueva forma de empoderamiento del usuario a la tecnología: el DIY (Hazlo por

tu mismo); 8) Analizar la tecnología del ya presente y del futuro: el 4k. El método utilizado fue lógico deductivo directa, a través de la propia experiencia con esta tecnología a analizar y la opinión de diversos expertos en la materia. Además del método histórico, conociendo la historia del audiovisual, las diversas etapas fundamentales, su desarrollo y evolución. Clave para comprender la etapa actual objeto de este estudio Realizando el análisis se llegó a las siguientes conclusiones: La tecnología ha permitido gran cantidad de posibilidades en todos los aspectos al usuario, de manera económica se puede acceder a un material semiprofesional a un precio asequible hace años esto era impensable. Esto ha propiciado, que profesionales del audiovisual que no tenían medios para realizar sus producciones audiovisuales hayan mejorado sus equipos de forma considerable. Pero, por otra parte, otros profesionales del medio anclados en los métodos tradicionales, no han sabido llevar bien el paso a la digital. Y han criticado todo lo referente a las DSLR. El abaratamiento de costes ha provocado que todo el mundo pueda tener una cámara o un móvil de tercera generación que grabe un video o realicé fotos a una calidad óptima. Esto ha provocado una sobreinformación audiovisual y un verdadero boom del vídeo generado también en parte por la accesibilidad de las plataformas de video que tenemos a nuestro alcance como Vimeo o Youtube. La tecnología se ha puesto a disposición de todos, lo que ha provocado una verdadera discusión en torno al intrusismo profesional en nuestro sector. Actualmente vivimos en una verdadera obsesión por la tecnología y estar a la última, no hay que olvidar que lo que hace que realmente un producto audiovisual funcione y que lo hace fundamental: es el contenido de la historia en todo trabajo audiovisual que realicemos. Al fin y al cabo, a eso es a lo que nos dedicamos a narrar historias. La idea y la forma de contarlos siempre estarán por delante de cualquier tecnología. Hay que saber usar las herramientas que tenemos a nuestro alcance para sacar el máximo provecho de ellas.

Etchemendi Varón (2013) investigó la Influencia de la Tecnología Digital en el Fenómeno Cinematográfico cuyo objetivo general fue comprobar la relación entre las enormes posibilidades que proporciona la tecnología al cine actual y la calidad de la obra es contingente, no necesariamente positiva ni negativa, sino que depende del uso que se le dé a ésta tecnología y de la imaginación

humana, verdadero motor del progreso cultural y sus objetivos específicos son :

- 1) Investigar la existencia de proliferación de los efectos especiales y las CGI en las nuevas producciones;
- 2) Determinar el aumento en el uso de efectos especiales a un cine de masas, para su entretenimiento y evasión;
- 3) Averiguar las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales aplicadas al cine.

Basada en una metodología en la cual se buscó una complementación entre descripción, basada en la historiografía y documentación, e interpretación de los materiales. Se sumarán propuestas de diferentes autores para intentar resumir un estado de la cuestión. Se trata de una investigación exploratoria, descriptiva y explicativa. Intentaremos poner en relación los datos empíricos con el conjunto de teorías, para ver cómo encajan con la idea propuesta. El autor concluyó en lo siguiente: Con la existencia del uso cada vez mayor del 3D, los efectos especiales digitales, y otras técnicas relacionadas con lo digital, y que esta proliferación está relacionada con la deriva hacia la espectacularización en las superproducciones, relacionada a su vez con una lógica comercial del cine como entretenimiento, enmarcado en los campos de la industria cultural, la sociedad del espectáculo y de la información. No obstante, éste no es el único uso posible de las tecnologías digitales, puesto que como hemos visto, puestas a disposición de las producciones independientes pueden facilitar a éstas enormemente la obtención de resultados de calidad respecto a las posibilidades del pasado. De esta forma, podemos encajar estos resultados en la confirmación parcial de nuestra hipótesis, que apuntaba hacia la ambivalencia de la tecnología. Por otro lado, la influencia de la tecnología digital en el fenómeno cinematográfico

50 Hemos indagado en las posibilidades que ofrecen estas tecnologías en diversas facetas del fenómeno cinematográfico y cómo contribuyen a la democratización del cine, explorando sus pros y sus contras, creando no sólo nuevas posibilidades creativas, sino mercados e intereses especializados en cines antaño marginales. Hemos contrapuesto esta democratización en la mayoría de áreas a la barrera de la distribución, pero cómo aun así internet proporciona soluciones posibles. Por último, hemos estudiado y clasificado diversas posturas frente al impacto de las nuevas tecnologías, concluyendo que podemos respirar tranquilos ante la cuestión de la muerte del cine mientras lo

entendamos en un sentido amplio, como el arte de la imagen en movimiento, independiente a las técnicas que se van sucediendo para registrarla y crearla.

García Gil (2008) analizó el vídeo como herramienta de investigación a través de una propuesta metodológica para la formación de profesionales en Comunicación. El proyecto se trazó como objetivo general determinar el acercamiento a la realidad a partir del uso de la imagen audiovisual no solo como medio para recolectar información, sino como parte activa del proceso de investigación, asimismo señala sus objetivos específicos: 1) Determinar la importancia de investigar con la cámara; 2) Presentar un breve recuento histórico acerca de los medios de comunicación como construcción y representación de la realidad; 3) Plantear algunas reflexiones en torno al uso de la imagen en procesos de investigación formativa. Con una metodología exploratoria, obtenida de investigación tradicionales como los grupos focales o las entrevistas; en este caso se utiliza como un registro que facilita la posterior transcripción del material obtenido, así como también la documentación de procedimientos, situaciones, rituales y el desempeño de una comunidad o de un grupo de individuos, con la mínima intervención en la cotidianidad de las personas y conseguir evidencias frente a las problemáticas o situaciones que son observadas. A través del estudio se concluyó que es importante la formación audiovisual ya que aportará a reforzar los lazos afectivos, significativos y de relación con los otros cercanos, en la medida en que los referentes que son transmitidos a través de las imágenes del vídeo serán apropiados en la vida cotidiana de muchos, desde una perspectiva crítica y selectiva, diferenciando entre la realidad y la ficción, entre sujetos, acciones y circunstancias reales. Al acercar el vídeo a la vida social y cotidiana de las personas, a través de la dinámica de la investigación, este entra a hacer parte de la manera en que se percibe y se conoce el entorno, así como de las formas en que se comprenden, se expresan y se explican los fenómenos sociales.

A nivel Nacional

Cuadros Revilla (2016) propuso un proyecto de creación de un Instituto de capacitación y actualización audiovisual en la ciudad de Tacna, cuyo objetivo principal fue crear el Instituto "ICAV" para brindar servicios de calidad en la

capacitación y actualización audiovisual para la realización y producción de productos (internet, cine, radio, televisión, video y fotografía), y sus objetivos principales estableció: 1) Ofrecer oportunidades de capacitación y actualización para participantes que necesiten desarrollar habilidades en la producción de material audiovisual; 2) Contribuir en la formación profesional para el manejo de nuevos equipos con la finalidad de mejorar la calidad de los productos audiovisuales; 3) Dimensionar los procesos audiovisuales para la correcta producción audiovisual. Contó con una investigación netamente descriptiva que utilizó las técnicas de observación y entrevistas a expertos para conocer la realidad audiovisual en Tacna y basado en ello, realizaron las estructuras técnicas, logísticas y presupuestales. Finalmente, el estudio respalda la insatisfacción del mercado tacneño por los productos audiovisuales de baja calidad y sin una buena idea creativa de videos a un alto nivel y se afianza de la importancia del Instituto ya que ayudará al aprendizaje de los productores y aspirantes, a la vez contribuirá al desarrollo tecnológico de la región ya contarán con equipos de última generación.

Arca Jarque (2013) inquirió un estudio de la palabra proyectada: una lectura de la Iglesia Evangélica a través de sus productos audiovisuales. El objeto de estudio fue Investigar cómo se da la interrelación de diversos actores en el contexto de la iglesia evangélica, a través de la puesta en marcha de prácticas audiovisuales que ocupan un rol mediador. Dentro de sus objetivos específicos tuvo: 1) Determinar qué objetivos cumple el uso del audiovisual en la interacción con otros actores sociales en el campo religioso; 2) Comprender qué implicancias tiene el uso de lo audiovisual dentro de la relación entre la iglesia y la cultura visual desde la perspectiva de los espectadores (fieles o no); 3) Analizar la comprensión de los líderes de las comunidades evangélicas respecto a la incorporación de prácticas audiovisuales en su labor eclesial. Esta tesis tiene una metodología cuantitativa - de tipo relacional centrada en el estudio de dos casos a profundidad, para el análisis del tema se utilizó la observación directa para informarse de la relación y adaptabilidad de los asistentes al culto y la entrevista a profundidad para conocer el rol audiovisual dentro de aquella comunidad. Se llegó a concretar las siguientes conclusiones: 1) Los productos audiovisuales se vehiculan a través de diversos medios y se

convierten en poderosos medios de difusión de ideas, la capacitación de los miembros de la iglesia en tareas audiovisuales, convierte a estos miembros en técnicos competentes en labores de este tipo tanto dentro como fuera de la iglesia. Ellos se apropian tanto del espacio como de la competencia de comunicar desde un rol de productores, de gestores mediáticos de las creencias; 2) el producto audiovisual, el video, permite vincular experiencias terrenales que en última instancia refieren a lo sagrado. Por un lado, el video demuestra, pone frente a nuestros ojos y hace visibles elementos de la experiencia cotidiana. Por otro lado, puede tener una estructura argumentativa de cada tema a mostrar, asimismo permite crear empatía con lo expuesto. Hay una movilización de sentimientos al ver a otros seres humanos en la pantalla; 3) Afirma que el uso de lo audiovisual es una forma innovadora ya que además de mostrar el manejo de una herramienta como una cámara, comunica algo dinámicamente, también hay una expresión artística equiparable.

Alva Arce (2011) indagó sobre las tecnologías de información y comunicación como instrumentos eficaces en la capacitación. Sus objetivos específicos fueron: 1) Determinar y evaluar de qué manera las Tecnologías de Información y comunicación, en la Técnica, influyen como instrumentos eficaces en la Capacitación de los Maestristas de Educación, con mención en Docencia en el Nivel Superior, en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, sede central Lima 2009-2010; 2) Determinar y evaluar de qué manera las Tecnologías de Información y comunicación, en los aspectos 20 sociales, éticos y legales, influyen como instrumentos eficaces en la Capacitación de los Maestristas de Educación, con mención en Docencia en el Nivel Superior, en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, sede central Lima 2009-2010. Se realizó una investigación de estudio tipo básico con un diseño Descriptiva -Correlacional, porque se pretendió relacionar variables, de corte Transversal porque se recolectaron los datos de la población en un solo momento, y para tal fin se utilizaron las técnicas de encuestas, entrevistas y la observación. Del mismo modo el diseño es transversal o transaccional dado que se conoció el estado actual de la situación que presenta una determinada población. Se arribaron las siguientes conclusiones: 1) Se afirmó las Tecnologías de Información y Comunicación influyen como instrumentos eficaces en la Capacitación de los

Maestristas de la Facultad de Educación, con mención en Docencia en el Nivel Superior, en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Sede Central Lima 2009-2010; 2) Se halló que la Capacitación en TIC a los Maestristas de la Facultad de Educación, con mención en Docencia en el Nivel Superior, en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Sede Central Lima 2009- 2010, es menor en lo Técnico (software; $r = 0.393$), siendo uno de los factores que la Unidad de Post Grado no lo considera como una fortaleza.

A nivel Local

CESMUSS (2015) efectuó una encuesta sobre tenencia, uso y deseos/expectativas en tecnologías y digitalidad - Lambayeque 2015. Cuyo principal objetivo fue diagnosticar la tenencia, usos y expectativas en TIC y digitalidad en la región de Lambayeque al 2015 a partir de un sondeo de opinión ciudadana y sus objetivos específicos fueron: 1) Determinar los niveles tenencia de TIC y digitalidad en los habitantes de las capitales de provincias de la región de Lambayeque a 2015; 2) Describir los usos sobre TIC y digitalidad en los habitantes de las capitales de provincias de la región de Lambayeque a 2015; 3) Establecer los deseos y las expectativas que en TIC y digitalidad tiene los habitantes de las capitales de provincias de la región de Lambayeque a 2015. Teniendo como técnica la encuesta personal con aplicación de cuestionario a los jóvenes y demás personas fueron elegidos al azar dentro de los hogares muestreados, los cuales a su vez fueron seleccionados a partir de un muestreo polietápico: manzanas y viviendas dentro de las manzanas; y las personas seleccionadas en cada vivienda fue al azar según segmentación. El instrumento fue elaborado para ser aplicado a todas las personas seleccionadas de los diferentes segmentos poblacionales muestreados y para la operación de Campo se utilizó la metodología de entrevista directa. Se puede concluir que: 1) Las TIC y el ansia de conectividad cada vez ganan nuestras urbes. De hecho, en los hogares no sólo está la PC; 2) En más de cuatro de cada 10 hogares de las capitales de provincia del departamento de Lambayeque hay una Laptop (para uso común o de otros miembros de la familia), y según el 23.20% de las respuestas hay una Tablet. La PC sigue siendo predominante en el trabajo, como se ha dicho (en más de dos de cada 10 casos), pero la laptop se le acerca, de acuerdo al 17.40% de lambayecanos;

3) Actualmente vivimos una gran revolución en uso tecnológico: por lo menos seis de cada 10 lambayecanos cuentan con algún tipo de tecnología personal (Tablet, computadora, celular no Smartphone, celular Smartphone, Laptop, entre otros), y el 41% cree que a las tecnologías que usan les falta tener más velocidad. Sumémosle, además que dichos aparatos por lo general se conectan a internet, es por eso que casi en la misma proporción (41.7%) reclaman que el internet debe tener esa misma característica: velocidad.

Alarcón & Torres (2014) desarrollaron un estudio LO AUDIOVISUAL NO ES EL FOCO: Estado de la investigación de pregrado en comunicaciones, Lambayeque 2005 -2014 con el objetivo de analizar el estado de la investigación de las comunicaciones en Lambayeque a 2014, el estudio se dispuso como objetivo específico listar y analizar las investigaciones de tesis/tesinas, de pregrado, en comunicaciones de universidades y otras instituciones educativas de la Región”. Se utilizó una metodología de tipo exploratorio, concordante con el nivel de la investigación propuesta, usando como técnica la observación, con su instrumento ficha de análisis. La ficha consideró 11 indicadores de análisis, ocho de los cuales han dado lugar luego a las tablas cuantitativas que se presentan luego: universidad, número de autores de las investigaciones, año, nivel de la investigación, temática principal, temática secundaria, número de temáticas, tipo de presentación. También se analizó el número de asignaturas dictadas. El levantamiento de la información, que cubriría el periodo 2005 – 2014 de investigaciones en periodismo y ciencias de la comunicación de las universidades con sede en Lambayeque. El estudio pretendió ser censal, analizar el total de Escuelas de CC.CC. o Periodismo de Lambayeque. Finalmente se redujo a cinco, teniendo en cuenta un claro criterio de inclusión: se considerarían sólo las escuelas que evidenciaban disposición de sus investigaciones de pregrado en sus bibliotecas, por lo que una, la Universidad San Martín de Porres – filial Chiclayo (con sus tesis dispuestas sólo en la Biblioteca de sede Lima) quedó fuera del análisis. A partir de ello se llegó a la siguiente conclusión: Las temáticas principales de las investigaciones de pregrado en comunicaciones en Lambayeque favorecen la Comunicación organizacional como la más recurrente, y muy lejos quedan las siguientes como audiovisuales, Periodismo,

Publicidad y Marketing, algo que es inversamente proporcional al esfuerzo académico que se da en aulas en cuanto a desarrollo de materias y además discordante con los propios intereses confesos de los egresados, lo que urge de atenciones para amistar las vías por donde corren preferencias de los alumnos, esfuerzos académicos e investigación de pregrado efectiva.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Teorías

2.2.1.1. Teoría de los Medios de Comunicación

Gallindo Garcia (2006) afirmó que el conjunto de mecanismos de los medios de comunicación se han tornado primordial en la vida de un universitario y este debe aprovecharla y conocerla en su totalidad, puesto a que al salir de las aulas se ve en la obligación de ofrecer la garantía de democracia en la información. Debido a que estamos en una sociedad donde los medios de información juegan un papel vertedor de la mentalidad social y de la cultura. Por eso es importante dirigir con responsabilidad la educación hacia el conocimiento y aprender a orientar hacia el análisis de la nueva sociedad. Asimismo, es importante contar con una especialización para complementar todo lo aprendido en la universidad.

Por otro lado, García (2008) enfoca su teoría en que los medios de comunicación ofrecen el aporte de la construcción de los sucesos de la realidad en nuestra vida diaria ya sean de cotidiana ya sea de diversas situaciones, acciones, personajes, realizando de ellos un producto, carácter documental, informativo o de la ficción. Todo este tipo de información pasa el proceso de tratamiento estético ejecutado por profesionales, donde ellos arman la elaboración ordenada de los hechos para dar a conocer la clara realidad de la información.

Para Thompson (2006) dentro los medios de comunicación masivos se encuentran los siguientes tipos de medios de comunicación:

Televisión: Es un medio audiovisual buena cobertura de mercados masivos; costo bajo por exposición; combina imagen, sonido y movimiento; atractivo para los sentidos

Radio: Es un medio "solo-audio" que en la actualidad está recobrando su popularidad. Es bastante económico en comparación con otros medios y es un medio adaptable, es decir, puede cambiarse el mensaje con rapidez

Periódicos: Son medios visuales masivos, ideales para anunciantes locales. Sus principales ventajas son: Flexibilidad; actualidad; buena cobertura de mercados locales; aceptabilidad amplia; credibilidad alta

Revistas: Son un medio visual "masivo-selectivo" porque se dirigen a públicos especializados, pero de forma masiva, lo que les permite llegar a más clientes potenciales.

Internet: Hoy en día, el internet es un medio audiovisual interactivo y selectivo.

Cine: Es un medio audiovisual masivo que permite llegar a un amplio grupo de personas "cautivas" pero con baja selectividad. Sus ventajas son: Audiencia cautiva y mayor nitidez de los anuncios de color.

Por ello Thompson (2006) agrega que los medios de comunicación y las tecnologías de la información, no siempre funcionan para transmitir circuitos completos de comunicación, teniendo en cuenta la retroalimentación y retroacción de los receptores de sus mensajes. En este sentido, más exigente, del término comunicación, los medios masivos estarían siendo cada vez menos de comunicación.

De los años 60 a los años 70 se puede considerar el máximo auge de los medios de comunicación y las culturas de masas. No se trata de tornarse en ser ciencias predictivas o nomotéticas, pero tampoco se debe caer en la futurología. En cualquier caso, se debe establecer las dificultades que surgen, para seguir los procesos sociales que se van ejecutando y los retos de las nuevas tecnologías. (Torres Quijano, Pedraza Vacca, Viuche Rojas, Zárate Roa, & LievanoCastañeda, 2009, pág. 13)

2.2.2. Enfoques:

2.2.2.1 Enfoque de la tecnología audiovisual

En un concepto más aproximado Sony Europa (2015) menciona que son conscientes de las nuevas innovaciones en el desarrollo de las tecnologías y productos que satisfagan las necesidades, ya que el cliente cada vez se vuelve una persona más exigente en tema de gustos y estar al día de las últimas novedades del mercado: como la resolución 4K y la proyección láser. Nuestra gama de soluciones para el sector educativo ofrece a los centros de educación primaria y secundaria, las universidades y los auditorios, unos equipos fiables y duraderos que captan la atención y mejoran el aprendizaje en todos los aspectos que desee utilizar.

Por otro lado, se dice que, a partir de los años 80, de la mano de las nuevas tecnologías, se presentan transformaciones en cuanto a la impresión simultánea de un mismo periódico acorde con las particularidades de las regiones; así, lo local comienza a tener presencia en la producción y configuración de la prensa escrita. En este contexto, los libros tenían la esperanza de llegar a ser guiones de televisión y por ello la mayoría de los temas que trataban tenían que ver con personajes y situaciones que aparecían en la televisión. Las videograbadoras se convirtieron en una alternativa frente a la programación de la televisión y cambiaron los hábitos de las audiencias por la posibilidad de grabar y así fragmentar aún más la televisión. (García Gil, 2008, pág. 12)

Cuando se refiere a tecnología audiovisual, García Avilés (como se citó en Marshall, 2009) argumenta que el desarrollo de las tecnologías orientadas a la transmisión de conocimiento genera un cambio profundo en la misma conciencia humana. Es decir, en la actualidad, el desarrollo del medio audiovisual ha originado una estrecha relación entre la televisión y los usuarios a una manera más directa. La televisión se ha convertido en el medio preferido por la mayoría de los ciudadanos para informarse acerca de lo que sucede. Numerosas investigaciones se han centrado en la funcionalidad del medio, en el modo en que las audiencias interactúan con la pantalla 3 y en su impacto cultural en la sociedad.

2.2.2.2. Impacto Audiovisual

Anónimo (2011) nos habla de las transformaciones que el siglo XXI nos viene deparando en todos los campos de la vida social, cultural, política y económica no pasan desapercibidas en el campo de la comunicación que, con los nuevos soportes, afronta una renovación importante que, a buen seguro, no sólo va a afectar a los medios en sí mismo, sino que va a remover los cimientos del periodismo. Muchas son las causas de esta nueva revolución tecnológica, pero simplemente señalaremos tres que son claves: - Las nuevas tecnologías, cuya evolución parece no tener límites. - Los nuevos medios de comunicación que, obligan a unos y a otros a reinventar ideas, para no quedarse atrás. - Los consumidores, con un perfil mucho más orientado a lo audiovisual y con necesidad de lenguajes que les cautiven.

Poncet (s.f.) dice esto sobre Impacto audiovisual

En resumen (...), afirma que, partir de fines de los años 90 ciertos cambios tecnológicos revolucionaron la forma de hacer cine, y de alguna manera contribuyeron al nacimiento de lo que se llamó nuevo cine argentino, aunque éste sea todavía difícil de definir concretamente. En particular me voy a referir a la aparición de sistemas de edición digitales, no lineales y de óptima calidad on-line; y al nacimiento de sistemas de registro digitales de costos sumamente accesibles y estándares de calidad más que aceptables, como es el formato DV-Cam y Mini-DV, a los que ahora se le suman los formatos HD (HighDefinition) y HDV. (pág. 1)

El autor Poncet deduce que la tecnología ha revolucionado el mundo de manera considerable, puesto a que han contribuido y despertado el gran interés en todos los países del mundo. La aparición de la tecnología obtuvo un gran auge y aceptación, pero muchas veces no era adquirida por sus altos costos.

2.2.3. Conceptos

2.2.3.1. Evolución de los medios de Comunicación.

El autor Rubio (2010) asume que uno de los hechos más importantes e influyentes de la sociedad han sido los cambios tecnológicos, entre ellas se

encuentran los medios de comunicación. La primera etapa de fueron posiblemente los signos y las señales que se desarrolló en los inicios de la pre historia. Otro logro humano de la comunicación se produjo en el siglo XV con la aparición de la imprenta que remplazo a los manuscritos, asimismo el nacimiento de libro amplio las posibilidades de la escritura y lectura. En el siglo XVII la circulación del periódico era común, a partir del siglo XX los periódicos comenzaron a generar cambios de modos de pensar y actitudes en las personas. En el siglo XIX apareció el telégrafo seguidamente le dio paso al teléfono, así también apareció la radio, radio, televisión, ya luego de un tiempo aparecieron las computadoras, en la actualidad en sus diferencias dimensiones y formas.

Asimismo, Echeverría (2009) se refiere a los medios de comunicación que siempre están avanzando en paralelo con la creciente capacidad de la población para la recopilación de su mundo físico con su creciente grado de interdependencia. La revolución de las telecomunicaciones y de la transmisión de datos, y en éste caso de la Radio, ha empujado al mundo hacia el concepto de "aldea global". Los efectos de estos nuevos medios de comunicación sobre la sociedad han sido muy estudiados. Algunas personas aluden que los medios de comunicación tienden a reforzar los puntos de vista personales más que a modificarlos, y otros creen que, según quién los controle, pueden modificar decisivamente la opinión política de la audiencia. En cualquier caso, ha quedado demostrado que los medios de comunicación influyen a largo plazo, de forma sutil pero decisiva, sobre los puntos de vista y el criterio de la audiencia.

En consecuencia, el autor Echeverría se enfoca en el considerable crecimiento del interés de la población para la adquisición de los nuevos medios de comunicación, ya que a partir de ello la comuna puede definir su opinión y diversos puntos de vista.

Por su parte Durán (como se citó en Sartori, 2014) aclara que la evolución de los medios de comunicación:

Probablemente el siglo XX pueda pasar a la historia como la época en la que la investigación científica ha condicionado por presiones externas

sus objetivos en mayor medida que nunca lo había hecho. El descubrimiento de los electrones, de las ondas electromagnéticas, de los circuitos eléctricos y electrónicos, etc., sirvieron entre finales del siglo pasado y comienzos de este para la construcción y desarrollo de instrumentos de comunicación preferentemente audiovisuales. La introducción de nuevas tecnologías modificó la lectura, el modo de vivir y de entender la realidad y la intervención sobre ella. Es la modificación cultural introducida por los nuevos medios de comunicación de masas, lo que va a provocar las reacciones más dispares, desde los entusiasmos más fervorosos hasta las condenas más rigurosas. Y su rápida utilización masiva en un corto espacio de tiempo, es motivo suficiente para convulsionar las pautas de la relación social. Así también la progresiva configuración de las masas o de la audiencia como entidad básica para el análisis de los nuevos fenómenos vinculados con la introducción de los nuevos instrumentos de comunicación, atrajo fundamentalmente a psicólogos sociales y sociólogos al estudio cada vez mejor planteado metodológicamente de lo que en el ámbito anglosajón se denominó mass-media.

La explicación del autor deriva en que el descubrimiento de los electrones, de las ondas electromagnéticas, de los circuitos eléctricos fueron pieza fundamental para la aparición de medios de comunicación enfocándose principalmente en lo audiovisual, pero aun así la adaptación del cambio fue de una manera inmediata por lo que se originaron nuevos medios para la comunicación en todos los aspectos de innovación.

2.2.3.2. La imagen

En sus escritos Ribelles (2013) refiere la generación de contenido multimedia, como frecuente su participación de elementos audiovisuales originados por captura, es decir, digitalizados. En este primer módulo, vamos a introducir las características básicas que definen la señal de vídeo y audio y, a partir de ellas, ilustraremos y compararemos los diferentes tipos de señales y transportes de vídeo y audio existentes en el mercado industrial y broadcast, con los que se trabaja en el día a día. A partir de ese momento y en el resto

del curso, nos vamos a centrar en las señales digitales y presentaremos cómo se codifica la imagen estática. En este recorrido se destacará conceptos de compresión que utilizaremos también intensivamente en otros módulos de la asignatura.

Asimismo, Ribelles agrega explicando los fundamentos básicos de la imagen:

Píxel: Es la piedra angular de todas las formas de imagen digital, incluyendo tanto la fotografía como el vídeo, y si bien el concepto es sencillo su uso no lo es, en especial en un mundo de formatos digitales de variada relación de aspecto.

Luminanciaoluma: es la porción de la señal de vídeo que representa el brillo de cada píxel. La luminancia máxima de un píxel es el blanco y la mínima, el negro. El ojo humano está desarrollado para percibir una gran cantidad de niveles de luminancia.

Crominancia: es la otra porción de la señal de vídeo, que representa el color de cada píxel. Los colores se destinan a cubrir todo el espectro completo del sistema visual humano, del rojo al verde y al azul, en cualquier combinación. El ojo humano, a diferencia de otros seres vivos, no posee la misma capacidad de discriminación de colores que la que posee para la luminancia.

Escaneado: es el proceso utilizado en una señal de vídeo tanto para capturar como para mostrar los valores de luminancia y crominancia de cada píxel. El escaneado sitúa la información de cada píxel en un orden específico para que un equipo pueda determinar la información que pertenece a cada píxel.

Del mismo modo deduce que para obtener una imagen fija, el valor de cada píxel es fijo y suficiente, aunque se necesitan los suficientes como para que la imagen sea reconocible por el destinatario. Pero para vídeo, además, la información de cada píxel se escanea (se presenta) al menos 18 veces por segundo. Más adelante, haremos algunos números para demostrar el gran problema que supone la gestión de tal cantidad de datos para lograr transmitirlo y el porqué de los estándares de compresión (Ribelles García, 2013).

Además, se define a la imagen espectacular, rentable y de “rápido consumo” parece predominar hoy en día en las producciones, las taquillas de cine, los videojuegos y los canales de televisión, lo que es un indicio del próspero futuro que les espera a tecnologías como el 3D y posibles desarrollos técnicos de este. (Díaz Gandasegui, 2011, pág. 5)

Igualmente, López (Como se citó en Haro, 2011) define a la imagen como aquella figura compuesta por varios puntos hacia los cuales se dirigen los rayos que derivan de ciertas fuentes tras interactuar con la estructura óptica. Es posible hablar, en este sentido, de imagen real (la cual surge cuando los rayos luminosos resultan convergentes) o imagen virtual (opción que se crea cuando los rayos divergen luego de atravesar el sistema óptico).

Los autores revelan los conceptos técnicos de la imagen, pero a la vez asumen que es importante para la vista ya que representa porciones importantes de la realidad muchas de una manera sencilla, sin maquillaje y clara, y, otras veces pintada de una forma fantásica.

2.2.3.3. La fotografía

En un primer punto Colorado (como se citó en Munarríz Ortíz, 2014) considera que la fotografía es una clara representación de la realidad, por ello el fotógrafo debe tener filtrar de una manera estratégica los objetivos que desea mostrar, tal cual y como la está visualizando.

Antes de la fotografía, una intención de la pintura era lograr la exactitud en la representación mimética de la realidad. Cuando aparece la fotografía este problema se soluciona: el objetivo de los inventores de la fotografía era mejorar los procesos ya existentes de reproducción de imágenes a través de una nueva tecnología. Es importante recordar que la falta de habilidad para el dibujo fue uno de los estímulos para los inventores de la fotografía. (Munarríz Ortíz, 2014, pág. 27)

Los elementos más básicos de la fotografía son la cámara, el sujeto u objeto que se va a fotografiar, la luz existente y cómo no, el fotógrafo. Resumiendo, podemos decir que la fotografía consiste en que un fotógrafo capta una escena que tiene una luz determinada utilizando una cámara. Aunque pueda parecer

muy obvio, conocer los elementos de la fotografía es muy importante porque así conocemos qué elementos pueden influir el resultado final de una toma. A lo largo del curso se explicarán los conceptos más simples que nos ayudarán a manejar estos elementos. Sabremos qué tendrá que hacer el fotógrafo para controlar la cámara, la luz y por qué no, también al sujeto (siempre que le sea posible, claro). Si uno de estos elementos falla o no existe no habrá fotografía. (Rodríguez, J. 2008)

Por el contrario Abbruzzesse (s.f.) enfoca a la fotografía de un punto más a la tecnología audiovisual perteneciente al grupo denominado documentos audiovisuales o de soporte moderno es un tipo documental que exige por parte del investigador un adiestramiento especial para su lectura y comprensión. Es por esta razón que la mayoría de los investigadores tradicionales prefieren documentarse de diversos artículos e información relevante para enriquecer sus productos audiovisuales.

En dichos conceptos por los tres autores, primero se puede definir a la fotografía de una manera tal cual como lo dice el texto, en un segundo concepto un poco más técnico. Con respecto a la última definición se aproxima más a lo audiovisual, ya que la fotografía es pieza fundamental para la realización de productos audiovisuales.

2.2.3.4. Estado e innovaciones tecnológicas

La tecnología va mucho más allá del mundo digital o mecánico; un simple bolígrafo, en el momento de su invención. En estos últimos tiempos se han producido avances muy poderosos y sorprendentes debido a las nuevas inquietudes que las personas tienen y la potencia de querer hacer las cosas de una manera innovadora. En cuanto a lo que refiere a tecnología audiovisual, se habla de un nuevo producto lanzado al mercado son los drones, y el Green creen. Por otra parte, afirma que exista un futuro en el que la tecnología sea algo que no pueda seguir renovándose ni avanzando. Algo difícil de imaginar en un mundo donde cada vez hay más tecnología que nos facilita la vida. De momento eso parece lejano y turbio, pero sí podría pasar, y de un día para otro es algo no descartable completamente. (Moreno, 2016)

El autor Moreno considera importante conocer bien todo lo que abarca innovación ya que cuando pensamos en tecnología, la asociamos a la ciencia e industria más avanzada, sin darnos cuenta de que la tecnología está presente en todo el ámbito humano ya que es parte de nuestra vida cotidiana y está al alcance de la gran mayoría de las personas.

En su definición Tavera (2014) agrega que:

La innovación tecnológica son aquellos nuevos bienes y servicios o nuevas características de estos, además de nuevos métodos de producción o nuevas estrategias de comercialización, apertura de nuevos mercados, nuevas fuentes de materia prima y nuevas estructuras de mercado. (Tavera, 2014, pág. 41)

También se dice que, con la llegada de la globalización, se desarrollaron nuevos enfoques y programas de avances para contribuir a la competitividad de la industria a nivel nacional frente a los internacionales seguidamente de puesta de bienes y servicios al extranjero. El desarrollo tecnológico fue una gran causa, por la cual se impidió que la economía dinámica global de gran competitividad e innovación tecnología, tuviera una inserción favorable. Con las nuevas tecnologías de la información y comunicaciones (Tics) se han aperturado a grandes ramas el conocimiento. (Cabello & Ortiz, 2012)

Por otra parte, Rivas (2009) aclara que las nuevas tecnologías se influyen por las actividades del mundo civilizado, así que estas tecnologías han evolucionado y expandido de manera considerable y se les relaciona con respecto al manejo, obtención, almacenaje, intercambio y difusión de datos e información. A raíz de esto, se dio un giro de 360 grados en cuanto a la labor de los comunicadores y su buen desarrollo en los medios de comunicación en todo el mundo. Debido a esto, podemos afirmar que la globalización y tecnología desarrolla un nuevo perfil en todas las ramas de la comunicación, exigiéndole a los profesionales, usar a grandes pasos , la investigación, haciendo de ella nuevas formas de hacer y percibir el periodismo.

2.2.3.4.1 Estado de la innovación tecnológica en el Perú

En estos tiempos se ha manejado mucho el nuevo desarrollo tecnológico del Perú, debido a que no solo depende de una cifra, sino de mucho más que eso. Si bien es cierto falta mejorar en el marco normativo, ante todo se requiere desarrollar capacidades de gestión que permita implementar el Plan a nivel nacional, intersectorialmente, la que permita definir los sectores prioritarios y el aumento de recursos necesarios. El sistema nacional de Tecnología e Innovación tecnológica que está definido en el papel, no se reglamente, reduce sus costos, desarrolla capacidades básicas e integra adecuadamente a diversos actores. (Tavera, 2014)

De igual importancia, las claras las ventajas que ofrecen las tecnologías para las tareas del guionista y el productor: la posibilidad de borrar, modificar, retocar, corregir, partes de un texto sin alterar su estructura total ya es en sí un gran avance respecto a los medios materiales de escritura, aunque puedan estar dotados de un halo neorromántico. En la actualidad, existen softwares colaborativos de preproducción y escritura de guiones, que permiten alojar los proyectos en la nube, y decidir el grado de editabilidad, crear documentos colaborativos: la posibilidad de dos guionistas de coescribir una obra, situados cada uno en una punta del globo terráqueo, a tan solo un click de esfuerzo, en tiempo real, es ya un hecho. (Etchmendi Varón, 2013)

En suma, el Consejo Nacional de Ciencia e innovación tecnología en el Perú (CONCYTEC) que tiene como finalidad normar, dirigir, orientar, fomentar, coordinar, supervisar y evaluar las acciones del Estado Peruano en el ámbito de la ciencia, tecnología e innovación tecnológica, así como promover su desarrollo mediante la acción concertada entre los programas y proyectos de las instituciones públicas, académicas, empresariales organizaciones sociales, enfoca a la innovación tecnología y su condición de discontinuidad en dos aspectos:

Los avances asimétricos de la frontera tecnológica y la distribución de los beneficios del cambio tecnológico que son importantes porque se indica la diferencia de la mayor parte de la teoría neoclásica, el crecimiento y el nivel de vida dependen del tipo de bienes y servicios

que un país produce. Se pueden poseer todos los factores exógenos y endógenos responsables del crecimiento económico que destaca la teoría neoclásica; tales como recursos naturales, infraestructura, mano de obra, capital, tecnología, eficiencia en el uso de los recursos, eficiencia gubernamental, mercados financieros, ahorro, inversión, buenos indicadores macroeconómicos, etc. Pero, si todos estos elementos se orientan hacia la producción de los “productos equivocados”, se termina trabajando más y viviendo peor. (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica, 2010, pág. 27)

De la misma forma, Castells (2012) hay una relación soporte-medios, la convergencia de los medios de comunicación (Tv, radio, prensa escrita) en una nueva forma de comunicación a través de las nuevas tecnologías de transmisión y almacenamiento de datos. A pesar del desarrollo tecnológico, la radio, TV y prensa sigue siendo medios de comunicación de masas. La convergencia de las redes de los ordenadores y las telecomunicaciones generan nuevas formas de comunicación interactiva local- global y a partir de dicha convergencia se forma un nuevo sistema multimedia.

2.2.3.5. Tecnología Audiovisual

Las Tecnologías Audiovisuales son todas aquellas metodologías y técnicas aplicadas a la producción audiovisual, que involucra contenidos para los medios audiovisuales; especialmente el cine y la televisión; independientemente del soporte utilizado: (películas de cine, video, video digital) y del género: (ficción, documental, campañas, publicidad, etc.) (Audiovisual, 2011)

Bernal, F. (2014) nos habla de la evolución de la tecnología DSLR ha pasado por una serie de mejoras, fundamentalmente por la aparición de un firmware llamado: Magic Lantern el cual desbloquea algunas funciones que vienen de fábrica limitadas, principalmente a lo que el modo de video se refiere. Gracias a esto, actualmente se hace posible que se pueda grabar vídeo en RAW con una réflex digital, el RAW es un

formato sin modificaciones el cual lleva una compresión sin pérdida de información, dotando de más calidad las captaciones (función no disponible de fábrica). También, actualmente muchas cámaras han incorporado nuevos métodos de conectividad adaptándose a los nuevos tiempos como es la función Wifi. Es cierto, que después del boom y de unos años de bonanza y de que la réflex digital ha copado el mercado. El futuro pasa por una reinención de estas cámaras, y un aumento muy significativo de la competencia de esta tecnología.

Además, Bernal se refiere a la evolución de la tecnología audiovisual que ha provocado una verdadera guerra de marcas en el mercado, lo cual favorece al usuario por el abaratamiento económico del material. Incluso hay opiniones de muchos expertos que las DSLR están a punto de cumplir un ciclo, en la actualidad están apareciendo bastantes opciones y todo hace indicar que la dura competencia que está copando el mercado más que aparcarse esta tecnología, la revitalice y le añadan mejoras importantes. Marcas consolidadas en el mercado como Canon, Nikon o Panasonic han visto como muchas otras han visto el mercado fotográfico y audiovisual como un filón. Es el caso de Blackmagic, marca conocida por el programa de posproducción Da Vinci Resolve, que con sus cámaras Pocket Cinema, Blackmagic a 2k y su hermana mayor 4k, pretenden revolucionar el mercado.

Por su parte, Romo (2004) brinda la definición de tecnología audiovisual de manera concisa como procesadores centrales, memorias, discos duros, dispositivos ópticos y redes de datos que permiten la aparición de nuevas tecnologías de comunicación. Vinculadas previamente el audio y video que construyen una composición de la descripción de la realidad para plasmas hechos en la vida. Algunos instrumentos de tecnología audiovisual son los aparatos receptores, cámaras, micrófonos, etc.

2.2.3.5.1. Técnicas y conocimientos audiovisuales

El concepto de técnica puede ser definido como ese conjunto de procedimientos y recursos de los cuáles se sirve una ciencia o arte y también como la habilidad para usar esos recursos. Técnicas Audiovisuales se propone justamente eso: conocer las tecnologías que

han conformado y conforman los recursos para construir el discurso audiovisual y conocer las prácticas que lo hacen posible. (Lucas, 2015, pág. 4)

Aunque el cine y la televisión se basan en un principio de la imagen en la retina humana y en la presentación de imagen fijas sucesivamente para dar la sensación de movimiento en ellas tienen diferencias notables tanto de registro como de presentación. Por otro lado refiere que si el medio es diferente, la temperatura del color, agudeza visual, y todo lo que el ojo percibe es diferente. (Doc Comparato, 2014)

2.2.3.5.1.1. Tratamiento estético

El autor Hernández (2012) conceptualiza lo siguiente:

El tratamiento estético audiovisual, es un estilo particular (una forma de adjetivación audiovisual, una forma de crear sentido) que cada realizador o grupo creativo otorga a su producción, la cual debe estar sustentada en un estilo visual y sonoro específico o lo que se conoce como una estrategia simbólica (propuesta estética, de arte o tratamiento). Esta propuesta o estrategia simbólica no se debe dejar al azar, sino que se corresponde con unas intenciones creativas que permiten la creación y producción de un sentido determinado, teniendo en cuenta el impacto (sensorial, emotivo y racional) que se busque producir en una audiencia específica.

2.2.3.5.1.1.1. Planos

De Blois (2014) nos plantea que los planos tienen una serie de significados, y debemos utilizarlos de manera consciente, ya que a través de ellos transmitiremos emociones, mensajes, en conclusión, nos ayudara a explicar una historia que determinado representar en imágenes, audios y música. Además, determina a los planos en dos tipos, la primera es en función al tamaño que ocupa un sujeto en la escena (cercanía o lejanía) y el segundo, en función al ángulo del protagonista con respecto a tu cámara.

Del mismo modo, Luna (2010) habla de los planos que usualmente se utilizan en el cine y en la fotografía, ya que generalmente se mencionan los planos abiertos y cerrados. La definición de planos está conformada con el retrato fotográfico, aunque en algunas situaciones es extrapolable a otros casos u objetos.

“Encuadre sobre una acción. Las escenas están divididas en planos.

Cada vez que cambia el encuadre, es un nuevo plano” (Jiménez, 2009, pág. 17).

Retomando a Luna, alude que los planos son muy utilizados en el cine y en la fotografía, a estos siempre se les mencionan como planos abiertos y cerrados, La definición de planos está conformada con el retrato fotográfico, aunque en algunas situaciones es extrapolable a otros casos u objetos.

2.2.3.5.1.1.1.1. Plano General

Figuerola (2016) afirma “El plano general es el más usado cuando deseamos visualizar completamente a nuestro modelo en todas sus dimensiones, pues aparece todo el cuerpo de pies a cabeza, sin ningún tipo de recorte, aquí más denota a personaje y sus elementos complementarios de tal forma que se aprecia y expresa un mensaje”.

De la misma forma se habla que en retrato, éste es el plano en el que aparece todo el cuerpo. Por tanto, tendremos un plano entero si a quien o quienes estamos fotografiando aparecen completos, desde los pies a la cabeza, sin secciones, en nuestra foto. En el caso de la foto que hemos utilizado para el ejemplo, se aprecia cómo se ve el cuerpo de la modelo completa, sin ningún tipo de recorte. Este es el plano más lejano que podemos tomar. A partir de aquí, veremos cómo nos podemos acercar en nuestros retratos (Rodríguez, 2010).

2.2.3.5.1.1.1.2. Plano Medio

Conceptualizando el plano medio Luminosa (2011) dice:

Encuadre de una figura humana cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores planos. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio

de su cuerpo, y permite una identificación emocional del personaje.
(Luminosa, 2011, pág. 12)

De la misma manera, Rodríguez (2010) señala que el plano medio cubre hasta la cintura, recogiendo la línea de corte entre el ombligo hasta casi la entrepierna. Su tolerancia máxima es hasta el muslo, en este tipo de plano se puede resaltar la belleza en su totalidad, aquel es muy utilizado en las fotografías de modas. Además es muy preciso si deseamos mostrar a dos sujetos en una entrevista.

2.2.3.5.1.1.1.3. Plano Medio Corto

El plano medio corto enfoca a las personas ocupando la pantalla con un tercio de su cuerpo, el encuadre de la figura humana cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores. Este plano permite una identificación emocional del espectador con los actores. Se le llama medio corto ya que se hace desde la altura del busto a la parte superior de la cabeza. (Rincón, 2011).

Del mismo modo Rodríguez (2010) precisa:

El plano medio corto, también conocido como plano de busto o primer plano mayor, recoge el cuerpo desde la cabeza hasta la mitad del pecho. Este plano nos permite aislar en la fotografía una sola figura dentro de un recuadro, descontextualizándola de su entorno para concentrar en ella la máxima atención. (pág.19)

2.2.3.5.1.1.1.4. Plano americano

El plano americano es muy útil cuando se quiere retratar a muchas personas, tiene un origen producido en las películas de western americanas, ya que se identificaban por sus encuadres por debajo de la cadera hasta las rodillas. También se le conoce como plano tres cuartos (Luna, 2010).

De forma similar, el plano americano también denominado plano $\frac{3}{4}$ plano medio cuarto o plano vaquero, recorta la figura por la rodilla,

aproximadamente, para mostrar la acción de las manos. Se utiliza el western para mostrar el sujeto con sus revolver. (Luminosa, 2011, pág. 18)

2.2.3.5.1.1.1.5. Primer Plano

El primer plano es muy recomendable para visualizar la cara. Pues, se visualiza los detalles en su máxima dimensión y aleja el conjunto del momento, ya que elimina el fondo. Es sumamente utilizado para los encuadres verticales, dejando un poco de lado los horizontales para cuando se fotografíen los rostros que se acompañan con gestos. (Rincón, 2011)

Por su parte, enfatiza al plano general también llamado close up, como la toma de los detalles. Por extensión, también suele utilizarse para designar un primerísimo plano (plano de ojos y boca). Se dice que ha sido muy utilizado en la televisión, pero perdió el impacto que tenía antes. (Doc Comparato, 2014)

Además, se define al primer plano, muchas veces conocido como primer plano menor, el cual se visualiza el rostro y los hombros. En este plano, se desarrolla una distancia íntima, pues sirve para dar a conocer la confianza e intimidad respecto al personaje. (Rodríguez, 2010).

2.2.3.5.1.1.1.6. Plano Detalle

Figuroa (2016) menciona “el plano detalle es muy utilizado en el caso que queramos destacar elementos específicos, tiene el fin de mostrar a fondo una pequeña porción de una cosa, parte de la persona, etc.”

Asimismo, se agrega que este tipo de plano se emplea para destacar elementos específicos, con este tipo de plano se pueden lograr encuadres creativos y originales, requiere de mucha capacidad de observación por parte del fotógrafo. En este tipo de plano el acercamiento se maximiza para enfatizar ciertos elementos que de otra manera podrían pasar desapercibidos. No se debe confundir con fotografía macro (Luna, 2010).

2.2.3.5.1.1.2. Ángulos

“Los ángulos fotográficos se utilizan para generar efectos visuales como perspectivas, deformaciones o simplemente mostrar otra manera de ver objetos comunes. Los ángulos dependen de la posición de la cámara con respecto al objeto o paisaje fotografiado” (León, s.f, pág. 42).

2.2.3.5.1.1.2.1. Ángulo Frontal

Como su nombre indica, éste es el ángulo habitual con el que fotografiamos y se caracteriza por establecer una línea entre cámara y objeto fotografiado paralela al suelo. Proporciona una sensación de estabilidad y tranquilidad, precisamente derivada de originarse a partir de una posición con la que solemos no sólo fotografiar, sino también observar el mundo. Sin duda, es el tipo de ángulo más empleado y, por ello, cuando lo que vas a fotografiar está más abajo, en muchas ocasiones se recomienda agacharse para lograr éste ángulo (Lucas, 2015, pág. 28).

Igualmente, Rojas (2013) dice que aquel ángulo es muy habitual y se establece por una línea entre la cámara y el objeto fotografiado paralelo al suelo, debido a que proporciona una sensación de estabilidad y tranquilidad, precisamente derivada a originarse a partir de una posición con la que solemos no solo hacer fotografías, sino también observar el mundo. Es el tipo de ángulo es el más usado.

2.2.3.5.1.1.2.2. Ángulo Picado

Para Rojas (2013) asegura esta tipo de fotografía es habitual en los niños (como consecuencia de su mayor fragilidad y debilidad), así como también pequeños animales, flores, objetos de pequeñas dimensiones. Este ángulo se produce cuando la cámara se coloca en un plano superior al objeto fotografiado, efectivamente este tipo denota situaciones de inferioridad

Del mismo modo, este ángulo se logra cuando la cámara se sitúa justo encima del sujeto u objeto a fotografiar. No es un ángulo muy usado. La

cámara con respecto al objeto a fotografiar es de extrema superioridad, hasta el punto de situarse en la perpendicular al suelo por encima del sujeto fotografiado. (Panduro Pérez, 2012).

2.2.3.5.1.1.2.3. Ángulo Contrapicado

El autor Díaz (2013) define al ángulo picado como:

“Este ángulo se trata justamente colocando una cámara en una posición inferior al sujeto u objeto a fotografiar. En este ángulo, el objetivo o sujeto adquiere una superioridad y un lugar preponderante en la imagen capturada” (Díaz Reyes, 2013, pág. 51).

En resumen (...), este ángulo denota al objeto fotografiado de mayor importancia, superioridad, majestuosidad y, precisamente una posición dominante frente al observador. El ángulo picado se logra situando la cámara por encima del sujeto, además de ubicar la cámara en una posición inferior al objeto a fotografiar. Del mismo modo este es un ángulo de toma muy utilizado en fotografía de edificios, pues dota a éstos de mayor grandeza. Aunque también puede ser un recurso para mostrar como superiores a sujetos que se aprecian como inferiores en la realidad (Rincón, 2011).

2.2.3.5.1.1.2.4. Ángulo Cenital

Luna (2010) aclara que no es muy común emplear este tipo de ángulo, pero en ciertos casos como recurso compositivo puede servir para explorar la creatividad. Este ángulo produce una situación sin perspectiva, que puede resultar bastante descriptiva en el caso de pequeños objetos, pero generalmente es inusual, aunque interesante el resultado obtenido. Además, se podría explicar como un caso específico del ángulo de picado, donde lo llevamos a su punto más extremo, y es justamente lo que sucede. La imagen se toma desde en un ángulo completamente perpendicular, de arriba hacia abajo, con respecto al suelo.

Asimismo, Barra (2016) afirma que:

Es cuando se toma la fotografía en un ángulo totalmente desde arriba hacia abajo, en posición perpendicular con respecto al suelo. Es decir, lo más extremo posible de una toma en picado. Produce una gráfica sin perspectiva

que puede ser muy descriptiva si se aplica a objetos pequeños e inusual e interesante si se usa con elementos grandes. (pág. 26)

2.2.3.5.1.1.3. Luz e iluminación

Para Freeman (2009) la luz es esencial en la fotografía y video. Por una parte, crea una imagen y por otra otorga en gran medida su estilo y su ambiente particular. El sistema de exposición de la cámara, sea cual sea el registro lúmico que use, debe garantizar que entre la cantidad justa de luz a través del objetivo y el obturador.

Doc Comparato (2011) habla de la conjunción de la iluminación:

Es la elección de los medios de producción audiovisual constituida para la imagen, el tipo de cámara (sistema de grabación intervención sobre la imagen), el formato o relación de aspectos de cuadro y pantalla, el tipo de emulsión y el sistema de color, las ópticas, los filtros de color y el proceso de laboratorio – químico o digital allí se ve el nivel lumínico y cromático de forma coherente.

2.2.3.5.1.1.3.1. Iluminación suave:

La luz suave, muy difusa, formada por una fuente luminosa muy extensa, no da apenas sombras, dando una gran definición a los detalles, si bien la textura es muy pobre. De igual manera, cuanto más cerca del motivo se encuentre situada la fuente luminosa, tanto más difusa será la iluminación producida. (Equipo A, 2010)

A su vez Sanabria (s.f.) considera a la luz suave como:

Esta iluminación se caracteriza por verse más natural. Esto se debe a que la transición de las sombras es muy sutil y da la impresión de que no hay luces artificiales. Para lograr este efecto deberás utilizar una fuente de luz amplia y difuminada. Esto lo puedes lograr utilizando difusores, rebotando un flash, o usando la iluminación del ambiente en las horas de la mañana o la tarde.

2.2.3.5.1.1.3.2. Iluminación dura:

Para la web Blogdisefoto (2016):

La luz dura es aquella que es fuerte y ofrece grandes contrastes y sombras definidas. Esta proviene de fuentes relativamente pequeñas, como una bombilla o el sol (que es un punto relativamente pequeño en el cielo). Aunque este tipo de luz puede ser apropiada para algunas situaciones, suele ser una luz difícil para afrontar retratos, ya que proyecta sombras poco atractivas en la cara.

Por lo general se asocia la luz dura con mayor contraste. Pero dado que el contraste se refiere a la cantidad de pasos en la escala de grises (sistema de zonas) que existen entre la parte más oscura y la parte más clara, es posible generarlo a partir del uso de luz suave. (Ariza , s.f.)

2.2.3.5.1.1.3.3. Fuente de Luz

Se define a la fuente de luz como una de las principales materias primas en la producción de vídeo, así que su manera, dirección e intensidad de incidencia sobre el objetivo determinará, en gran medida, la calidad de la imagen final. (Pérez Honter, s.f.)

Por su parte el Equipo A (2010) dice que para conseguir luminosidad y contraste a la hora de realizar una toma interior debemos utilizar diferentes fuentes de luz:

Principal: Marca la iluminación general de la escena, las sombras principales y la dirección de la luz. Suele ser la de mayor intensidad.

Relleno: Sirve para matizar los efectos producidos por la luz principal, normalmente suaviza sus sombras; es decir, controla el contraste de la escena. Por ello, su intensidad suele ser menor que la principal.

Posterior: Delimita la silueta y contrasta los objetos.

De fondo: Se utiliza para iluminar el fondo, con lo que se separa el objeto del fondo.

2.2.3.5.1.1.3.4. Temperatura de iluminación

El blog del Equipo A (2010) define a la temperatura de la iluminación como:

Una fuente de luz se visualiza comparando su color dentro del espectro luminoso con el de la luz que emitiría un cuerpo negro calentado a una temperatura determinada. Por este motivo esta temperatura de color

se expresa en kelvin, a pesar de no reflejar expresamente una medida de temperatura, por ser la misma solo una medida relativa. Generalmente no es perceptible a simple vista, sino mediante la comparación directa entre dos luces como podría ser la observación de una hoja de papel normal bajo una luz de tungsteno (lámpara incandescente) y a otra bajo la de un tubo fluorescente (luz de día) simultáneamente.

También el autor Lucas (2015) conceptualiza la denominancia de los colores como un tanto espectro lumínico sobre el resto, y altera el color blanco al rojo o azul en dicho espectro. Esto quiere decir que la luz, ya sea natural o artificial, tiene un denominante.

Asimismo, Lucas dice:

El color de la luz, o la temperatura de color, se mide en **Kelvin**, donde el color blanco o neutro se sitúa en los 5.500 K, que equivaldría a la luz del mediodía. La luz con temperatura menor de 5.500K se irá haciendo más amarillenta gradualmente, hasta alcanzar tonos anaranjados y finalmente rojizos. Por otra parte, la luz con temperatura mayor de 5.500K se irá haciendo más azulada gradualmente, desde un tono cian hasta un tono azul marino. Así pues, un día nublado podría llegar a los 12.000K, es decir, tendría una luz muy azulada, mientras que un atardecer bajaría hasta los 2.000K, es decir, tendría una luz muy anaranjada.

Respecto a lo citado por el bloguero Lucas, se relaciona un concepto aproximado planteado por el autor Vega (s.f.) como:

Una fuente de luz se define comparando su color dentro del espectro luminoso con el de la luz que emitiría un cuerpo negro calentado a una temperatura determinada. Se expresa en “grados Kelvin” a pesar de no reflejar expresamente una medida de temperatura.

2.2.3.5.1.1.4. El sonido en lo audiovisual

Para Tiscar (2011) el sonido es muchas veces el gran olvidado de la producción audiovisual y sólo nos acordamos de él cuando hay alguna ruptura de audio o simplemente no se ha grabado. Es básico disponer de unos buenos micrófonos, cables en buen estado y auriculares para comprobar que el sonido se está grabando con buena calidad. Conviene que tengamos algún método de trabajo para no llevarnos malas sorpresas como que la grabación viene sin sonido. En la edición será el momento de meter músicas, efectos, la voz en off, y mezclarlo con las pistas de sonido que hemos grabado durante el rodaje (diálogos y sonido ambiente).

Con la incorporación del sonido a la imagen, se experimentó un gran salto expresivo. El audio complementa y potencia la imagen visual y contribuye al realismo. Es un elemento incuestionable de la obra audiovisual; su relación con la imagen no es de subordinación sino de complementariedad. No debe ser sustitutorio de la imagen, debe acompañarla e integrarla. Puede conseguir efectos muy importantes desde lo expresivo y lo perceptivo. Recurso imprescindible que no se separe del impacto que causa en el espectador, creando modos de percepción. (Vega, s.f.)

Del mismo modo, Cherre (2008) habla que el sonido es uno de los elementos importantes que compone las presentaciones audiovisuales, ya que por medio de este se puede inspirar al aprendizaje de nuestra audiencia, debido a que este nos facilita la interacción y atención para facilitar el entendimiento.

Igualmente agrega que:

El audio aparece de distintas formas y con muchos objetivos en una presentación audiovisual, ya que este tiene la responsabilidad de ofrecer un panorama distinto, es decir, rompe la monotonía y puede hacer que un producto, servicio o mensaje sea más atractivo e interactivo, debido a que por medio de este podemos atraer la atención de las personas y así, complementarlo para transmitir nuestros mensajes con mayor comprensión Para nuestra audiencia. En la actualidad, los productos multimedia deben de disponer además de la interactividad propia de los

sistemas informáticos, del recurso audiovisual, hasta ahora más utilizados por el cine y la televisión. (pág. 103)

Volviendo a citar al autor Vega, agrega algunas aportaciones de mucha relevancia acerca del sonido.

Continuidad y fluidez narrativa, frente al cine mudo permitió eliminar los rótulos, economía de planos al representar elementos ausentes del encuadre por su sonido en off, introducción del narrador con la llamada “voz en off”, valoración dramática del silencio, universo de los ruidos (mimética, dramática y expresiva), papel protagónico de la escena.

Asimismo, se dice que pensar que el sonido dentro de una producción multimedia es un elemento más y su carácter es sólo accesorio, sería desmerecer su esencia. El sonido y la música en particular, constituyen un universo con significación propia, ya que influyen en nuestros sentidos de forma directa. (Provensal, 2004, pág. 6)

2.2.3.5.1.1.5. Tiempo fílmico

El tiempo fílmico es la representación del tiempo real (duración objetiva del movimiento de los acontecimientos tal y como se desarrollan en la realidad). El tiempo en el cine es diferente al tiempo real. Es un tiempo variable, no necesariamente lineal, que incluso se puede acelerar o invertir, según el tema y la escena. (Pinto, 2009)

Asimismo, Calvo (s.f.) nos menciona el relacionado del lenguaje fílmico pues nos sirve como narrador de una historia haciendo uso del tiempo. Este tiempo se denomina tiempo fílmico y es diferente al real. Un acontecimiento cualquiera puede durar lo mismo, más o menos que en la realidad.

Tiempo continuo: el tiempo fílmico discurre en el mismo sentido que en el tiempo real.

Tiempo alterno: ofrece las siguientes posibilidades:

Tiempo simultáneo: distintas acciones que ocurren a la vez se van mostrando simultáneamente.

Flash back: la narración retrocede al pasado por un espacio breve de tiempo o toda la película puede estar montada, como en "Pulp Fiction".

Flash forward: aparece una acción futura adelantada al presente, como una premonición.

Alternancias cronológicas: pasado, presente y futuro se alternan en el desarrollo de la película, como en "Abre los ojos".

2.2.3.5.2. Equipos de producción Audiovisual

Para Rezabala (2011) cualquier tipo de realización audiovisual se necesita una variedad de equipos, estos instrumentos tienen un valor elevado (si nos referimos a tecnologías de última generación), aquellos elementos no se elaboran en el Perú, sino son exportados desde el extranjero.

Por su parte Tiscar (2011) asume que la gran mayoría de personas tenemos la necesidad de contar historias, chistes, anécdotas entre otros, para ello necesitamos instrumentos que nos ayudan a la contribución de la producción audiovisual, estos se realizan a través de diversas secuencias grabadas con una cámara de video. Estos equipos en su gran mayoría suelen ser de exportación del extranjero y tienen un costo elevado ya que son en su mayoría de dimensión profesional.

2.2.3.5.2.1. La Cámara fotográfica

Rodríguez Martín (2008) afirma que una cámara fotográfica es una caja oscura que deja pasar la luz el tiempo preciso para que la imagen enfocada a través del objetivo sea registrada por un sensor digital o una película. Además, captura diversos objetos y situaciones de la realidad. Todas las cámaras cuentan con los siguientes elementos mínimos. Cada uno de ellos tiene una misión:

El sujeto o la escena es encuadrada y enfocada utilizando un objetivo en un extremo, que dirige los rayos de luz hacia un sensor digital en el otro extremo.

El sensor digital capta la imagen.

En el objetivo, una abertura variable o diafragma, limita el tamaño del rayo de luz que penetra (apertura de diafragma).

Entre el objetivo y el sensor existe también un obturador, que controla el tiempo que el sensor está expuesto a la luz (tiempo de exposición).

Para componer la escena se observa a través de un visor o a través de una pantalla incorporada en la cámara digital.

Para elegir el momento de la exposición posee un botón disparador.

La imagen recogida por el sensor es procesada por un chip y se almacena en un soporte de almacenamiento digital (tarjeta de memoria).

Una batería alimenta la circuitería electrónica durante todo el proceso.

Un fotómetro mide la luz proyectada a través del objetivo para que la cámara pueda calcular la exposición correcta.

Entonces, Wheeler (2008) nos dice que desde que Sony introdujo su cámara HDW F900 y su formato de grabación HDCAM en el año 2000, las cosas han cambiado mucho, pero a la vez hay algunas que permanecen igual. El formato HDCAM es aun el mejor en cuanto a la compatibilidad internacional, permanentemente en el campo televisivo, y en la actualidad SONY ha introducido el HDCAM-SR como un formato capaz de soportar cualquier tipo de calidad de la imagen, por lo que será formato de referencia. Así pues, en cierto sentido, el soporte en el que grabaremos nuestras imágenes, particularmente cuando estas llegan a postproducción, es casi tan importante como el modelo de la cámara que vamos a usar.

También el HD irrumpió con cámaras, principalmente que usaban tres chips de 2/3 de pulgadas con cada uno de ellos dedicada a la captación de los uno de los tres colores primarios aditivos, rojo, verde y azul, por lo que cada uno enviaba información de su color. Esto se conseguía usando tres piezas de vidrio, dos de ellas en forma de prisma, que permitía separa los colores para cada uno de los chips, la razón principal de esta configuración viene dada por la naturaleza de los pixeles de los chips ya que estos son sensibles a la luz no al color. Hasta ahora nadie ha creado un pixel que pueda discernir color de forma independiente (Wheeler, 2008, pág. 79).

Para Rodríguez (como se citó en García 2008) destaca que el trabajo del productor de video empieza con la selección de todas las imágenes que grabado o capturado desde el lente de su cámara que se establecen en una

cinta o disco de computadora. En estos últimos años se han generado opciones múltiples de video esencialmente diseñadas para el uso de producción, así como también existen muchas otras para producción de campo a muchas de ellas se les conoce como camcoders por que poseen un grabador de video incorporado.

2.2.3.5.2.1.1. Cámara EOS 5D MARK III

La web de Canon (2015) explica que la EOS 5D Mark III es una DSLR de formato completo de 22,3 MP con enfoque automático de 61 puntos y disparos en serie de 6 fps. graba video Full HD de alta calidad con control manual sobre todas las funciones, desde la velocidad de frames hasta el audio.

Además, explica el funcionamiento de la cámara:

- Sensor de formato completo y 22,3 megapíxeles

- AF en 61 puntos

- Disparos continuos de 6 fps

- Sensibilidad ISO 100-25 600, ampliable a ISO 102 400.

- Vídeo Full HD con control manual

- Salida HDMI sin compresión en Full HD 4.2.2 de 8 bits

- Procesador DIGIC 5+ de 14 bits

- Protección contra las inclemencias meteorológicas

- Pantalla de 8,11 cm (3,2”) y 1 040 000 píxeles

- Modo HDR.

2.2.3.5.2.1.2. Cámara EOS 7D MARK II

Creada para los amantes de la velocidad. Sé el primero en captar lo extraordinario e inmortaliza los momentos que otros fotógrafos se pierden. Ya sean instantáneas o videos, explota tu lado creativo como nunca. (Canon, 2015)

Asimismo, dice que:

La EOS 7D Mark II utiliza dos procesadores "DIGIC 6" que proporcionan un rendimiento con gran capacidad de respuesta. Al tener un retardo de disparo mínimo, puedes captar momentos fugaces con gran precisión

2.2.3.5.2.1.3. Cámara EOS 60D

El autor De Blois (2014) nos habla de este tipo de cámara y dice que tiene un potente de 18MP en un sensor de tipo APS-C, esta cámara es capaz de capturar hasta 5,3 fotos por segundo en modo disparo de ráfaga, además, graba un video en alta definición Full HD permitiendo controles manuales y almacena fotos y videos en tarjeta SD.

Del mismo modo agrega que cuenta con una pantalla giratoria de 3 pulgadas que nos facilita la toma de autoretratos y video.

2.2.3.5.2.1.4. Cámara EOS 70D

Capta el momento en impresionantes fotos y videos Full-HD con la EOS 70D de alto rendimiento, que cuenta con un disparo en serie a 7 fps, un Sistema AF de 19 puntos avanzado y la exclusiva tecnología Dual Pixel CMOS AF de Canon. (Canon, 2015)

No obstante Canon (2015) acota que:

Capta todos los detalles con un sensor CMOS APS-C de 20,2 megapíxeles y el procesador DIGIC 5

Sigue la acción con un Sistema AF con 19 puntos de enfoque tipo cruz y disparos en serie a 7 fps a alta resolución

Graba impresionantes videos Full HD con un enfoque automático rápido, suave y preciso gracias a la tecnología Dual Pixel CMOS AF de Canon

Controla tu cámara de forma remota y revisa tus imágenes al instante mediante Wi-Fi

Sigue fotografiando cuando los niveles de iluminación bajen gracias a una sensibilidad ISO de 12.800 (H: 25.600)

Toma el control de tu cámara y encuadra tus motivos desde múltiples ángulos con una pantalla táctil de ángulo variable.

2.2.3.5.2.1.5. Cámara T5I

La página de Canon (2015) dice que cuenta sensor CMOS de 18 megapíxeles, la sensibilidad (ISO) se puede ampliar hasta 12800 o 25600 para poder fotografiar lo que quieras en condiciones muy oscuras. Tiene 9 puntos de enfoque automático los cuales funcionan mucho mejor cuando el modo Live View está activado. El sensor híbrido hace que enfocar sea mucho más rápido. Tiene un modo inteligente que reconoce distintas escenas. Con este modo, la cámara va a sacar fotos técnicamente correctas, optimizadas a la escena correspondiente, incluso si es de noche.

Tiene efectos creativos como Modo Nocturno, HDR y Contraluz, entre otros, así como siete filtros que puedes ir viendo en tiempo real (mientras Live View esté activado). Tiene una función la cual reduce el ruido digital en caso de que la cámara esté configurada en una sensibilidad muy alta (12800 o 25600). De esta manera aseguras el máximo detalle aún las sensibilidades altas. Es compatible con tarjetas SD/SDHC/SDXC las cuales son mucho más fáciles de encontrar en todos lados, un poco más económicas que las CF (Compact Flash) y que puedes usar prácticamente en cualquier otro gadget (computadora o televisión). (pág. 1)

2.2.3.5.2.1.6. Cámara Nikon D5500

A veces, la inspiración nace de las herramientas que utilizamos para crear. Tome, por ejemplo, la D5500, una DSLR compacta que inspira un nuevo nivel de creatividad. Desde el momento en el que gira la pantalla táctil con varios ángulos y toma una fotografía ultra nítida de 24.2-megapíxeles, descubrirá la fotografía desde una nueva perspectiva. Con solo presionar un botón, la D5500 se transforma en una cámara de video versátil Full HD. La grabación de videos de 1080 a una alta velocidad de cuadros de 60p—la hace perfecta para capturar escenas de acción rápida o para crear efectos uniformes en cámara lenta. Libérese de lo común con imágenes de rápido rastreo, secuencias de intervalos de tiempo y fotografías HDR. Agregue filtros y efectos artísticos, y retoque sus tomas desde la cámara. Luego, comparta sus creaciones

instantáneamente gracias al Wi-Fi integrado. La inspiración tiene un nuevo nombre: D5500 (Nikon, 2015, pág. 1)

2.2.3.6.2.1.7. Cámara Nikon D7200

Por primera vez, la asombrosa calidad de imagen, las funciones con luz baja y la velocidad de una cámara DSLR de Nikon están disponibles con funciones integradas de Wi-Fi y Comunicación de Campo Cercano (NFC). Presentamos la D7200, la nueva estrella de la colección con formato DX de Nikon. Da vida a su visión creativa con fotos y videos que brillen por su nitidez y claridad. Con cualquier iluminación, desde el amanecer hasta el atardecer, realice capturas variadas, de deportes y acciones hasta de la vida salvaje y momentos cotidianos. Luego, comparta sus hermosas imágenes más fácil que nunca con un dispositivo inteligente compatible. (Canon, 2015)

2.2.3.5.2.1.8. Cámara Nikon D500

La página de Canon (2015) describe a la cámara D500 como:

La cámara de formato FX de Nikon, la D500 ofrece una precisión y una potencia excepcionales. El sistema AF de 153 puntos de próxima generación de Nikon proporciona una cobertura increíblemente amplia. Los nuevos sensores de imagen y medición proporcionan un reconocimiento de sujetos y unos detalles de extraordinaria precisión. Puede disparar a una velocidad de hasta 10 fps y la memoria intermedia de alto rendimiento permite capturar hasta 200 imágenes NEF (RAW) durante una ráfaga a alta velocidad. En conjunto, esto significa que puede disparar con la máxima calidad de imagen durante un increíble período total de 20 segundos. Y para los videógrafos que viven situaciones extremas, D-Movie permite grabar videos 4K/UHD de alta definición en la cámara, con una duración de hasta 29 minutos y 59 segundos.

2.2.3.5.2.1.9. Canon vs Nikon exponentes de la tecnología DSLR

Por su parte, Bernal (2014) nos informa un poco de la historia de las dos marcas que compiten a un nivel considerable en el mercado en cuanto a DSLR,

ya que considero que han realizado proyectos importantes que han contribuido para su posicionamiento.

Canon es una empresa japonesa fundada en 1933, nació con el empeño de mejorar la industria fotográfica, en esa época la mayoría de cámaras procedía de Alemania. Iniciando con la marca nipona fue con su primera cámara “Hansa Canon”, la primera cámara japonesa de 35 mm con obturador de plano focal, lo que marcó el origen de la marca Canon. En 1965, Canon presentó la Canon pellix, una cámara réflex con un espejo fijo semitransparente que permitió la toma de fotografías a través del espejo. Pero fue en 1987, cuando Canon presentó su proyecto más importante con un sistema de cámaras denominado EOS, con mejores técnicas muy superiores de lo que había en aquella época (enfoco manual y ultrasónico, y la estabilización óptica). Esto es un precedente claro de la tecnología réflex, que da lugar a lo que hoy denominamos DSLR. Ese impulso fue clave para Canon, que se sitió como una de las compañías líderes en el mercado audiovisual. A su vez se encuentra una de sus rivales la también compañía japonesa Nikon. Más veterana que Canon, lleva en la industria fotográfica desde 1917, tuvo una gran repercusión en la creación de cámaras para registrar los conflictos armados. Nikon es mundialmente reconocida al igual que Canon, y pionera en propuestas como cámaras subacuáticas, desarrollo de inventos fotográficos o el desarrollo en el sistema DSLR. Ambas se disputan la supremacía del mercado DSLR. (pág. 17)

Con respecto a ello Bernalinfiere que estas dos marcas compiten a nivel mundial en el mercado ya que son reconocidas en la supremacía DSRL. Asimismo, considera de que canon es líder a nivel europeo sin embargo Nikon prevalece en el mundo asiático. En estos tiempos se podría decir que no hay quien le haga sombra a la dupla Canon – Nikon debido a que los dos suman casi el 90% de participación.

El blog Cámaras Uno (2014) hace referencia la fabricación de cámaras fotografías como Canon y Nikon ya que son las marcas más conocidas que compiten en el mercado.

A lo largo de los años han mantenido un interesante pulso por intentar ser la marca con mejores modelos y con mayor aceptación entre todos los fotógrafos del mundo. Sin embargo, no se puede descubrir cuál es la marca vencedora, pues nunca se puede generalizar. Cada una es adquirida según las necesidades de cada uno encontraremos la mejor solución en Canon o en Nikon. Pero lo que sí está claro, es que una vez que te has decantado por una de las dos compañías, es muy complicado que pasemos a la otra, sobre todo debido a la fuerte inversión en objetivos que seguro hemos hecho a lo largo de los años, y que por supuesto no son compatibles con la marca contraria. (pág. 1)

Con respecto a estas dos marcas se puede asumir que tal parece un espionaje entre ambas porque con apenas unos días de diferencia las marcas presentan avances técnicos muy similares que se supone que son novedad absoluta. Así ocurrió con el sistema Live View o con el estratosférico valor de sensibilidad ISO máxima (102400) de la Nikon D3s y la Canon EOS-1D Mk IV; y es difícil creer que estas cosas ocurran por casualmente. Si nos colocamos a pensar podemos concluir que se asemeja a una especie de oligopolio en el que las propias firmas acuerdan sacar modelos muy similares técnicamente para así repartirse el mercado a partes iguales; aunque quiero aclarar que esto último es una mera hipótesis que se me acaba de ocurrir mientras tecleo estas líneas. (Pérez Mompean, 2010)

2.2.3.5.2.2. La cámara de video

En definitiva, Torres, Pedraza, Viuche, Zarate & Lievano (2009) mencionan que la cámara de video es un dispositivo que se encarga de capturar imágenes y transformarlas en señales eléctricas que posteriormente es procesada o enviadas a otros dispositivos. Las cámaras de video están conformadas por 3 partes fundamentales: 1) Sistema óptico 2) Mecanismos de transferencia de imagen 3) Visor.

También afirman que:

La cámara de video capta por medio de su sistema óptico una imagen, esta pasa al divisor de rayo, este dispositivo está conformado por un grupo de prismas que toman la luz blanca que proviene del sistema

óptico (imagen) y la descompone en sus tres colores primarios; rojo, verde y azul (RGB). Posteriormente cada rayo de luz se transforma en señales eléctricas, por medio del mecanismo de transferencia de imagen, que a su vez contiene un dispositivo de carga acoplada (CCD). El CCD está formado por miles de elementos ópticos sensibles (pixeles) que son alimentados horizontalmente y verticalmente. Cada uno de los pixeles se encarga de convertir la información de color y brillantez en una carga eléctrica específica, luego cada una de las cargas provenientes de los pixeles se convertirá en señales de video para los tres colores primarios. (Torres Quijano, Pedraza Vacca, Viuche Rojas, Zárate Roa, & Lievano Castañeda, 2009, pág. 16)

De igual importancia, la web Cámara uno (2014) define que las cámaras de video se presentan en distintas configuraciones, tanto por sus características técnicas específicas de sus morfologías y su funcionalidad que ofrecen según su nivel de tecnología. Es muy importante su calidad ya que nos sirven para la visibilidad extraordinaria de su calidad de visión.

2.2.3.5.2.2.1. Weapon 8k

En la web de Red (2015) explica que esta cámara de video se encuentra valorizada a partir de 49.500 dólares por qué:

WEAPON con HELIUM 8K S35 ofrece una impresionante resolución y calidad de imagen, creando imágenes suaves y orgánicas que brindan vida a tus imágenes. RED ha dado el siguiente paso para superar la flexibilidad y la belleza que ofrece la película. Con 35 megapíxeles, 8K ofrece 17x más resolución que HD y más de 4x más de 4K.

Además, dice que esta cámara de video ofrece una impresionante resolución y calidad de imagen, creando imágenes suaves y orgánicas que brindan vida a tus imágenes. RED ha dado el siguiente paso para superar la flexibilidad y la belleza que ofrece la película. Con 35 megapíxeles, 8K ofrece más resolución que HD y más de 4x más de 4k.

Del mismo modo Puerto (2016) infiere que:

Es la nueva cámara que está revolucionando el mercado profesional ofreciendo un equipo relativamente asequible y potente ya que trabaja la resolución 8K. Weapon 'Vista Visión' se presenta con un sensor de 35 megapíxeles capaz de registrar contenido con una resolución de 8.192 x 4.320 píxeles, y lo más espectacular es que su circuitería es capaz de hacerlo a 75 imágenes por segundo. El tamaño del sensor es de 40,96x21,6 milímetros, similar al de una cámara full-frame.

2.2.3.5.2.2.2. Weapon 6k

Red (2015) dice que Weapon 6K tiene el galardonado sensor RED DRAGON, WEAPON 6K ha sido diseñado desde cero para ofrecer un rendimiento de vanguardia en la experiencia de cámara más intuitiva posible. WEAPON 6K cuenta con un arsenal de características que incluyen velocidades de transferencia de datos de hasta 300 MB / s, y la libertad de grabar simultáneamente en los formatos REDCODE RAW y Apple ProRes o Avid DNxHR / HD. WEAPON 6K propietarios también tienen la oportunidad de actualizar a un sensor de 8K.

2.2.3.5.2.2.3. Red Epic- W 8k

Para Stailov (2016) la cámara de video Red Epic- W 8k también conocida como el rojo EPIC-W, que se dice que cuenta con el último sensor de la empresa Helio 8K además cuenta con:

Un nuevo sensor de 8K Helium S35 cuenta con las masivas 16,5 paradas de DR y unos sorprendentes 8,192 x 4,320 píxeles efectivos con un tamaño de sensor de 29,90 x 15,7 mm. Las velocidades de fotogramas máximas notables son 8K FF a 60fps, 7K a 60fps, 6K a 75fps y 120fps a 5K 2.4: 1

2.2.3.5.2.2.4. Scarlet – W 5K

En la página Red (2015) se dice que llevando el legado del revolucionario RED ONE, SCARLET-W aporta un nivel de accesibilidad incomparable a los creadores de contenido en todas partes. SCARLET-W combina el diseño intuitivo de la cámara de RED, incluyendo puntos de montaje integrados, soportes de lentes intercambiables, formatos de grabación simultáneos

REDCODE RAW y Apple ProRes o Avid DNxHD, sistema inteligente OLPF y salidas 3D LUT en cámara) con un sensor DRAGON ROJO Proporcionan una solución que combina flexibilidad y accesibilidad con un rendimiento de gama alta.

El sensor DRAGON ROJO permite a los tiradores obtener el mejor disparo cada vez. SCARLET-W aprovecha la enorme gama dinámica del sensor DRAGON ROJO para producir imágenes de calidad cinematográfica ricas en color natural. La opción de cámara monocromática SCARLET-W da a los tiradores la posibilidad de capturar imágenes en blanco y negro que contienen una resolución mejorada y una mayor sensibilidad a la luz. SCARLET-W le permite capturar su visión exactamente cómo lo ve: 5K 2.4: 1 a 60 fotogramas por segundo (fps), 4K 2.4: 1 a 150 fps o 2K 2.4: 1 a 300 fps con REDCODE RAW. (pág. 1)

2.2.3.5.2.2.5. Red Raven 4.5K

KBN Next media (2015) Se menciona que la cámara de video Red Raven:

Es oficialmente una cámara 4.5K RAW con compresión 3:1 equipada con el sensor Dragón, con una resolución máxima de 4608 x 2160 y un rango dinámico de 16 stops. Le quedan varios meses a la cámara para empezar a suministrarse, pero este upgrade se suma a las interesantes características que ya conocemos de esta cámara y que os hemos contado en un Post anterior que podéis revisar aquí. Os recordamos que ofrece grabación interna REDCODE RAW en 4.5K a 120 fps (compresión 15:1) o en 2K a 240 fps, soporte Apple ProRes 422, 422 LT o 422 HQ (hasta 2K y 60 fps), montura Canon EF (fija), salidas 3G-SDI (HD-SDI) y HDMI, entre otras características. (pág. 1)

2.2.3.5.2.2.6. GY-HM600

Para Panorama Audiovisual (2015) dice que es el modelo básico de la nueva generación de camcorders de estado sólido ProHD de JVC incorpora una óptica zoom integrada de 23X y proporciona un impresionante comportamiento en baja luz con una excelente sensibilidad (F11 a 2000 lux).

Cuenta con un visor a color de 1,22 megapíxeles y un panel LCD de 3,5" situado a la altura del asa junto al micrófono, el GY-HM600 es lo suficientemente versátil tanto para las escenas rodadas sobre trípode como para situaciones inesperadas donde es imprescindible disparar y grabar. Está equipado con 3 sensores CMOS de 1/3" de resolución Full HD (1920x1080 píxeles) con proceso de señal a 12 bit. La sofisticada óptica Fujinon ofrece una amplia distancia focal de 29 – 667mm. (equivalente en 35 mm.) y dispone de enfoque y zoom manuales, anillos de ajuste de diafragma y 3 filtros ND. Otras características incluyen una funcionalidad de enfoque automático con detección facial y un estabilizador óptico de imagen.

2.2.3.5.2.2.7. Handycam Profesional 4K

La página B&H (2015) describe :

Sony Handycam 4K Video Camera es la primera cámara de vídeo 4K de Sony. Han utilizado la tecnología desarrollada para sus cámaras de vídeo profesionales para crear un modelo de consumidor compacto y fácil de operar de 4K diseñado para que el vídeo 4K y el audio de calidad profesional estén disponibles para las masas. El poderoso procesador de imágenes del FDR-AX1 es idéntico a los procesadores de alto rendimiento que se encuentran en las cámaras de vídeo profesionales de Sony. La resolución nativa de 3840 x 2160 4K del FDR-AX1 le permite crear películas con cuatro veces más detalles y cuadruplicar la calidad de imagen de una videocámara Full HD 1080p. Además, este modelo cuenta con un sensor de imagen de 8.3MP Exmor R CMOS retroiluminado que funciona de forma concertada con el procesador para que pueda grabar a la velocidad de fotogramas máxima - incluso al grabar vídeo de 4K. Esto significa que incluso sus fotos de acción de alta velocidad y videos deportivos serán claros, nítidos y detallados.

Por su parte Sony (2015) nos menciona a Handycam 4k es una cámara de video con entrada de micrófono XLR profesional y calidad de imagen sin rival. A la vanguardia gracias a la grabación de video 4K1/60p2 y a unos resultados

increíblemente cómodos para el usuario. Lista para cautivar la imaginación y las miradas de los camarógrafos más exigentes.

2.2.3.5.2.3. Tamaño de formatos de video

Para introducir, Vega(s.f.) nos menciona la necesidad de la creación del video aludiendo que a televisión es pieza fundamental ya que es una ventaja importante que está al alcance de la gran mayoría de las personas.

La compresión de vídeo surge de la necesidad de transmitir imágenes a través de un canal que contenga un ancho de banda aceptable. La televisión digital tiene muchas ventajas en comparación al antiguo sistema analógico. Generalmente, el equipo es más barato y la corrección de errores puede compensar la degradación de la señal introducida a lo largo de la trayectoria de la señal. Se trata únicamente con unos y ceros, los circuitos no requieren de la sofisticación que se necesitaba antes para mantener la calidad de la continua variación de voltaje de la señal analógica. Pero el almacenaje y recorrido de la señal digital requiere manejar grandes paquetes de información y puede plantear ciertos problemas La capacidad de una cinta de vídeo Standard puede grabar únicamente un par de minutos de material de esta densidad. (Vega, Formatos de vídeo digital: formatos de archivo y codecs. , s.f, pág. 2)

No obstante, Bernal (2014) nos habla de un formato que está siendo usado en las productoras audiovisuales extranjeras a este se le conoce popularmente como DCI 4K. Este es un nuevo formato para la resolución usado en cine digital e infografía. Entre sus ventajas fundamentales indicar que la definición de las imágenes es más alta, con más detalle y nitidez, mejor calidad de grabación de acción rápida y la visibilidad más amplia de la superficie de proyección.

El nombre del formato 4K (3840 x 2160) se debe a su resolución horizontal, la cual es aproximadamente de 4000 píxeles. Por el contrario, los formatos tradicionales de 1080 full HD y 720 píxeles HD

fueron nombrados por el valor de su resolución vertical. El estándar nuevo aumenta hasta más de cuatro veces la definición de la imagen en comparación, por ejemplo, con las resoluciones de 1080p. Este nuevo formato poco a poco da los pasos necesarios que requiere la implantación de un nuevo estándar de vídeo, está en la fase en la que los profesionales del sector se están preparando para cambiar sus equipos, la oferta de cámaras y accesorios para el 4k va en incremento. El siguiente paso gira en torno a las mejoras en las prestaciones de estas nuevas cámaras y sobretodo en los accesorios de almacenamiento, dado el gran volumen de datos que requiere el 4k. Un gran problema el de la distribución, la principal solución y vía ante esto es la opción del streaming por Internet. En cuanto al mercado doméstico también se está avanzando en la implantación de este formato, pero muy lentamente aún. Pero todo hace indicar que esta tecnología tardará bastante en llegar a nuestros hogares. Al adquirir un televisor 4K en el año 2014, poco se podrá aprovechar sus prestaciones. Debido a que las películas siguen comercializándose en resolución Full HD y aún tardarán en llegar al 4K, por no hablar de las cadenas de televisión que, a duras penas y con retraso, se están adaptando a la alta definición. (Bernal Fernandez, 2014, pág. 32)

En resumen (...), el formato de video muchas veces es utilizado para codificar el video y audio en un mismo archivo, y un archivo de video es por lo tanto una mezcla de imagen y audio en un sólo archivo digital. Estos archivos de video pueden encontrarse en diferentes formatos, los cuales han ido evolucionando con el paso del tiempo, ya que debido al enorme tamaño que ocupaban y al lento proceso de descarga era una tarea necesaria para conseguir una mejor transmisión de vídeo por Internet.

2.2.3.5.2.3.1. 2K

Antes que el formato 4K se hiciera común, casi nunca se hablaba de 2K. Era sólo una resolución cinematográfica, que es la razón por la a veces se usa para referirse a un "formato maestro". La mayoría de los proyectores que se usa en los cines es de resolución 2K, algunos incluso menos. La imagen tiene un

ancho de 2,048 píxeles, y no se especifica la resolución vertical. (Morrison, 2016)

Asimismo, Morrison (2016) alude lo siguiente:

2K se convierte en una abreviatura de la resolución 1080p que tienen la mayoría de los televisores de alta definición, así como Blu-ray. No es técnicamente preciso, pero eso no impidió que 4K se hiciera más popular que UHD.

2.2.3.5.2.3.2. 4K

El formato 4K, que también es conocido (erróneamente) como QuadHD, viene del cine digital. En realidad, el séptimo arte lleva ya años filmando algunas de sus producciones en este formato que después se reescala a tamaños más pequeños para distribuirse. La primera película que se rodó en formato 4K data nada menos que de 2005. Se trata de 'Serenity' de Joss Whedon, el film de ciencia ficción que puso el broche final a la serie de TV 'Firefly'. También es posible encontrar el formato 4K en algunas remasterizaciones digitales de producciones clásicas. (Puerto, 2016)

De igual modo describe el formato:

Expresado en megapíxeles, el formato 4K o 2304p tiene exactamente 4.096×2.160 píxeles, o sea, aproximadamente cuatro veces más densidad de píxeles que el 1080p actual. 2k es, como su propio nombre indica, la mitad (2.048×1.080 píxeles) y es otro formato cinematográfico intermedio usado, a veces, en algunas producciones y asociado al 3D. Los cines iMax, por ejemplo, emiten sus imágenes con dos proyectores gemelos en resolución 2K.

2.2.3.5.2.3.3. 8K

El formato 8K sigue la misma lógica. En el caso de los televisores, es el doble de los píxeles horizontales y verticales de los de 4K: $7,680 \times 4,320$. Esto no es

resolución cinematográfica, al menos fuera de lo experimental. Pero todavía falta mucho para que los televisores de 8K se popularicen. (Morrison, 2016)

2.2.3.5.2.4. Micrófonos

El micrófono es un transductor electro acústico. Su función es la de transformar (traducir) las vibraciones debidas a la presión acústica ejercida sobre su cápsula por las ondas sonoras en energía eléctrica o grabar sonidos de cualquier lugar o elemento. (Torres Quijano, Pedraza Vacca, Viuche Rojas, Zárate Roa, & Lievano Castañeda, 2009)

Por su parte, Lyons (s.f.) asegura que:

Los micrófonos convierten las ondas sonoras en una señal de audio que puede ser grabada, editada, distribuida y amplificada para la reproducción. Como la función del micrófono es sumamente básica, podrías preguntarte por qué razón hay tantas clases de micrófonos diferentes. Esto se debe a que algunos tipos de micrófono son más apropiados que otros para ciertos usos, al igual que con las cámaras, algunas se montan mejor en un trípode de un estudio bien iluminado, mientras que otras se adaptan mejor para sostenerlas en la mano, utilizando la luz que esté disponible. (Lyons, s.f, pág. 6)

2.2.3.5.2.5. Dolly de cámara

En un primer punto, se define el Dolly como un equipo de rodaje y producción audiovisual, elaborada para los movimientos fluidos es decir técnicas cinemáticas para montar la cámara. El operador y primer ayudante usualmente están en el Dolly para poder manipular el movimiento (De Blois, 2014).

Por su parte, Rezabala (2011) asegura que esta herramienta está diseñada para realizar movimientos fluidos (técnicas cinemáticas) montando la cámara sobre este objeto a su vez define que:

Los Dolly son aquellos que se utilizan para realizar los travelling o viaje de las cámaras y se utilizan específicamente para realizar otros tiros de

cámara, pero en movimiento. Las grúas se necesitan cuando queremos hacer tomas de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba, pero con la particularidad que la altura será lo predominante ya que se podrán hacer tomas aéreas. (Rezabala, 2011, pág. 1)

Por último, dada su peculiar característica al estar instalada una cámara en una plataforma situada al final de una pluma que se fija sobre un carro y éste sobre unos raíles, la cámara puede desplazarse en cualquier sentido, resultando posible cualquier movimiento de cámara, con o sin desplazamiento. (Cámaras Uno, 2014)

2.2.3.5.2.6. Drones

Según Mesa & Izquierdo (como se citó en Helen Pike, 2013) alude:

El dron es casi todo lo que esté en el aire sin un piloto, un globo con un termómetro, un multicopter con una cámara GoPro o un avión militar portador de misiles. Son “vehículos” que pueden adoptar diferentes formas, y que, dependiendo del modelo, pueden ser dirigidos por control remoto o incluso volar de forma autónoma a través del GPS. (pág. 9)

A la vez, se dice que un dron es una aeronave pilotada por control remoto. Así se llamaba tradicionalmente a algunas de estas aeronaves de uso militar y en la actualidad se ha extendido este nombre a todas las aeronaves pilotadas por control remoto, tanto militares como civiles. Cuando el uso de estas aeronaves tiene exclusivamente un fin deportivo o de recreo, son consideradas Aeromodelos, y se rigen bajo la normativa de éstos. (Rodríguez, 2010)

Para ambos autores los drones han tenido una exclusiva aceptación en las poblaciones audiovisuales debido a que ha sido de gran apoyo para la toma de videos a altas distancias y alturas, haciendo de sus productos algo extraordinario y les da exclusividad a sus proyectos

2.2.3.5.2.7. Green screen

Para conceptualizar, el croma o inserción croma es como una técnica audiovisual utilizada ampliamente tanto en cine y televisión como en fotografía, que consiste en la sustitución de un fondo por otro mediante un equipo

especializado o un ordenador. Esto se hace debido a que es demasiado costoso e inviable el recorte del fondo o personajes para completar frame. Básicamente consiste en un fondo de color sólido y uniforme y el objeto que se desea recortar o cambiar de fondo, dejando lo demás para tarea del ordenador. Para realizar la operación correctamente se debe escoger un fondo y después un objeto o persona para colocar en una situación posterior a ese hipotético fondo (Mateos, 2010).

2.2.3.5.2.8. Trípodes

Costoya (como se citó en Lucas, 2015) conceptualiza al trípode como un accesorio con tres patas (tres puntos de apoyo) que permite mantener la cámara fotográfica completamente estática.

Además, Costoya lo describe de 3 partes:

1) Cuerpo: Son las patas del trípode. Dependiendo de su geometría y construcción el trípode tendrá una altura mínima, una máxima y peso máximo soportable. Con el cuerpo hacemos una primera colocación de la cámara, ya que nos determinará la altura de ésta 2) Rótula: Es la parte del trípode con la que colocamos la cámara. Va enroscada en la parte superior del trípode. Con ella hacemos el ajuste mucho más fino de la posición cámara en función del encuadre. Dependiendo de las necesidades del fotógrafo y del tipo de fotografía utilizamos distintos tipos de rótulas. Si bien hay trípodes que incluyen la rótula fija en el propio cuerpo, es recomendable comprar trípodes con rótulas intercambiables. Así, si surge una nueva necesidad no es necesario cambiar todo el trípode, sino comprar una rótula nueva simplemente. 3) Zapata: Va enroscada a la cámara u otros accesorios, que se acopla a la rótula del trípode. Así no es necesario enroscar la cámara cada vez que se utiliza el trípode, sino que se deja la zapata fija en la cámara y el acoplamiento de la cámara al trípode es mucho más rápido y cómodo. Si se utiliza un mismo trípode para varias cámaras diferentes o para otros accesorios, como flashes, se recomienda tener varias zapatas, una para cada cámara o accesorio. (pág. 21)

2.2.3.5.2.9. Steadycam

La web Medya-Producción audiovisual (2016) alude que un estabilizador de cámara, compuesto por un brazo vertical que conecta la cámara con un soporte. El cuerpo del operador de cámara, queda unido a la estructura de la Steadycam por medio de un arnés.

La utilización de esta herramienta se debe a que aporta muy buenos planos y movimientos de cámara complejos en donde los técnicos tienen que hacer virguerías para conseguir planos imposibles. Este término también hace referencia a una técnica de cámara por la que se puede captar movimientos complejos de cámara, como imágenes en movimiento. Este término también hace referencia a una técnica de cámara por la que se pueden captar movimientos complejos de cámara, como imágenes en movimiento. (Martín, 2013)

2.2.3.5.3. Dispositivos

Son los instrumentos o aparatos que se utilizan que desarrolla determinadas acciones. Su nombre está vinculado a que dicho artificio está dispuesto para cumplir con su objetivo. (Murillo Bravo, 2012)

Asimismo, Stoilov (2016) coincide en el concepto y dice:

El dispositivo engloba dos nociones. Los dispositivos son máquinas o sistemas capaces de desarrollar ciertas acciones y cumplir con un objetivo (están “dispuestos” para eso). El almacenamiento, por su parte, es la acción y efecto de almacenar (reunir o guardar cosas, registrar información).

2.2.3.5.3.1. Tarjetas de memoria

La mayoría de las cámaras réflex de gama de entrada e intermedia utilizan tarjetas de tipo SD (Secure Digital). Las réflex profesionales suelen utilizar el formato CF (Compact Flash). Desde fuera se distinguen fácilmente porque las SD son más pequeñas, rectangulares y tienen una de las esquinas cortada en

ángulo, mientras que las CF son más grandes y prácticamente cuadradas. (Equipo fotográfico, 2016)

Asimismo, Sain Sanchez (s.f.) define :

Una tarjeta de memoria o también conocida como memoria Flash, es un soporte de almacenamiento externo el cual nos permite guardar y borrar información, sin necesidad de alimentación externa para que la información se conserve intacta.

2.2.3.5.3.1.1.SD

Este es sin duda el formato de tarjeta de memoria que está más generalizado y triunfando en el sector de la tecnología actual, es usado por la mayoría de las cámaras digitales del momento, así como cámaras de video y una gran cantidad de dispositivos varios. También dentro de formato más popular y necesario para el mercado, se incluyen tres sub-formatos, que se han ido incorporando a la SD original para dar soporte a los nuevos dispositivos móviles y aparatos tecnológicos varios que necesitaban de tarjetas de memoria de medidas más reducidas. (Sain Sanchez, s.f.)

2.2.3.5.3.1.2. SDHC.

El autor Abbruzzese (s.f.) nos menciona que este es el formato de las SD que nos ofrece mayor calidad, tanto de velocidad de escritura y lectura como de seguridad en cuanto a errores o la prevención de fallos. Este tipo de formato no es compatible con todos los dispositivos que aceptan SD, tendremos que mirar en las especificaciones técnicas de nuestro dispositivo para ver si esta soportado.

2.2.3.5.3.1.3. SDXC

En lo que refiere a las tarjetas SDXC el autor Lyons (s.f.) dice que:

Las capacidades de tarjeta son de 64GB a 2TB, su formato s predeterminado en exFAT. Puesto que las tarjetas SDXC utilizan un sistema de archivo diferente llamado exFAT y funciona de manera diferente al de las tarjetas SD estándar, este nuevo formato NO es compatible con dispositivos de acogida que soportan sólo tarjetas SD (128MB to 2GB). La mayoría de los dispositivos de acogida construidos después del 2010 deberían ser compatibles con SDXC. Para asegurarse de la compatibilidad, busque el logotipo SDXC en las tarjetas y los dispositivos de acogida (cámaras y videocámaras, etc.).

2.2.3.5.3.2. Computadoras

La pagina CES (2016) visualiza a este dispositivo como:

Las computadoras nuevas son siempre una gran categoría durante la feria de electrónica CES, y ésta es un área que ha crecido en los últimos años, pues ya no sólo incluye *laptops* y computadoras de escritorio, sino híbridas, tabletas con el sistema operativo Windows o Chrome. La mayoría de los fabricantes guardan sus mejores productos para las temporadas de vuelta a clases, pero un buen número de éstos hacen su debut en Las Vegas a principios de cada año, usualmente de la mano de nuevas tendencias. (pág. 3)

Por otro lado, se hace referencia a lo que debemos conocer para decidir que plataforma utilizar, en la mayoría de casos se piensa que Mac es mejor que Windows pero nada está dicho. En estos tiempos se puede editar vídeo de manera adecuada en cualquiera de las dos plataformas, por lo que más bien esta elección se reduce a gustos personales y a presupuesto. Mac es una herramienta magnifica para trabajos audiovisuales, sin embargo, también hay muchos que trabajan en Windows de manera exitosa. (Cine digital, 2010)

2.2.3.6. La realidad audiovisual

Anónimo (2011) dice esto sobre la realidad audiovisual:

Es cambiante; tiene necesidad de una revisión permanente que satisfaga las necesidades del público al que se dirige. Si la televisión es, por excelencia, el medio de comunicación más visto, llegando casi a un 90% de audiencia (88,4% según los últimos datos del Estudio General de Medios), es decir a prácticamente la totalidad de la población, necesita de una vinculadas a los intereses económicos dominantes, aparecen como portadoras de transformación responsable que no puede dejarse a la improvisación, el deseo o el capricho. Desde Comunicación y Hombre abogamos por un periodismo valiente que dignifique al hombre, un periodismo que busque y ofrezca la verdad profunda de la realidad que nos acontece. Ya no es cuestión de cumplir, con mayor o menor acierto, el artículo 20 de la Constitución. Se trata de que consideremos la comunicación no sólo como la interacción entre emisor y receptor, sino entre seres humanos que buscan comunicarse, que quieren poner algo en común. En este sentido, los formatos de los medios audiovisuales, que son el canal a través del cual se traslada ese contenido, tienen que tener en cuenta no sólo la tecnología como medio de transmisión, sino que en ese acto se plasma la creatividad artesanal, artística y de diseño de toda forma de comunicación. Las tecnologías no son neutrales. Por tanto, el estudio, la investigación, la reflexión en torno a los nuevos formatos en los medios audiovisuales es no sólo un reto sino una obligación en un mundo comunicativo que permanece en el tiempo y que es altamente creativo (Anónimo, 2011, pág. 2).

Los autores Galindo Rubio & Nó Sánchez (2010) indican que la realidad audiovisual se construye con lo que queremos dar a entender e interpretar, estas representaciones se obtienen a través de la captura de imágenes y sonidos. Son muy importante ya que captan de una manera inmediata lo que quieres darles a conocer, así como también llaman de una manera más rápida la atención del espectador. Cada emisor debe saber que en estos últimos tiempos cuenta son una gran variedad de tecnología audiovisual que le ayuda a poder mostrar la realidad audiovisual a través de dichos elementos, pero depende de cada uno de ellos que muestre aquellos productos de una manera verás y sin maquillaje.

Además, Juananera (s.f) alude que los medios masivos de comunicación constituyen una serie de procesos de producción en la cual transforman el “sentido común” de la audiencia. Se podría decir que los medios en sus intervenciones no “reflejan” sino constituyen una expresión de la realidad y también su percepción. Aunque este proceso muchas veces se produce invisibilizando esta situación y pretendiendo armar una imagen en donde las empresas mediáticas, siempre concentradas en pocos grupos y un espíritu crítico y en el marco de una falsamente anunciada “libertad de expresión.

2.2.3.7. Los Medios Audiovisuales

El autor Cuadros Revilla (2016) acotó que se pueden conceptualizar como los medios técnicos que nos permiten agrandar nuestras capacidades visuales y auditivas. A rasgos generales, los medios audiovisuales son los que pueden ser escuchados y vistos. Es decir, los dispositivos que se basan en imágenes y sonidos para transmitir la información, como es el caso de la televisión y el cine.

A través de García Gil (2008) se define a los medios audiovisuales, como el condicionamiento de la visión que se tiene del mundo. En la actualidad, de la mano de las innovaciones tecnológicas, se redefinen las nociones de tiempo y espacio, se desdibujan cada vez más las fronteras entre la realidad y la ficción, lo que posibilita nuevas maneras de ver, entender y relacionarse con el mundo circundante, al tiempo que emergen también nuevas formas de representarlo.

La autora Fernández Morante (2002) por su parte afirma que:

Los medios audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías de la información y la comunicación que han aparecido en nuestra sociedad han sido bastantes; incluso algunos de ellos, nada más aparecer, han desaparecido. Esta presencia no ha sido sólo en la sociedad en general, sino que éstos se han introducido en los contextos formativos e instructivos, sean éstos reglados o no, presenciales o a distancia, y se han introducido con la pretensión de resolver los problemas del fracaso escolar y reclamando un espacio para mejorar la calidad de la enseñanza. (Julio Cabero, s.f. p.50)

2.2.3.8. Producción audiovisual

Según las palabras de Arca, J. (2013) los productos audiovisuales son medios muy importantes ya que se vinculan a través de diversos medios y se convierte en poderosos instrumentos para la difusión de ideas, captadores de escenas, haciendo de estos productos parte de la vida cotidiana y mejoras de aprendizaje adaptándose a la invención de nuevas tecnologías y actualización de innovadora formas de crear una representación de la realidad. Ellos se apropian tanto del espacio como de la competencia de comunicar o expresar desde un rol de producción en cuanto a gestión mediática.

Con la gran necesidad e inquietudes de las nuevas generaciones, Tiscar (2011) nos menciona claramente que:

Ante esta necesidad de contar historias un medio que en los últimos diez años se ha abierto a una importante mayoría de los ciudadanos son las producciones audiovisuales: las grabaciones con cámaras de vídeo, móviles, fotografía digital. Esto ha sido posible con la llegada de la señal digital (señales codificadas en forma de 0 y 1). Este tipo de señal ha hecho posible un importante aumento de la calidad de las grabaciones, y que los costes de los equipos audiovisuales hayan bajado a unos precios que hoy en día permiten que cualquier ciudadano de clase media pueda acceder a un equipo de grabación y montaje que hace tan solo unos años antes era totalmente imposible. Hoy en día la mayoría de nosotros podemos contar “nuestra historia” a través de una producción audiovisual, a través de un vídeo. Y este es un medio nuevo para muchos de nosotros, que, aunque es familiar para casi todos como espectadores de televisión o de cine (receptores del mensaje), es un auténtico desconocido, desde el otro lado, desde detrás de la cámara, como productores audiovisuales (emisores de mensajes). Y ahora se abre ante nosotros una nueva forma de contar historias y la posibilidad de compartirlas fácilmente (Tiscar Lara, 2011, pág. 20)

Asimismo, se refiere a la creación de obras audiovisuales enmarca en un mundo y sus condiciones económicas para la utilización de una buena cámara de última tecnología para el diseño de estos productos. Para la producción audiovisual es importante ser muy organizado y tranquilo, lo más conveniente es montar una pequeña oficina de producción, o tener un espacio donde trabajar. Por lo menos hay que llegar una hora antes de comenzar a grabar para tener todo bajo control. (Etchmendi Varón, 2013)

2.2.3.8.1. Fase 1 de Producción Audiovisual: Preproducción

Juananera (s.f) determina que esta es la primera etapa, donde aseguraremos las condiciones estables para la realización de nuestro producto. Estableciendo una serie de actividades de guionización, equipo de trabajo, organización previas y correcta repartición de tareas para cada uno de los colaboradores de la muestra audiovisual, cabe a destacar que la redacción de proyecto es muy importante en esta iniciada fase.

Está relacionado con todas las actividades previas al rodaje y empieza con la idea preliminar que se tiene para el desarrollo del filminuto y termina con la grabación o el rodaje. El trabajo de preproducción es de gran importancia ya que de este depende en un gran porcentaje que se tengan condiciones óptimas y que se tenga el mínimo margen de error para la realización del proyecto audiovisual. Tener una buena etapa de preproducción conlleva a minimizar errores, imprevistos, retrasos y toda clase de dificultades en el proceso de producción de ahí que el proceso de preproducción se caracterice por ser extenso y bastante complejo (Torres Quijano, Pedraza Vacca, Viuche Rojas, Zárate Roa, & Lievano Castañeda, 2009, pág. 37).

Los autores explican que esta primera etapa es muy importante porque es la preparación previa y organización que el productor tiene antes de la realización de una obra audiovisual, ya que en esta primera fase será la concentración fundamental para la correcta producción del producto.

2.2.3.8.2. Fase 2 de Producción Audiovisual: Producción

Juananera (s.f) argumenta que esta segunda fase se recopilan todos los elementos auditivos y visuales que conforman la producción final. En ellas se registran las entrevistas, contextos (acompañan y agregan información al tema) y la búsqueda de materiales complementarios (imágenes de archivo). Es donde se empieza a concretar la realización de lo pautado en el guión. Una producción exitosa es el resultado de una adecuada planificación previa. Basándose en un plan de grabación previo, se registran las imágenes con la intervención del equipo de realización (camarógrafo, ayudante, sonidista, iluminador, director, productor, periodista, etc.),

Juananera (como citó Rabiger s.f.) infiere que:

La etapa de rodaje es aquella donde se realiza el proceso global de grabar o filmar un proyecto audiovisual. En esta etapa se unen tanto el personal humano como los recursos técnicos necesarios para la captura de las imágenes y el sonido, para darle forma a lo que se quiere comunicar. En esta etapa el rol del director es fundamental. Es la comprobación de lo establecido en la preproducción y a la vez permite incorporar ciertos elementos que pudieran ser importantes. Esto ocurre cuando se trabaja con información periodística.

2.2.3.8.3. Fase 3 de Producción Audiovisual: Postproducción

El realizador y los directores realizan la selección y edición de los mejores materiales grabados. El editor se encarga de hacer el montaje y en esta fase de producción garantizada que este todo disponible para conseguir el producto final relativamente bueno. Además, incluye desde los derechos musicales si hacen falta hasta la coordinación de las horas de montaje (Hurí, s.f.).

Por otro lado, Juananera (s.f) refiere que primero se hace un visionado completo del material grabado y de archivo, para la confección final del guion de edición, para optimizar tiempo y calidad en la edición de imagen y sonido. Luego se pasa a la etapa de edición final, donde se decide el orden definitivo (y duración) de los planos; y aparecen los procesos de sonorización, la gráfica, efectos especiales.

Como conclusión de los procesos de producción audiovisual , Galindo Rubio & Nó Sánchez (2010), mencionan que es muy importante cumplir con el proceso de producción y saber como debemos organizarnos para el éxito o fracaso de la obra, pero en algunos casos no se cumple por ciertas circunstancias en el camino de estas fases.

2.3. Definición de términos Básicos

2.3.1. Estado

Murillo (2012) define que el estado es una situación o modo de estar en que se encuentra una persona o cosa; así como también el grado o modo de cohesión de las moléculas de un cuerpo o materia, se podría determinar al estado como una situación de lo que deseamos investigar.

2.3.2 Innovación

Murillo (2012) menciona que innovación es la meta hacia la que se orientan muchos de los esfuerzos y políticas públicas en ciencia y tecnología. La innovación es el proceso que conduce a mejorar la posición competitiva de las empresas mediante la generación e incorporación de nuevas tecnologías y conocimientos de distinto tipo. Este proceso consiste en un conjunto de actividades no solamente científicas y tecnológicas, sino también organizacionales, financieras y comerciales, capaces de transformar las fases productiva y comercial de las empresas. La innovación es la base de la economía del conocimiento y es también uno de los motores de la globalización.

2.3.3 Tecnologías

Anónimo (2008) acota que las tecnologías son el conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. En otra acepción, tecnología, la tecnología ha avanzado de una manera considerable en estos últimos tiempos, ya que las personas buscan lo mejor para poder realizar sus productos o a manera de utilización. También se le podría definir como el conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto”.

Murillo (como se citó en Etchmendi Varón, 2013) agrega que tecnología podría ser considerada como el conjunto de procedimientos que permiten la aplicación de los conocimientos propios de las ciencias naturales a la producción industrial, quedando la técnica limitada a los tiempos anteriores al uso de los conocimientos científicos como base del desarrollo tecnológico industrial. Dos ideas básicas aparecen así en esta consideración habitual de la tecnología. En primer lugar, su dependencia de otros conocimientos, como es el caso de la ciencia. En segundo lugar, la utilidad de la tecnología expresada en el carácter material de sus productos. Sin embargo, esta definición basada en la ciencia y en la utilidad podría ser ampliada y problematizada a la luz de las reflexiones que han tratado de pensar el tema de la tecnología.

2.3.4. Tecnología Audiovisual

Gallindo Rubio & Nó Sanchez (2010) asume que la evolución de los sistemas digitales en el ámbito audiovisual va a afectar al medio cine, parece haber hecho de esta evolución una afrenta romántica en la que los directores de cine se enrocan en el celuloide; los números, más fríos y menos veleidosos de las cuentas de explotación de los productores ejecutivos, acabarán cambiando también el formato analógico por el digital.

Romo (2004) nos habla que la tecnología audiovisual de manera concisa como procesadores centrales, memorias, discos duros, dispositivos ópticos y redes de datos que permiten la aparición de nuevas tecnologías de comunicación.

2.3.5. Producción

Mesa China (2015) señala que la relación que existe entre el producto obtenido y la combinación de factores que se utilizan en su obtención. Dado el estado de la tecnología en un momento dado del tiempo, la función de producción nos indica la cantidad del producto que una empresa puede obtener en función de la cantidad de capital, trabajo, e iniciativa empresarial.

2.3.6. Audiovisual

Vega (s.f.) habla del término audiovisual empieza a usarse en el terreno de los medios de comunicación de masas se refiere de lenguaje audiovisual y comunicación audiovisual. El término audiovisual significa la integración e

interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción es simultánea. Se crean así nuevas realidades sensoriales mediante ciertos mecanismos: - La armonía en el que a cada sonido le corresponde una imagen. -La complementariedad; lo que no aporta uno lo aporta el otro. -El refuerzo de los significados sonoros y visuales que insisten en un mismo propósito. - El contraste entre ambos que determina el significado nace del contraste entre ambos.

Es así que, Ortiz León (2015) resalta que, respecto a Latinoamérica, en los audiovisuales, en el ámbito competitivo, se debaten México y Brasil, ya que en estos dos países se concentran las cadenas más grandes de televisión y comunicación en dicho sector. Para explicar, se dice que en México se ubica la empresa que realiza más contenidos de televisión en español y en Brasil se encuentra la que genera más contenidos en portugués. Asimismo, Argentina genera muchos contenidos que logran tener gran acogida en varios países del mundo y es el único país de América Latina que ha recibido dos premios Oscar por sus producciones.

2.3.7. Productoras Audiovisuales

Euskadi (2004) describe a las productoras audiovisuales como las entidades públicas o privadas con carácter empresarial, con iniciativa, coordinación y responsabilidad que realizan los diferentes procesos que van desde el desarrollo hasta la comercialización de una obra audiovisual de cualquier tipo y en cualquier forma de soporte, al margen de que haya procesos que se externalicen.

Por su parte, Ortiz León (2015), define a las productoras audiovisuales como:

Una empresa que conjuga, un capital económico, equipo humano y técnico que se unen para el desarrollo, de un producto audiovisual; en este sentido explican que no existe una diferencia entre el negocio audiovisual y cualquier otra actividad comercial.

Medya (2015) dice que las productoras audiovisuales se encargan de generar contenidos de video o fotografía, aquellas realizan captura de imágenes en movimiento sucesión de imágenes fijas con diversos efectos que generen la

animación y para la fotografía tratan de captar el mejor ángulo. Es así que dentro de la amplia variedad de aplicaciones pueden realizar: la producción de programas de televisión, spot de televisión, vídeos corporativos, vídeos de bodas, vídeos de comuniones, vídeos de bautizos, vídeo de presentaciones, vídeos de eventos, fotografías artísticas, comida, de eventos, entre otros.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

La presente investigación se fundamentó en el paradigma positivista, por lo que siguió una metodología cuantitativa que estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas. Este enfoque utilizó la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población. (Hernández Sampieri, 2007)

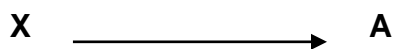
En este caso la investigación buscó cuantificar la variable de estudio (tecnología audiovisual) sobre la base de nuestra población y estableció una serie de conclusiones respecto a las hipótesis.

Es de tipo de exploratorio- descriptiva ya que analizó el estado de la tecnología audiovisual en la ciudad de Chiclayo. Este tipo de estudio buscó examinar un tema o problema de la investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. Es decir, la revisión de la literatura reveló que únicamente hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio. (Baptista Lucio, Fernández Collado, & Hernández Sampieri, 2014)

3.1.2. Diseño de la investigación

La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberada-mente variables. Es decir, en esta investigación no se varía intencionalmente las variables independientes. Lo que se hace en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. (Hernández Sampieri, 2007)

Se utilizará el siguiente diseño:



X: Tecnología audiovisual

A: Productoras audiovisual

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Se tomó como población a 10 productoras audiovisuales en la Ciudad de Chiclayo que se obtuvieron de la base de datos de consulta de RUC de la SUNAT, para analizar el estado de la tecnología audiovisual en Chiclayo. Sin embargo, la empresa Videa Art. considerada en nuestra muestra de estudio, dejó de laboral.

Las productoras audiovisuales por lo general son entidades con carácter empresarial, teniendo como características su creatividad, innovación y compromiso en la realización y creación de vídeos mediante la captura de imágenes en movimiento o sucesión de imágenes fijas con diversos efectos que generen la animación, así como también la elaboración de fotografías con diferente tratamiento estético.

Tabla 1.

Empresas productoras audiovisuales de Chiclayo.

Productora Audiovisual	Ruc	Dirección
Videa 3.0	20539275721	Francisco Cabrera Nro. 050 Dpto. 401 Centro Lambayeque – Chiclayo.
Kabot Films SRL.	20601132550	Manuel María Izaga Nro. 424 (Cruce Con Juan Cuglievan) Lambayeque - Chiclayo
Imagen Records SCRL.	20479581640	Elías Aguirre Nro. 1124 Lambayeque - Chiclayo
Mago Producciones	20488074297	Francisco Cabrera Nro.

Sociedad Anónima Cerrada		210 Lambayeque - Chiclayo
Watana comunicaciones E.I.R.L.	20488107560	El Prado NRO. 122 Urb. Las Brisas Lambayeque - Chiclayo
Video Art SRL	20105645814	Tinajones Nro. 140 Urb. Federico Villarreal Lambayeque - Chiclayo
Luminos E.I.R.L.	20601161711	Pedro Ruiz NRO. 477 Cercado Lambayeque - Chiclayo
Agencia de comunicación media- producción audiovisual SRL	20600434005	Mz. g lote. 1 Saul Cantoral (av. agricultura y av. Mexico) Lambayeque - Chiclayo - José Leonardo Ortiz
Expresart Comunicación Integral E.I.R.L.	20561169587	Húsares Junín nro. 664 P.j. pueblo joven Garcés (parque Garcés) Lambayeque - Chiclayo - José Leonardo Ortiz
Plenge Art.	20601276890	Juan Cuglievan 661 Lambayeque - Chiclayo

Fuente: Superintendencia Nacional de Administración Tributaria (SUNAT).

3.2.2. Muestra

Se aplicó como muestra un Censo, el cual refiere que cuando la población de estudio es reducida, se puede tomar a toda la población como parte del estudio. En este caso la muestra la conforman 7 productoras audiovisuales en Chiclayo.

Criterios de inclusión:

Se incluyó en el estudio a las empresas productoras audiovisuales que estén registradas en la Sunat.

Se incluyó a las productoras que tengan más de dos años en el mercado audiovisual.

Criterios de exclusión:

Se excluyó a las empresas audiovisuales que aún no se encuentren registradas en la Sunat.

Se excluyó al personal (auxiliar de aula, colaborador de limpieza, etc.) que se encuentren ajenos a la presente investigación.

Se excluyó a las empresas audiovisuales que no sean Chiclayanas (filiales).

3.3. Hipótesis

Hipótesis Alternativa:

El estado de la tecnología audiovisual de las empresas productoras de Chiclayo está siendo actualizada, debido a la adquisición de nuevos equipos audiovisuales de última generación.

Hipótesis Nula:

El estado de la tecnología audiovisual de las empresas productoras de Chiclayo está en declive, debido a la poca adquisición de nuevos equipos audiovisuales de última generación.

H. Específicas:

Los trabajadores de las empresas productoras de Chiclayo conocen acerca del uso de tecnología audiovisual.

Los trabajadores de las empresas productoras de Chiclayo no conocen acerca del uso de tecnología audiovisual

Los trabajadores de las empresas productoras de Chiclayo tienen conocimiento acerca de productoras audiovisuales.

Los trabajadores de las empresas productoras de Chiclayo no tienen conocimiento acerca de productoras audiovisuales.

Las empresas productoras de Chiclayo cumplen con el proceso audiovisual: Pre producción, Producción y Post Producción.

Las empresas productoras de Chiclayo no cumplen con el proceso audiovisual: Pre producción, Producción y Post Producción.

Las Productoras audiovisuales utilizan equipos de última generación en el mercado.

Las Productoras audiovisuales no utilizan equipos de última generación en el mercado

3.4. Variables

Variable 1: Tecnología Audiovisual

3.4.1. Definición conceptual:

García (como se citó en Marshall, 1964) argumenta que el desarrollo de las tecnologías orientadas a la transmisión de conocimiento genera un cambio profundo en la misma conciencia humana. En la actualidad, el desarrollo del medio audiovisual ha originado una estrecha relación entre la televisión y los usuarios. La televisión se ha convertido en el medio preferido por la mayoría de los ciudadanos para informarse acerca de lo que sucede. Numerosas investigaciones se han centrado en la funcionalidad del medio, en el modo en

que las audiencias interactúan con la pantalla 3 y en su impacto cultural en la sociedad.

Por su parte, Pacheco (2012) define a la tecnología audiovisual como un conjunto de técnicas, procedimientos, conocimientos, equipamiento, tratamientos estéticos y procesos que se complementan para la construcción de diversos objetos para satisfacer necesidades en lo que refiere a representación de la realidad respecto a los productos audiovisuales.

En este proyecto de investigación nos basamos en encontrar el estado de la tecnología audiovisual, respecto a equipos para la producción de video y fotografía.

3.5. Operacionalización

VARIABLE	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORÍAS	INSTRUMENTO
Tecnología Audiovisual	Proceso	Fases	Cumple con el proceso audiovisual Pre producción, Producción y Post Producción.	Nunca Muy pocas veces Algunas veces Casi siempre Siempre	Cuestionario de encuesta
		Tratamiento estético	Luz e Iluminación Voz, audio y sonido	Pregunta abierta. Pregunta abierta.	
	Tecnología	Equipos	Preferencia de Marca de cámaras.	Canon Nikon Otros	
			Tipo de cámara fotográfica y de	Pregunta abierta.	

video

Tipo de formato	HD 2K 4K 5K 8K Full HD
Tipo de soporte para las cámaras.	Trípodes profesionales o estándar. Grúas Steadycam Otros
Tipo de soporte de almacenamiento	Pregunta abierta.
Tipo de micrófonos	Micrófono Inalámbrico Micrófono con cable Micrófono de condensador Solapero
Programas de edición de fotografía y video.	Photoshop Adobe premiere Sony Vegas Illustrator Otros

		Características de Computadora de su preferencia.	Pregunta abierta.
		Complementos audiovisuales	Pregunta abierta.
		Monto mínimo para la creación de una productora audiovisual	S/1000 - S/4000 S/5000 - S/8000 S/9000 - S/12000 Otros
Conocimientos	Productoras audiovisuales	Lee información de tecnología audiovisual.	Nunca Muy pocas veces Algunas veces Casi siempre Siempre
		Principal competencia	Imagen Records Videa 3.0 Otros

3.6. Abordaje metodológico, técnicas e instrumentos

3.6.1. Abordaje metodológico

Esta investigación buscó analizar el estado de la tecnología audiovisual en las productoras audiovisuales en la ciudad de Chiclayo, por lo que se utilizó el siguiente método de investigación.

El método descriptivo – analítico: (desprendido del empírico) que nos permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. Según Ruiz Limon (2007) este método de investigación consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular. Es necesario conocer la naturaleza del fenómeno y objeto que se estudia para comprender su esencia. Este método nos permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías.

3.6.2. Técnicas de recolección de datos

La técnica usada fue:

Encuesta, que es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite recolectar datos de modo rápido y eficaz. (Anguita, Labrador, & Campos, 2003).

Además, se dice que la encuesta sería el método de investigación capaz de dar respuestas a problemas tanto en términos descriptivos como de relación de variables. De este modo, puede ser utilizada para entregar descripciones de los objetos de estudio, detectar patrones y relaciones entre las características descritas y establecer relaciones entre eventos específicos. (Blogia, 2006)

Esta técnica consistió en la aplicación de un cuestionario para medir el estado de las tecnologías audiovisuales en las empresas productoras de Chiclayo, que permitan evidenciar el estado de la tecnología audiovisual.

3.6.3. Instrumentos de recolección de datos

Para la encuesta se utilizó un **cuestionario de encuesta** que es un instrumento que consiste en aplicar a un universo definido de individuos una

serie de preguntas o ítems sobre un determinado problema de investigación del que deseamos conocer algo. (Corral, 2010) El instrumento tendrá como informantes al gerente y a los trabajadores de las empresas productoras audiovisuales seleccionadas, asimismo fue validado por tres especialistas (Lic. Manuel Eyzaguirre Bravo; Mg. Luis Arturo Montenegro Camacho y Lic. Giancarlo Paredes Garboza). Dicho cuestionario será usado para obtener datos de las dimensiones dispuestas en la operacionalización de las variables y constará de 15 preguntas.

3.7. Procedimiento para la recolección de datos.

La investigación pretende determinar el estado de la tecnología audiovisual en las productoras en la ciudad de Chiclayo.

Para la recolección de los datos se hará uso de métodos, técnicas e instrumentos cuantitativos para su medición con la finalidad de obtener información necesaria para desarrollar la solución al problema fundamentado, siguiendo los siguientes pasos:

Pasos:

Paso 1: Se verificó el registro de Sunat para corroborar formalidad de las productoras audiovisuales.

Paso 2. Diseñamos un cuestionario de 15 preguntas para las empresas productoras de Chiclayo desde la base teórica (tecnología audiovisual), después de esto el instrumento fue sometido a validación por tres especialistas en el tema.

Paso 3. Nos contactamos con los gerentes de cada empresa productora de Chiclayo, quienes dieron la autorización para poder aplicar la encuesta dentro de la empresa.

Paso 4. Nos organizamos para realizar de visitas de aplicación de los instrumentos.

Paso 5. Conversamos con todo el equipo de las empresas productoras para brindarles las pautas sobre en que consistirá el instrumento de investigación (cuestionario de encuesta).

Paso 6. Entregamos a cada gerente y trabajadores las encuestas y se esperó un promedio de 20 minutos para que respondan, luego se procedió a recoger el instrumento de investigación.

Paso 7. Procedimos a tabular las respuestas de los encuestados, con la finalidad de elaborar figuras mediante el programa Microsoft Excel.

Los productos se sistematizaron en informes preliminar y final. Siempre de acuerdo a una ruta de trabajo, estos productos supusieron una serie de pasos que acompañamos de acciones propuestas para su consecución:

Objetivos específicos	Aspectos por indagar	Instrumentos / fuentes	Productos esperados
Estudiar antecedentes y conceptos teóricos de las tecnologías audiovisuales en las productoras.	Antecedentes y bases teóricas sobre tecnologías audiovisuales en las productoras.	Revisión de bibliografía alusiva. Revisión de investigaciones similares.	Primera parte del marco teórico.
Conocer el uso de las tecnologías audiovisuales en las productoras de Chiclayo.	Determinar las principales productoras audiovisuales más conocidas en Chiclayo	Diseño de un cuestionario encuesta.	Informe sobre las nuevas tecnologías que están utilizan las productoras de la ciudad de Chiclayo
Determinar el cumplimiento	Verificar en que consiste los	Diseño de un cuestionario	Informe sobre los de procesos

<p>los procesos audiovisuales en las productoras de la ciudad de Chiclayo.</p>	<p>procesos audiovisuales en las productoras de la ciudad de Chiclayo</p>	<p>encuesta que se aplicará a los colaboradores seleccionados de las productoras audiovisuales de Chiclayo.</p>	<p>audiovisuales de las productoras audiovisuales de la ciudad de Chiclayo</p>
	<p>Identificar si se cumple con los procesos audiovisuales en las productoras de la ciudad de Chiclayo.</p>		
<p>Determinar los conocimientos que poseen en cuanto a productoras audiovisuales de Chiclayo.</p>	<p>Identificar las diversas posiciones de las personas que conforman las productoras audiovisuales de la ciudad de Chiclayo.</p>	<p>Diseño de un cuestionario de encuesta.</p>	<p>un Informe de conocimiento que tienen respecto a las productoras audiovisuales de Chiclayo.</p>

3.8. Plan de análisis estadístico de datos

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, en la cual dicha información se procesó, ordenó y tabuló en gráficos con descripciones e interpretaciones a través del procedimiento estadístico. Para el análisis de datos cuantitativos que se obtuvieron en el cuestionario de encuesta, se siguió el orden de los siguientes puntos:

- 1) Se seleccionó al instrumento de acuerdo al objeto de estudio, en este caso se aplicó un cuestionario de encuesta a los trabajadores seleccionados de las productoras audiovisuales.
- 2) Se analizó los cuestionarios de encuestas recepcionados de cada uno de los trabajadores seleccionados de las productoras audiovisuales colocándoles un número que mantuvo el orden.
- 3) Luego de la aplicación se procedió a tabular cada uno de los cuestionarios de encuestas aplicados por separado, insertando los datos obtenidos en el programa estadístico Microsoft Excel 2016, del cual se elaboró tabla, gráficos con descripciones e interpretaciones, que arribó a las conclusiones.

3.9. Principios éticos

Noreña, Alcaraz, Rojas & Rebolledo (2011) establecen los siguientes principios éticos en la investigación científica:

En la investigación “Estado de la tecnología audiovisual en las productoras de la ciudad de Chiclayo” se tomaron en cuenta los criterios éticos exigidos durante el diseño de estudio, a su vez un criterio de consentimiento informado o aprobación de participación por parte de las productoras audiovisuales para la recolección de datos en la encuesta aplicada.

Todos los que participaron de este estudio, lo hicieron, uso pleno de su libertad, es por eso que se asumió con responsabilidad, velar porque la información que obtuvimos de los encuestados, sea utilizada sólo con fines de investigación, tal como lo menciona el principio de responsabilidad. Del mismo modo asumimos el compromiso de realizar un trabajo transparente de la información que obtuvimos por parte de los informantes, teniendo en cuenta que los datos recolectados son con fines de investigación, considerando el principio de Libertad y Responsabilidad que todo individuo tiene para obrar buscando el bien de la sociedad y cumpliendo con el rol de futura comunicadora.

3.10. Criterios de rigor científico

Noreña, Alcaraz, Rojas & Rebolledo (2011) establecen los siguientes criterios de rigor científico en la investigación:

La presente investigación “Estado de la tecnología audiovisual en las productoras de la ciudad de Chiclayo” aplicada en los trabajadores seleccionados de las productoras audiovisuales en Chiclayo, tomó en cuenta los siguientes criterios de rigor científico detallados a continuación:

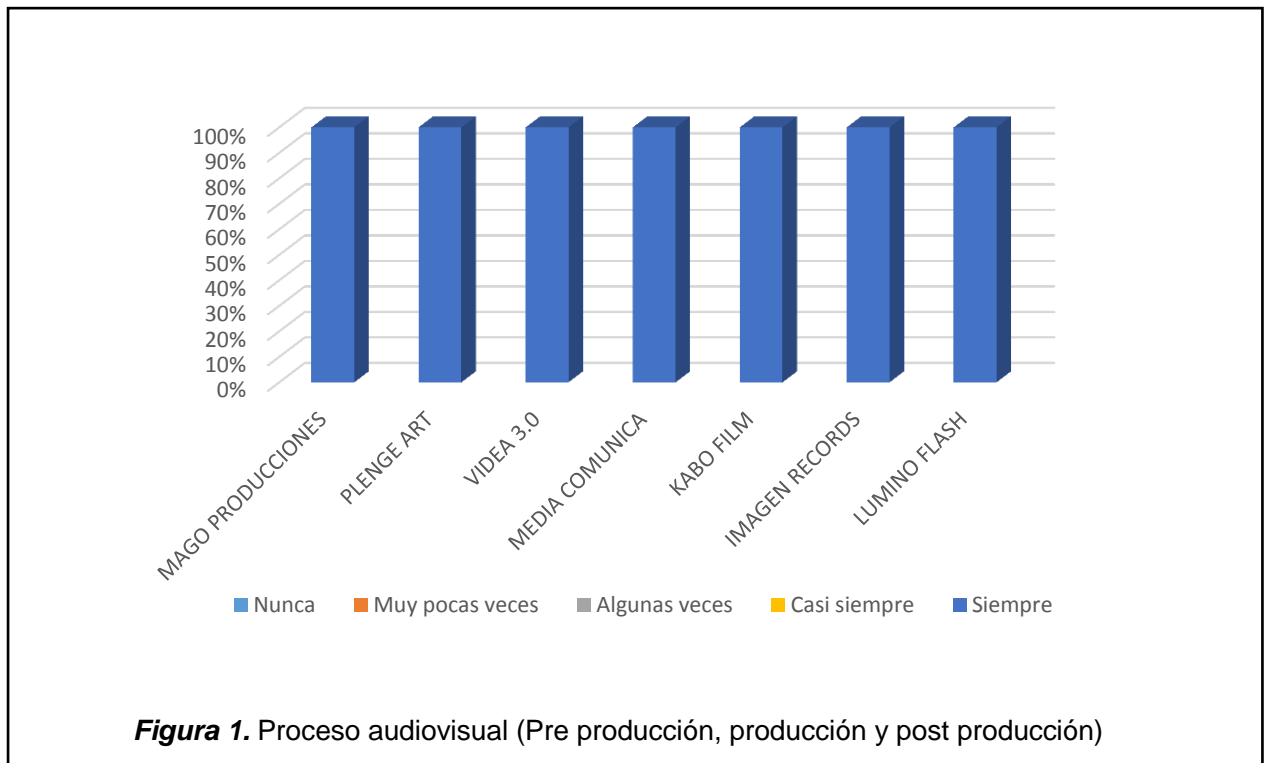
Confiabilidad y validación de instrumentos: En este caso se sometió el cuestionario de encuesta a validación por tres especialistas, respectivamente, como se documentó en anexos. Asimismo, se empleó una prueba piloto para lograr la construcción del instrumento que será aplicado a los trabajadores seleccionados basados en los criterios de inclusión y exclusión en las productoras audiovisuales en Chiclayo elegidos para cumplir con los objetivos del estudio, cumple algunas o todas de estas funciones.

Durante el proceso de aplicación de la encuesta, se verificó el trabajo de los encuestadores en un pequeño número de encuestas ya realizadas, mediante preguntas por teléfono, ya que se contó con el apoyo de dos encuestadores conocidos por el investigador. Esta verificación trató de establecer: a) si efectivamente se hizo la encuesta; b) si se encuestó a las personas indicadas; c) si el encuestador se presentó correctamente y explicó correctamente los puntos para el llenado adecuado de la encuesta.

Confirmabilidad: En la presente investigación se examinaron datos, conceptos e información de investigaciones a nivel internacional, nacional y local que son antecedentes indirectos debido a que no existen muchos estudios realizados, sin embargo, la base teórica está relacionada con el tema a estudiar, estos datos conforman el marco teórico.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis en Figuras y gráficos



Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.

Apreciaciones:

En la figura 1 se puede observar que el 100% de las empresas encuestadas siempre cumplen con el proceso audiovisual de Pre producción, Producción y Post producción.

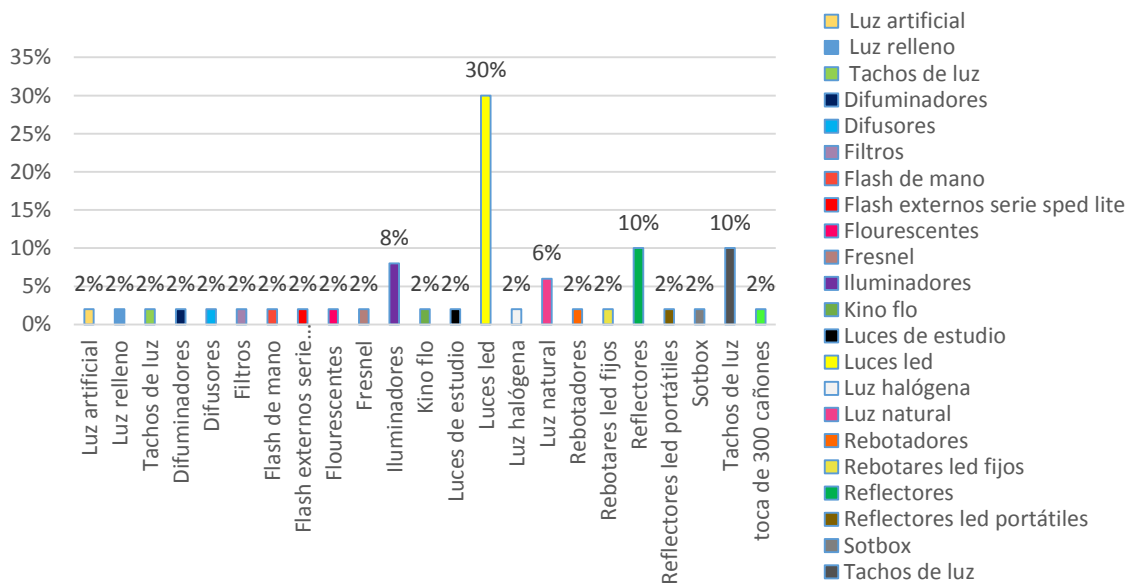


Figura 1. Luz e iluminación.

Fuente: *Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.*

Apreciaciones:

En la Figura 2 se puede observar que el 30% de las empresas encuestadas utilizan luces led para trabajar la luz e iluminación en sus productos audiovisuales, el 10% necesitan de reflectores y tachos de luz, el 8% precisa conveniente laborar con iluminadores, el 6% cree correcto aprovechar la luz natural, y el otro 2% trabajan con luz artificial, luz de relleno, difuminadores, filtros, flash de mano, flash externos serie sped lite, fluorescentes, fresnel, Kino flo, luces de estudio, luz halógena, rebotadores de led portátiles, rebotadores de led fijos, sotbox y toca de 300 cañones.

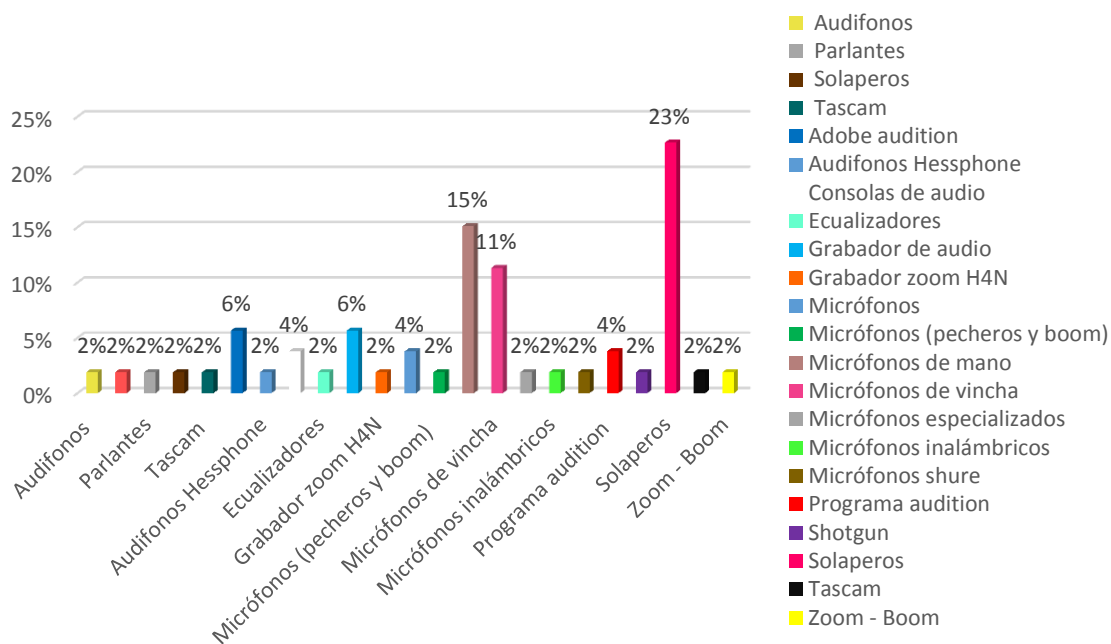


Figura 3. Sonido

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.

Apreciaciones:

En la Figura 3 se puede observar que el 23% de las empresas encuestadas utilizan solaperos para trabajar la voz, audio y sonido en sus productos audiovisuales, el 15% precisa que labora con micrófonos (pecheros y boom), el 11% menciona que utiliza micrófonos de vincha, además se visualiza que un 6% prioriza entre audífonos hessphone, grabador zoom H4N, con el 4% agrega que utiliza el programa adobe audition, otro 2% alude que necesita de tascam, audífonos, zoom- boom, parlantes, shotgun, micrófonos shure, ecualizadores, micrófonos de mano, micrófonos especializados, grabador zoom H4N, shotgun y micrófonos inalámbricos.

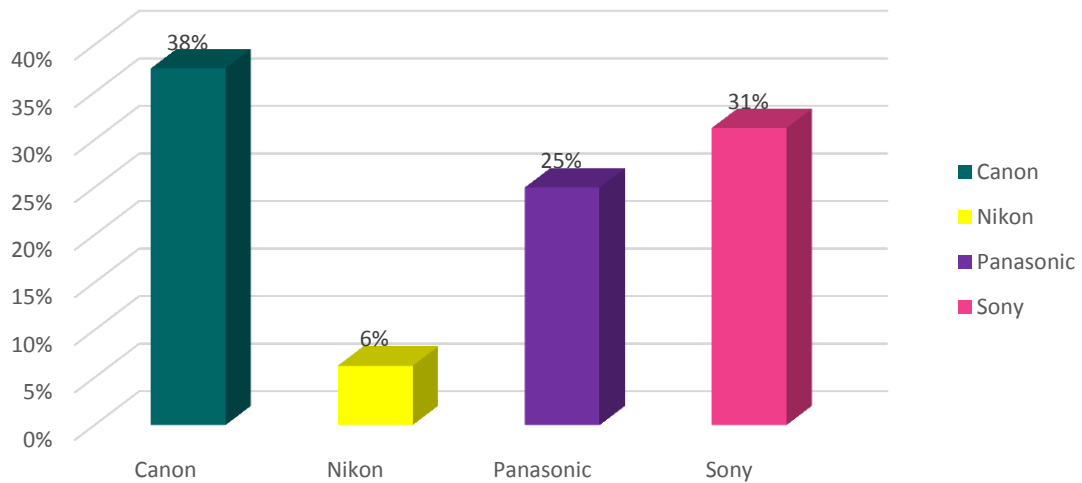


Figura 4. Marca de Cámara

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.

Apreciaciones:

En la Figura 4 se puede observar que el 38% de las empresas encuestadas seleccionan a Canon como su marca de preferencia, el 31% eligen a Sony, el 25% optan por Panasonic y el otro 6% escogen a Nikon.

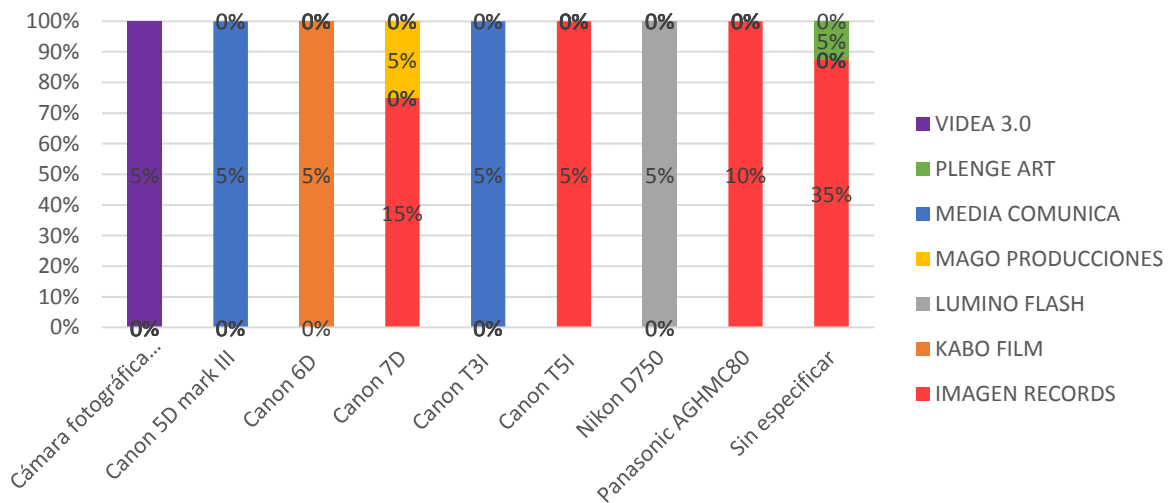


Figura 5. Tipo de cámara.

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.

Apreciaciones:

En la Figura 5 se puede observar que el 40% de las productoras audiovisuales encuestadas no especifican el tipo de cámara que utilizan en sus trabajos audiovisuales.

En la figura 5 se puede observar que el 15% de la empresa imagen record detallan que utilizan las cámaras Canon 7D- coincide con el 5% de la empresa Mago Producciones - el 10% agrega que utilizan las cámaras de video Panasonic AGHMC80 y el otro 5% dice que trabajan con las cámaras Canon T5I.

En la figura 5 se puede observar que el 5% de las productoras Media comunica responde que utilizan las cámaras Canon 5D mark III y T3I.

En la figura 5 se puede observar que el 5% de la empresa Kabot films especifica que trabaja con la cámara Canon 6D.

Por otro lado, en la figura 5 se puede observar que el 5% de la productora Luminos flash trabaja con las cámaras Nikon D750

En la figura 5 se puede observar que el 5% de la empresa Videa 3.0 no especifica con que cámaras trabaja, pero si detalla que labora con cámaras

profesionales de alta definición.

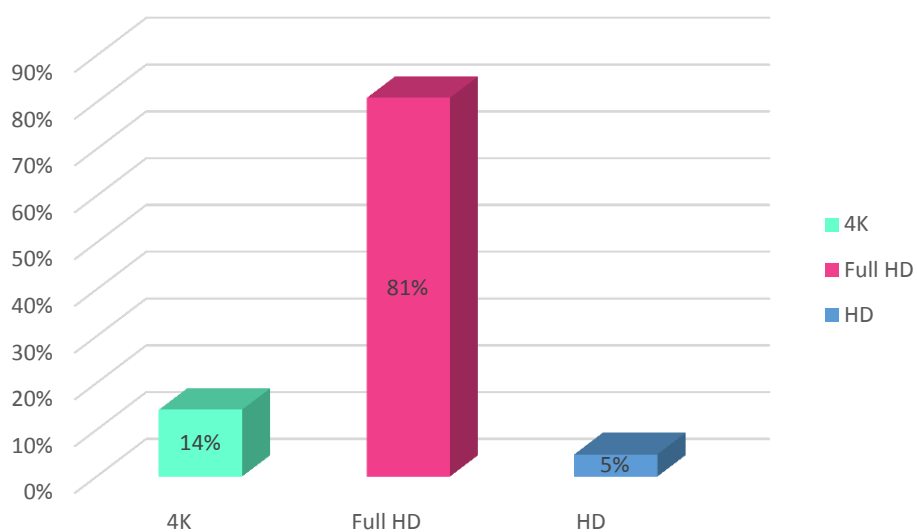


Figura 6. Formatos de fotografía y video.

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.

Apreciaciones

En la figura 6 se puede observar que el 81% de las productoras audiovisuales de la ciudad de Chiclayo utilizan el formato Full HD para sus proyectos audiovisuales, el 14% trabaja con el formato 4K y el otro 5% con HD.

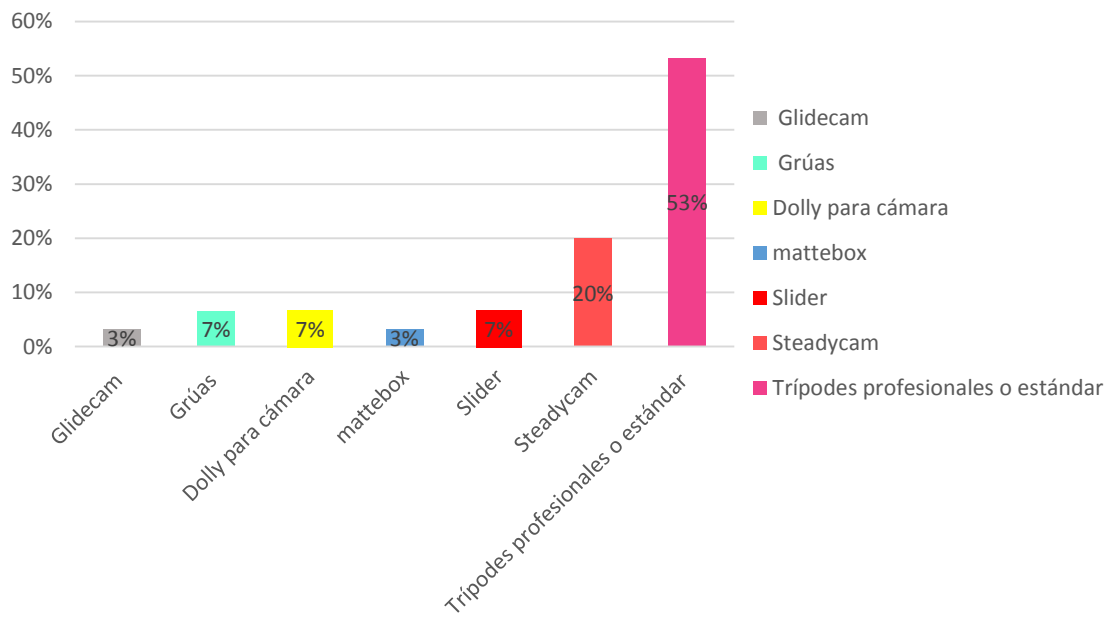


Figura 7. Tipo de soporte.

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.

Apreciaciones

En la figura 7 se puede observar que 53% de las productoras audiovisuales utilizan trípodes profesionales o estándar como principal tipo de soporte para sus trabajos, el 20% necesita de steadycam, el 7 % menciona que trabajan con grúas, dollys para cámara y slider, el otro 3 % agrega que labora con glidecam y mattebox.

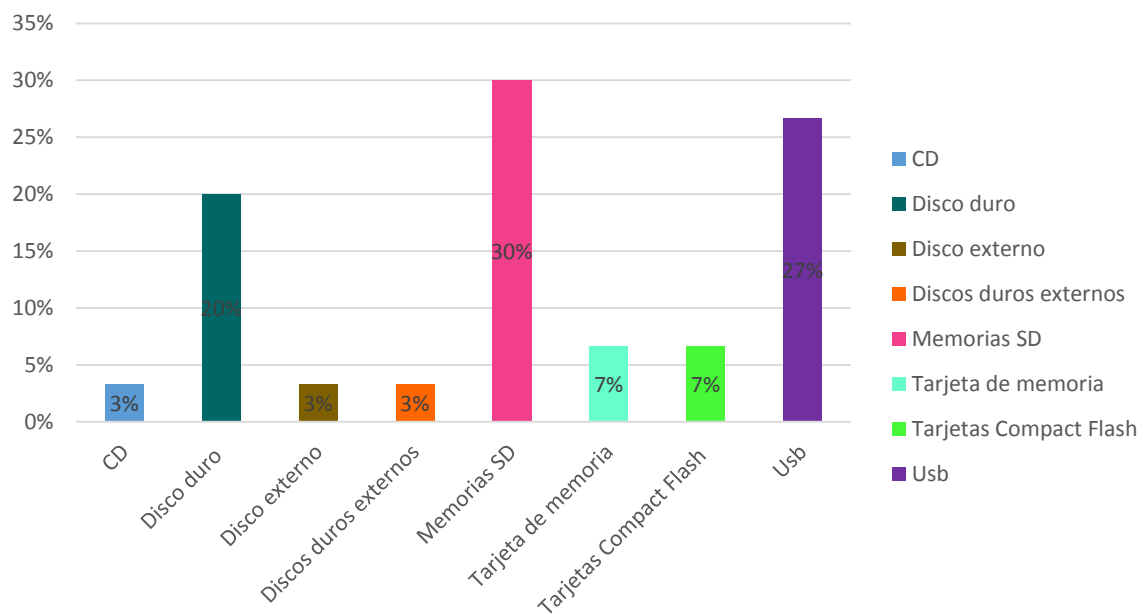


Figura 8. Tipo de soporte de almacenamiento

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta

Apreciaciones:

En la figura 8 se puede observar que 30% utilizan memorias SD como tipo de soporte de almacenamiento para la ejecución de sus proyectos, el 27% de las empresas audiovisuales trabajan con usb, el 20% dependen del disco duro de su ordenador, el 7% necesitan de tarjetas compact flash y tarjetas de memorias. Finalmente, el 3% prefieren entre cd y discos duros externos y disco duros externos.

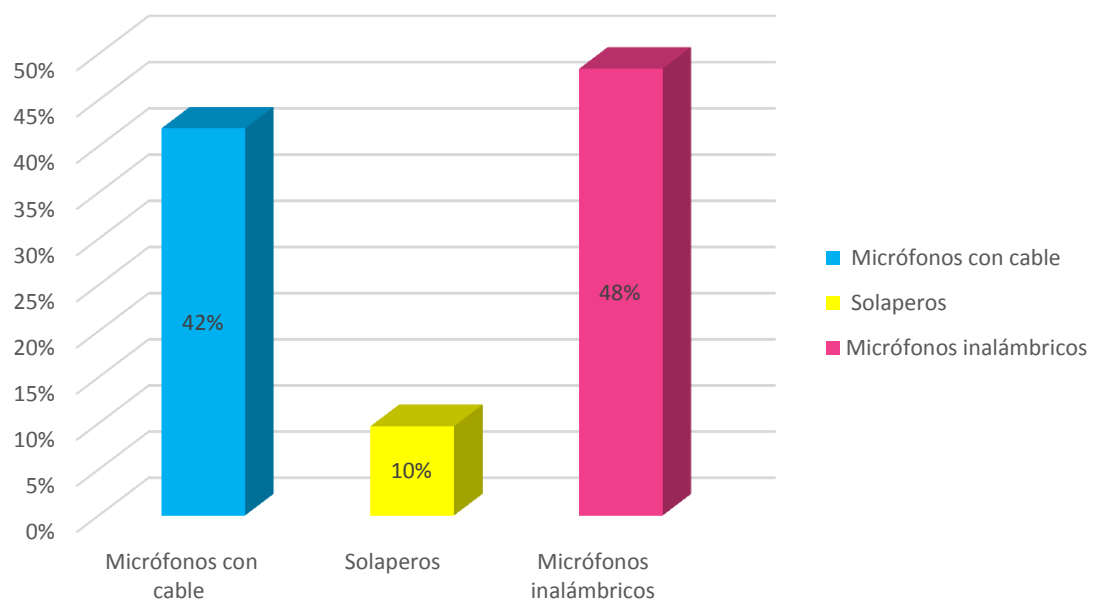


Figura 9. Tipo de micrófonos.

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.

Apreciaciones:

En la figura 9 se puede observar que 48% utilizan micrófonos inalámbricos, el 42% trabajan con micrófonos con cable y el otro 10% necesitan de solaperos.

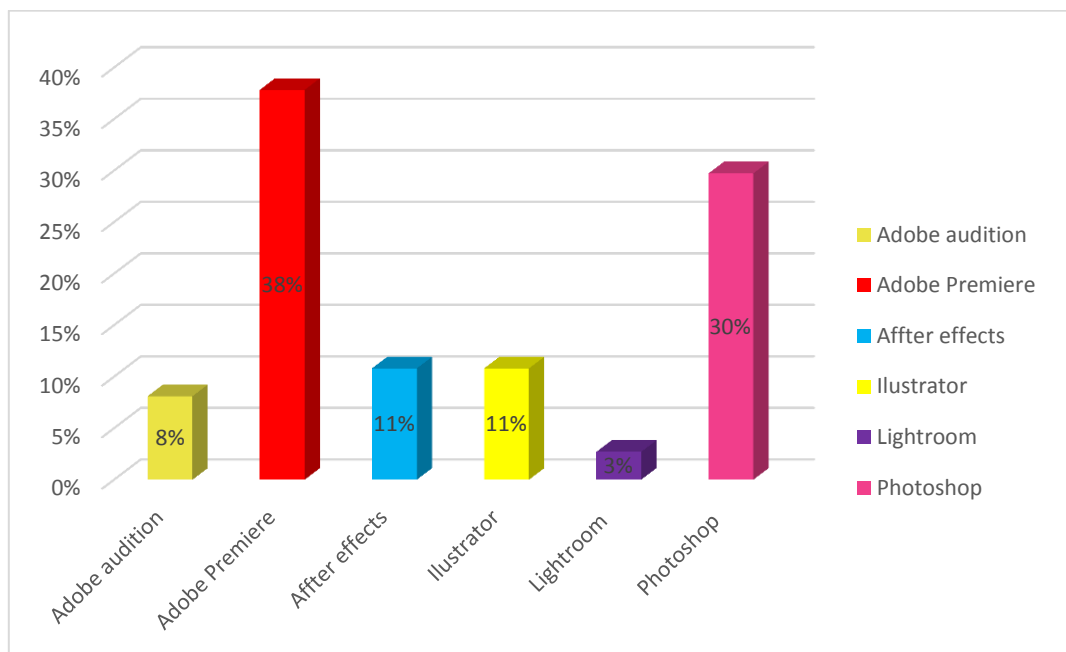


Figura 10. Programa de edición.

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.

Apreciaciones:

En la figura 10 se puede observar que el 38% de las productoras audiovisuales utilizan el programa adobe premiere, el 30% utilizan photoshop, el 11% trabajan con ilustrator y affter effects, el 8% de los encuestados utiliza adobe audition y el 3% trabaja con lightroom.

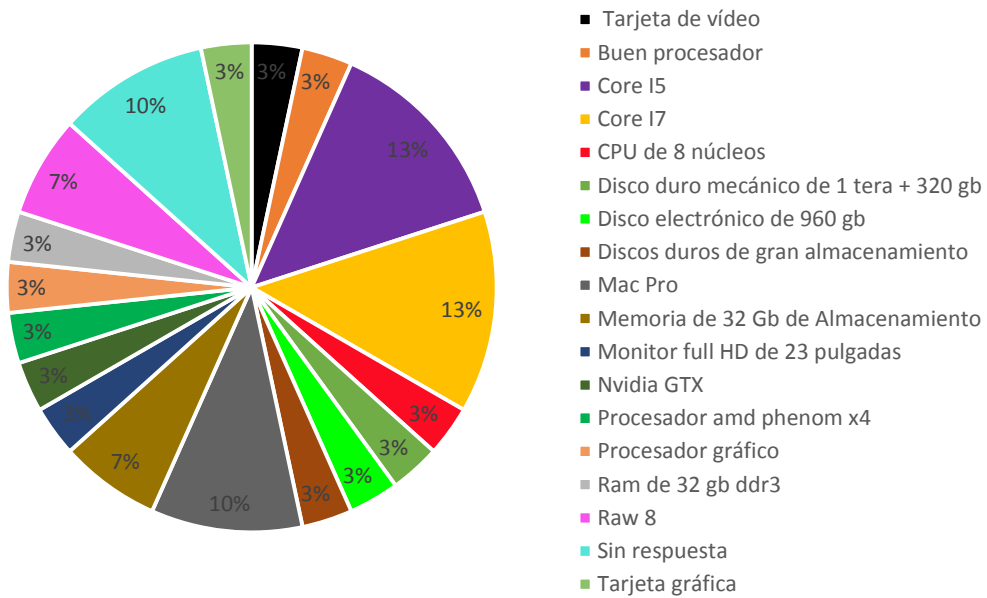


Figura 11. Características de computadora.

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta.

Apreciaciones:

En la figura 11 se puede observar que el 13% de las productoras audiovisuales utilizan core I5 e I7 como buenos ordenadores para los trabajos audiovisuales, el 10% señalan que se necesita de una Mac Pro , el otro 3% menciona que es importante una buena tarjeta de video, buen procesador, cpu de 8 nucleos, disco duro mecánico de 1tera + 320 gb, disco electrónico de 960 gb, discos duros de buen almacenamiento, Nvidia GTX, procesador gráfico y amd phenom *4, ram de 32 gb ddr3 y una buena tarjeta gráfica, el otro 3% no respondió.

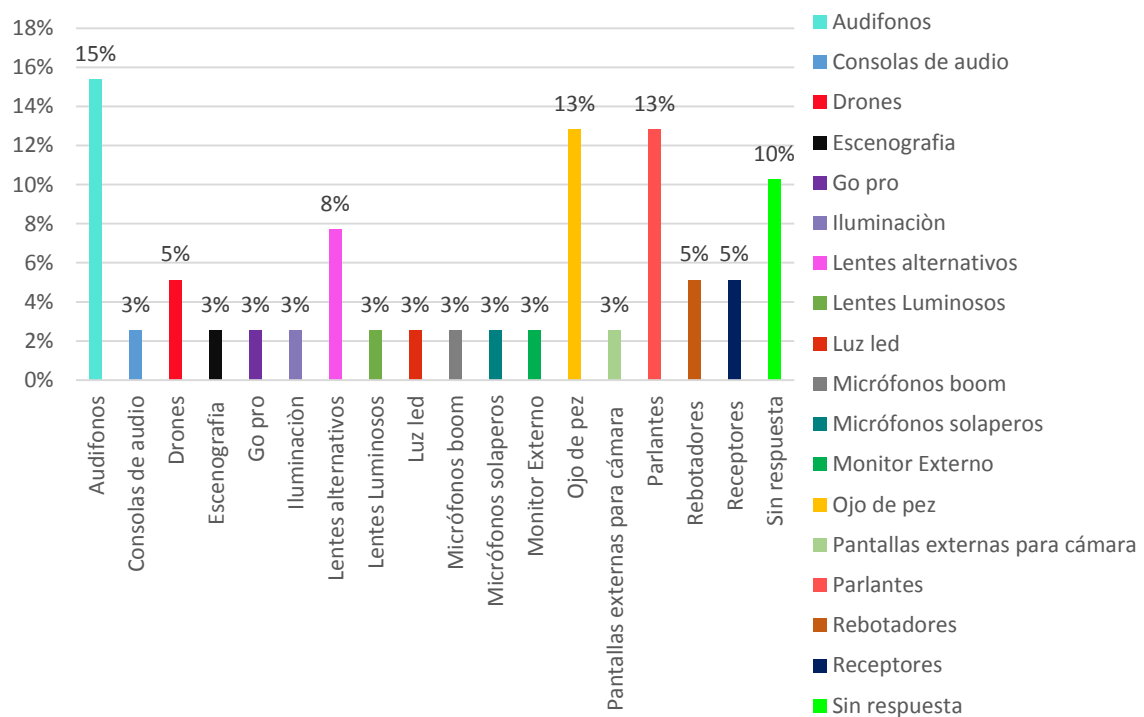


Figura 12. Complementos audiovisuales.

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta

Apreciaciones:

En la figura 12 se puede observar que el 15% de las empresas audiovisuales utilizan audífonos como complementos audiovisuales para sus trabajos, el 13% utilizan el ojo de pez y parlantes, el 10% no responde, el 8% trabaja con lentes alternativos, el 5% menciona como complemento audiovisual a los rebotadores, receptores, drones, y el otro 3% utiliza consolas de audio, escenografías, go pro, iluminación, lentes luminosos, luz led, micrófonos boom y solaperos, monitor externo y pantallas extremas para cámara.

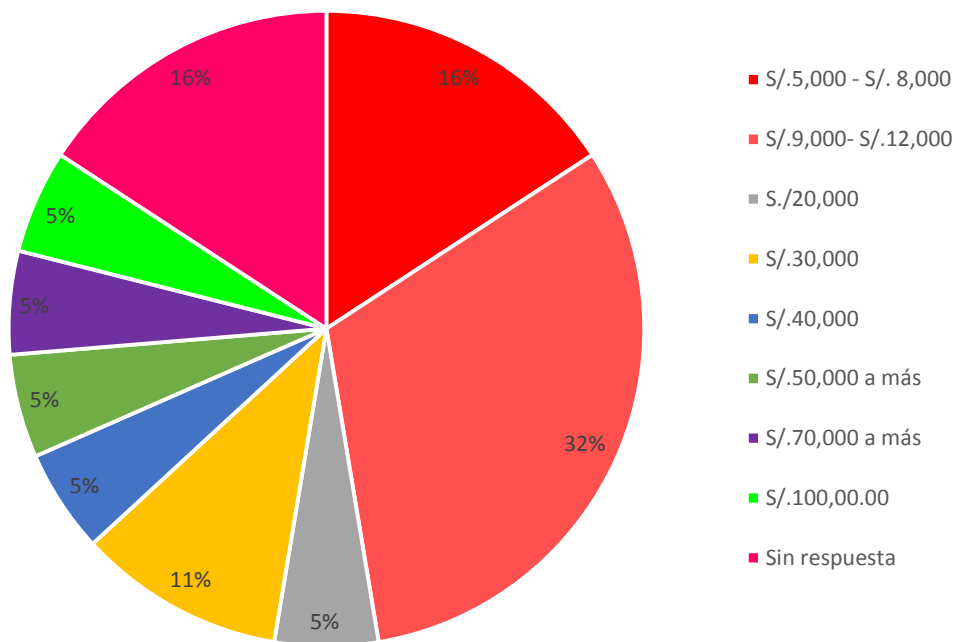


Figura 13. Monto mínimo para creación de productoras audiovisuales.

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta

Apreciaciones:

En la figura 13 se puede observar que el 32% mencionan que posiblemente se necesitan de S/.9,000- S/.12,000 para la creación de una buena productora audiovisual, el 16% dice que se utilizaría S/.5,000 - S/. 8,000, el 11 % alude que se necesitarían S/.30,000 , el otro 5% agrega que se requieren de S/.20,000, S/.40,000, S/.50,000 a más, S/.70,000 a más y S/.100,00.00

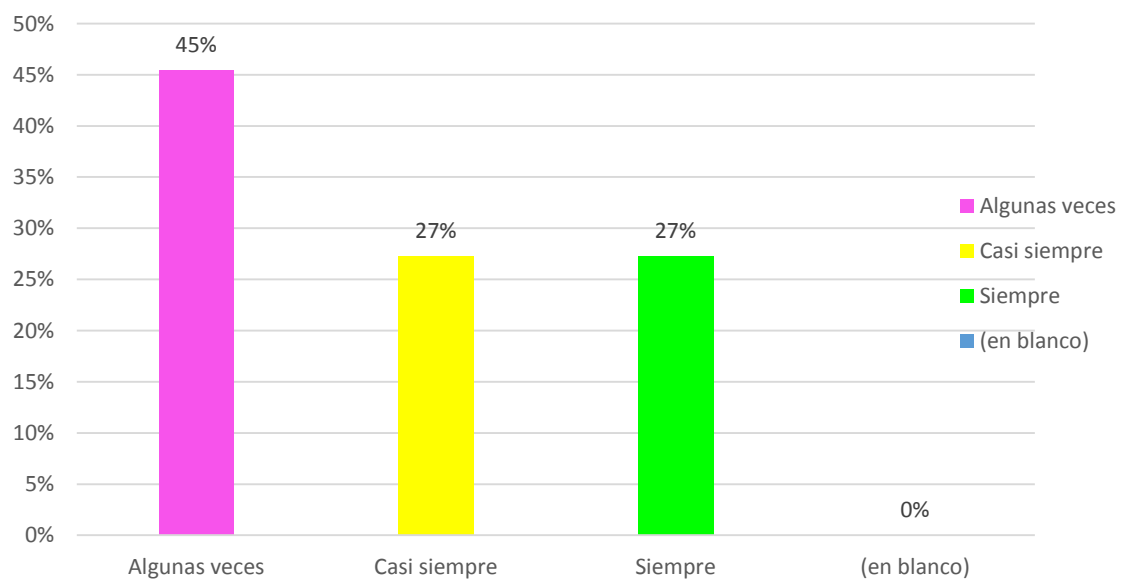


Figura 14. Lectura de información audiovisual.

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta

Apreciaciones:

En la figura 14 se puede observar que el 45% de las empresas audiovisuales encuestadas algunas veces lee información audiovisual, el 27% casi siempre y el otro 27% siempre.

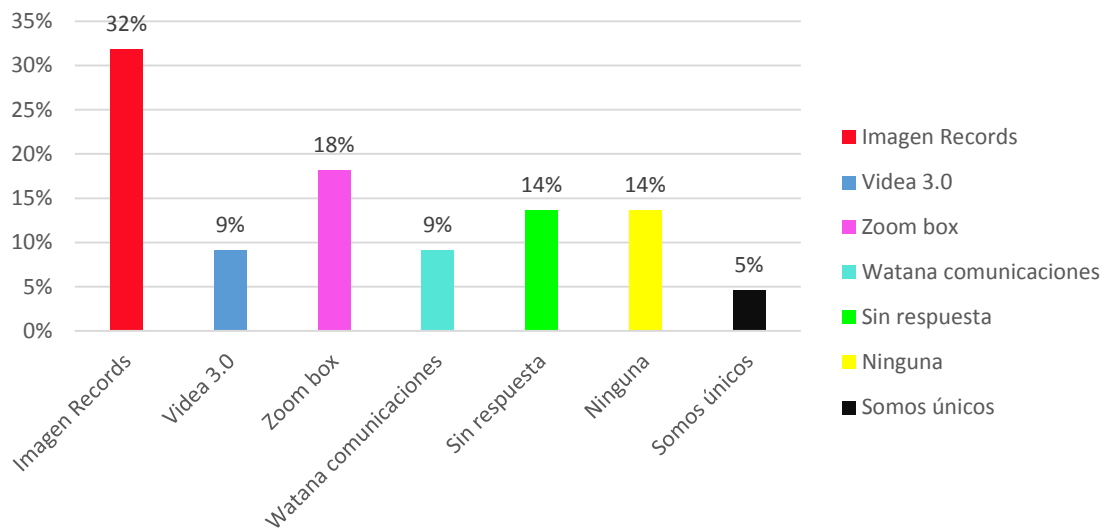


Figura 15. Principal competencia

Fuente: Elaboración propia, en base cuestionario de encuesta

Apreciaciones:

En la figura 15 se puede observar que el 32% selecciona a Imagen records como su principal competencia, el 18% menciona a Zoom box, el 14% no selecciona a ninguna empresa y también sin respuesta, el 9% a Videia 3.0 y Watana comunicaciones y el otro 5% dice que son únicos.

4.2. Discusión de los resultados

En la Figura 1 se puede apreciar que el 100% de las empresas encuestadas siempre cumplen con el proceso audiovisual de Pre producción, Producción y Post producción. Esto demuestra la afirmación de Etchmendi Varón (2013) quien establece que para la producción audiovisual es importante ser muy organizado y tranquilo, lo más conveniente es montar una pequeña oficina de producción, o tener un espacio donde trabajar. Siempre cumpliendo con el proceso de Pre producción, Producción y Post producción. Sin embargo, Galindo Rubio & Nó Sánchez (2010), mencionan que es muy importante cumplir con el proceso de producción y saber como debemos organizarnos para el éxito o fracaso de la obra, pero en algunos casos no se cumple por ciertas circunstancias en el camino de estas fases. Esto quiere decir que todas las productoras audiovisuales encuestadas cumplen con este proceso que es muy importante, pero se considera que se debería hacer un análisis de comienzo a fin en la realización de sus trabajos, ya que a veces por el apuro no se puede cumplir las fases de una manera lineal.

En la Figura 2 se puede apreciar que las empresas encuestadas utilizan luces led para trabajar la luz e iluminación en sus productos audiovisuales, otros utilizan reflectores y tachos de luz iluminadores, luz natural, luz artificial, luz de relleno, difuminadores, filtros, flash de mano, flash externos serie sped lite, fluorescentes, fresnel, Kino flo, luces de estudio, luz halógena, rebotadores de led portátiles, rebotadores de led fijos, sotbox y toca de 300 cañones. En esta parte se ha podido identificar que las productoras de Chiclayo tiene una gran variedad de instrumentos para poder trabajar la luz e iluminación en sus productos audiovisuales; esto quiere decir que existe una preocupación por hacer bien sus videos y fotografías. Lo cual coincide con Freeman (2009): la luz es esencial en la fotografía y video. Por una parte, crea una imagen y por otra otorga en gran medida su estilo y su ambiente particular. El sistema de exposición de la cámara, sea cual sea el registro lúmico que use, debe garantizar que entre la cantidad justa de luz a través del objetivo y el obturador. Asimismo, Doc Comparato (2011) considera que el trabajo de la iluminación funciona a manera de producción audiovisual constituida para la imagen, el tipo de cámara (sistema de grabación intervención sobre la imagen), el formato o

relación de aspectos de cuadro y pantalla, el tipo de emulsión y el sistema de color, las ópticas, los filtros de color y el proceso de laboratorio – químico o digital allí se ve el nivel lumínico y cromático de forma coherente.

En la Figura 3 se puede apreciar que la mayoría de las empresas encuestadas utilizan solaperos para trabajar la voz, audio y sonido en sus productos audiovisuales, otros utilizan consolas, grabadora de audio, micrófonos, micrófonos de mano, micrófonos shure, solaperos, grabador de campo y zoom - boom. Lo cual coincide con Vega (s.f) quien expresa que el audio complementa y potencia la imagen visual y contribuye al realismo. Es un elemento incuestionable de la obra audiovisual; su relación con la imagen no es de subordinación sino de complementariedad. Sin embargo, es importante mencionar que el audio no debe ser sustitutorio de la imagen, por el contrario debe acompañarla e integrarla, ya que se puede conseguir efectos muy importantes desde lo expresivo y lo perceptivo. Por otro lado, Tiscar (2011) pone de manifiesto que el sonido es muchas veces el gran olvidado de la producción audiovisual y sólo nos acordamos de él cuando hay alguna ruptura de audio o simplemente no se ha grabado. Es así que, en esta parte podemos indicar que es básico disponer de unos buenos micrófonos, cables en buen estado y auriculares para comprobar que el sonido se está grabando con buena calidad, porque si no tenemos cuidado de los instrumentos que estamos utilizando puede ser que nos llevemos una gran sorpresa al oír el ambiental y la calidad sea mala, desfavoreciendo la calidad de nuestros proyectos.

En la Figura 4 se puede observar que el 38% de las empresas encuestadas seleccionan a Canon como su marca de preferencia, el 31% eligen a Sony, el 25% optan por Panasonic y el otro 6% escogen a Nikon. Tal cual expresa Fernández Bernal (2014) quien considera que si nos referimos a tecnología audiovisual muchos directamente pensamos en cámaras, debido a que son pieza importante para la realización audiovisual, y si hablamos de marcas directamente nombramos a Canon y Nikon que son las más conocidas a nivel internacional, puesto a que ambas son pioneras en propuestas como cámaras subacuáticas y desarrollo de inventos fotográficos. Con respecto a ello Bernal considera de que canon es líder a nivel europeo sin embargo Nikon prevalece en el mundo asiático. En estos tiempos se podría decir que no hay

quien le haga sombra a la dupla Canon – Nikon debido a que los dos suman casi el 90% de participación. En consideración se puede afirmar que la marca más usada en Chiclayo, es Canon, por ser pionera en la fotografía, normalmente son las marcas que más suelen llevar los fotógrafos en los eventos sociales y además les permite hacer grabaciones.

En la Figura 5 se puede observar que el 40% de las productoras audiovisuales encuestadas no especifican el tipo de cámara que utilizan en sus trabajos audiovisuales. Sin embargo la empresa imagen record detallan que utilizan las cámaras Canon 7D- coincide con Mago Producciones – además agrega que utilizan las cámaras de video Panasonic AGHMC80 y el otro 5% dice que trabajan con las cámaras Canon T5I, Media comunica responde que utilizan las cámaras Canon 5D mark III y T3I, Kabot films especifica que trabaja con la cámara Canon 6D, Luminos flash trabaja con las cámaras Nikon D750, Videa 3.0 no especifica con que cámaras trabaja pero si detalla que labora con cámaras profesionales de alta definición. Ante ello hemos podido observar que ninguna productora audiovisual menciona a alguna de las cámaras de máxima tecnología en otros países consideradas en el marco teórico, respecto a la mejor cámara de video; la web de Red (s.f.) explica que la se encuentra valorizada a partir de 49.500 dólares por qué: WEAPON con HELIUM 8K S35, pues ofrece una impresionante resolución y calidad de imagen, creando imágenes suaves y orgánicas que brindan vida a tus imágenes. RED ha dado el siguiente paso para superar la flexibilidad y la belleza que ofrece la película. Con 35 megapíxeles, 8K ofrece 17x más resolución que HD y más de 4x más de 4K. Por otro lado, según la página de Canon las que se quedaron sin mencionar en las respuestas del cuestionario de encuesta son: Canon EOS 7D MARK II y Nikon menciona a sus cámaras: Nikon D7200, Nikon D5500, etc. Para explicar, en esta parte se ha tomado cada una de las productoras para poder seleccionar cual es la productora que utiliza las mejores cámaras de fotografía y video, además de observar cual es la que tiene mayor cantidad de equipos audiovisuales y por ser de tipo exploratorio se ha recabado todas las denominaciones de cámaras con las que trabajan para poder comparar con nuestro marco teórico.

En la figura 6 se puede observar que el 81% de las productoras audiovisuales de la ciudad de Chiclayo utilizan el formato Full HD para sus proyectos audiovisuales, el 14% trabaja con el formato 4K y el otro 5% con HD. Esto quiere decir que son pocas las que están siendo actualizadas con el formato más reciente en el mercado como es el 4K. No obstante, Bernal (2014) nos habla de un formato que está siendo usado en las productoras audiovisuales extranjeras a este se le conoce popularmente como DCI 4K. Este es un nuevo formato para la resolución usado en cine digital e infografía. Entre sus ventajas fundamentales indicar que la definición de las imágenes es más alta, con más detalle y nitidez, mejor calidad de grabación de acción rápida y la visibilidad más amplia de la superficie de proyección. Seguido a ello están los formatos ya conocidos HD y Full HD.

En la figura 7 se puede observar que 53% de las productoras audiovisuales utilizan trípodes profesionales o estándar como principal tipo de soporte para sus trabajos, el 20% necesita de steadycam, el 7 % menciona que trabajan con grúas, dollys para cámara y slider, el otro 3 % agrega que labora con glidecam y mattebox, en ello se puede apreciar que las productoras se preocupan en la estabilización de sus cámaras fotográficas y de video que es muy importante. Lo cual expresa Costoya (como se citó en Lucas, 2015) quien considera al trípode como un accesorio con tres patas (tres puntos de apoyo) que permite mantener la cámara fotográfica completamente estática. Esta parte concuerda con las consideraciones que hemos tenido en el marco teórico respecto al tipo de soporte que usualmente utilizan las grandes productoras para la realización de sus productos audiovisuales.

En la Figura 8 y 9 se puede apreciar que las empresas encuestadas utilizan memorias SD y disco duro como soporte de almacenamiento y en su mayoría, trabajan con micrófonos inalámbricos para manejar el sonido durante la ejecución de sus proyectos. Tal como lo indica Lyons (s.f.) quien asegura que los micrófonos convierten las ondas sonoras en una señal de audio que puede ser grabada, editada, distribuida y amplificada para la reproducción. Como la función del micrófono es sumamente básica, podrías preguntarte por qué razón hay tantas clases de micrófonos diferentes. Lo cual el Equipo fotográfico, 2016 explica que la mayoría de las cámaras réflex de gama de entrada e intermedia

utilizan tarjetas de tipo SD (Secure Digital). Las réflex profesionales suelen utilizar el formato CF (Compact Flash). Desde fuera se distinguen fácilmente porque las SD son más pequeñas, rectangulares y tienen una de las esquinas cortada en ángulo, mientras que las CF son más grandes y prácticamente cuadradas. Es necesario utilizar memorias de almacenamiento con gran incremento de gb para no tener problemas con el peso de nuestras imágenes o videos

En la figura 10 se puede observar que el 38% de las productoras audiovisuales utilizan el programa adobe premiere, otros utilizan photoshop illustrator y affter effects, adobe audition y lightroom. En las figuras 11 y 12 se puede observar que el 13% de las productoras audiovisuales utilizan core I5 e I7 como buenos ordenadores para los trabajos audiovisuales, el 10% señalan que se necesita de una Mac Pro. Asimismo, utilizan como complementos para la ejecución de sus proyectos el ojo de pez, parlantes, alquiler de equipos, drones, escenografía, Gopro, lentes alternativos, pantallas externas, rebotadores de luz y receptores, iluminación, audífonos, consolas, lentes luminosos y monitor externo. Esto refleja lo que asevera el portal Cine digital (2010) que manifiesta que en estos tiempos se puede editar vídeo de manera adecuada en cualquiera de las dos plataformas, por lo que más bien esta elección se reduce a gustos personales y a presupuesto. Mac es una herramienta magnifica para trabajos audiovisuales, sin embargo, también hay muchos que trabajan en Windows de manera exitosa. Por lo cual se debe utilizar correctamente estos ordenadores para evitar inconvenientes en la edición, lo cual resultaría un problema para el producto final. En esta parte, se puede determinar que las computadoras son muy importantes para poder realizar la edición de nuestros videos ya que nos permite almacenar y descargar todo tipo de programas para la etapa de post producción de nuestros productos audiovisuales. Por otro lado, nos habla de los complementos audiovisuales, en la cual las productoras mencionaron muchas respuestas, esto quiere decir que se preparan mucho y llevan las cosas necesarias para poder realizar sus trabajos.

En la figura 13 se puede observar que el 32% mencionan que posiblemente se necesitan de S/.9,000- S/.12,000 para la creación de una buena productora audiovisual, el 16% dice que se utilizaría S/.5,000 - S/. 8,000, el 11 % alude que se necesitarían S/.30,000 , el otro 5% agrega que se requieren de S./20,000, S/.40,000, S/.50,000 a más, S/.70,000 a más y S/.100,00.00. Esto quiere decir que no escatiman precios exactos ya que hay equipos de mucha tecnología y algunos aluden a decir un precio muy alto ya que muchas veces su sueño es tener una productora audiovisual como en otros países.

En la Figura 14 se puede apreciar que el 45% de las empresas encuestadas lee algunas veces información de tecnología audiovisual, el 27% casi siempre y el otro 27% siempre. Lo cual refleja el sentir de Galindo & Sánchez (2010) quienes afirman que la tecnología ha permitido la creación de lo audiovisual, por lo cual es habitual referirse a la evolución de la tecnología audiovisual utilizando como eje argumental el cambio de lo analógico a lo digital. Sin embargo hace hincapié en que muchos de los comunicadores visuales no siempre capacitan , lo cual les impide tener un mejor conocimiento sobre diversos dispositivos, precios, nuevas tecnologías, cámaras de ultima generación, etc.

En la figura 15 se puede observar que el 32% selecciona a Imagen records como su principal competencia, el 18% menciona a Zoom box, el 14% no selecciona a ninguna empresa y también sin respuesta, el 9% a Videa 3.0 y Watana comunicaciones y el otro 5% dice que son únicos. Por lo cual es importante mencionar lo afirmado por Euskadi (2004) quien describe a las productoras audiovisuales como las entidades públicas o privadas con carácter empresarial, con iniciativa, coordinación y responsabilidad que realizan los diferentes procesos que van desde el desarrollo hasta la comercialización de una obra audiovisual de cualquier tipo y en cualquier forma de soporte, al margen de que haya procesos que se externalicen.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Se estudió los antecedentes y conceptos teóricos de tecnología audiovisual en productoras concluyendo que la mayoría de las empresas audiovisuales en Chiclayo cuentan con equipos muy desfasados.

El diagnóstico realizado a partir de la aplicación del cuestionario de encuesta, se determinó que todas las empresas productoras audiovisuales que formaron parte de la investigación, cumplen con el proceso audiovisual de Pre producción, Producción y Post producción. Sin embargo, para poder saber sería importante someterse a una evaluación de cada proyecto en un tiempo específico ya que en el camino suceden circunstancias que pueden hacer que no se cumpla con el proceso audiovisual.

Para la investigación de tipo exploratorio, se consideró detallar cada una de las respuestas del cuestionario de encuesta, acerca del uso y conocimientos en cuanto a tecnologías y productoras audiovisuales:

Para su iluminación, las empresas productoras audiovisuales utilizan luces led, otros utilizan reflectores y tachos de luz iluminadores, luz natural, luz artificial, luz de relleno, difuminadores, filtros, flash de mano, flash externos serie sped lite, fluorescentes, fresnel, Kino flo, luces de estudio, luz halógena, rebotadores de led portátiles, rebotadores de led fijos, sotbox y toca de 300 cañones.

Para la voz, audio y sonido, las productoras de Chiclayo utilizan solaperos, otros utilizan consolas, grabadora de audio, micrófonos, micrófonos de mano, micrófonos shure, solaperos, grabador de campo y zoom - boom.

En las empresas productoras de Chiclayo, se determinó que seleccionan a seleccionan a Canon – en su mayoría- como su marca de preferencia, otros eligieron a Sony, Panasonic y Nikon.

La empresa imagen record utiliza las cámaras Canon 7D, Mago Producciones utiliza las cámaras de video Panasonic AGHMC80, las productoras Media comunica utilizan las cámaras Canon 5D mark III y T3I, la

empresa Kabot films trabaja con la cámara Canon 6D y la productora Luminos flash trabaja con las cámaras Nikon D750. Asimismo el formato Full HD es el más utilizado para sus proyectos audiovisuales, seguido del formato 4K y HD.

Como tipo de soporte, las productoras audiovisuales utilizan trípodes profesionales o estándar en su prioridad, algunos necesitan de steadycam, otros mencionaron que trabajan con grúas, dollys para cámara, glidecam y mattebox.

Respecto a las fuentes de almacenamiento, utilizan memorias SD y disco duro como soporte de almacenamiento y micrófonos con cable durante la ejecución de sus proyectos.

En cuanto a los programas de edición que mayormente utilizan, destaca el adobe premiere, otros utilizan photoshop illustrator, affter effects, adobe audition y lightroom.

Las productoras audiovisuales utilizan core i5 e i7 como buenos ordenadores para los trabajos audiovisuales. Sin embargo, otros consideran que se necesita de una Mac Pro para lograr mejores trabajos. Asimismo utilizan como complementos para la ejecución de sus proyectos el ojo de pez, parlantes, alquiler de equipos, drones, escenografía, Gopro, lentes alternativos, pantallas externas, rebotadores de luz y receptores, iluminación, audífonos, consolas, lentes luminosos y monitor externo.

Los participantes que trabajan en las empresas productoras de Chiclayo manifiestan leer algunas veces información de tecnología audiovisual, esto resulta preocupante debido a las nuevas tecnologías, lo cual requiere estar capacitados para su correcto uso. Por otro lado, desde su percepción consideran que posiblemente se necesitan de S/.9,000- S/.12,000 para la creación de una buena productora audiovisual, sin embargo otros requieren de S./20,000, S/.40,000, S/.50,000, S/.70,000 a más y S/.100,00.00.

En Chiclayo, las productoras audiovisuales, mencionan como principal competencia la productora Imagen records, seguidamente de Zoom box, otros ven a Videa 3.0, Watana comunicaciones y finalmente algunos se consideran únicos en el mercado.

5.2. RECOMENDACIONES

Se le recomienda al colectivo estudiantil de Ciencias de la Comunicación, en unos años, tomar esta tesis de referencia para sus futuros estudios ya que a partir de ello, les servirá de guía y muestra de un tema poco abordado.

A las productoras audiovisuales, se les sugiere informarse en nuevas tecnologías audiovisuales; como por ejemplo, de cámaras de fotografía y video actuales, de buenos complementos para trabajar su audio, luz , a su vez acerca de nuevos programas que se requieren en otros países, ya que les ayuda a mejorar sus productos, logrando trabajos de calidad, prestigio e imagen. A su vez se les incentiva hacer un esfuerzo para adquirir equipos de ultima generación para que en un futuro la ciudad de Chiclayo llegue a compertir con productos audiovisuales internacionales.

A la Facultad de Humanidades de la Escuela de Ciencias de la Comunicación, se le motiva a ir adquiriendo tecnología de última generación para enseñar e incentivar a los alumnos, ya que cuando se muestran equipos grandiosos despierta la emoción e interés de los estudiantes, creando profesionales competitivos, que a su vez tengan un gran potencial audiovisual para incluir al mercado laboral. Asimismo, esto origina la ventaja del incremento de investigaciones en la línea de “Producción audiovisual videografía y otras tecnologías comunicacionales”, prevista en el currículo de la EAP CC.CC.

REFERENCIAS

- Abbruzzese, C. (s.f.). *La fotografía como documento de archivo*. Buenos aires.
- Almeida Quiñonez, P. V., Segovia Chalen, M. V., & Zamora Lopez, K. T. (2010). *Estudio sobre la evolución tecnológica y Comercial de la cinematografía por medio de un piloto*. (Tesis de Pregrado). Ambato: Universidad Católica del Ecuador.
- Alsina, M. R. (2001). *Teorías de la comunicación: ámbitos, métodos y perspectivas*. Barcelona: Universit Autònoma de Barcelona servei de publicacions .
- Alva Arce, R. C. (2011). *Las Tecnologías de información y comunicación como instrumentos eficaces en la capacitación a maestristas de educación con mención en docencia en el nivel superior de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos , Sede central , Lima , 2009- 2010*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos . Lima: (Tesis de Postgrado).
- Anguita, J. C., Labrador, J. R., & Campos, J. D. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Aten Primaria*, 31(8), 143.
- Anónimo. (2008). *Conceptos básicos de Ciencia, Tecnología e innovaciòn*. Santiago: Gobierno de Chile.
- Anónimo. (2011). El impacto de los nuevos formatos audiovisuales. *Revista Comunicación y Hombre*, 22.
- Arca Jarque, E. I. (2013). *La palabra proyectada: una lectura de la iglesia evangélica a través de sus medios audiovisuales*. (Tesis de pregrado). Lima: Universidad Católica del Perú.
- Ariza , G. (s.f. de s.f. de s.f.). *3lentes.com*. Obtenido de 3lentes.com: <https://3lentes.com/luz-dura-luz-difusa-diferencias-usos/>
- Audiovisual, A. T. (19 de Julio de 2011). *Las Tics y las tecnologías audiovisuales*. Lima: [Mensaje en un blog]. Obtenido de <http://videosresumenes.blogspot.pe/>
- B&H. (2015). *B&H*. Obtenido de Photo, video y pro estudio: https://www.bhphotovideo.com/c/product/1002485-REG/sony_fdr_ax1_4k_camcorder.html
- Baptista Lucio, P., Fernández Collado, C., & Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc graw-hill.
- Barra, V. (06 de Octubre de 2016). *Fotografía , planos y ángulos fotográficos*. Obtenido de http://es.slideshare.net/VivianaBarra/fotografa-planos-y-ngulos-fotograficos?qid=c978bcdd-4e14-45ce-9a25-28c3f50ac553&v=&b=&from_search=1
- Belloch Ortí, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Obtenido de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bernal Fernandez, D. (2014). *De la tecnología DSLR al 4K: La*. (Tesis de Pregrado). España: Universidad de Sevilla.
- Blogdisefoto. (enero de 2016). *DFblog*. Obtenido de El blog del Disefoto: <http://blog.disefoto.es/wordpress/tipos-de-luz-luz-dura-y-luz-suave-y-como-pasar-de-una-a-otra/>

- Blogia. (03 de Agosto de 2006). *La técnica de las encuestas: Otras consideraciones metodológicas*. Obtenido de <http://aulas.blogia.com/2006/080301-la-tecnica-de-las-encuestas-otras-consideraciones-metodologicas.php>
- Cabello, A., & Ortiz, E. (2012). Políticas públicas de innovación tecnológica y desarrollo: teoría y propuesta de educación superior. *Convergencia*, 20.
- Cámaras Uno. (08 de Octubre de 2014). *Cámaras Uno*. Obtenido de <http://camaras.uno/canon-vs-nikon-comparativa-entre-las-camaras-de-ambas-empresas/>
- Canon. (2015). *Canon.com*. Obtenido de Cámaras y productos Canon: http://www.canon.es/for_home/product_finder/cameras/digital_slr/range/
- Carpio Valdez, S. (2016). *Arte y gestión de la producción audiovisual*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Obtenido de <http://repositorioacademico.upc.edu.pe/upc/bitstream/10757/348600/1/Arte+y+gestion+de+la+produccion+audiovisual.pdf>
- Castells, M. (2012). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- Cegarra Sánchez, J. (2012). *La tecnología*. Madrid: ES: Ediciones Díaz de Santos.
- CES. (2016). *CNET*. Obtenido de <https://www.cnet.com/es/noticias/ces-2016-hibridos-computadoras-pcs-realidad-virtual/>
- CESMUSS. (2015). *“Encuesta sobre tenencia, uso y deseos/ expectativas en tecnología y digitalidad - Lambayeque 2015”*. Universidad Señor de Sipán. Lambayeque: Revista Científica.
- Cine digital. (23 de Junio de 2010). *Cine digital*. Obtenido de El referente de cine digital en español: <http://www.cinedigital.tv/que-computadora-necesito-para-edicion-de-video/>
- Claudio, A. (s.f.). *La fotografía como documento de archivo*. Buenos aires .
- Consejo Nacional de Ciencia, T. e. (Diciembre de 2010). Innovaciones tecnológicas. *Paradigmas*, 17, 100.
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (Diciembre de 2010). Innovaciones tecnológicas. *Paradigmas*, 17, 100.
- Corral, Y. (30 de Junio de 2010). Diseño para cuestionario de recolección de datos. *Revista Ciencias de la Educación*, 36, 168.
- Cuadros Revilla, C. M. (2016). *Proyecto de inversión “Creación del Instituto de Capacitación y Actualización Audiovisual en la ciudad de Tacna”*. Tacna: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
- De Blois, A. (16 de septiembre de 2014). *El blog del fotógrafo*. [Mensaje en un blog]. Obtenido de Planos de fotografía: <http://www.blogdelfotografo.com/tipos-de-planos-en-fotografia/>
- Delgado Ruiz, M., Kohn Goldsen, R., & Pinto, C. (1999). *De la investigación Audiovisual: Fotografía, cine, video, televisión*. Barcelona: Proyecto A Ediciones.

- Díaz Gandasegui, V. (2011). Mitos y realidades de las redes sociales. *Revista de Ciencias Sociales*, 26.
- Díaz Reyes, G. (12 de Mayo de 2013). *Planos y tipos de ángulos*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/GustavoAdolfoDiazReyes/planos-y-tipos-de-angulos>
- Doc Comparato. (2014). *De la Creación al Guión: Arte y Técnica de Escribir para Cine y Televisión*. Porto Alegre: Simplissimo livros.
- Echeverría, G. (2000). *Evolución de los medios de comunicación*. España: El Cid Editor.
- Echeverria, G. (2009). *Evolucìon de los medios de Comunicaicòn*. España: El Cid Editor.
- Equipo A. (25 de Noviembre de 2010). Obtenido de Lenguaje Audiovisual: <http://lenguajeaudiovisualinfantil.blogspot.pe/2010/12/8iluminacion.html>
- Equipo fotográfico. (05 de Marzo de 2016). *Quecamarareflex.com*. Obtenido de <http://quecamarareflex.com/tarjetas-de-memoria-recomendadas-para-camaras-reflex/>
- Etchmendi Varón, G. (2013). *Influencia de la Tecnología Digital en el Fenómeno Cinematográfico*. (Tesis de Pregrado). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Eugenio, V. (s.f). *Origen Audiovisual*.
- Euskadi. (2004). *Eustat*. Obtenido de Eustat: http://www.eustat.eus/documentos/elem_12799/definicion.html
- Fernández Morante, M. (2002). *Los medios audiovisuales, informáticos y nuevas tecnologías en los centros educativos gallegos; presencia y usos*. Universidade de Santiago de Compostela , Espña.
- Ferradini Sonia, T. R. (1997). Lectura de la imágen . *Comunicar*, 157.
- Figueroa, P. D. (7 de Julio de 2016). *Fotografía*. Obtenido de Planos de Fotografía: <http://planosfotografiapdf.blogspot.pe/>
- Galindo Rubio, F., & Sánchez, J. N. (2010). *Evolución de la tecnología audiovisual digital: de la handycam a la estereoscopia, de la tarjeta capturadora al montaje en web 2.0. y de la cinta a Youtube*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca. Obtenido de <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer29-07-galindo.pdf>
- Gallindo, J. A. (2006). *Medios de comunicacion y universidades*. Madrid: Red Comunicar.
- García Gil, M. E. (2008). *El vídeo como herramienta de investigación. Una propuesta metodológica para la formación de profesionales en Comunicación*. (Tesis de pregrado). Bogota: Universidad Santo Tomás.
- Grupo Chaski. (25 de Noviembre de 2011). *Grupo Chaski - Comunicación Audiovisual*. Obtenido de Comunicación Audiovisual: <http://grupochaski.org/quienes-somos/diagnostico-propuesta.html>
- Guitierrez Medina, J. D. (s.f). *Introducción a los medios audiovisuales*. Obtenido de http://www.ugr.es/~jdiegog/files/Tema_01.pdf

- Guzmán, A. (2015). *La fotografía nos traslada a épocas pasadas. Por ella somos testigos de estilos de vida, costumbres y de cómo todo esto evoluciona a lo largo de los años.* Obtenido de <https://piramidepartida.wordpress.com/2015/07/27/retrato-del-peru/>
- Hernández Sampieri, R. (2007). *Fundamentos de la metodología de la investigación.* Madrid: S.A. Mcgraw-Hill / Inteamericana de España.
- Hernández, A. (2012). Teoría de la imagen: tratamiento estético. En *Estética del cine.*
- Hurí. (s.f.). *Producción Audiovisual.* Obtenido de <http://huribroadcast.com/que-es-la-produccion-audiovisual/>
- Izurieta Pazmino, C. E. (2006). *Diseño de un sistema de seguridad mediante camaras IP para la empresa Proalpi de la ciudad de Pillaro.* Ecuador: Univerdad Técnica de Ámbato.
- Jesus, G. J. (1999). *Información Audiovisual.* Paraninfo , S.A. editorial.
- Jiménez, P. (2009). *Lenguaje Cinematográfico.* Creative Commons.
- Juananera, J. (s.f). *Los medios masivos de comunicación audiovisual y la representación de la realidad .*
- KBN Next media. (25 de Octubre de 2015). *KBN.* Obtenido de Next media: <http://kbnmedia.com/red-raven-sera-ahora-4-5k-comparativa-con-la-blackmagic-ursa-mini-4-6k/>
- Laborie Iglesias, M. (2002). *La era de los drones.*
- León, L. M. (s.f). *Clase de fotografía , planos y encuadre.*
- Lucas, J. (9 de Octubre de 2015). *Dzoom.* Obtenido de <http://www.dzoom.org.es/los-5-angulos-de-disparo-clave-en-fotografia/>
- Luminosa, N. (28 de Marzo de 2011). *Planos fotográficos.* Obtenido de <http://es.slideshare.net/pataguan/planos-fotograficos-7421857>
- Luna, L. (Miércoles de Noviembre de 2010). *Hipertextual.* Obtenido de <https://hipertextual.com/archivo/2010/11/planos-en-fotografia/>
- Lyons, C. (s.f). *Producción de videos y cinematografía.* Publicación educativa de Shure.
- Manuel, C. (12 de Septiembre de 2012). *Comunicación y Poder.* Obtenido de Comunicación y Poder: <http://masnuelcastells.blogspot.pe/2012/09/comunicacion-en-la-era-digital-capitulo.html>
- Martín, B. (2013). *Video Content.* Obtenido de Tu video, tu historia: <http://videocontent.es/blog/actualidad/que-es-una-steadycam/>
- Mateos, J. (15 de Julio de 2010). *Julio Mateos Photography.* Obtenido de Julio Mateos Photography: <http://www.mundoparalelo.com/2010/10/15/green-screen/>
- Medya. (abril de 2016). Obtenido de Producción audiovisual: <http://medya-audiovisual.com/que-es-una-steadycam-y-para-que-se-utiliza/>
- Medya Productora audiovisual. (Mayo de 2015). Obtenido de <http://medya-audiovisual.com/que-tipos-de-productoras-audiovisuales-existen/>

- Mesa China, V., & Izquierdo Abreu, L. (2015). *Los drones*. (Tesis de Pregrado), Universidad de la Laguna, La laguna.
- Moreno, Á. R. (30 de Mayo de 2016). *Comunicación de los medios audiovisuales*. Obtenido de Comunicación de los medios audiovisuales : <https://esclavitudmediatica.wordpress.com/category/tema-1-la-historia-de-los-medios-audiovisuales-desde-un-enfoque-cultural-y-de-genero/>
- Morrison, G. (1 de Febrero de 2016). *Cinet*. Obtenido de Cinet: <https://www.cnet.com/es/noticias/1080p-2k-uhd-4k-8k-que-significan-resolucion-televisores/>
- Munarriz Ortiz, J. (26 de Julio de 2014). *Oscar en fotos. com*. Obtenido de Fotografía: <https://oscarenfotos.com/>
- Murillo Bravo. (2012). *Ciencia, tecnología e innovación para el desarrollo de cohesión social*. Madrid: Observatorio Iberoamericano de la Ciencia, la Tecnología y la Sociedad del centro de estudios altos estudios universitarios.
- Murillo, B. (2012). *Ciencia, tecnología e innovación para el desarrollo de cohesión social*. Madrid: Observatorio Iberoamericano de la Ciencia, la Tecnología y la Sociedad del centro de estudios altos estudios universitarios.
- Nikon. (Mayo de 2015). *Nikon*. Obtenido de Nikon: <http://www.nikon.com.mx/nikon-products/product/dslr-cameras/d5500.html>
- Noreña, A. L., Alcaraz Moreno, N., Rojas, J. G., & Rebolledo Malpica, D. (2011). Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. *AQUICHAN*, 12(3), 263-274.
- Orellana Martín, L., & Flores Bulls, R. (2012). *TIC: un reto para adolescentes y padres*. Madrid: Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions.
- Ortiz León, C. (2015). *Las productoras audiovisuales ecuatorianas. Contexto,, estructura y perspectivas del futuro*. Universidad de Santiago de Compostela. (tesis de postgrado).
- Pachecho Oléa, F. (2012). *Tecnología audiovisual*. Guayaquil.
- Panduro Pérez, L. (08 de Julio de 2012). *La imagen: ángulos y planos*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/Lilyan/la-imagen-planos-y-ngulos>
- Panorama audiovisual*. (23 de noviembre de 2015). Obtenido de Panorama audiovisual: <http://www.panoramaaudiovisual.com/2013/02/07/las-ultima-ultima-generacion-de-cameras-prohd-de-jvc-recibe-el-visto-bueno-de-la-uer/>
- Peréz Honter, H. J. (s.f.). *El guión audiovisual*. Trillas.
- Pérez Mompean, L. (14 de Marzo de 2010). *No sé ni cómo te atreves- Fotografía y esas pequeñas cosas de cada día*. Obtenido de <https://luipermom.wordpress.com/2010/03/14/canon-vs-nikon-el-eterno-dilema/>
- Pinto, M. (24 de Febrero de 2009). *Alfa Media*. Obtenido de Cine y Televisión: <http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/espacio.htm>
- Poncet, E. L. (s.f.). *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*. Obtenido de Impacto tecnológico en el lenguaje audiovisual:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=122&id_articulo=919

Provensal, A. (2004). *El sonido en la producción audiovisual*. Universidad Nacional del Rosario, Rosario.

Puerto, K. (25 de marzo de 2016). *Xataka*. Obtenido de xataka:
<http://www.xataka.com/fotografia-y-video/la-nueva-arma-de-red-dispara-en-8k-weapon-vista-vision>

Red. (2015). *RED*. Obtenido de RED: www.red.com

Rezabala, L. (9 de enero de 2011). *Leonardo Rezabala*. Obtenido de Leonardo Rezabala:
<https://leonardorezabala12.wordpress.com/2011/01/09/14/>

Ribelles García, A. (2013). *Conceptos básicos de vídeo y audio*. Obtenido de
[https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Audiovisual/Plataformas_de_distribucion_de_contenidos/Plataformas_de_distribucion_de_contenidos_\(Modulo_1\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Audiovisual/Plataformas_de_distribucion_de_contenidos/Plataformas_de_distribucion_de_contenidos_(Modulo_1).pdf)

Rincón, S. (2 de Marzo de 2011). *Fotografía I*. Obtenido de
<http://fotografia1fus.blogspot.pe/2011/03/planos-fotograficos-y-angulos.html>

Rivas, M. (2009). *Tecnología y medios de comunicación : ¿ cambio en los metodos o los contenidos?* . El cid Editor .

Rodriguez, J. L. (7 de Noviembre de 2010). *dzoom*. Obtenido de <http://www.dzoom.org.es/el-retrato-fotografico-tipos-de-plano/>

Rojas, R. (10 de abril de 2013). *Planos y ángulos fotográficos*. Obtenido de
<http://es.slideshare.net/rubenmedios1/planos-y-angulos-18577170>

Romo Zamudio, F. (Noviembre de 2004). Tecnologías Audiovisuales en Educación. *Revista Digital Universitaria*, 5, 24. Obtenido de
<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art71/int71.htm>

Rubio, A. (2010). *evolucion de los medios de comunicacion.wmv*. El Salvador.

Ruiz Limon, R. (2007). *Historia y evolución del método científico*. Obtenido de
<http://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/257/7.1.htm>

Sain Sanchez, M. (s.f.). *El productor audiovisual*. Madrid: Sintesis.

Sanchez, F. G. (2010). *Evolución de la tecnología audiovisual digital*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca .

Santamaría Ramos, Á. (2014). *Los medios audiovisuales como apoyo para el desarrollo del enfoque comunicativo y por tareas en el aprendizaje de la lengua extranjera*. (Tesis de pregrado). Valladolid: Universidad de Valladolid.

Sartori, G. (1995). *Medios de comunicación*.

Sony. (2015). *Nuevos enfoques para el aprendizaje con tecnología audiovisual*. Obtenido de
<https://www.sony.es/pro/article/projectors-education-new-approaches-learning-av>

- Stoilov, O. (26 de septiembre de 2016). *4K Shooters*. Obtenido de 4k Filmmaking & Beyond: <http://www.4kshooters.net/2016/09/26/red-to-announce-new-epic-w-8k-camera-and-new-upgrade-program-on-october-11th/>
- Tavera, J. (Junio de 2014). El Estado de la Innovación Tecnológica en el Perú. *Revista de Economía San Marcos*, 11.
- Tello Leal, E. (2007). *Las tecnologías de la información y Comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México*. Obtenido de www.uoc.edu: <http://www.uoc.edu/rusc/4/2/dt/esp/tello.pdf>
- Thompson, I. (Julio de 2006). *Tipos de medios de comunicación*. Obtenido de http://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/pos/TI/LP/AM/06/Tipos_de_medios_de_comunicacion.pdf
- Tiscar Lara, A. (2011). Producción Audiovisual. *Aire Comunicación*, 20.
- Torres Quijano, J. M., Pedraza Vacca, J., Viuche Rojas, S., Zárate Roa, A., & Lievano Castañeda, A. (2009). *Pre- Producción, producción, Post- Producción de audio y video para filminuto*. Universidad de San Buenaventura. Bogota: tesis de pregrado.
- Torres Quijano, J. M., Pedraza Vacca, J., Viuche Rojas, S., Zárate Roa, A., & LievanoCastañeda, A. (2009). *Pre- Producción, producción, Post- Producción de audio y video para filminuto*. Universidad de San Buenaventura. Bogota: tesis de pregrado.
- Torrez Miréz, K., & Alarcón Llontop, L. (2014). Estado de la investigación de pregrado en comunicaciones, Lambayeque 2005 -2014. *Revista Científica Tzhoecoén*, 1 - 16.
- Torrez Miréz, K., & Alarcón Llontop, L. (2015). *Estado de la investigacion corporativa en Comunicaciones , Lambayeque 2004-2015*. Universidad Señor de Sipàn, Lambayeque.
- Vega, E. (s.f). *Formatos de vídeo digital: formatos de archivo y codecs*. .
- Vega, E. (s.f.). *Origenes de la produccion audiovisual*. Barcelona: Sintesis.
- Wheeler, P. (2008). *Cinematografia en alta definición*. Barcelona: Omega.

ANEXOS



UNIVERSIDAD
SEÑOR DE SIPÁN

CUESTIONARIO DE ENCUESTA

Estimado colaborador, el presente cuestionario es parte de nuestro proyecto de investigación, que tiene por objetivo determinar el estado de la tecnología audiovisual en las productoras en la ciudad de Chiclayo. Para contestar las preguntas lea cuidadosamente el enunciado y escoja la respuesta marcando con una "X" sobre la opción con la cual este de acuerdo. Agradecemos su colaboración y honestidad en el desarrollo del cuestionario.

1. ¿La empresa productora cumple con el proceso audiovisual de Pre producción, Producción y Post producción durante la ejecución de sus proyectos?
a) Nunca b) Muy pocas veces c) Algunas veces d) Casi siempre
e) Siempre

2. ¿Qué tipo de instrumentos utiliza para trabajar la luz e iluminación en sus productos audiovisuales?

3. ¿Qué tipo de instrumentos utiliza para trabajar la voz, el audio y sonido en sus productos audiovisuales?

4. ¿Qué marca de cámara es la de su preferencia?

a) Canon b) Nikon c) Otros _____

5. ¿Qué tipo de cámara fotográfica y de video posee la productora audiovisual?

6. ¿Qué tipo de formatos utiliza la empresa productora, durante la ejecución de sus proyectos? (puede marcar más de una alternativa)

- a) HD b) 2K c) 4K d) 5K e) 8K f) Full HD

7. ¿Qué tipo de soporte utiliza la empresa productora para las cámaras? (puede marcar más de una alternativa)

- a) Trípodes profesionales o estándar b) grúas c) Steadycam
d) Otros _____

8. ¿Qué tipo de soporte de almacenamiento de datos utiliza la empresa productora, durante la ejecución de sus proyectos?

9. ¿Qué tipo de micrófonos utiliza la empresa productora, durante la ejecución de sus proyectos? (puede marcar más de una alternativa)

- a) Micrófono inalámbrico b) Micrófono con cable c) Micrófono de condensador
d) Solaperos

10. ¿Qué tipo de programa de edición utiliza la empresa productora, en la ejecución de sus proyectos? (puede marcar más de una alternativa)

- a) Photoshop b) Adobe Premiere c) Sony Vegas c) Illustrator
d)Otros: _____

11. ¿Qué características tiene la computadora de preferencia, para la ejecución de sus proyectos audiovisuales?

12. ¿Qué tipo de complementos audiovisuales utiliza la empresa productora, durante la ejecución de sus proyectos?

13. ¿Cuál es el monto mínimo para la creación de una productora audiovisual?

a) S/ 1000- 4000 b) S/5000-8000 c) S/9000- 12000

d)Otro: _____

14. ¿Lee información de tecnología audiovisual?

a) Nunca b) Muy pocas veces c) Algunas veces d) Casi siempre
e) Siempre

15. ¿Cuál es su principal competencia?

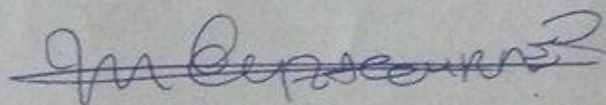
a) Imagen Records b) Videa 3.0 c) Otros:

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Yo, MANUEL RICARDO EYZAGUIRRE BRAVO, Licenciado en COMUNICACION, he leído y validado el Instrumento de Recolección de datos (CUESTIONARIO DE ENCUESTA) elaborada por: Cynthia del Milagro Checa Llontop, estudiante de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad "Señor de Sipán" para el desarrollo de la investigación titulada: "ESTADO DE LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL EN LAS PRODUCTORAS DE LA CIUDAD DE CHICLAYO"

CERTIFICO: Que es válido y confiable en cuanto a la estructuración, contenido y redacción de los ítems.

Chiclayo, 13 de diciembre del 2016

Firma: 

Nombre: Manuel EYZAGUIRRE BRAVO

DNI: 40774999

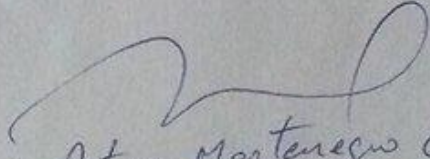
Especialidad: Comunicación Audiovisual

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Yo, *Luis Antonio Montenegro Casado*, Magister en
, docente adscrito a la Universidad Señor de Sipán, he leído y validado el
Instrumento de Recolección de datos (CUESTIONARIO DE ENCUESTA)
elaborada por: Cynthia del Milagro Checa Llontop, estudiante de la Escuela
de Ciencias de la Comunicación, para el desarrollo de la investigación
titulada: "ESTADO DE LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL EN LAS PRODUCTORAS
DE LA CIUDAD DE CHICLAYO"

CERTIFICO: Que es válido y confiable en cuanto a la estructuración,
contenido y redacción de los ítems.

Chiclayo, 07 de diciembre del 2016


Mg. *Luis Antonio Montenegro Casado*
DNI N° *16641200*
Especialista en Investigación.

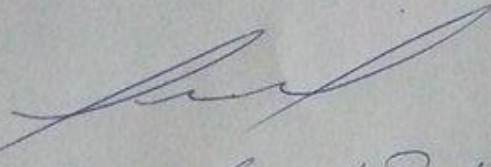
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Yo, Raymo Guancuto Paredes Corboza, Licenciado en Ciencias de la Comunicación, he leído y validado el Instrumento de recolección de datos (CUESTIONARIO DE ENCUESTA) elaborado por: Cynthia Del Milagro Checa Llontop, estudiante de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad "Señor de Sipán" para el desarrollo de la investigación titulada "ESTADO DE LA TECNOLOGIA AUDIOVISUAL EN LAS PRODUCTORAS DE LA CIUDAD DE CHICLAYO"

CERTIFICO: Que es válido y confiable en cuanto a estructuración, contenido y redacción de ítems.

Chiclayo, 19 de diciembre del 2016

Firma:



Nombres: Raymo Guancuto Paredes Corboza

DNI: 42666667

Especialidad: Audiodisual - Periodismo

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	TÍTULO	VARIABLES	HIPÓTESIS
<p>La problemática audiovisual, alude ser radical en las medidas ya que el mercado tecnológico en el tema es muy restrictivo y con un costo elevado. La tendencia mundial representa una gran oportunidad y las productoras en el Perú están buscando la forma acelerada de como adquirirlas para hacer productos de calidad que potencien el buen trabajo de su marca. (Grupo Chaski, 2011)</p> <p>El desarrollo de las nuevas tecnologías audiovisuales se ha visto rápidamente influenciada en el público, ya que actualmente la mayoría de personas cree que la empresa que posee más tecnología es quien va a tener mayores</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar el estado de la tecnología audiovisual en las productoras en la ciudad de Chiclayo.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>a) Estudiar antecedentes y conceptos teóricos de las tecnologías audiovisuales en las productoras.</p> <p>b) Identificar las nuevas tecnologías audiovisuales que están adquiriendo las productoras en la ciudad de Chiclayo.</p> <p>c) Describir los nuevos procesos audiovisuales de las productoras de la ciudad de Chiclayo.</p> <p>d) Analizar las oportunidades que conlleva el empleo de las nuevas tecnologías audiovisuales en las productoras de Chiclayo.</p>	<p>ESTADO DE LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL EN LAS PRODUCTORAS DE LA CIUDAD DE CHICLAYO</p>	<p>VARIABLE</p> <p>Tecnología Audiovisual</p>	<p>Hipótesis Alternativa: Las empresas productoras de Chiclayo cuentan con equipos audiovisuales de última generación.</p> <p>Hipótesis Nula: Las empresas productoras de Chiclayo no cuentan con equipos audiovisuales de última generación.</p> <p>H. Específicas: Los trabajadores de las empresas productoras de Chiclayo tienen conocimiento sobre tecnología audiovisual. Los trabajadores de las empresas productoras de Chiclayo no tienen conocimiento sobre tecnología audiovisual. El uso de la tecnología audiovisual les permite a las empresas productoras de Chiclayo tener mayores oportunidades de trabajo. El uso de la tecnología audiovisual no les permite a las empresas productoras de Chiclayo tener mayores oportunidades de trabajo. Las empresas productoras de Chiclayo cumplen con el proceso audiovisual Pre producción, Producción y Post Producción. Las empresas productoras de Chiclayo</p>

<p>resultados. Es una incógnita saber si las empresas audiovisuales cuentan con una mayor tecnología en la cual convencerán rápidamente al público para hacer un excelente resultado y en ello el análisis de sus ventajas y desventajas.</p> <p>Al hablar de tecnología que las productoras chiclayanas manejan son aquellas que contribuyen a brindar un mejor servicio, ya que el público se ha vuelto estricto en la calidad de imagen, la calidad del sonido y sobre todo ahora el target compara que productora es mejor para quedarse como cliente fijo, entre las tecnologías que algunas productoras manejan son los drones, cámaras Go Pro, cámaras réflex de última generación, estabilizadores de movimiento de las cámaras, Capturador de</p>				<p>no cumplen con el proceso audiovisual Pre producción, Producción y Post Producción.</p> <p>Las empresas de producción audiovisual de Chiclayo cuentan trabajadores profesionales en Ciencias de la Comunicación.</p> <p>Las empresas de producción audiovisual de Chiclayo no cuentan trabajadores profesionales en Ciencias de la Comunicación.</p>
--	--	--	--	---

<p>audios, Dolly para cámara y además no dejar de mencionar que ahora en algunas productoras manejan la pantalla verde o green screen para trabajos como vídeo montaje.</p> <p>Los comunicadores deben hacer frente al desafío que representan otras fuentes informativas sin los mismos criterios profesionales o de calidad. En este sentido, se debe fomentar la formulación de legislaciones que garanticen la independencia y pluralidad de los medios de comunicación al mismo tiempo que las compatibilicen con la lucha contra los contenidos ilícitos y perjudiciales, incrementando la conciencia de la dimensión ética en la utilización de las nuevas tecnologías. Por lo cual</p>				
--	--	--	--	--

<p>nos preguntamos: ¿Ahora cualquiera que tenga acceso a una cámara fotográfica o cámara de vídeo puede convertirse en productor o fotógrafo? ¿Qué nuevas tecnologías audiovisuales se utilizan actualmente? ¿Es necesario tener accesorios tecnológicos para poder competir con las otras productoras a nivel regional? ¿Qué precios estiman en alguna de ellas? ¿cuál es el monto mínimo para la creación de una productora audiovisual?</p>				
--	--	--	--	--