



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

**CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TÍTULO:**

**"IMPLEMENTACIÓN DEL LABORATORIO DE TELEVISIÓN Y CINE EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI: ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE PINACLE STUDIO, SONY VEGAS, ADOBE PREMIER, AVID LIQUID DEL SOFTWARE DE EDICIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS.**

Tesis de grado presentada previo a la obtención del Título de Licenciatura en Comunicación Social

**Autoras:**

Calvopiña Espín Claudia Cristina

Calvopiña Espín Matilde

**Directora:**

Lcda. Villalva Salguero Tania Francisca

Latacunga – Ecuador

Abril - 2012

## AUTORÍA

Los criterios emitidos por las autoras abajo firmantes, en el presente trabajo de investigación con el tema, **“IMPLEMENTACIÓN DEL LABORATORIO DE TELEVISIÓN Y CINE EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI: ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL SOFTWARE DE EDICIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS: PINACLE STUDIO, SONY VEGAS, ADOBE PREMIER, AVID LIQUID” PERIODO 2011.**

Como también que todos los contenidos aquí plasmados, son de su absoluta y exclusiva responsabilidad.



Calvopiña Espín Claudia Cristina

C.I. 050312792-0



Calvopiña Espín Matilde

C.I. 050204809-3

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de Director de Tesis bajo el título:

**“IMPLEMENTACIÓN DEL LABORATORIO DE TELEVISIÓN Y CINE EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI: ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL SOFTWARE DE EDICIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS: PINACLE STUDIO, SONY VEGAS, ADOBE PREMIER, AVID LIQUID”**, de Calvopiña Espín Claudia Cristina y Calvopiña Espín Matilde postulantes de Comunicación Social, considero que el presente trabajo del anteproyecto de tesis reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador.

Latacunga Octubre del 2011

Lic. Villalva Salguero Tania Francisca

DIRECTORA

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

En calidad de tribunal de grado el presente informe de investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitida por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas por cuanto, la **"IMPLEMENTACIÓN DEL LABORATORIO DE TELEVISIÓN Y CINE EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI: ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL SOFTWARE DE EDICIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS: PINACLE STUDIO, SONY VEGAS, ADOBE PREMIER, AVID LIQUID" PERIODO 2011.**

HAN CONSIDERADO LAS RECOMENDACIONES EMITIDAS OPORTUNAMENTE Y REÚNE LOS MÉRITOS SUFICIENTES PARA SER SOMETIDO AL ACTO DE Defensa de Tesis.

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

Latacunga, 09 de julio del 2012

Para constancia firman:

Lic. Lorena Álvarez.  
PRESIDENTE

Ing. Gonzalo Borja  
MIEMBRO

Lic. Johana Trávez  
OPOSITOR

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a dios por sus bendiciones por permitirnos una vez más hacer de nuestros sueños una realidad, a nuestros padres y nuestra familia por su apoyo incondicional y su paciencia, a mis maestros por su ejemplo y sus enseñanzas; ustedes nos dieron el ímpetu para cumplir esta meta, ustedes nos mantienen en la búsqueda constante de nuevos objetivos y sueños.

Agradecemos a nuestra querida Universidad Técnica de Cotopaxi, por brindarnos la oportunidad de tener una profesión tan linda y gratificante como es la Comunicación Social, a nuestros profesores por sus invaluable enseñanzas, a nuestra directora la Lic. Tania Villalva por guiar y apoyar a la culminación exitosa de este trabajo.

Cristina y Matilde

## **DEDICATORIA**

Este trabajo lo dedicamos con mucho amor y vehemencia a los seres más importantes de nuestras vidas:

A nuestra familia, por su incondicional apoyo y su infinito amor, porque sin ellos, no sería posible disfrutar a plenitud este logro profesional tan anhelado y esperado desde mi niñez. Porque nuestro amor, ha sido siempre la razón fundamental para luchar y forjar juntos nuestros ideales y metas.

A nuestros padres, por su amor y sus cuidados, porque nos inculcaron esos valores que me han permitido crecer y formarme como una mujer plena y triunfadora.

Cristina y Matilde

## **AVAL DEL PROFESOR DE INGLES**

Yo, Jenny Granja, Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Ingles, después de haber revisado considero que el presente trabajo de tesis reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jenny Granja', is written over a horizontal dashed line. The signature is enclosed within a large, hand-drawn oval.

**Lic. Jenny Granja**

Aval Externo



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

**LATAACUNGA- ECUADOR**

**TEMA: “IMPLEMENTACIÓN DEL LABORATORIO DE TELEVISIÓN Y CINE EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI: ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL SOFTWARE DE EDICIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS: PINACLE STUDIO, SONY VEGAS, ADOBE PREMIER, AVID LIQUID”**

**Autoras: Claudia Cristina Calvopiña Espín**

**Matilde Calvopiña Espín**

## RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se presentó como problema de estudio conocer el impacto del uso de los laboratorios de cine y televisión para la utilización de los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi en el período académico Octubre 2010 - Febrero 2011. Para la fundamentación teórica se consultó, seleccionó y analizó un conjunto de conceptos y categorías que explican la comunicación y el lenguaje, las tecnologías de la información y comunicación y su incidencia en la sociedad actual, denominada “sociedad de la comunicación e información”; se analizó el surgimiento de un nuevo tipo de lenguaje, el lenguaje conocido como la comunicación. La metodología de esta investigación es no experimental por cuanto no se interviene en ninguna de las variables y llega al nivel correlacional ya que se relacionan las dos variables de estudio, se manejó una población de 105 estudiantes, una muestra de 5 docentes y un margen de error del 5%. La investigación de campo se la hizo a través de las técnicas de recolección de datos: encuestas a la muestra seleccionada y entrevista a un docente experto en Comunicación Social. Con el tratamiento y análisis de la información recopilada se pudo establecer las condiciones del lenguaje hablado de la población de estudio. A partir de los resultados se determina una propuesta concreta que aporta con lineamientos sobre el uso adecuado y la comprensión del lenguaje hablado de docentes y estudiantes durante sus procesos comunicacionales, además aporta con procedimientos específicos para incorporar el estudio de cine y televisión como una nueva herramienta de enseñanza - aprendizaje.



**TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI**

**ACADEMIC UNIT OF SCIENCES ADMINISTRATIVES AND HUMANITIES**

**LATACUNGA- ECUADOR**

**TITLE: “SETTING UP OF THE LABORATORY OF TELEVISIÓN AND FILMS IN TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI: COMPARATIVE STUDY OF THE MAIN CHARACTERISTICS OF THE SOFTWARE OF EDITION OF THE OPERATIVE SYSTEM WINDOWS: PINACLE STUDIO, SONY VEGAS, ADOBE PREMIER, AVID LIQUID”**

**Authors: Claudia Cristina Calvopiña Espín**

**Matilde Calvopiña Espín**

## SUMMARY

This work of investigation was presented how problem of study to Know the impact of the use of laboratories of cinema and television to the use of the students of Social Communication Career of the Technical University of Cotopaxi in the academic period October 2010-February 2011 to the theoretic basis it was consulted, selected. Analyzed a set of concepts and categories that explain the communication and language, technologies of the information and communication and its influence in the today society of a new type of language, the spoken language like cause do not intervene in any of the variables and reach to a correlational its managed a population 105 students, a sample of 5 teachers, with a margin of error of 5%. The camp searching was made using techniques of collecting of data, surveys to the selected sample and interview to one expert teacher in social communication. With the treatment and analysis of the collected information. It could establish to spoken language conditions of the population of study. From this results determine a specific proposal that contributes with a guide line about the correct use and the understanding of the spoken language of teachers and students during the communicational processes, also it contributes with specific processes to incorporated the study of the cinema and television as a new tool of teaching-learning.

## ÍNDICE GENERAL

### CAPÍTULO

#### 1.1. FUNDAMENTO TEÓRICO

1.1.1. Comunicación	5
1.1.2. Comunicación Social	8
1.1.3. Medios de Comunicación	9
1.1.4. Televisión	10
1.2. Uso de laboratorio de televisión en proceso educativo	11
1.2.1. Informática	12
1.2.2. Sistema Operativo	13
1.2.3 Sistema Operativo Windows	16
1.2.4. Programa de edición de video para Windows	19
1.2.5 Pinnacle Studio	21
1.2.6. Sony Vegas	22
1.2.7. Adobe Premier	25
1.2.8. Avid Liquid	28

### CAPITULO II

2.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
2.1.1 Contextualización	39
2.1.2. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada al rector	40

2.2.3 Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los docentes	40
2.2.4 Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes	
2.2.5 Conclusiones	
2.2.6 Recomendaciones	
CAPITULO III	41
3. DISEÑO DE LA PROPUESTA	41
3.1. Justificación	43
3.2. Objetivos	44
3.3. Descripción de la propuesta	47
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
BIBLIOGRAFÍA	53
ANEXOS	55

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación está encaminada a evidenciar la incidencia que tiene el uso del laboratorio de cine y televisión a través de la comunicación, en el lenguaje hablado por los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

En el trabajo constan los siguientes capítulos y contenidos:

En el Anteproyecto, se contextualiza el ámbito social del problema de investigación desde la visión macro, meso y micro. Se plantean interrogantes que buscan determinar causas y efectos de esta problemática. La Prognosis vislumbra lo que podría producirse a futuro. Se plantea el problema, se precisan las variables, así como los objetivos: general y específicos y se termina con la justificación.

Se plantea la Metodología mediante la cual se procederá a la recolección de la información a los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi, se desarrolla la operacionalización de las variables mencionándose los instrumentos de investigación que se emplearán.

En el **Capítulo I**, se señalan los antecedentes investigativos en los que se describen opiniones y explicaciones de la problemática planteada en este trabajo de investigación; así como también las fundamentaciones respectivas en las que se especifican las orientaciones teóricas correspondientes argumentando sobre todo la posición de la autora acerca de la investigación.

En el **Capítulo II**, se presentan las tablas y gráficos estadísticos generados a partir de la información recolectada, se analizaron los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados y se formularon las respectivas conclusiones de la investigación de campo.

En el **Capítulo III**, se plantea la Propuesta metodológica para difundir este nuevo tipo de lenguaje a los estudiantes y personas en general, con el propósito de mejorar los procesos de comunicación entre adultos y jóvenes, entendiendo que los jóvenes son los creadores y mayores usuarios de este lenguaje. Además, se propone incluir el laboratorio como una herramienta metodológica innovadora en la enseñanza y

aprendizaje. Se formulan las conclusiones y recomendaciones pertinentes basadas en los resultados de la investigación, tomando como referencia fundamental, la popularidad creciente del uso del laboratorio en todas las generaciones de la actualidad como una técnica de aprendizaje que está demostrando ser eficiente y eficaz en otros países del mundo.

## **CAPITULO I**

### **1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO**

#### **1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Se ha realizado varias investigaciones sobre el tema estudiado de ahí se conoce que el Colegio Hermano Miguel, logró implementar un laboratorio de televisión, relató el Licenciado Pablo Lomas quien ha sido parte de aquella institución educativa, manifestando que el programa adecuado para la edición es Sony Vegas por la facilidad para el uso y el aprendizaje de los estudiantes y también por la adaptabilidad del sistema.

En la Universidad Técnica de Ambato, en la investigación se encontró los siguientes resultados: el software de edición es un fenómeno y una necesidad de nuestro tiempo, una idea publicitaria para propagar algo acerca de alguien, a la moderna concepción científica de propulsar la integración social. A fin de precisar los hitos más saltantes del desarrollo del estudio de televisión, debemos partir de la premisa que la actividad del software de edición está ligado al desarrollo del hombre desde su aparición en la tierra.

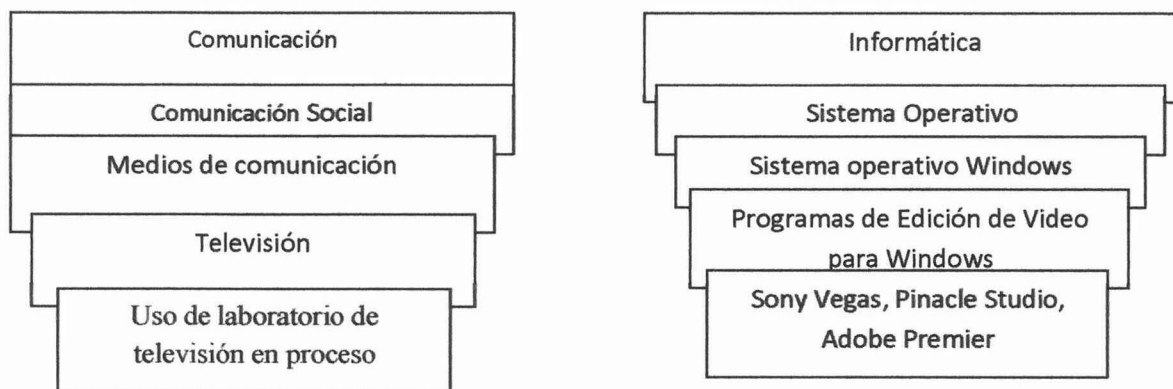
En esta investigación ha permitido constatar que en todas las universidades que ofertan las carreras de comunicación social, tienen laboratorios en donde los estudiantes pueden realizar sus prácticas para mejorar su formación integral, el programa que utilizan es el Sony Vegas, Adobe Audición, entre otros más, con lineamientos recomendados por la tecnología educativa; a las expectativas de formación profesional de su población estudiantil, a su ideología laica puesta al servicio de la comunidad y al avance tecnológico, la Universidad cuenta con Laboratorios y Talleres que complementan y apoyan la preparación técnica científica y cultural, entre ellos se encuentra el Laboratorio de Radio y Televisión para Periodistas, ellos tienen para la comunidad Universitaria Centro de Audiovisuales con equipos profesionales que cuentan con tecnología de punta para la producción de fotografía, radio y televisión. A partir de los tres últimos semestres

que corresponden al periodo de especialización, los estudiantes reciben formación específica en el área que hayan escogido.

El colegio Particular Hno. Miguel ofrece la Carrera de Comunicación Social como una mención adicional al Bachillerato, y cuenta en sus instalaciones con un estudio de grabación audio digital para las prácticas de radio y televisión al cual acceden todos los estudiantes a partir del primer año de especialización.

La Universidad Técnica de Cotopaxi oferta la Carrera de Licenciatura de Comunicación Social, cuenta en sus instalaciones con un laboratorio de radio implementado con programas de edición como Adobe Audition, que facilitan la enseñanza de la teoría con la práctica, sin contar con un laboratorio de Cine y Televisión

## 2.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



Elaborado por:

Claudia Cristina Calvopiña Espín

Matilde Calvopiña Espín

## **2.3 MARCO TEÓRICO**

### **2.3.1 COMUNICACIÓN**

Fenómeno por el cual los seres humanos modifican su conducta (actos, pensamientos, sentimientos, creencias, etc.) a partir de una información que intercambian. Si no hay modificación de conducta o intercambio, no hay comunicación, sólo existe información.

Emisor y receptor deben ser roles intercambiables en el proceso de comunicación.

Elementos que intervienen en la comunicación.

Los elementos que intervienen en el acto comunicativo son:

- El emisor o comunicador.
- El receptor o destinatario.
  - El mensaje.
  - Código.
  - Canal.
- El referente o contexto.
  - La retroalimentación o feedback.

### **2.3.2 Emisor.**

Genera y codifica el mensaje

Define el contenido del mensaje y los objetivos de la comunicación.

Su credibilidad, determinante en la eficacia de la comunicación, consta de 2 factores principales:

- El componente cognitivo (experiencia y confianza percibidas)
- El componente afectivo (simpatía, confianza y atractivo)

### **2.3.3 Receptor.**

Reciben el mensaje, identificando las señales que le llegan, interpretándolas, es decir, las descodifica.

En la respuesta se confirma la existencia de una buena comunicación.

### **2.3.4 Mensaje.**

Es una señal o conjunto de señales transmitidas en el acto de comunicación.

Referencia simbólica que se transmite por el emisor.

Compuesto por distintos códigos que tratan de representar las ideas que el emisor desea transmitir.

Es la información transmitida por el emisor, incluye un deseo, una información de este.

Puede ser verbal o no verbal.

### **2.3.5 Código.**

Conjunto de señales y reglas, cuya elección y utilización constituyen la codificación del mensaje.

Estas normas deben ser conocidas por el receptor para la correcta decodificación del mensaje.

Siempre que un mensaje no sea entendido como el emisor espera, se interpretará que el error es del emisor, al no haber cumplido uno de los elementos fundamentales en su transmisión.

### **2.3.6 Canal.**

Camino o medio que permite que llegue el mensaje del emisor al receptor. Puede ser:

- **Personal:** Permite la recepción de las reacciones del receptor, a la vez que reiniciar el proceso de comunicación a partir de los resultados de las mismas (feedback).
- **Impersonal:** Implica un proceso unidireccional limitado en la recepción de las respuestas (ejemplos: publicidad, promoción de ventas, etc...)

### **2.3.7 Tipos de Comunicación.**

- ❖ **Directa-** no requiere intermediarios.
- ❖ **indirecta-** existe distancia espacial o temporal.
- ❖ **unidireccional o unilateral-** el emisor configura el mensaje, mientras que el receptor sólo escucha.
- ❖ **bidireccional o recíproca-** se alterna el rol entre emisor y receptor.
- ❖ **privada-** va dirigida a un nº determinado de personas.
- ❖ **publica-** va dirigida a quien quiera escucharla.
- ❖ **masiva-** requiere medios de comunicación audiovisual.
- ❖ **Interpersonal-** se realiza con uno mismo.
- ❖ **Interpersonal-** entre dos o más personas:
- ❖ **intragrupal-** Entre componentes de un grupo.
- ❖ **intragrupal-** Entre grupos diferentes.
- ❖ **macro grupal o Comunicación de organizaciones-** Comunicación entre agrupaciones de personas relacionadas con la realización de funciones básicas para la sociedad.
- ❖ **Comunicación interna:** Misma organización.

- ❖ **Formal:** Carácter técnico. Lenguaje especializado.
- ❖ **Informal:** Relaciones espontáneas voluntarias y afectivas. Lenguaje coloquial, no especializado.
- ❖ **Comunicación externa:** Se comparte entre organizaciones. Pone en contacto la empresa con proveedores, clientes, grupos financieros, gobierno, etc.

## **2.4. COMUNICACIÓN SOCIAL.**

Es un campo de estudios interdisciplinarios que investigan la información y la expresión, los medios de difusión masivos y las industrias culturales. Sus conceptos teóricos provienen primordialmente de la sociología. Habitualmente la Comunicación Social es el área de estudio del periodismo y aborda temas como los Medios de Comunicación Social o los Medios masivos.

Es un proceso circular, bidireccional y dinámico. Básico para la supervivencia de cualquier ser. Es el mecanismo a través del cual se relaciona con el ambiente e intercambia energía e información.

Provoca aprendizaje y crecimiento personal.

Influencia recíproca. Al mismo tiempo que el emisor intenta influir en el receptor, éste ha de estar dispuesto a dejarse influir por aquel.

Si no estamos dispuestos a escuchar y por tanto a considerar a los argumentos de otros y a dejarnos influir razonadamente por ellos, o bien estamos imponiendo o bien estamos manipulando.

La defensa de la palabra, la búsqueda de la verdad, el horizonte de la libertad, son objetivos sobre los que se construye el quehacer periodístico de los obreros de la comunicación. Una tarea difícil por la verticalidad y la objetividad con la que deben actuar quienes hagan del periodismo... un camino para servir, para construir, para formar y entretener.

Cuando la noticia trasciende en la comunidad, es porque se ha realizado un trabajo periodístico continuo, vertical, honesto y libre... pero con absoluta responsabilidad, compromiso ineludible de quienes caminan por la senda del periodismo en sus diferentes manifestaciones.

## **2.5 MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

Es un organismo destinado a la información pública perteneciente o relativa a la sociedad, entonces si mezclamos ambos conceptos: órgano destinado a la información pública destinada a la sociedad.

Pero para definir los medios de comunicación social de forma que este más a tono con la modernidad, con la onda de la globalización: son los canales de difusión (carteles publicitarios, prensa escrita, cine, radio, televisión, internet) y medios de expresión que se dirigen a un público-destinatario, definido por ciertas características socio-económicas y culturales y en el que cada receptor es anónimo, más no así el emisor.

Si lo anterior lo llevamos a un modelo matemático encontramos que la similitud con los vectores es asombrosa puesto que ambos le dan orientación a un segmento (sociedad y línea recta).

Entonces si el medio de comunicación tiene orientación y segmento, pueden ser fácilmente clasificándola lo largo de toda la historia, los medios de comunicación social han jugado un papel muy importante en el desarrollo de las diferentes sociedades y culturas que cohabitamos el orbe, en donde no solo han difundido noticias, información, acervo cultural, sino que también según las líneas.

## 2.6 LA TELEVISIÓN

La producción de televisión se desarrolló con los avances técnicos que permitieron la grabación de las señales de vídeo y audio. Esto permitió la realización de programas grabados que podrían ser almacenados y emitidos posteriormente. A finales de los años 50 del siglo XX se desarrollaron los primeros magnetoscopios y las cámaras con ópticas intercambiables que giraban en una torreta delante del tubo de imagen. Estos avances, junto con los desarrollos de las máquinas necesarias para la mezcla y generación electrónica de otras fuentes, permitieron un desarrollo muy alto de la producción.

En los años 70 se implementaron las ópticas Zoom y se empezaron a desarrollar magnetoscopios más pequeños que permitían la grabación de las noticias en el campo. Nacieron los equipos periodismo electrónico. Poco después se comenzó a desarrollar equipos basados en la digitalización de la señal de vídeo y en la generación digital de señales, nacieron de esos desarrollos los efectos digitales y las paletas gráficas. A la vez que el control de las máquinas permitía el montaje de salas de postproducción que, combinando varios elementos, podían realizar programas complejos.

El desarrollo de la televisión no se paró con la transmisión de la imagen y el sonido. Pronto se vio la ventaja de utilizar el canal para dar otros servicios. En esta filosofía se implementó, a finales de los años 80 del siglo XX el teletexto que transmite noticias e información en formato de texto utilizando los espacios libres de información de la señal de vídeo. También se implementaron sistemas de sonido mejorado, naciendo la televisión en estéreo o dual y dotando al sonido de una calidad excepcional, el sistema que logró imponerse en el mercado fue el nicam.

## **2.7 USO DE LABORATORIO DE TELEVISION EN PROCESO**

Los modernos Laboratorios Audiovisuales de Televisión, Posproducción, Radio y Fotografía, surgen en el marco de las vertiginosas transformaciones tecnológicas que han modificado el panorama laboral de la comunicación. En este contexto, adquieren importancia los recursos técnicos, humanos y el equipamiento de última generación que faciliten el aprendizaje en un ambiente casi profesional.

Respecto del uso y funcionamiento de los laboratorios, cabe decir que son utilizados por los docentes para el dictado de clases y el trabajo en talleres, así como para la cobertura de actividades extracurriculares. En cuanto a los alumnos, allí toman clases, asisten a talleres, preparan trabajos prácticos individuales y grupales bajo la supervisión de técnicos, realizan programas en vivo, trabajos finales, presentación de exámenes, etc. Estos laboratorios también brindan servicio a la institución, en la medida en que permiten la cobertura de actos, conferencias y eventos.

Es un lugar donde el alumno entra en contacto con el verdadero trabajo televisivo. Los docentes de las cátedras imparten sus clases en este Laboratorio para poner en contacto al estudiante con la realidad, de acuerdo con el contenido programático de las cátedras, asignan trabajos prácticos que son grabados en este espacio.

El Laboratorio posee con cámaras con sus respectivos trípodes que utilizan para exteriores. Además, éstas son facilitadas a los estudiantes para que las usen dentro de las inmediaciones de la Universidad. Asimismo, cuenta con un control de estudio equipado con switcheras, consola de audio, máquinas reproductoras y grabadoras con diferentes formatos. El uso de este espacio es para los estudiantes de Comunicación Social, Diseño Gráfico, que cursen las siguientes materias: Televisión, Producción de Televisión, Planificación de Televisión, Periodismo Televisivo,

Introducción a la Televisión, Producción Audiovisual I y II , Cine, Introducción al Cine, Planificación de Cine, Producción de Cine.

Los estudiantes deben traer los materiales necesarios para la realización de sus trabajos (guión adicional para el operador, música, cortinas y efectos de sonido y de video a utilizar para la grabación del producto final de lo contrario no podrá ser realizado.

## **2.8 INFORMÁTICA**

Es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos. También está definida como el procesamiento automático de la información.

Conforme a ello, los sistemas informáticos deben realizar las siguientes tres tareas básicas:

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

En los inicios del procesado de información, con la informática sólo se facilitaban los trabajos repetitivos y monótonos del área administrativa. La automatización de esos procesos trajo como consecuencia directa una disminución de los costes y un incremento en la productividad.

En la informática convergen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y metodologías para el desarrollo de software, la arquitectura de computadores, las redes de computadores, la inteligencia artificial y ciertas cuestiones relacionadas con la electrónica. Se puede entender por informática a la unión sinérgica de todo este conjunto de disciplinas.

Esta disciplina se aplica a numerosas y variadas áreas del conocimiento o la actividad humana, como por ejemplo: gestión de negocios, almacenamiento y consulta de información, monitorización y control de procesos, industria, robótica, comunicaciones, control de transportes, investigación, desarrollo de juegos, diseño computarizado, aplicaciones/herramientas multimedia, medicina, biología, física, química, meteorología, ingeniería, arte, etc. Una de las aplicaciones más importantes de la informática es proveer información en forma oportuna y veraz, lo cual, por ejemplo, puede tanto facilitar la toma de decisiones a nivel gerencial (en una empresa) como permitir el control de procesos críticos.

Actualmente es difícil concebir un área que no use, de alguna forma, el apoyo de la informática. Ésta puede cubrir un enorme abanico de funciones, que van desde las más simples cuestiones domésticas hasta los cálculos científicos más complejos.

Entre las funciones principales de la informática se cuentan las siguientes:

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

## **2.9 SISTEMA OPERATIVO**

Un sistema operativo (SO) es el programa o conjunto de programas que efectúan la gestión de los procesos básicos de un sistema informático, y permite la normal ejecución del resto de las operaciones.

- Un Sistema Operativo (SO) es el software básico de una computadora que provee una interfaz entre el resto de programas del ordenador, los dispositivos hardware y el usuario.

- Las funciones básicas del Sistema Operativo son administrar los recursos de la máquina, coordinar el hardware y organizar archivos y directorios en dispositivos de almacenamiento.
- Los Sistemas Operativos más utilizados son Dos, Windows, Linux y Mac. Algunos SO ya vienen con un navegador integrado, como Windows que trae el navegador Internet Explorer.

Nótese que es un error común muy extendido denominar al conjunto completo de herramientas sistema operativo, es decir, la inclusión en el mismo término de programas como el explorador de ficheros, el navegador y todo tipo de herramientas que permiten la interacción con el sistema operativo, también llamado núcleo o kernel. Uno de los más prominentes ejemplos de esta diferencia, es el núcleo Linux, que es el núcleo del sistema operativo GNU, del cual existen las llamadas distribuciones GNU. Este error de precisión, se debe a la modernización de la informática llevada a cabo a finales de los 80, cuando la filosofía de estructura básica de funcionamiento de los grandes computadores<sup>[2]</sup> se rediseñó a fin de llevarla a los hogares y facilitar su uso, cambiando el concepto de computador multiusuario, (muchos usuarios al mismo tiempo) por un sistema mono usuario (únicamente un usuario al mismo tiempo) más sencillo de gestionar por su capacidad para la Edición de vídeo en entorno multitarea roundrobin, con gestión de miles de colores e interfaces intuitivos para diseño en 3D.

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

### **2.9.1 Historia de Windows**

La primera versión de Windows fue la 1.0, lanzada en noviembre de 1985, carecía de funcionalidades y consiguió un poco de popularidad. No era un sistema operativo en sí mismo, sino que era programa ejecutándose en el sistema MS-DOS. En noviembre de 1987 fue lanzada la versión 2.0 de Windows, y fue un poco más popular que su predecesora. La versión 2.03, lanzada en enero de 1988, cambió su interfaz de ventanas, haciéndose muy parecido al sistema operativo de las Apple (le trajo a Microsoft problemas legales).

Microsoft Windows 3.0 fue lanzada en 1990, fue la primera versión en alcanzar éxito comercial; vendió dos millones de copias en seis meses. Tuvo mejoras en la interfaz de usuario y las capacidades de multitarea. Luego salió el 1 de marzo de 1992 la versión 3.1 con pequeños cambios.

En julio de 1993, Microsoft lanzó Windows NT basado en un nuevo kernel. NT es considerado de la línea profesional de los sistemas operativos Windows. La línea de hogar y la línea profesional fueron fusionadas años más tarde con la llegada de Windows XP.

Para agosto de 1995, Microsoft lanza Windows 95, que es considerado realmente un sistema operativo. De todas maneras seguía dependiendo del MS-DOS, por lo que muchos expertos no lo consideran todavía un sistema operativo. Windows 95 cambió completamente su interfaz y se hizo más fácil de usar.

Luego, en junio de 1998, se lanzó Microsoft Windows 98, también con gran popularidad, pero con varios problemas de seguridad que necesitaron una Second Edition en 1999 para resolverlos.

En febrero de 2000, se lanzó Windows 2000, perteneciente a la línea profesional sistemas de Microsoft.

En tanto en la línea de hogar a Windows 98 le siguió Windows ME (Millennium

Edition), lanzado en septiembre de 2000. Fue una de las versiones más criticadas del Windows por sus debilidades en la estabilidad y la compatibilidad.

En octubre de 2001, Microsoft lanza Windows XP, la cual está basada en el kernel de Windows NT, pero que también incorpora características de la línea de hogar. Esta versión fue sumamente elogiada en revistas de computación.

En abril de 2003, fue lanzado Windows Server 2003 en reemplazo de la línea de productos para servidores Windows 2000. Esta versión poseía muchas mejoras y una fuerte seguridad. Fue seguido de Windows 2003 R 2 en diciembre de 2005.

La siguiente versión del sistema operativo fue Windows Vista, lanzada el 30 de noviembre de 2006 para clientes de negocios. En cambio la versión para consumidores fue lanzada el 30 de enero de 2007. Windows Vista trajo mejoras en la seguridad, características más avanzadas en sus gráficos con una interfaz opcional llamada Windows Aero, además de múltiples nuevas aplicaciones.

## **2.10 SISTEMA OPERATIVO WINDOWS**

Durante los primeros diez años, MS-DOS ha sido adoptado como el sistema operativo estándar para las computadoras. Cuando surgió Microsoft Windows a mediados de los años ochenta, fue adoptado en todas partes como el nuevo ambiente operativo. Windows se popularizó en todas partes como el nuevo ambiente operativo.

Windows se popularizó a causa de su interfaz gráfica de usuario de uso fácil, a su capacidad multitarea y todas las aplicaciones gráficas basadas en tal ambiente. Durante el último decenio, las computadoras se han vuelto muy poderosas y avanzadas, pero aún hay espacio para mejoras.

Windows 98 se generó a partir de Windows 95, del Windows 3.11, Windows 3.1 y del D.O.S. por las siguientes razones: facilita el trabajo de computación, aprovecha todo el hardware (la CPU, el sistema de vídeo, la unidad de CD-ROM, etc.) y mejora

la conexión de red, la instalación, la configuración y el mantenimiento de la computadora.

Se elimina la necesidad del D.O.S., por causa de que Windows 98 es en sí mismo un sistema operativo de 32 bits que no requiere de que usted lo ejecute con ningún otro sistema operativo. Ya no tendrá que ir al D.O.S. para introducir comandos que requieran que usted memorice su sintaxis. Aún así, usted puede ejecutar en Windows 98 programas para D.O.S. sin que éste esté instalado en su sistema.

En conjunto, encontrará que Windows 98 tiene un nuevo aspecto y es más eficiente y poderoso que las versiones anteriores de Windows, además de que es mucho más fácil de manejar.

La clasificación básica es: software de sistema y software de aplicación.

El software de sistema es el software básico o sistema operativo. Es un conjunto de programas cuyo objeto es facilitar el uso del computador (aísla de la complejidad de cada dispositivo, y presenta al exterior un modelo común de sistema de manejo para todos los dispositivos) y conseguir que se use eficientemente (ejemplo: realizar operaciones mientras se ejecuta un programa). Administra y asigna los recursos del sistema (hardware).

Por otro lado, el software de aplicación son los programas que controlan y optimización la operación de la máquina, establecen una relación básica y fundamental entre el usuario y el computador, hacen que el usuario pueda usar en forma cómoda y amigable complejos sistemas hardware, realizan funciones que para el usuario serían engorrosas o incluso imposibles, y actúan como intermediario entre el usuario y el hardware.

Son escritos / modificados por programadores de sistemas que han de tener profundos conocimientos acerca de cómo trabaja realmente la máquina. Se proporciona normalmente como parte integrante de la máquina por el proveedor.

### **2.10.1 Hardware:**

Equipo utilizado para el funcionamiento de una computadora. Se refiere a los componentes materiales de un sistema informático. La función de estos componentes suele dividirse en tres categorías principales: entrada, salida y almacenamiento. Los componentes de esas categorías están conectados a través de un conjunto de cables o circuitos llamado bus con la unidad central de proceso (CPU) del ordenador, el microprocesador que controla la computadora y le proporciona capacidad de cálculo.

### **2.10.2 Software:**

Es el conjunto de instrucciones que un ordenador emplea para manipular datos. Estos programas suelen almacenarse y transferirse a la CPU a través del hardware de la computadora. El software también rige la forma en que se utiliza el hardware

En sus primeras versiones sólo era un programa funcionando en el sistema operativo MS-DOS. Su primera versión, Windows 1.0, salió en 1985 y la última versión como programa fue la 3.x de gran popularidad en 1990.

El gran salto lo dio cuando se convirtió en un sistema operativo con el nombre de Windows 95, con grandes mejoras y una gran campaña publicitaria. Luego le sucedieron versiones más o menos populares como Windows 98, ME, XP, Vista, etc.

Desde el principio el sistema operativo fue muy cuestionado por muchas personas por su baja seguridad y la competencia desleal y monopólica que ejercía Microsoft, aprovechando la popularidad del sistema.

Desde su versión Windows 95, Microsoft se ha convertido en la empresa dominante en los sistemas de computadoras junto con los microprocesadores de Intel, esta unión es llamada coloquialmente Wintel. El Software de edición de vídeo HD con creación de discos Blu-ray y DVDsCrea, edita, procesa y comparte más rápido que nunca con Video Studio Pro X4, tu solución completa de edición de vídeo para la creación de películas de alta definición (HD). Video Studio Pro X4 se ha optimizado para el

hardware más reciente de Intel® y AMD y te permite así ver el resultado en pantalla más rápido que nunca. Crea una película y compártela en todas partes: iPhone®, dispositivos móviles, disco, tu sitio web preferido o TV. Video Studio Pro X4. Vive la vida. Crea películas.

**2.10.3 Animación Stop Motion:** crea tu propia película animada protagonizada por personas, juguetes u objetos

**2.10.4 Espacio de trabajo flexible:** arrastra los paneles para cambiarles el tamaño y desplazarlos, incluso de un monitor a otro

**2.10.5 Efecto Time-lapse:** crea secuencias Time-lapse rápidamente y fácilmente a partir de fotos o de vídeos

**2.10.6 Edición avanzada:** diviértete creando películas con acceso rápido a herramientas profesionales de edición de vídeo

**2.10.7 Exportación en 3D:** convierte tus vídeos 2D en películas 3D

**2.10.8 Comparte vídeos HD fácilmente:** crea y graba películas HD directamente en DVD y Blu-ray Disc

**2.10.9 Comparte en línea:** carga películas directamente a YouTube Video, Flickr, Facebook y otros sitios

### **3. PROGRAMA DE EDICIÓN DE VIDEO PARA WINDOWS**

La edición de vídeo es un proceso mecánico operativo mediante el cual se elabora un trabajo audiovisual a partir de las imágenes obtenidas de un soporte (archivo, cinta, disco óptico) de vídeo, grabadas previamente. Para ello se necesita reproducir la fuente y realizar un troceado de la misma. Una vez hecha la revisión de la fuente se seleccionan los fragmentos de vídeo y audio que formarán parte del montaje. Con el desarrollo tecnológico que ha experimentado la industria del vídeo profesional, han aparecido nuevos sistemas de adquisición de vídeo en formatos diferentes a la cinta, tales como el P2 de Panasonic o el XDCAM de Sony.

Como se conoce actualmente, es un proceso de transformación que se le hace a una pieza original de video y audio, para modificar su estructura, ensamblar una nueva secuencia, corregir colores e iluminación, modificar o añadir audio, efectos gráficos y subtítulos, con el propósito fundamental de crear una historia coherente para un espectador determinado.

Las piezas originales de video, pueden ser fotogramas animados (video tradicional) o fotogramas fijos (fotografías). El ensamble final, video final o pieza editada, puede grabarse en cinta directamente o en formato de archivo digital para entregarse en discos (CD, DVD, Blue Ray ) o tarjetas.

Si bien se trata de crear una historia, ésta puede ser de muchos tipos, tanto para ser presentada de manera informativa o para entretenimiento.

La edición de video en la actualidad se realiza en computador, tomando el nombre de edición de video no lineal, el cual sigue un proceso no destructivo del material original de video y audio.

Años atrás, la edición se realizaba sin asistencia de computadores y se denominaba edición de video lineal. Este tipo de edición no es el propósito del presente artículo.

Existe mucho software que se utiliza para la edición de video, entre los cuales se pueden mencionar:

### **3.1 Software de uso casero:**

- Windows Movie Maker (para PC) – Gratuity
- iMovie (para Mac) – Gratuito
- Pinnacle Studio (para PC) – Muy recomendable para empezar y aprender
- Adobe PremiereElements (para Mac y PC)
- Nero Vision (para PC)
- Sony Vegas Movie Studio (para PC)
- Entre otros

### **3.2 Software de uso profesional:**

- Adobe Premiere Pro (para Mac y PC)
- Adobe AfterEffects (para Mac y PC)
- Avid (para PC)
- Final Cut Pro (para Mac)
- Motion (para Mac)
- Autodesk Combustion (para Mac y PC)
- Sony Vegas Pro (para PC)
- Entre otros

## **4. PINACLE STUDIO**

Pinacle Sistemas se fundó en el año 1986 en Mountain View, California. Actualmente, la compañía cuenta con alrededor de 10 millones de usuarios registrados, abarcando toda su gama de productos, entre los que se encuentran Pinacle PCTV, Hazle, Pinacle Show Center, Pinacle Studio Media Suite, Pinacle Mobile Media y su gama estrella Studio.

En agosto de 2005, Pinacle Sistemas fue adquirida por Aviad Tecnología, compañía especializada en soluciones de creación, gestión y distribución de contenidos digitales para las industrias del cine, vídeo, audio, animación, videojuegos y difusión de medios

Pinacle Studio combina la facilidad de uso característica de las aplicaciones Studio con una mayor potencia de trabajo y un control optimizado de todas las funciones del programa, a fin de obtener un resultado óptimo.

Pinacle Studio hace hincapié en la sencillez de uso. Buena prueba de ello es una intuitiva interfaz de usuario que resume todo el proceso de creación de vídeo en tres sencillos pasos: **captura, edición y grabación.**

Con Pinnacle Studio dispondrás de una espléndida biblioteca de más de medio centenar de efectos de vídeo, docenas de transiciones diferentes, efectos en tiempo real con fotogramas clave.

Pinnacle Studio es un programa veterano en la edición de vídeo que se renueva en la versión 11 adaptándose a las tecnologías más de vanguardia. Destacan su perfecta ejecución con Windows Vista, y una interface mucho más agradable, moderna e intuitiva.

Igual de importante dentro del grupo de productos Studio 11 plus, es soportar la captura y edición en los formatos de alta definición HDV y AVCHD. Es espectacular la posibilidad de exportar los proyectos editados en alta definición al formato HD DVD, utilizando la grabadora convencional de DVD del ordenador y discos grabables DVD+R o DVD-R.

Este libro dividido en 14 capítulos que cubren desde los conceptos básicos a las técnicas más avanzadas utiliza ejemplos prácticos y profundiza especialmente en los apartados vinculados a las nuevas tecnologías en alta definición, como son la captura y la exportación del proyecto una vez finalizado, aclarando y posicionando al lector en el contexto de todos los parámetros y variantes que se encuentra en los nuevos formatos.

## **5. SONY VEGAS**

Sony Vegas es un sistema profesional de edición no lineal (NLE), originalmente publicado por Sónica Country, ahora de propiedad y gestión por parte de Sony Creativa Software. Originalmente desarrollado como un editor de audio, con el tiempo se convirtió en una edición no lineal de vídeo y audio de la versión 2.0. Vegas cuenta con varias pistas de vídeo en tiempo real y edición de audio en las pistas ilimitadas, la secuencia de vídeo independiente de la resolución, los efectos complejos y herramientas de composición, el apoyo 24-bit/192 MHz de audio, VST y Directa plugo-in de apoyo a efecto, y sonido envolvente Dolby Digital de mezcla .

Está diseñado para Microsoft Windows XP, Vista y 7. En abril de 2007, Sony, junto con AMD en conjunto demostró una versión de 64 bits de Las Vegas que se ejecutan en Vista de 64 bits.

El nivel de consumo de Sony Vegas Movió Studio versión (anteriormente titulado VideoFactory y Screenblast) comparte la misma interfaz y la base de código subyacente, el profesional de la versión Las Vegas, pero no incluye características profesionales tales como herramientas avanzadas de composición y 24p soporte de edición, ni contiene la capacidad de grabar discos DVD o Blu-Ray Discs (sin el acompañamiento de software de DVD Architect Studio). En versiones anteriores la parte de edición de video de la suite profesional podría ser comprado por separado desde un DVD de Sony este llegó a estar disponible, mientras que Vegas 7 estaba fuera. Desde el lanzamiento de Pro 8.0 Vegas, tanto de DVD Architect Studio Pro 4.5, Pro 8.0 Vegas, así como Boris FX LTD y MagicBullet Looks de películas de alta definición son agrupados y no se pueden comprar por separado. Gracias a los avances logrados en el campo de la tecnología, se han creado diferentes métodos para la captura de video. Hoy en día hay una gran variedad de cámaras, desde las más sencillas hasta las profesionales y, por qué no, teléfonos celulares con la capacidad también para grabar imagen y sonido. Debido a esta facilidad para capturar escenas en movimiento, en Internet se aloja una gran cantidad de portales, en los que se albergan desde videos caseros como los de YouTube y MySpace, hasta los científicos de Scivee y NationalGheographic. Sin embargo, antes de presentar sus contenidos en Internet, los archivos de estos sitios son sometidos a diferentes procesos de edición de audio y video. Pero ¿cómo es posible realizar este tratamiento para obtener un video de calidad? Con la intención de dar respuesta a esta pregunta, este artículo ha sido enfocado a Sony Vegas, un programa para la edición profesional de audio y video desde una PC.

En referencia a la edición de video, ésta puede entenderse como: “proceso mediante el cual se elabora un trabajo audiovisual a partir de las imágenes obtenidas de una cinta de video grabada previamente. Para ello se necesita reproducir la cinta y realizar

un troceado de la misma. Una vez hecha la revisión de la cinta se seleccionan los fragmentos de video y audio que formarán parte del montaje”.

De acuerdo con la definición anterior, un editor de video tiene que abarcar tanto el campo de la imagen como el del sonido, para ofrecer un producto final de buena calidad. La búsqueda por encontrar un software que abarque ambas tareas no ha sido difícil, pero actualmente existen varias alternativas para los distintos sistemas operativos, como es el caso de “Final Cut”, para Mac, o “Cinelerra” y “Kdenlive”, para Linux. Para el caso de Windows, entre las opciones que actualmente existen para realizar una “edición de video” y lograr una calidad profesional, se tienen algunas como Adobe Premier, Aftterefects, Pinnacle y Sony Vegas. Éste último cuenta con diferentes funciones para realizar una edición, desde cortar y pegar escenas, hasta aplicar efectos complejos tanto en imagen como en audio.

Los siguientes son requerimientos mínimos para instalar Sony Vegas en una computadora:

- Procesador: 1 GHz
- Sistema operativo: WinXP/Vista
- Memoria: 1 GB
- Espacio libre en disco: 200 MB
- Directa 9.0c
- NET Framework 3.0
- Internet Explorer 5.1

Lo más recomendable es un Procesador de 2.8 GHz para visualizar cambios o efectos en tiempo real. En cuanto a la presentación o interfaz, Sony Vegas cuenta con una pantalla accesible e intuitiva, en la que se identifican tres campos importantes para realizar una edición de video. Estos campos son: el explorador, la ventana de pre –

visualización (del evento o video) y, sobre todo, el área destinada a la realización de una edición directa, tanto en el video como en el audio, sin olvidar la línea de tiempo para cada objeto digital.

El explorador, que se localiza en el ángulo superior izquierdo, tiene como función buscar y organizar los archivos u objetos digitales: audio, video, animaciones y fotos, con los que se va a trabajar. Debajo de este campo se encuentran diferentes pestañas, como Trimmer, para trabajar el audio, y Proyect Media, destinada al video y las animaciones. Media Manager, Transitions, Video Fax y Media Generaros, son útiles para aplicar diferentes efectos y transiciones directamente al video.

A la izquierda de la ventana de pre visualización se encuentra un campo destinado a la edición de audio. El área específica de pre visualización cuenta con los íconos de video, vista completa, efectos y vista previa. En la zona de edición hay un espacio para el evento y el audio. En esta área se realiza el troceado o corte y unión de escenas, la aplicación de efectos, las transiciones, las disolvencias, los ajustes a la imagen, la edición de audio, como la selección de graves y agudos, los efectos de disolvencia de sonido, los niveles de audio o la eliminación completa del sonido. Cabe mencionar que la organización de las áreas de edición puede adaptarse a las necesidades del usuario.

## **6.- ADOBE PREMIER**

Adobe Premiare Pro (Pr) (antes conocido como Adobe Premiare) es una aplicación en forma de estudio destinado a la edición de vídeo en tiempo real.

Es parte de la familia Adobe Creativa Suite, un conjunto de aplicaciones de diseño gráfico, edición de vídeo y desarrollo web desarrollado por Adobe Sistemas. En ocasiones se distribuye gratuitamente como software OEM con tarjetas de vídeo de gama alta. Hace poco tiempo salió a la venta la nueva versión de Adobe Premiare Pro, Adobe Premiare Pro CS5. Este editor de video profesional es bastante amigable, si el equipo cuenta con ciertas características en el sistema (mínimo 2 GB de memoria

RAM, 80 GB de disco duro, 512 MB de memoria en tarjeta gráfica...); hay que tener en cuenta que el video es muy complejo, así que se necesita bastante espacio para almacenar todo lo que se capture para la edición, y también se necesita que la computadora cuente con una tarjeta de video para que pueda mostrar con fluidez la visualización y todo se pueda reproducir sin cortes ni ralentizaciones. El programa se puede instalar en una computadora estacionaria o en un ordenador portátil, y se pueden usar discos duros externos para almacenar ahí los proyectos y no tener que utilizar todo el disco duro de la computadora.

Integración Premiere Pro se integra con Adobe After Effects con Adobe Dynamic Link, que permite composiciones de After Effects para importar y reproducir directamente en la línea de tiempo. La composición de After Effects se pueden modificar, y después de cambiar de nuevo a Premiere Pro, el clip se actualizará con los cambios. Del mismo modo, los proyectos de Premiere Pro pueden importar a After Effects. Los clips pueden ser copiados entre las dos aplicaciones al mismo tiempo preservar los atributos del clip. Premiere Pro también es compatible con muchos de After Effects plug-ins. Premiere Pro también se integra con Adobe Prelude. Archivos de Prelude se pueden abrir directamente desde Premiere Pro para editar en Prelude. Cualquier cambio de inmediato se actualizará cuando el archivo de Prelude se guarda y se vuelve el flujo de trabajo de Premiere Pro toma ventaja de los metadatos en el guión de una producción de vídeo. El script se crea en o que se señalan en Adobe Story , entonces se pasa a Adobe OnLocation para capturar imágenes y adjuntar los metadatos relevantes de la secuencia de comandos para que las imágenes. Por último, en Premiere Pro, el reconocimiento de voz puede coincidir con el audio del diálogo de la secuencia de comandos en los metadatos. Los clips pueden ser registrados sobre la base de su diálogo en Premiere Pro, y se pueden enviar a Adobe Encore DVD para hacer búsquedas web. Hay integración de otras funciones, tales como Editar en Adobe SpeedGrade , Dynamic Link a Encore, y revelar en Adobe Bridge. Además de los efectos y transiciones incluido en Premiere Pro, una serie de tanto comerciales como libres de terceros plug-ins disponibles para aumentar la capacidad del software. Un nivel de versión de entrada, Adobe Premiere Elements , está disponible para el mercado de consumo en Windows, y desde v.9, 21

de septiembre de 2010, para Mac. Algunas de las notables ventajas de Premiere Pro a través de Premiere Elements son el apoyo de secuencias múltiples, renderizado de alta profundidad de bits, edición multicámara, la reasignación de tiempo, los ámbitos, las herramientas de corrección de color, avanzada interfaz de mezclador de audio y fotogramas clave bezier. Premiere Pro también incluye Encore para obtener más detalles de edición de menú DVD y Blu-ray Disc de autor, y OnLocation para la grabación directa en disco.

Adobe Premiere es un paquete de software de edición de vídeo adecuado tanto para los entusiastas aficionados y profesionales. Puede ser adquiridos y utilizados solos o junto con otras aplicaciones como Adobe Protosol, Afer Efectos, etc. Esta página ofrece una visión muy general de Premiere. Para obtener información más detallada consulte nuestro tutoriales Premiere o más general tutoriales de edición.

Adobe Premiere Elements es un software de edición de vídeo para aplicaciones de edición de vídeo no lineal , publicado por Adobe Systems . Se trata de una versión a escala descendente del nivel profesional de Adobe Premiere Pro , y opcionalmente se incluye con Adobe Protosol Elements . Es el número uno en ventas de software de edición de vídeo. Sus principales competidores son AVS Video Editor , Cyberlink Power Director , Pinnacle Studio , Sony Vegas Movió Studio , Sony Vegas , Corel Video Studio , Final Cut Express y iMovie .

A diferencia de muchos de sus competidores, Premiere Elements puede manejar vídeo ilimitado y pistas de audio, con múltiples efectos de fotogramas clave se aplica a cada clip, así como Picture-in-Picture y Chromakey capacidades. También es compatible con muchas de terceros plug-ins para las características adicionales, como Premiere Pro plug-ins de Afer Efectosplug-ins y efectos VST . Se pueden crear barras y tono y un líder de cuenta atrás, como Premiere Pro.

Este programa también ofrece en tiempo real, procesamiento de vídeo que permite al usuario obtener una vista previa de las modificaciones realizadas a la línea de tiempo.

Premiere Elements está disponible para Windows XP y, a partir de la versión 3.0.2, para Windows Vista y Windows 7 . Además, a partir de la versión 9.0 Elementos Premiere está disponible.

## **7. AVID LIQUID**

Es un conjunto de herramientas de edición de video profesional con miles de sd en tiempo real y efectos de alta definición Avid Liquid es la solución profesional para

la edición de vídeo profesional en un equipo. Todas sus funciones ofrece una interfaz muy intuitiva y los comandos operativos. Principiantes rápidamente obtiene excelentes resultados y editores profesionales lograr la máxima productividad y precisión, gestión eficaz de proyectos y amplias funciones storyboard ayudarle a desarrollar sus ideas. El video integrado y los espectadores de audio le permiten supervisar y controlar los procesos activos (por ejemplo, al leer en el material de vídeo o clips de edición).

Una línea de tiempo, así como el efecto de los editores de audio y ofrecerle opciones para optimizar la transformación de sus visiones en realidad. Además, Avid Liquid se basa en estándares probados, orientada hacia el futuro, permitiendo a los resultados generados a lograr una efectiva integración en los últimos procesos de producción de vídeo.

Usted puede personalizar el Avid Liquid interfaz de usuario a su lenguaje particular, el estilo de trabajo y proyectos. Usted puede configurar de forma flexible los puntos de vista, las herramientas y las asignaciones de teclado. También puede guardar la configuración personalizada y transferirlos a otros sistemas.

Aquí están algunas características clave de "Avid Liquid": Edición. De audio. DVD. Efectos. Una aplicación Avid Liquid ofrece un conjunto de herramientas de vídeo totalmente integrado: edición, audio, autoría de DVD y efectos en una sola aplicación. HDV nativo líquido edición ofrece un completo flujo de trabajo de edición HDV.

La transferencia de HDV nativo de la cámara a la línea de tiempo a través de IEEE-1394. Con precisión de cuadro de edición de su material HDV 720p o 1080i. Agregar a alguno de los efectos de líquidos en tiempo real para hasta cuatro flujos de material HDV. Hacer que su efecto sea necesario para MPEG IBP. Vista previa de su línea de tiempo HDV en el monitor del ordenador. Fácil de salida de nuevo a cinta HDV o en frecuencia las de definición estándar para la salida a cinta o DVD.

Multi - Formato de la ayuda de SD a HD Líquido · Incluye ampliado el soporte nativo para casi cualquier formato SD y HD (DV, MPEG-2 IBP, MPEG-2 I-Frame, DivX, Windows Media, MPEG-4, HDV y sin comprimir, incluso) en la misma línea de tiempo. Esto elimina la necesidad de trans codificación inoportuna y perjudicial para la salida HDV y creación de DVD.

1,000 's de tiempo real, SD y efectos de alta definición · Pinnacle Liquid ofrece un increíble número de clave flameadle, en tiempo real de SD y HD efectos de composición. Liquida utiliza la potencia de la CPU y la GPU para proporcionar múltiples flujos de efectos en tiempo real en 2D, 3D verdadero, corrección de color avanzada y croma / luma clave. Efectos de vídeo avanzados Líquido · Características de la corrección de color Liquida CX con corrección de color tanto secundario como selectivo, cámara lenta dinámica y un montón de otra resolución de precisión independientes de alto, los efectos de software por su píxeles. Autoría de DVD integrada · Crear un asistente basado en DVD / VCD / SVCD con menús y botones dinámicos y vínculos automáticos utilizando el mismo intuitiva interfaz fácil de usar directamente desde la línea de tiempo de Liquida. Más de 40 plantillas se proporcionan para empezar. Además, Liquida nativo MPEG-2 IBP edición elimina la necesidad de hace mucho tiempo en la etapa de salida. Edición de audio avanzada con sonido sur round y plug-ins VST en apoyo Avanzado mezclador de audio en tiempo real y de 5.1 mezcla de sonido envolvente y VST plugo-in de apoyo con enviar autobuses, Tinelar de audio y mucho más. Multiplica Apoyo · Edición herramienta de gran alcance para exigir proyectos multi-cámara. Liquida es compatible con 16 cámaras simultáneas con selección de ángulo de cámara en tiempo real.

Proceso de fondo · Con Liquida, puede continuar plasmando su creatividad mientras se rende riza, en formato de alta calidad y resolución independiente SD y salida HD de forma transparente en segundo plano. Entrada / salida de flexibilidad · Uso de líquido Pro, los editores pueden capturar DV y HDV a través de IEEE-1394 o editores que requieren de captura analógica o salida pueden elegir Liquida Pro, que ofrece compuesto, S-video y video componente de I / O. Para audio I / O, seleccione una opción en estéreo o S / PDIF, así como de 6 canales de sonido envolvente de vigilancia.

Avid Liquid es capaz de editar diferentes formatos, incluyendo entre otros estándar HDV 1080i. En la actualidad, 1080i es la más alta resolución disponible para el público. Aviad Liquida es en realidad uno de los pocos sistemas de consumo basado en que es capaz de edición de vídeo de alta definición completa resolución. Esto es especialmente importante con más y más cámaras de video HDV casa que se vende. No tiene sentido comprar una cámara de vídeo de alta definición si el sistema de edición no se puede editar. Si el sistema de edición no es compatible con alta definición, simplemente convertir el vídeo en un proyecto de definición estándar, perdiendo toda la calidad de imágenes adicionales para siempre.

Las postulantes consideran que en base a los documentos encontrados en diferentes direcciones de internet, el programa adecuado para la utilización en el laboratorio de Cine y televisión de la Universidad Técnica de Cotopaxi, es Sony Vegas por la facilidad de utilización de los estudiantes, hoy en la actualidad encontramos diversos paquetes de diferentes capacidades, pero también de diferentes costos que a nuestra realidad económica es imposible la adquisición de esos paquetes; es necesario utilizar paquetes conocidos, tomando en cuenta que muchos de los estudiantes no tienen suficiente conocimiento en lo que se refiere a la tecnología, por el ambiente socio cultural y educacional, es conocido que en nuestro país en tecnología estamos súper atrasados por la pobreza que se vive.

## **CAPITULO II**

### **2. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **2.1 BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN OBJETO DE ESTUDIO (UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI)**

Esta investigación de la presente tesis se realizara a 5 docentes y 105 estudiantes de la especialidad de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Ubicado en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia Eloy Alfaro, calle Simón Rodríguez.

En Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior se alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones y teniendo como antecedente la Extensión que creó la Universidad Técnica del Norte.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarnos en casa propia, merced a la adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social.

En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Salache.

Hemos definido con claridad la postura institucional ante los dilemas internacionales y locales; somos una entidad que por principio defiende la autodeterminación de los

pueblos, respetuosos de la equidad de género. Nos declaramos antiimperialistas porque rechazamos frontalmente la agresión globalizadora de corte neoliberal que privilegia la acción fracasada economía de libre mercado, que impulsa una propuesta de un modelo basado en la gestión privada, o trata de matizar reformas a la gestión pública, de modo que adopte un estilo de gestión empresarial.

En estos 15 años de vida institucional la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada y urgida en atender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

La infraestructura física de la institución es nueva, las cuales han sido diseñadas y construidas para dar un mejor servicio a la colectividad, tomando en cuenta que la ciudad de Latacunga es la Capital de la Provincia.

## **2.2 CARACTERIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA**

### **2.2.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación es no experimental debido que será sistemática en lo que el investigador no tendrá control sobre la variable independiente, puesto que ya ocurrieron los hechos o sus variables serán intrínsecamente manipulables.

### **3.1 METODOLOGÍA**

La investigación será no experimental, debido que será sistemática en la que el investigador no tendrá control sobre la variable independiente puesto que ya ocurrieron los hechos o sus variables serán intrínsecamente manipulables.

1.- Cuál es el fundamento teórico de la comunicación social para el desarrollo de los problemas de aprendizaje que permita mejorar el uso adecuado de los softwares que se utilizara en el laboratorio de televisión.

2.- Cuales son las debilidades y fortalezas de los medios de comunicación social para el desarrollo de los problemas de aprendizaje que permita mejorar el uso correcto de los de laboratorio de cine y televisión.

3.- Que propuesta puede ser viable para mejorar la edición de video en televisión.

#### **4.- DISEÑO METODOLÓGICO**

La investigación tendrá un enfoque cuantitativo es decir estará ubicado en la teoría existente relacionando causa efecto; segmentada ya que se trata probar la teoría en la realidad a través de la descripción estadística o prediciendo hechos.

La investigación será de la modalidad proyecto factible ya que un gran porcentaje está en la propuesta y un mínimo porcentaje estará combinado con bibliografía e investigación de campo.

La investigación será aplicada puesto que se relacionará con la pura de la teoría existente buscando confrontar la teoría con la realidad.

##### **4.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

La investigación será aplicada; puesto que relaciona con la pura teoría existente buscara confrontar la teoría con la realidad.

Esta investigación es comprensiva, puesto que se llega a proponer es decir será de tipo proyectiva.

##### **4.2 METODOLOGÍA**

La investigación será no experimental ya que no existe manipulación de variables, él investigador no crea condiciones.

### **4.3 UNIDAD DE ESTUDIO**

La investigación estará dirigida a profesionales de la comunicación, quienes a través de entrevistas podrán darnos su punto de vista sobre el tema planteado.

### **4.4. MÉTODOS Y TÉCNICAS**

#### **4.5 MÉTODOS TEÓRICOS**

Estos métodos nos permitirán conocer los procesos para poder llegar a la investigación y plantear alternativas de solución entre los que utilizara serán los siguientes:

**4.5.1 Método deductivo.-** parte de lo más general para llegar a lo más específico, inicia en una teoría general para luego llegar a una hipótesis más específica que deberá ser confirmada por medio de la observación

**4.5.2 Método inductivo:** parte de observaciones específicas para llegar hacia amplias generalizaciones y teorías, se parte de las observaciones específicas y mediciones que permiten detectar patrones y frecuencias, formular algunas hipótesis tentativas para terminar desarrollando conclusiones generales o teorías.

**4.5.3 Método científico.-**la ciencia busca las conexiones entre los fenómenos para encontrar esas conexiones recurre método científico permite determinar las leyes científicas que expresan esas conexiones estas leyes deben ser tomadas como que explican una verdad por confirmar los descubrimientos científicos llegan a ser leyes cuando no existen nuevas hipótesis el conocimiento científico es provisional polémico

**4.5.4 Método dialéctico.-** El método dialéctico consiste en un saber situar a la “parte” en el “todo”, como acto inverso del efectuado por la abstracción analítica. La abstracción parte de la representación (todo pleno) y llega a la determinación abstracta (clara pero simple).

**4.5.5 Método histórico.-** es la forma de método científico específico de la historia como ciencia social. Comprende las metodologías, técnicas y las directrices mediante las que los historiadores usan fuentes primarias y otras evidencias históricas en su investigación y luego escriben la historia; es decir, elaboran la historiografía (la producción historiográfica). La cuestión de la naturaleza del método histórico, e incluso, de la propia posibilidad de su existencia como método científico, se discute por la epistemología (teoría de la ciencia, filosofía de la ciencia, metodología de las ciencias sociales) y la filosofía de la historia; y en cierto sentido por la historiología (o teoría de la historia).

Las principales directrices de uso común por los historiadores en su labor son, en primer lugar la heurística (localización y recopilación de las fuentes documentales, que son la materia prima del trabajo del historiador); en segundo lugar la crítica de esas fuentes (distinguiendo dos formas de crítica, que se refieren al trabajo con las fuentes documentales: crítica externa y crítica interna); y en último lugar la síntesis historiográfica (que es el producto final de la historiografía). Terminado ese proceso, queda la publicación, paso ineludible para que la comunidad historiográfica comparta y someta a debate científico y se divulgue entre el público para que su conocimiento pueda servir a los fines de la historia.

**4.5.6 Método documental.-** el cual se basa en un ejercicio desarrollado desde la antigüedad que sugiere la búsqueda del saber a través de los libros o documentos escritos, siendo este método una subdivisión del método científico; éste podría emplearse en cualquier área o campo del conocimiento, el autor se centra en el área jurídica, nos comenta que en los inicios de los sistemas metodológicos se creía que tenían poco o nada que ver en el ámbito jurídico, viéndose de esta manera la necesidad de justificar y fundamentar con hechos históricos y verídicos la teoría jurídica, a partir del método documental se realiza un cambio en la búsqueda del conocimiento, una reformación en la apreciación del conocimiento hallado en los libros yendo más allá de los folletos o las revistas.

## **4.6 MÉTODOS EMPÍRICOS**

Estos métodos nos permitirán recolectar información en los lugares investigados entre los que se utilizara serán los siguientes

**4.6.1 La Observación.-** Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis, es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

Existen dos clases de observación: la Observación no científica y la observación científica. La diferencia básica entre una y otra está en la intencionalidad: observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación. Observar no científicamente significa observar sin intención, sin objetivo definido y por tanto, sin preparación previa, con técnica las fichas.

**4.6.2 La Entrevista.-** es una técnica para obtener datos que consisten en un diálogo entre dos personas: El entrevistador "investigador" y el entrevistado; se realiza con el fin de obtener información de parte de este, que es, por lo general, una persona entendida en la materia de la investigación, la entrevista es una técnica antigua, pues ha sido utilizada desde hace mucho en psicología y, desde su notable desarrollo, en sociología y en educación. De hecho, en estas ciencias, la entrevista constituye una técnica indispensable porque permite obtener datos que de otro modo serían muy difíciles conseguir, con su técnica la estructurada o no estructurada.

## **4.7 MÉTODOS ESTADÍSTICOS**

Estos métodos nos permitirán transformar la información obtenida a través de la estadística descriptiva utilizando el método probabilístico del universo o muestra

objetos de la investigación transformándola en tablas, representaciones gráficas y representaciones de medida central

#### 4.8 OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

**VARIABLE INDEPENDIENTE.-** Edición de video en el laboratorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Pregunta	Variable independiente	indicador	Índice o Preg. base	Técnica	instrumento
Cuál es el fundamento teórico de la comunicación social para el desarrollo de los problemas de aprendizaje que permita mejorar el uso adecuado de los equipos.	Edición de video	Medios Manejo Equipos	1.- Qué son medios de comunicación. 2.- Cómo incide los medios de comunicación en el desarrollo de aprendizaje 1.- Cómo se lograría alcanzar el uso adecuado de los equipos de laboratorio de cine y televisión.	Entrevista observación	Cuál es el fundamento teórico de la comunicación social para el desarrollo de los problemas de aprendizaje que permita mejorar el uso adecuado de los equipos.

**VARIABLE DEPENDIENTE**

<b>Pregunta</b>	<b>Variable dependiente</b>	<b>indicador</b>	<b>Índice o Preg base</b>	<b>Técnica</b>	<b>instrumento</b>
Qué propuesta puede ser viable para implementar un software adecuado para el laboratorio de televisión.	Medios de Comunicación	Software Proceso Implementación	1.- ¿Como se podría mejorar el manejo del software? 1.- ¿Cree usted que se podría mejorar los conocimientos de aprendizaje con la implementación del laboratorio de cine y televisión en la institución?	Observación. entrevista	Ficha estructurada

## 2.4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### MATRIZ DE COMPATRACIÓN

<b>PROGRAMAS</b>	<b>SONY VEGAS</b>	<b>PINACLE STUDIO</b>	<b>ADOBE PREMIERE</b>	<b>AVID LIQUID</b>
<b>CARACTERÍSTICAS</b>	Posee multipistas ilimitadas para edición	Sencillo. Entretenido. Resultado eficaz	Movimiento lento de alta calidad con reasignación de tiempo	Amplios conocimientos
	Agrega efectos de video	Posee ayuda para cineastas	Exportación de video Flash con marcadores convertida en puntos de señal	Si quieres videos más elaborados, hay que echar mano de otros programas
	Grava directamente en cds, dvds, Blu-ray	Facilidad de uso, gran variedad de ediciones	Publicación de proyectos de DVD en la Web	Necesidad de conocer los detalles del programa
	Procesa audio, video, imágenes	No tiene miles de opciones	Búsqueda de archivos de manera inteligente	Es un programa bastante profesional
	Combina imágenes y video en uno solo	Se cuelga y es lento	Eficacia mejorada en la edición	Fácil, rápido para producciones sencillitas

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

- ❖ Al culminar este trabajo las tesis consideramos que, está de acuerdo al realizar el comparativo de las características de cada programa, consideramos que el más adecuado desde nuestro punto de vista por sus utilidades y facilidades de manejo debe ser el más conocido por los estudiantes y los maestros de cátedra, como es el programa Sony Vegas, por la facilidad de la utilización, por las multiusuario de sus herramientas.
- ❖ Según nuestro criterio sugerimos la utilización del programa Sony vegas ya que este estará acorde a la capacidad de las máquinas que serán instaladas en el laboratorio de la Universidad y la facilidad para cada estudiante que pueda utilizarlo.

## **CAPITULO III**

### **PROPUESTA**

#### **3.1 Datos Informativos**

**Título:**

“IMPLEMENTACIÓN DEL LABORATORIO DE TELEVISIÓN Y CINE EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI: ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL SOFTWARE DE EDICIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS: PINACLE STUDIO, SONY VEGAS, ADOBE PREMIER, AVID LIQUID”

**Nombre de la Institución:** Universidad Técnica de Cotopaxi

**Beneficiarios:** Estudiantes, Docentes de la Carrera de Comunicación Social

**Ubicación:** Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga; Parroquia Eloy Alfaro, Barrio San Felipe.

**Técnico responsable:** Calvopiña Espín Claudia Cristina Y Calvopiña Espín Matilde.

**Tutor:** Lic. Tañía Francisca Villalva Salguero

#### **3.2 ANTECEDENTES**

Existió trabajos en otros departamentos de varias localidades en nuestra Provincia y Cantón y arrojo los siguientes resultados que las siguientes localidades cuentan con el

estudio de televisión en el Consejo Provincial de Cotopaxi, Universidad Técnica de Chimborazo entre otras más instituciones, la presente investigación arrojó los siguientes resultados que el software de edición es un fenómeno y una necesidad de nuestro tiempo, idea publicitaria para propagar algo acerca de alguien, a la moderna concepción científica de propulsar la integración social. A fin de precisar los hitos más saltantes del desarrollo del estudio de televisión, debemos partir de la premisa que la actividad del software de edición está ligado al desarrollo del hombre desde su aparición en la tierra.

Esta investigación nos ha permitido constatar que en todas las universidades que ofertan las carreras de comunicación social, tienen laboratorios en donde los estudiantes pueden realizar sus prácticas para mejorar su formación integral

con lineamientos recomendados por la tecnología educativa; a las expectativas de formación profesional de su población estudiantil, a su ideología laica puesta al servicio de la comunidad y al avance tecnológico, la universidad cuenta con Laboratorios y Talleres que complementan y apoyan la preparación técnica científica y cultural, entre ellos se encuentra el Laboratorio de Radio y TV para Periodismos, ellos tienen para la comunidad universitaria Centro de Audiovisuales con equipos profesionales que cuentan con tecnología de punta para la producción de fotografía, radio y televisión. A partir de los tres últimos semestres que corresponden al periodo de especialización, los estudiantes reciben formación específica en el área que hayan escogido.

La Institución Educativa Colegio Particular Hno. Miguel ofrece la Carrera de Comunicación Social, y cuenta en sus instalaciones con un estudio de grabación audio digital para las prácticas de radio y televisión al cual acceden todos los estudiantes a partir del primer año de especialización.

La Universidad Técnica de Cotopaxi oferta la carrera de Licenciatura de Comunicación Social, cuenta en sus instalaciones con un laboratorio de radio implementado con programas de edición como Adobe Audition, que facilitan la enseñanza de la teoría con la práctica, sin contar con un laboratorio de Cine y Televisión

### **3.3 JUSTIFICACIÓN**

El interés por realizar esta investigación es que a través de los años, la humanidad ha sufrido un cambio radical en su nivel de vida; existe una notable diferencia entre el hombre de hace unas cuantas décadas y el hombre actual; diferencia que se ha dado por el desarrollo de la ciencia que está estrechamente relacionada con las innovaciones tecnológicas.

La utilidad práctica de esta investigación es que la educación de hoy procura encontrar a través de los medios tecnológicos el camino para hacer más accesible el conocimiento, sin importar donde se origine éste. La educación juega un papel importante en la formación de seres humanos que está poniéndose cada vez más, en las manos de la tecnología moderna.

La utilidad metodológica de la presente investigación es que se dará un paso inicial importante para la enseñanza-aprendizaje del futuro el que los estudiantes se hagan expertos en el manejo de las nuevas tecnologías. Los desarrollos tecnológicos en términos de educación habrán de contribuir al logro de una educación de excelencia, ésta es la principal razón de la reforma educativa que hoy vivimos.

Esta investigación tiene como novedad científica conocerla calidad técnica dependiendo del programa de edición ya su vez permitirá mejorar la utilización de los equipos que los estudiantes necesitan dentro de su etapa de aprendizaje para luego poder formar parte de los medios en su vida profesional, se lograra relevancia social con la participación juvenil guiada por los docentes de las instituciones educativas mediante la recopilación de datos con el método de encuestas para determinar si es factible o no mejorar la participación de los jóvenes en los medios cuyos resultados tendrán un aporte social ya que beneficiara a los jóvenes de la ciudad y lograra solucionar la falta de comunicación entre los docentes padres de familia y estudiantes las posibles limitaciones que se presentan en la investigación son la acogida de la presente en los medios de comunicación y padres de familia además se contara con recursos Humanos como son Profesores, Estudiantes, y medios de comunicación

Económicos, el apoyo económico de mis padres para el desarrollo de esta investigación.

### **3.4 OBJETIVOS**

#### **OBJETIVO GENERAL:**

- Implementar el laboratorio de televisión y cine en la Universidad técnica de Cotopaxi en el periodo 2011”.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Analizar la calidad técnica del sistema operativo Windows en los que se han enmarcado la implementación del laboratorio de televisión y cine.
- Diagnosticar la situación actual de la carrera de comunicación social y el uso del laboratorio de televisión y cine, además el estudio comparativo de las características principales de : Pinnacle Studio, Sony Vegas, Adobe Premier, Avid Liquid del software de edición del sistema operativo Windows
- Elaborar un manual sobre el manejo del programa de edición Sony Vegas

### **3.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

Esta investigación fue factible y viable, ya que contamos con el recurso financiero, humano y material para la realización.

Las posibles limitaciones que encontramos para la realización de este trabajo investigativo fue la apertura que la Universidad Técnica de Cotopaxi nos brindó para la presente investigación, pero todo es posible cuando tenemos la predisposición para realizar un determinado trabajo.

### **3.6 MANUAL**

#### **INSTRUCTIVO PARA INICIAR EL PROGRAMA**

Este manual nos permitirá identificar adecuadamente como utilizar las diferentes instrucciones del programa, ya que muchos estudiantes desconocen ciertos programas que posee Windows y con ello el modo de la utilización de sus comandos ya que cada comando tiene diferente instrucción para ejecutar.

SHIFT + SPACE.- Inicia la reproducción desde el comienzo del proyecto  
SPACE.- Inicia la reproducción de lo seleccionado o desde donde esté el cursor si no hay selección.

SPACE O ESC.- Pausa en la reproducción volviendo al sitio de partida del cursor  
ENTER.- Pausa en la reproducción, colocando el cursor en la nueva posición, con otro enter arranca desde allí (o con space).

CTRL +.- Coloca el cursor al final del Proyecto

CTRL + .- Coloca el cursor al comienzo del Proyecto

Desplaza el cursor hacia delante en grupos de frames según el zoom

Desplaza el cursor hacia atrás en grupos de frames según el zoom

ALT + O ALT + .- Avanza o retrocede un frames (se puede ver bajo el monitor)

CTRL+ O ALT + .- Va al siguiente punto de corte de la pista activa

CTRL+ O ALT + .- Va al anterior punto de corte de la pista activa

INICIO .- Va al comienzo de lo seleccionado o del proyecto si no hay selección

FIN.- Va al fin de lo seleccionado o de la parte visible si no hay selección

## **INSTRUCTIVO DEL MANEJO DEL PROGRAMA**

Para la utilización del programa hay que tomar en cuenta las siguientes indicaciones.

1- Primero que todo hay que tocar clic derecho en la parte Gris oscuro y tocar en Insertar Pista de Video.

2- Cuando hayan tocado "Insertar Pista de Video" les aparecerá lo siguiente.

Cuando les allá aparecido eso toquen clic derecho y pongan Insertar medio de Texto y les aparecerá un cuadro así.

Cuando ya hayan puesto efectos, el texto, etc. solo den clic en la cruz.

**3-** Luego vayan a "Efecto de Video" y arriba a la derecha les aparecerá una lista de efectos, y den clic en "Light Rays" y después arrastren el efecto Foco rojo ambiental hasta el Texto.

**4-** Cuando hallan arrastrado el efecto al texto les aparecerá otro cuadro.

Ese cuadradito les conviene poner a la izquierda. Luego en la imagen anterior verán abajo donde dice "Light Rays" a lado hay un marcador (abajo les dejare la imagen de q es el marcador) que lo pondrán al final y cuando este al final muevan el cuadradito hacia la derecha, y luego sierren.

**5-** Hay ya está hecho un efecto de los miles que hay para poner, pero ahora agregaré una imagen y le daré un efecto a la imagen, pero para poder agregar una imagen tienen que: Primero agregar Otra "Pista de Video" luego tienes que ir a "Archivo/Importar/Medios" y hay buscas la imagen y la pones, cuando la hayas puesto a la imagen en Sony vegas pro la imagen se ira a "Medios de proyecto", y cuando la veas a la imagen la arrastras hasta la segunda Pista de Video y se te agrandara la imagen y para achicar la imagen tienes que hacer clic acá.

Cuando hagas clic hay te aparecerá otro cuadro que hay vas a tener que achicar la imagen ¿cómo? solo tendrás que mantener unas de las puntas y llevarla hacia arriba en la esquina de la derecha.

Si quieres ver la imagen como va quedando o los efectos solo fijate a la derecha del Sony Vegas Pro.

**6-** Y por último agregare otro efecto que está en "Efecto de video/Swirl/Remolino medio, en el sentido de la agujas del reloj", y tendrán que hacer casi el mismo procedimiento del primer efecto y hacer que pase por encima de la imagen.

También pueden agregar música "Insertar pista de Música" y hay agregan.

### **3.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.**

**Temática:** Los resultados de la investigación de campos expuestos en el segundo capítulo permiten identificar los temas de mayor interés de la institución con relación a los estudiantes que emita la Universidad Técnica de Cotopaxi para mantener la vinculación con el pueblo.

**Determinación de Estrategias:** Tomando en cuenta los criterios de los estudiantes y criterios de docentes, se decide desarrollar estrategias estudiantiles para la implementación del laboratorio de cine y televisión, la misma que está basada en el diagnóstico actual de la problemática estudiantil del Cantón y todas las actividades enfocadas- aplicadas a la solución de estas problemáticas.

### 3.8 PLAN OPERATIVO

#### 3.8 Plan Operativo

TIEMPO EVENTOS	ABRIL 2011				MAYO 2011				JUNIO 2011				JULIO 2011				AGOSTO 2011				SEPT. 2011			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.- Capacitación para la Utilización de Sony Vegas	x	x	x	x																				
2.- Elaboración del manual del programa a utilizarse					x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

### 3.9 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Consideramos que fue una propuesta muy interesante porque se logró crear expectativas positivas tanto en los estudiantes universitarios como en los docentes con relación a la información que emiten y reciben los involucrados esta propuesta es muy agradable ya que permitió conocer de cerca las opiniones que los estudiantes tienen acerca de la implementación del laboratorio.

### GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Administración.-** Es combinar en la mejor forma los recursos humanos, materiales y financieros de la institución con el objeto de lograr la máxima eficiencia, eficacia institucional.
- **Actitud.-** Predisposición para responder en una forma consistente favorable o desfavorable con respecto a un pedido solicitado.
- **Comunicación.-** Es la manera de comunicarse entre las personas, mediante la escritura, señas, gestos, el dialogo, así podernos entendernos en nuestra sociedad.
- **Comprensión:** Es la relación que se establece con otras ideas previas de otras personas dentro del proceso que el lector interactúa con el texto.
- **Cámara.-** Instrumento que se usa para llamar la atención del público
- **Editores de Imágenes.-** Los editores de imágenes se dividen en dos categorías principales: programas de ilustración y procesadores de imágenes.
- **Organización.-** Llevar las cosas en orden, de forma adecuada
- **Pérdida de Valores.-** Indica que se están dejando de asumir los valores morales
- **Procesadores de Imagen.-** Es un simulador de todos los efectos de laboratorio, incluyendo el aclarar y oscurecer porciones de la imagen, alteración del contraste, cambios en el balance del color, inversión de la polaridad (escala tonal) y combinación de varias imágenes en una.

- **Publicidad** Es una disciplina científica su objetivo es persuadir al público con un mensaje comercial para la adquisición de un producto o servicio que una empresa ofrece.
- **Relaciones Públicas.-** Es un conjunto de acciones de comunicación estratégica coordinadas.
- **Políticas Institucionales.-** Conjunto de normas que rige a una institución

## CONCLUSIONES

Al culminar este trabajo nos permitimos consignar las siguientes conclusiones.

- ✓ Los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social deben acercarse más a la utilización del programa de edición, evitando sus temores y miedos, hoy en la actualidad existe gran competitividad en el mundo de la profesión en Comunicación Social
- ✓ Los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social pese a sus diarios esfuerzos, no ha logrado alcanzar en su totalidad los conocimientos prácticos por la falta de un laboratorio de cine y televisión, pero con la implementación del laboratorio, la Universidad estará en el mismo nivel de competitividad frente al mundo actual que está lleno de conflictivas situaciones, ya que sea por el auge de presupuesto, por la reforma política, por las frustraciones colectivas, por la falta económica de cada familia, corrupción casi generalizada, etc.
- ✓ Se requiere urgentemente diseñar estrategias presupuestarias, pero lastimosamente también hay represión, con la finalidad de brindar a los estudiantes mejor forma de superación profesional en el campo de la Carrera de Comunicación Social.

## **RECOMENDACIONES**

- Es necesario ampliar los conocimientos referentes a la tecnología, ya que todos los días hay actualizaciones y avances a pasos gigantesco.
- Participar activamente y apoyar en toda iniciativa, por pequeña que sea con relación a la implementación del laboratorio, ya que va en beneficio de toda la comunidad.
- Es menester que las personas que estén a cargo de la implementación del laboratorio sean profesionales en la rama y que posean el conocimiento necesario para difundir de mejor manera la utilización del laboratorio.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ Kaufmann Margarita, Introducción a la Comunicación, Edición II, pag.10 – 35, Perú, 1994.
- ❖ Cervera Fantoni, Angel Luis, Comunicación total, Esic, Madrid, 2004.
- ❖ Orosa García Berta, Comunicación Social, Ediciones y Publicaciones Sevilla, Zamora 2009
- ❖ Benavides Juan Dirección de comunicación empresaria, Barcelona Gestión 2000 y 2001
- ❖ Delmar, Ken, Introducción Comunicacional, Editorial Selector, México, 1990
- ❖ Vaamonde L.M., Técnicas de comunicación. Tomo 2, Ed. MacGraw-Hill, Madrid 1994
- ❖ Sotelo Enríquez, introducción a la comunicación, Ariel Comunicación, Barcelona 2001.
- ❖ Pizarroso Quintero, Historia de la Propaganda, Madrid, 1993.
- ❖ Delmar Ken; Comunicación Corporal, Editorial Selector, México, 1990
- ❖ Wastzlawick, Bavelas y Jackson, Teoría de la Comunicación, Editorial Herder, Barcelona - España 1997.
- ❖ Jackson, Desinformación de la Comunicación, Editorial Herder, Barcelona - España, 1992.
- ❖ Aznar Hugo, Comunicación Deontológica de los medios, Editorial Ariel, Madrid 1998.
- ❖ Germán Caicedo Prado, Gobernar es Comunicar. Editorial USC, Cali – Colombia 2004
- ❖ Goldhaber Gerald, Comunicación organizacional, pag.15- 34, México, Diana 1991.
- ❖ Araneo Paula, Comunicación Institucional II, Buenos Aires, 2001.
- ❖ <http://www.apuntesgestion.com/2006/03/20/la-importancia-de-la-comunicaci>
- ❖ <http://www.aldeaeducativa.com/aldea/Fotos.asp?Which=/images/tv.jpg&which1=>

- ❖ <http://www.aldeaeducativa.com/aldea/Fotos.asp?Which=/images/tv2.jpg&whi ch1=>
- ❖ <http://www.monografias.com/trabajos13/televis/televis.shtml#ORIGEN>
- ❖ <http://comunicacioneselectronicas.com/29noviembre2010.htm>.
- ❖ <http://www.mitecnologico.com/iia/Main/ConceptoImportanciaDeLaComunicacionVerbalEnNuestrasVidas>.

**ANEXOS:**



**LIC. LORENA ALVAREZ  
COORDINADORA**

- ❖ Estos anexos adjuntos son por que asistimos y realizamos entrevistas a profesionales que nos puedan ayudar a orientar nuestras investigaciones referente a la Implementación de laboratorio de Cine y Televisión con ello culminar nuestra investigación.