



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

### CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

#### TESIS DE GRADO

#### TEMA:

**“ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2014”**

**TESIS PRESENTADA PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIEROS EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

#### **Autores:**

Bautista Bastidas Kléber Alexis

Páez Córdova Carlos Andrés

#### **Director:**

Ing. Jorge Freire Samaniego

#### **Asesor Metodológico:**

M.A. Bolívar Vaca Peñaherrera

Latacunga - Ecuador

Enero 2015

## **AUTORÍA**

Las ideas, conclusiones y recomendaciones vertidas en el presente proyecto, cuyo tema es **“ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2014”**, son de exclusiva responsabilidad de los autores.

---

Kléber Alexis Bautista Bastidas

**C.I.: 050315954-3**

---

Carlos Andrés Páez Córdova

**C.I.: 050327201-5**

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

Yo Ing. Jorge Freire Samaniego en calidad de director de tesis que tiene por título, **“ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2014”** y realizado por los estudiantes Bautista Bastidas Kléber Alexis, Páez Córdova Carlos Andrés con los números de cédula 050315954-3 y 050327201-5 respectivamente de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, considero que el presente proyecto de tesis cumple con todos los requerimientos metodológicos, aportes científicos-tecnológicos y objetivos planteados.

En virtud de lo antes expuesto, establezco que la presente tesis se encuentra habilitada para presentarse al acto de defensa.

Latacunga, 26 de Enero del 2015

Atentamente:

Ing. Jorge Freire Samaniego

C.C. 0502624810

**DIRECTOR DE TESIS.**

## **AVAL DEL ASESOR DE TESIS**

Yo, M.A. Bolívar Vaca en calidad de Asesor de tesis que tiene por título **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2014”** y realizado por los postulantes Bautista Bastidas Kléber Alexis y Páez Córdova Carlos Andrés con los números de cédula 050315954-3 y 050327201-5 respectivamente de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, considero que el presente proyecto de tesis cumple con todos los requerimientos metodológicos, aportes científicos, tecnológicos y objetivos planteados.

En virtud de lo antes expuesto, considero que la presente Tesis de Grado se encuentra habilitada para presentarse al acto de defensa.

Latacunga, 26 de Enero del 2015

Atentamente:

M.A. Bolívar Vaca Peñaherrera

C.C. 050086756-9

**ASESOR METODOLÓGICO DE LA TESIS**

## **AVAL DE TRADUCCIÓN**

En calidad de Docente del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica De Cotopaxi, yo Lcda. Patricia Marcela Chacón Porras con la C.C. 050221119-6 CERTIFICO que he realizado la respectiva revisión de la Traducción del Abstract; con el tema: “ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2014” cuyos autores son: BAUTISTA BASTIDAS KLÉBER ALEXIS, PÁEZ CÓRDOVA CARLOS ANDRÉS y director de tesis Ing. Jorge Freire Samaniego.

Latacunga, Agosto del 2014

Docente:

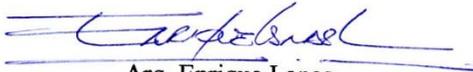
-----  
Lcda. Patricia Marcela Chacón Porras

C.I. 050221119-6

Latacunga, 16 de Julio del 2014

### **AVAL DE IMPLEMENTACIÓN**

En calidad de Coordinador de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, certifico que los equipos se encuentran IMPLEMENTADOS por parte del Macro-Proyecto del LABORATORIO MULTIMEDIA Y FOTOGRÁFICO de la Carrera de Ingeniería Diseño Gráfico, cumpliendo con el funcionamiento y especificaciones técnicas requeridas. Del cual manifiesto que el tema de tesis **“ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2013”** de KLÉBER ALEXIS BAUTISTA BASTIDAS con C.I.: 050315954-3 y CARLOS ANDRÉS PÁEZ CÓRDOVA con C.I.: 050327201-5, se encuentra finalizado y listo para ser entregado, cumpliendo con todos los requerimientos de implementación.

  
Arq. Enrique Lanás

COORDINADOR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRAFICO



## FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas; por cuanto, los postulantes:

- BAUTISTA BASTIDAS KLÉBER ALEXIS
- PÁEZ CÓRDOVA CARLOS ANDRÉS

Con la tesis, cuyo título es: **“ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2014”**

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Tesis** en la fecha y hora señalada.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 26 de Enero del 2015

Para constancia firman:

  
Msc. VICTOR HUGO ARMAS  
PRESIDENTE

  
ING. LENIN TAMAYO  
MIEMBRO

  
ARQ. ENRIQUE LANAS  
OPOSITOR

  
ING. JORGE FREIRE  
TUTOR (DIRECTOR)

## **AGRADECIMIENTO**

Primero a Dios por haberme concedido la vida y la capacidad de desarrollarme y ser una persona de bien para la sociedad, ya que con dedicación y ahínco he podido concluir una meta más planteada en mi vida.

A nuestra noble institución como es la Universidad Técnica de Cotopaxi quien nos abrió las puertas para culminar nuestros estudios y nos dio un lugar para fortalecer nuestros conocimientos los cuales serán de gran utilidad para nuestra vida personal y profesional.

Finalmente, agradezco a mi familia, amigos y a todas las personas que directa o indirectamente nos brindaron su apoyo para la realización de este trabajo.

*Carlos Andrés Páez Córdova*

## **DEDICATORIA**

Dedico la presente tesis a:

A Dios por bendecirme con mi madre Vilma que con su apoyo, cuidado y amor supo encaminarme de buena manera, su ejemplo de lucha y valentía frente a los retos de la vida, a mi abuelito Humberto Bastidas(+) que con su ejemplo me ha motivado llegar a cumplir metas en mi vida, a mi abuelita Olguita que siempre con su apoyo y cariño han llenado mi vida de felicidad, el cariño incondicional de mis hermanos Soraya, Dangelo, Jordany y mi enamorada Jenny que día a día compartieron conmigo muchas circunstancias, con su apoyo pude culminar con mis objetivos y metas, las cuales me propuse al iniciar esta carrera y las seguiré cumpliendo.

*Alexis Bautista Bastidas*

## **DEDICATORIA**

Este trabajo lo dedico a mi Dios por darme la fuerza y la sabiduría para alcanzar este sueño.

Una etapa de mi vida culmina, con metas y sueños cumplidos, gracias al apoyo incondicional que me brindaron mis seres queridos, a mi padre Carlos Páez y mi madre Beatriz Córdova quienes representan mi más sublime inspiración y ejemplo con su apoyo y sacrificio diario me ha enseñado a ser constante en la lucha para alcanzar mis metas.

A mis hermanos María José y Mauricio (+) quien sé que desde el cielo siempre estuvo conmigo apoyándome incondicionalmente, de igual manera a mis queridas tías Mercedes y Adriana, por el cariño que compartimos y el apoyo brindado en los momentos difíciles de mi vida.

*Carlos Andrés Páez Córdova*

# ÍNDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁG</b>
<b>Portada.....</b>	<b>i</b>
<b>Autoría.....</b>	<b>ii</b>
<b>Aval del Director de Tesis .....</b>	<b>iii</b>
<b>Aval del Asesor Metodológico de Tesis.....</b>	<b>iv</b>
<b>Aval de Traducción.....</b>	<b>v</b>
<b>Agradecimiento.....</b>	<b>vi-vii</b>
<b>Dedicatoria.....</b>	<b>viii-ix</b>
<b>Índice General.....</b>	<b>x-xiii</b>
<b>Índice de Gráficos.....</b>	<b>xiv</b>
<b>Índice de Tablas.....</b>	<b>xv</b>
<b>Índice de Ilustraciones.....</b>	<b>xvi – xix</b>
<b>Índice de Anexos.....</b>	<b>xx</b>
<b>Resumen.....</b>	<b>xxi</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>xxii</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>xxiii</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>28</b>
<b>1. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>28</b>
<i>1.1. DISEÑO.....</i>	<i>28</i>
<i>1.2. DISEÑO GRÁFICO.....</i>	<i>27</i>
<i>1.3. DISEÑO EDITORIAL.....</i>	<i>28</i>
<i>1.4. TIPOGRAFÍA.....</i>	<i>29</i>
<i>1.5. DIAGRAMACIÓN .....</i>	<i>31</i>
1.5.1. RETÍCULA.....	32
<i>1.6. DISEÑO MULTIMEDIA .....</i>	<i>33</i>

1.7. FOTOGRAFÍA.....	34
1.7.1. CÁMARA FOTOGRÁFICA .....	35
1.7.2. MOVIMIENTO.....	36
1.7.3. ÁNGULOS.....	37
1.7.4. PLANOS .....	38
1.8. VIDEO .....	40
1.8.1. VIDEO DIGITAL .....	40
1.8.2. CÁMARA DE VIDEO .....	41
1.9. DIDÁCTICA .....	42
1.10. IMAGEN DIDÁCTICA.....	43
1.10.1. GUÍA DIDÁCTICA.....	44
1.10.2. MATERIAL DIDÁCTICO .....	45
1.11. ADOBE.....	46
1.11.1. ADOBE ILLUSTRATOR.....	46
1.11.2. ADOBE PHOTOSHOP .....	47
1.11.3. ADOBE INDESIGN .....	47
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>49</b>
<b>2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>49</b>
2.1.....	49
2.2. <i>Síntesis Histórica de la “Universidad Técnica de Cotopaxi”</i> .....	51
2.3. <i>Misión</i> .....	52
2.4. <i>Visión</i> .....	52
2.5. <i>Análisis de la infraestructura tecnológica de la Carrera (Laboratorio multimedia)</i> .....	53
2.6. <i>Diseño metodológico</i> .....	54
2.6.1. Tipo de investigación.....	54
2.6.2. Metodología.....	56
2.6.3. Instrumentos.....	58
2.6.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	58
2.6.5. Hipótesis .....	62
2.6.6. Operacionalización de las variables.....	62

2.7. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercer a noveno nivel de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi.....	64
2.7.1. ¿Cree usted que es muy importante la implementación de un laboratorio multimedia en la Universidad? .....	64
2.7.2. ¿Piensa usted que con la implementación de este laboratorio multimedia sus habilidades y conocimientos se incrementarán? .....	65
2.7.3. ¿Cree usted que se debería presentar de forma didáctica el uso correcto de equipos dentro del laboratorio multimedia? .....	66
2.7.4. ¿Posee usted los conocimientos adecuados acerca de movimientos, ángulos y planos de Fotografía y Video?.....	67
2.7.5. ¿Piensa usted qué sería de gran ayuda la elaboración de una guía didáctica sobre movimientos, ángulos y planos de fotografía y video en dicho laboratorio? .....	68
2.7.6. ¿En qué formato recomendaría usted que se presente la guía didáctica? ..	69
2.7.7. ¿Considera usted que adquiriendo conocimientos de manera didáctica podría desarrollarse de mejor manera en el campo ocupacional? .....	70
2.7.8. ¿Piensa usted que la guía didáctica debe contener más imágenes que texto? .....	71
2.7.9. ¿Cree usted que una guía didáctica debe contener términos de fácil comprensión al momento de su utilización? .....	72
2.7.10. ¿Cómo calificaría usted el desarrollo del presente tema de investigación? .....	73
2.8. Verificación de la hipótesis .....	74
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>75</b>
<b>3. ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2014. ....</b>	<b>75</b>
3.1. Título de la Propuesta .....	75
3.1.1. Justificación del Título de la Propuesta .....	76
3.1.2. Objetivos de la propuesta.....	77
3.2. Diseño Gráfico de la propuesta .....	78
3.2.1. Lluvia de Ideas y Bocetaje.....	78
3.3. Bocetaje de logo .....	79

3.3.1. Proceso de selección de logo. ....	80
3.3.2. Bocetaje de Tipografía.....	81
3.3.3. Proceso de selección de tipografía.....	83
3.3.4. Justificación de Selección de boceto de logotipo. ....	83
3.3.5. Proceso de selección de Logotipo.....	84
3.4. <i>Proceso de vectorización de logotipo</i> .....	85
3.4.1. Vectorización de logotipo.....	85
3.5. <i>Justificación de Tipografía</i> .....	86
3.5.1. Justificación de Tipografía de logotipo. ....	86
3.5.2. Justificación de Tipografía de Guía didáctica.....	88
3.6. <i>Justificación Cromática del Color</i> .....	91
3.7. <i>Justificación de retícula de logotipo.</i> .....	92
3.8. <i>Usos correctos del logotipo</i> .....	92
3.9. <i>Usos no correctos del logotipo</i> .....	94
3.10. <i>Tamaños mínimos del logotipo</i> .....	95
3.11. <i>Ilustraciones</i> .....	97
3.12. <i>Diagramación de guía didáctica</i> .....	102
3.13. <i>Ilustración o vectorización</i> .....	105
3.14. <i>Justificación del contenido de la Guía didáctica.</i> .....	108
3.14.1. Guía Didáctica .....	108
3.14.2. Justificación .....	108
3.14.3. Retícula utilizada .....	109
3.15. <i>Presentación de contenido de Guía didáctica</i> .....	109
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	129
CONCLUSIONES .....	129
RECOMENDACIONES.....	130

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1. ÁNGULOS .....	38
GRÁFICO 2. PLANOS.....	39
GRÁFICO 3. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°1 .....	64
GRÁFICO 4. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°2 .....	65
GRÁFICO 5. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°3 .....	66
GRÁFICO 6. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°4 .....	67
GRÁFICO 7. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°5 .....	68
GRÁFICO 8. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°6 .....	69
GRÁFICO 9. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°7 .....	70
GRÁFICO 10. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°8 .....	71
GRÁFICO 11. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°9 .....	72
GRÁFICO 12. ANÁLISIS Y RESULTADOS, PREGUNTA N°10 .....	73
GRÁFICO 13. LLUVIA DE IDEAS Y BOCETAJES .....	79

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. POBLACIÓN INVOLUCRADA EN LA GUÍA DIDÁCTICA .....	58
TABLA 2. RESUMEN DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA .....	61
TABLA 3. VARIABLE DEPENDIENTE .....	62
TABLA 4. VARIABLE INDEPENDIENTE .....	63
TABLA 5. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 1 .....	64
TABLA 6. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 2 .....	65
TABLA 7. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 3 .....	66
TABLA 8. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 4 .....	67
TABLA 9. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 5 .....	68
TABLA 10. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 6 .....	69
TABLA 11. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 7 .....	70
TABLA 12. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 8 .....	71
TABLA 13. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 9 .....	72
TABLA 14. PORCENTAJE DE ENCUESTA REALIZADA, PREGUNTA N° 10 .....	73
TABLA 15. JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA DEL COLOR .....	91

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Boceto Lente 1	Ilustración 2. Boceto Lente 2 .....	80
Ilustración 3. Boceto Lente 3	Ilustración 4. Boceto Lente 4 .....	80
Ilustración 5. Proceso de Selección del Logo .....		81
Ilustración 6. Bocetaje de Tipografía 1 .....		81
Ilustración 7. Bocetaje de Tipografía 2 .....		82
Ilustración 8. Bocetaje de Tipografía 3 .....		82
Ilustración 9. Bocetaje de Tipografía 4	Ilustración 10. Bocetaje de Tipografía 5 .....	82
Ilustración 11. Proceso de Selección de Tipografía.....		83
Ilustración 12. Selección de Boceto del Logotipo 1	Ilustración 13. Selección de Boceto del Logotipo 2.....	83
Ilustración 14. Selección de Boceto del Logotipo 3	Ilustración 15. Selección de Boceto del Logotipo 4.....	84
Ilustración 16. Selección del Logotipo.....		84
Ilustración 17. Selección del Logotipo a Color .....		85
Ilustración 18. Logo Vectorizado	Ilustración 19. Tipografía Vectorizada .....	86
Ilustración 20. Logotipo color 1	Ilustración 21. Logotipo color 2 .....	86
Ilustración 22. Retícula del Logotipo .....		92
Ilustración 23. Uso Correcto Logotipo 1	Ilustración 24. Uso Correcto Logotipo 2.....	93
Ilustración 25. Uso Correcto Logotipo 3	Ilustración 26. Uso Correcto Logotipo 4.....	93
Ilustración 27. Uso Correcto Logotipo 5.....		93
Ilustración 28. Uso Incorrecto 1	Ilustración 29. Uso Incorrecto 2 .....	94
Ilustración 30. Uso Incorrecto 3	Ilustración 31. Uso Incorrecto 4 .....	94
Ilustración 32. Tamaño Mínimo Logotipo 100% .....		95
Ilustración 33. Tamaño Mínimo Logotipo 75 % .....		96
Ilustración 34. Tamaño Mínimo Logotipo 50 % .....		96
Ilustración 35	Ilustración 36.....	97
Ilustración 37	Ilustración 38.....	97
Ilustración 39	Ilustración 40.....	98

Ilustración 41	Ilustración 42.....	98
Ilustración 43	Ilustración 44.....	98
Ilustración 45	Ilustración 46.....	99
Ilustración 47	Ilustración 48.....	99
Ilustración 49	Ilustración 50.....	99
Ilustración 51	Ilustración 52.....	100
Ilustración 53	Ilustración 54.....	100
Ilustración 55	Ilustración 56.....	100
Ilustración 57	Ilustración 58.....	101
Ilustración 59	Ilustración 60.....	101
Ilustración 61 .....		101
Ilustración 62	Ilustración 63.....	102
Ilustración 64. Portada	Ilustración 65. Portada.....	102
Ilustración 66. Créditos	Ilustración 67. Índice .....	103
Ilustración 68 Separador 1	Ilustración 69 Separador 2 .....	103
Ilustración 70 Separador 3	Ilustración 71 Separador 4.....	103
Ilustración 72 Página Tiro .....		104
Ilustración 73 Página Retiro .....		104
Ilustración 74 Bibliografía	Ilustración 75 Contraportada.....	104
Ilustración 76. Portada	Ilustración 77. Créditos.....	105
Ilustración 78. Índice	Ilustración 79. Introducción .....	105
Ilustración 80. Separador .....		106
Ilustración 81. Página Tiro.....		106
Ilustración 82. Página Retiro .....		107
Ilustración 83. Contraportada Tiro .....		107
Ilustración 84. Contraportada Retiro .....		107
Ilustración 85. Página Retícula.....		109
Ilustración 86. Página Retícula Portada.....		110
Ilustración 87. Página Retícula Créditos, Índice.....		110
Ilustración 88. Página Retícula Índice, Introducción.....		111
Ilustración 89. Página Retícula Movimientos de Fotografía.....		111

Ilustración 90. Página Retícula Paneo .....	112
Ilustración 91. Página Retícula Paneo, Tilt .....	112
Ilustración 92. Página Retícula Tilt, Travel.....	113
Ilustración 93. Página Retícula Travel, Dolly .....	113
Ilustración 94. Página Retícula Dolly, Crane .....	114
Ilustración 95. Página Retícula Crane, Movimientos de Video .....	114
Ilustración 96. Página Retícula Óptico Zoom.....	115
Ilustración 97. Página Retícula Óptico Zoom, Óptico Focus.....	115
Ilustración 98. Página Retícula Óptico Focus, Óptico Iris Fade .....	116
Ilustración 99. Página Retícula Óptico Iris Fade, Cabezal Tilt.....	116
Ilustración 100. Página Retícula Cabezal Tilt, Cabezal Panning .....	117
Ilustración 101. Página Retícula Cabezal Panning, Cabezal Boom .....	117
Ilustración 102. Página Retícula Cabezal Boom, Cabezal Dutch .....	118
Ilustración 103. Página Retícula Cabezal Dutch, Dolly.....	118
Ilustración 104. Página Retícula Cabezal Dolly, Dolly Truck .....	119
Ilustración 105. Página Retícula Dolly Truck, Dolly Travelling Mecánico.....	119
Ilustración 106. Página Retícula Dolly Travelling Mecánico, Dolly Travelling Manual.....	120
Ilustración 107. Página Retícula Dolly Travelling Manual .....	120
Ilustración 108. Página Retícula Ángulo a Nivel o Normal .....	121
Ilustración 109. Página Retícula Ángulo a Nivel o Normal, En Picado .....	121
Ilustración 110. Página Retícula Ángulo En Picado, En Contrapicado .....	121
Ilustración 111. Página Retícula Ángulo En Contrapicado, En Cenital.....	122
Ilustración 112. Página Retícula Ángulo En Cenital, En Nadir .....	123
Ilustración 113. Página Retícula Ángulo En Nadir.....	123
Ilustración 114. Página Retícula Plano General .....	124
Ilustración 115. Página Retícula Plano General, Americano .....	124
Ilustración 116. Página Retícula Plano Americano, Medio .....	125
Ilustración 117. Página Retícula Plano Medio, Medio Corto .....	125
Ilustración 118. Página Retícula Plano Medio Corto, Primer Plano .....	126
Ilustración 119. Página Retícula Plano Primer Plano, Primerísimo Primer Plano .....	126
Ilustración 120. Página Retícula Plano Primerísimo Primer Plano, Detalle .....	127

Ilustración 121. Página Retícula Plano Detalle .....	127
Ilustración 122. Contraportada .....	128

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Explicación de forma correcta de llenar la Encuesta.....	141
Anexo 2. Estudiantes de 4to nivel llenando las Encuestas.....	141
Anexo 3. Recogiendo encuestas llenadas por los Estudiantes .....	142
Anexo 4. Explicación de forma correcta el llenado de las Encuestas .....	142
Anexo 5. Entrega de formularios de Encuestas .....	143
Anexo 6. Estudiantes de 6to nivel llenando las Encuestas.....	143
Anexo 7. Realización de Fotografías para la Guía Didáctica .....	144
Anexo 8. Realización de Fotografías para la Guía Didáctica .....	144
Anexo 9. Capturando imágenes para ilustraciones de la Guía Didáctica .....	145
Anexo 10. Obteniendo Fotografías para la Guía Didáctica .....	145
Anexo 11. Instalación de trípode y cámara.....	146
Anexo 12. Ajuste de zoom en la cámara.....	146
Anexo 13. Fotografía de forma correcta de capturas .....	147
Anexo 14. Equipos Implementados en el Laboratorio Multimedia .....	147
Anexo 15. Espacio del Laboratorio.....	148

## **RESUMEN**

En la actualidad y mediante un estudio meticoloso se ha visto la necesidad de diseñar una guía didáctica sobre los movimientos, ángulos, planos de fotografía, y video con la finalidad de que los estudiantes conozcan sobre el manejo adecuado de los equipos del Laboratorio Multimedia de la carrera de Diseño Computarizado en la Universidad Técnica de Cotopaxi, fortaleciendo el conocimiento. Hoy en día la didáctica forma parte primordial en la pedagogía, ya que es utilizada en diferentes lugares del mundo, porque proporciona información directa, de esta manera se capta rápidamente la atención de los estudiantes obteniendo resultados académicos muy favorables.

En el laboratorio multimedia podemos encontrar un sin número de equipos de última tecnología que necesitan del uso y dominio de una técnica adecuada, el contenido de una guía didáctica en este caso debe ser clara y precisa utilizando elementos fáciles de identificación para el estudiante como tipografías, imágenes en buena calidad, gama cromática, ilustraciones referentes al tema, el docente podrá vincularse de mejor manera con el aporte del material didáctico.

La fotografía y el video juegan un papel muy importante dentro de la comunicación visual, por lo que se debe tomar en cuenta al momento de aplicar las distintas técnicas sobre movimientos, ángulos, planos de fotografía, y video. Por lo expuesto anteriormente el presente proyecto didáctico se halla constituido por un alto contenido interactivo que ha sido posible lograr a través del uso de las múltiples herramientas de ilustración en la aplicación del material didáctico.

## **ABSTRACT**

At present and by a careful study we notice the necessity to design a Didactic Guide on the movements, angles, planes photographic , and videos in order to students know about proper management of laboratory equipment in the Computerized Design Career at the Technical University of Cotopaxi, strengthening knowledge and learning at the same time in the students. Nowadays Didactic Guides with illustration are essential in Pedagogy so they are used in many places around the world, in this way we can get students' attention and get favorable academic results.

In the Multimedia Lab we can find latest technology equipment that require the use and mastery of proper techniques, in this case the contents of a tutorial must be clear and precise using easy elements of identification for the students like printing, pictures in good quality, color range, illustrations concerning to the subject, in this way the teacher can be better connected with the contribution of this material.

Photography and Video play an important role in visual communication so that should be taken into account when applying the various techniques on movements, angles, planes photographic and videos. As discussed above this educational project is comprised of a high interactive content that has been possible to achieve through the use of multiple tools of illustration in the application of didactic material.

# INTRODUCCIÓN

En muchas universidades del país específicamente en las carreras de diseño gráfico se diseñan un sin número de materiales que aportan en el aprendizaje de los estudiantes poniendo en práctica sus conocimientos en cada una de sus áreas; diariamente se escucha en el internet la venta de productos o servicios extranjeros que ofrecen resultados muy favorables pero lamentablemente no cumplen con su función es por ello que se elaboró una guía didáctica diseñada para alumnos y docentes.

En la Universidad Técnica de Cotopaxi en la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado se elaboró la presente investigación, pensando en el aporte académico que se dará a los estudiantes de la Carrera, específicamente al laboratorio de multimedia; ya que por ser una aula donde se imparten muchos conocimientos es de suma importancia la actualización de equipos tecnológicos que van de acuerdo a las necesidades y requerimientos de los alumnos de la institución; es por esta razón que se vio la necesidad de diseñar una guía didáctica donde se especifica el uso correcto de las cámaras fotográficas y de video, explicando los movimientos, ángulos, y planos.

El uso adecuado de los equipos y las técnicas que se utilice en el laboratorio, permiten que las imágenes a captar tengan un mejor enfoque y la nitidez sea la adecuada; haciendo que el usuario esté mucho más alerta y perceptivo en su entorno. Todo esto es posible debido a que el material didáctico interactúa directamente con el estudiante y el docente.

En el primer capítulo de esta investigación, se tomó en cuenta temas de gran importancia relacionados con la fotografía y video para poder obtener información adecuada y poder desarrollar de manera eficaz la guía didáctica ya que en la

actualidad se busca transmitir mensajes o información de manera directa y que permanezca en la retentiva del receptor.

El desarrollo del segundo capítulo muestra la interpretación, graficación y análisis de resultados en la cual se muestra las necesidades que existe en la Carrera de Diseño Gráfico en lo referente a laboratorios, por lo tanto se desarrolló primeramente una investigación para lo cual utilizamos una investigación descriptiva, cuasi experimental y ex post facto; además de métodos de investigación como el método científico, inductivo y deductivo; con utilización de técnicas de investigación como las que se aplican en el presente tema, para conocer deficiencias y necesidades específicas en los alumnos y docentes.

Con la obtención de datos en lo referente a la cantidad de alumnos y docentes se calculó una muestra para poder realizar encuestas y entrevistas a un determinado número de personas, que suman entre alumnos 196 y 12 docentes de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado, lo que aplicando la fórmula de la muestra finalizamos que la entrevista se realizó a 5 docentes y la encuesta a 87 estudiantes de entre tercer y noveno nivel. Habiendo obtenido respuestas que nos ayudaron a elegir por ejemplo: formatos, información y las ilustraciones que debería llevar la Guía Didáctica; Se realizó un análisis de resultados para proseguir con la elaboración del Tercer Capítulo.

El tercer capítulo contiene el título, justificación, objetivos, lluvia de ideas y diseño de la propuesta; dentro de esto se ha elaborado primeramente bocetos del logo tomando mucho en cuenta la estilización de las cámaras fotográficas (lente de la cámara), para luego escoger un boceto final del cual partimos con su respectiva tipografía, se realizó pruebas de color, y se ilustró fusionando así el logo con la

tipografía se obtuvo el logotipo. Posteriormente se procedió a realizar los bocetajes de páginas como son: Portada, Contraportada, Introducción, Índice, Separadores de Temas, Páginas con la información de la propuesta, Bibliografías y Contraportada.

Luego de esto se ilustró las páginas tomando la forma de nuestra Guía Didáctica, así mejorando su contenido de presentación y posteriormente justificada en el programa Adobe Indesign para así terminar con el producto final de la propuesta de la tesis. Logrando así llegar a cumplir los objetivos que nos trazamos al principio, además comprobando la hipótesis respectiva. Además cabe resaltar que el impacto que esta guía va tener en los alumnos y docentes es muy excelente ya que la necesidad de tener un laboratorio equipado con instrumentos y herramientas de última tecnología les permitirá desarrollarse de mejor manera en el campo ocupacional. Sin Embargo al realizar la investigación no contamos con la respectiva búsqueda de información en libros ya que no existen muchos Libros referentes a Fotografía en la Universidad Técnica de Cotopaxi, por lo que se presenta en la presente tesis fundamentación teórica obtenida no solamente en libros sino en su menor porcentaje en Internet.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1. DISEÑO

**FONTCUBERTA, Joan y COSTA, Joan, (1990)** Mencionan que: El diseño es el mensaje material: dibujo, ilustración, esbozo, etc., siempre vinculado, tal como hemos dicho, a la estética y a un saber hacer manual. Las acepciones más extendidas del vocablo diseño son las de: esbozo preliminar de una imagen (por ejemplo boceto), delineación esquema, plano (de una construcción o de máquina). Las ideas de “esbozo” preliminar de una imagen y de delineación considerados como la acción manual de trazar los rasgos de un dibujo: líneas sobre papel, no son sin embargo características específicas del grafismo propiamente dicho. **(pág. 19)**

**WONG, Wucius, (1995)** Menciona que: Muchos piensan que el Diseño como en algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Ciertamente, el solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso. Miremos en nuestro alrededor. El diseño no es sólo adorno. La silla bien diseñada no sólo posee una apariencia exterior agradable, sino que se mantiene firme sobre el piso y da un confort adecuado a quien se sienta en ella. Además, debe ser segura y bastante duradera, puede ser producida a un coste comparativamente

económico, puede ser embalada y despachada en forma adecuada y desde luego debe cumplir una función específica, sea para trabajar, para descansar, para comer o para otras actividades humanas. **(pág. 41)**

*Para poder entender lo que es el Diseño, hay que tener en cuenta que el diseño final resulta de un proceso el cual parte de una idea, para luego plasmar en un boceto (Trazo a mano como borrador); consiste además en utilizar elementos que se puede ver alrededor tomando en cuenta que las cosas ya existen y que el diseño consiste en mejorar o utilizar elementos para mejorar una idea. Un arte sea este gráfico o no debe tener estética y armonía ya que es importante para obtener un mejor resultado.*

## **1.2. DISEÑO GRÁFICO**

**ROMERO, Juan, (2012)** Se dice que: En la historia del diseño gráfico, el renacimiento de la literatura clásica y el trabajo de los humanistas italianos están estrechamente ligados con el enfoque innovador del diseño del libro. El diseño de tipos, los bocetos de páginas, ornamentos, las ilustraciones y aun el diseño total del libro fueron preconcebidos por los impresores y los eruditos italianos. El florecimiento del nuevo enfoque del diseño del libro, independiente del libro alemán ilustrado, se inició en Venecia y continuó allí durante las últimas décadas del siglo XIV. **(pág. 9)**

**MORENO, Luciano, (2003)** Se define que: El diseño gráfico como el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. La función principal del diseño gráfico será entonces transmitir una

información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc.” (pág. 1)

*El Diseño Gráfico busca además transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando diferentes elementos gráficos que den forma al mensaje y lo hagan fácilmente entendible por los destinatarios del mismo, se pueden también utilizar técnicas para poder realizar un buen objeto gráfico o visual. EL diseño gráfico puede ser utilizado actualmente para libros, folletos, publicidad, etc.*

### **1.3. DISEÑO EDITORIAL**

**SYDOW, karin, (2005)** Se dice que: El diseño editorial es aquella disciplina dentro del diseño gráfico que por medio de los colores, formas, texturas, tipografías, imágenes y conceptos son herramientas que se utilizan para resolver problemas visuales con la finalidad de comunicar. El diseñador resuelve problemas de comunicación visual, por lo que un libro debe transmitir y comunicar la esencia del autor por medio de la palabra escrita, imágenes, etc. Así valiéndose de las herramientas para su mayor entendimiento. Todo diseño editorial debe ser analizado por el diseñador antes de efectuarse, ya que el objetivo de comunicar no sólo depende de transcribir sino de desarrollar el ámbito del autor por medio del diseño editorial. (pág. 17)

**MANJARREZ, Juan, (2001)** Se dice que el diseño editorial visto desde el punto de vista del diseñador gráfico, tiene como propósito el observar la publicación como un proyecto de imagen y diseño. Primero se debe observar el tipo de producto que se va

a publicar (periódico, folleto, revista, etc.) y tomándose como punto de referencia, se define el contenido y el tipo de lector al que se va a llegar. Ya muy claro el tipo de publicación, se puede definir el estilo. El estilo hace referencia a la forma y reglas de las que el diseño va a atenerse, elementos como: Tipografía, tipo de papel, retícula, tipo de fotografías, logotipo, nombre, acomodo de texto, etc. El estilo determina los límites de la creatividad, ya que se puede usar todos los elementos de diseño, fotografía y funcionalidad, mientras no se pierda la concepción de mensaje limitada por el estilo. **(pág. 12)**

*En el diseño editorial intervienen tipografías (tipos de letras), imágenes, diseño gráfico, etc. Para poder desarrollar una guía didáctica visualmente clara se debe tomar en cuenta el diseño editorial ya que debe contener elementos y formas que sean de fácil comprensión a los usuarios de la misma.*

#### **1.4. TIPOGRAFÍA**

**MORENO, Luciano, (2004)** Menciona que: A partir de la invención de la imprenta por Gutenberg se comenzaron a diseñar y fundir diferentes tipos de letra según las necesidades técnicas de cada diseñador, sin ningún tipo de norma común que marcara las características de las letras.

Cada tipo era conocido por el nombre que le daba su creador (generalmente el suyo propio), siendo su tamaño total (denominado cuerpo) y el de sus partes totalmente arbitrarios. Consecuencia directa de esta libertad de creación fue que las imprentas no podían intercambiar material tipográfico entre ellas. **(pág. 1)**

**MEGGS, Philip, (2000)** Se menciona que: Muchas autoridades de la tipografía e historia de la impresión han lamentado que la Revolución Industrial haya abierto la caja de Pandora del diseño gráfico. De manera que se negó el reconocimiento al nuevo papel social y económico de la comunicación tipográfica que hasta antes del siglo XIX, tenía como objetivo principal la difusión de la información por medio de libros y pliegos sueltos como función dominante. El ritmo más rápido y las necesidades de la comunicación masiva de una sociedad urbana e industrializada produjeron una rápida expansión de trabajos de impresión publicidad y carteles. La demanda de una mayor escala, un mayor impacto visual y caracteres más tangibles y expresivos y la tipografía que había evolucionado lentamente de la escritura manuscrita no pudo cumplir con estas necesidades.

Ya no era suficiente con que las 26 letras del alfabeto funcionaran como símbolos fonéticos así que la época industrial las transformó en formas visuales abstractas que proyectaban poderosas formas concretas de fuerte contraste y gran tamaño desde las carteleras. (pág. 127)

*Para poder obtener un mensaje claro visualmente se debe tomar en cuenta formas y tipos para poder utilizarlos. Una tipografía no es más que un tipo de letra que ha ido evolucionando desde épocas antiguas las cuales se han creado con el fin de transmitir un mensaje visual claro que con su utilización y la creación de familias tipográficas han sido de utilidad para un Diseñador Gráfico; en fin, La tipografía en una guía didáctica que se podría denominar multimedia es de gran importancia ya que debe constar con elementos que brinden una fácil comprensión en el laboratorio multimedia.*

## 1.5. DIAGRAMACIÓN

**ARANGO, Luis, (2013)** Se expresa que: La diagramación es una fase aparentemente sencilla, pero su complejidad radica en que de ella depende que haya una fácil lectura, que el cuerpo del texto sea correcto y proporcionado, que las imágenes sean comprensibles y concuerden con el texto o la información que están apoyando, etc. Los encargados de esto son los diseñadores, quienes, por lo general, se encargan de tareas o secciones específicas, siguiendo, eso sí, las directrices generales dadas por un diseñador jefe, que es quien da unidad visual y estilística al periódico para que éste se distinga claramente de los otros. **(pág. 1)**

**PERIODISMO, (2003)** Se dice que: La diagramación es el arte de distribuir la composición en una página. Es la organización de un conjunto de elementos jerarquizados, basado en un sistema estético de carácter funcional.

El diseñador establece las pautas de la diagramación: formato, tamaño, estilo, formateo de párrafos, sangrías; propone el color corporativo para textos, tratamiento de la imagen (sangrados, recuadros o aplicaciones especiales), criterios compositivos. En fin, todos los detalles que componen una publicación, el diagramador los aplica en cada una de sus ediciones posteriores. **(pág. 1)**

*Es importante desarrollar una correcta distribución de espacios que se van a representar en la elaboración de una guía didáctica. Este tema es indispensable en la investigación ya que interviene directamente en los métodos y técnicas que se va a utilizar para poder desarrollar los objetivos.*

### 1.5.1. RETÍCULA

**CLIOVIRTUAL, (2013)** Se dice que: La Retícula es o son guías para la alineación y la distribución de los elementos en un formato. Organiza todos los elementos y los jerarquiza. Crea un orden intangible que puede ser comprendido y repetido por otras personas.

Retícula de Manuscrito.- Es la retícula más sencilla.

Retícula de Manuscrito.- Estructura Principal

Retícula de Columnas.- Es muy flexible.

Retícula de Columnas.- La anchura de las columnas depende del cuerpo de letra del texto.

Retícula Modular.- Más módulos más flexibilidad y precisión, pero también puede ser confuso y redundante.

Retícula Modular.- La retícula funciona si todos los problemas pueden resolverse y se mantiene el interés página tras página.

Retícula Jerárquica.- A veces puede necesitarse una retícula “extraña” que no encaja en ninguna categoría. **(pág. 3)**

**HERNÁNDEZ, Mauricio, (2009)** Menciona que: Es una estructura en dos dimensiones hecha de líneas verticales y horizontales utilizada para estructurar el contenido, sirve como una armazón para organizar textos, imágenes o videos de una forma racional y fácil de visualizar.

Sus orígenes se remontan a los arquitectos y pintores antiguos, los griegos, egipcios y mayas se basaban en la proporción áurea o divina la cual utilizaban en sus

construcciones y esculturas, dicha proporción en mi opinión nace de una profunda observación de la naturaleza, ciertos elementos de la naturaleza como la concha de un caracol, el cuerpo humano, la forma de los panales de abejas, algunas flores y hojas todos cuentan con una armonía en sus formas y proporciones las cuales obedecen a una fórmula matemática. (pág. 1)

*La retícula es indispensable para poder ubicar correctamente los elementos que se van a utilizar en una composición gráfica, Se representa mediante figuras de la naturaleza, como por ejemplo cuadrados, círculos, etc. Es necesario en todo diseño ya que mediante esta utilización se puede distribuir Títulos, Subtítulos, Texto, Imágenes, ilustraciones.*

## **1.6. DISEÑO MULTIMEDIA**

**BEHOCARAY, Grisel, (2013)** Se menciona que: El concepto multimedia refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión –físicos o digitales– para presentar o para comunicar determinada información. El diseño multimedia combina los distintos soportes de la comunicación –el texto, el sonido, la imagen, la fotografía, la animación gráfica y el video– de una forma Interactiva, creando un vínculo participativo con el usuario. (pág. 1)

**SÁNCHEZ, Myriam y LEAL, María, (2007)** Se expresa que: Multimedia es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido animación y video que llega a usted por computadora u otros medios electrónicos. Es un centro de información tan poderoso, expresivo y natural que logra que se capte en forma mucho más efectiva la información que se recibe, estimulando increíblemente los sentidos, haciendo que el

usuario esté mucho más alerta y receptivo. Todo esto es porque permite interactuar con los sonidos, las imágenes, los colores y la acción. Cuando se conjuga los elementos de Multimedia fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonidos, video clips y textos informativos- puede electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedará encantado. Multimedia estimulan los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza.

Los programas, los mensajes y el contenido presentado en una computadora o en una pantalla de televisión constituyen un proyecto de Multimedia. Si el proyecto se vende a los consumidores o usuarios finales, típicamente en una caja o funda con o sin instrucciones, es un título multimedia. Un proyecto de multimedia no tiene que ser interactivo para llamarse multimedia: los usuarios pueden reclinarsen en el asiento y verlo como lo hacen en cine o frente al televisor. En tales casas, un proyecto es lineal, pues empieza y corre hasta el final. **(pág. 1)**

*La multimedia se puede realizar con la ayuda de imágenes, audio, video, etc. Ya que debe tener elementos que ayuden a obtener un resultado claro y transmitir un mensaje que se oriente a la atención de los usuarios.*

## **1.7. FOTOGRAFÍA**

**CÁCERES, Alicia; PERIÉ, Alejandra y REPETTO, Gerardo, (2008)** Se dice que: La fotografía es concebida tanto como el procedimiento como el resultado de un sistema técnico de obtención de imágenes por medio de la luz. La luz por otra parte baña los objetos que son susceptibles de ser captados fotográficamente; y por otro, lado actúa físicamente sobre superficies que han sido convenientes preparadas y sensibilizadas a esta acción de la luz. Fundamentalmente la fotografía se desarrolla de imágenes que pueden ser naturales o editadas. **(pág. 14)**

**MEGGS, Philip, (2000)** Se dice que: La elaboración de imágenes pictóricas y la preparación de placas de impresión para reproducirlas, permaneció siendo un proceso de trabajo manual hasta a llegada de la fotografía. Una serie de invenciones en el transcurso del siglo XIX, dirigió la producción y reproducción de imágenes hacia la época de la máquina. El concepto detrás del dispositivo usado para elaborar imágenes por medio de procesos fotoquímicos, la carrera oscura (latín de “cuarto oscuro”), fue conocido en el mundo antiguo desde los tiempos de Aristóteles en el siglo IV A.C. Una camera oscura es un cuarto oscurecido o una caja con una abertura pequeña o lente en un lado. **(pág. 135)**

*La fotografía es un proceso técnico que nos ayuda a la obtención de imágenes por medio de la luz, este sistema a simple vista tiene un procedimiento el cual es utilizado por los fotógrafos profesionales en la actualidad. Se puede transmitir mensajes visuales a través de la fotografía en entornos naturales o preparados.*

### **1.7.1. CÁMARA FOTOGRÁFICA**

**ROMERO, Juan, (2012)** Se dice que: El aparato que conocemos como cámara, tiene una historia casi mil años más antigua que la propia fotografía. Sabemos que ya en el siglo X se observaban los eclipses en el interior de una habitación a oscuras, en uno de cuyos lados se abría un orificio que proyectaba una imagen muy clara del sol en la pared opuesta. **(pág. 59)**

**MENDOZA, Melissa, (2012)** Se dice que: Una cámara fotográfica o cámara de fotos es un dispositivo utilizado para capturar imágenes o fotografías. Es un mecanismo antiguo para proyectar imágenes, en el que una habitación entera desempeñaba las

mismas funciones que una cámara fotográfica actual por dentro, con la diferencia que en aquella época no había posibilidad de guardar la imagen a menos que ésta se trazara manualmente. Las cámaras actuales pueden ser sensibles al espectro visible o a otras porciones del espectro electromagnético y su uso principal es capturar la imagen que se encuentra en el campo visual. **(pág. 1)**

*La cámara fotográfica es un aparato el cual ayuda a captar imágenes de nuestro entorno que se debe capturar como pueden ser paisajes, personas, u objetos, etc. Dentro de este proyecto es muy importante el saber y conocer su manejo, aplicaciones e importancia para su mejor utilización.*

### **1.7.2. MOVIMIENTO**

**HEDGECOE, John, (1994)** Se expresa que: Las velocidades de obturación muy altas seccionan una fracción de segundo de un movimiento, pero congelándolo, con la consiguiente pérdida de la sensación de actividad. Para evocar el movimiento hay que buscar una velocidad de obturación suficientemente rápida para obtenerlo, pero suficientemente lenta como para que el resultado tenga un cierto emborronamiento sugestivo. **(pág. 156)**

**CÁCERES, Alicia; PERIÉ, Alejandra y REPETTO, Gerardo, (2008)** Señalan que: Si la cámara no sigue el movimiento del sujeto, es decir que ambas se mueven independientemente, no se puede hablar de un barrido. El resultado visual que se logra se parece a cuando la cámara está en movimiento y el sujeto quieto. Todos los elementos y planos de la imagen carecen de nitidez y, por lo general, se produce una gran confusión. Aunque esto no siempre es despreciable, una difusión deliberada de

la imagen puede ofrecer una interpretación del motivo fotografiado más interesante que si se lo viese perfectamente definido. **(pág. 208)**

*El movimiento puede definirse como el cambio de posición de los cuerpos desde un punto de referencia a otro, sin embargo, los cuerpos no se mueven solos, para que exista movimiento es necesario que se aplique una fuerza al objeto.*

### **1.7.3. ÁNGULOS**

**CÁCERES, Alicia; PERIÉ, Alejandra y REPETTO, Gerardo, (2008)** Se dice que: Los puntos de vista indican desde que ángulo se observa la imagen. Lo que equivale a señalar cuál es la relación de altura de la cámara respecto del sujeto, al momento del registro; por lo que también se los denomina puntos de cámara.

Los puntos de vista se clasifican en:

Normal: A la altura de los ojos del sujeto (o de la línea de horizonte, en el caso de un paisaje)

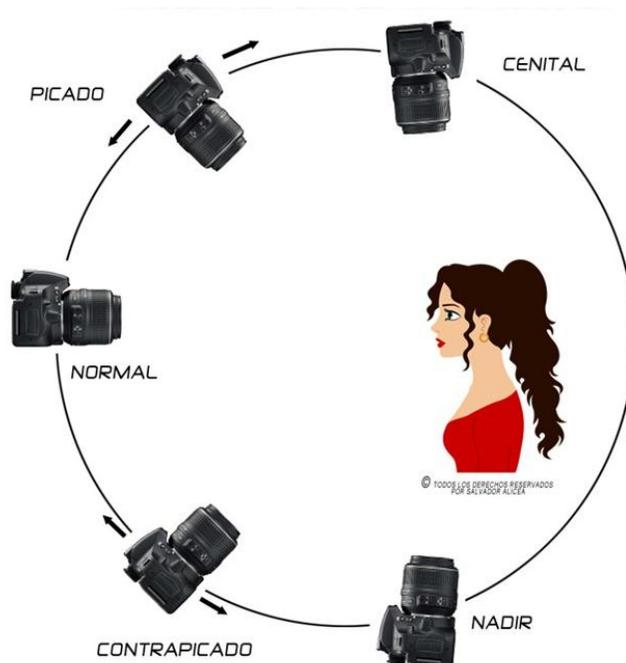
Picado: Cuando la cámara abandona el punto normal desplazándose hacia arriba.

Contrapicado: A la inversa del anterior, la cámara toma al sujeto desde abajo.

Cenital: Indica la posición extrema de la cámara justo por encima del sujeto.

Nadir: Opuesto al cenital (de ahí que se lo suele denominar contra cenital). La cámara se sitúa exactamente por debajo del sujeto. Pero se visualiza a través de estos gráficos. **(pág. 32)**

Gráfico 1. Ángulos



Fuente: <http://www.aprendefotografiadigital.com/afd/2012/02/13/angulos-de-perspectiva/#axzz34M9j9brR>

*Los ángulos dentro de la fotografía se muestran desde que punto de vista se va a captar las imágenes o la parte de la escena, también se indica la relación entre la cámara fotográfica y el sujeto al momento de registrar las capturas fotográficas.*

#### 1.7.4. PLANOS

**CÁCERES, Alicia; PERIÉ, Alejandra y REPETTO, Gerardo, (2008)** Se dice que: Para tipificar los planos se toma como referencia la figura humana. A partir de ella se establece:

Plano general, incluye al sujeto, abarcando además información sobre el fondo.

Plano entero, circunscrito al sujeto; se extiende desde la cabeza hasta los pies.

Plano americano, desde la cabeza hasta las rodillas.

Plano medio, desde la cabeza hasta la cintura.

Primer plano, abarca la cabeza hasta la altura de los hombros.

Primerísimo primer plano, se entiende desde el mentón hasta la frente. **(pág. 41)**



Fuente: <http://producciontelevisiva.weebly.com/planos-y-tomas-de-la-caacutemara.html>

*Los planos fotográficos son los que se toman en cuenta más en el cuerpo humano, ya que se obtienen capturas que abarcan su entorno, pero resaltando la figura o el plano que se quiera tomar. Es muy utilizado en la actualidad ya que transmite mediante una imagen detallada una infinidad de conceptos.*

## 1.8. VIDEO

**MILLÁN, Juan, (2006)** Se dice que: Una imagen en color realmente es una imagen monocromática a la que se le añade la información de color. La información de blanco y negro se encuentra en la señal de luminancia, mientras que la información de color de la imagen se encuentra en la señal de crominancia. Esta información la envía el equipo emisor para que el receptor recupere, a partir de la señal de video compuesta, las señales R, G y B necesarias para excitar el tubo de imagen en color. **(pág. 268)**

**SIMÓN, José, (2011)** Se menciona que: El video es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión, y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimientos. **(pág. 2)**

*Un video es una secuencia de imágenes monocromáticas en ciertas frecuencias captadas, grabadas, procesadas, almacenadas y transmitidas con un determinado tiempo de reproducción, la fluidez de un video se caracteriza por el número de imágenes captadas y repetidas pero por la velocidad de su captura el ojo humano cree ver una secuencia unida de ellas.*

### 1.8.1. VIDEO DIGITAL

**BARTOLOMÉ, Antonio, (2003)** Se dice que: La Tecnología Educativa, en tanto que preocupada por el uso de los medios tecnológicos en Educación, debe enfrentarse cada año a nuevas soluciones y recursos basados en la tecnología. Desde hace unos

pocos años se ha comenzado a hablar de Vídeo digital. Para algunos es sólo un proceso técnico que se aplica a un medio conocido. Para otros es algo más. Este artículo trata de profundizar en algunas ideas clave en relación al vídeo digital así como mostrar algunas aplicaciones que muestran su potencial de uso educativo. Al hablar de Vídeo digital nos estamos refiriendo en primera instancia a un proceso técnico que se aplica a cuatro momentos importantes de la manipulación de la información: Al capturar, al transmitir, al conservar y al reproducir. **(pág. 39)**

**GONZÁLEZ, Guillermo, (2014)** Se dice que: Por un lado, video es la tecnología que captura la luz en forma electrónica, transformándola en una serie de imágenes quietas que, al ser puestas en rápida sucesión, son vistas por el ojo humano como imagen en movimiento. Para llevar esto a cabo, la cámara transforma la luz recibida por el lente en una señal eléctrica que luego se traspasa a un emisor de ondas magnéticas. Estas ondas actúan sobre una cinta sensible a los cambios magnéticos, plasmando así la imagen sobre ella. A esto se le llamó “video analógico”. Famosos soportes de este formato son los VHS y Betamax. **(pág. 1)**

*El video digital es una sucesión de imágenes presentadas a cierta frecuencia. El ojo humano es capaz de distinguir estas imágenes por segundo. De este modo, cuando se muestran las imágenes, es posible engañar al ojo y crear la ilusión de una imagen en movimiento.*

## **1.8.2. CÁMARA DE VIDEO**

**ROPERO, Antonio, (2012)** Se dice que: Las cámaras para la grabación de video, se dividen en dos tipos: las cámaras que capturan las imágenes en una película, que se

denominan cámaras cinematográficas o de cine; y las que capturan las imágenes convirtiéndolas en información electrónica analógica o digital, llamadas videocámaras o de televisión.

Al mismo tiempo estos dos tipos se subdividen en tres grandes categorías: domésticas, semiprofesionales y profesionales. Las de cine se distinguen mayoritariamente por el tamaño de su soporte: 8 mm para las domésticas (de la que podemos encontrar un buen ejemplo en la clásica Super8) ,16 mm para el ámbito semiprofesional y 35 mm para el profesional; aunque el de 16mm con una calidad de imagen bastante buena también se utiliza en el campo profesional, sobre todo en documentales, videoclips, publicidad de bajo presupuesto, etc. **(pág. 1)**

**ORCASITAS, Luis, (2011)** Menciona que: La cámara de video es un aparato concebido para la producción de imágenes electrónicas que pueden ser reproducidas directamente en un monitor o grabadas en una cinta de video. Todas las cámaras, sean digitales o análogas, grandes o pequeñas, trabajan bajo el mismo principio: convierten una imagen ópticas en señales eléctricas. **(pág. 2)**

*La cámara de video no es más que un dispositivo electrónico análogo o digital que capta las imágenes y los sonidos, y de esta manera generan movimiento, las cuales se pueden reproducir por dicho aparato en determinados tiempos, y se puede apreciar visualmente instantes del entorno con imágenes en movimiento.*

## **1.9. DIDÁCTICA**

**CARVAJAL, Margarita, (2009)** Se dice que: La palabra Didáctica tiene origen del griego didasticós, que significa “el que enseña” y concierne a la instrucción; didasco

que significa “enseño” a esta se le ha considerado parte principal de la Pedagogía que permite dar reglas para la enseñanza, fue por esto que un principio se interpretó como “el arte o la ciencia de enseñar o instruir” (pág. 2)

**JURADO, Aurora, (2011)** Se dice que: Es la teoría científica del proceso de enseñar y aprender, a partir de sus leyes y principios más generales, para lo cual tiene como categorías básicas los objetivos, el contenido, los métodos, los medios, las formas de organización y la evaluación, entre otros, que tiene en cuenta la unidad educación-formación-enseñanza-aprendizaje-desarrollo y la importancia de la comunicación en este proceso en función de preparar al hombre para la vida, en un momento histórico social determinado. (pág. 1)

*Didáctica es un proceso de enseñanza y aprendizaje para el estudiante el cual implica muchos métodos medios y formas de evaluación y organización que estimulan su subdesarrollo mental y práctico para la vida de cada persona.*

## **1.10. IMAGEN DIDÁCTICA**

**PRENDES, María, (1995)** Se dice que: Este artículo se centra en el análisis del proceso de comunicación mediado que utiliza como recurso la imagen fija de tipo gráfico, es decir, la imagen impresa. Partiendo de tal análisis se plantea el uso de la imagen en el ámbito educativo centrándose la discusión en torno al concepto de "imagen didáctica". Afirmamos que cualquier imagen puede ser utilizada con fines educativos, pero determinadas imágenes han sido preconcebidas de forma especial para ello. Respecto a este punto introducimos la distinción entre la imagen didáctica "per se" y la imagen didáctica "per accident". (Pág. 199)

**PERONA, Alberto, (2012)** Menciona que: En un proceso de enseñanza-aprendizaje más moderno, el docente usa en el aula, un conjunto de recursos tecnológicos que apoyan y enriquecen el acto didáctico. De esos recursos, con clara finalidad instructiva, que median funcionalmente entre la realidad y el conocimiento de dicha realidad, nos encontramos con los denominados materiales didácticos visuales y audiovisuales. La imagen visual (fotografías, dibujos, gráficos, etc.) cumple un papel preponderante en la transmisión de mensajes educativos al discente.

El presente trabajo intenta aproximarse al uso didáctico de la imagen visual, especialmente, al tema de las funciones icónicas, a la imagen racional y expresiva, a los grados de iconicidad de la imagen y su uso pragmático. Se pretende reflexionar sobre la imagen para potenciar su uso en el marco de una pedagogía creativa y eficaz. **(pág. 12)**

*La Imagen Didáctica no es más que un proceso de comunicación gráfica, es decir, es una imagen impresa que la misma informa ámbitos educativos, culturales, estas imágenes pueden ser utilizadas en recursos tecnológicos que apoyan y enriquecen al estudiante en el ámbito educativo.*

### **1.10.1. GUÍA DIDÁCTICA**

**AGUILAR, Ruth, (2004)** Expresa que: La Guía Didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el autoaprendizaje. **(pág. 179)**

**PANCHI, Virginia, (1999)** Se indica que: La Guía Didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos de un curso. **(pág. 2)**

*La Guía Didáctica es un instrumento que ayuda a la enseñanza de los estudiantes y de docente, la misma contiene información necesaria para darse a conocer y a orientarse dentro de un aprendizaje gráfico.*

### **1.10.2. MATERIAL DIDÁCTICO**

**PEZO, Elsa, (2001)** Expone que: En otra parte de este módulo he exaltado el valor de la palabra del maestro. Pero la palabra debe sostenerse en la realidad, apoyarse en los hechos, objetos y situaciones reales. De no ser así, la lección se convierte en un despliegue verbal más o menos habilidosos del docente, pero, por lo general, desprovisto del interés que exigen los contenidos informativos – formativos de la enseñanza.

No siempre es dable, sin embargo, el nexo vivo, directo, entre la palabra y la realidad, de ahí la necesidad de recurrir al material didáctico como fórmula efectiva de sustitución de los datos reales, capaces de posibilitar las intuiciones del educando. **(pág. 116)**

**MICHEAN, Robert, (1992)** Manifiesta que: El material didáctico es, en la enseñanza, el nexo entre las palabras y la realidad y lo ideal sería que todo aprendizaje se llevase a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo esto

posible, el material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor manera posible, de modo que facilite su objetivación por parte del alumno.

El material didáctico es una exigencia de lo que está siendo estudiado por medio de palabras, a fin de hacerlo concreto e intuitivo, y desempeña un papel destacado en la enseñanza de todas las materias. El encerado (pizarrón), la tiza y el borrador son elementos indispensables y básicos en cualquier aula, principalmente en las de nuestras escuelas, que se reducen, todas ellas, a la presencia de un profesor situado frente a los alumnos. (pág. 282)

*El material didáctico es un manual interactivo elaborado para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del estudiante, reemplazando así la pedagogía del profesor o docente, con la finalidad de mejorar su estudio utilizando imágenes, texto y colores que ayudan a captar de mejor manera sus conocimientos impartidos.*

## **1.11. ADOBE**

### **1.11.1. ADOBE ILLUSTRATOR**

**ANNUKKA, Sanna, (2009)** Menciona que: Illustrator es un programa de vectores. Su principal uso es para hacer ilustraciones, caricaturas, diagramas, gráficos y logotipos. A diferencia de las fotografías o imágenes de mapa de bits que se forman por píxeles, Illustrator usa ecuaciones matemáticas para hacer cualquier forma. Esto hace que los gráficos vectoriales sean escalables sin pérdida de resolución”.

### **1.11.2. ADOBE PHOTOSHOP**

**FERNÁNDEZ, Victor, (2009)** Se indica que: Adobe Photoshop es un programa para edición de imágenes que le permite crear y preparar imágenes digitales de alta calidad, la producción de video y diseño Web. El programa contiene una gran cantidad de herramientas de edición y capacidad de efectos especiales que le permiten manipular imágenes digitalizadas, diapositivas y dibujos originales.

La capacidad para trabajar con múltiples capas hace posible aislar partes de una imagen para facilitar su edición y experimentación. Como una herramienta de producción, Adobe Photoshop produce separaciones de color y medios tonos de alta calidad que puede imprimir con opciones muy diversas. Las versiones actuales de este programa no solo están orientadas a diseñadores gráficos, si no que tienen un gran número de herramientas que le permite encontrar al diseñador Web la tranquilidad de preparar sus imágenes para la Web. **(pág. 17)**

### **1.11.3. ADOBE INDESIGN**

**ENRIQUEZ, Pedro, (2009)** Manifiesta que: InDesign de Adobe es una aplicación de maquetación nueva y revolucionaria para diseñadores gráficos, productores y profesionales de pre impresión. InDesign contiene cientos de funciones para proporcionarle nuevos niveles de creatividad, precisión y control, incluyendo muchas funciones innovadoras que no se pueden encontrar en otros productos actuales de maquetación. **(pág. 3)**

*Adobe es un software completo y muy utilizado en la actualidad, el cual contiene programas que ayudan a la edición de páginas web, video e imagen digital, el mismo que se convirtió en un programa indispensable para muchos usuarios y en especial para los profesionales gráficos, partiendo de ideas a un contenido digital innovador.*

## **CAPÍTULO II**

### **2. INTERPRETACIÓN, GRAFICACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

#### **2.1. Institución seleccionada para el estudio**

Para este proyecto, previamente se ha seleccionado una Institución de la ciudad de Latacunga para después obtener la información necesaria que más adelante haga posible obtener buenos resultados de gran utilidad y contribuir con la sociedad dentro del campo educativo.

La Institución mencionada es la Universidad Técnica de Cotopaxi. La cuál consta de tres unidades académicas y carreras entre estas la Ingeniería de Diseño Gráfico Computarizado; cabe recalcar que la Institución ha ido creciendo cada día más y como no mencionar que su nivel académico ha ido mejorando, y que mejor colaborar con este crecimiento académico.

Actualmente en la Universidad Técnica de Cotopaxi, principalmente la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado consta de estudiantes entre hombres y mujeres; se ha seleccionado como universo a estudiantes desde el tercer nivel hasta noveno nivel

siendo en total 196 estudiantes. Obtenida la información acerca del número de estudiantes a los que se les realizó la encuesta, se calculó la muestra tomando en cuenta que se va a realizar también entrevistas a 5 docentes con conocimientos en el tema de Fotografía, siendo estos de la Carrera de Diseño Gráfico para recabar información y necesidades.

Interpretando las opiniones de alumnos y docentes que sirven para lograr correctamente los objetivos trazados. Puesto que para el desarrollo institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi se requiere de laboratorios que aporten a la práctica y el desarrollo de materias tales como la Fotografía y Video.

Los conocimientos obtenidos en la fundamentación teórica permite que se realiza la elaboración de la Guía didáctica de la mejor manera, que su contenido sea atractivo al usuario y que contenga elementos importantes como por ejemplo: Color, tipografía, una buena presentación, mensajes claros y directos, y una fácil utilización.

Para elaborar la guía didáctica se implementó un Laboratorio Multimedia con equipos. En base a los equipos con los que consta dicho laboratorio se realizó fotografías que constan en la guía didáctica. Lo que satisface las necesidades de alumnos que anteriormente tenían que adquirir cámaras digitales que no eran precisamente profesionales lo que les dificultaba realizar prácticas que en su vida laboral las realizarán con el conocimiento debido.

## **2.2. Síntesis Histórica de la “Universidad Técnica de Cotopaxi”**

La Universidad Técnica de Cotopaxi, es una Institución de Educación Superior Pública, Autónoma, Laica y Gratuita, que surgió en 1992 como extensión de la Universidad Técnica del Norte, por iniciativa de la Unión Nacional de Educadores UNE y fruto de la lucha del pueblo de Cotopaxi. Fue creada mediante la Ley promulgada en el Registro Oficial No. 618 del 24 de enero de 1995 y forma parte del Sistema Nacional de Educación Superior Ecuatoriano. Somos una Universidad alternativa con visión de futuro, de alcance regional y nacional; sin fines de lucro que orienta su trabajo hacia los sectores populares del campo y la ciudad, buscando la afirmación de la identidad multiétnica, multicultural y plurinacional del país. Asume con responsabilidad la producción y socialización del conocimiento, así como del pensamiento democrático y progresista para el desarrollo de la conciencia antiimperialista del pueblo.

Se rige por la Constitución Política del Estado, la Ley de la Educación Superior y otras leyes conexas. Forma actualmente profesionales al servicio del pueblo en las siguientes carreras: Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, Ciencias Agropecuarias y Veterinarias y Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre. Nos esforzamos para alcanzar cada día metas superiores, planteándonos como retos, la formación de profesionales integrales en los ámbitos de pre y posgrado, el desarrollo paulatino de la investigación científica y la vinculación con la colectividad a partir de proyectos generales y específicos, con la participación plena de todos sus estamentos. Somos cuestionadores del sistema económico social vigente impulsando acciones transformadoras en la lucha por la liberación nacional para alcanzar una sociedad más justa, equitativa, solidaria y soberana, en la cual el centro de atención del Estado sea el ser humano. Por ello, la Universidad Técnica de Cotopaxi asume su identidad con gran responsabilidad “por la vinculación de la Universidad con el pueblo”, “Por una Universidad alternativa con Visión de Futuro”, “Luchar y Estudiar junto al pueblo”.

Plan Estratégico 2006 – 2010

### **2.3. Misión**

La Universidad "Técnica de Cotopaxi", es pionera en desarrollar una educación para la emancipación; forma profesionales humanistas y de calidad; con elevado nivel académico, científico y tecnológico; sobre la base de principios de solidaridad, justicia, equidad y libertad, genera y difunde el conocimiento, la ciencia, el arte y la cultura a través de la investigación científica; y se vincula con la sociedad para contribuir a la transformación social - económica del país.

### **2.4. Visión**

En el año 2015 será una universidad acreditada y líder a nivel nacional en la formación integral de profesionales críticos, solidarios y comprometidos en el cambio social; en la ejecución de proyectos de investigación que aporten a la solución de los problemas de la región y del país, en un marco de alianzas estratégicas nacionales e internacionales; dotada de infraestructura física y tecnología moderna, de una planta docente y administrativa de excelencia; que mediante un sistema integral de gestión le permite garantizar la calidad de sus proyectos y alcanzar reconocimiento social.

## **2.5. Análisis de la infraestructura tecnológica y Antecedentes de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado (Laboratorio multimedia)**

Mediante resolución del Honorable Consejo Universitario en sesión ordinaria del 22 de julio del 2003, aprueban la apertura de las nuevas especialidades para las diferentes Carreras, entre ellas Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado para el ciclo académico septiembre/2003 marzo/2004.

El mercado en lo referente a la ciudad de Latacunga en años anteriores no era de gran demanda ya que para obtener materiales publicitarios, y en fin a toda la comunicación gráfica se recurría a viajar a ciudades aledañas para esto. Por lo que la importancia de tener una Carrera que brinde todos estos servicios era de gran ayuda y desde ese momento ha ido en crecimiento ya que actualmente existen gran cantidad de profesionales dedicados a contribuir con la sociedad mediante sus conocimientos obtenidos en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

El espacio físico se encuentra adecuado con espacios suficientes para poder desarrollar prácticas en lo referente a fotografía y video. Lo cual permite presentar mediante la Guía didáctica movimientos, ángulos y planos, ya que además del espacio físico se implementó equipos de última tecnología tales como: CÁMARAS FOTOGRÁFICAS PROFESIONALES, CÁMARA DE VIDEO, LENTES, TRÍPODES, COMPUTADOR, TELEVISOR, ETC.

Mediante espacios para la utilización correcta de equipos se ha realizado el análisis de como contribuir con los estudiantes de manera que sea comprensible y que llene expectativas en lo referente al conocimiento de estos equipos. Para lo cual la didáctica es principal herramienta para poder hacer realidad este proyecto. Que primeramente brindará el conocimiento adecuado para que los profesionales de esta carrera exploten al máximo su talento y realicen una excelente comunicación visual

ya que en el ambiente que nos desarrollamos es importante el transmitir mensajes claros y que tengan un concepto, es decir que los profesionales de la carrera tengan su propia identidad y características en el campo ocupacional.

La universidad Técnica de Cotopaxi consta de aulas y laboratorios para la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado, pero en lo referente a la Fotografía no consta con dichos laboratorios por lo tanto, se vio la necesidad de implementar equipos tecnológicos, es decir cámaras fotográficas y de video con accesorios que ayudan a obtener mejor manejo de estos equipos.

Implementando estos equipos en el espacio adecuado es necesario herramientas que ayuden a los estudiantes a orientarse de mejor manera con respecto al manejo de estos y que mejor implementando guías y manuales que llenen estos espacios.

## **2.6. Diseño metodológico**

### **2.6.1. Tipo de investigación**

Se ha utilizado los siguientes tipos de investigación:

**INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA.-** Se utilizó este tipo de investigación ya que la fundamentación teórica es muy importante para poder conocer temas que se aplicó en la presente elaboración de guía didáctica. Por lo tanto la ilustración del conocimiento existente nos ayudó a poder utilizar programas adecuados y recurrir a técnicas de diseño gráfico.

**INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA.-** Se ha utilizado este tipo de Investigación porque es importante saber sobre las necesidades actuales de los estudiantes de la

Carrera en Diseño Gráfico Computarizado, la falta de equipos y de laboratorios nos llevó a investigar como egresados de la Carrera y ver la manera de contribuir con implementos que serán utilizados en la misma Institución. Se empleó esta técnica en el sentido de describir las necesidades de los alumnos y docentes para poder dar una solución a estas falencias y que mejor que además de poseer equipos de fotografía y video, se obtenga también una guía didáctica que complemente el uso de estos.

**INVESTIGACIÓN CUASI EXPERIMENTAL.-** Se ha utilizado este tipo de investigación en lo referente a la experimentación dentro de la elaboración de una guía didáctica ya que se elaboró una guía que anteriormente no existía en la Universidad orientada a los alumnos en referencia al tema de la Fotografía y Video; Relacionada con la variable independiente del presente tema ya que se buscó la manera de elaborar un material didáctico que posea información e ilustraciones claras para la correcta comprensión de utilizar equipos del Laboratorio Multimedia. En fin se utilizó esta investigación para experimentar si se llegará a una variable dependiente en la cual se refleja el fácil manejo de equipos y la importancia que tiene en el campo de estudio.

**INVESTIGACIÓN EXPOSTFACTO.-** Se utilizó este tipo de investigación ya que anteriormente se realizó la investigación cuasi experimental, en base a materiales existentes como por ejemplo: manuales, guías, guías multimedia, etc. En base a estos materiales y teniendo en cuenta que a las variables ya están determinadas se llega a investigar acerca de materiales, maneras de transmitir mensajes y la correcta ilustración que contiene nuestra guía didáctica, tomando en cuenta temas de importancia como la Didáctica en sí, Impresión y la Psicología del color llegando actualmente a contribuir con este material que es precisamente moderno a su vez mostrando el correcto uso de equipos de laboratorio.

## **2.6.2. Metodología**

Se utilizó métodos de investigación tales como el método científico, método inductivo, método deductivo; además técnicas como la encuesta.

### **2.6.2.1. Métodos de investigación**

Se ha utilizado varios métodos para poder obtener datos reales tales como:

#### **2.6.2.1.1. Método científico**

Con este método de investigación se determinó de manera científica la necesidad existente en la Universidad Técnica de Cotopaxi. Se ha realizado a través de actividades como Investigación en libros, revistas, internet. Con una correcta investigación en lo referente a temas que intervienen en el desarrollo de la propuesta.

#### **2.6.2.1.2. Método inductivo**

Este método implica pasar de los resultados obtenidos, al planteamiento de hipótesis, leyes y teorías que abarcan no solamente los casos de los que se partió, sino a otros de la misma clase, es decir, generalizar resultados que se han obtenido.

#### **2.6.2.1.3. Método deductivo**

Se ha empleado este método que parte de afirmaciones de carácter general hacia afirmaciones particulares. Es decir que con la investigación obtenida se llegó a

generalizar temas para luego confrontarse a través de las conclusiones que se deduzcan de los planteamientos generales, hipótesis.

#### **2.6.2.2. Técnicas de investigación**

En el desarrollo de la investigación se ha utilizado las siguientes técnicas que serán de suma importancia:

##### **La encuesta**

Se ha utilizado un cuestionario para conocer las necesidades y saber si es factible nuestro tema de investigación en los alumnos de la carrera en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Además del saber en qué materiales y tamaños ellos recomiendan que se debe presentar la Guía didáctica. Lo que nos fue de gran importancia ya que sin esto no cubriríamos absolutamente las necesidades del alumno.

##### **La entrevista**

De igual manera se ha empleado esta técnica para saber si el tema de investigación será un aporte, para lo cual se ha realizado la entrevista a dos profesionales de la carrera en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi y un profesional externo.

### 2.6.3. Instrumentos

**Cuestionario.-** Este instrumento está dirigido a docentes y estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi

### 2.6.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 2.6.4.1. Población

La población tomada en cuenta en la presente investigación consta de 196 estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, para ello es necesario aplicar encuestas para hallar los datos necesarios, así también se tomará en cuenta a autoridades y docentes universitarios.

**Tabla 1. Población Involucrada en la Guía Didáctica**

Población	Número
Estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de 3 a 9 Semestre	196
Docentes y Profesional Externo	12
<b>TOTAL</b>	<b>208</b>

**FUENTE:** Secretaría CIYA

**REALIZADO POR:** Autores

### 2.6.4.2. Muestra

La muestra la obtenemos en poblaciones que sobrepasan los 100 datos, siendo así considerada la población de estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado que superan de 100 a continuación se aplicará para obtener la muestra la siguiente fórmula.

#### Fórmula

$$n = \frac{PQ \times N}{(N - 1) \left(\frac{E}{K}\right)^2 + PQ}$$

#### Equivalencias:

<b>n</b>	=	Tamaño de la muestra
<b>PQ</b>	=	Constante de la muestra (0,25)
<b>N</b>	=	Población
<b>E</b>	=	Error que se admite (varía de 1% al 10%)
<b>K</b>	=	Constante de corrección (2)

### 2.6.2.1.3. MUESTRA DE ESTUDIANTES Y DOCENTES.

Datos:

$$n = ??$$

$$PQ = 0,25$$

$$N = 208$$

$$E = 8\% = 0,08$$

$$K = 2$$

Fórmula

$$n = \frac{PQ \times N}{(N - 1) \left(\frac{E}{K}\right)^2 + PQ}$$

$$n = \frac{0,25 \times 204}{(208 - 1) \left(\frac{0,08}{2}\right)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{51}{(207)(0,04)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{51}{(207)(0,0016) + 0,25}$$

$$n = \frac{51}{0,33 + 0,25}$$

$$n = \frac{51}{0,58}$$

$$n = 87$$

### CÁLCULO DEL COEFICIENTE DE MUESTREO

$$208 \text{ ————— } 100\%$$

$$87 \text{ ————— } X$$

$$X = \frac{87 \times 100}{208}$$

$$X = 41,82\%$$

$$X = 0,4182$$

#### Para estudiantes:

$$196 \times 0,4182 = 82$$

#### Para Docentes y Profesional Externo:

$$12 \times 0,4182 = 5$$

Tabla 2. Resumen de la Población y Muestra

GRUPOS	MUESTRAS
Docentes y Profesional Externo	5
Estudiantes	82
TOTAL	87

**FUENTE:** Secretaría CIYA  
**REALIZADO POR:** Autores

### 2.6.5. Hipótesis

Si se logra elaborar una guía didáctica que contenga movimientos, ángulos y planos de fotografía y video se podrá utilizar adecuadamente los equipos del Laboratorio multimedia de Ingeniería en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### 2.6.6. Operacionalización de las variables

#### VARIABLE DEPENDIENTE

Utilización adecuada de los equipos de laboratorio.

Tabla 3. Variable Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Facilitará el manejo de equipos de fotografía y video para un correcto uso del laboratorio.	Establecer el equipo que va a ser implementado Conocer el manejo de implementos de estudio Importancia de los recursos tecnológicos (equipos) en el área de estudio	TÉCNICA: Entrevista INSTRUMENTO: Formulación de preguntas orientadas a Docentes de la Carrera y Profesionales externos.

FUENTE: Autores

REALIZADO POR: Autores

## VARIABLE INDEPENDIENTE

Elaboración de una guía didáctica

**Tabla 4. Variable Independiente**

<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Medio didáctico para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este, dentro de las actividades académicas	Determinar la estructura de una guía didáctica  Determinar la importancia de la didáctica y la interacción del ser humano con esta.	TÉCNICA: Encuesta  INSTRUMENTO:  Cuestionario que se aplicara a los estudiantes de la Carrera en Diseño Gráfico Computarizado

**FUENTE:** Autores

**REALIZADO POR:** Autores

## 2.7. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercer a noveno nivel de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### 2.7.1. ¿Cree usted que es muy importante la implementación de un laboratorio multimedia en la Universidad?

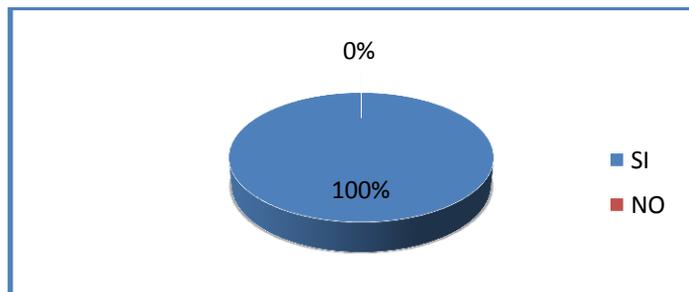
Tabla 5. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	82	100 %
No	0	0 %
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100 %</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 3. Análisis y Resultados, Pregunta N°1



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** De 82 estudiantes encuestados, el 82 de ellos (100 %) opinan que si es muy importante la implementación del laboratorio en la Universidad.

**Interpretación:** Analizando los resultados, se ve que todos los encuestados consideran que es muy importante la implementación de un laboratorio multimedia en la Universidad.

### 2.7.2. ¿Piensa usted que con la implementación de este laboratorio multimedia sus habilidades y conocimientos se incrementarán?

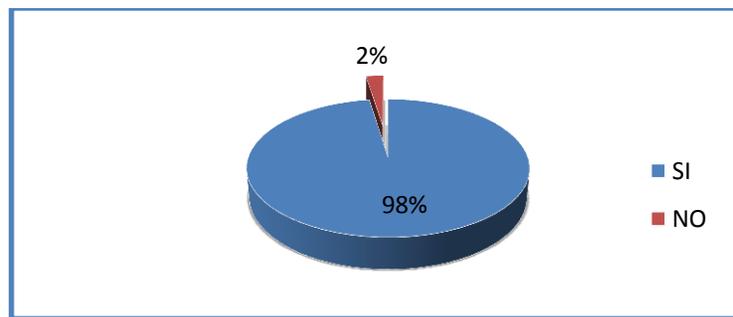
Tabla 6. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	80	98 %
No	2	2 %
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100 %</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 4. Análisis y Resultados, Pregunta N°2



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** De 82 estudiantes encuestados, el 80 de ellos (98 %) opinaron que sí, que con la implementación de este laboratorio multimedia se implementaran más conocimientos, mientras que 2 de ellos (2 %) opinaron que no.

**Interpretación:** Analizando los resultados, se ve que todos los encuestados consideran que es muy importante la implementación de este laboratorio multimedia y que también fortalecerá mucho más el conocimientos de los estudiantes.

### 2.7.3. ¿Cree usted que se debería presentar de forma didáctica el uso correcto de equipos dentro del laboratorio multimedia?

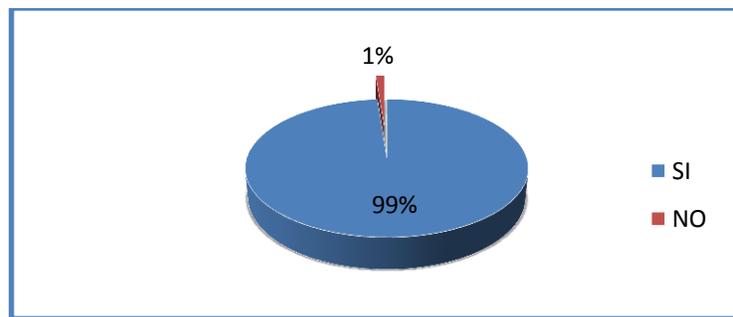
Tabla 7. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	81	99 %
No	1	1 %
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100 %</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 5. Análisis y Resultados, Pregunta N°3



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** De 82 estudiantes encuestados, el 81 de ellos (99 %) está de acuerdo en que se debería presentar de forma didáctica el uso correcto de equipos dentro del laboratorio multimedia, mientras que 1 de ellos (1 %) opinaron que no.

**Interpretación:** Analizando los resultados, se ve que todos los encuestados están de acuerdo en que se debería presentar de forma didáctica el uso correcto de equipos dentro del laboratorio multimedia.

#### 2.7.4. ¿Posee usted los conocimientos adecuados acerca de movimientos, ángulos y planos de Fotografía y Video?

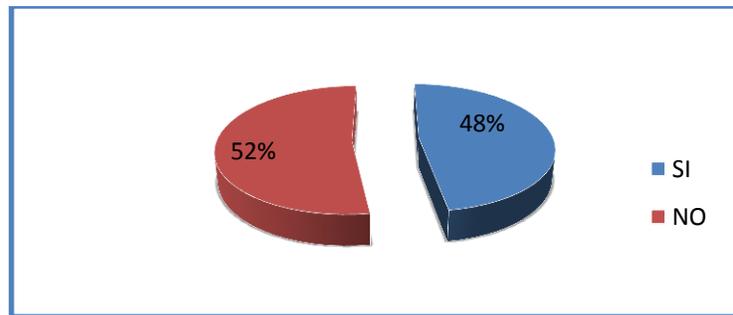
Tabla 8. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	39	48 %
No	43	52 %
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100 %</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 6. Análisis y Resultados, Pregunta N°4



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** De 82 estudiantes encuestados, 39 de ellos (48 %) poseen los conocimientos adecuados acerca de movimientos, ángulos y planos de Fotografía y Video mientras que el 43 de ellos (52 %) desconocen lo dicho en la pregunta.

**Interpretación:** Analizando los resultados, la mayoría de encuestados no poseen con los conocimientos necesarios sobre movimientos, ángulos y planos de Fotografía y Video.

### 2.7.5. ¿Piensa usted qué sería de gran ayuda la elaboración de una guía didáctica sobre movimientos, ángulos y planos de fotografía y video en dicho laboratorio?

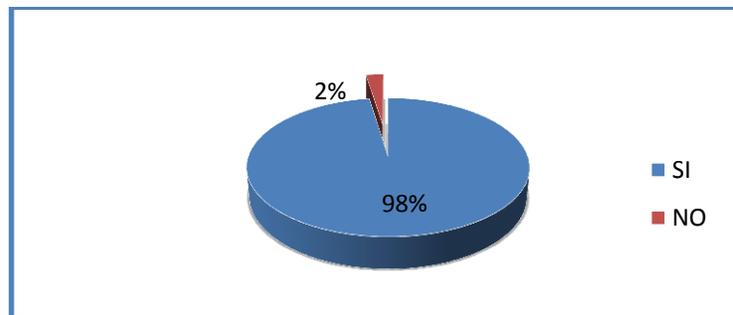
Tabla 9. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	80	98 %
No	2	2 %
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100 %</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 7. Análisis y Resultados, Pregunta N°5



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** De 82 estudiantes encuestados, 80 de ellos (98 %) opinan que si es de gran ayuda la elaboración de una guía didáctica para el laboratorio multimedia, mientras que 2 de ellos (2 %) opinaron que no.

**Interpretación:** Analizando los resultados, la mayoría de encuestados consideran que si servirá de gran ayuda la elaboración de una guía didáctica para el laboratorio multimedia.

### 2.7.6. ¿En qué formato recomendaría usted que se presente la guía didáctica?

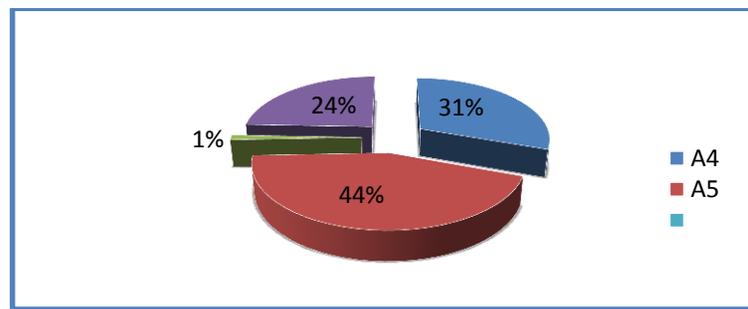
Tabla 10. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A4	25	31%
A5	36	44%
A6	1	1%
TROQUELADA	20	24%
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 8. Análisis y Resultados, Pregunta N°6



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** A esta pregunta los estudiantes recomendaron en un 31% (25 estudiantes) que el formato debe ser A4 y un 44% (36 estudiantes) que el formato debe ser A5 mientras que un 1% (1 estudiante) opinaron que debe ser A6 el formato y un 24% (20 estudiantes) opinaron que el formato debe ser troquelado.

**Interpretación:** De la información recopilada se puede comprender que a la mayoría de los estudiantes les gustaría que el formato de la guía didáctica sea en Formato A5.

### 2.7.7. ¿Considera usted que adquiriendo conocimientos de manera didáctica podría desarrollarse de mejor manera en el campo ocupacional?

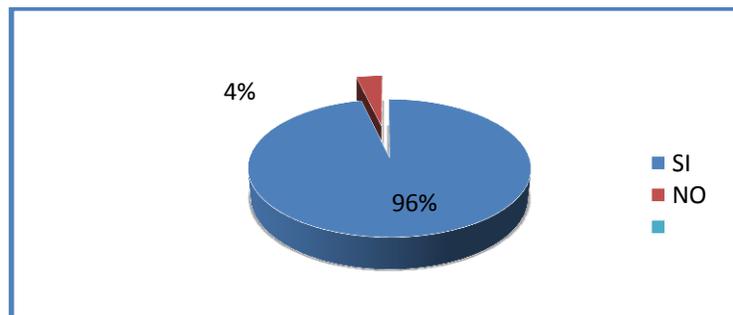
Tabla 11. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	79	96%
NO	3	4%
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 9. Análisis y Resultados, Pregunta N°7



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** De 82 estudiantes encuestados el 96% (79 estudiantes) opinan que pueden desarrollarse de mejor manera en el campo ocupacional mientras que el 4% (3 estudiantes) opinan que no se desarrollarían mejor.

**Interpretación:** Claramente la mayoría absoluta de estudiantes opinan que con aprendizaje a través de la didáctica mejorarán en su campo ocupacional.

### 2.7.8. ¿Piensa usted que la guía didáctica debe contener más imágenes que texto?

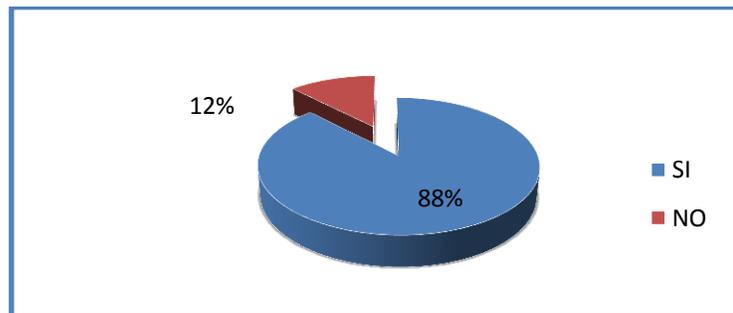
Tabla 12. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	72	88%
NO	10	12%
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 10. Análisis y Resultados, Pregunta N°8



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** A esta pregunta los estudiantes consideran en un 88% (72 estudiantes) que se presente más imágenes que texto mientras que el 12% (10 estudiantes) opinan lo contrario.

**Interpretación:** Analizando los resultados se ve que la mayoría de estudiantes considera que debe existir imágenes para su uso.

### 2.7.9. ¿Cree usted que una guía didáctica debe contener términos de fácil comprensión al momento de su utilización?

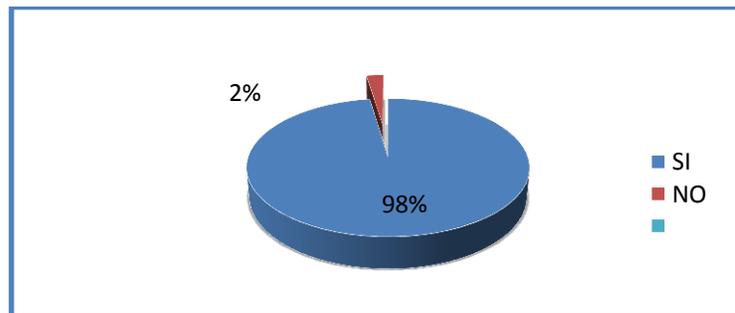
Tabla 13. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	80	98%
NO	2	2%
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 11. Análisis y Resultados, Pregunta N°9



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** Del total de encuestados el 98% (80 estudiantes) consideran que los términos deben ser de fácil comprensión mientras que el 2% (2 estudiantes) opinan lo contrario.

**Interpretación:** Analizando los resultados se ve que la mayoría de estudiantes considera que se debe tomar en cuenta términos básicos.

### 2.7.10. ¿Cómo calificaría usted el desarrollo del presente tema de investigación?

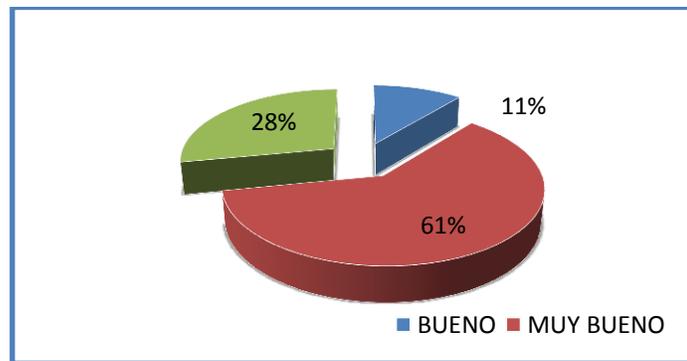
Tabla 14. Porcentaje de Encuesta Realizada, Pregunta N° 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO	9	11%
MUY BUENO	50	61%
EXCELENTE	23	28%
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

Gráfico 12. Análisis y Resultados, Pregunta N°10



FUENTE: Encuesta aplicada a los estudiantes de 3ro a 9no semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Julio 2013

ELABORACIÓN: Autores

**Análisis:** A esta pregunta un 61% (50 estudiantes) consideran que el presente proyecto es muy bueno, un 28% (23 estudiantes) que es excelente mientras que la menor parte es decir el 11% (9 estudiantes) consideran que el desarrollo del presente tema es bueno.

**Interpretación:** Obtenidos estos resultados se analizará el efecto que brindará en los estudiantes nuestro tema de tesis.

## **2.8. Verificación de la hipótesis**

La hipótesis que orientó el desarrollo de la investigación que:

“Si se logra elaborar una guía didáctica que contenga movimientos, ángulos y planos de fotografía y video se podrá utilizar adecuadamente los equipos del Laboratorio multimedia de Ingeniería en Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi”.

Se concluye que; luego de la respectiva tabulación de datos se ha determinado que si es factible la elaboración de una guía didáctica, ya que la mayoría de los estudiantes respondieron favorablemente y necesitan aprender sobre el manejo de equipos del laboratorio. Lo que será de mucha ayuda para los estudiantes de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica e Cotopaxi.

## **CAPÍTULO III**

### **3. ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2014.**

#### **3.1. Desarrollo de la Propuesta**

##### **3.1.1. Presentación**

El presente proyecto trata sobre la elaboración de una guía didáctica sobre movimientos, ángulos y planos de fotografía y video, orientado al uso de equipos implementados en el laboratorio multimedia de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado, el cual servirá de aporte tanto para los estudiantes como para los docentes, ayudando así a fortalecer el conocimiento y el debido uso que debemos tomar en cuenta para la utilización y manejo de estos equipos.

La didáctica es importante ya que interactúa con el usuario de manera directa y se muestra de forma clara su contenido para poder llegar así al lector con un correcto mensaje que contribuya al conocimiento y aprendizaje, lo que logra enfatizar el crecimiento de la carrera. Consta de importantes elementos que han sido posibles gracias a software que contiene herramientas que permiten desarrollar una parte gráfica, ya que con la utilización de colores, formas y trazos se logra obtener equilibrio en el diseño y que la propuesta tenga una imagen estética y que interactúe directamente con el lector.

Cada elemento que contiene la guía didáctica ofrece facilidad en su uso ya que despierta la atención y el respectivo interés del usuario, dentro de esta guía se encuentra color, diseño, estética, ilustraciones, fotografías, tipografía, y un correcto uso del espacio ya que cuenta con una retícula previamente elegida, lo que representa un material de gran utilidad dentro de un correcto equilibrio visual.

### **3.1.2. Justificación de la Propuesta**

Existen en la actualidad maneras de transmitir conocimientos como por ejemplo: libros, revistas, internet, etc. Además se puede nombrar a la didáctica que interactúa con el medio en el que se desarrolla; para poder obtener una mejor habilidad se debe tener la facilidad de aprender en lo que se refiere al manejo de equipos de dicho laboratorio. Motivo por el cual se ha denominado a esta propuesta como “Guía didáctica de Fotografía y Video” ya que contiene el manejo de cámaras fotográficas y de video y se ha utilizado variedad de fotografías y texto que será de utilidad para los estudiantes. Además contiene logotipo, diagramación y retícula.

Dentro del diseño gráfico la Fotografía es importante ya que el mensaje a transmitir debe ser claro y muchas veces en una sola imagen transmitir mucho, es de gran ayuda

un material didáctico que fortalezca el conocimiento en este campo ya que se obtiene mejores resultados y el estudiante podrá desarrollarse mejor y explotar su habilidad y de paso contribuir con el avance de la Universidad y la sociedad en la que se desarrolla.

### **3.1.3. Objetivos de la propuesta**

#### **3.1.3.1. Objetivo General**

Elaborar una Guía Didáctica sobre movimientos, ángulos y planos de fotografía y video mediante la utilización del Laboratorio Multimedia de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado para la correcta utilización de equipos tecnológicos.

#### **3.1.3.2. Objetivos Específicos**

- Elaborar de manera profesional el material didáctico (GUÍA DIDÁCTICA DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO), en base a conocimientos que se adquiere en la vida académica y científica en la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Aportar a los estudiantes de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado una manera útil y práctica de adquirir conocimientos referentes al manejo de equipos de fotografía y video.
- Vincular a profesionales de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado con el ambiente fotográfico y de video para su mejor desarrollo competitivo.

## **3.2. Diseño Gráfico de la propuesta**

Mediante un proceso, el diseño gráfico interviene en nuestro tema, ya que se parte de ideas para más adelante proseguir con la elaboración de bocetos que son de importancia y luego convertir ideas en realidad.

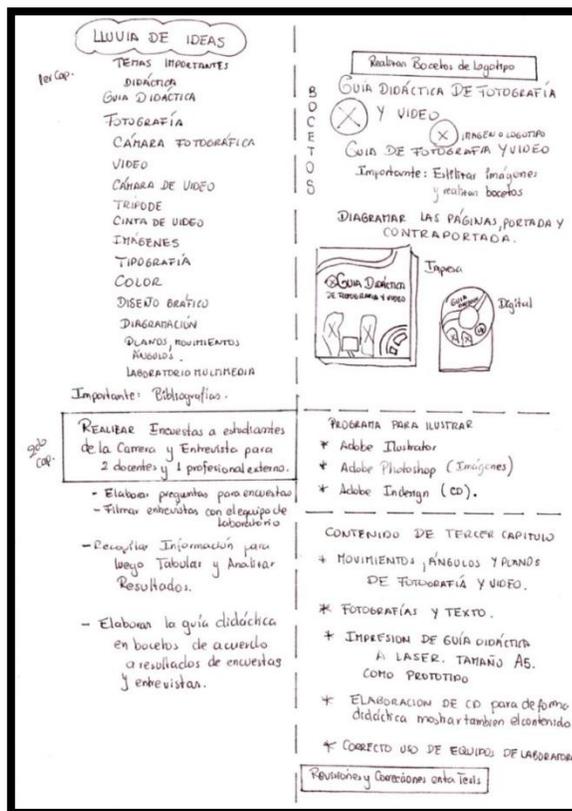
### **3.2.1. Lluvia de Ideas y Bocetaje**

Este proceso consiste en investigar acerca del tema de estudio para luego pensar de manera inmediata palabras que más adelante van a utilizarse para el desarrollo de la guía didáctica. Este proceso es importante en el desarrollo de la propuesta.

Además para obtener buenos resultados se toma en cuenta el bocetaje como por ejemplo en el diseño de logotipo que le va dar una imagen a la guía didáctica este proceso consiste en ilustrar de forma manual dichas ideas para luego ilustrarlo digitalmente en un software o programa de diseño gráfico. Se tomará en cuenta formas, tipografía, color, etc.

Este proceso dará como resultado un arte que forma parte de la elaboración de la guía didáctica en el cual digitalmente se puede crear diseños que surge de la creatividad poniendo en práctica la formación académica.

**Gráfico 13. Lluvia de Ideas y Bocetajes**

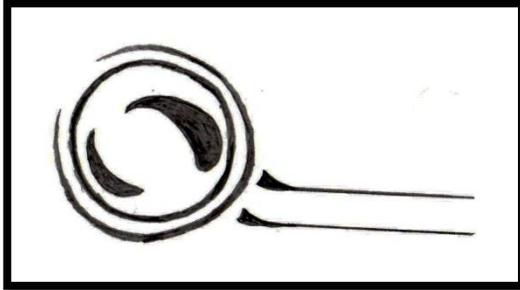


**FUENTE:** Autores  
**REALIZADO POR:** Autores

### 3.3. Bocetaje de logo

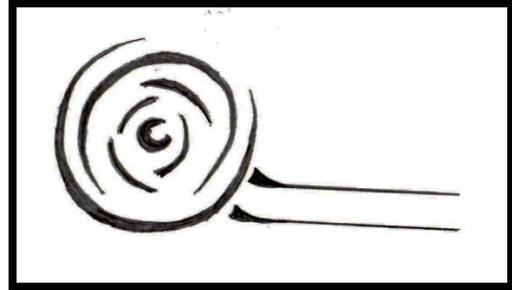
Para empezar con este proceso primeramente se ha tomado en cuenta a quien va dirigido o quien va ser el usuario de la guía didáctica, en este caso es dirigido a estudiantes de la Carrera en Diseño Gráfico. Mediante este proceso de bocetaje de cámaras fotográficas se ha enfocado especialmente en los lentes de las mismas, estilizando varias imágenes para llegar a una conclusión de formas simples que le dan su propia identidad.

**Ilustración 1. Boceto Lente 1**



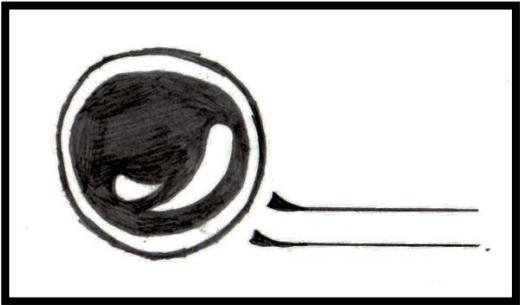
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 2. Boceto Lente 2**



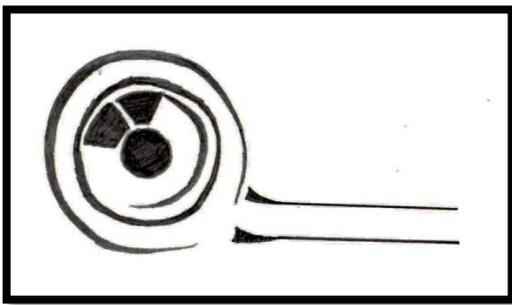
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 3. Boceto Lente 3**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 4. Boceto Lente 4**

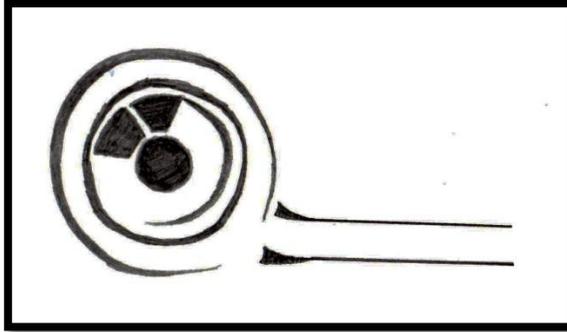


**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### **3.3.1. Proceso de selección de logo.**

Al igual que al momento de estilizar imágenes se ha realizado una selección de las mejores formas posibles para representar un logotipo único y diferente a los demás. De las 4 propuestas se ha seleccionado la forma más sencilla.

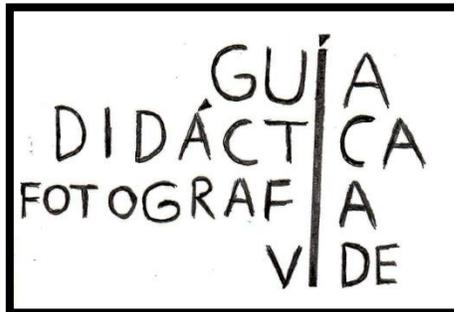
**Ilustración 5. Proceso de Selección del Logo**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### **3.3.2. Bocetaje de Tipografía**

**Ilustración 6. Bocetaje de Tipografía 1**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 7. Bocetaje de Tipografía 2**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 8. Bocetaje de Tipografía 3**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 9. Bocetaje de Tipografía 4**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 10. Bocetaje de Tipografía 5**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### 3.3.3. Proceso de selección de tipografía

Para poder llegar a la conclusión y selección de la tipografía previamente se han realizado variedad de estilizaciones en tipografías, en mayúsculas, bold y regular. De las 5 propuestas de tipo se ha seleccionado la forma más acorde a la estilización previa.

**Ilustración 11. Proceso de Selección de Tipografía**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### 3.3.4. Justificación de Selección de boceto de logotipo.

Se ha obtenido una estilización en lo referente al isologo y tipografía, resultando así un logotipo que contiene formas con medidas específicas y que ocupen un espacio legible.

**Ilustración 12. Selección de Boceto del Logotipo 1**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 13. Selección de Boceto del Logotipo 2**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 14. Selección de Boceto del Logotipo 3**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 15. Selección de Boceto del Logotipo 4**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

En este caso el siguiente boceto utiliza las estilizaciones anteriores únicamente que se ha añadido color. Para darle identidad y vida al Logotipo.

**Ilustración 16. Selección del Logotipo**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### **3.3.5. Proceso de selección de Logotipo.**

Con la utilización de colores en logotipo mediante bocetos se ha llegado a la conclusión que el diseño que ocupa espacios adecuados, utiliza colores acordes a lo que se quiere mostrar con un peso visual y equilibrio en el diseño, se ha seleccionado de entre 5 estilizaciones de logotipo.

### **Ilustración 17. Selección del Logotipo a Color**



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### **3.4. Proceso de vectorización de logotipo**

Importante nombrar que para poder utilizar programas que ocupan mucha memoria Ram, Todo el proceso de vectorización, edición de imágenes, ilustración y diagramación de textos. Se ha utilizado un Computador con Sistema Operativo Windows 7 (32 bits), procesador Intel ® Core™ i5, memoria Ram de 8GB, pantalla de 19". En lo referente a la vectorización se ha utilizado el Programa Adobe Illustrator (AI) en su versión Cs6.

#### **3.4.1. Vectorización de logotipo**

Con la utilización de herramientas como pluma, muestras de color en CMYK, añadiendo que se fusiona la fotografía con el video al igual que la utilización de tipografía en una estilización acorde al mensaje que se quiere transmitir.

**Ilustración 18. Logo Vectorizado**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 19. Tipografía Vectorizada**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 20. Logotipo color 1**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 21. Logotipo color 2**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### **3.5. Justificación de Tipografía**

#### **3.5.1. Justificación de Tipografía de logotipo.**

La tipografía que se ha utilizado en el logotipo es la “Century Gothic” esta es muy utilizada por sus formas geométricas que se convierten en representantes de elementos visuales.

Se ha elegido esta tipografía por su claridad, modernidad y buena legibilidad.

## CENTURY GOTHIC

No es recomendable para textos muy extensos ya que sus espacios ente letras son largos, muy útil para titulares, pequeños bloques de texto y para ser empleada en libros escolares e infantiles.

## FAMILIA TIPOGRÁFICA

### Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789!"#\$%&'()\*+,-./

### Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789!"#\$%&'()\*+,-./**

### Bold Italic

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***0123456789!"#\$%&'()\*+,-./***

### Italic

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789!"#\$%&'()\*+,-./

### 3.5.2. Justificación de Tipografía de Guía didáctica

Por la forma y contextura de la tipografía, además su legibilidad y visualización se ha utilizado: Acens (regular y bold), Minion Pro (regular)

#### **TIPOGRAFÍA DE LA PROPUESTA**

##### **ACENS**

Acens Regular

Tipografía adecuada para folletos, ya que su forma representa tecnología y puede ser utilizado en textos como en Títulos, subtítulos.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**1234567890!"#\$%&'()\*+,-./**

##### **MINION PRO**

Tipografía adecuada para la visibilidad de un lector, en este caso en la guía didáctica. La Minion Pro fue creada teniendo en cuenta las posibilidades de la tecnología actual, por lo que combina las cualidades estéticas y funcionales de los estilos históricos en los que se fundamenta con la versatilidad que ofrece la tecnología digital. El resultado es un nivel sin precedentes en cuanto a flexibilidad tipográfica. Minion Pro ofrece,

además del juego de caracteres ordinarios, un completo surtido de ligaduras, letras y números alternativos y ornamentaciones. Por todo ello, es una gran elección para casi cualquier proyecto: libros de lujo de edición limitada, boletines, circulares, etc.

## **FAMILIA TIPOGRÁFICA**

### **Regular**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1234567890!"#\$%&'()\*+,-./

### **Italic**

*A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z*

*a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z*

*1234567890!"#\$%&'()\*+,-./*

### **Medium**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1234567890!"#\$%&'()\*+,-./

### **Medium Italic**

*A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z*

*a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z*

*1234567890!"#\$%&'()\*+,-./*

**Semibold**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . /

**Semibold Italic**

*A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z*  
*a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z*  
*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . /*

**Bold**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . /**

**Bold Italic**

***A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z***  
***a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z***  
***1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . /***

**Bold Cond**

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . /**

**Bold Cond Italic**

***A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z***  
***a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z***  
***1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . /***

**FUENTE:** Tipografía Adobe Illustrator Cs5

**ELABORADO POR:** Autores

**3.6. Justificación Cromática del Color**

Mediante un análisis psicológico del color se ha seleccionado los siguientes:

**Tabla 15. Justificación Cromática del Color**

<b>COLOR</b>	<b>RGB</b>	<b>CMYK</b>	<b>JUSTIFICACIÓN</b>
<b>AZUL</b>	36 63 128	100 75 0 20	Se ha utilizado este porcentaje de color porque representa frescura, tranquilidad, además lealtad, confianza, lo cual busca transmitir tecnología y un aprendizaje muy bueno.
<b>ROJO</b>	181 24 28	10 100 100 0	Justificando este porcentaje de color, se puede nombrar que su utilización es importante ya que representa actitud, optimismo, poder y se asocia con la vitalidad y a donde se quiere llegar con la realización de esta guía didáctica, que es el correcto uso de equipos de Laboratorio Multimedia.

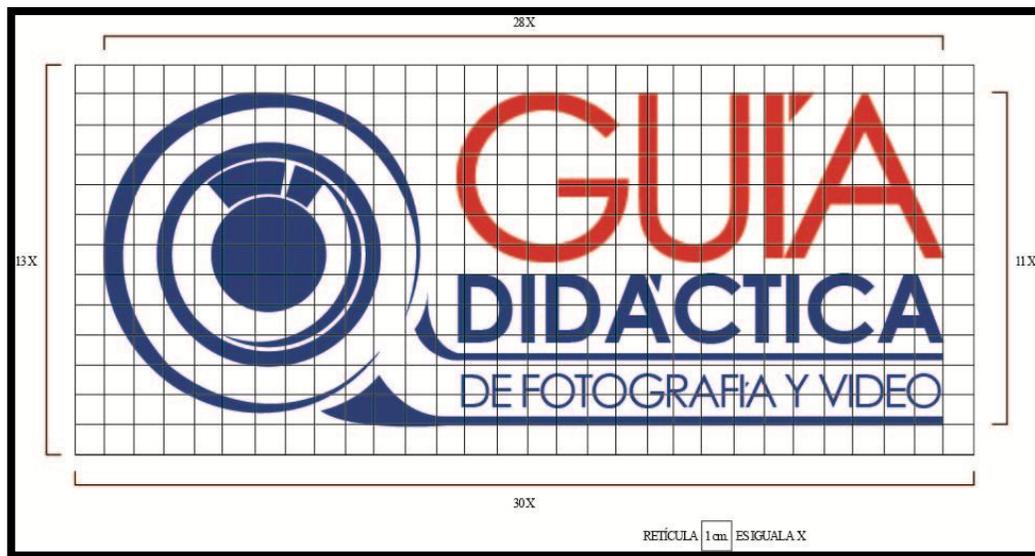
**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### 3.7. Justificación de retícula de logotipo.

La retícula empleada en el logotipo es la Jerárquica ya que el tamaño de la tipografía influye en el lugar donde se presentan con la fusión de tipos con siluetas estilizadas.

Ilustración 22. Retícula del Logotipo



FUENTE: Autores  
ELABORADO POR: Autores

## JUSTIFICACIÓN DEL LOGOTIPO

### 3.8. Usos correctos del logotipo.

El logotipo debe ser utilizado tal y como está determinado, es decir con color: azul y rojo; con sus tamaños establecidos sin variación en su forma. Excepto en ocasiones que será utilizado en fondos con colores escogidos y adecuados para este uso.

**Ilustración 23. Uso Correcto Logotipo 1**



Prioridad de uso del color

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 24. Uso Correcto Logotipo 2**



Logotipo a color sobre fondo gris

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 25. Uso Correcto Logotipo 3**



Logotipo blanco sobre fondo azul

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 26. Uso Correcto Logotipo 4**



Logotipo azul sobre fondo blanco

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 27. Uso Correcto Logotipo 5**



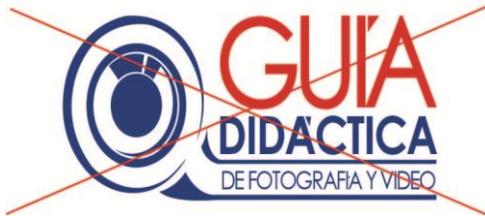
Logotipo blanco sobre fondo rojo

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### 3.9. Usos no correctos del logotipo.

Se recomienda un especial cuidado en evitar usos no correctos que afectan a la imagen de la Identidad de la Guía Didáctica. Para lo cual se han aplicado algunos ejemplos de esto.

**Ilustración 28. Uso Incorrecto 1**



Distorsión en su proporción vertical

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 29. Uso Incorrecto 2**



Distorsión en su proporción horizontal

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 30. Uso Incorrecto 3**



Implementación de elementos

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 31. Uso Incorrecto 4**



Cambios de colores

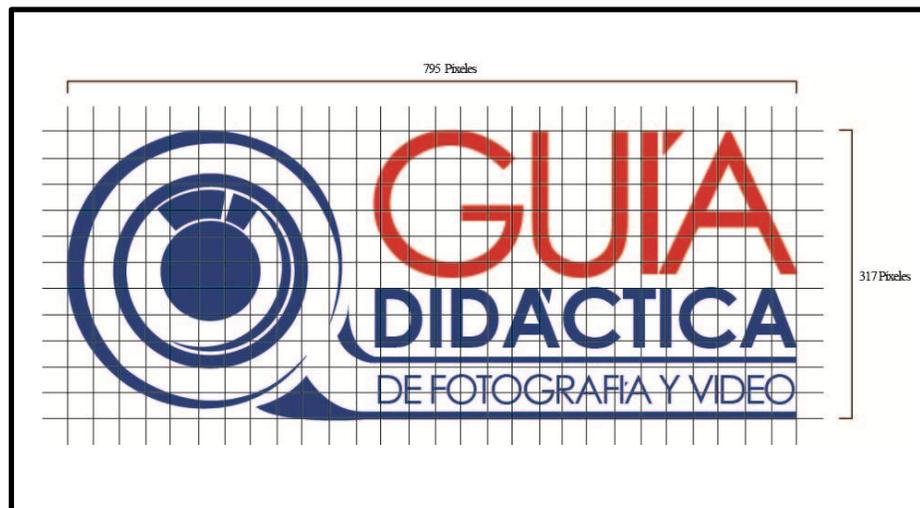
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### 3.10. Tamaños mínimos del logotipo

El tamaño real es de 28 cm de ancho por 11 cm de altura, y en espacio está establecido con 30 cm de ancho y 13 cm de altura. En lo referente al tamaño mínimo que puede ser reproducido conservando su visibilidad y tomando en cuenta que este será impreso.

Para lo cual el tamaño real en píxeles es de: 795 píxeles de ancho y 317 píxeles de altura.

**Ilustración 32. Tamaño Mínimo Logotipo 100%**

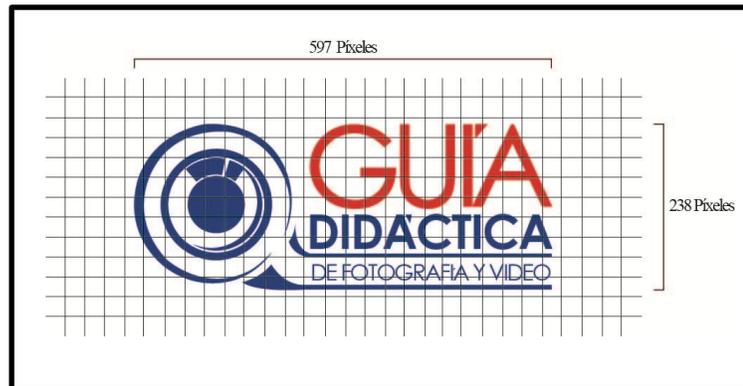


Tamaño real al 100%

**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 33. Tamaño Mínimo Logotipo 75 %**



Tamaño real al 75%

**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 34. Tamaño Mínimo Logotipo 50 %**



Tamaño real al 50%

**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

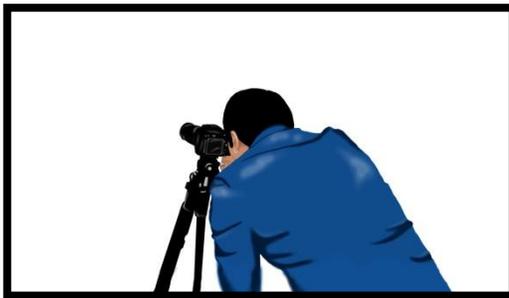
Se ha establecido un tamaño mínimo de 4,5 cm; 532 Píxeles de ancho y 2,32 cm; 274 píxeles de altura, el cual puede ser utilizado en varias aplicaciones.

### 3.11. Ilustraciones

En el caso de las ilustraciones se ha utilizado el Programa Adobe Photoshop en su versión Cs6, en el cual se ha empleado herramientas como: bote de pintura, pincel, cuentagotas, pluma, borrador, entre otras.

Se presentan de la siguiente forma:

**Ilustración 35**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 36**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 37**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 38**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 39**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 40**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 41**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 42**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 43**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 44**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 45**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 46**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 47**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 48**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 49**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 50**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 51**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 52**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 53**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 54**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 55**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 56**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 57**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 58**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 59**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 60**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 61**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 62**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 63**

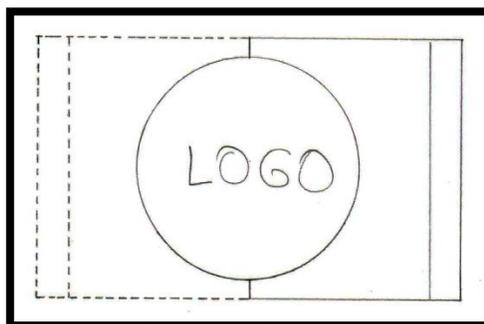


**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### **3.12. Diagramación de guía didáctica**

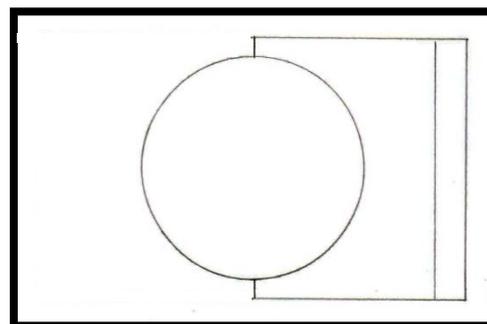
Se ha realizado un boceto previo a la diagramación aplicada en el Programa Adobe InDesign en su versión Cs6, teniendo en cuenta los elementos que se utilizan como son: Ilustraciones, texto, logotipo, números de página, fotografías.

**Ilustración 64. Portada 1**



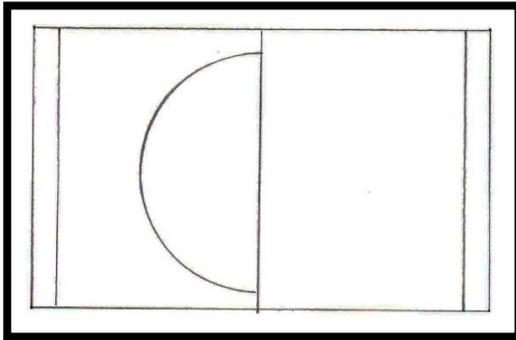
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 65. Portada 2**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 66. Portada Retiro**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 67. Índice**

IND		ICE	
1	_____	7	_____
2	_____	8	_____
3	_____	9	_____
4	_____	10	_____
5	_____	11	_____
6	_____	12	_____

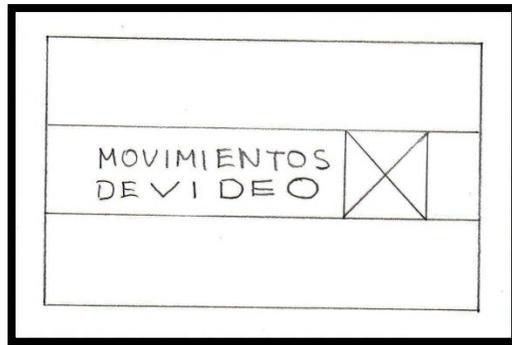
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 68 Separador 1**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 69 Separador 2**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 70 Separador 3**



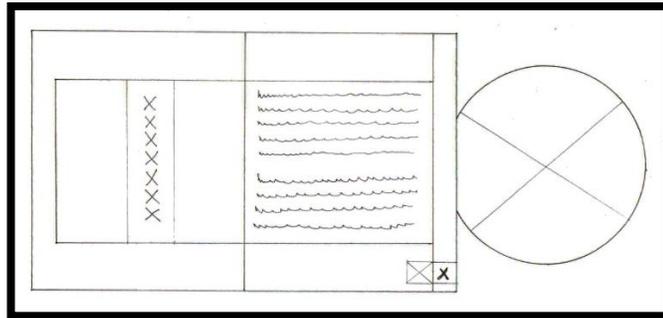
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 71 Separador 4**



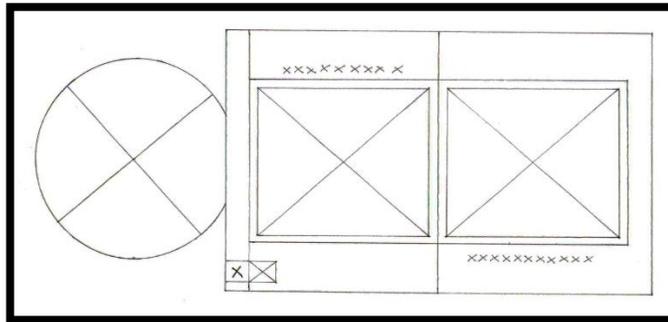
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 72** Página Tiro



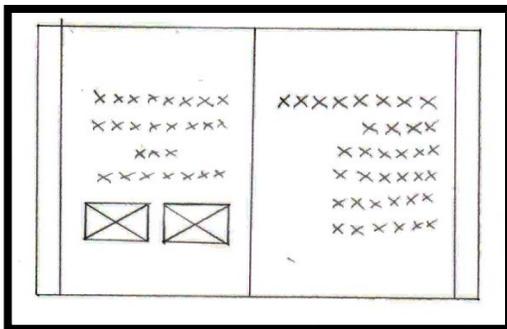
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 73** Página Retiro



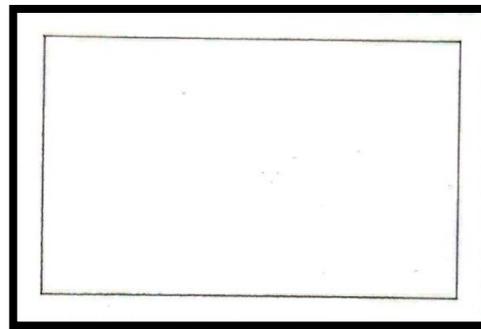
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 74** Créditos



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 75** Contraportada



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### 3.13. Ilustración o vectorización

El proceso de vectorización se ha realizado en el programa Adobe Illustrator en su versión Cs6, utilizando herramientas tales como: Pluma, color, cuentagotas, máscara de recorte, texto, degradado, etc.

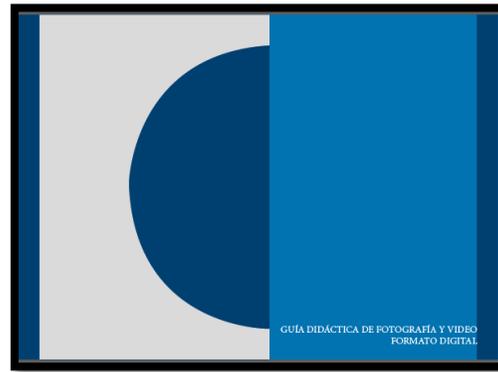
En el caso de los collage se ha utilizado el programa Adobe Photoshop en su versión Cs6, utilizando herramientas tales como: Selección, bote de pintura, ajustes blanco y negro, sombra paralela, marco rectangular, recortar, niveles, enfocar, etc.

**Ilustración 76. Portada Tíro**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 77. Portada Retiro**

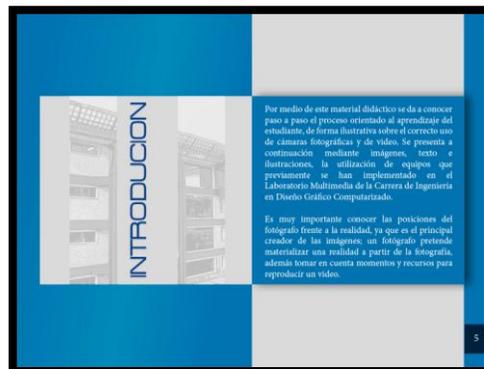


**Ilustración 78. Índice**

<b>INDICE</b>	
1 PORTADA	21-22 OPTICO ZOOM
2 CREDITOS	23-24 OPTICO FOCUS
3-4 INDICE	25-26 OPTICO IRIS FADE
5-6 INTRODUCCION	27-28 OPTICO TILT
SEPARADOR	29-30 CABEZAL PANNING
7-8 MOV. DE FOTOGRAFIA Y VIDEO	31-32 CABEZAL BOOM
9-10 PANELO	33-34 CABEZAL DUTCH
11-12 TILT	35-36 DOLLY DOLLY IN / OUT
13-14 TRAVEL	37-38 DOLLY TRUCK
15-16 DOLLY	39-40 DOLLY TRAVELLING MECANICO
17-18 CRANE	41-42 DOLLY TRAVELLING MANUAL
19-20 MOVIMIENTOS DE VIDEO	

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 79. Introducción**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 80. Separador**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 81. Página Tiro**



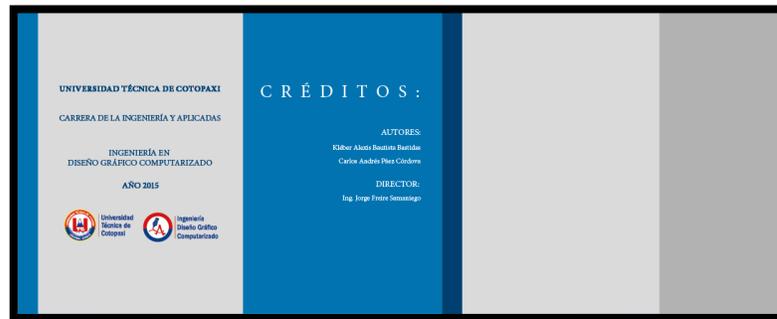
**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 82. Página Retiro**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 83. Contraportada Tiro**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 84. Contraportada Retiro**



**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### **3.14. Justificación del contenido de la Guía didáctica.**

#### **3.14.1. Guía Didáctica**

Es un material educativo diseñado para orientar paso a paso el proceso de aprendizaje del estudiante basándose en texto e imágenes para obtener conocimientos adecuados.

En el presente proyecto se ha realizado anteriormente proceso de bocetaje, selección, eliminación y aprobación de logotipo, Portada y páginas, lo que va a dar la pauta para elaborar el contenido adecuado dentro de nuestra guía didáctica. Teniendo en cuenta partes importantes como por ejemplo: Introducción, Justificación, Logotipo, gama cromática, forma, color, Contenido, ilustraciones, etc.

#### **3.14.2. Justificación**

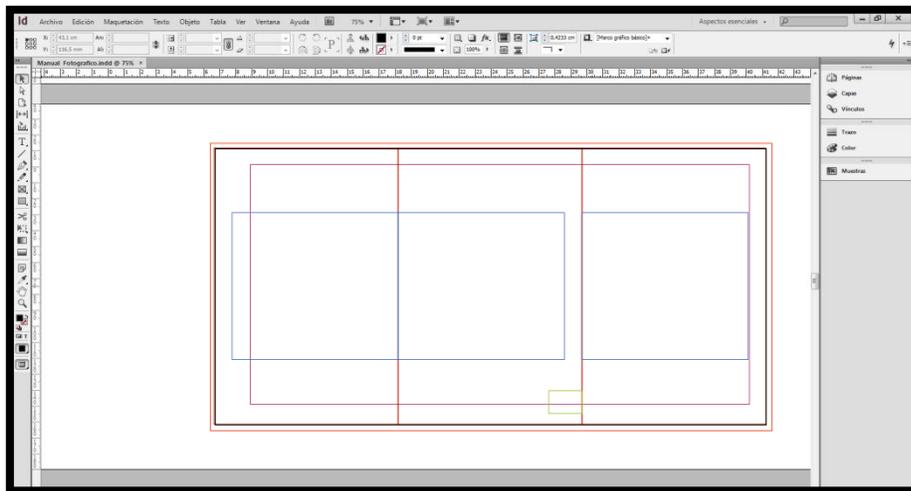
La presente Guía Didáctica tiene como finalidad el aportar a los estudiantes el manejo adecuado de movimientos, ángulos y planos de las cámaras fotográficas y de video, con un proceso breve y fácil de aprendizaje, sobre el uso correcto y normas que se deben seguir para obtener una imagen de calidad con la perspectiva adecuada y deseada. Los resultados obtenidos con una buena toma fotográfica pueden generar muchas expectativas en el ámbito visual ya que transmiten sensaciones, sin explicación, sin texto, sólo imágenes, evidentemente para ello es necesario el uso y dominio de la técnica, pero se debería considerar que una buena fotografía no tiene por qué ser técnicamente perfecta, siempre y cuando pueda llegar a transmitir un mensaje que sea muy significativo y que hable por si solas.

### 3.14.3. Retícula utilizada

En la presente guía didáctica se ha utilizado la Retícula de Columnas, ya que los espacios utilizados han dependido del cuerpo de la tipografía, ilustración, y fotografías.

Importante la utilización de retícula para poder diagramar espacios en el diseño. Ya que se ha utilizado TÍTULOS, LOGOTIPO, SUBTÍTULOS, TEXTO, IMÁGENES E ILUSTRACIONES.

**Ilustración 85. Página Retícula**



**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5

**ELABORADO POR:** Autores

### 3.15. Presentación de contenido de Guía didáctica

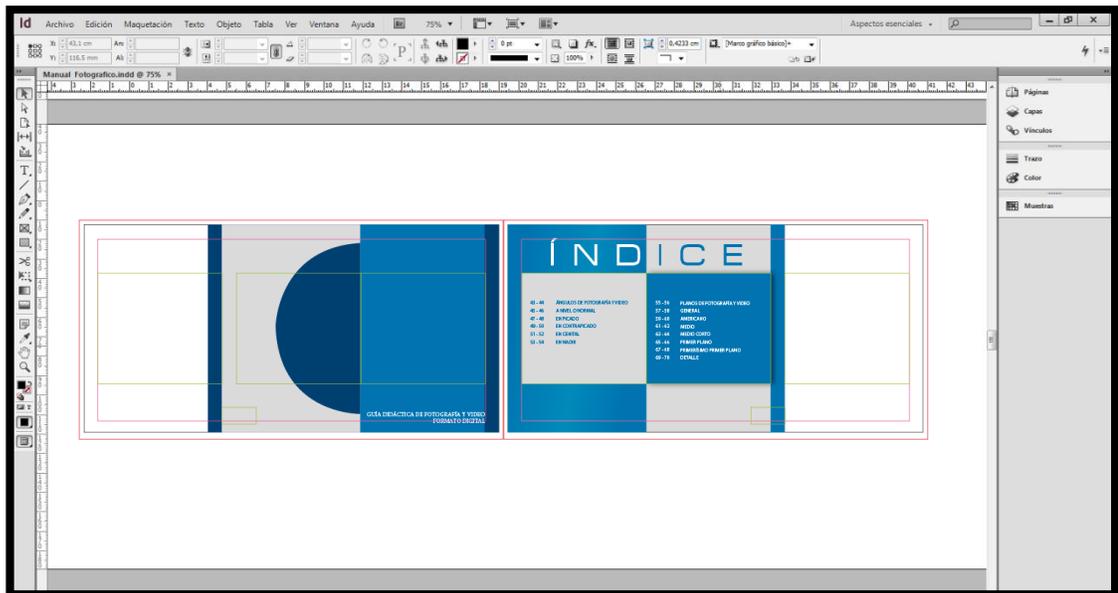
A continuación se presenta todas las páginas elaboradas en el programa Adobe In Design en su versión Cs6.

**Ilustración 86. Página Retícula Portada**



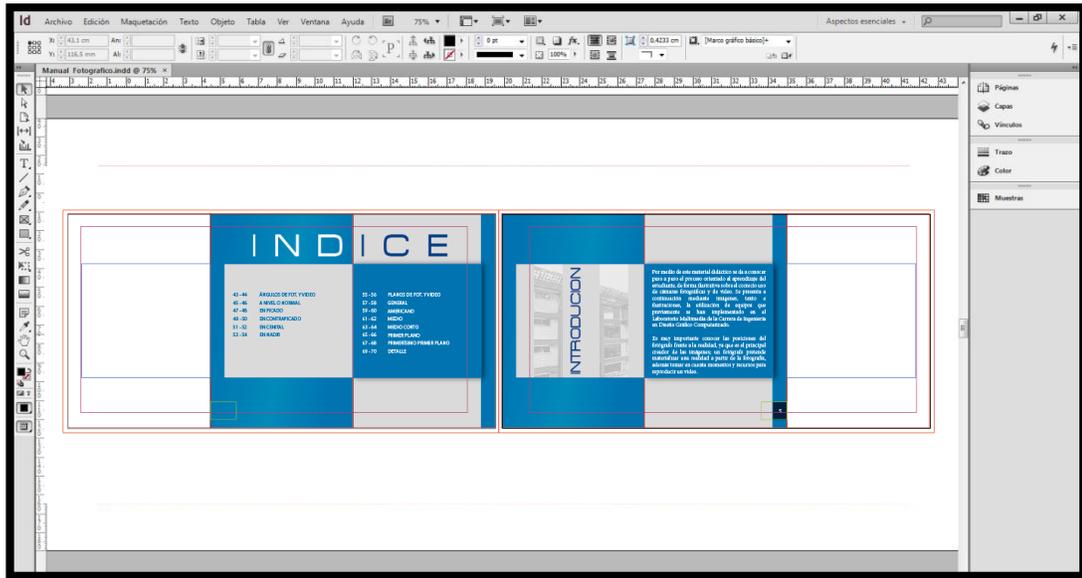
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 87. Página Retícula Portada Reriro, Índice**



**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

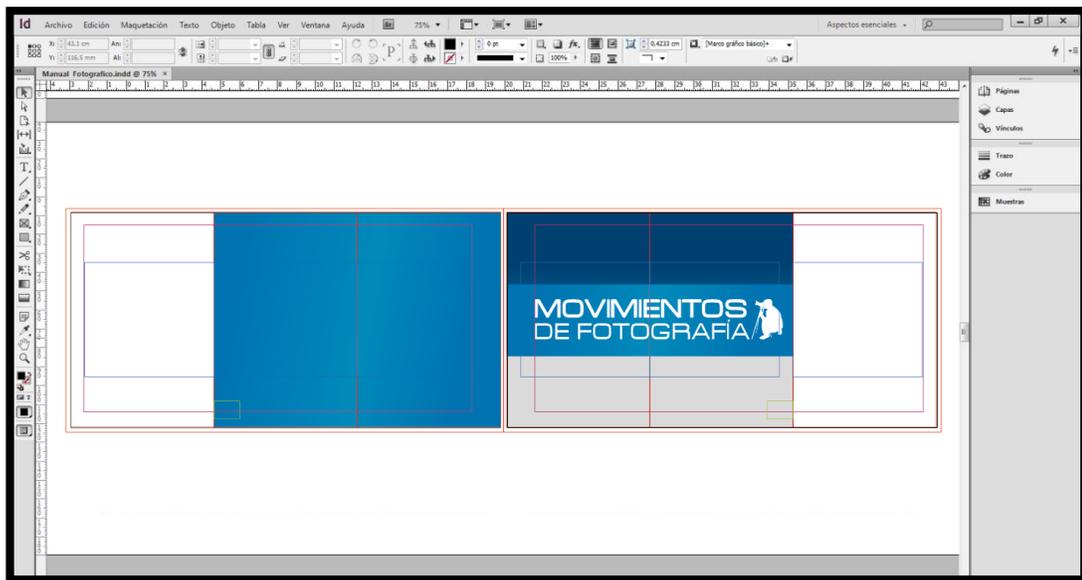
**Ilustración 88. Página Retícula Índice, Introducción**



**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5

**ELABORADO POR:** Autores

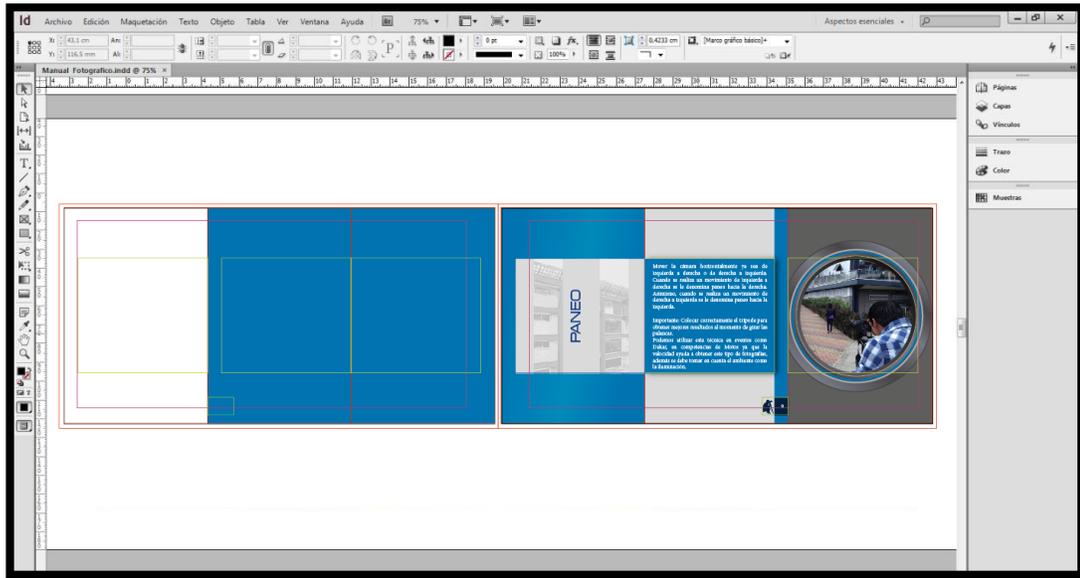
**Ilustración 89. Página Retícula Movimientos de Fotografía**



**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5

**ELABORADO POR:** Autores

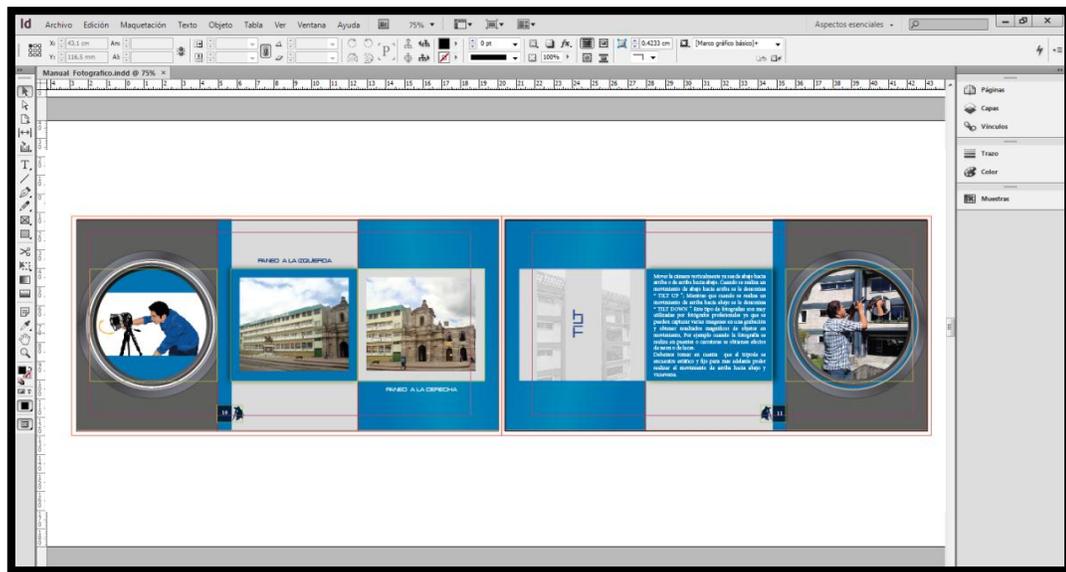
## Ilustración 90. Página Retícula Paneo



**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5

**ELABORADO POR:** Autores

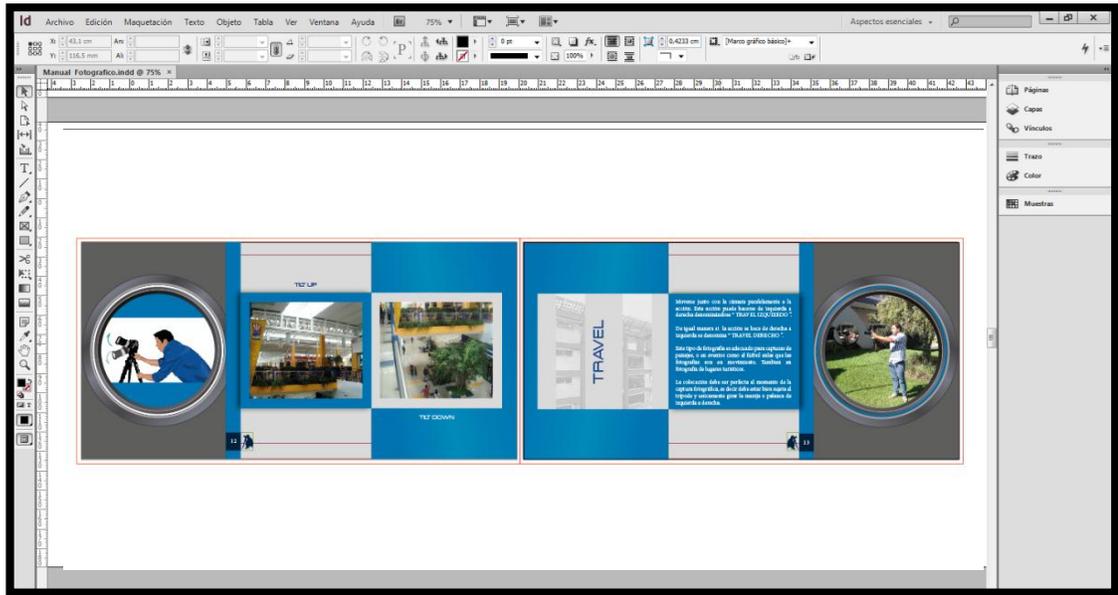
## Ilustración 91. Página Retícula Paneo, Tilt



**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5

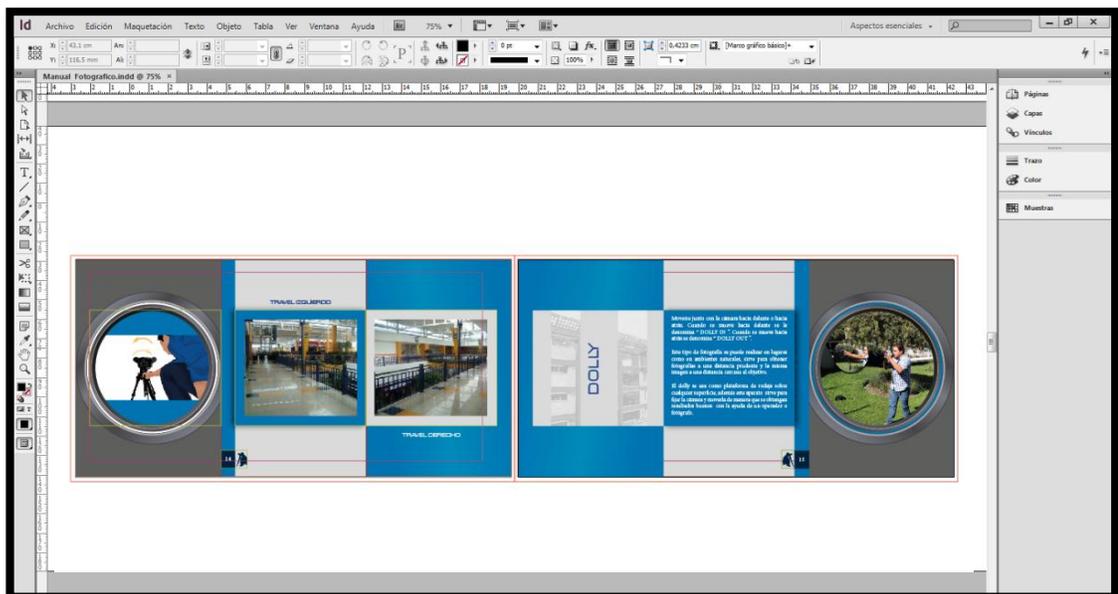
**ELABORADO POR:** Autores

### Ilustración 92. Página Retícula Tilt, Travel



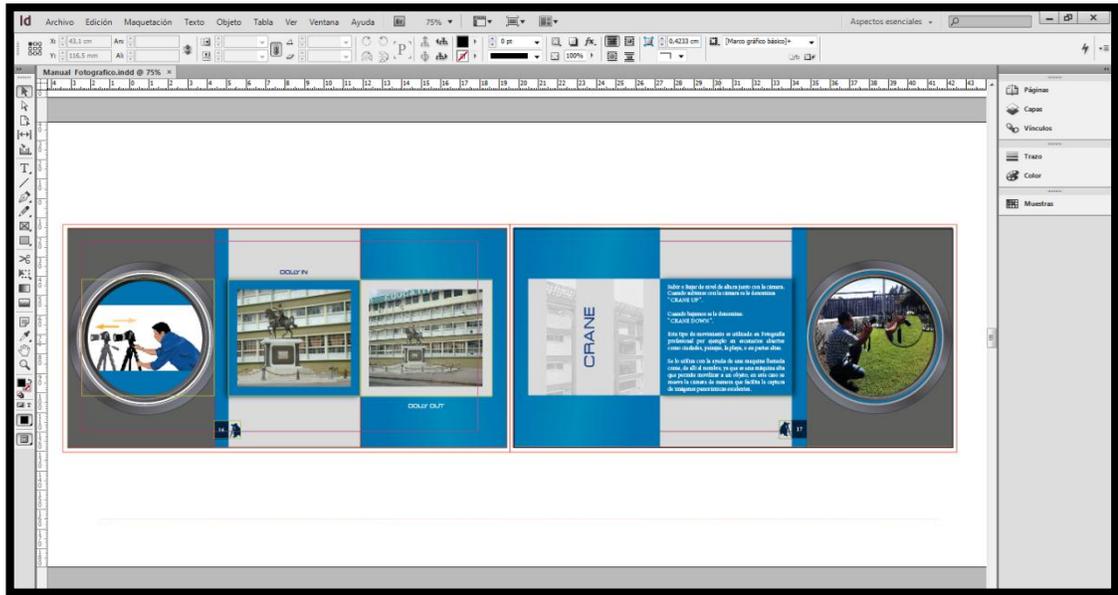
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

### Ilustración 93. Página Retícula Travel, Dolly



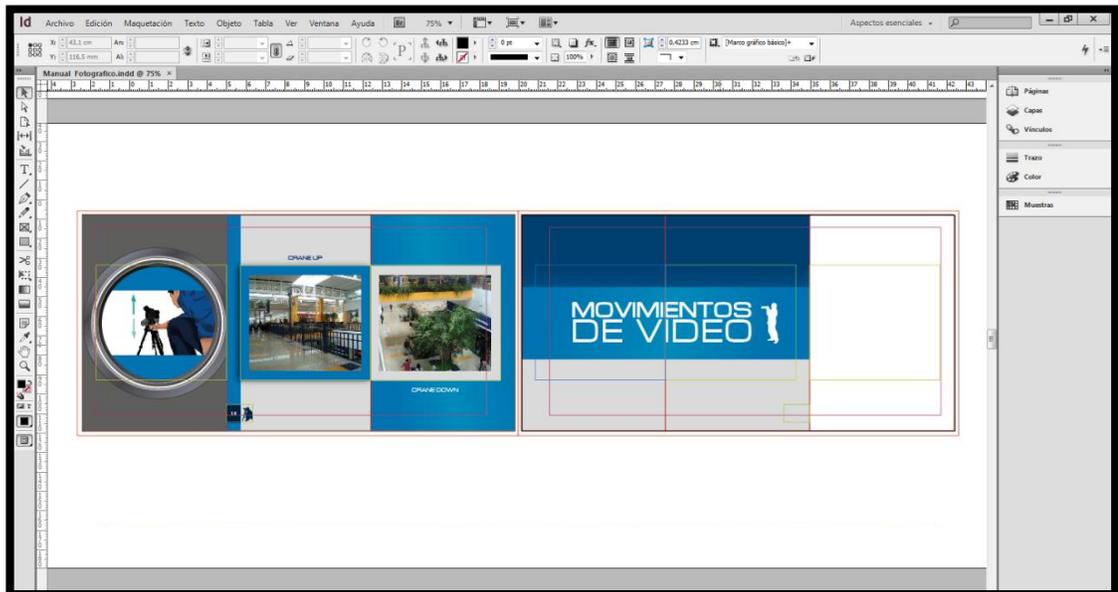
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

**Ilustración 94. Página Retícula Dolly, Crane**



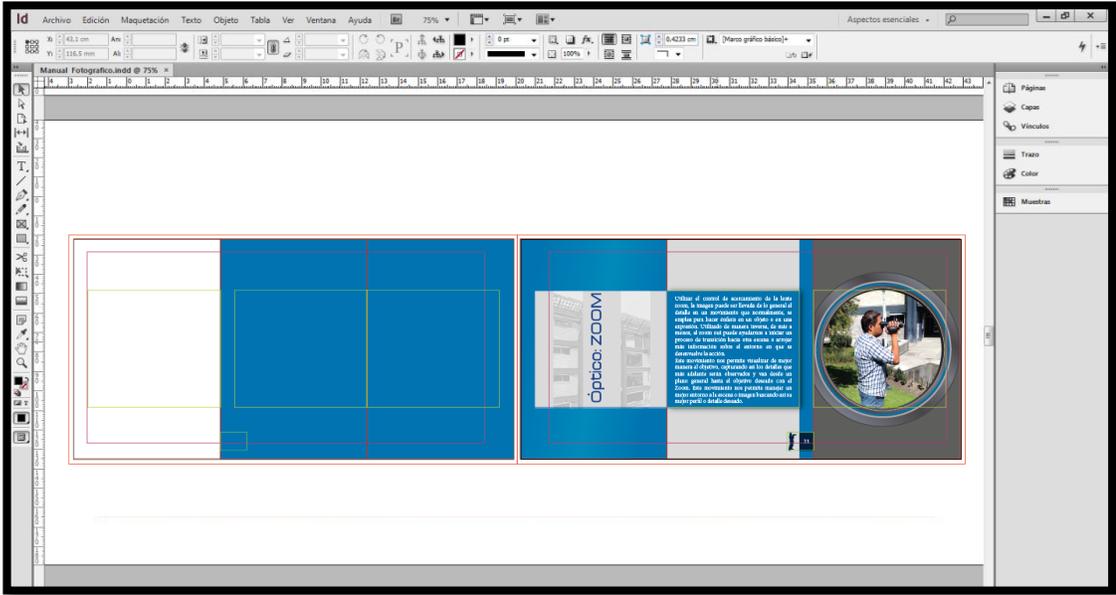
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 95. Página Retícula Crane, Movimientos de Video**



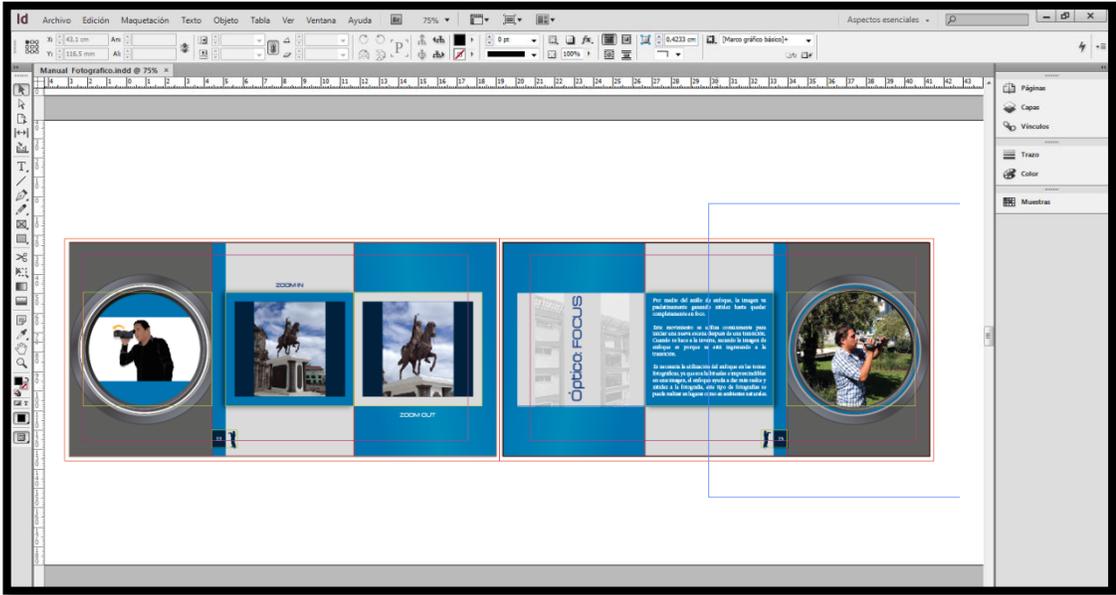
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

Ilustración 96. Página Retícula Óptico Zoom



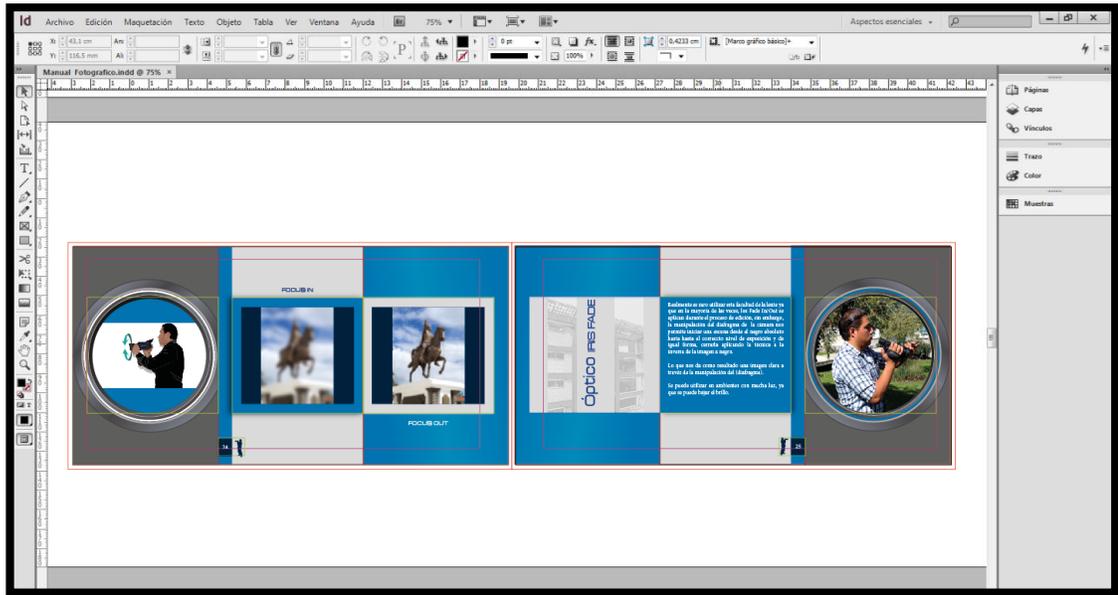
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

Ilustración 97. Página Retícula Óptico Zoom, Óptico Focus



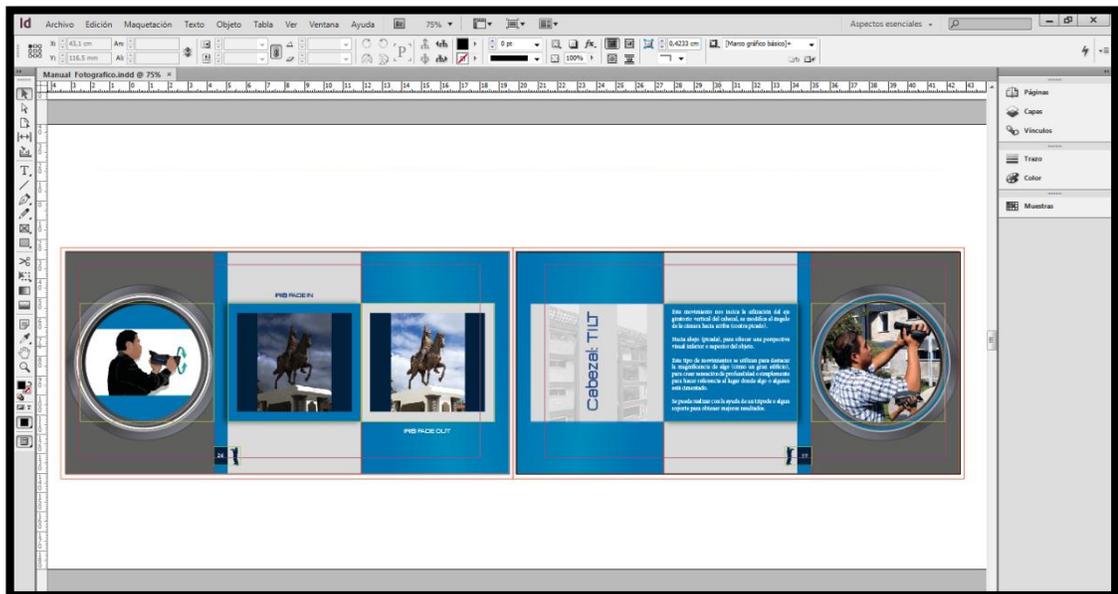
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

### Ilustración 98. Página Retícula Óptico Focus, Óptico Iris Fade



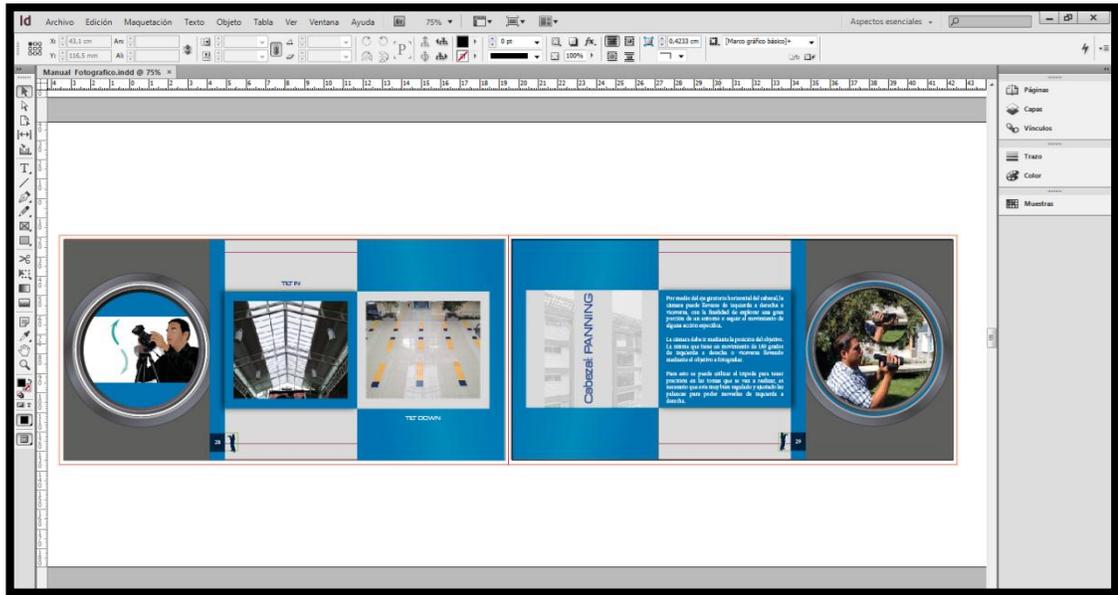
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

### Ilustración 99. Página Retícula Óptico Iris Fade, Cabezal Tilt



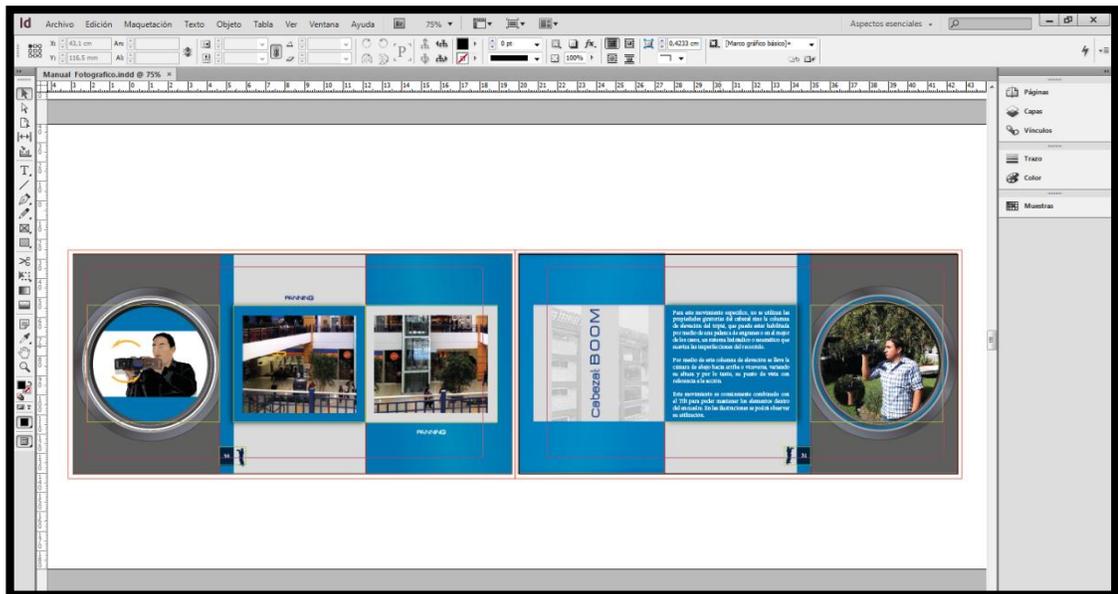
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

**Ilustración 100. Página Retícula Cabezal Tilt, Cabezal Panning**



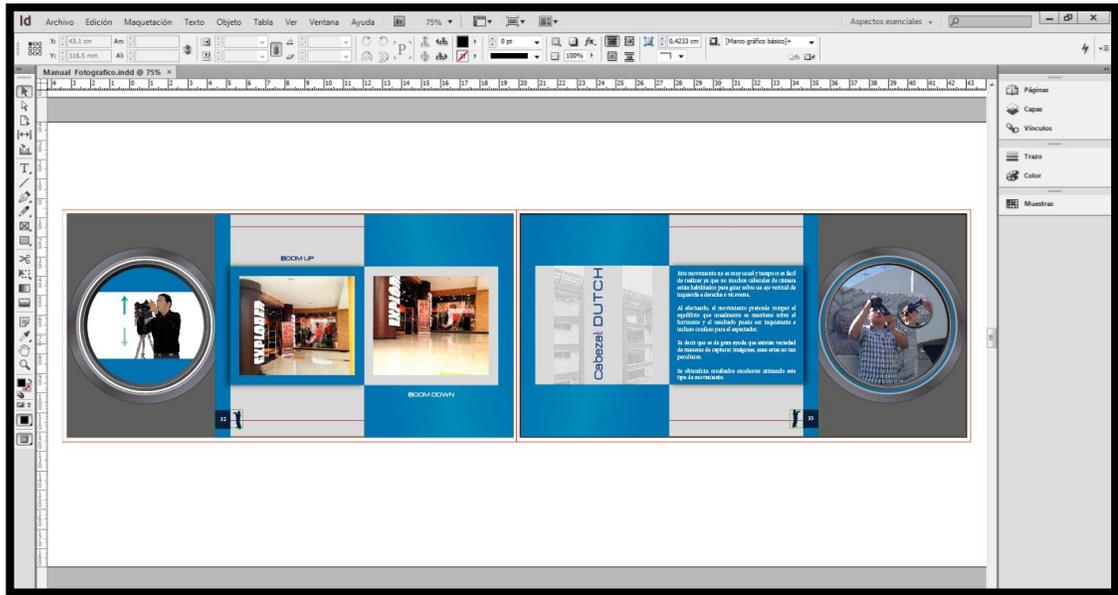
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 101. Página Retícula Cabezal Panning, Cabezal Boom**



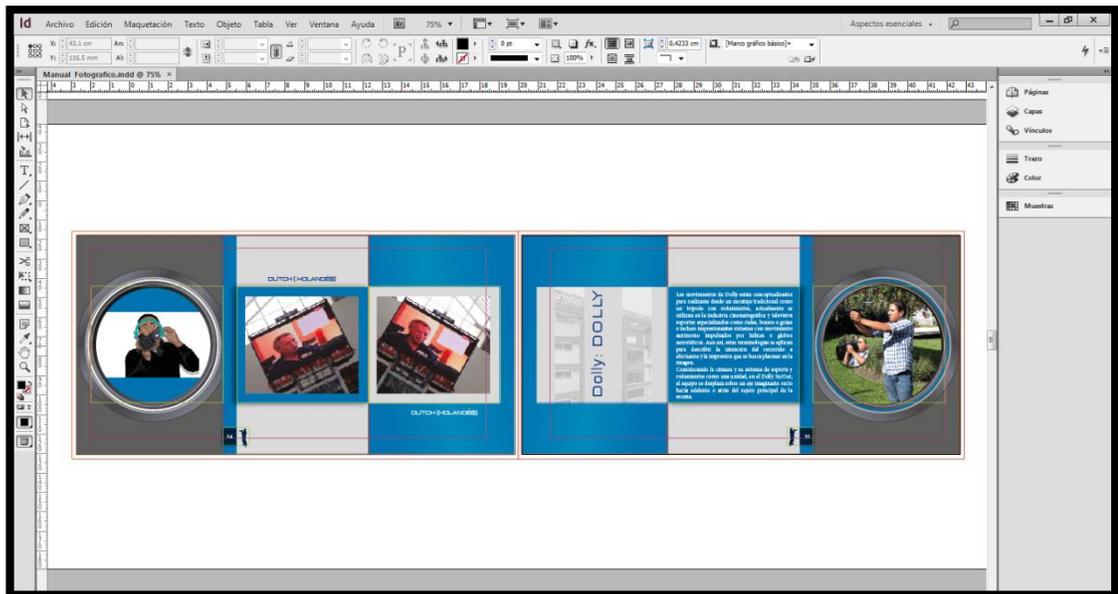
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

### Ilustración 102. Página Retícula Cabezal Boom, Cabezal Dutch



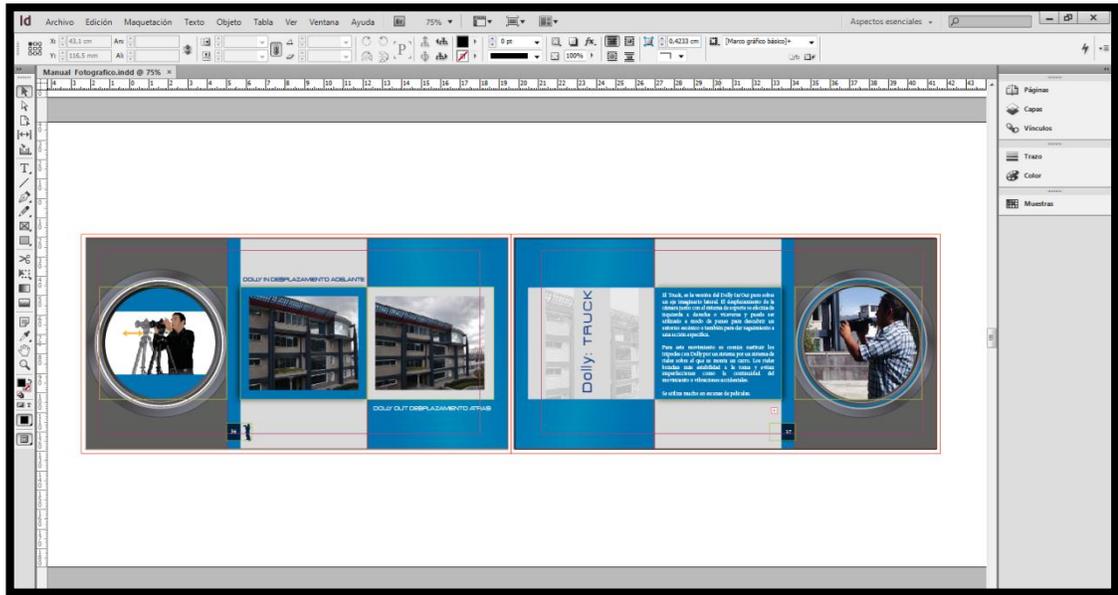
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

### Ilustración 103. Página Retícula Cabezal Dutch, Dolly



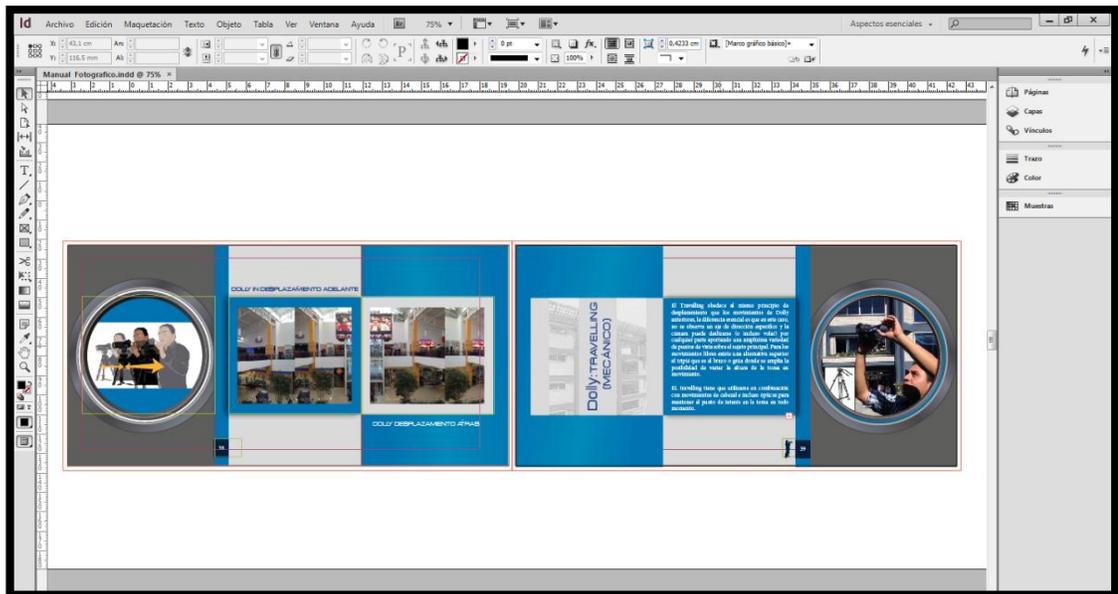
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 104. Página Retícula Cabezal Dolly, Dolly Truck**



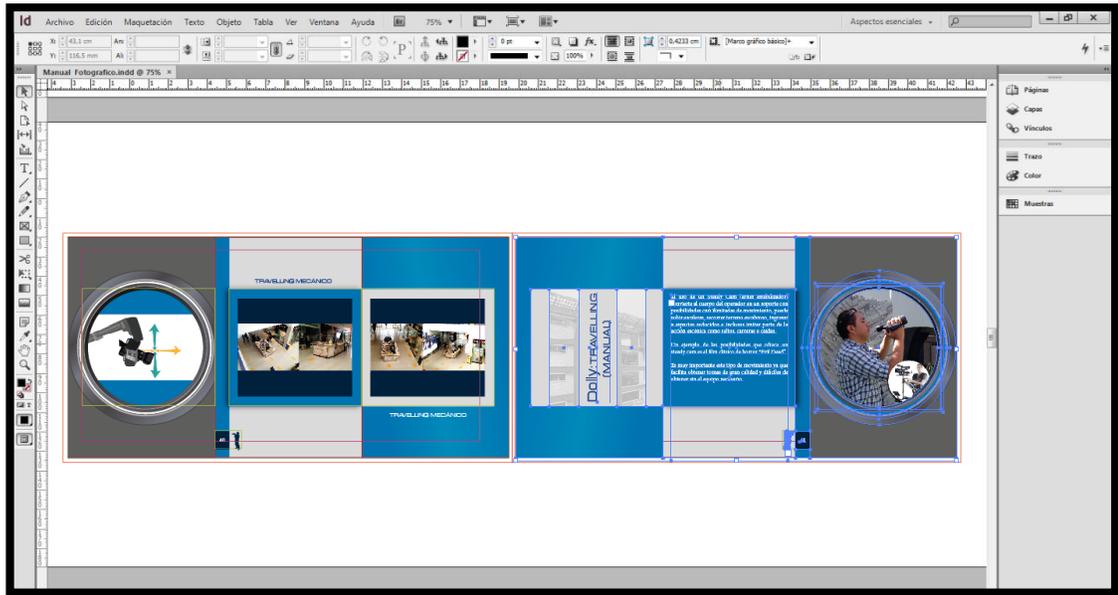
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 105. Página Retícula Dolly Truck, Dolly Travelling Mecánico**



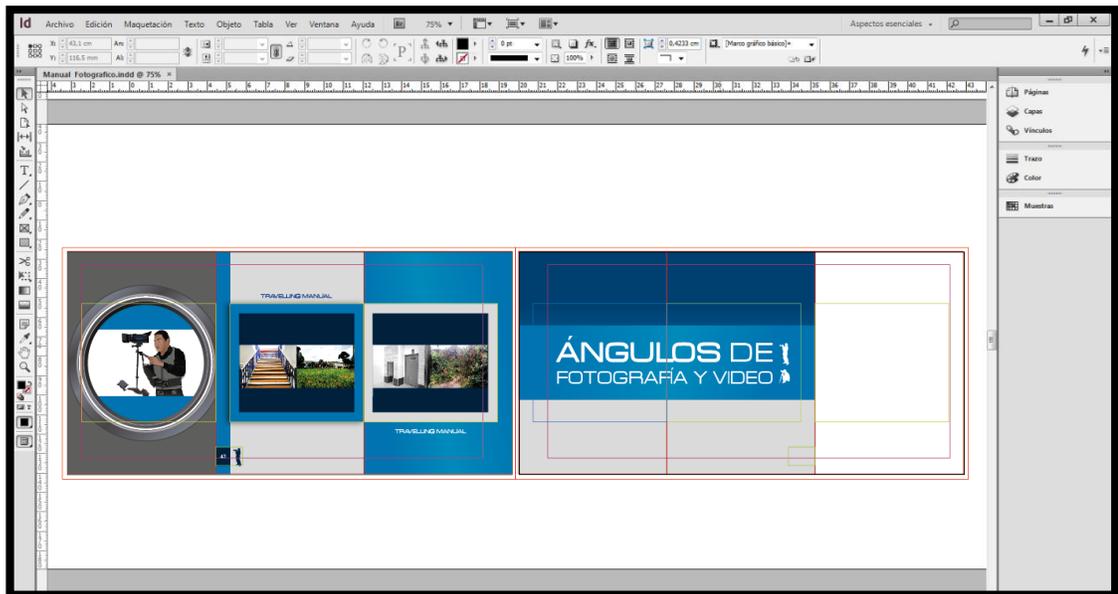
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 106. Página Retícula Dolly Travelling Mecánico, Dolly Travelling Manual**



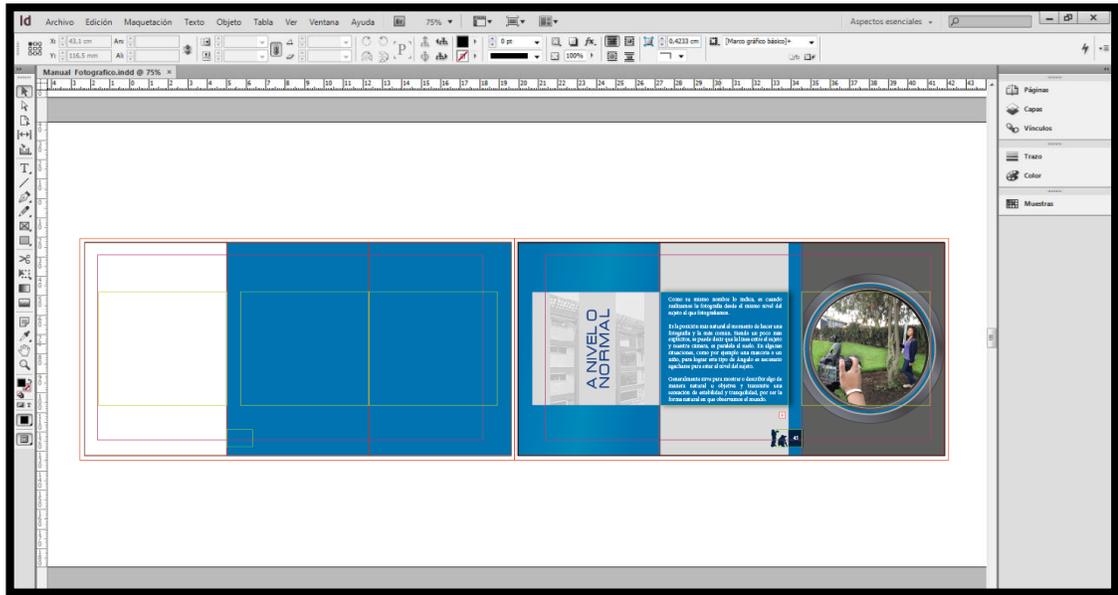
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 107. Página Retícula Dolly Travelling Manual**



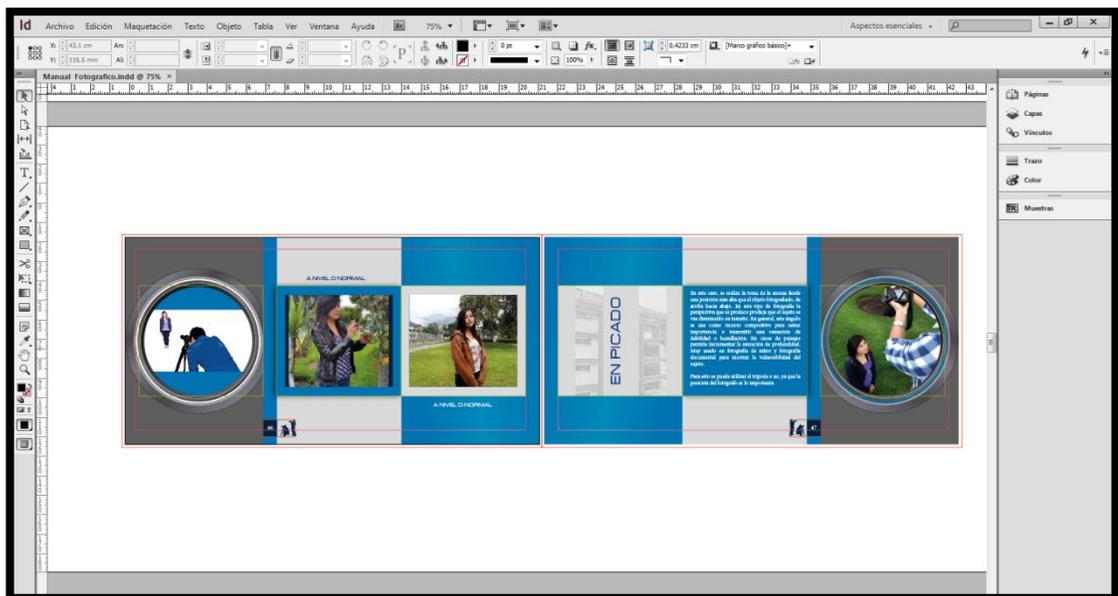
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

### Ilustración 108. Página Retícula Ángulo a Nivel o Normal



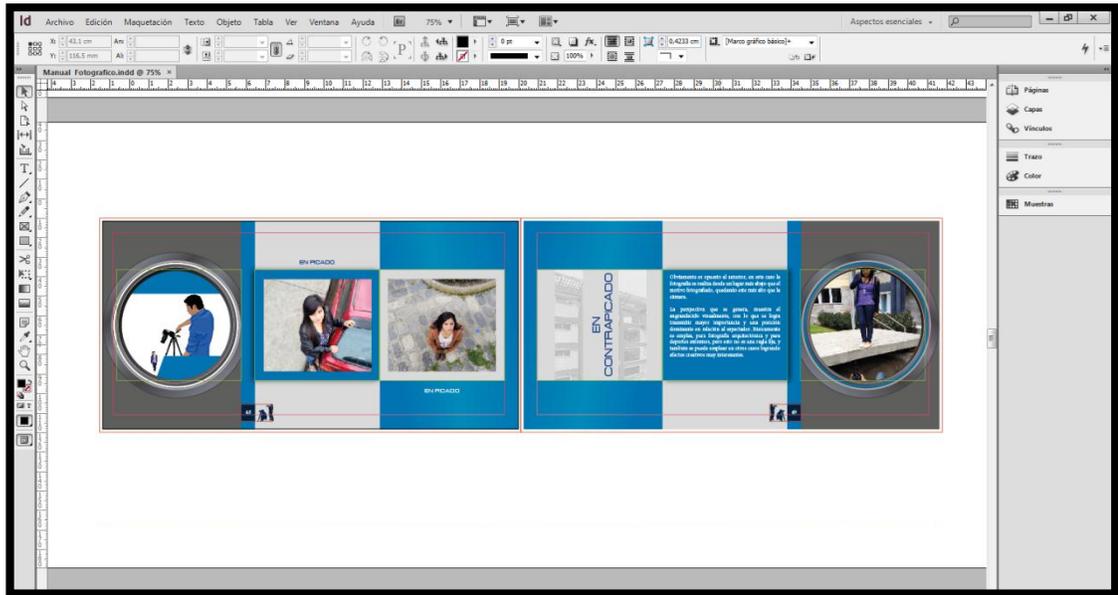
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

### Ilustración 109. Página Retícula Ángulo a Nivel o Normal, En Picado



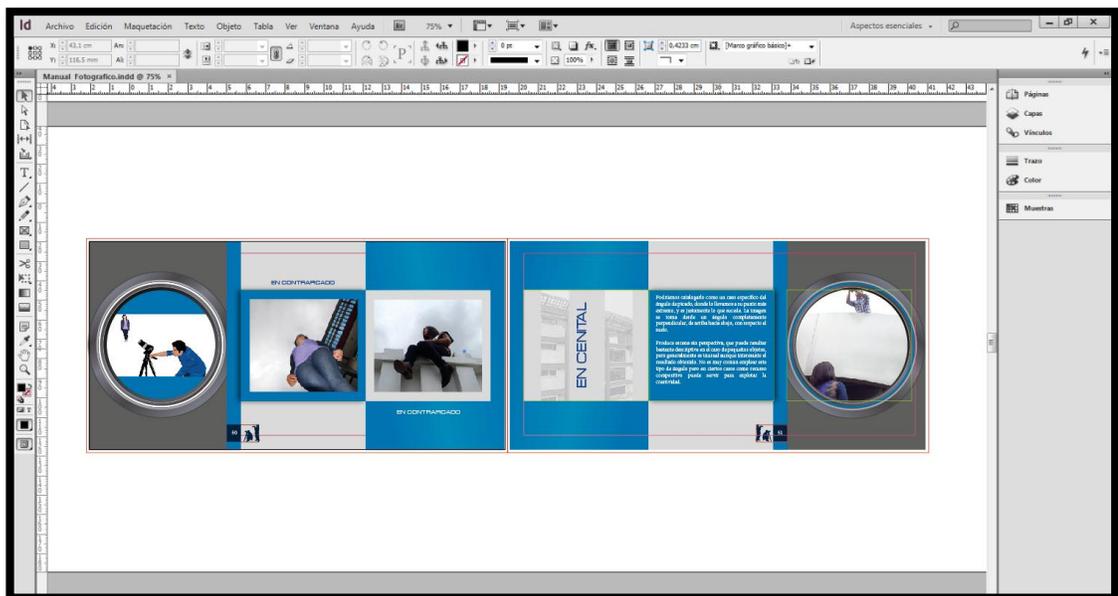
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

### Ilustración 110. Página Retícula Ángulo En Picado, En Contrapicado



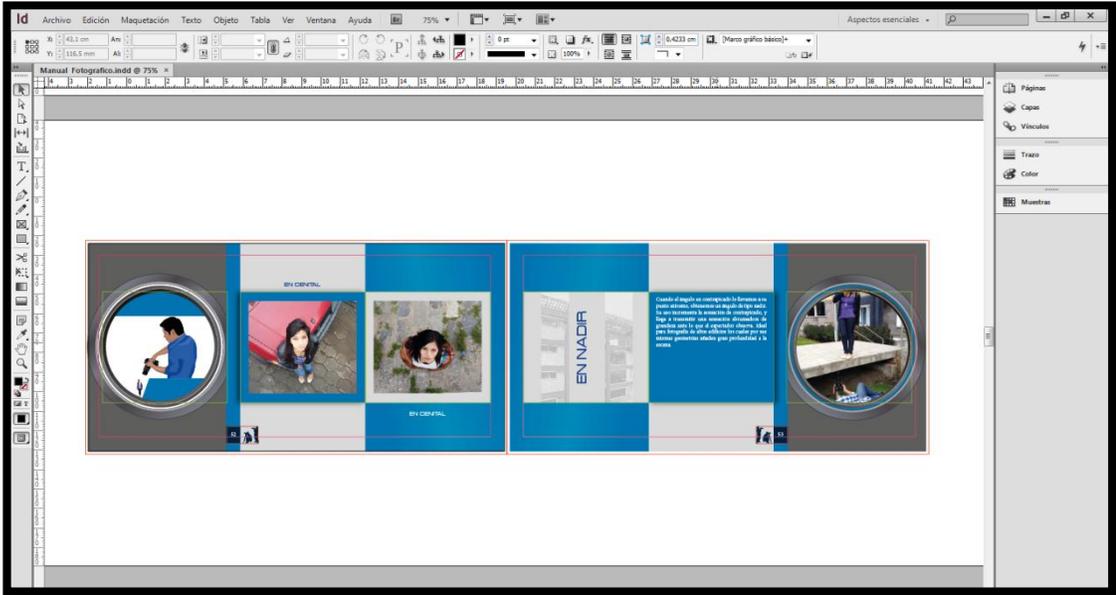
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

### Ilustración 111. Página Retícula Ángulo En Contrapicado, En Cental



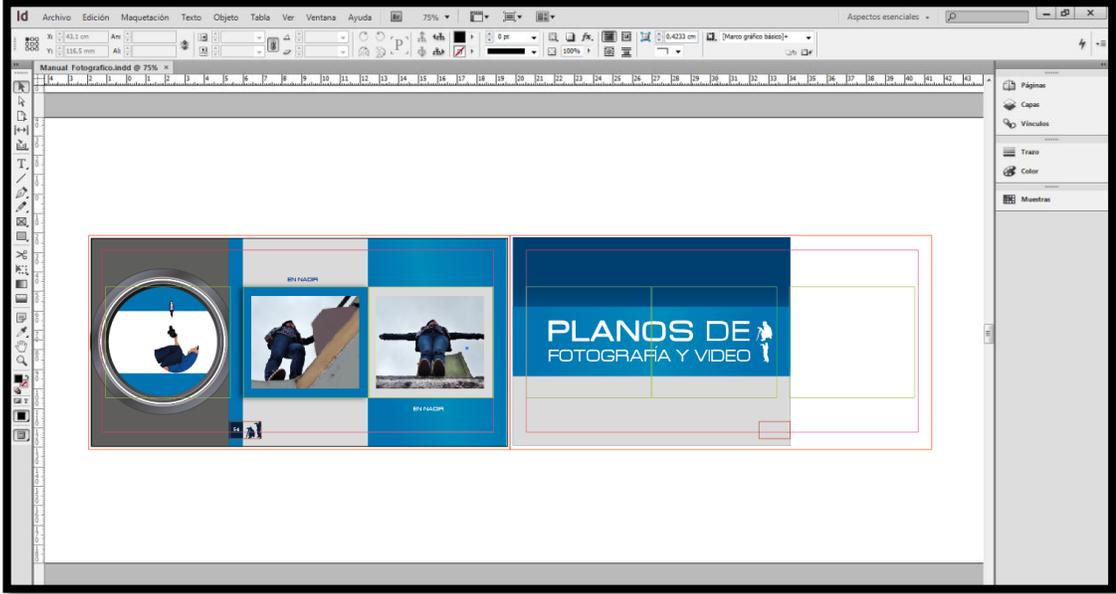
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 112. Página Retícula Ángulo En Cenital, En Nadir**



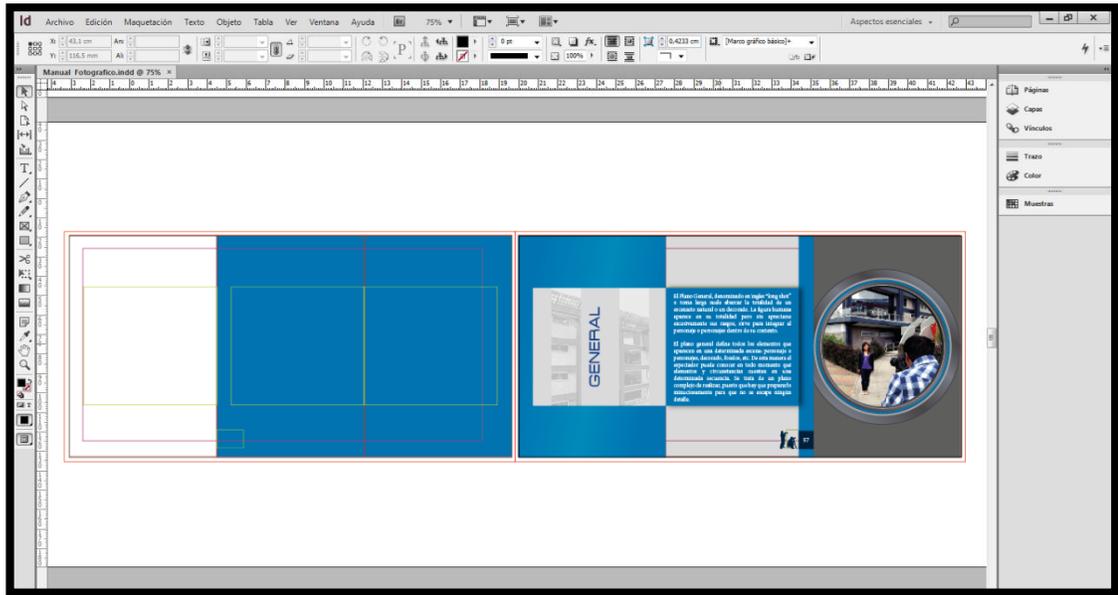
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 113. Página Retícula Ángulo En Nadir**



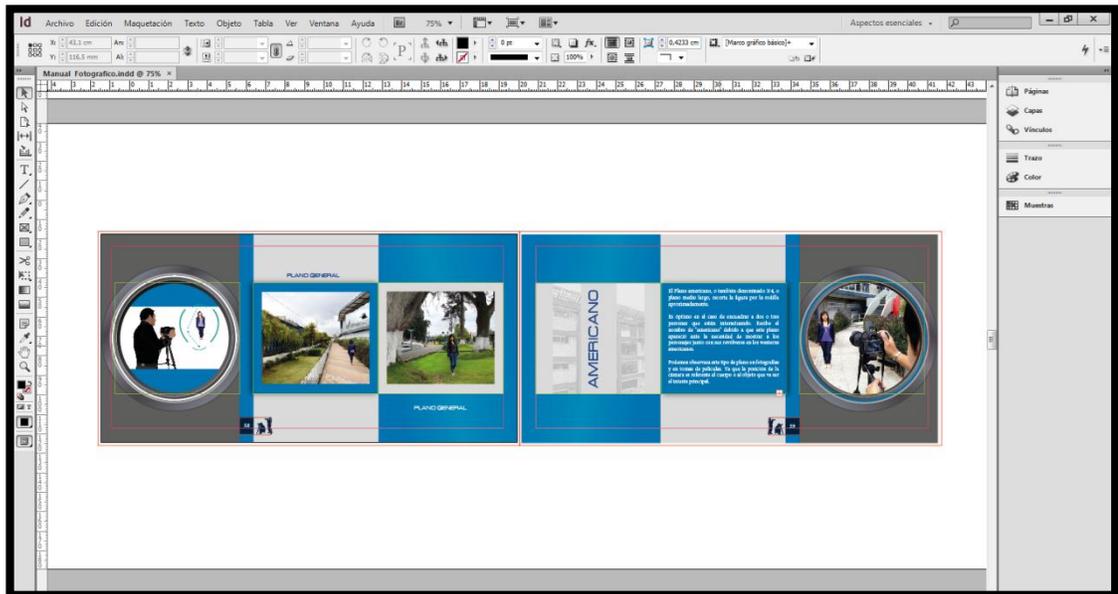
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

### Ilustración 114. Página Retícula Plano General



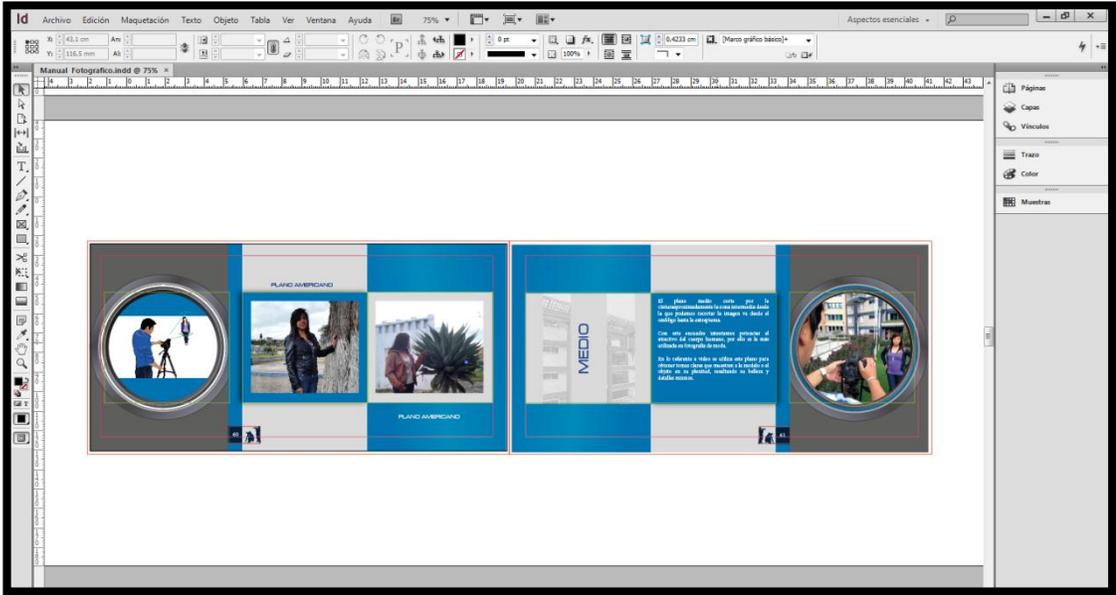
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

### Ilustración 115. Página Retícula Plano General, Americano



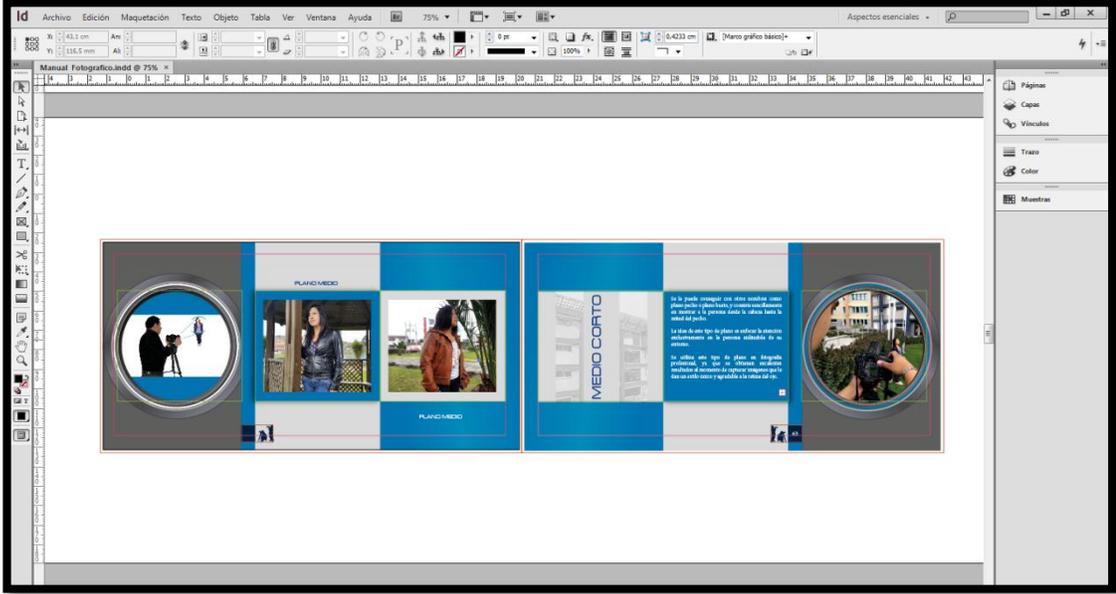
FUENTE: Adobe InDesign Cs5  
ELABORADO POR: Autores

**Ilustración 116. Página Retícula Plano Americano, Medio**



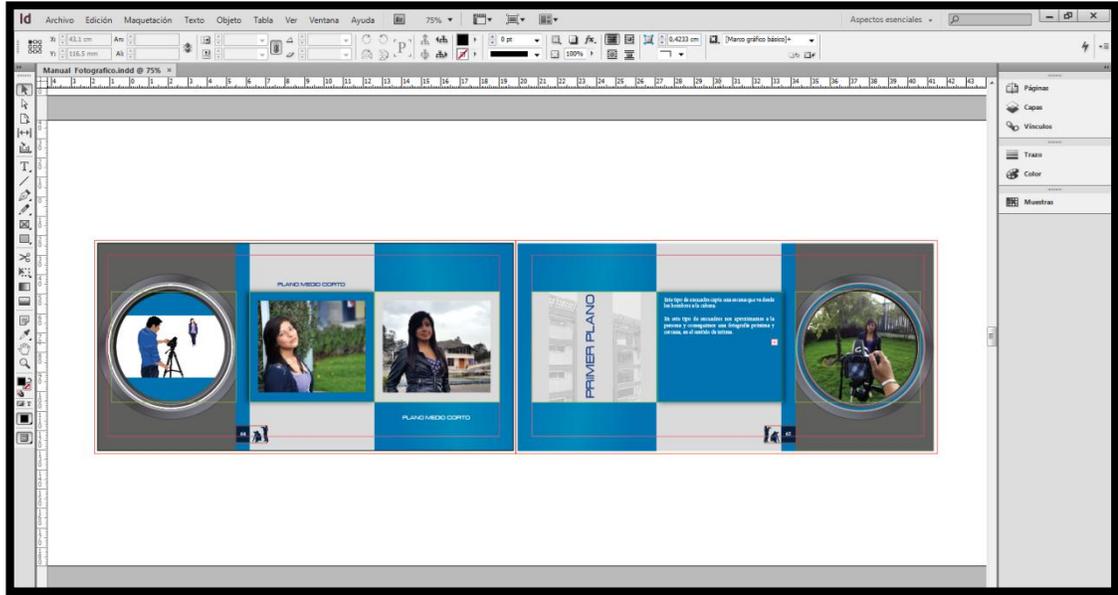
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 117. Página Retícula Plano Medio, Medio Corto**



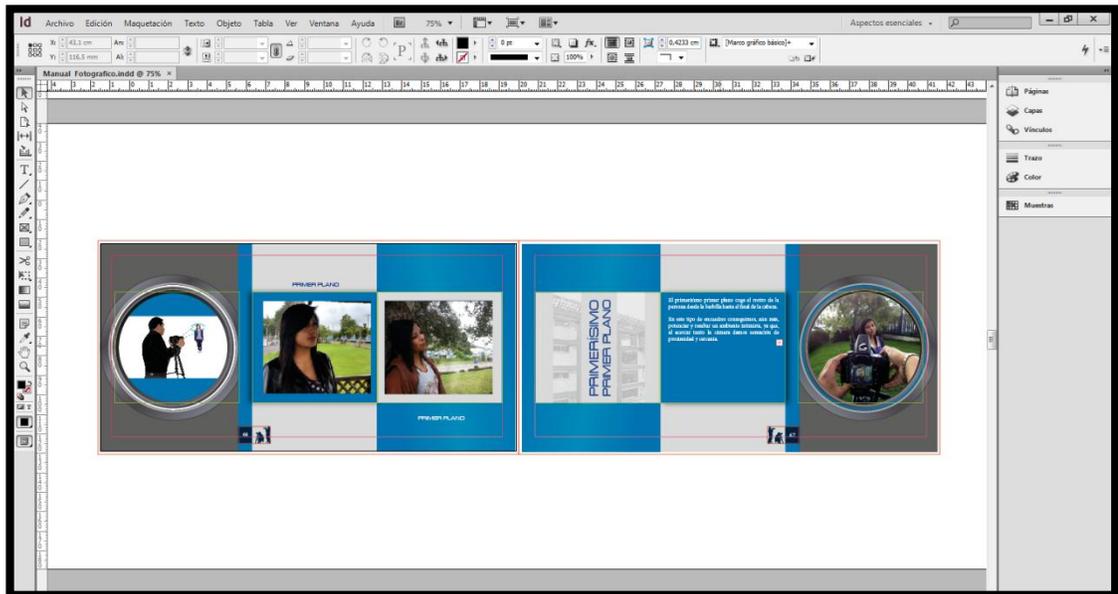
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 118. Página Retícula Plano Medio Corto, Primer Plano**



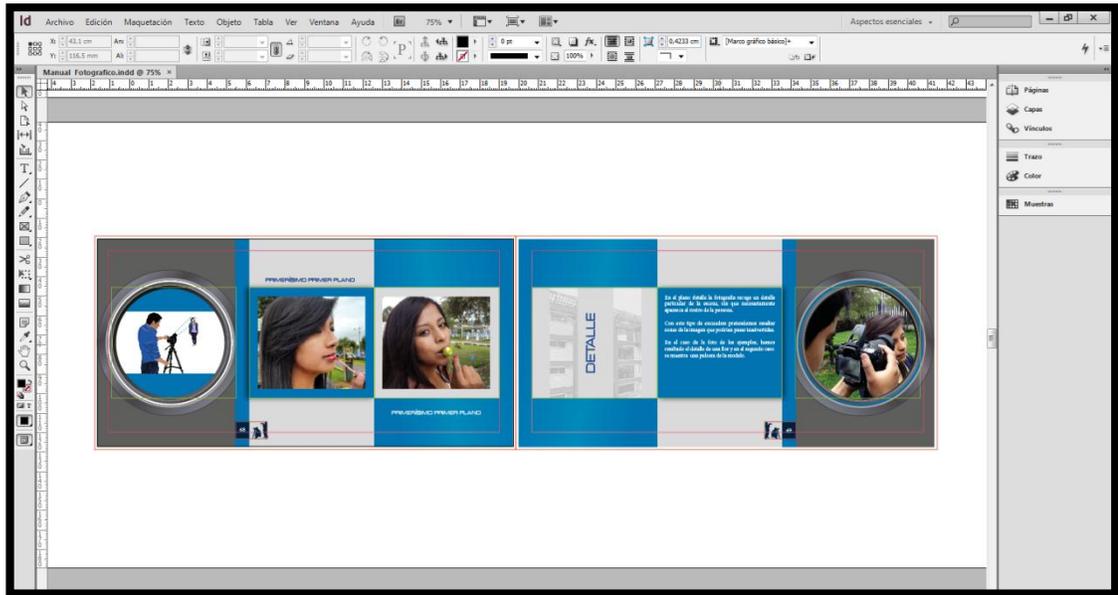
**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

**Ilustración 119. Página Retícula Plano Primer Plano, Primerísimo Primer Plano**



**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

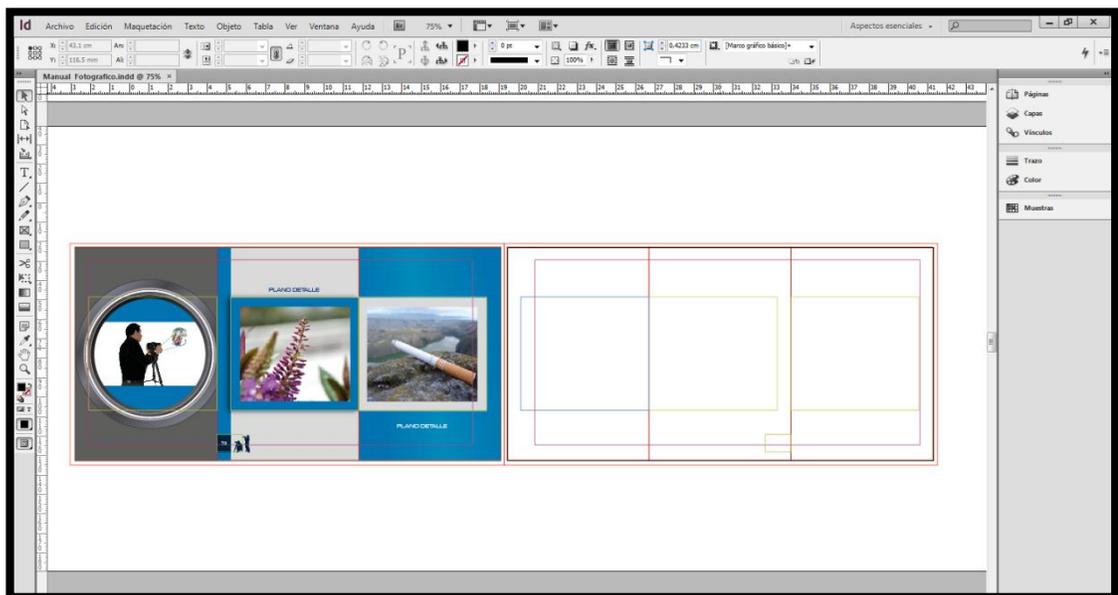
### Ilustración 120. Página Retícula Plano Primerísimo Primer Plano, Detalle



FUENTE: Adobe InDesign Cs5

ELABORADO POR: Autores

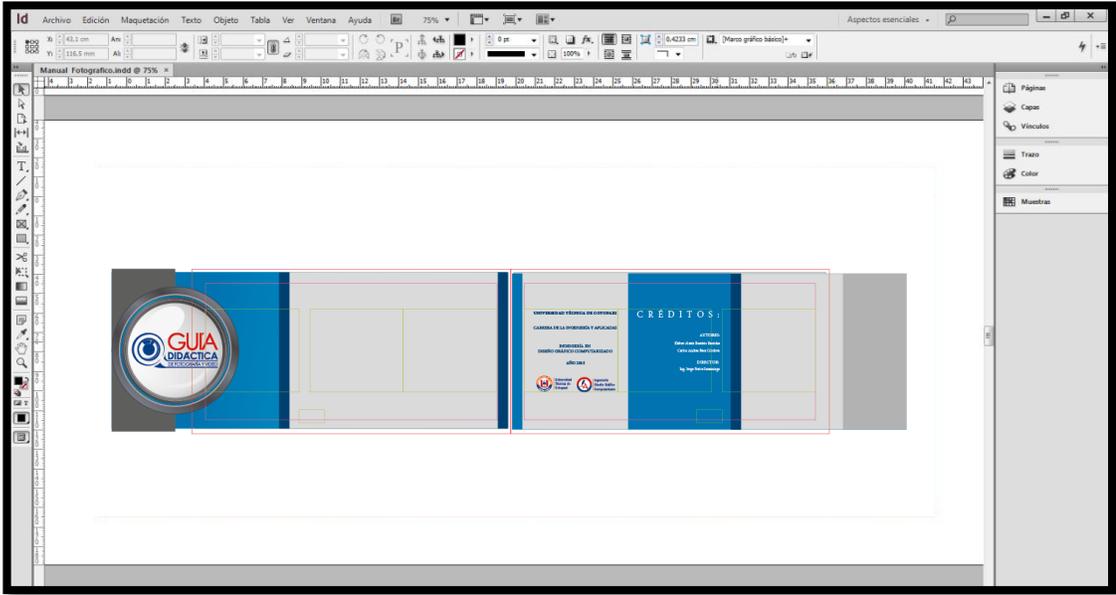
### Ilustración 121. Página Retícula Plano Detalle



FUENTE: Adobe InDesign Cs5

ELABORADO POR: Autores

**Ilustración 122. Contraportada**



**FUENTE:** Adobe InDesign Cs5  
**ELABORADO POR:** Autores

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Al finalizar con la presente investigación y el desarrollo de la misma se ha llegado a tomar en consideración conclusiones que se basan en argumentos o contenidos acordes al tema, además se presenta recomendaciones finales que aportarán con una sugerencia para el correcto uso de la guía didáctica.

### **CONCLUSIONES**

- Es importante la realización de una guía didáctica en la cual se muestre de manera gráfica el uso correcto de equipos de laboratorio, ya que esto aporta al fortalecimiento del conocimiento.
- Utilizando técnicas e instrumentos de investigación se ha dado por entendido que es de gran ayuda para los estudiantes el elaborar la guía didáctica que contiene temas básicos y fundamentales en lo referente a la fotografía y video.
- El tiempo de vida de un equipo fotográfico o de video depende del manejo adecuado que se le dé al mismo; tomando en cuenta que es una herramienta de estudio, por lo que el presente proyecto de investigación sirvió para buscar una solución a esta problemática.
- Todos los estudiantes sin excepción alguna tenemos el derecho de una educación digna, es por esta razón que la guía didacta está pensada como un aporte al laboratorio de multimedia, utilizando medios de comunicación fáciles de identificación a los estudiantes como son imágenes, colores, textos, ilustraciones.

## **RECOMENDACIONES**

- Es recomendable adquirir conocimientos, de una mejor manera sea mediante la didáctica, lo que se ha desarrollado en el presente proyecto se orienta al manejo de equipos.
- Los equipos de laboratorio deben ser utilizados de una manera correcta, para que no surjan inconvenientes al momento de usarlos.
- Además de obtener información se debe investigar de forma más amplia sobre movimientos, planos y ángulos, para que se comprenda de mejor manera y realizar prácticas.

## Bibliografía

**AGUILAR, Ruth. 2004.** La Guía Didáctica, un material educativo. *AIESAD*. [En línea] 2004. <http://www.biblioteca.org.ar/libros/142124.pdf>.

**ANNUKKA, Sanna. 2009.** 2009.

**ARANGO, Luis. 2013.** BIBLIOTECA VIRTUAL. *BIBLIOTECA LUIS ÁNGEL ARANGO*. [En línea] 2013. [Citado el: 01 de Agosto de 2014.] <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/per87.htm>.

**BARTOLOMÉ, Antonio. 2003.** Video Digital. [En línea] 2003. [http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/03\\_video\\_digital.pdf](http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/03_video_digital.pdf).

**BEHOCARAY, Grisel. 2013.** Diseño Multimedia. *Diseño Multimedia*. [En línea] 2013. [Citado el: Jueves 24 de Octubre de 2013.] [http://competenciastic.educ.ar/pdf/disenomultimedia\\_1.pdf](http://competenciastic.educ.ar/pdf/disenomultimedia_1.pdf).

**BEHOCARAY, Grisel. 2013.** Diseño Multimedia. *Diseño Multimedia*. [En línea] 2013. [Citado el: Jueves 24 de Octubre de 2013.] [http://competenciastic.educ.ar/pdf/disenomultimedia\\_1.pdf](http://competenciastic.educ.ar/pdf/disenomultimedia_1.pdf).

**CÁCERES, Alicia, PERIÉ, Alejandra y REPETTO, Gerardo. 2008.** *Fotografía*. Nueva Córdoba-Argentina : Ies Siglo21 Buenos Aires y Copiar Ituzaingó 494 Nueva Córdoba, 2008.

**CARVAJAL, Margarita. 2009.** Fundación Académica de Dibujo Profesional. *La Didáctica en la Educación*. [En línea] 2009. [http://www.fadp.edu.co/uploads/ui/articulos/LA\\_DIDACTICA.pdf](http://www.fadp.edu.co/uploads/ui/articulos/LA_DIDACTICA.pdf).

**CLIOVIRTUAL. 2013.** Retícula Diagramación. *Retícula Diagramación*. [En línea] 02 de Octubre de 2013. [Citado el: 10 de Febrero de 2014.] <http://www.slideshare.net/cliovirtual/clase-vii-la-reticuladiagramacin>.

**ENRIQUEZ, Pedro. 2009.** MANUAL ADOBE INDESIGN CS5 BASICO. *Manual Adobe Indesign Cs5 Basico*. [En línea] IDAT, 2009. [Citado el: 10 de Junio de 2014.] <http://www.youblisher.com/p/101744-MANUAL-ADOBE-INDESIGN-CS5-BASICO/>.

**ENRIQUEZ, Pedro. 2009.** MANUAL ADOBE INDESIGN CS5 BASICO. *Manual Adobe Indesign Cs5 Basico*. [En línea] IDAT. [Citado el: 10 de Junio de 2014.] <http://www.youblisher.com/p/101744-MANUAL-ADOBE-INDESIGN-CS5-BASICO/>.

**FERNÁNDEZ, Victor. 2009.** *Adobe Photoshop CS4*. Lima - Perú : Empresa Editora Macro E.I.R.L., 2009.

**Fontcuberta y Costa, Joan Joan. 1990.** *Foto-Diseño*. Barcelona-España : ceac s.a., 1990. 2da.

**González, Guillermo. 2014.** Ciberaula Multimedia. *Edición de Video Digital*. [En línea] 2014. [http://multimedia.ciberaula.com/articulo/edicion\\_video\\_digital/](http://multimedia.ciberaula.com/articulo/edicion_video_digital/).

**Hedgecoe, John. 1994.** *FOTOGRAFÍA BÁSICA*. Hong Kong : Mandarin Offset, 1994. 84-329-1641-2.

**Hernández, Mauricio. 2009.** La retícula en el diseño gráfico. *¿ Qué es la retícula ?* [En línea] 25 de Abril de 2009. [Citado el: 12 de Febrero de 2014.] <http://www.uxabilidad.com/disenio/la-reticula-en-el-disenio-grafico.html>.

**Joan, Joan Fontcuberta y Costa. 1990.** *Foto-Diseño*. Barcelona-España : Sirven Grafic, 1990. 2da.

**Juan, Fontcuberta. DDD.**

**Jurado, Aurora. 2011.** Senda al Conocimiento. *Qué es la Didáctica*. [En línea] 27 de Octubre de 2011. <http://sendaalconocimiento.blogspot.com/2011/10/que-es-la-didactica.html>.

**Manjarrez, De la Vega Juan. 2001.** *Diseño Editorial*. Londres : s.n., 2001.

**Meggs, Philip B. 2000.** *HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO*. México : Ultra, S.A. de C.V., 2000.

—. 2000. *HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO*. México D.F. : Ultra, S. A. de C. V., 2000.

**Mendoza, Melissa. 2012.** CAMARA FOTOGRAFICA. *CAMARA FOTOGRAFICA*. [En línea] 14 de Julio de 2012. [Citado el: 12 de Octubre de 2013.] <https://sites.google.com/site/camaramamh/definicion>.

**Michean, Robert. 1992.** Principios y métodos en la educación secundaria. *Material Didáctico*. [En línea] 1992. [http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica\\_general/11.pdf](http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/11.pdf).

**Millán, Juan. 2006.** *Equipos de Imagen*. Magallanes, 25; 28015, Madrid, España : Thomson Editores Spain Paraninfo, S.A., 2006.

**Moreno, Luciano. 2003.** Diseño Gráfico. *Una aproximación al diseño gráfico en general, con una descripción de los elementos que componen habitualmente un diseño y las características principales que podemos encontrar en ellos*. [En línea] 23 de Septiembre de 2003. [Citado el: 26 de Abril de 2013.] <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>.

—. 2004. Medidas tipográficas. *Seguimos con un poco más de historia de la tipografía, en este caso con sus medidas y cómo se han ido adaptando a las necesidades actuales*. [En línea] 27 de Agosto de 2004. [Citado el: 02 de Abril de 2013.] <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1614.php>.

- ORCASITAS, Luis. 2011.** Slideshare. *Cámara de Video*. [En línea] 01 de Febrero de 2011. <http://es.slideshare.net/samario69/camara-de-video-6776889>.
- PANCHI, Virginia. 1999.** Dirección de Educación a Distancia. *Área de Materiales Didácticos*. [En línea] Octubre de 1999. [http://9.asset.soup.io/asset/2982/3433\\_6cbe.pdf](http://9.asset.soup.io/asset/2982/3433_6cbe.pdf).
- PERIODISMO. 2003.** Diseño gráfico y la diagramación. *Diseño gráfico y la diagramación*. [En línea] 30 de Mayo de 2003. [Citado el: 01 de Agosto de 2014.] <http://www.abc.com.py/articulos/el-diseno-grafico-y-la-diagramacion-700639.html>.
- PERONA, Alberto. 2012.** Pedagogía de la Comunicación. *La Imágen y sus usos Didácticos*. [En línea] 7 de Noviembre de 2012. <http://pedcomundec.wordpress.com/2012/11/07/la-imagen-y-sus-usos-didacticos/>.
- PEZO, Elsa. 2001.** *Práctica Docente 1*. Quito - Ecuador : CODEU, Ediciones Académicas, 2001.
- PRENDES, María. 1995.** DIALNET. *Revista Interuniversitaria de Didáctica*. [En línea] 1995. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=95703>.
- ROMERO, Juan Carlos. 2012.** *Historia del Diseño Gráfico*. Ambato-Ecuador : Facultad de Diseño Arquitectura y Artes Universidad Técnica de Ambato, 2012.
- ROPERO, Antonio. 2012.** Aficionados a la Fotografía. *Cámara de Video*. [En línea] 08 de Julio de 2012. <http://aficionadosalafotografia.com/la-camara-cinematografica-y-el-video-digital/>.
- SÁNCHEZ RUIZ, Myriam y Isabel, LEAL RUGAMA María. 2007.** REVISTAS. *MULTIMEDIA*. [En línea] 2007. <http://www.binasss.sa.cr/revistas/enfermeria/v24n1/art7.htm>.
- . 2007. REVISTAS. *MULTIMEDIA*. [En línea] 2007. <http://www.binasss.sa.cr/revistas/enfermeria/v24n1/art7.htm>.
- SIMÓN, José. 2011.** Slideshare. *Slideshare*. [En línea] 16 de Marzo de 2011. <http://es.slideshare.net/blogproce/que-es-video>.
- SYDOW, karin. 2005.** *Del libro de artista al diseño editorial TESIS DE GRADO*. Venezuela : s.n., 2005.
- VAUGHAN, Tay. 1995.** *Todo el poder de Multimedia*. 53500 Naucalpan de Juárez, Edo. de México : MULTIMEDIA, MAKING IT WORK, SECOND EDITION , 1995.
- WONG, Wucius. 1995.** *Fundamentos del diseño*. Barcelona y México : Gustavo Gili S.A. Barcelona y G. Gili S.A. Mexico, 1995.

# ANEXOS

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

### CARRERA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

La presente encuesta pretende obtener información que sea útil para el diseño de una aplicación multimedia, para el tema de tesis: “**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2013**”

DIRIGIDO A: Estudiantes de tercero a noveno nivel de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Saludos cordiales, le invitamos a contestar con la mayor seriedad el siguiente cuestionario a fin de obtener información valiosa y confiable, que será de importancia para el aporte en el aprendizaje.

INSTRUCCIONES: Seleccione la respuesta adecuada de acuerdo a su manera de pensar.

**Importante:** *El Laboratorio Multimedia consta de equipos en lo referente a la Fotografía, Video, Audio; por lo que contiene diferentes implementos como trípodes, lentes, Filmadoras, cámaras, flash, rebotadores, sin fin, etc.*

## **CUESTIONARIO DE ENCUESTA**

- 1. ¿Cree usted que es importante la implementación de un laboratorio multimedia en la Universidad?**

**SI ( ) NO ( )**

- 2. ¿Piensa usted que con la implementación de este laboratorio multimedia sus habilidades y conocimientos aumentarán?**

**SI ( ) NO ( )**

- 3. ¿Cree usted que se debería presentar de forma didáctica el uso correcto de equipos dentro del laboratorio multimedia?**

**SI ( ) NO ( )**

- 4. ¿Posee usted los conocimientos adecuados acerca de movimientos, ángulos y planos de Fotografía y Video?**

**SI ( ) NO ( )**

- 5. ¿Piensa usted que sería de gran ayuda la elaboración de una guía didáctica sobre movimientos, ángulos y planos de fotografía y video en dicho laboratorio?**

**SI ( ) NO ( )**

- 6. ¿En qué formato recomendaría usted que se presente la guía didáctica?**

**A4 ( ) A5 ( ) TROQUELADO ( )**

- 7. ¿Considera usted que adquiriendo conocimientos de manera didáctica podría desarrollarse de mejor manera en el campo ocupacional?**

**SI ( ) NO ( )**

**8. ¿Piensa usted que la guía didáctica debe contener más imágenes que texto?**

**SI ( ) NO ( )**

**9. ¿Cree usted que una guía didáctica debe contener términos de fácil comprensión al momento de su utilización?**

**SI ( ) NO ( )**

**10. ¿Cómo calificaría usted el desarrollo del presente tema de investigación?**

**BUENO ( ) MUY BUENO ( ) EXCELENTE ( )**

Gracias por su colaboración.

**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## CARRERA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

La presente encuesta pretende obtener información que sea útil para el diseño de una aplicación multimedia, para el tema de tesis: **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE MOVIMIENTOS, ÁNGULOS Y PLANOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEO MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN EL PERÍODO 2013”**

DIRIGIDO A: Docentes de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Saludos cordiales, le invitamos a contestar con la mayor seriedad el siguiente cuestionario a fin de obtener información valiosa y confiable, que será de importancia para el aporte en el aprendizaje.

INSTRUCCIONES: Seleccione la respuesta adecuada de acuerdo a su manera de pensar.

**Importante:** *El Laboratorio Multimedia consta de equipos en lo referente a la Fotografía, Video, Audio; por lo que contiene diferentes implementos como trípodes, lentes, Filmadoras, cámaras, flash, rebotadores, sin fin, etc.*

### CUESTIONARIO DE ENTREVISTA

1. ¿Qué entiende usted por Laboratorio multimedia?

.....  
.....  
.....

2. ¿Qué entiende usted por guía didáctica?

.....  
.....  
.....

3. ¿Cree usted que una guía didáctica ayudará a la utilización del laboratorio multimedia?

.....  
.....  
.....

4. ¿Cree usted que una guía didáctica debe contener, más ilustraciones que texto o más texto que ilustraciones para su mayor entendimiento?

.....  
.....  
.....

5. ¿Cree usted que una guía didáctica debe contener términos de fácil comprensión al momento de su utilización?

.....  
.....  
.....

6. ¿Considera usted que conocer sobre movimientos, ángulos y planos de fotografía y video a través de una guía didáctica facilitará el uso de los equipos del laboratorio multimedia?

.....  
.....  
.....

7. ¿Cómo profesional en la materia, cree usted que la aplicación del presente tema de investigación contribuirá con una mejor enseñanza hacia los estudiantes?

.....  
.....  
.....

8. ¿Qué importancia considera usted que tiene los movimientos, ángulos y planos de fotografía y video dentro del diseño gráfico?

.....  
.....  
.....

9. ¿En qué formato sería adecuado o recomendable el diseño de la guía didáctica?

.....  
.....  
.....

**FUENTE:** Autores  
**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 1. Explicación de forma correcta de llenar la Encuesta



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 2. Estudiantes de 4to nivel llenando las Encuestas



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 3. Recogiendo encuestas llenadas por los Estudiantes



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 4. Explicación de forma correcta el llenado de las Encuestas



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 5. Entrega de formularios de Encuestas



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 6. Estudiantes de 6to nivel llenando las Encuestas



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

**Anexo 7. Realización de Fotografías para la Guía Didáctica**



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

**Anexo 8. Realización de Fotografías para la Guía Didáctica**



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 9. Capturando imágenes para ilustraciones de la Guía Didáctica



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 10. Obteniendo Fotografías para la Guía Didáctica



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 11. Instalación de trípode y cámara



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 12. Ajuste de zoom en la cámara



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 13. Fotografía de forma correcta de capturas



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

### Anexo 14. Equipos Implementados en el Laboratorio Multimedia



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores

**Anexo 15. Espacio del Laboratorio**



**FUENTE:** Autores

**ELABORADO POR:** Autores