

CAPITULO I

1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En Latacunga no ha existido otra Universidad, aparte de la Universidad Técnica de Cotopaxi, que cuente con la Carrera de Comunicación Social, aunque esta no cuenta con un laboratorio de televisión, sin embargo existe una institución educativa que nació en 1979 llamado “Colegio Particular Hermano Miguel”, que a partir del año de 1984 crea una modalidad de bachillerato especial en la ciudad, ya que aparte de adquirir un bachillerato en las especialidades que el colegio oferta, se puede obtener un bachillerato adosado y en este caso específico se puede escoger entre informática o comunicación social.

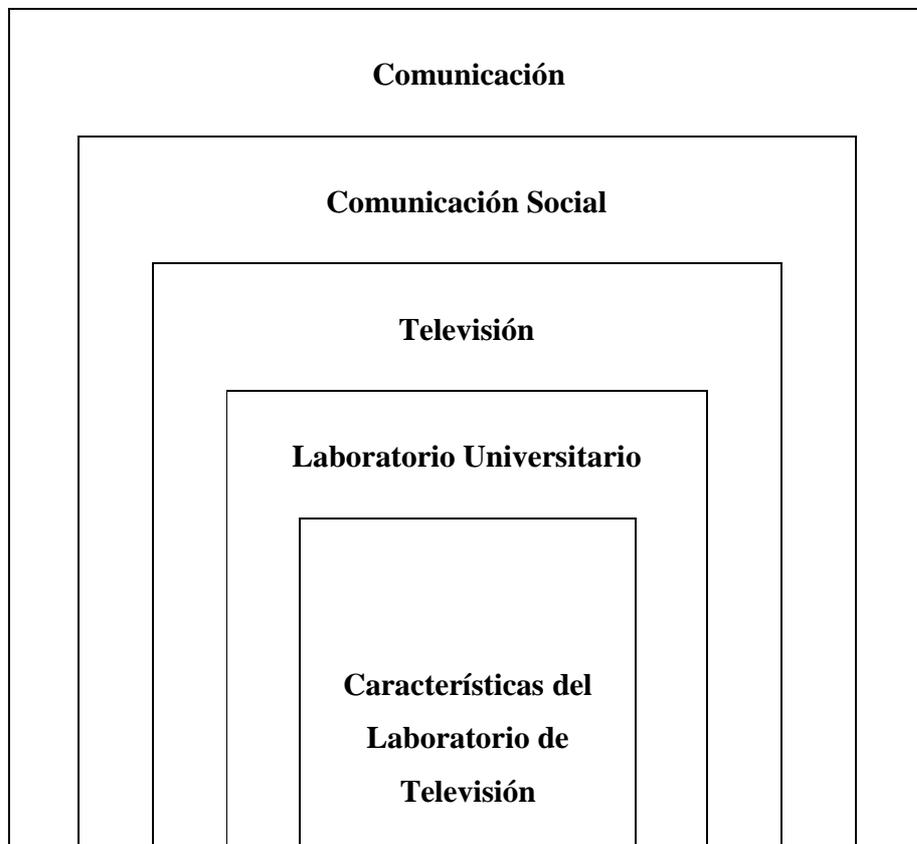
Desde aquella época el Hermano Miguel ha sido la única institución que ha contado con edición de video, primero empezó con la edición análoga, que significaba trabajar con VHS y las imágenes se copiaban de un VHS a otro, sin embargo, en el 2001 las autoridades del Colegio deciden utilizar la edición no lineal de video y adquieren los equipos.

La Universidad Técnica de Ambato, ubicada en la zona centro del país, cuenta también con un laboratorio de televisión y hace dos años implementaron set de televisión para el complemento del desarrollo práctico de la carrera.

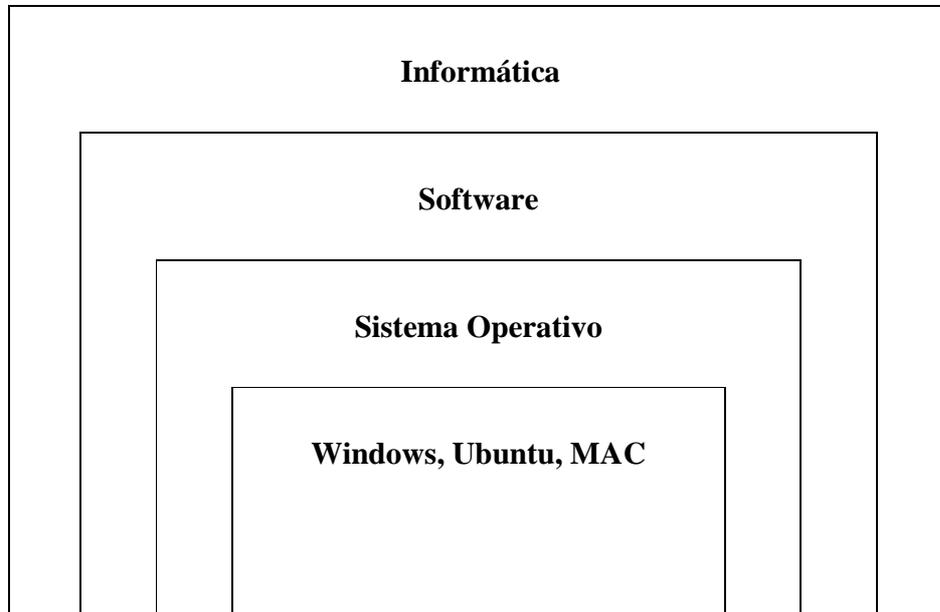
Es por eso que se plantea la necesidad de la implementación de un laboratorio de televisión y cine en la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con la finalidad de aportar a la carrera y a las generaciones venideras, para complementar los conceptos teóricos y plasmarlos en la práctica.

1.1 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Variable Dependiente



Variable independiente



Elaborado por:

Carlos Enrique Espín Rivadeneira

1.2 MARCO TEÓRICO

1.2.1 FUNDAMENTO TEÓRICO DEL LABORATORIO DE TELEVISIÓN

1.2.2 COMUNICACIÓN

La palabra comunicación viene del latín communis, que significa “común”, existe diferentes conceptualizaciones del término comunicación, de forma sencilla se podría decir que la comunicación es la transmisión y recepción de información mediante el uso de símbolos comunes que pueden ser verbales o no verbales.

La comunicación es un fenómeno que tiene lugar cuando hay “interacción recíproca entre dos polos de la estructura racional (transmisor - receptor)”, produciéndose la “ley de la bivalencia”, en donde todo transmisor puede ser receptor y todo receptor puede ser transmisor. “En ola correspondencia de mensajes con posibilidad de retorno mecánico entre polos igualmente dotados del máximo coeficiente de comunicabilidad” (PASQUALI. 1979).

Los seres humanos son los únicos entes con capacidades de transmitir y recibir intelectual y sensorialmente, poseen lo que Pascuali llama el “con-saber” de la conciencia de la presencia de ambos, desde el punto de vista de la otredad, tratando de acondicionar la voluntad de entendimiento mutuo, a este proceso se lo denomina diálogo.

Así entonces, el tesista considera que la comunicación es el acto simple de poner en común la información a un receptor determinado a una masa de personas, sin embargo hay que tener en cuenta que no siempre se logra una respuesta del receptor,

allí entonces solo se realiza una comunicación unidireccional, un monólogo más no un diálogo.

Para Rivadeneira (1996) la comunicación representa “a toda nuestra cultura la cual se puede sintetizar el esfuerzo humano por establecer nexos comunicativos a través del arte, la ciencia, la filosofía y la literatura. La cibernética persigue respuestas concretas fenómeno de información entre el hombre, las máquinas, y entre los autómatas”.

De esta disciplina se han tomado muchísimos elementos de juicios para la valoración y comprensión de las informaciones entre los hombres. “es probable, que nada de lo que ocurre en el campo de la información en una máquina puede dejar de ocurrir en el organismo humano, o mejor aún, en el cerebro humano”.

Desde otra perspectiva, la comunicación es considerada como un área de multidisciplinaria, con diferentes enfoques que tratan de abarcar toda su amplitud de conceptos, se basa en códigos y signos que son instrumentos de referencia distintos a ellos mismos, es decir, conceptos significativos. Los códigos son sistemas de organización que determinan interrelaciones entre los signos.

La comunicación es un fenómeno que tiene lugar cuando hay interacción Para diversos expertos la comunicación, es el traspaso de información, desde un emisor, mediante un mensaje, hacia un receptor. Proceso el cual, luego toma el sentido inverso. Es decir, el receptor se vuelve emisor y así consecutivamente. Esta información, que es transmitida, por medio de la comunicación, es recibida por el subconsciente y luego captada por el consciente.

COMUNICACIÓN INTERPERSONAL

En el Seminario sobre Métodos y Procedimientos de Comunicación en Educación en el Marco del Proyecto Principal, CIESPAL (1982) se determinó que: "la

comunicación interpersonal es un proceso de interacción e intercambio recíproco de experiencias, conocimientos y valores, entre dos o más personas, en forma organizada o no".

Para GONZALEZ. I., (2009) "la comunicación interpersonal es aquella que se realiza generalmente cara a cara, entre dos individuos o un grupo reducido de personas. Conversaciones cotidianas entre familiares, o también cartas entre amigos (comunicación escrita)"

La comunicación interpersonal es la actividad humana mediante la cual un sujeto promotor manifiesta sus contenidos de conciencia mediante una forma perceptible por los sentidos, a un sujeto receptor, con el objeto de que éste tenga acceso a esos mismos contenidos de conciencia, de esta manera esos contenidos pasan a ser de ambos o comunes intencionalmente.

La comunicación interpersonal es la forma de comunicación más importante para el hombre. Desde muy pequeños los seres humanos comenzamos a formar parte de ella, ya que una de las primeras relaciones que establecemos es de tipo afectivo (cuidadores) y aunque al inicio de nuestras vidas no tenemos un lenguaje estructurado, la comunicación no verbal nos permite establecer estas primeras relaciones de tipo interpersonal.

Es por esto que es muy importante conocer los elementos esenciales de la comunicación interpersonal, a continuación una breve explicación: la primera intención es lo que el emisor quiere que el receptor sepa, el emisor es la persona que está comunicando algo, el código es la forma en que lo dice (palabras, gestos, etc.) el mensaje es lo que dice, el des-código es lo que el receptor entiende del mensaje, el receptor es el que está recibiendo el mensaje, y la intención es lo que finalmente entendió el receptor.

Como se puede deducir de lo anterior muchas veces lo que se quiso expresar, no es, lo que las demás personas entendieron.

La comunicación es un proceso de interrelación entre dos o más personas, donde se transmite una información desde un emisor que es capaz de codificarla en un código definido hasta un receptor, el cual decodifica la información recibida, todo eso en un medio físico por el cual se logra transmitir, con un código en convención entre emisor y receptor, y en un contexto determinado. Puedo afirmar incluso que las comunicaciones constituyen en muchos casos, el principio conservador-inductor de comportamientos sociales.

ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN.

Para que exista una adecuada comunicación deben cumplirse los siguientes parámetros que establece David Berlo; en su libro Pedagogía de la Comunicación:

“Toda comunicación tiene por objeto la transmisión de un punto a otro, de un mensaje o información. Los elementos que intervienen, en la transmisión de la información constituyen un conjunto, un sistema de comunicación, como puede serlo cualquiera de los medios modernos de "información de masas" (televisión, cine, prensa, radio, etc.)”.

EL CÓDIGO.

Es el conjunto de señales y reglas de combinación y funcionamiento, del cual se valen los sistemas de comunicación para transmitir los mensajes: En el lenguaje este código

equivale a la lengua o idioma y está formada por una serie de signos o símbolos vocales:

Es natural que para que haya comunicación el código o lengua debe ser común al transmisor o el receptor, ya que justamente la función del transmisor es cifrar los signos del código para transmitir una información, y la del receptor es descifrar o codificar el mensaje recibido:

El tesista cree que el código permite al emisor elaborar el mensaje y al receptor interpretarlo. El emisor y el receptor deben utilizar el mismo código. La lengua es uno de los códigos más utilizados para establecer la comunicación entre los seres humanos.

EL TRANSMISOR

También se llama emisor: Es quien emite el mensaje y selecciona y cifra los signos del código para ser transmisible la información: Puede ser un individuo o un grupo de individuos: Tratándose del lenguaje, el emisor está representado en la persona del hablante:

El tesista considera que el transmisor es aquel que emite una señal, código o mensaje a través de un medio.

EL RECEPTOR

Es quien recibe y descifra la información del transmisor: Es el oyente en el lenguaje. En el receptor está centrada la función conativa del lenguaje, que consiste en todas aquellas expresiones que en los mensajes llaman la atención al receptor directamente.

El postulante sostiene que el receptor es la persona que recibe el mensaje a través del canal y lo interpreta.

EL CANAL DE COMUNICACIÓN

Es la guía o medio por el cual circulan o se llevan los mensajes. Es el aire en el lenguaje. Por ser el medio que sirve para establecer el contacto entre el hablante y el oyente.

El investigador coincide con esta conceptualización que el canal es el elemento físico que establece la conexión entre el emisor y el receptor.

EL MENSAJE

Es el objeto mismo de la comunicación, está constituido por el contenido de la información transmitida, es la información codificada y enviada por el transmisor al receptor a través del canal. En el mensaje, está centrada la difusión poética del lenguaje, relacionada con el ritmo, la sonoridad, la tonalidad, el juego de estructura que posee todo mensaje.

El postulante sostiene que el mensaje es la información que el emisor envía al receptor.

EL REFERENTE

Es el contexto, la situación y todos aquellos objetos reales a los cuales alude la información transmitida. El referente será textual cuando está formado por el contenido mismo de la información, o situacional, si alude a las circunstancias mismas del hablante y del oyente al momento de transmitida.

El tesista considera que el referente se refiere a la entidad referida por un elemento designativo.

LA RETROALIMENTACIÓN

Tiene lugar cuando el transmisor o hablante conoce las respuestas y la reacción que su mensaje en el receptor u oyente. Se dice que la comunicación se cumple a cabalidad una vez que se ha efectuado el fenómeno de la retroalimentación, es decir, la respuesta y reacción por parte del oyente "mientras el hablante no sepa si su información llegó o no a sus destino y no tenga conciencia de la reacción que ella produjo, la comunicación se ha verificado solo a medias".

Una vez explicado los elementos que constituyen un sistema de comunicación con sus funciones respectivas y diferente, se puede entender porque el lenguaje humano no son solo se considera como el sistema de información más rico, más ágil y versátil que se conozca, sino además, superior a los otros sistemas en la medida en que sus

mensajes pueden ser transmitidos a otros códigos diferentes sin limitación alguna de tiempo ni de espacio.

CLASES DE COMUNICACIÓN

La complejidad de la comunicación ha permitido a los estudiosos de la misma clasificarla en diferentes formas a la comunicación siendo una de ellas la:

- ✚ **Comunicación Directa.-** Es una forma de comunicación sin intermediarios de grupos, lenguaje a persona a pos, a través del lenguaje oral.
- ✚ **Comunicación Indirecta.-** Es la comunicación que utiliza o se basa en intermediarios caracterizada por una distancia temporal o por una espacial, uno de los mejores ejemplos de esta la podemos establecer en la palabra escrita o impresa solo espacial con simultaneidad temporal en la emisión en la recepción o percepción, así podemos establecer al utilizar el teléfono en la comunicación, al utilizar la radio para emitir las informaciones la televisión para transmitir información visual y hablada, hallándose separado los receptores u oyentes en espacio y tiempo, tratándose de la transmisión de mensajes por escritura e imprenta, mediante cuadros, discos, películas, revistas, folletos, pancartas, radio y televisión por lo tanto se puede establecer que la comunicación social es generalmente una
- ✚ **Comunicación Recíproca y Unilateral.-** Si hablamos de este tipo de comunicación, tenemos que pensar continuamente en que por una parte se está transmitiendo y por otra percibiendo los mensajes y se puede diferenciar cuatro combinaciones entre "recíproca - unilateral" y "directa e indirecta" Reciproca directa es la comunicación personal, cara a cara , y una comunicación reciproca indirecta es aquella que utilizamos un medio para enlazamos con el oyente, es

decir al comunicamos a través del teléfono o conversar por radio. Unilateral Directa, se puede establecer este tipo de comunicación en una conferencia. Y Unilateral Indirecta a través de la palabra inscrita, en un periódico, carta, telegrama, libro, discos, cine, televisión, etc.

✚ **Comunicación Pública y Comunicación Privada.-** Estas clases de comunicación, específicamente la pública se la realiza sin ninguna restricción ante un grupo de personas o individuos, y también puede utilizar diferentes medios de comunicación social para llegar a los públicos preceptores; a diferencia de la comunicación privada que vendría a manejarse bajo ciertos esquemas de secretismo entre las personas, y también puede utilizar alguna forma o medio de comunicación como el teléfono.

El tesista considera que la comunicación pública determina la calidad de las relaciones sociales, al establecer las formas de acceso a la información y al ejercicio de las libertades de opinión y expresión en las discusiones sobre las preocupaciones y controversias de interés público. Y la comunicación privada como su nombre lo indica es de carácter privado o personal.

FORMAS DE COMUNICACIÓN

Se puede considerar como primeras formas de comunicación, los sonidos y grabaciones que utilizó el hombre para comunicarse con los demás. Cuando éste descubre otros núcleos humanos que habitan a distancia aparecen los instrumentos de percusión que permiten el envío y recepción de sonidos, obedeciendo a clases de identificación, sin embargo, en la medida que el hombre expande el radio de acción se encuentra con limitaciones que la mantienen incomunicado. El hombre, en su afán de poder comunicarse a distancia, explora varias alternativas y en esta búsqueda relacionada con la comunicación, y en particular con el hecho de comunicarse, se

puede identificar dos etapas, anterior al descubrimiento de la electricidad y otra posterior a este suceso.

Correo.- El Antiguo Testamento hace referencia a ciertos tipos de cartas, las cuales eran entregadas por conocidos portadores de misivas que corrían de una a otra ciudad constituyen este servicio un correo primitivo. Esta forma de comunicación estuvo presente en las antiguas civilizaciones antes de Cristo, tales como el Imperio Persa, en Grecia en el Imperio Romano y en la China. En épocas posteriores a la llegada de Cristo permanecieron estas formas de comunicación a distancia, y respecto a las civilizaciones existentes en América, antes de la conquista, se tiene conocimiento del correo de los chasquis utilizado por los Incas.

Teléfono.- Luego del descubrimiento de la electricidad, hubo muchos intentos por utilizarla para poder transmitir mensajes a larga distancia A finales del siglo XIX, y principios del siglo XX, se efectúan varios experimentos que dan origen al apareamiento del telégrafo y posteriormente del teléfono, descubrimientos importantes en el desarrollo de las comunicaciones. El teléfono, descubierto por Alexander Graham Bell, se basa en un mecanismo por el cual la corriente eléctrica varía en intensidad, tal como varia de densidad el aire cuando por el asa un sonido, permitiendo transportar cualquier sonido la voz, de un lugar a otro distante.

1.2.3 COMUNICACIÓN SOCIAL

Es la interrelación entre los individuos, proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes, mediante sensaciones o procesos imaginarios o conceptuales que son transmitidos recíprocamente, incluyendo a la comunicación ordinaria por medio de los sentidos, expresadas por el lenguaje, la palabra escrita, el gesto, la expresión facial y la actitud corporal. (Diccionario Océano Uno. Edición 2002).

Según Shannon y Weber, la comunicación es la transmisión de un mensaje desde un emisor hasta un receptor.

El postulante considera que la comunicación es la interrelación entre los seres humanos, es una relación directa de persona a persona, la comunicación es un campo de estudio ínter y trans disciplinario ya que puede ser estudiado desde la Psicología, Sociología, Antropología, Economía etc.

El autor Antonio Pasquali, dice que la comunicación ocurre cuando hay "Interacción recíproca entre los dos polos opuestos de la estructura relacional (Transmisor - Receptor)" realizando la "ley de bivalencia", en la que todo transmisor puede ser receptor, todo receptor puede ser transmisor.

"Es la correspondencia de mensajes con posibilidad de retorno mecánico entre polos igualmente dotados del máximo coeficiente de comunicabilidad".

El postulante valora esta definición de Pasquali porque los únicos entes capaces de presentar comportamientos comunicacionales y sociales, de transmitir y recibir intelectual y sensorialmente son los racionales, (los seres humanos). Pero es una comunicación lineal. Según Frank Dance dice: que la comunicación es el estudio de la teoría y principios... del origen, emisión, recepción e interpretación de mensajes..." independientemente de la cantidad y de la calidad de mensajes emitidos.

El tesista considera que Dance, no le da mucha importancia a la diferenciación de Pasquali, porque para él todo lo que implique interacción es comunicación, el concepto de Dance es muy genérico, el de Pasquali es concreto y específico.

COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL

La Comunicación Institucional es aquella que se realiza de modo organizado por una institución y dirigida a las personas y grupos del entorno social donde realiza su actividad. Su objetivo es establecer relaciones de calidad entre la institución y los públicos a los que se dirige, dándose a conocer socialmente y proyectando una imagen pública adecuada a sus fines y actividades.

Su nacimiento va ligado a la aparición de las instituciones. La comunicación institucional ha evolucionado desde las instituciones en las antiguas tribus nómadas, que unían esfuerzos para cazar. Conforme evolucionaban las sociedades iban creando sus propias instituciones que respondían a funciones muy diversas: de defensa, comerciales, religiosas, políticas, culturales, etc. Estas instituciones tenían un puesto en la sociedad y proponían ideas, modos de gobernar y valores. A lo largo de la historia ha variado el modo de difundir ideas en la sociedad, por ejemplo, Julio César ya ofrecía en De Bello Gallico y en otros escritos una visión particular de su Imperio que podría compararse con tipos de comunicación política e institucional de nuestros días, como la justificación de una intervención armada en un país.

El postulante puede afirmar que la comunicación institucional ha sido vista durante mucho tiempo como sospechosa por parte de ellos que consideraban que la única vocación de la empresa era producir y generar una facturación.

LA COMUNICACIÓN INTERNA

La comunicación interna está determinada por la interrelación que se desarrolla entre el personal de la institución.

La identidad corporativa es el conjunto de símbolos, comunicación y comportamiento de una empresa, basados en la visión y misión de la misma. Es decir, es la personalidad de la empresa.

LA COMUNICACIÓN EXTERNA

También se le conoce como la Imagen Corporativa que por definición es una imagen es el conjunto de significados por los que llegamos a conocer un objeto, y a través del cual las personas lo describen, recuerdan y relacionan. Es el resultado de la interacción de creencias, ideas, sentimientos e impresiones que una persona tiene sobre un objeto.

COMUNICACIÓN ORGANIZACIONAL

El autor Rafael Amores dice que la comunicación organizacional es aquella que instauran las instituciones y forman parte de su cultura o de sus normas. En las empresas existe la comunicación formal e informal.

La comunicación dentro de las organizaciones consiste en una actividad dinámica, en cierta forma en constante flujo, pero que mantiene cierto grado de identificación de estructura. La postulante considera que Rafael Amores en el tema "COMUNICACIÓN ORGANIZACIONAL", hace énfasis en la instauración de las instituciones en la cultura y sus normas ya que es una actividad dinámica.

Según José Carlos Losada Díaz (2004), la comunicación organizacional es un género comunicacional que por su forma y contenido intenta personalizar, distinguir y hacer conocer a una institución. Es aquella que se desarrolla en el seno de una institución,

destinada a interconectar tanto a los públicos internos como externos y a ambos entre sí. Constituye un proceso permanente que la organización debe asumir y desarrollar. De la buena relación con sus públicos depende el éxito de la gestión institucional.

El postulante sostiene que la comunicación organizacional es un género comunicacional. Porque tiene como objetivo establecer relaciones de calidad entre la institución y los públicos con quienes se relaciona, adquiriendo una notoriedad social e imagen pública adecuada a sus fines y actividades.

La comunicación organizacional según Thayer y Carlos Fernández Collado: "es aquel flujo de datos que sirve a los procesos de comunicación e intercomunicación de la organización".

Los autores antes mencionados se enfocan en las técnicas y actividades encaminadas a facilitar y agilizar el flujo de mensajes que se dan entre los miembros de la organización, entre la organización y su medio; o bien, influir en las opiniones, aptitudes y conductas de los públicos internos y externos de la organización.

PLANIFICACIÓN DE LA COMUNICACIÓN

Según Abraham Nosnik, se suele reconocer dentro de la actividad comunicacional que la ejecución de una política exige un proceso de racionalización que permita sistematizar, dar congruencia y ordenar las operaciones comunicativas. A este proceso se le denomina planificación de la comunicación.

El postulante considera que la planificación de la comunicación consiste en una actividad encaminada a lograr la racionalización de las operaciones que se pretenden llevar a cabo con el fin de obtener un propósito determinado de comunicación.

Friedmann, 1978, p, 2 define a la planificación de la comunicación como "la aplicación de una teoría a la realidad con el fin de decir qué hacer, cuándo y cómo".

Este razonamiento está en el núcleo de la mayoría de las definiciones de planificación, y algunas de ellas hacen explícitas las conexiones entre la planificación y el desarrollo de la teoría científica.

Para Carlos Matus, "planificar significa pensar antes de actuar, pensar cómo método, de manera sistemática, explicar posibilidades y analizar sus ventajas y desventajas proponer objetivos, proyectarse hacia el futuro por lo que puede o no ocurrir mañana, decide si mis acciones de hoy son eficaces o ineficaces".

Este autor hace énfasis en que la planificación es una herramienta para crear y pensar en el futuro.

MEDIOS MASIVOS

Desde las primitivas señales de humo, pasando por el telégrafo eléctrico hasta llegar la actual Internet. La distancia, se ha visto acortada con los avances tecnológicos, que el hombre actual (descendiente de ese hombre primitivo) ha construido hasta lograr resultados que han transformado el pensamiento humano y la forma de comunicarse

Los medios de comunicación masivos nos acercan información de cualquier parte del mundo en un abrir y cerrar de ojos. El caudal de información al cual se tiene acceso es inmensurable. Se ha conquistado el espacio. Ya no solo se utiliza la Tierra como escenario de sus inventos tecnológicos; sino que los ha colocado a grandes distancias sobre el Planeta y de los cuales hace uso para proveer de información a toda la humanidad.

El tesista considera que los medios masivos de comunicación han revolucionado la comunicación social por su rapidez y largo alcance pero han creado un grave peligro a la deformación de la información.

Los medios de comunicación masivos, como la televisión, la radio y el cine, difunden normas y tendencias culturales, y tienen una enorme influencia en las percepciones y opiniones del público. Esos medios pueden utilizarse como una forma de 'escapismo' y las personas pueden llegar a identificarse con vidas ficticias o a basar sus ideas en ellas. (Encarta 2009).

Medios de comunicación masiva, término utilizado para describir a todos los medios de comunicación que llegan a la población en forma masiva, producir cambios culturales a gran escala, positivos o negativos, como la TV, radio o internet.

Los medios masivos son aquellos que afectan a un mayor número de personas en un momento dado, también se conocen como medios medidos. Dentro de este grupo se encuentra. La televisión, la radio, periódicos, revistas, Internet, cine.

Según la Enciclopedia Jurídica Napolí, en la actualidad los medios de comunicación masivos son un valioso medio de información por la rapidez de su difusión, por la economía del servicio y por el alcance de su emisión ya que a través de ellos se llega hacia las masas.

La radio un medio masivo de comunicación

La radio sigue y seguirá siendo un medio de comunicación de masas eficaz y popular. Tiene ciertas características que le otorgan claras ventajas sobre otros medios de comunicación: Su inmediatez, ya que es un instrumento comunicador muy ágil y que en cualquier momento se puede contar con él.

Es un aparato cómodo y barato; ocupa poco espacio y está al alcance de los más modestos bolsillos.

Es compatible con cualquier otra actividad o trabajo. No exige la inmovilidad que nos pide la televisión.

El autor considera que hasta la llegada del televisor, la radio era el aparato más apreciado en los hogares. Noticias, programas de deporte, de música, radionovelas, concursos, cuentos infantiles, anuncios..., formaron parte durante años de la vida diaria.

Internet

Internet, interconexión de redes informáticas que permite a los ordenadores o computadoras conectadas comunicarse directamente, es decir, cada ordenador- de la red puede conectarse a cualquier otro ordenador de la red. El término suele referirse a una interconexión en particular, de carácter planetario y abierto al público, que conecta redes informáticas de organismos oficiales, educativos y empresariales. También existen sistemas de redes más pequeños llamados intranets, generalmente para el uso de una única organización, que obedecen a la misma filosofía de interconexión.

El postulante considera que el internet crece a un ritmo vertiginoso. Constantemente se mejoran los canales de comunicación con el fin de aumentar la rapidez de envío y recepción de datos. Cada día que pasa se publican en la red miles de documentos nuevos, y se conectan por primera vez miles de personas. Con relativa frecuencia aparecen nuevas posibilidades de uso de Internet, y constantemente se están inventando nuevos términos para poder entenderse en este nuevo mundo que no para de crecer.

1.2.4 TELEVISIÓN

La palabra “Televisión” es un híbrido de la voz griega “Tele” (distancia) y la latina “Visio” (visión). La televisión consiste en la transmisión instantánea de imágenes, tales como fotos o escenas, fijas o en movimiento, por medios electrónicos a través de líneas de transmisión eléctricas o radiación electromagnética. La televisión apareció un poco más después de la segunda Guerra Mundial. Al principio la televisión era en blanco y negro, más tarde apareció la televisión a color tal como la conocemos hoy en día.

El televisor es uno de los aparatos más comunes en nuestras casas. Aunque se inventó en la década de 1920, las emisiones regulares y programadas no comenzaron hasta la década de 1940. Transmisión instantánea de imágenes, tales como fotos o escenas, fijas o en movimiento, por medios electrónicos a través de líneas de transmisión eléctricas o radiación electromagnética (ondas de radio).

La televisión es el medio de comunicación que nos permite captar en nuestra casa una señal electromagnética que consta de imágenes y sonidos. Esta señal se emite desde una central, situada generalmente a gran distancia del lugar donde se recibe, y se capta a través de una antena, que puede ser colectiva o individual.

La señal pasa desde la antena al televisor a través de un cable, que suele ser blanco y más grueso que los cables normales de la luz, llamado cable de antena.

El tesisista considera que los medios de comunicación de masas son sólo instrumentos de la comunicación de masas y no el acto comunicativo, la comunicación de masas es el nombre que recibe la interacción entre un emisor único o comunicador y un receptor masivo o audiencia.

Además es un medio de comunicación muy importante que ha llegado a todos los hogares y a las clases sociales del Ecuador por lo cual tiene gran influencia en el comportamiento de los individuos y más aún en los niños y niñas.

El fenómeno televisivo, típico de nuestros tiempos, presenta múltiples facetas de interés general para los individuos, la característica de la televisión es la de ser un medio de comunicación de masa debido a lo cual se concentran en torno a ellos números y variados intereses como es la programación que transmite. Es el medio de comunicación que mayor influencia tiene dentro de los hogares, al colocarse como una organización social, como una cultura socializadora que lleva inmerso un estudio de vida, unida a necesidades, aspiraciones y formas de pensar y actuar con el propósito de crear una masa de usuarios que responde a los intereses de los grupos económicos dominantes.

Este es un medio de comunicación que distorsiona la realidad ya que está sustentado sobre la base de acciones que no se permiten en nuestros códigos sociales, pero sin embargo son permitidos en la televisión como son los crímenes y la violencia en general.

El nacimiento de la televisión está considerado como uno de los grandes hitos del siglo XX. El “poder” de la pequeña pantalla es tan grande que incluso ha llegado a cambiar las costumbres familiares de la mayor parte de las sociedades del mundo y objetivamente, quizás no haya para menos: con su progresiva implantación, hemos podido vivir en directo algunos de los acontecimientos más importantes de los últimos años.

De alguna forma se puede comparar el nacimiento de la televisión, con todo lo que supuso, con el internet, que quizás sea el único competidor con ciertas garantías de llegar a alcanzar o incluso superar al complejo mundo de la televisión.

La televisión Terrestre

La televisión por cable: Surge por la necesidad de llevar señales de televisión y radio hasta el domicilio de los abonados, sin necesidad de que éstos deban disponer de diferentes equipos receptores, reproductores y sobre todo de antenas.

La televisión por satélite: La difusión vía satélite se inicio con el desarrollo de la industria espacial que permitió poner en órbita geoestacionaria satélites con transductores que emiten señales de televisión que son recogidos por antenas parabólicas.

Ventajas de la Televisión

Entre las ventajas del uso de la televisión tenemos:

Su poder creativo-comunicacional, sólo superada por una pantalla de cine. La imagen, sonido, movimiento, color y la posibilidad de una gama infinita de trucos y efectos especiales, permiten realizar cualquier exigencia publicitaria por muy descabellada que ésta sea. Su grado de alcance y de penetración.

El bajo costo por mil. Como una derivación de la segunda ventaja, el costo por millar del anuncio de un producto de consumo masivo, se hace proporcionalmente bajo en este medio.

El alto nivel de recordación de los anuncios televisados. En este medio, el nivel o porcentaje de conciencia en torno al mensaje publicitario es bastante elevado.

Desventajas de la Televisión

Su costo. El tiempo de transmisión y producción de los anuncios requiere una inversión significativa de dinero restringiendo de manera notable el acceso de anunciantes al medio televisivo.

El desperdicio. El televidente suele aprovechar el tiempo de la cuñas para atender algunas tareas hogareñas o pasarse a otro canal, por lo que no hay forma posible de garantizar su presencia durante la transmisión del anuncio. A ello ha venido a sumarse el aumento de la oferta de canales comerciales gratuitos, el control remoto y la oferta de televisión por cable y por satélite.

De igual manera, los cambios en los hábitos de la familia contemporánea han disminuido de manera notable la presencia de niños y amas de casa en los hogares, lo que hace que el desperdicio en la publicidad televisiva sea enorme.

1.2.5 LABORATORIOS UNIVERSITARIOS

1.2.5.1 IMPORTANCIA DEL USO DE UN LABORATORIO DE TV PARA FINES PEDAGÓGICOS

Desde el surgimiento del hombre, este siempre buscó el modo de comunicarse y de hacer llegar a sus descendientes los elementos necesarios para vivir y actuar sobre el mundo circundante. Primero fueron los gestos, las acciones, luego los sonidos y finalmente las palabras, todo mediante un proceso de aprendizaje espontáneo y por imitación.

Muchos autores establecen que los pioneros de la enseñanza audiovisual fueron los primeros que dibujaron un mapa en el polvo o rayaron una ilustración en las paredes de una cueva para hacer más explícito su significado. Estos dibujos se transforman poco a poco en los primeros alfabetos, estos a su vez dieron lugar a la escritura y con ella a la literatura".

Las Nuevas Tecnologías han impactado la vida cotidiana del hombre de las postrimerías del siglo XX, que cede el paso ya, al siglo XXI, y esta irrupción tenderá a socializarse cada día más.

El llamado triángulo de oro, que es la complementariedad entre telecomunicaciones, televisión y computación, que se integran en el Internet, será tan familiar en todos los hogares, como lo es ya la TV.

Las escuelas, indudablemente, no serán ajenas a este fenómeno, y se moverán en el paradigma del Constructivismo, en donde lo importante es aprender a aprender, y el conocimiento es saber dónde encontrar la información adecuada para la solución de problemas determinados.

En la actualidad existe una confluencia de cambios en los ámbitos económico, científico y tecnológico, que están modelando el rumbo de la educación. Entre las funciones primordiales de ésta, podemos mencionar dos: transmitir cultura, valores y experiencias a las nuevas generaciones, así como preparar a las personas, en especial a los jóvenes, para poder enfrentar el mundo que les toca vivir. En este sentido, preparar a la juventud es una labor que se torna cada vez más compleja.

Los avances en las telecomunicaciones y en los sistemas computacionales han facilitado el rápido desplazamiento de recursos, bienes y servicios, lo que ha generado interrelaciones estrechas entre las economías mundiales. Para beneficiarse de estos mercados, los países requieren ser más competitivos y, para lograrlo, es indispensable que sus ciudadanos estén adecuadamente preparados.

En la actualidad el promedio de vida es más alto, las personas no pueden terminar su formación con sólo un diploma de bachiller o aún de licenciatura. Se ha vuelto imprescindible que se continúe en el proceso de educación a lo largo de la vida. El uso de nuevas tecnologías con fines educativos, como radio, TV, telefonía, computadoras, etc., han creado amplias posibilidades de capacitación, razón por la que el rumbo de la educación debe ser reestructurado.

La educación se ha venido transformando de un sistema clásico y conservador a un ambiente dinámico y creativo, en el que los estudiantes tendrán que "aprender a aprender", es decir, a hacer descubrimientos de manera independiente.

Múltiples investigaciones demuestran que cuando se hace un uso adecuado del software educativo, se pueden alcanzar mejores niveles de aprendizaje. Hoy en día, la presencia y facilidad para el uso de medios interactivos de educación, permiten que el ser humano aumente sus habilidades para convertir la información en conocimientos.

Muchos investigadores han comprobado que la combinación de la inteligencia artificial, las ciencias cognitivas y el desarrollo de la tecnología pueden generar, y ya lo están haciendo, un cambio radical en los procesos de enseñanza-aprendizaje y en la solución de problemas. Existen numerosas publicaciones que avalan que el aprendizaje, mediado con software educativo, favorece significativamente el logro académico de los alumnos.

1.2.6 CARACTERÍSTICAS DE LOS LABORATORIO DE TELEVISIÓN

En los Laboratorio se imparten prácticas sobre receptores, transmisores y reemisores de TV, incluyendo medidas de señales de TV digital generadas en el Laboratorio y recibidas vía terrena y vía satélite. Las prácticas sobre receptores consisten en la realización de medidas sobre los circuitos de tratamiento de señal, especialmente los

dedicados a la recepción y demodulación de la señal de RF, los de procesado de las señales de luminancia y crominancia y los de sincronismos y deflexiones. Las prácticas sobre transmisores y reemisores incluyen ajustes de los parámetros de modulación tanto de imagen como de sonido, medidas de calidad de las señales transmitidas, curvas de respuesta, etc. Las medidas de señales de TV digital se realizan usando Transmisores COFDM de Test, Medidores de Campo, Analizadores de Espectro Digitales, Demoduladores para señales DVB-T y Analizadores de tramas MPEG-2 de última generación.

El postulante considera que para las prácticas propiamente dichas se complementan con explicaciones teórico-prácticas en el mismo Laboratorio, antes del comienzo de cada sesión. La duración de cada práctica es de 2 horas, dedicándose los 30 primeros minutos a la explicación previa.

El laboratorio cuenta con un moderno equipamiento. Estudio HA Ready Sony, compuesto por tres cámaras de estudio Sony DXC55, CCU (Unidad de Control de Cámaras) y dolly; 2 Cámaras de Estudio JVC KY-19 y dolly; 11 cámaras de terreno (3 Sony TRV; 4 GL2 Canon; 4 HDV A1 Sony); mesa de dirección Suite Digital AV MIXER, Panasonic WJ-MX50A; mesa de audio 6 canales Soundcraft RW5158; 10 micrófonos; 3 Islas de Edición (computadores MacIntosh G5 estacionarios); equipo de amplificación 5.1; parrilla de iluminación (19 focos de luz fría, 12 Fresnel 650 watts, 15 Fresnel 1000 watts, 4 focos Ciclograma); mesa de iluminación FC Express de 96 canales; set programa de conversación; set programa de noticias; intercomunicadores inalámbricos y conexión a Internet e Internet inalámbrico.

El tesista considera que con este equipamiento, los alumnos de la Carrera realizan una gran variedad de trabajos orientados al desarrollo de habilidades y competencias en periodismo audiovisual. Van desde la realización de cortos argumentales hasta notas periodísticas, reportajes y documentales. Tras el rodaje, el proceso de posproducción incluye la edición en vídeo, además de añadir sonido, música y efectos visuales.

1.3 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL SISTEMA OPERATIVO

1.3.1 INFORMÁTICA

El vocablo *informática* proviene del francés *informatique*, acuñado por el ingeniero Philippe Dreyfus para su empresa «Société d'Informatique Appliquée» en 1962. Pronto adaptaciones locales del término aparecieron en italiano, español, rumano, portugués y holandés, entre otras lenguas, refiriéndose a la aplicación de las computadoras para almacenar y procesar la información. Es un acrónimo de las palabras *information* y *automatique* (información automática). En lo que hoy día conocemos como informática confluyen muchas de las técnicas, procesos y máquinas (ordenadores) que el hombre ha desarrollado a lo largo de la historia para apoyar y potenciar su capacidad de memoria, de pensamiento y de comunicación.

Informática hace referencia al conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores. Conceptualmente, se puede entender como aquella disciplina encargada del estudio de métodos, procesos, técnicas, desarrollos y su utilización en ordenadores (computadoras), con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital.

La Informática es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos. También está definida como el procesamiento automático de la información. Conforme a ello, los sistemas informáticos deben realizar las siguientes tres tareas básicas:

- ✚ Entrada: captación de la información.
- ✚ Proceso: tratamiento de la información.
- ✚ Salida: transmisión de resultados.

En los inicios del procesado de información, con la informática sólo se facilitaban los trabajos repetitivos y monótonos del área administrativa. La automatización de esos procesos trajo como consecuencia directa una disminución de los costes y un incremento en la productividad. En la informática convergen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y metodologías para el desarrollo de software, la arquitectura de computadores, las redes de computadores, la inteligencia artificial y ciertas cuestiones relacionadas con la electrónica. Se puede entender por informática a la unión sinérgica de todo este conjunto de disciplinas. Esta disciplina se aplica a numerosas y variadas áreas del conocimiento o la actividad humana, como por ejemplo: gestión de negocios, almacenamiento y consulta de información, monitorización y control de procesos, industria, robótica, comunicaciones, control de transportes, investigación, desarrollo de juegos, diseño computarizado, aplicaciones/herramientas multimedia, medicina, biología, física, química, meteorología, ingeniería, arte, etc. Una de la aplicaciones más importantes de la informática es proveer información en forma oportuna y veraz, lo cual, por ejemplo, puede tanto facilitar la toma de decisiones a nivel gerencial (en una empresa) como permitir el control de procesos críticos. Actualmente es difícil concebir un área que no use, de alguna forma, el apoyo de la informática. Ésta puede cubrir un enorme abanico de funciones, que van desde las más simples cuestiones domésticas hasta los cálculos científicos más complejos. Entre las funciones principales de la informática se cuentan las siguientes:

- ✚ Creación de nuevas especificaciones de trabajo.
- ✚ Desarrollo e implementación de sistemas informáticos.
- ✚ Sistematización de procesos.
- ✚ Optimización de los métodos y sistemas informáticos existentes.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica>

1.3.2 SOFTWARE

Existen varias definiciones similares aceptadas para software, pero probablemente la más formal sea la siguiente: es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación. (Extraído del estándar 729 del IEEE)

Considerando esta definición, el concepto de software va más allá de los programas de computación en sus distintos estados: código fuente, binario o ejecutable; también su documentación, los datos a procesar e incluso la información de usuario forman parte del software: es decir, abarca todo lo intangible, todo lo «no físico» relacionado.

El término «software» fue usado por primera vez en este sentido por John W. Tukey en 1957. En la ingeniería de software y las ciencias de la computación, el software es toda la información procesada por los sistemas informáticos: programas y datos.

El concepto de leer diferentes secuencias de instrucciones (programa) desde la memoria de un dispositivo para controlar los cálculos fue introducido por Charles Babbage como parte de su máquina diferencial. *La teoría* que forma la base de la mayor parte del software moderno fue propuesta por Alan Turing en su ensayo de 1936, «Los números computables», con una aplicación al problema de decisión.

Clasificación del software

Si bien esta distinción es, en cierto modo, arbitraria, y a veces confusa, a los fines prácticos se puede clasificar al software en tres grandes tipos:

- ✓ Software de sistema: Su objetivo es desvincular adecuadamente al usuario y al programador de los detalles de la computadora en particular que se use, aislándolo especialmente del procesamiento referido a las características internas de: memoria, discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas, teclados, etc. El software de sistema le procura al

usuario y programador adecuadas interfaces de alto nivel, herramientas y utilidades de apoyo que permiten su mantenimiento. Incluye entre otros:

- ✚ Sistemas operativos
- ✚ Controladores de dispositivos
- ✚ Herramientas de diagnóstico
- ✚ Herramientas de Corrección y Optimización
- ✚ Servidores
- ✚ Utilidades

- ✓ Software de programación: Es el conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica. Incluye entre otros:

- ✚ Editores de texto
- ✚ Compiladores
- ✚ Intérpretes
- ✚ Enlazadores
- ✚ Depuradores
- ✚ Entornos de Desarrollo Integrados (IDE):

Agrupan las anteriores herramientas, usualmente en un entorno visual, de forma tal que el programador no necesite introducir múltiples comandos para compilar, interpretar, depurar, etc. Habitualmente cuentan con una avanzada interfaz gráfica de usuario (GUI).

- ✓ Software de aplicación: Es aquel que permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios. Incluye entre otros:

- ✚ Aplicaciones para Control de sistemas y automatización industrial
- ✚ Aplicaciones ofimáticas
- ✚ Software educativo
- ✚ Software empresarial
- ✚ Bases de datos
- ✚ Telecomunicaciones (por ejemplo Internet y toda su estructura lógica)
- ✚ Videojuegos
- ✚ Software médico
- ✚ Software de Cálculo Numérico y simbólico.
- ✚ Software de Diseño Asistido (CAD)
- ✚ Software de Control Numérico (CAM)

http://es.wikipedia.org/wiki/Software#Clasificaci.C3.B3n_e_identificaci.C3.B3n_de_requerimientos

1.3.3 SISTEMA OPERATIVO

Sistema Operativo (SO) es un software que actúa de interfaz entre los dispositivos de hardware y los programas de usuario o el usuario mismo para utilizar un computador. Es responsable de gestionar, coordinar las actividades y llevar a cabo el intercambio de los recursos y actúa como intermediario para las aplicaciones que se ejecutan.

Es un error común muy extendido denominar al conjunto completo de herramientas sistema operativo, pues este, es sólo el núcleo y no necesita de entorno operador para estar operativo y funcional. Uno de los más prominentes ejemplos de esta diferencia, es el SO Linux, el cual junto a las herramientas GNU, forman las llamadas distribuciones Linux.

Este error de precisión, se debe a la modernización de la informática llevada a cabo a finales de los 80, cuando la filosofía de estructura básica de funcionamiento de los

grandes computadores se rediseñó a fin de llevarla a los hogares y facilitar su uso, cambiando el concepto de computador multiusuario, (muchos usuarios al mismo tiempo) por un sistema monousuario (únicamente un usuario al mismo tiempo) más sencillo de gestionar. (Véase AmigaOS, beOS o MacOS como los pioneros de dicha modernización, cuando los Amiga, fueron bautizados con el sobrenombre de Video Toasters por su capacidad para la Edición de vídeo en entorno multitarea round robin, con gestión de miles de colores e interfaces intuitivos para diseño en 3D.

Uno de los propósitos de un sistema operativo como intermediario consiste en gestionar los recursos de localización y protección de acceso del hardware, hecho que alivia a los programadores de aplicaciones de tener que tratar con estos detalles. Se encuentran en la mayoría de los aparatos electrónicos que utilizan microprocesadores para funcionar. (Teléfonos móviles, reproductores de DVD, computadoras, radios, etc.)

Los primeros sistemas (1945-1950) eran grandes máquinas operadas desde la consola maestra por los programadores. Durante la década siguiente (1950-1960) se llevaron a cabo avances en el hardware: lectoras de tarjetas, impresoras, cintas magnéticas, etc. Esto a su vez provocó un avance en el software: compiladores, ensambladores, cargadores, manejadores de dispositivos, etc.

A finales de los años 80, en Latino América una computadora Commodore Amiga equipada con una aceleradora Video Toaster era capaz de producir efectos comparados a sistemas dedicados que costaban el triple. Un Video Toaster junto a Lightwave ayudó a producir muchos programas de televisión y películas, entre las que se incluyen Babylon 5, Seaquest DSV y Terminator II.

El problema principal de los primeros sistemas era la baja utilización de los mismos, la primera solución fue poner un operador profesional que lo manejase, con lo que se eliminaron las hojas de reserva, se ahorró tiempo y se aumentó la velocidad. Para ello, los trabajos se agrupaban de forma manual en lotes mediante lo que se conoce como procesamiento por lotes (batch) sin automatizar.

En Ecuador se considera que el mecanismo de tratamiento de las excepciones es esencial para impedir, junto a los modos de ejecución de la CPU y los mecanismos de protección de la memoria, que las aplicaciones realicen operaciones que no les están permitidas. En cualquier caso, el tratamiento específico de una excepción lo realiza el SO.

Como en el caso de las interrupciones, el hardware se limita a dejar el control al SO, y éste es el que trata la situación como convenga. Es bastante frecuente que el tratamiento de una excepción no retorne al programa que se estaba ejecutando cuando se produjo la excepción, sino que el SO aborte la ejecución de ese programa. Este factor depende de la pericia del programador para controlar la excepción adecuadamente.

EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO

La edición de vídeo es un proceso mediante el cual se elabora un trabajo audiovisual a partir de las imágenes obtenidas de una cinta de vídeo, grabadas previamente. Para ello se necesita reproducir la cinta y realizar un troceado de la misma.

La edición de video por computadora es llamada edición de video no lineal, en contraste con la edición de videos lineal utilizada en los clásicos tapes.

El video es digital en la computadora, y puede manipularse fácilmente. Los clips son ordenados en una línea de tiempo y pistas de audio. Pueden agregarse título, efectos, y finalmente "renderizarse" en un nuevo video.

Los videos digitales pueden distribuirse de múltiples formas como DVD, web streaming, iPod, CD-ROM, o trasladarlos al sistema analógico en una casete, para la edición de videos por computadora se utilizan editores de videos.

SISTEMA OPERATIVO PARA LA EDICIÓN DE VIDEO NO LINEAL

Hasta hace pocos años, la edición de video estaba fuera del alcance de las instituciones educativas ya que para llevarla a cabo se requerían equipos costosos y sofisticados, además de técnicos expertos que los operaran. La situación actual es muy diferente; por una parte, un computador con precio relativamente asequible puede tener las características y la potencia suficiente para realizar las tareas complejas que demanda la edición de video y por la otra, una cámara de video digital que grabe en formato DVD puede adquirirse actualmente por una fracción del valor del computador, dependiendo de la marca y las funcionalidades que ofrezca, y su precio sigue bajando.

Estos equipos abren un mundo de posibilidades para impactar positivamente los ambientes de aprendizaje. Especialmente si tenemos en cuenta el efecto que, según investigaciones, demuestra tener la producción de video en el interés y desempeño escolar de los estudiantes; pues permiten, entre otros, enriquecer actividades como Narraciones Digitales o analizar fenómenos del mundo real que exigen determinar con precisión variables como posición y tiempo, a partir de un registro en video.

Los anteriores son solo dos ejemplos de las múltiples formas en las que el video digital puede ayudar a enriquecer algunos aprendizajes. El equipo básico (cámara y computador) se puede utilizar prácticamente en todas las materias del currículo, por lo tanto, la inversión se amortiza muy rápidamente. Lo que sí hay que tener en cuenta es que el software necesario para cumplir propósitos educativos determinados puede variar. Por ejemplo, en el caso del análisis de fenómenos físicos como el movimiento, se requiere un programa que permita al estudiante marcar la posición del sujeto u objeto en movimiento en cada uno de los cuadros de un clip de video, para obtener así información con la que automáticamente se producen graficas de posición, velocidad y aceleración, pero, para las narraciones digitales, lo que se necesita es un software de edición que posibilite la mezcla de fotos, títulos, voces, música, video y animación.

Respecto de las Narraciones Digitales antes mencionadas, existe en la actualidad gran cantidad de programas, muchos de ellos gratuitos, que responden a las exigencias de estas. De hecho, tanto el sistema operativo Windows XP, como Macintosh incluyen ahora aplicaciones para edición de video.

1.3.4 SISTEMA OPERATIVO DE WINDOWS

Este programa viene incluido con el sistema operativo Windows XP. Es muy sencillo de utilizar y ofrece la posibilidad de crear, editar y compartir montajes con vídeo, imágenes y sonido. Para construir un montaje basta con arrastrar al área de trabajo los elementos a incluir (videos, imágenes y sonidos) y aplicar cualquiera de los 60 efectos de transición disponibles.

Entre sus funcionalidades más destacadas tenemos: aceleración o desaceleración de un vídeo, aplicación de tres grados de envejecimiento, conversión a color sepia, equilibrio del sonido y captura de video directamente de la cámara.

Vegas es la apuesta de Sony al mercado de edición en video doméstico. Funciona sólo bajo plataforma Windows y es un gran programa para montar, altamente preferido frente a Windows Movie Maker. Acepta gran cantidad de formatos de video sin poner la más mínima pega y tiene una interfaz limpia, clara y sencilla de utilizar sin tener apenas nociones técnicas. Tiene una gran cantidad de presets, transiciones y generadores de video que te permitirán hacer rótulos y animaciones prácticamente profesionales en un instante.

1.3.5 SISTEMA OPERATIVO UBUNTUS

Es un programa de software libre - sistemas operativos- como Linux, es un plugin capaz de encontrar audio o video incluido (embebido) en una web y proporcionarnos sus enlaces de descarga. Es un plugin que funciona con cualquier sistema de vídeo o audio, lo que significa que tan pronto podemos usarlo para Stage6, como para YouTube, Metacafe.

1.3.6 SISTEMA OPERATIVO MAC

Sistema Operativo MAC, es un software que actúa de interfaz entre los dispositivos de hardware y los programas de usuario o el usuario mismo para utilizar un computador. Es responsable de gestionar, coordinar las actividades y llevar a cabo el intercambio de los recursos y actúa como intermediario para las aplicaciones que se ejecutan.

Es un error común muy extendido denominar al conjunto completo de herramientas sistema operativo, pues este, es sólo el núcleo y no necesita de entorno operador para estar operativo y funcional. Uno de los más prominentes ejemplos de esta diferencia, es el SO Linux, el cual junto a las herramientas GNU, forman las llamadas distribuciones Linux.

Este error de precisión, se debe a la modernización de la informática llevada a cabo a finales de los 80, cuando la filosofía de estructura básica de funcionamiento de los grandes computadores se rediseñó a fin de llevarla a los hogares y facilitar su uso, cambiando el concepto de computador multiusuario, (muchos usuarios al mismo tiempo) por un sistema monousuario (únicamente un usuario al mismo tiempo) más sencillo de gestionar. (Véase AmigaOS, beOS o MacOS como los pioneros de dicha modernización, cuando los Amiga, fueron bautizados con el sobrenombre de Video

Toasters por su capacidad para la Edición de vídeo en entorno multitarea round robin, con gestión de miles de colores e interfaces intuitivos para diseño en 3D.

Uno de los propósitos de un sistema operativo como intermediario consiste en gestionar los recursos de localización y protección de acceso del hardware, hecho que alivia a los programadores de aplicaciones de tener que tratar con estos detalles. Se encuentran en la mayoría de los aparatos electrónicos que utilizan microprocesadores para funcionar. (Teléfonos móviles, reproductores de DVD, computadoras, radios, etc.)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Mac>

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN OBJETO DE ESTUDIO

El propósito de crear una universidad para la provincia de Cotopaxi, fue a inicios de 1.989. En el salón de la Unión Nacional de Educadores de maestros, estudiantes, padres de familia y los sectores populares preocupados por la provincia conformaron el Comité Provisional de Gestión para llevar a cabo esta difícil tarea.

Así, por intermedio del Lic. César Tinajero, se inician conversaciones con el Rector de la Universidad Técnica del Norte, con el fin de conformar la extensión universitaria en la provincia de Cotopaxi. El Honorable Consejo Universitario de la Universidad Técnica del Norte, dispuso se realicen los trámites legales de creación.

Entre los requisitos estaba el estudio de factibilidad, el cual se ejecuto bajo la dirección del Arq. Francisco Ulloa, en ese entonces Director de Planificación de la Universidad Técnica del Norte. Con este trabajo se definieron las carreras del nuevo centro educativo creándose: la Facultad de Ingeniería en Ciencias Agronómicas con su respectiva Escuela de Ingeniería Agroindustrial y la Facultad de Ciencias de la Educación con la Escuela de Pedagogía.

Después de varias sesiones de análisis, finalmente el CONUEP (Consejo Nacional de Universidades y Escuelas Politécnicas) se reúne en la ciudad de Manta, donde se

aprueba la creación de la extensión universitaria de Cotopaxi como filial de la Universidad Técnica del Norte el 19 de septiembre de 1991.

El 11 de noviembre de 1.991, el Dr. Rodrigo Borja, Presidente Constitucional de la República, en sesión conmemorativa de la independencia de Latacunga, entrega a la Sra. Dumy Naranjo de Lanas Gobernadora de la Provincia de Cotopaxi.

La Resolución No. 1619, fijando Partida en el Presupuesto del Estado, por ciento veinte millones de dólares para la extensión universitaria. Las primeras autoridades de la extensión universitaria fueron: Director General, Dr. Luís Reinoso; Coordinador de la carrera de Artesanía Artística, Lic. Sócrates Hernández; Coordinador de la carrera de Contabilidad Pedagógica, Lic. Edgar Cárdenas; Coordinador de la carrera de Ingeniería Agroindustrial, Lic. Cristóbal Tinajero, quien posteriormente fue reemplazado por el Lic. Sócrates Hernández y Supervisor General, Arq. Francisco Ulloa Enríquez.

“La UTC avanza con pasos de gigante; cuando nos equivocamos, merced al análisis crítico, corregimos”

El Comité del barrio “Eloy Alfaro”, motivado por el señor clérigo de la parroquia, propone al Municipio de Latacunga donar el edificio construido en el sector “El Ejido” a la extensión universitaria. Éste fue parte de un proyecto como centro de rehabilitación carcelaria que nunca llegó a concretarse.

El 28 de abril de 1993 se hace entrega del edificio, el objetivo fue dar a los estudiantes, docentes y empleados un lugar propicio para que puedan desarrollar sus actividades y lograr un buen desempeño. Han pasado 14 años y hoy en día gracias a las autoridades, la Universidad Técnica de Cotopaxi cuenta con edificios modernos, vanguardistas, dotados con lo último en tecnología que, sin lugar a dudas, trascenderán en el tiempo y harán historia en la educación procurando el desarrollo del país.

2.2 CARACTERIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA EMPLEADA (Tipo de investigación, métodos aplicados, población o muestra, técnicas utilizadas, instrumentos aplicados, procedimiento para el procesamiento de los resultados)

2.2.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El postulante escogió los siguientes tipos de investigación:

El tipo exploratorio porque se realizará un sondeo con el cual se alcanzará a obtener una idea que oriente a la investigadora sobre el objeto de estudio.

El tipo descriptivo porque describirá, registrará, analizará e interpretará la situación actual del fenómeno de investigación, en el lugar en donde éste se produce.

El tipo correlacional porque medirá el grado de vinculación entre las variables de estudio y determinará tendencias.

Bibliográfica y documental porque se realizará una compilación de información extraída de libros, fuentes estadísticas, informes, documentos personales y de prensa, resultados de otras investigaciones y páginas de internet.

De campo porque se obtendrá información directa en el mismo lugar en donde se producen los acontecimientos.

2.2.2 METODOLOGÍA.

La metodología de esta investigación es no experimental porque no se va a intervenir en la variables, únicamente se trata de evaluar el fenómeno en un momento determinado para constatar los efectos.

2.2.3 UNIDAD DE ESTUDIO.

La investigación estará dirigida a los 5 docentes de la carrera de Comunicación Social, a 250 estudiantes de Comunicación Social, egresados en Comunicación Social y los medios de Comunicación televisivos. Por ser elevado el número de estudiantes se sacara la muestra:

2.2.4 MÉTODOS Y TÉCNICAS

MÉTODOS

Se emplearán los métodos de análisis y síntesis a largo de toda la investigación, el análisis porque se necesita descomponer el objeto de estudio en todas sus partes constitutivas y estudiarlas profundamente, la síntesis se producirá a partir de los resultados obtenidos del análisis previo.

El método de inducción porque se generalizarán los resultados de la recolección de información a toda la población, a partir de la muestra estudiada.

La deducción porque este estudio se fundamentará en la evolución histórica - cultural de la televisión y la conformación e implementación de un laboratorio de televisión en la carrera.

El método científico porque la investigación se llevará a cabo en base a un conjunto de procedimientos lógicamente sistematizados que permitirán conocer el objeto de estudio.

TÉCNICAS A SER EMPLEADAS

Se utilizará la observación directa y estructurada, ya que la investigadora estará en contacto con el fenómeno a estudiar y la observación será planificada y registrada en instrumentos específicos.

La entrevista a experto en temas relacionados con el fenómeno en estudio: sistemas operativos para la edición no lineal de video; para ello se empleará una guía de entrevista.

La observación directa, con la finalidad de estar más cerca del objeto de estudio.

La encuesta aplicada a profesionales expertos en el tema, para ello se realizará un cuestionario de la encuesta.

2.3 CARACTERIZACIÓN DE LAS VARIABLES UTILIZADAS, (OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES)

VARIABLE DEPENDIENTE: Características del Laboratorio de Televisión.

PREGUNTAS DIRECTICES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	INDICE
¿Qué conocimientos son necesarios para implementar el laboratorio de Televisión en la Universidad Técnica de Cotopaxi?	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación técnica de un laboratorio de Televisión • Equipos necesarios para el laboratorio de televisión • Recursos 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta • Cuestionario estructurado • Entrevista • Guía de entrevista 	<p>Documentos de respaldo.</p> <p>Equipos obtenidos.</p>

Fuente: Estudiantes UACCAAHH de la UTC
Elaborado por: Investigador

VARIABLE INDEPENDIENTE: Sistemas operativos: Windows, Ubuntu, MACOS

PREGUNTAS DIRECTICES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	INDICE
<p>¿Cuáles con las bases teóricas y conceptuales en las que se fundamenta los sistemas operativos Windows, Ubuntu, Mac OS, en la edición no lineal de video?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas operativos • Edición no lineal de video • Análisis comparativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta • Cuestionario estructurado • Entrevista • Guía de entrevista 	<p>Documentos de respaldo.</p> <p>Equipos obtenidos.</p>
<p>¿Qué lineamientos sobre el uso adecuado en la utilización de los sistemas operativos para la edición no lineal de video?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de la edición no lineal • Lineamientos • Guías 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta • Cuestionario estructurado • Entrevista • Guía de entrevista 	<p>Documentos de respaldo.</p> <p>Equipos obtenidos.</p>

Fuente: Estudiantes UACCAHH de la UTC
 Elaborado por: Investigador

2.4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

A continuación se presenta el tratamiento de datos, la interpretación y el análisis de la información obtenida mediante encuestas a los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

2.4.1 ANÁLISIS DE LOS CRITERIOS DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UTC.

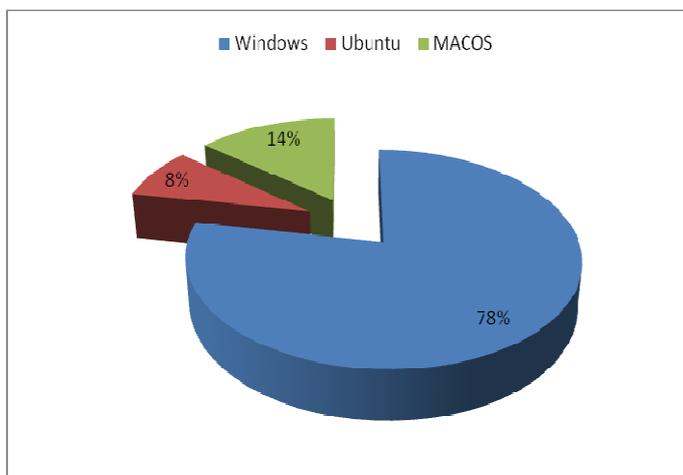
1.- ¿De los siguientes sistemas operativos, cual es el que usted conoce? y ¿Por qué?

CUADRO No.1

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Windows	78	78%
Ubuntu	8	8%
MACOS	14	14%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes CCS de la UTC
Elaborado por: Investigador

GRÁFICO No. 1



Análisis e Interpretación:

Se ha realizado la encuesta a 100 estudiantes, entre hombres y mujeres, de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi, de ellos, el 78 por ciento aseguran conocer el Sistema Operativo (SO) Windows, el 14 por ciento dice conocer el S.O. MACOS y el 8 por ciento escoge el SO Ubuntu. Entonces, se colige que los estudiantes de la Carrera conocen uno de los sistemas operativos más comunes existentes en el mercado, además Windows tiene una mayor accesibilidad y es el que más se usa en las instituciones educativas.

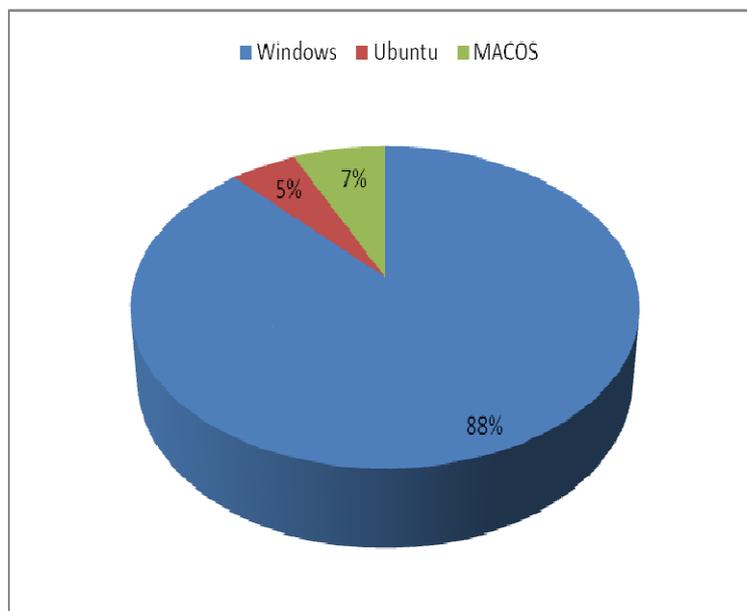
2.- ¿De los sistemas operativos, cuál cree usted que es el de más fácil acceso? y ¿Por qué?

CUADRO No.2

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Windows	88	88%
Ubuntu	5	5%
MACOS	7	7%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes CCS de la UTC
Elaborado por: Investigador

GRÁFICO No. 2



Análisis e Interpretación:

El 88 por ciento de los encuestados consideran que el Sistema Operativo de más fácil acceso es el SO Windows, este Sistema es el más barato en el mercado aún cuando el SO Ubuntu es gratuito, las personas prefieren uno que sea conocido y que sea común en el contexto en el que se desenvuelven. El 7 por ciento de los estudiantes creen que el SO MACOS es de más fácil acceso y el 5 por ciento concluye que es el SO Ubuntu.

El Sistema Operativo Windows es el que más se utiliza en las instituciones, públicas, privadas, educativas y en hogares; la mayoría de las personas prefieren este sistema porque es el que nos enseñan al uso y manejo del mismo y además es bastante económico, por otro lado el SO MACOS se ha convertido en elitista, y su manejo no concuerda con el funcionamiento de un SO Windows, ya que es más complejo.

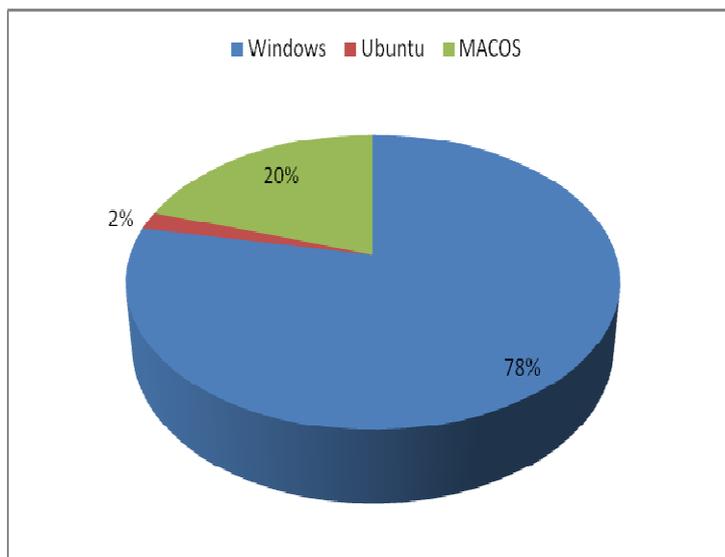
3.- ¿Cuál de los siguientes sistemas operativos considera usted que debería ser instalado en las islas de edición del laboratorio de Televisión y cine de la Carrera de Comunicación Social y por qué?

CUADRO No.3

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Windows	78	78%
Ubuntu	2	2%
MACOS	20	20%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes CCS de la UTC
Elaborado por: Investigador

GRÁFICO No. 3



Análisis e Interpretación:

El 78 por ciento de los estudiantes encuestados consideran que el Sistema Operativo Windows es el más adecuado para la instalación en las islas de edición del Laboratorio de Televisión, el 20 por ciento cree que se debería usar el SO MACOS y el 2 por ciento el SO Ubuntu.

Al Sistema Operativo Windows se le considera como el más económico del mercado, fácil en cuanto a la utilización y además simple y económico para el mantenimiento de la máquina, por otro lado es el más conocido por los estudiantes.

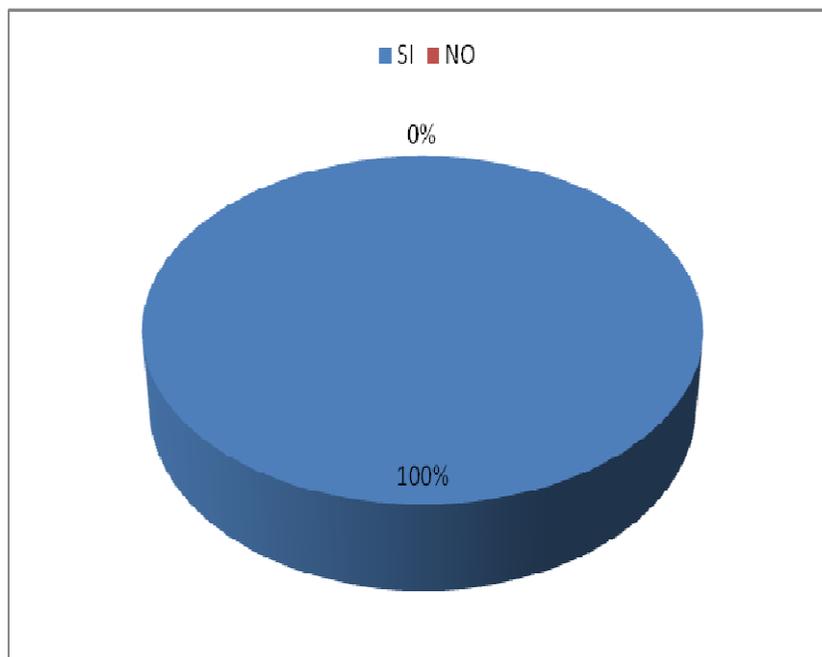
4.- ¿Dentro de la enseñanza sobre la materia de televisión y cine, cree usted que se debería incluir el aprendizaje de los diferentes tipos de los sistemas operativos como parte del contenido académico? y ¿Por qué?

CUADRO No.4

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	100	100%
NO	0	0%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes CCS de la UTC
Elaborado por: Investigador

GRÁFICO No. 4



Análisis e Interpretación:

El 100 por ciento de los encuestados consideran que se debería incluir el aprendizaje del manejo adecuado y mantenimiento del Sistema Operativo Windows dentro de la malla curricular, con la finalidad de lograr una mejor utilización y facilitando que los propios estudiantes sean quienes eviten que el Sistema tenga fallos.

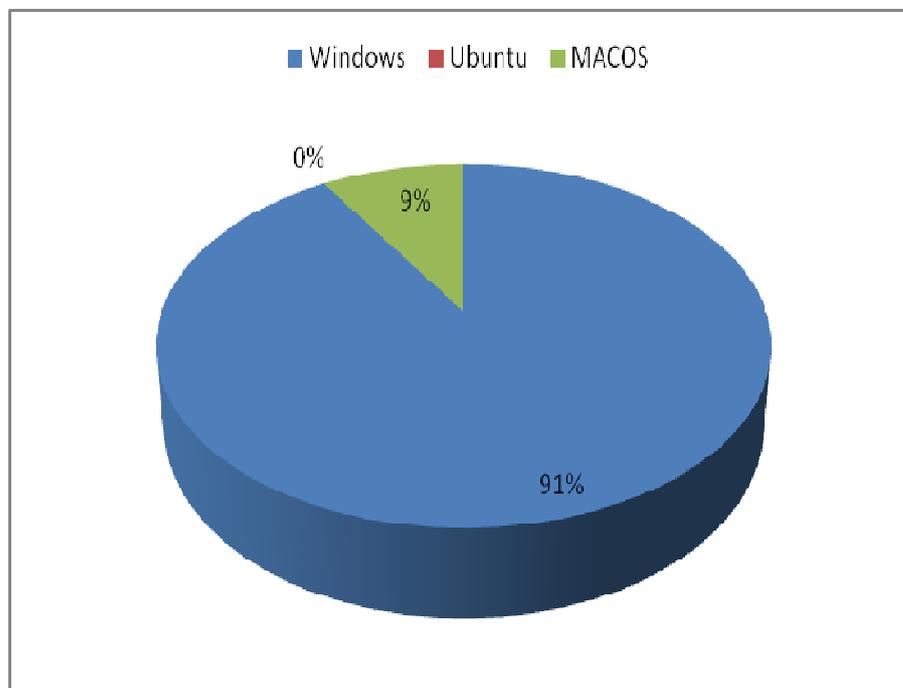
5- ¿De los sistemas operativos cuál es el que más satisface sus necesidades? Y ¿Por qué?

CUADRO No.5

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Windows	91	91%
Ubuntu	0	0%
MACOS	9	9%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes CCS de la UTC
Elaborado por: Investigador

GRÁFICO No. 5



Análisis e Interpretación:

El 91 por ciento de los encuestados se sienten cómodos con la utilización del Sistema Operativo Windows, consideran que este Sistema logra cumplir con las expectativas que los estudiantes requieren para el Laboratorio de Televisión de la Carrera de Comunicación Social, la des complejidad del sistema, el beneficio del idioma español, y el acercamiento que los estudiantes han tenido al mencionado sistema hace que todos prefieran Windows, mientras que el 9 por ciento prefiere SO MACOS.

2.4.3 ANÁLISIS DE LOS CRITERIOS DE PROFESIONALES SOBRE PRODUCCIÓN DE VIDEOS.

Entrevistado: Sr. Galo Ricaurte diseñador gráfico, propietario de HORMIGERO COMUNICACIONES.

Entrevistador: Carlos Enrique Espín Rivadeneira

- 1. Desde su punto de vista profesional, ¿cuál debería ser el sistema operativo con el que el Laboratorio de televisión y cine de la Carrera de Comunicación Social de la UTC, debería contar: Ubuntu, Windows o SOMACOS?**

Bueno, definitivamente Ubuntu no porque el hecho de ser un sistema libre no asegura una buena calidad en la utilización de este sistema y porque además no es conocido, y no es recomendable trabajar con sistemas libres, profesionalmente no habla bien de ti, MAC es buena, pero más para diseño, y te lo digo porque yo tengo una MAC y trabajo muy bien en diseño pero cuando se trata de edición me gusta trabajar mucho con Windows por la facilidad que tiene en el manejo, en mi empresa tengo un chico que me ayuda y él MAC no maneja se le hace complicado trabajar ahí, pero en Windows lo hace muy bien, es que toda su vida ha manejado Windows.

- 2. ¿Cuál es la diferencia entre el SO Windows y la MAC?**

Realmente no hay diferencia, MAC maneja otros comando y tienes que saber inglés para poderla manejar, lo que si te puedo decir es que la MAC es muy costosa, y si se te daña es muy complicado encontrar técnicos que te ayuden con eso en Latacunga, te toca mandarle a Quito o Ambato, pero Windows es

fácil, barata y si le sabes mantener libre de virus diariamente y hacerle un chequeo a la máquina periódicamente, funciona bien; los dos sistemas hacen exactamente lo mismo, editan video, aquí ya depende de cuánto presupuesto tengas para ver que SO adquieres.

3. ¿Cuántas islas de edición recomendarías para el Laboratorio y con qué sistema operativo?

Pues, creo que lo recomendable es que tengan unas cuatro islas de edición y considerando que son una Universidad del pueblo deberían manejar un SO Windows. Lo que sí es importante es saber que programa de edición vayan a utilizar, ahí sí pueden comprar el paquete Adobe, y hay aquí en Ecuador.

Análisis e interpretación:

Los sistemas operativos son el soporte técnico de la máquina, el SO MAC y Windows serán el soporte de los programas que se manejen en las islas de edición, sin embargo, el Sistema MAC es más costoso que el SO Windows y más complejo en cuanto a su utilización, los estudiantes de la Carrera han manejado toda la vida estudiantil el Sistema Operativo Windows y por esta razón no será un sistema extraño para ellos, además que se podrán adquirir varias máquinas con la finalidad de tener más islas de edición, lo que permitirá un mayor desenvolvimiento en las práctica y una enseñanza casi personalizada, todos los estudiantes podrán pasar por las islas de edición aprendiendo..

Entrevistado: Lic. Byron Burbano y Lic. Freddy Silva Comunicadores, productor y propietario de PRODUCCIONES EN LATA, respectivamente.

Entrevistador: Carlos Enrique Espín Rivadeneira

1.- ¿En la productora que maneja qué sistema operativo utiliza?

Freddy: Nosotros utilizamos MAC, también tenemos Windows, pero esa más la utilizamos para la edición de audio, lo que si tengo que reconocer es que la inversión en la MAC es muy alto, eso estoy de acuerdo con Galo, sin embargo la productora ha podido darse el lujo de trabajar con MAC, aunque para ser sincero los dos sistemas hacen lo mismo.

2.- ¿Qué sistema recomendarían ustedes para el Laboratorio?

Freddy: Definitivamente Windows, lo que tienen que entender es que sus posibilidades de trabajo o sus futuros puestos de trabajo son las televisoras locales y nacionales y créanme, todas las nacionales y las de Latacunga, manejan Windows, y es ahí donde ustedes van a trabajar, así que si salen aprendiendo ese sistema el trabajo se les hará mucho más fácil. Pero si desean ponerse una productora propia manejen la MAC, claro si es que la economía se los permite.

Byron: Además si es que se daña una MAC, en Latacunga no hay técnicos, mientras que para Windows si, hasta la Universidad ha de contar con técnicos que les pueden ayudar a dar mantenimiento.

3.- ¿Cuál es la opinión que tienen con respecto a que la Universidad, próximamente, cuente con un laboratorio de televisión?

Freddy: Pues deberíamos preocuparnos porque ya habría que considerarlos como una competencia, además que me parece un adelanto extraordinario como Universidad y más como Carrera, serán un referente provincial de desarrollo y adelanto, así que

también debería considerar en hacer producciones no solo de la Universidad sino también de personas externas.

Análisis e interpretación:

La implementación del Laboratorio de Televisión y Cine, no solo complementará el proceso de enseñanza – aprendizaje, sino que será un referente de desarrollo en la Provincia, ya que podremos realizar productos comunicacionales para la sociedad en general, seremos una productora más que tenga la posibilidad de participar, con nuestras creaciones, en convocatorias internacionales y nacionales de producciones, cumpliremos con estándares de calidad porque como una Universidad de calidad.

CONCLUSIONES

Al culminar este trabajo el tesista considera las siguientes conclusiones:

- ✚ El Laboratorio de Televisión y Cine, que se implementará en la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi, es un aporte trascendental para la carrera, porque esto permitirá que los docentes cuenten con un espacio físico en el que complementen la teoría con la práctica.
- ✚ Este trabajo investigativo ha concluido que el sistema operativo más óptimo para la instalación en las islas de edición de video no lineal de Laboratorio, es el SO Windows, considerando que es el más conocido en el mercado, además por su valor económico y por su accesibilidad en la utilización.
- ✚ Dentro de esta investigación se ha analizado otros dos SO como son el Ubuntu y el SOMACOS, de ahí que el tesista considera que el Sistema Operativo Ubuntu, pese a ser un sistema libre y gratuito, no complementaría la enseñanza –aprendizaje de los estudiantes de la carrera porque no están familiarizado con el uso de este Sistema; de la misma manera el SOMAOS, es un Sistema conocido, y hasta cierto punto elitista por el alto costo en el mercado, ya que un mínimo porcentaje de los estudiantes lo han reconocido, sin embargo la utilización de este sistema es compleja debido a que sus comando no concuerdan con el SO Windows que es el más conocido por los estudiantes, además para lograra dar un mantenimiento periódico a las máquinas sería una complicación puesto que la universidad no cuenta con técnicos que manejen específicamente este sistema.
- ✚ Los canales de televisión locales y nacionales, que serían nuestras fuentes de trabajo, cuentan con el Sistema Operativa Windows, para la edición de videos.

RECOMENDACIONES

- ✚ El tesista recomienda realizar un mantenimiento periódico al Sistema Operativo con la finalidad de asegurar agilidad en la utilización, para ello se puede recurrir a la ayuda del departamento de Servicios Informáticos que cuenta la Universidad ya que ellos poseen técnicos especializados.

- ✚ El postulante recomienda que se realice una actualización diaria de antivirus, así como una revisión a la máquina, con la finalidad de lograr un mejor uso al sistema y una mayor rapidez en cuanto a su utilización.

- ✚ El aspirante considera que se responsabilice la utilización de los equipos, ya que de esta manera se podrá lograr una mejor utilización de los equipos.

- ✚ Se puede plantear la posibilidad de realizar productos comunicacionales para instituciones públicas o privadas que requieran de nuestro profesionalismo.

CAPITULO III

PROPUESTA

3.1 DATOS INFORMATIVOS.

TÍTULO

“REALIZACIÓN DE UN MANUAL PARA LA INSTALACIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS PARA LA ISLA DE EDICIÓN DE VIDEO DEL LABORATORIO DE TELEVISIÓN Y CINE DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI”

- ✓ **Nombre de la Institución:** Universidad Técnica de Cotopaxi
- ✓ **Beneficiarios:** Estudiantes de la Carrera de Comunicación Social, la Universidad Técnica de Cotopaxi y la sociedad latacungueña y cotopaxense.
- ✓ **Ubicación:** Provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro.
- ✓ **Técnico responsable:** Carlos Enrique Espín Rivadeneira

- ✓ **Tutor:** Lcda. Tania Francisca Villalva Salguero. Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.2 ANTECEDENTES

Comunicación social, abarca varias aristas dentro de su trabajo profesional, uno de estos espacios es el trabajo en televisión, y en este caso específico abordamos la edición no lineal de video, como parte fundamental dentro de la composición y conformación de un laboratorio de televisión.

En el Ecuador, las Carreras de Comunicación Social cuentan con laboratorio de televisión, por ello universidades como: la Central del Ecuador, la Universidad Salesiana, la Universidad Católica, - todas ellas ubicadas en la ciudad de Quito- y la Universidad Técnica de Ambato, cuentan con un sistema operativo Windows para la edición no lineal de video, esto considerando el presupuesto universitario, ya que el manejo de este tipo de sistema operativo no tienen un costo excesivo.

Mientras que Universidades como la de la América - Quito - cuentan con un laboratorio de edición no lineal de video con equipos MAC, por ende el sistema operativo responde a la complejidad de estos equipos, sin embargo - sin generalizar - las productoras independientes trabajan con un software libre como Linux o Ubuntu, este tipo de sistemas operativos se pueden descargar a través de internet en la comodidad del hogar.

En la provincia de Cotopaxi, la primera institución educativa que cuenta con un programa de Comunicación Social adosado al bachillerato es el Colegio Particular Hermano Miguel - 1979 -, esta modalidad lo hace desde el año de 1984, y también se convirtió en el primer colegio que contaba con una edición análoga de video, pasaron 17 años para que el colegio adquiriera equipo digital para la edición no lineal de video,

manejando un sistema operativo Windows, a partir del 2001 el Colegio contaba con equipos digitales.

Sin embargo, en el 2004 se crea el primer canal regional denominado TV color Canal 36, y empiezan a usar un sistema operativo Windows, así como las pequeñas productoras de la capital provincial, Latacunga.

Y gracias al crecimiento poblacional de la ciudad de Latacunga y a la demanda universitaria, hace 16 años nace la Universidad técnica de Cotopaxi y en ella la Carrera de Comunicación Social, la que actualmente cuenta con 190 estudiantes, empero, dicha carrera carece de un laboratorio especializado en televisión, lo que dificulta la puesta en práctica de la teoría impartida.

El principal elemento que hay que considerar para la adquisición de un sistema operativo – SO -, cualquiera que este sea, es el factor económico, porque hay que considerar que para adquirir un SO para MAC sería muy costoso ya que este tipo de sistemas deben trabajar en equipos de la misma marca, mientras que para SO como Windows o Ubuntu se trabaja en una PC tradicional.

En todo caso la adquisición de un sistema operativo como Windows, MAC o Ubuntu, será ideal para equipar de mejor manera el laboratorio de televisión, esto permitirá la realización de productor comunicacionales audiovisuales y ayudará al proceso de enseñanza – aprendizaje.

La falta de un laboratorio de televisión, no permite al estudiante trabajar en prácticas de las materias técnicas de la carrera, lo que dificulta complementar el aprendizaje, limitando al estudiante a tener una amplia experiencia para poder desempeñarnos en un medio de comunicación televisivo o desempeñar actividades que competan el manejo técnico de televisión.

Es necesario implementar el laboratorio de Televisión en la Universidad Técnica de Cotopaxi ya que estudiantes de comunicación social podrán capacitarse de manera

teórica y práctica y podrán especializarse en la realizar programas de Televisión, productos audiovisuales, manejo técnico de equipos; y así aportar a la comunidad con productos de calidad basados en una visión social.

Esta investigación se realizará durante el período académico Octubre 2010 - Febrero 2011, en la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi, el contenido se refiere a los sistemas operativos y la utilización de los mismos en la edición no lineal de video. Desde la perspectiva de Televisión como objeto de estudio y el laboratorio de televisión como campo de acción.

3.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación es importante porque la Carrera de Comunicación Social pretende implementar un laboratorio de televisión, por ende uno de los temas a considerarse son los diferentes sistemas operativos que sirven para la edición no lineal de video, es decir una evolución de la edición tradicional análoga.

Los beneficiarios directos del presente trabajo serán los estudiantes de todos los ciclos pertenecientes a la carrera de Comunicación Social, ya que se podrá impartir clases prácticas así como teóricas. Pero en general, se beneficiarán también otros grupos de estudiantes o personas ajenas a la Universidad que necesiten la realización de productos comunicacionales, en este caso de televisión.

Hay que considerar la importancia del manejo de sistemas operativos en la utilización para la edición no lineal de video, lo que complementa perfectamente a la implementación del Laboratorio de televisión en la Carrera y en la Universidad.

3.4 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Plantear lineamientos generales que guíen a los docentes y estudiantes la instalación del Sistema Operativo Windows XP para la edición no lineal de video en la isla de edición del Laboratorio de Televisión y cine.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar las bases teóricas y conceptuales en las que se fundamenta los sistemas operativos Windows.
- Describir los pasos principales para la instalación del sistema operativo.
- Redactar un manual guía de instalación

3.5 ANÁLISIS DE LA PROPUESTA

Esta investigación fue factible y viable, ya que se contó con los recursos financieros, humanos y materiales para su realización.

3.6 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

A continuación se presenta una guía para la instalación de Windows XP profesional, basado en la página web: http://www.taringa.net/posts/info/1473990/Como-instalar-Windows-XP-Paso-a-Paso-_info-_imagenes_.html.

Windows XP: en su instalación permitirá reconocer automáticamente casi todos los dispositivos que tenga su PC, es decir no hay necesidad de tener los drivers de la tarjeta de sonido, video, red (salvo algunas excepciones) ya que serán reconocidas e instalados en forma automática con la instalación.

Es un sistema operativo que fue hecho público el 25 de octubre de 2001 por Microsoft. Se considera que están en el mercado 400 millones de copias funcionando.

Las letras "XP" provienen de la palabra experience ("experiencia" en inglés).

Windows XP es una línea de sistemas operativos desarrollado por Microsoft, está orientado a cualquier entorno informático, incluyendo computadoras domésticas o negocios, computadoras portátiles y media center. Windows XP es el sucesor de Windows 2000 y Windows ME, es el primer sistema operativo de Microsoft orientado al consumidor que se construye con un núcleo y arquitectura de Windows NT.

INSTALACIÓN WINDOWS XP PROFESIONAL

1. Enciende el ordenador y mete el Cd de instalación de Windows XP. Si la configuración de la BIOS es correcta, se iniciará el disco automáticamente. Si no arranca desde el Cd prueba a entrar en la BIOS y busca una opción que ponga "Default Values" para restablecer la configuración que traía de fábrica.
2. A continuación se copiarán los drivers para poder hacer correctamente la instalación.

3. Una vez copiados los archivos te aparecerá la siguiente pantalla:

```
Programa de instalación de Windows XP Profesional

Programa de instalación.

Esta parte del programa de instalación prepara Microsoft(R)
Windows(R) XP para que se utilice en este equipo.

• Para instalar Windows XP ahora, presione la tecla ENTERAR.
• Para recuperar una instalación de Windows XP usando
  Consola de recuperación, presione la tecla R.
• Para salir del programa sin instalar Windows XP, presione F3.

ENTERAR=Continuar R=Reparar F3=Salir
```

4. Pulsa la tecla INTRO. Si lo que quieres es recuperar Windows a través de la consola de recuperación pulsa R.

```
Contrato de licencia de Windows XP

Microsoft® Windows® XP Profesional
CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL

IMPORTANTE. LEA DETENIDAMENTE: este Contrato de Licencia para el
Usuario Final ("CLUF") constituye un acuerdo legal entre usted (sea persona
física o jurídica) y el fabricante ("Fabricante") del sistema informático
o de computación o componente de sistema informático o de computación
("HARDWARE") con el que usted adquirió el producto o productos de
software de Microsoft antes identificados ("SOFTWARE"). El SOFTWARE
incluye software de Microsoft y puede incluir medios relacionados,
materiales impresos, documentación "en pantalla" o electrónica y servicios
basados en Internet. Tenga en cuenta, sin embargo, que todo el software,
documentación o servicios Web incluidos en el SOFTWARE, o que sean
accesibles a través del SOFTWARE, y que estén acompañados de sus
propios contratos de licencia o condiciones de uso, se rigen por esos
contratos o condiciones de uso en lugar de por este CLUF. Los términos de
una copia impresa del CLUF, que puede acompañar al SOFTWARE,
sustituyen y anulan los términos de todo CLUF "en pantalla". Este CLUF es
válido y concede las disposiciones de licencia para usuario final SOLO si el
SOFTWARE es genuino y se incluye un Certificado de Autenticidad
(Certificate of Authenticity) original como parte del SOFTWARE. Para
obtener más información acerca de cómo identificar si su software es
original, visite http://www.microsoft.com/piracy/hottotell (información en
inglés).
Al instalar, copiar, descargar, tener acceso o de otra manera utilizar el
SOFTWARE, usted acepta quedar obligado por los términos de este CLUF.
Si no está de acuerdo con estos términos, no podrá utilizar ni copiar el

F8=Acepto ESC=No acepto AU=Pag=Página siguiente
```

5. Acepta el contrato pulsando la tecla F8.



6. Si el disco duro está vacío como en este caso tendremos que particionarlo y luego formatearlo. Pulsa la tecla C para crear una partición. En caso de disponer de una partición sáltate este paso.



7. Especifica el tamaño de la partición, si dejas el que pone por defecto ocupará todo el espacio libre, si por el contrario pones un tamaño inferior podrás crear posteriormente más particiones. Para confirmar pulsa INTRO.



8. Para instalar Windows en la partición que hemos creado pulsa INTRO. Si dispones de varias particiones, muévete con las flechas para seleccionar en cual quieres instalar Windows.



9. A continuación deberemos formatear la partición que hemos elegido... Si vamos a instalar Windows en un disco duro grande es mejor elegir NTFS, si es un disco duro pequeño (menos de 40GBytes), FAT32. Al no ser que estemos instalando Windows por que un virus nos ha borrado los datos elegiremos formateo rápido tanto en FAT32 como en NTFS. El formateo lento es recomendable cuando se ha metido un virus en el ordenador o cuando el disco tiene errores. Selecciona una opción moviéndote con las flechas y pulsa INTRO.



10. El programa de instalación dará formato a la partición.



11. Una vez que se ha dado formato a la partición se iniciará la copia de los archivos de instalación en las carpetas de instalación de Windows.



12. A continuación se reiniciará el equipo y comenzará la instalación.



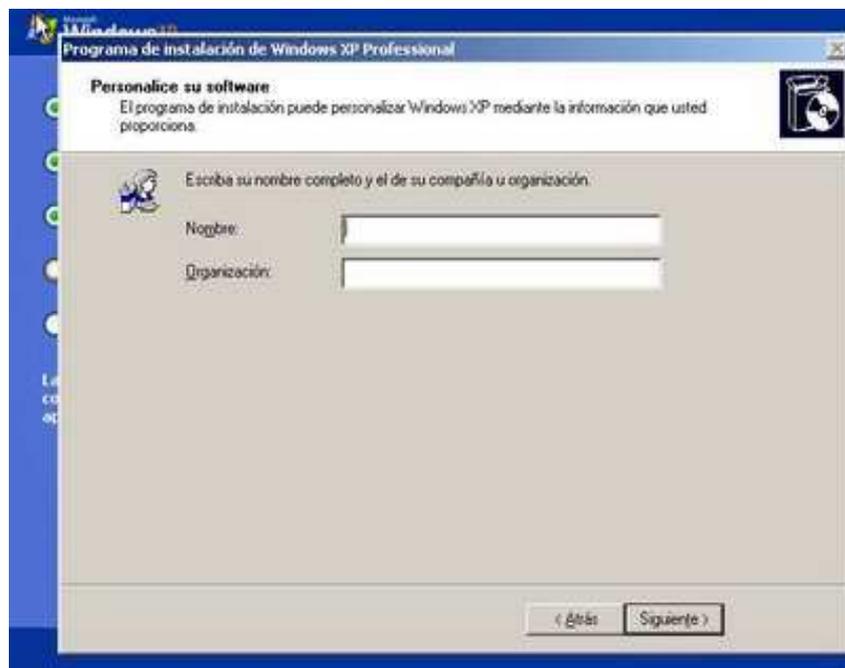
13. Una vez reiniciado el ordenador, arrancará automáticamente la instalación de Windows.



14. El programa de instalación te informará del tiempo restante que queda de instalación así como del progreso de la instalación.



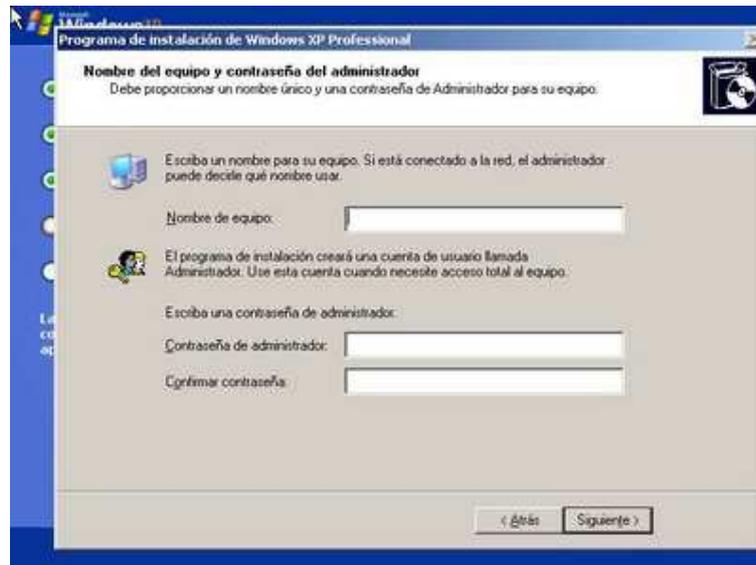
15. Compruebe que la configuración regional y de idioma sea la correcta, en caso contrario haz clic en “Personalizar” y “Detalles”.



16. Escribe tu nombre, la organización la puedes dejar en blanco.



17. Introduce la clave de instalación que se encuentra en el embalaje del producto. Si tu clave es incorrecta o la has escrito mal te aparecerá un mensaje de error indicándotelo.



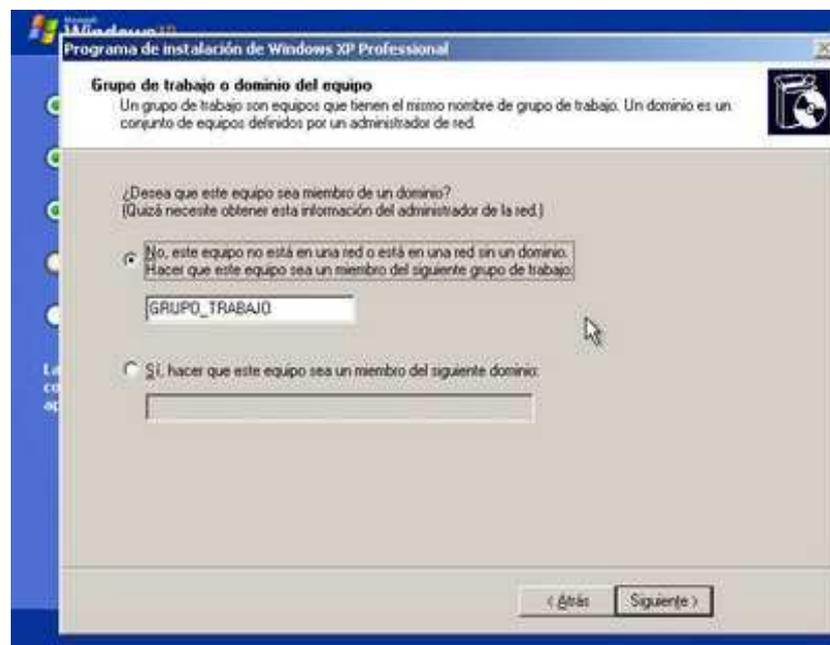
18. Escribe un nombre para identificar el ordenador en la red de área local. La contraseña de administrador la puedes dejar en blanco (si alguna vez te pregunta por esta clave por ejemplo en la consola de recuperación solo has de pulsar INTRO).



19. Comprueba que la fecha y la hora sean las correctas y que la zona horaria coincida con el país en el que vives.



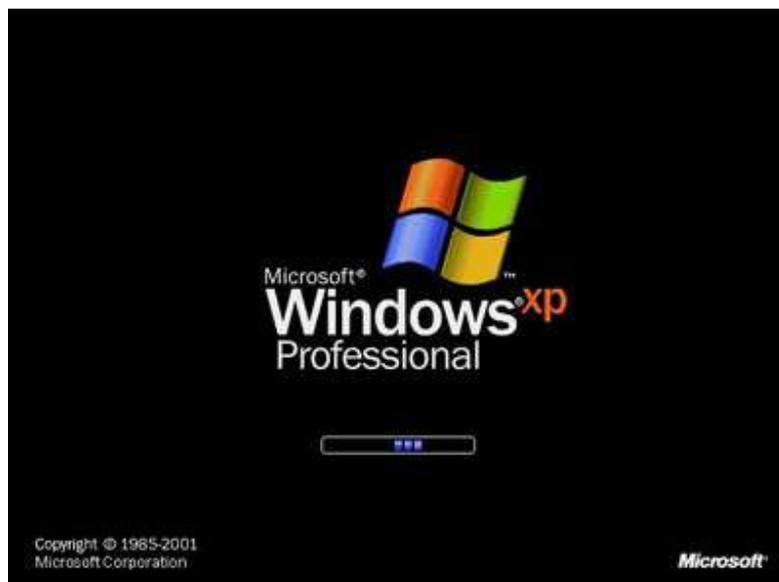
20. Una vez completado el asistente, continuará la instalación de Windows. Puede que este proceso dure bastante, todo depende de la velocidad de tu ordenador.



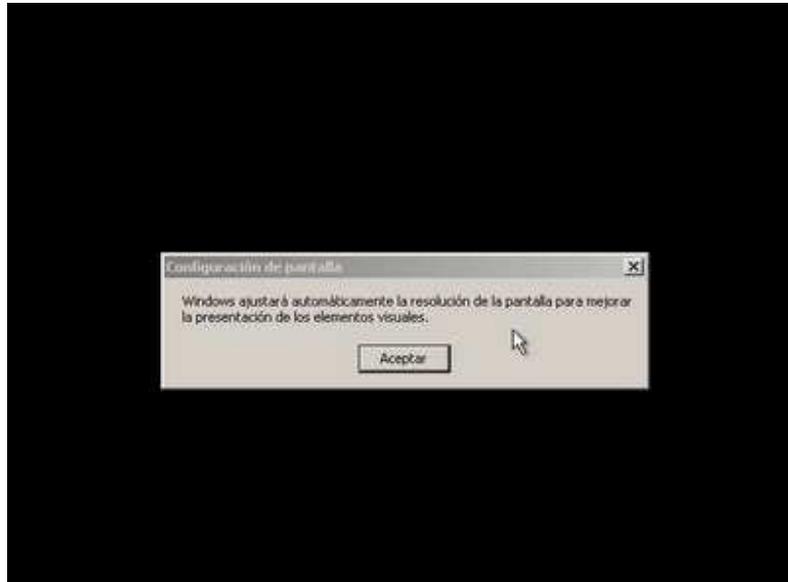
21. Selecciona una opción según tú caso. En la mayoría de los casos deberemos elegir la primera.



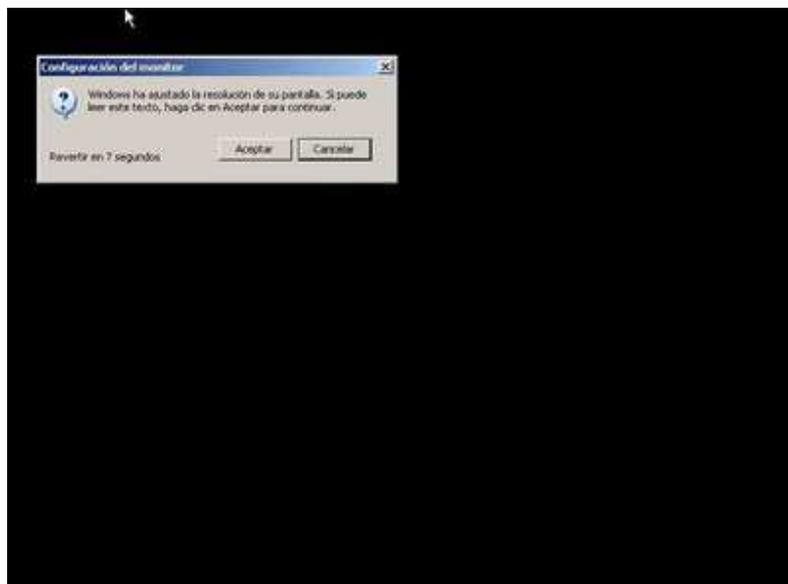
22. Después de configurar la conexión a Internet continuará la instalación. Una vez completada la instalación nos aparecerá la pantalla de carga de Windows XP.



23. Windows ajustará la configuración de pantalla. Esta opción podrá ser modificada posteriormente.



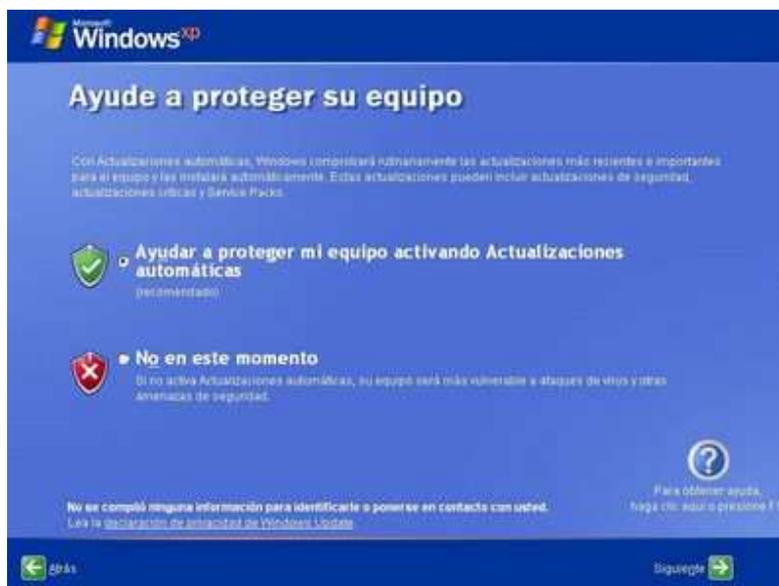
24. Windows nos mostrará un mensaje confirmándonos que ha cambiado la configuración de pantalla. Si la pantalla se te queda en negro, espera unos segundos y Windows volverá a la configuración de defecto.



25. A continuación se iniciará un asistente para terminar de configurar Windows.
Haz clic en el botón siguiente.



26. Activa o no las actualizaciones automáticas y pulsa siguiente (sólo si la instalación lleva incorporado el Service Pack 2 ó una versión superior).



27. En el caso de tener un modem conectado, Windows comprobará la conexión. Aunque lo mejor es que si tienes un modem que esté conectado por USB que lo desconectes hasta que termine la instalación.



28. Selecciona el tipo de conexión que usas, ADSL o cable.



29. Según el tipo de conexión elegida, selecciona una opción.



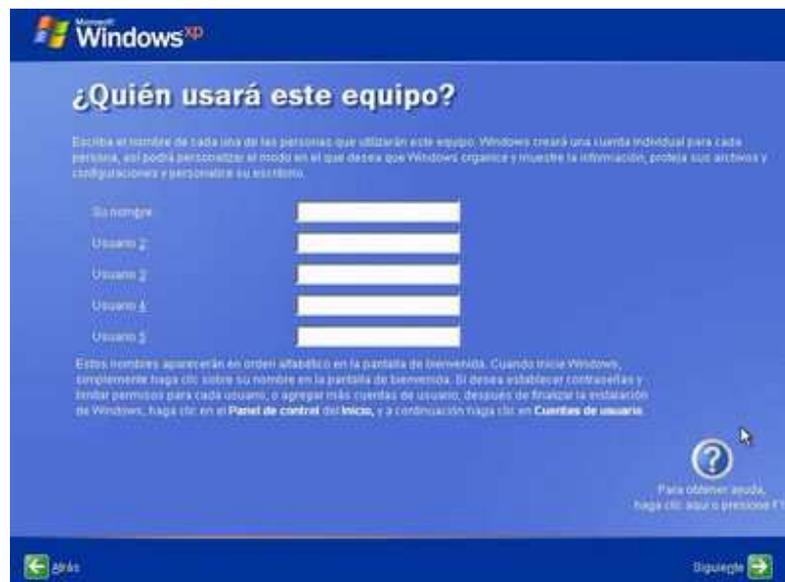
30. Introduce la información de tu conexión, si no la sabes puedes omitir el paso.



31. Windows te dará la opción de registrar en ese momento tu copia de Windows o más tarde.



32. Escribe el nombre de las personas que usarán Windows. Por cada nombre se creará una cuenta. Si quieres crear más cuentas o administrarlas lo puedes hacer desde el Panel de Control.



33. Haz clic en finalizar para terminar la instalación. A continuación aparecerá la pantalla de bienvenida de Windows.



34. Después de la pantalla de bienvenida se nos mostrará el escritorio de Windows y el menú de inicio desplegado.



Ya tienes Windows ¡listo para usarlo!

3.7 DESCRIPCIÓN EN LA PROPUESTA

Temática: los resultados de campo expuestos en el segundo capítulo permite identificar el sistema operativo de mayor interés en la comunidad universitaria, correspondiente a la Carrera de Comunicación Social, para así determinar el sistema a utilizar en el Laboratorio de televisión y cine.

Determinación de Estrategias: Tomando en cuenta los criterios de los estudiantes encuestados se decide optar por el sistema operativo Windows, como sugerencia, en cuanto a la implementación en la isla de edición de video no lineal del Laboratorio de televisión y cine de la Carrera de Comunicación Social de la

Universidad Técnica de Cotopaxi. La investigación – acción está basada en el diagnóstico de la problemática tecnológica que se planteo desde un principio, con la finalidad de dar solución a esta problemática.

Programación de actividades: Se presenta un cronograma de actividades a desarrollarse una vez implementado el Laboratorio de Televisión.

3.8 PLAN OPERATIVO

EVENTOS	ENERO	FEBRERO	MAYO	AGOSTO
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Instalación del sistema operativo en las islas de edición de video del Laboratorio	X X X X			
Ejecución del sistema operativo para determinar su correcto funcionamiento		X X X X		
Mantenimiento del sistema operativo			X	X

3.9 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.

El tesista considera que fue una propuesta muy interesante porque se logró determinar la utilización de un sistema operativo adecuado a las necesidades de la Universidad y de los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social. La presente propuesta permitió al postulante el conocimiento operativo de un software, además ha sido un aporte importante al desarrollo intelectual.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

En el desarrollo del presente trabajo investigativo, es necesario establecer el significado y definiciones de algunos términos básicos, y que pudo resumirse en los siguientes.

- ❖ **Sistema Operativo:** Sistema Operativo, es un software que actúa de interfaz entre los dispositivos de hardware y los programas de usuario o el usuario mismo para utilizar un computador.
- ❖ **Canal:** Medio a través de cual se transmite un mensaje.
- ❖ **Código:** El sistema o conjunto de signos que forman un mensaje.
- ❖ **Emisor:** La persona que envía un mensaje.
- ❖ **Información:** Datos tratados o manipulados a través de procesos, pueden ser resultados de acciones realizadas con los datos.
- ❖ **Internet:** Red de redes. Conjunto de redes compuesto por tecnologías inalámbricas tanto de hardware como de software que permiten a un conjunto de personas comunicarse a grandes distancias y en tiempo real.
- ❖ **Receptor:** Persona que recibe un mensaje.
- ❖ **Tecnología:** Es un conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico, se dice que es la tecnología, las tecnologías basadas en saberes científicos.
- ❖ **Edición:** La edición de vídeo es un proceso mediante el cual se elabora un trabajo audiovisual a partir de las imágenes obtenidas de una cinta de vídeo,

grabadas previamente. Para ello se necesita reproducir la cinta y realizar un troceado de la misma.

- ❖ **Windows:** Este programa viene incluido con el sistema operativo Windows XP, es muy sencillo de utilizar y ofrece la posibilidad de crear, editar y compartir montajes con vídeo, imágenes y sonido. Para construir un montaje basta con arrastrar al área de trabajo los elementos a incluir (videos, imágenes y sonidos) y aplicar cualquiera de los 60 efectos de transición disponibles.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- # AMORES, Rafael “COMUNICACIÓN ORGANIZACIONAL” primera edición. 2000.
- # ALTAMIRANO, Carlos. *Términos críticos de sociología de la cultura*. México: Editorial Paidós, 2002.
- # FUENZALIDA, Valerio. *La televisión pública en América Latina. Reforma o privatización*. Santiago de Chile: Fondo de cultura Económica, 2000.
- # LAMEIRAS, José; y Galindo Cáceres, Jesús. *Medios y mediaciones*. Guadalajara: ITESO, 1996.
- # BARBERO, Jesús Martín, *Oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica, 2002.
- # BARBERO, Jesús, y Muñoz, Sonia (coords.). *Televisión y melodrama*. Bogotá: Tercer Mundo Editores, 1992.
- # MONSIVÁIS, Carlos. *Aires de familia. Cultura y sociedad en América Latina*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2000.
- # MORLEY, David. *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires: Amorrortu, 1996.
- # OROZCO, Guillermo. *Televisión, audiencias y educación*. Bogotá: Grupo Editorial Norma, 2001.
- # REGUILLO, Rossana. *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá: Grupo Editorial Norma, 2000.

- ✚ FORD, Aníbal. *Navegaciones, comunicación, cultura y crisis*. Amorrortu, Buenos Aires, 1996.
- ✚ RINCÓN Omar, ESTRELLA, Mauricio. *Televisión: pantalla e identidad*. El Conejo, Quito. 2001.

LINKGRAFÍA

- ✚ <http://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tica>
- ✚ http://es.wikipedia.org/wiki/Software#Clasificaci.C3.B3n_e_identificaci.C3.B3n_de_requerimientos
- ✚ <http://es.wikipedia.org/wiki/Mac>
- ✚ http://www.taringa.net/posts/info/1473990/Como-instalar-Windows-XP-Paso-a-Paso-_info-_imagenes_.html.

ANEXOS

ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Señale con una x la respuesta que usted prefiera.

1.- ¿De los siguientes sistemas operativos, cual es el que usted conoce? y ¿Por qué?

SISTEMAS OPERATIVOS	OPCIÓN
Windows	
Ubuntu	
MACOS	

2.- ¿De los sistemas operativos, cuál cree usted que es el de más fácil acceso? y ¿Por qué?

SISTEMAS OPERATIVOS	OPCIÓN
Windows	
Ubuntu	
MACOS	

3.- ¿Cuál de los siguientes sistemas operativos considera usted que debería ser instalado en las salas de edición del laboratorio de Televisión y cine de la Carrera de Comunicación Social y por qué?

SISTEMAS OPERATIVOS	OPCIÓN
Windows	
Ubuntu	
MACOS	

4.- ¿Dentro de la enseñanza sobre la materia de televisión y cine, cree usted que se debería incluir el aprendizaje de los diferentes tipos de los sistemas operativos como parte del contenido académico? y ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	OPCIÓN
SI	
NO	

5- ¿De los sistemas operativos cuál es el que más satisface sus necesidades? Y ¿Por qué?

SISTEMAS OPERATIVOS	OPCIÓN
Windows	
Ubuntu	
MACOS	

GUIA DE PREGUNTAS PARA LAS ENTREVISTAS

Entrevistado: Sr. Galo Ricaurte diseñador gráfico, propietario de HORMIGERO COMUNICACIONES.

Entrevistador: Carlos Enrique Espín Rivadeneira

1.- Desde su punto de vista profesional, ¿cuál debería ser el sistema operativo con el que el Laboratorio de televisión y cine de la Carrera de Comunicación Social de la UTC, debería contar: Ubuntu, Windows o SOMACOS?

2.- ¿Cuál es la diferencia entre el SO Windows y la MAC?

3.- ¿Cuántas islas de edición recomendarías para el Laboratorio y con qué sistema operativo?

Entrevistado: Lic. Byron Burbano y Lic. Freddy Silva Comunicadores, productor y propietario de PRODUCCIONES EN LATA, respectivamente.

Entrevistador: Carlos Enrique Espín Rivadeneira

1.- ¿En la productora que maneja qué sistema operativo utiliza?

2.- ¿Qué sistema recomendarían ustedes para el Laboratorio?

3.- ¿Cuál es la opinión que tienen con respecto a que la Universidad, próximamente, cuente con un laboratorio de televisión?