



**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO QUITO**
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

Guía práctico experimental de

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Autor: Ángel Andrés Tayupanta Gallo

Am



ISBN: 978-9942-562-45-6



9 789942 562456

2025

GUÍA PRÁCTICO EXPERIMENTAL DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

CARRERA: ANIMACIÓN MULTIMEDIA

PERIODO ACADÉMICO: SEPTIEMBRE 2025 – FEBRERO 2026

DOCENTE TUTOR: MSC. ANDRÉS TAYUPANTA GALLO

EDICIÓN: PRIMERA

AÑO: 2025

TRABAJO EN EDICIÓN:



EQUIPO EDITORIAL:

MSC. DOMÉNICA VIRACOCOA GONZÁLEZ

MSC. DAVID PEREIRA SALAZAR

ISBN:

ISBN: 978-9942-562-45-6



QUITO – ECUADOR





ÍNDICE GENERAL

1	GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	3
1.1	Descripción de la asignatura.....	3
1.2	Objetivo de la asignatura.....	3
1.3	Contenidos mínimos.....	3
1.4	Resultados de aprendizaje.....	4
2	UNIDAD 1: Fundamentos de la Producción Audiovisual	5
2.1	Práctica Experimental 1.....	5
2.2	Práctica Experimental 2.....	10
2.3	Práctica Experimental 3.....	15
3	UNIDAD 2: Planificación y Diseño de Producción	20
3.1	Práctica Experimental 4.....	20
3.2	Práctica Experimental 5.....	25
3.3	Práctica Experimental 6.....	31
3.4	Práctica Experimental 7.....	36
3.5	Práctica Experimental 8.....	41
4	UNIDAD 3: Grabación y edición	46
4.1	Práctica Experimental 9.....	46
4.2	Práctica Experimental 10.....	51
4.3	Práctica Experimental 11.....	56
4.4	Práctica Experimental 12.....	60
4.5	Práctica Experimental 13.....	66



1 GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

1.1 Descripción de la Asignatura

La asignatura Producción Audiovisual brinda al estudiante las herramientas necesarias para diseñar y ejecutar contenidos que integren imagen, sonido y video de manera coherente y profesional. A través de un enfoque integral, se abordan todas las etapas del proceso de producción audiovisual, desde la concepción de ideas y planificación, hasta la grabación, dirección de escenas, montaje y postproducción. La materia promueve una visión crítica del lenguaje audiovisual, donde la narrativa, la estética y la técnica se combinan para dar forma a productos pensados para plataformas digitales y medios contemporáneos.

El curso reconoce el papel estratégico del contenido audiovisual en la industria creativa, la comunicación y el entretenimiento, y por ello incorpora metodologías que permiten al estudiante desarrollar propuestas viables, seguir cronogramas de producción y ejecutar piezas con estándares de calidad. Se hace énfasis en la organización del trabajo en equipo, la integración de personajes y escenarios, y la toma de decisiones que respondan tanto a objetivos narrativos como a requerimientos técnicos.

Como parte del proceso formativo en Animación Multimedia, esta asignatura fortalece las capacidades del estudiante para articular componentes visuales y sonoros con intencionalidad comunicativa, preparándolo para asumir roles en equipos de producción, desarrollar proyectos propios o integrarse en circuitos audiovisuales. Así, se afianzan competencias clave en el manejo de herramientas digitales, pensamiento narrativo y ejecución profesional de contenidos audiovisuales aplicables a diversos formatos y plataformas.

1.2 Objetivo de la Asignatura

Elaborar productos audiovisuales destinados a plataformas multimedia, mediante la aplicación de técnicas de diseño, planificación, producción de sonido e imagen, e integración de elementos visuales y narrativos, para crear contenidos que combinen audio, imagen y video con criterios técnicos, estéticos y comunicacionales propios del entorno digital actual.

1.3 Contenidos Mínimos

- Contexto y fundamentos de la producción audiovisual.
- Pre producción.
- Diseño de proyectos audiovisuales.
- Producción de sonido.
- Producción de videos.
- Integración de escenarios y personajes.
- Grabación de secuencias.



1.4 Resultados de Aprendizaje

Elabora productos audiovisuales para plataformas multimedia, que combinan el audio, imagen y video, utilizando técnicas para el diseño de producción audiovisual, seguimiento y propuestas audiovisuales.



2 UNIDAD 1: Fundamentos de la Producción Audiovisual

2.1 Práctica Experimental 1

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

GUIÓN LITERARIO

Objetivos

Elaborar un guion literario preliminar para la historia de un video basado en la técnica de pixilación, de manera individual o en equipos de trabajo, con el fin de desarrollar habilidades de planificación narrativa, estructuración de acciones y visualización de movimientos, considerando las particularidades del cuerpo humano y la acción cuadro a cuadro, como base para la producción y realización del proyecto audiovisual.

Antecedentes / Escenario

La pixilación es una técnica de animación cuadro a cuadro en la que se utiliza el cuerpo humano como elemento animado, generando movimientos discontinuos, estilizados o irreales mediante la captura fotográfica secuencial. A diferencia del video tradicional, esta técnica exige una planificación minuciosa de cada acción, desplazamiento y gesto. El guion literario en este contexto se convierte en una herramienta fundamental para anticipar movimientos, tiempos, acciones físicas y recursos técnicos necesarios, garantizando coherencia narrativa y viabilidad de producción.

Recursos Necesarios

- Computador
- Formato de guion literario
- Procesador de texto
- Referencias audiovisuales sobre pixilación
- Cámara fotográfica o dispositivo móvil (para pruebas si se requiere)
- Cuaderno de apuntes o bitácora creativa

Pasos por Realizar

- Paso 1: Investigar la técnica de pixilación y analizar referentes.
- Paso 2: Definir la idea central y el concepto narrativo.
- Paso 3: Construir la estructura narrativa (inicio, desarrollo y cierre).
- Paso 4: Describir acciones detalladas considerando el movimiento cuadro a cuadro.
- Paso 5: Redactar el guion literario preliminar.
- Paso 6: Revisar y ajustar coherencia narrativa y viabilidad técnica.
- Paso 7: Entregar el documento final en el formato establecido.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, enfocado en la preproducción como fase estratégica del proceso audiovisual.

Desarrollo

Paso 1: Investigar la técnica de pixilación y analizar referentes

Observar ejemplos de pixilación para comprender su ritmo, tipo de movimientos y posibilidades expresivas. Analizar cómo se planifican las acciones físicas y cómo el cuerpo se convierte en un elemento animado.



Paso 2: Definir la idea central y el concepto narrativo

Plantear una historia breve y viable de realizar. Definir:

- Tema
- Personaje(s)
- Conflicto o situación
- Mensaje o intención

Carrusel

written by

Michael Narváez

La historia debe ser clara y adaptable a una duración aproximada entre 30 segundos y 1 minuto.

Paso 3: Construir la estructura narrativa

Organizar la historia en tres momentos:

- Inicio: Presentación de personaje y situación.
- Desarrollo: Acción principal o conflicto.
- Cierre: Resolución o desenlace.

ESC 1.INT.CUARTO.DIA

VIDEO	LETRA CARRUSEL
HUMBERTO (25 años) balancea su cabeza mientras distintas luces giran a su alrededor.	ME VOY INTERROGANDO TODO LO QUE SOY
Humberto junta sus manos, las alza lentamente, abre sus manos, una flor blanca se encuentra entre sus manos, la flor comienza a flotar, Humberto alza sus manos completamente.	SI EN VERDAD YO PUEDO DARTE AMOR QUE PUEDA FLOTARTE Y DARTE ORGULLO ALGO PURO
Humberto coloca flores blancas encima de una tela roja, Humberto se acuesta boca arriba con su cabeza encima de las flores.	SIN CARECER LO QUE SE QUE MERECE TENER

Asegurar que las acciones puedan representarse físicamente mediante movimientos fragmentados o estilizados.

Paso 4: Describir acciones detalladas considerando el movimiento cuadro a cuadro

Redactar las acciones físicas con precisión, indicando desplazamientos, gestos, pausas y transformaciones.

Considerar:

- Saltos imposibles
- Deslizamientos irreales

- Apariciones o desapariciones
- Movimientos mecánicos o exagerados

Pensar cada acción como una secuencia de fotografías.

Paso 5: Redactar el guion literario preliminar

Utilizar formato claro y ordenado, incluyendo:

- Título del proyecto
- Descripción de escenas
- Acciones
- Espacios
- Personajes
- Indicaciones generales de ambiente

No es necesario incluir aún el guion técnico, solo la narración detallada de acciones.

ESC 4.INT.CUARTO.DIA

Humberto tiene una tela roja de en sus manos, manos desconocidas intentan quitarle la tela, Humberto forcejea, le quitan la tela, Humberto intenta ir hacia las manos, Humberto cae encima de una silla, la silla comienza a dar vueltas, Humberto niega con su cabeza de izquierda a derecha, Humberto baja de la silla.	ME DESESPERA QUE ALGO TAN BUENO LLEGUE A MI VIDA Y NUNCA SE QUEDA TAL VEZ ME SUBI A UN CARRUSEL Y NO QUIERO VUELTAS NO ME MALENTIENDAS
Humberto camina tambaleándose hacia una mesa, se choca con distintas cosas, llega a la mesa, la mesa tiene de nuevo una tela roja, Humberto, cae ligeramente sobre la mesa, Humberto tenia otra flor en la mano, la deja encima de la tela, Humberto se aleja, la tela se comienza a llenar de flores, Humberto desaparece, solo se ve las flores de la mesa.	AUNQUE NO PAREZCA, AUNQUE YO NO PUEDA YO QUIERO DARTE AMOR QUE PUEDA FLOTARTE Y DARTE ORGULLO ALGO PURO QUE AHORA SI TU SIENTAS TODO Y SEAS FELIZ

Paso 6: Revisar coherencia narrativa y viabilidad técnica

Verificar que:

- La historia tenga claridad y lógica interna.
- Las acciones sean realizables mediante pixilación.
- No existan movimientos imposibles de ejecutar físicamente.
- La duración sea adecuada.

Realizar ajustes si es necesario.



Paso 7: Entregar el documento final

Subir el guion literario en formato PDF al aula virtual, respetando el formato institucional establecido.

Condiciones de Entrega

- a) El guion debe presentar una estructura narrativa clara.
- b) Las acciones deben estar descritas detalladamente.
- c) La propuesta debe ser viable para realizar en técnica de pixilación.
- d) Debe evidenciar planificación del movimiento cuadro a cuadro.
- e) Extensión aproximada: 1 a 2 páginas.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la comprensión de las particularidades narrativas y técnicas de la pixilación, así como la adecuada planificación de acciones corporales orientadas a la animación cuadro a cuadro. También se podrá evidenciar la estructuración coherente de una historia audiovisual breve, considerando la secuencia narrativa, la continuidad y la lógica visual del relato.

Del mismo modo, se podrá determinar el desarrollo de habilidades de preproducción aplicadas a técnicas experimentales y la correcta organización del proceso creativo. Se podrá evidenciar además la traducción de una idea creativa en un documento formal de planificación audiovisual, con definición clara de elementos, recursos y lineamientos necesarios para la ejecución del proyecto.

2.2 Práctica Experimental 2

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO DISEÑO SONORO

Objetivos

Realizar una práctica de grabación de sonidos, de manera individual o en equipos de trabajo, aplicando técnicas básicas de captura de audio, uso de micrófonos y control de niveles. Esta actividad tiene como objetivo desarrollar habilidades en el registro de sonido directo y efectos sonoros, comprendiendo su importancia dentro de la narrativa audiovisual y fortaleciendo la calidad técnica del audio en proyectos de producción audiovisual.

Antecedentes / Escenario

El sonido es un componente fundamental del lenguaje audiovisual. Una imagen puede reforzarse o perder impacto dependiendo de la calidad del audio que la acompaña. En producción audiovisual, el registro adecuado de voz, ambientes y efectos sonoros permite construir atmósferas, emociones y coherencia narrativa. La práctica de grabación permite comprender aspectos técnicos como tipos de micrófono, direccionalidad, control de niveles, ruido ambiente y monitoreo, elementos esenciales para garantizar un audio limpio y profesional.

Recursos Necesarios

- Cámara o grabadora digital
- Micrófono (de solapa, shotgun o condensador, según disponibilidad)
- Audífonos para monitoreo
- Soporte o trípode
- Computador
- Software de edición de audio (Audition, Reaper, Premiere u otro)
- Espacios con diferentes condiciones acústicas



Pasos por Realizar

- Paso 1: Reconocer los tipos de micrófono y su funcionamiento.
- Paso 2: Configurar el equipo de grabación y niveles de audio.
- Paso 3: Realizar pruebas de grabación de voz.
- Paso 4: Grabar sonidos de ambiente y efectos sonoros.
- Paso 5: Evaluar la calidad del audio registrado.
- Paso 6: Organizar y exportar los archivos grabados.
- Paso 7: Entregar los archivos según el formato establecido.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje práctico-experimental enfocado en la exploración técnica y el desarrollo de competencias en producción sonora.

Desarrollo

Paso 1: Reconocer los tipos de micrófono y su funcionamiento

Identificar las características básicas de los micrófonos disponibles: direccionalidad (cardioide, omnidireccional, shotgun), sensibilidad y uso recomendado. Comprender en qué situaciones se utiliza cada uno.

Paso 2: Configurar el equipo de grabación y niveles de audio

Conectar correctamente el micrófono a la cámara o grabadora. Ajustar los niveles de entrada evitando picos que generen distorsión. Mantener el audio entre -12 dB y -6 dB como referencia de seguridad. Utilizar audífonos para monitoreo constante.

Paso 3: Realizar pruebas de grabación de voz

Grabar una breve intervención de voz (diálogo o narración) controlando:

- Distancia al micrófono
- Ruido ambiente
- Claridad y dicción
- Estabilidad del volumen

Repetir la toma si es necesario para comparar resultados.

Paso 4: Grabar sonidos ambiente y efectos sonoros

Registrar al menos:





- Un sonido ambiente (room tone)
- Tres efectos sonoros (pasos, puertas, objetos, etc.)

Buscar variaciones de intensidad y proximidad para analizar diferencias acústicas.

Paso 5: Evaluar la calidad del audio registrado

Escuchar el material en el software de edición e identificar:



- Ruido de fondo
- Distorsión
- Variaciones bruscas de volumen
- Interferencias

Realizar ajustes básicos si es necesario (normalización o reducción leve de ruido).





Paso 6: Organizar y exportar los archivos grabados

Nombrar correctamente cada archivo (Voz_Toma1, Ambiente_Aula, Paso_Madera, etc.).

Exportar en formato WAV o MP3 según indicaciones del docente.

Paso 7: Entregar los archivos

Subir los audios organizados al aula virtual junto con un breve informe técnico que describa:

- Tipo de micrófono utilizado
- Espacio de grabación
- Dificultades encontradas
- Aprendizajes obtenidos

Condiciones de Entrega

- a) Se deben presentar al menos cinco archivos de audio.
- b) El sonido debe ser claro y sin distorsión evidente.
- c) Los archivos deben estar organizados y correctamente nombrados.
- d) Debe incluirse un breve informe técnico (1 página).

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar el reconocimiento y uso correcto de diferentes tipos de micrófonos, así como el control adecuado de los niveles de grabación para evitar saturación. También se podrá evidenciar el registro de voz y efectos sonoros con claridad técnica, considerando parámetros básicos de calidad y precisión en la captura. De igual manera, se podrá determinar la comprensión de la importancia del sonido dentro de la narrativa audiovisual y la aplicación de buenas prácticas de captura de audio en el desarrollo de proyectos futuros, asegurando coherencia técnica y pertinencia en la producción sonora.



2.3 Práctica Experimental 3

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO RECREACIÓN SONORA

Objetivos

Realizar una práctica de recreación sonora de una escena, de manera individual o en equipos de trabajo, utilizando Adobe Audition para la edición, limpieza y mezcla de audio. Esta actividad tiene como objetivo desarrollar habilidades en diseño sonoro, sincronización de efectos, foleys y ambientación, fortaleciendo la comprensión de la relación entre imagen y sonido y mejorando la calidad narrativa y técnica de proyectos audiovisuales.

Antecedentes / Escenario

En la producción audiovisual, el sonido no solo acompaña la imagen, sino que construye significado, atmósfera y emoción. La recreación sonora (sound design) permite reinterpretar una escena mediante la incorporación de efectos, ambientes y foleys que enriquecen la experiencia narrativa. El uso de Adobe Audition facilita procesos de edición multipista, limpieza de ruido, ecualización y mezcla final, herramientas fundamentales para lograr una composición sonora profesional.

Recursos Necesarios

- Computador
- Software Adobe Audition
- Escena audiovisual sin sonido o con sonido base
- Audífonos de monitoreo
- Banco de efectos sonoros (propios o libres de derechos)
- Micrófono (opcional, para grabación de foleys)

Pasos por Realizar

- Paso 1: Seleccionar y analizar la escena.
- Paso 2: Planificar los elementos sonoros necesarios.
- Paso 3: Importar el video y organizar la sesión multipista.
- Paso 4: Grabar o incorporar efectos y foleys.
- Paso 5: Realizar limpieza y edición de audio.
- Paso 6: Mezclar y balancear niveles.
- Paso 7: Exportar el proyecto final.
- Paso 8: Entregar el archivo junto con un breve informe técnico.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje práctico basado en proyectos, enfocado en la experimentación sonora, análisis narrativo y aplicación técnica de herramientas digitales.

Desarrollo

Paso 1: Seleccionar y analizar la escena

Elegir una escena breve (30 segundos a 1 minuto) e identificar acciones, movimientos, emociones y cambios de ritmo. Analizar qué elementos sonoros serán necesarios para reforzar la narrativa.

Paso 2: Planificar los elementos sonoros necesarios

Elaborar una lista que incluya:

- Sonido ambiente (atmósfera)
- Efectos puntuales (puertas, pasos, objetos, golpes, etc.)
- Foley sincronizado con acciones específicas
- Música (si aplica)

Definir la intención emocional de cada sonido.

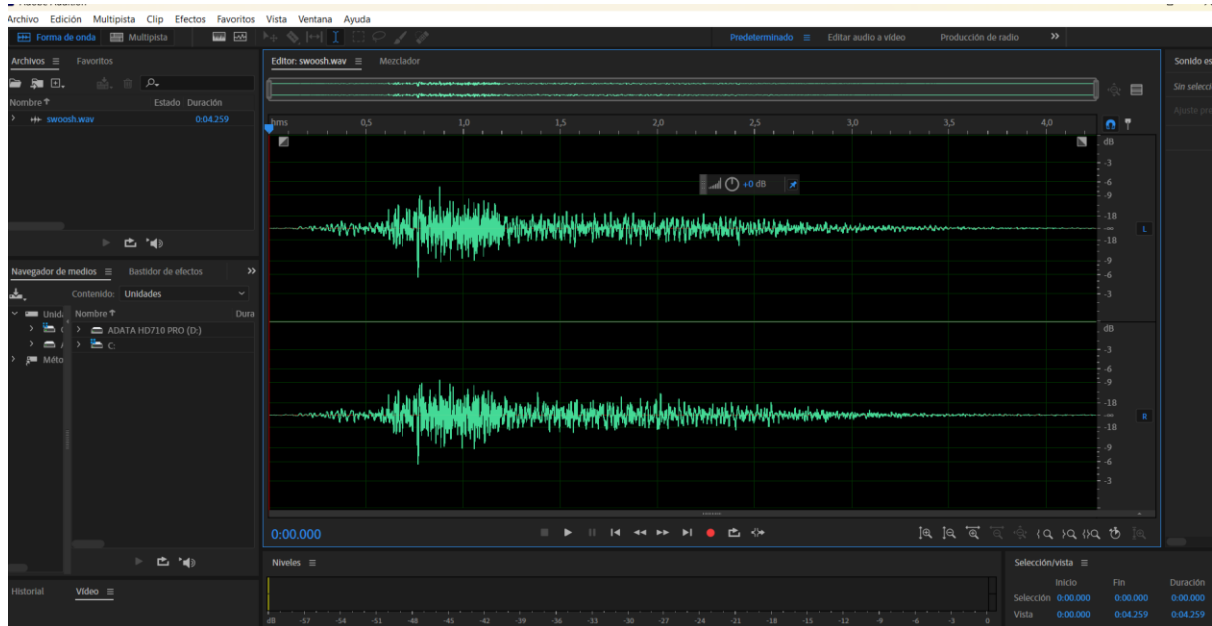
Paso 3: Importar el video y organizar la sesión multipista

Crear una sesión multipista en Adobe Audition. Importar el video y organizar las pistas por categorías:

- Ambiente
- Foley
- Efectos

- Diálogos
- Música

Mantener una organización clara para facilitar la mezcla.



Paso 4: Grabar o incorporar efectos y foley's

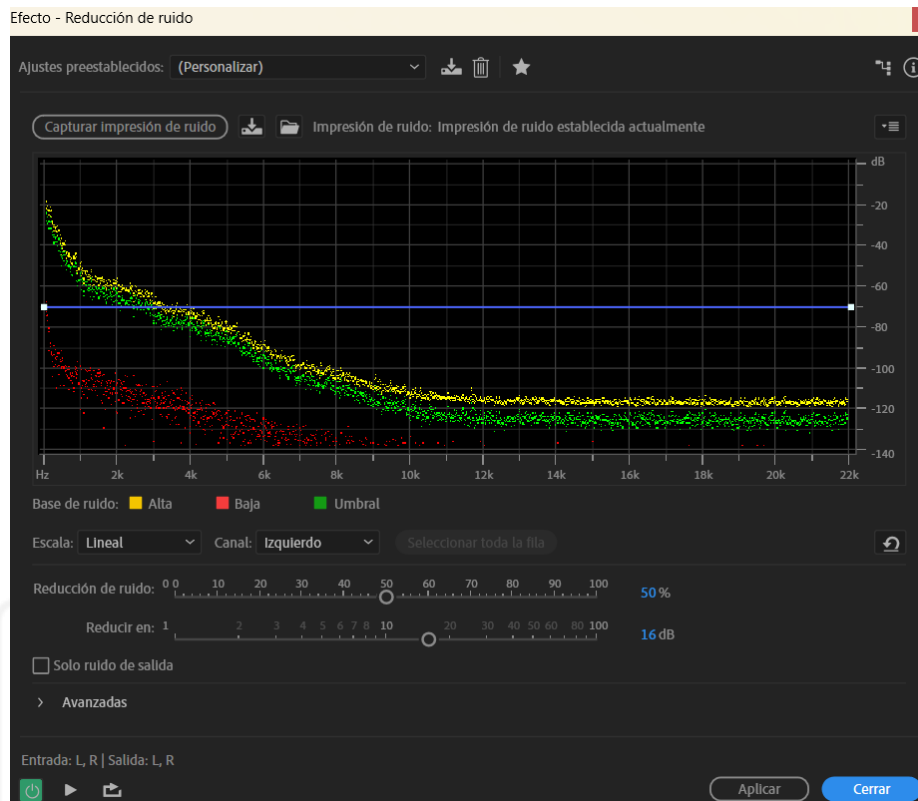
Grabar efectos personalizados si es posible (pasos, roces, golpes suaves) o importar sonidos de bibliotecas libres de derechos. Sincronizar cuidadosamente cada sonido con la acción en pantalla.

Paso 5: Realizar limpieza y edición de audio

Aplicar herramientas como:

- Reducción de ruido
- Eliminación de clics o pops
- Normalización básica
- Ecualización correctiva

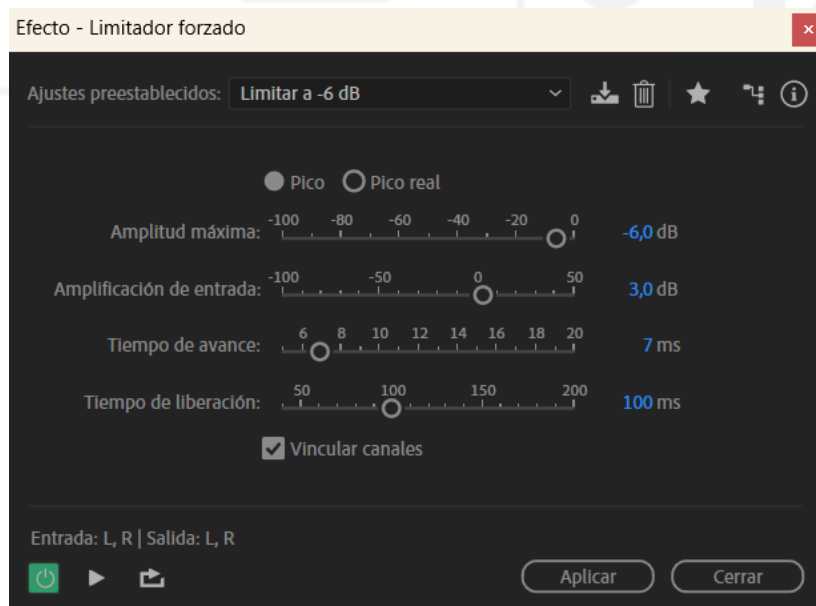
Asegurar que cada sonido sea claro y libre de distorsión.



Paso 6: Mezclar y balancear niveles

Ajustar volúmenes para que ningún elemento sobresalga de forma innecesaria. Aplicar paneos si la escena lo requiere y añadir una ligera compresión si es necesario para equilibrar dinámicas.

Verificar que la mezcla final sea coherente y que los sonidos no compitan entre sí.



Paso 7: Exportar el proyecto final

Exportar el audio mezclado junto con el video en formato .MP4 o .MOV. También se puede entregar la mezcla final en WAV como archivo adicional.

Paso 8: Entregar el archivo e informe técnico

Subir el archivo final al aula virtual acompañado de un breve informe (1 página) que detalle:

- Descripción de la escena
- Tipos de sonidos utilizados
- Proceso de edición y mezcla
- Dificultades encontradas
- Reflexión sobre la relación imagen–sonido

Condiciones de Entrega

- a) La escena debe tener una duración mínima de 30 segundos.
- b) Debe incluir ambiente, al menos tres efectos sincronizados y foley.
- c) El audio debe estar limpio y balanceado.
- d) Se debe adjuntar informe técnico.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la comprensión de la función narrativa del diseño sonoro dentro de la construcción audiovisual, evidenciando la capacidad de identificar el aporte del sonido en la generación de atmósferas, emociones y sentido dramático. También se podrá verificar la sincronización precisa de efectos y foleys en relación con la acción visual, junto con el uso adecuado de herramientas básicas de edición y mezcla en Adobe Audition para organizar, ajustar y optimizar los elementos sonoros del proyecto, considerando criterios técnicos básicos de orden, limpieza y coherencia sonora.

De igual manera, se podrá determinar la mejora de la calidad técnica del sonido en los proyectos audiovisuales desarrollados, observando ajustes de niveles, eliminación de ruidos y equilibrio entre pistas según los requerimientos de la escena. Se podrá evidenciar además el análisis crítico de la relación entre imagen y sonido, identificando la pertinencia de los recursos utilizados, su impacto narrativo y su coherencia con la intención comunicativa del producto audiovisual, fortaleciendo así criterios técnicos y expresivos aplicables a producciones futuras.

3 UNIDAD 2: Planificación y Diseño de Producción

3.1 Práctica Experimental 4

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

GUIÓN TÉCNICO

Objetivos

Realizar el guion técnico y el desglose de guion de un proyecto audiovisual, de manera individual o en equipos de trabajo, con el fin de traducir la narrativa literaria a indicaciones técnicas claras y organizar los recursos humanos, técnicos y logísticos necesarios. Esta actividad busca desarrollar la capacidad de planificar de forma estructurada la producción, optimizar tiempos y recursos, y fortalecer la preparación para las etapas de rodaje y postproducción audiovisual.

Antecedentes / Escenario

En toda producción audiovisual, el guion literario representa la base narrativa del proyecto; sin embargo, para llevarlo a la ejecución práctica es necesario transformarlo en un guion técnico, donde se detallan planos, movimientos de cámara, sonido, iluminación y otros aspectos formales. Asimismo, el desglose de guion permite identificar todos los elementos necesarios para el rodaje: personajes, utilería, locaciones, vestuario, efectos, equipos técnicos y requerimientos especiales. Esta fase es fundamental para evitar improvisaciones y garantizar una producción organizada y eficiente.

Recursos Necesarios

- Guion literario previamente aprobado
- Computador
- Formato de guion técnico
- Formato de desglose de guion
- Software de edición de texto o preproducción
- Plantillas de producción (si aplica)



Pasos por Realizar

- Paso 1: Analizar el guion literario.
- Paso 2: Elaborar el guion técnico.
- Paso 3: Identificar elementos para el desglose.
- Paso 4: Completar el desglose por departamentos.
- Paso 5: Organizar cronológicamente las necesidades de producción.
- Paso 6: Revisar coherencia y viabilidad del proyecto.
- Paso 7: Entregar el documento final.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, enfocado en planificación estructurada, análisis narrativo y aplicación técnica de herramientas de preproducción audiovisual.

Desarrollo

Paso 1: Analizar el guion literario

Leer detalladamente el guion literario e identificar:

- Escenas
- Acciones principales
- Cambios de espacio o tiempo
- Momentos clave narrativos

Subrayar aquellos elementos que implican decisiones técnicas (movimientos, efectos, sonido, iluminación).

DESGLOSE DE GUIÓN

Nombre del ESC No. 1

RESPONSABLE: Nombre del director: Aldo Gonzalez Garofalo

PROYECTO: Sinfonía Urbana

HOJA DESGLOSE No: 1		PÁGINA GUIÓN No: 1			
LOCACIÓN: Parque Carolina		INT	EXT	TARDE	DÍA
SET: No		No. DE PUESTAS DE CÁMARA: 1			
		Tarde HISTORIA: — Sinfonía Urbana			

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA: Dos artistas pelean para demostrar quien es mejor el conflicto termina con la alianza de ambos

Paso 2: Elaborar el guion técnico

Transformar cada escena en una estructura técnica que incluya:

- Número de plano



- Fotografía
- Sonido
- Postproducción

ELENCO - Charlie - Damian	FIGURANTES Ninguno	DOBLES/ STAND INS Ninguno
	EXTRAS/ATMÓSFERA -Estudiantes de Animación 2	MAQUILLAJE Y PEINADO - Charlie bien peinado
VESTUARIO 1. Damian, una sudadera mostaza, jeans azules y zapatos color mostaza. 2. Charlie, Camisa de botones blanca, gabardina negra, pantalón formal y zapatos formales negros.	UTILERÍA - Pincel grande - Baqueta - Caja de madera	AMBIENTACIÓN/ ESCENOGRAFÍA
SONIDO/MÚSICA/PLAYBACK - Unlucky Morpheus: La hija de Paganini - Niccolo Paganini - Caprice Nº 5 - The Devil's Violinist	ANIMALES/ VEHÍCULOS DE ESCENA Ninguno	EFFECTOS ESPECIALES FX/ EFFECTOS VISUALES VFX - NOTAS MUSICALES - FIGURAS DE COLORES
EQUIPOS ESPECIALES NOTAS DE PRODUCCIÓN	NOTAS DE PRODUCCIÓN	

Especificar cantidad, características y observaciones relevantes para cada elemento.

Paso 5: Organizar cronológicamente las necesidades de producción

Determinar el orden lógico de rodaje considerando:

- Disponibilidad de locaciones
- Disponibilidad de actores
- Complejidad técnica de cada escena

Esto permite optimizar tiempos y recursos.

Paso 6: Revisar coherencia y viabilidad del proyecto

Analizar si el guion técnico y el desglose son viables en términos de:

- Presupuesto
- Tiempo de rodaje
- Recursos disponibles

Ajustar si existen requerimientos excesivos o poco realistas.

Paso 7: Entregar el documento final

Unificar el guion técnico y el desglose en un solo documento en formato PDF, correctamente organizado y presentado.

Condiciones de Entrega

- a) El guion técnico debe estar completo para todas las escenas.
- b) El desglose debe incluir todos los departamentos involucrados.
- c) El documento debe presentar orden, claridad y coherencia técnica.
- d) Entrega en formato PDF en la fecha establecida.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la capacidad de traducir una narrativa literaria en indicaciones técnicas claras para su ejecución audiovisual, evidenciando precisión en la identificación de acciones, escenas, requerimientos y elementos necesarios para la producción. También se podrá verificar la organización estructurada de los recursos humanos y materiales, considerando funciones del equipo, asignación de responsabilidades y disponibilidad de insumos según las necesidades del proyecto, así como la anticipación de requerimientos logísticos propios del rodaje en relación con locaciones, tiempos, equipamiento y coordinación operativa.

De igual manera, se podrá determinar la optimización de tiempos y recursos mediante una planificación previa coherente, organizada y alineada con los objetivos de producción audiovisual planteados. Se podrá evidenciar además el fortalecimiento de la preparación profesional del estudiante para la etapa de producción, reflejado en la claridad del plan de trabajo, la previsión de posibles contingencias y la aplicación de criterios técnicos básicos que favorezcan una ejecución ordenada, eficiente y viable del proyecto audiovisual.



3.2 Práctica Experimental 5

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO CASTING

Objetivos

Explorar el proceso de creación de animáticas como herramienta de planificación visual, junto con la selección de talentos (casting) y la gestión de autorizaciones de uso de imagen. Esta clase busca desarrollar la capacidad de visualizar la narrativa antes de la producción, organizar adecuadamente al elenco y comprender los aspectos legales y éticos relacionados con el uso de imagen, garantizando una producción audiovisual responsable, planificada y profesional.

Antecedentes / Escenario

En la fase de preproducción audiovisual, la animática permite transformar el storyboard en una secuencia audiovisual preliminar con ritmo, duración y estructura narrativa definida. Esto facilita prever tiempos, movimientos y necesidades técnicas antes del rodaje. Por otro lado, el proceso de casting garantiza la adecuada selección de talentos que representen coherentemente a los personajes del proyecto. Paralelamente, la gestión de autorizaciones de uso de imagen es un requisito legal y ético indispensable para proteger tanto a los participantes como a la producción, evitando conflictos posteriores.

Recursos Necesarios

- Storyboard previamente elaborado
- Guion literario y técnico
- Computador
- Software de edición (Premiere, After Effects o similar)
- Cámara o dispositivo de grabación (si aplica para pruebas de casting)
- Formato de autorización de uso de imagen
- Plantillas de ficha de casting

Pasos por Realizar

- Paso 1: Revisar el guion y storyboard.
- Paso 2: Crear la animática del proyecto.
- Paso 3: Definir perfiles de personajes para casting.
- Paso 4: Realizar el proceso de casting.
- Paso 5: Seleccionar talentos y registrar decisiones.
- Paso 6: Gestionar autorizaciones de uso de imagen.
- Paso 7: Presentar resultados y documentación final.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, integrando planificación visual, organización de producción y responsabilidad legal dentro del proceso audiovisual.

Desarrollo

Paso 1: Revisar el guion y storyboard

Analizar nuevamente la historia, escenas y secuencias. Verificar que el storyboard represente adecuadamente la intención narrativa, los planos y los tiempos estimados.

Identificar posibles ajustes antes de construir la animática.

Paso 2: Crear la animática del proyecto

Digitalizar el storyboard y montarlo en un software de edición.

- Organizar las imágenes en orden narrativo.
- Ajustar la duración de cada plano.
- Incorporar audio referencial (diálogos, música o efectos temporales).
- Definir ritmo general y transiciones.

La animática debe permitir visualizar el flujo completo del proyecto antes del rodaje.

1	Ojos de Sam abiertos con inquietud	A	Primer primerísimo plano	normal/frontal	estático	ambiente/musica	3 sec	3 sec
---	--	---	-----------------------------	----------------	----------	-----------------	-------	-------



1	Manos de Sam apretando con fuerza las azarredar de la	B	Plano detalle	normal/frontal	estático	ambiente	3 sec	6 sec
---	--	---	---------------	----------------	----------	----------	-------	-------



Paso 3: Definir perfiles de personajes para casting

Describir las características necesarias de cada personaje:

- Edad aproximada
- Rasgos físicos
- Personalidad
- Habilidades específicas (si aplica)

Establecer criterios claros para la selección.

Paso 4: Realizar el proceso de casting

Convocar a los posibles talentos.

- Realizar pruebas de actuación o lectura de guion.
- Grabar pruebas en video si es necesario.
- Evaluar naturalidad, expresividad y coherencia con el personaje.



FICHA DE CASTING

No. 1

PROYECTO: Una nueva vida
PERSONAJE/S: Camila

NOMBRE: Melany Bernita

EDAD: 16

TELF/CELL: 0979423648

MAIL: melanybernita3@gmail.com

REDES SOCIALES/WEB: ig:m3lit444

DIRECCIÓN: Calderón

REPRESENTANTE: Nayeli Bernita

TELF/CELL: 0979026125

ESTATURA: 1.56 PESO: 40 COMPLECCIÓN: Delgada

COLOR DE CABELLO: Rojo COLOR DE OJOS: Negro

TALLA: 36 TALLA DE CALZADO: 36

HABILIDADES ESPECIALES: Ninguna

PASATIEMPOS: Jugar videojuegos

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO: 12pm a 10:00 pm

ALERGIAS: Ninguna

OBSERVACIONES:

Paso 5: Seleccionar talentos y registrar decisiones

Elegir al elenco definitivo considerando:

- Interpretación
- Disponibilidad
- Adaptación al proyecto

Registrar las decisiones y justificar brevemente la selección.

Paso 6: Gestionar autorizaciones de uso de imagen

Entregar y explicar el documento de autorización a cada participante.

El formato debe incluir:

- Datos personales
- Descripción del proyecto
- Autorización expresa de uso de imagen
- Firma del participante



En caso de menores de edad, la autorización debe ser firmada por el representante legal.



Paso 7: Presentar resultados y documentación final

Compilar en un solo documento o carpeta digital:

- Animática exportada (.MP4 o .MOV)
- Lista de talentos seleccionados
- Copias digitalizadas de autorizaciones firmadas

Condiciones de Entrega

- a) La animática debe mostrar claramente la estructura narrativa.
- b) El proceso de casting debe estar documentado.
- c) Las autorizaciones deben estar completas y correctamente firmadas.
- d) Entrega en formato digital según lo establecido por el docente.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la capacidad de visualizar y ajustar la narrativa audiovisual antes del rodaje, evidenciando el uso de animáticas como herramienta para planificar tiempos, secuencias y ritmo narrativo del proyecto. También se podrá verificar la organización de un proceso básico de casting con criterios profesionales, considerando definición de perfiles, selección de participantes y preparación de lineamientos necesarios para la correcta elección de talento conforme a los requerimientos de la producción.

De igual manera, se podrá determinar la comprensión de la importancia legal y ética del uso de imagen dentro de los proyectos audiovisuales, identificando responsabilidades, autorizaciones y consideraciones básicas de consentimiento. Se podrá evidenciar además la integración de la planificación creativa con la responsabilidad jurídica, reflejada en la coherencia entre las decisiones narrativas, la organización del proceso de producción y el cumplimiento de principios éticos y normativos aplicables al desarrollo audiovisual.



3.3 Práctica Experimental 6

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO ANIMÁTICA

Objetivos

Elaborar y entregar las animáticas del proyecto audiovisual, junto con las autorizaciones de uso de imagen correspondientes, de manera individual o en equipos de trabajo, con el fin de visualizar la narrativa y el ritmo del proyecto antes de la producción y garantizar el cumplimiento de aspectos legales y éticos. Esta actividad busca desarrollar la capacidad de planificación visual, organización documental y responsabilidad profesional dentro del proceso de producción audiovisual.

Antecedentes / Escenario

En la fase de preproducción, la animática permite anticipar el ritmo, la duración y la estructura narrativa del proyecto audiovisual. Esta herramienta facilita la toma de decisiones creativas y técnicas antes del rodaje, optimizando recursos y reduciendo errores, paralelamente, la gestión de autorizaciones de uso de imagen es un requisito indispensable para asegurar que la producción cumpla con principios legales y éticos, protegiendo tanto a los participantes como al equipo realizador.

Recursos Necesarios

- Guion literario y técnico aprobado
- Storyboard final
- Computador
- Software de edición (Premiere, After Effects o similar)
- Formato de autorización de uso de imagen
- Carpeta digital organizada del proyecto

Pasos por Realizar

- Paso 1: Revisar el guion y storyboard aprobados.
- Paso 2: Elaborar la animática completa del proyecto.
- Paso 3: Ajustar ritmo, duración y transiciones.
- Paso 4: Recopilar y verificar autorizaciones de uso de imagen.
- Paso 5: Organizar la documentación en una carpeta digital.
- Paso 6: Exportar y entregar los archivos solicitados.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, integrando planificación visual, organización documental y responsabilidad profesional en la etapa de preproducción audiovisual.

Desarrollo

Paso 1: Revisar el guion y storyboard aprobados

Verificar que la estructura narrativa esté clara y que las escenas estén correctamente organizadas. Confirmar que no existan inconsistencias entre guion y storyboard antes de proceder al montaje.

Paso 2: Elaborar la animática completa del proyecto

Digitalizar o importar las viñetas del storyboard en el software de edición.

- Organizar las imágenes en orden cronológico.
- Ajustar la duración de cada plano según el ritmo narrativo.
- Incorporar audio referencial (música, diálogos o efectos temporales si aplica).

La animática debe representar la estructura completa del proyecto.



Paso 3: Ajustar ritmo, duración y transiciones

Revisar la fluidez entre planos.

- Ajustar cortes y transiciones.
- Corregir tiempos excesivos o insuficientes.
- Asegurar coherencia con la intención narrativa.

La animática debe permitir comprender claramente la historia antes del rodaje.



Paso 4: Recopilar y verificar autorizaciones de uso de imagen

Revisar que cada participante cuente con su documento firmado.

El formato debe incluir:

- Datos completos del participante.
- Nombre del proyecto.
- Autorización expresa de uso de imagen.
- Firma correspondiente.

En caso de menores de edad, verificar firma del representante legal.

Paso 5: Organizar la documentación en una carpeta digital

Crear una carpeta estructurada que contenga:

- Animática final exportada.
- Carpeta de autorizaciones escaneadas o digitalizadas.
- Documento resumen del proyecto (si se solicita).

Mantener orden y nomenclatura clara de archivos.

Paso 6: Exportar y entregar los archivos solicitados

Exportar la animática en formato .MP4 o .MOV con resolución 1080p o la establecida por el docente. Subir los archivos al aula virtual antes de la fecha indicada.

Condiciones de Entrega

- a) La animática debe mostrar la narrativa completa del proyecto.
- b) El ritmo y la duración deben estar claramente definidos.
- c) Las autorizaciones deben estar completas y correctamente firmadas.
- d) La carpeta digital debe estar organizada y correctamente nombrada.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la capacidad de visualizar y evaluar la narrativa audiovisual antes de la etapa de producción, evidenciando la identificación de coherencia, secuencia y pertinencia de los elementos narrativos planteados. También se podrá verificar la organización documental del proyecto audiovisual, considerando la estructuración ordenada de guiones, fichas técnicas, autorizaciones, cronogramas y demás soportes necesarios para una planificación clara, funcional y alineada con los requerimientos del proceso productivo.

De igual manera, se podrá determinar la comprensión de la importancia legal y ética del uso de imagen dentro del desarrollo de proyectos audiovisuales, identificando responsabilidades, permisos y principios básicos de protección de derechos. Se podrá evidenciar además la integración

de la planificación creativa con la responsabilidad profesional, reflejada en decisiones organizativas coherentes, cumplimiento de lineamientos técnicos y consideración de buenas prácticas aplicables a la ejecución formal de la producción audiovisual.



3.4 Práctica Experimental 7

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Post producción		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Quinto nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO SCOUTING

Objetivos

Elaborar y entregar los documentos de scouting, propuesta de arte y propuesta de fotografía del proyecto audiovisual, de manera individual o en equipos de trabajo, con el fin de planificar visual y técnicamente la producción. Esta actividad busca desarrollar la capacidad de analizar locaciones, definir la identidad visual, establecer criterios estéticos y técnicos, y organizar los **Recursos Necesarios** para garantizar una ejecución coherente y profesional del proyecto audiovisual.

Antecedentes / Escenario

Dentro de la etapa de preproducción, la planificación visual y técnica es fundamental para asegurar coherencia estética y eficiencia en el rodaje. El scouting permite evaluar la viabilidad real de las locaciones; la propuesta de arte define la identidad visual del proyecto; y la propuesta de fotografía establece los criterios técnicos de iluminación, encuadre y tratamiento visual, estos documentos funcionan como guía para el equipo técnico y creativo, reduciendo improvisaciones y optimizando recursos durante la producción.

Recursos Necesarios

- Guion literario y técnico aprobado
- Cámara fotográfica o dispositivo móvil para registro de locaciones
- Software de edición o diseño (Photoshop, Illustrator, Canva o similar)
- Formatos de scouting
- Computador con acceso a internet
- Referencias visuales



Pasos por Realizar

- Paso 1: Realizar el scouting de locaciones.
- Paso 2: Elaborar el documento de scouting.
- Paso 3: Desarrollar la propuesta de arte.
- Paso 4: Desarrollar la propuesta de fotografía.
- Paso 5: Organizar y compilar los documentos finales.
- Paso 6: Entregar los archivos en el formato solicitado.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, integrando análisis técnico, planificación visual y toma de decisiones estéticas dentro del proceso de preproducción audiovisual.

Desarrollo

Paso 1: Realizar el scouting de locaciones

Visitar o investigar las posibles locaciones donde se desarrollará el rodaje.

- Analizar iluminación natural y artificial.
- Evaluar accesibilidad, ruido ambiental y logística.
- Identificar posibles limitaciones técnicas.
- Tomar fotografías de referencia.

El objetivo es determinar la viabilidad real de cada espacio.

Paso 2: Elaborar el documento de scouting

Organizar la información recolectada en un documento estructurado que incluya:

- Nombre y dirección de la locación.
- Fotografías de referencia.
- Ventajas y desventajas técnicas.
- Requerimientos adicionales (permisos, horarios, restricciones).
- Recomendación final sobre su uso.

FICHA DE LOCACIÓN

No. 1

FECHA: 17 de enero del 2026

RESPONSABLE: Michael Josué Narvaez Sánchez

PROYECTO: Video Musical "Carrusel"

LOCACIÓN: Estudio dentro del Instituto
Superior Tecnológico Quito

☒ INT ☐ EXT

☒ DÍA ☐ NOCHE

DESCRIPCIÓN: Se hará uso el estudio del instituto además de las áreas exteriores de este mismo, así como un aula, adicional de unas cuantas mesas y sillas.

CIUDAD: Quito

SECTOR: Belisario Queved

DIRECCIÓN: Instituto Superior Tecnológico Quito - ITQ, y Diego, Antonio de Ulloa Esq, Quito 170515

PROPIETARIO: Catalina Suarez

ADMINISTRADOR: Paulina Tacuri

CORRIENTE ELECTRICA: Hay los enchufes adecuados.

RUIDOS: Estudiantes y Maestros (No representa un inconveniente mayor al no grabarse audio)

DISPONIBILIDAD HORARIA: 12 a 5

RESTRICCIONES:

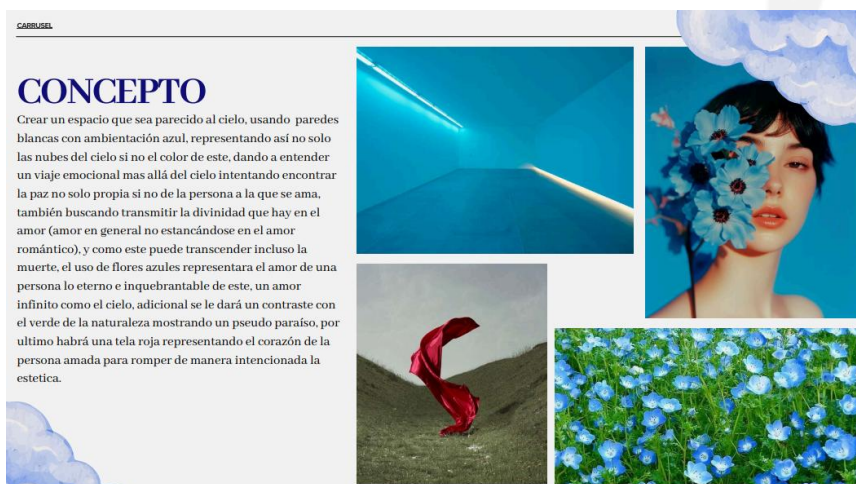
Croquis

Paso 3: Desarrollar la propuesta de arte

Definir la identidad visual del proyecto.

- Paleta de colores dominante.
- Estilo escenográfico (realista, minimalista, urbano, vintage, etc.).
- Vestuario y utilería.
- Ambientación y elementos decorativos.

Incluir referencias visuales que respalden la propuesta estética.



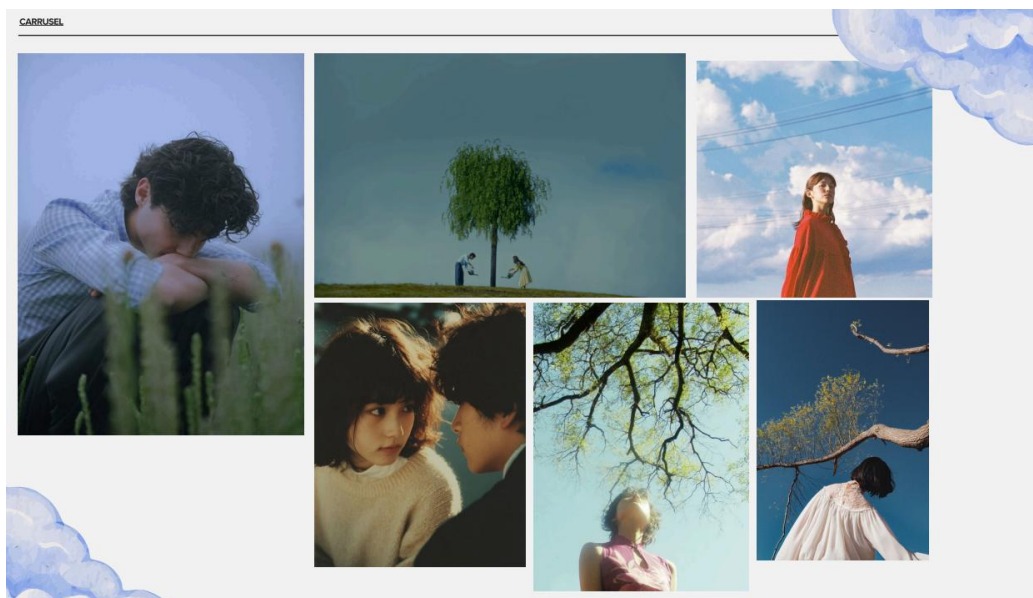
Paso 4: Desarrollar la propuesta de fotografía

Establecer los criterios técnicos y visuales del proyecto.



- Tipo de iluminación (natural, dramática, alto contraste, suave, etc.).
- Temperatura de color predominante.
- Tipo de encuadres y movimientos de cámara.
- Referencias cinematográficas o visuales que inspiren el tratamiento.

Se debe justificar cada decisión en función de la narrativa y emoción del proyecto.



Paso 5: Organizar y compilar los documentos finales

Unificar scouting, propuesta de arte y propuesta de fotografía en un solo documento o carpeta organizada. Cuidar:

- Coherencia visual del documento.
- Claridad en títulos y secciones.
- Redacción formal y precisa.

Paso 6: Entregar los archivos en el formato solicitado

Exportar el documento en formato PDF.

Subir al aula virtual antes de la fecha establecida.

Condiciones de Entrega

- a) El scouting debe incluir registro fotográfico propio.
- b) La propuesta de arte debe contener referencias visuales claras.
- c) La propuesta de fotografía debe justificar técnicamente sus decisiones.
- d) El documento final debe presentar coherencia estética y organización profesional.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la capacidad de analizar técnicamente una locación en función de las necesidades del proyecto audiovisual, considerando condiciones de espacio, iluminación natural, accesibilidad, posibilidades de encuadre y viabilidad operativa para el rodaje. También se podrá verificar la definición de una identidad visual coherente con la narrativa planteada, evidenciando la selección adecuada de elementos estéticos, ambientación, estilo visual y lineamientos que contribuyan a la construcción de la propuesta audiovisual.

De igual manera, se podrá determinar la planificación de criterios de iluminación y composición acordes con los objetivos narrativos y técnicos del proyecto, observando la organización de fuentes de luz, dirección, intensidad y distribución espacial de los elementos dentro del encuadre. Se podrá evidenciar además la integración de decisiones creativas y técnicas dentro de la etapa de preproducción audiovisual, reflejada en una planificación estructurada, funcional y alineada con la ejecución posterior del proceso de producción.



3.5 Práctica Experimental 8

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

PLAN DE RODAJE

Objetivos

Elaborar el plan de rodaje del proyecto audiovisual, de manera individual o en equipos de trabajo, con el fin de organizar cronogramas, ordenar escenas, asignar tiempos y coordinar recursos humanos y técnicos. Esta actividad busca desarrollar la capacidad de planificación y gestión de la producción, optimizando el uso del tiempo y los recursos, y asegurando una ejecución eficiente y ordenada durante la etapa de rodaje.

Antecedentes / Escenario

El plan de rodaje es una herramienta fundamental dentro de la preproducción y producción audiovisual. Permite organizar las escenas no según el orden narrativo, sino según criterios logísticos y técnicos como locación, disponibilidad de actores, iluminación y recursos técnicos. Una planificación adecuada reduce costos, evita improvisaciones y garantiza una ejecución fluida durante el rodaje.

Recursos Necesarios

- Guion literario y guion técnico aprobados
- Desglose de guion
- Documentos de scouting
- Disponibilidad del elenco y equipo técnico
- Formato de plan de rodaje (plantilla)
- Computador con software de edición o procesador de texto

Pasos por Realizar

- Paso 1: Analizar el guion técnico y el desglose de producción.
- Paso 2: Organizar las escenas por criterios logísticos.

- Paso 3: Asignar tiempos estimados de rodaje por escena.
- Paso 4: Definir recursos humanos y técnicos por jornada.
- Paso 5: Elaborar el cronograma general de rodaje.
- Paso 6: Revisar y ajustar el plan final.
- Paso 7: Entregar el documento en el formato solicitado.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, mediante la aplicación práctica de herramientas reales de gestión y planificación utilizadas en la producción audiovisual profesional.

Desarrollo

Paso 1: Analizar el guion técnico y el desglose de producción

Revisar detalladamente cada escena identificando:

- Locación.
- Personajes involucrados.
- Recursos técnicos necesarios.
- Requerimientos especiales (efectos, utilería, iluminación específica).

Este análisis servirá como base para organizar el rodaje de manera estratégica.

HORA	ESC.	SHOOT	LOCACION
10:10	1	Armado de equipos y arreglar el set	Aula
10:40	1	A	Aula
11:00	1	D	Aula
11:20	1	H	Aula
11:40	1	F	Aula
12:00	1	G	Aula
12:20	1	E	Aula
12:40	1	C	Aula
13:00	1	B	Aula

ESC.	SHOOT	LOCACION
1	Armado de equipos y arreglar el set	Aula
1	A	Aula
1	D	Aula
1	H	Aula
1	F	Aula
1	G	Aula
1	E	Aula
1	C	Aula
1	B	Aula

Paso 2: Organizar las escenas por criterios logísticos

Agrupar las escenas considerando:

- Misma locación.
- Disponibilidad de actores.
- Horarios de luz natural.
- Recursos técnicos compartidos.

El orden del rodaje no necesariamente coincide con el orden narrativo del guion.

DECORADO	ELENCO	INT	EXT	DIA	NOCHE
Esmoquin	Daniel	x		x	
Esmoquin	Daniel	x		x	
Esmoquin	Daniel	x		x	
Esmoquin	Daniel	x		x	
Esmoquin	Daniel	x		x	
Esmoquin	Daniel	x		x	
Esmoquin	Daniel	x		x	
Esmoquin	Daniel	x		x	

Paso 3: Asignar tiempos estimados de rodaje por escena

Determinar el tiempo aproximado necesario para:

- Montaje técnico.
- Ensayos.
- Grabación.
- Posibles repeticiones.

Establecer tiempos realistas que contemplen imprevistos.

Paso 4: Definir recursos humanos y técnicos por jornada

Especificar:

- Director, asistentes, camarógrafo, sonidista, arte, etc.
- Equipos técnicos requeridos (cámaras, luces, micrófonos, trípodes).
- Utilería y vestuario necesarios.

Esto permitirá evitar omisiones durante el rodaje.

Paso 5: Elaborar el cronograma general de rodaje

Construir un documento que incluya:

- Día de rodaje.
- Horario (inicio y fin).
- Escenas a grabar.
- Locación.

- Equipo responsable.

El cronograma debe ser claro, organizado y fácil de consultar durante la producción.

Paso 6: Revisar y ajustar el plan final

Verificar:

- Coherencia en tiempos asignados.
- Disponibilidad real de locaciones y talento.
- Viabilidad técnica del cronograma.

Realizar ajustes antes de la aprobación final.

PLAN DE RODAJE	
NOMBRE PRODUCCIÓN: SLOW DANCING IN THE DARK	
HORA INICIO DE GRABACIÓN 10:40	EQUIPO TECNICO: 1 cámara, lente 18-55 mm, 2 Baterías 1 extension 1 tripode 1 Estabilizador 1 Tarjeta de memoria 1 Rebotador 3 Luces 2 softbox 1 papel celofan azul. Claqueta EQUIPO: Director, Director de arte, vestuarista, gaffer, director de fotografía, director de actores, script. OTROS

Paso 7: Entregar el documento en el formato solicitado

Exportar el plan de rodaje en formato PDF.

Subir al aula virtual antes de la fecha establecida.

Condiciones de Entrega

- El plan debe incluir cronograma detallado por jornada.
- Debe especificar escenas, locaciones y recursos.
- La organización debe reflejar criterio técnico y logístico.
- Presentación formal, clara y estructurada.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la capacidad de organizar eficientemente un rodaje audiovisual conforme a los requerimientos del proyecto, evidenciando la estructuración del plan de trabajo, la distribución de funciones y la coordinación operativa del equipo. También se podrá verificar la optimización de tiempos y recursos humanos y técnicos, observando la planificación de cronogramas, asignación de tareas, disponibilidad de equipamiento y uso racional de los elementos necesarios para la ejecución del proceso de producción.

De igual manera, se podrá determinar la identificación anticipada de posibles riesgos logísticos previos a la producción, considerando aspectos relacionados con locación, disponibilidad de recursos, tiempos de traslado, permisos y condiciones operativas. Se podrá evidenciar además la

aplicación de herramientas profesionales de gestión audiovisual, reflejada en el uso organizado de formatos, documentos de planificación y metodologías que permitan una conducción ordenada, eficiente y viable del rodaje.



4 UNIDAD 3: Grabación y edición

4.1 Práctica Experimental 9

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

PRODUCCIÓN DE VIDEO

Objetivos

Entregar las grabaciones del proyecto audiovisual previamente planificado, de manera individual o en equipos de trabajo, con el fin de evidenciar la correcta ejecución del plan de rodaje y la aplicación de criterios técnicos de imagen y sonido. Esta actividad busca desarrollar la capacidad de organizar, registrar y presentar material audiovisual de calidad, asegurando su correcta utilización en las etapas de edición y postproducción.

Antecedentes / Escenario

Una vez ejecutado el plan de rodaje, el material audiovisual obtenido debe ser organizado y presentado de manera técnica y estructurada. No se trata únicamente de grabar, sino de garantizar que el material cumpla con estándares básicos de calidad en encuadre, iluminación, continuidad, exposición, estabilidad y captura de audio. La correcta gestión de los archivos facilitará el proceso de edición y evitará pérdidas de información o errores técnicos en la fase de postproducción.

Recursos Necesarios

- Plan de rodaje aprobado
- Guion técnico
- Cámara o dispositivo de grabación
- Micrófonos (de ser necesario)
- Trípode o estabilizador
- Computador
- Disco externo o almacenamiento digital
- Software de organización de archivos





Pasos por Realizar

- Paso 1: Ejecutar el rodaje según el plan establecido.
- Paso 2: Verificar la calidad técnica del material grabado.
- Paso 3: Organizar y clasificar los archivos audiovisuales.
- Paso 4: Respalidar el material en un segundo dispositivo.
- Paso 5: Exportar y estructurar la carpeta final de entrega.
- Paso 6: Subir el material en la plataforma indicada.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, mediante la ejecución práctica del rodaje y la aplicación de estándares técnicos reales de producción audiovisual.

Desarrollo

Paso 1: Ejecutar el rodaje según el plan establecido

Realizar la grabación respetando:

- Orden logístico definido.
- Horarios establecidos.
- Distribución de roles del equipo.
- Indicaciones técnicas del guion.

Se debe procurar mantener continuidad visual y sonora.

Paso 2: Verificar la calidad técnica del material grabado

Revisar cada toma comprobando:

- Correcta exposición.
- Enfoque adecuado.
- Estabilidad de imagen.
- Limpieza del audio.
- Ausencia de ruidos no deseados.





En caso de detectar errores graves, se recomienda realizar regrabaciones antes de desmontar el equipo.

Paso 3: Organizar y clasificar los archivos audiovisuales

Nombrar los archivos siguiendo un criterio claro:

Ejemplo:

Escena01_Toma01

Escena01_Toma02

Organizar en carpetas por:

- Día de rodaje.
- Escenas.
- Audio independiente (si aplica).

Paso 4: Respalidar el material en un segundo dispositivo

Crear una copia de seguridad en:

- Disco duro externo.
- Nube institucional.

Esto previene pérdidas accidentales de información.



Paso 5: Exportar y estructurar la carpeta final de entrega

La carpeta debe incluir:

- Video bruto organizado.
- Audios independientes (si existen).
- Plan de rodaje final ejecutado.
- Bitácora breve de rodaje (incidencias y observaciones).

Paso 6: Subir el material en la plataforma indicada

Verificar que:

- Los archivos estén completos.
- El enlace funcione correctamente.
- El formato sea compatible para edición.

Subir antes de la fecha establecida.

Condiciones de Entrega

- a) El material debe estar correctamente organizado y etiquetado.
- b) La calidad técnica debe ser coherente con lo planificado.
- c) Debe incluir respaldo documental del rodaje.
- d) Presentación ordenada y profesional.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la ejecución del rodaje conforme a un plan previamente estructurado, evidenciando el cumplimiento del cronograma, la organización del equipo y la correcta secuencia de las actividades programadas. También se podrá verificar la aplicación de criterios técnicos de imagen y sonido durante el proceso de grabación, considerando encuadre, estabilidad, iluminación, niveles de audio y coherencia técnica acorde con los estándares básicos de producción audiovisual.

De igual manera, se podrá determinar la organización profesional del material audiovisual obtenido, observando la clasificación, etiquetado y resguardo adecuado de los archivos generados durante el rodaje. Se podrá evidenciar además la preparación correcta del contenido para la fase de edición y postproducción, reflejada en la entrega ordenada de recursos, selección preliminar de tomas útiles y disposición técnica que facilite el flujo de trabajo en las etapas posteriores del proyecto audiovisual.



4.2 Práctica Experimental 10

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO MONTAJE

Objetivos

Elaborar y entregar el montaje del cortometraje, de manera individual o en equipos de trabajo, integrando imagen, sonido y ritmo narrativo según los lineamientos del proyecto. Esta actividad busca desarrollar la capacidad de organizar y estructurar la narrativa audiovisual, aplicar criterios de continuidad, montaje y sincronización, y preparar el material para las etapas finales de postproducción y exportación.

Antecedentes / Escenario

Una vez finalizado el rodaje y organizada la carpeta de material audiovisual, el siguiente paso consiste en construir la narrativa mediante el montaje. En esta etapa se define el ritmo, la intención emocional y la coherencia visual del proyecto. El montaje no implica únicamente unir planos, sino tomar decisiones narrativas que fortalezcan la historia, respeten la continuidad y potencien la experiencia del espectador.

Recursos Necesarios

- Material audiovisual grabado y organizado
- Guion técnico
- Plan de rodaje
- Software de edición (Premiere, DaVinci Resolve u otro)
- Audios directos y efectos sonoros
- Música (si aplica)
- Computador con capacidad de edición

Pasos por Realizar

- Paso 1: Importar y organizar el material en el software de edición.
- Paso 2: Realizar un montaje preliminar (primer corte).
- Paso 3: Ajustar ritmo y continuidad narrativa.
- Paso 4: Sincronizar correctamente imagen y sonido.
- Paso 5: Incorporar música y efectos (si corresponde).
- Paso 6: Exportar el montaje preliminar para revisión.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, mediante la aplicación práctica de criterios de montaje cinematográfico y análisis crítico del material grabado.

Desarrollo

Paso 1: Importar y organizar el material

Clasificar los clips por:

- Escenas
- Tomas seleccionadas
- Audio
- Recursos adicionales

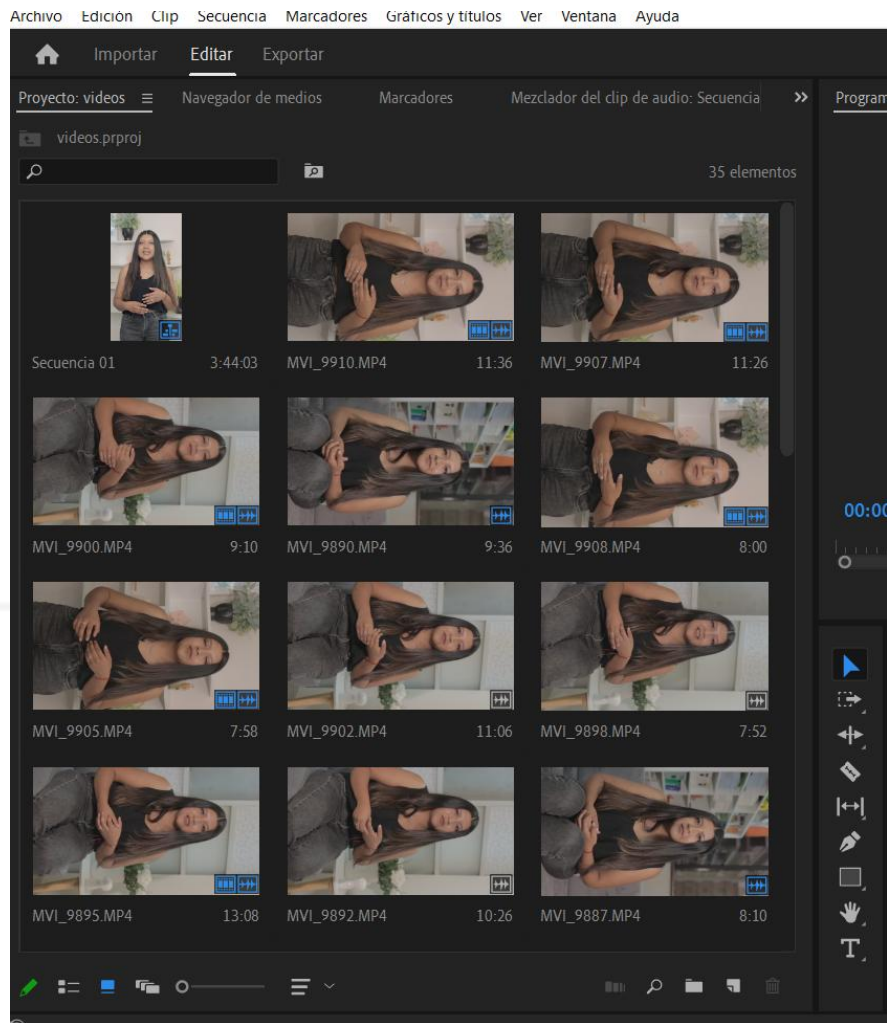
Mantener una estructura clara en la línea de tiempo.

Paso 2: Realizar un montaje preliminar (primer corte)

Construir la secuencia narrativa respetando el guion.

Seleccionar las mejores tomas en función de:

- Actuación
- Composición
- Calidad técnica
- Continuidad



Paso 3: Ajustar ritmo y continuidad narrativa

Evaluar:

- Duración de planos
- Transiciones entre escenas
- Coherencia espacial y temporal
- Fluidez narrativa

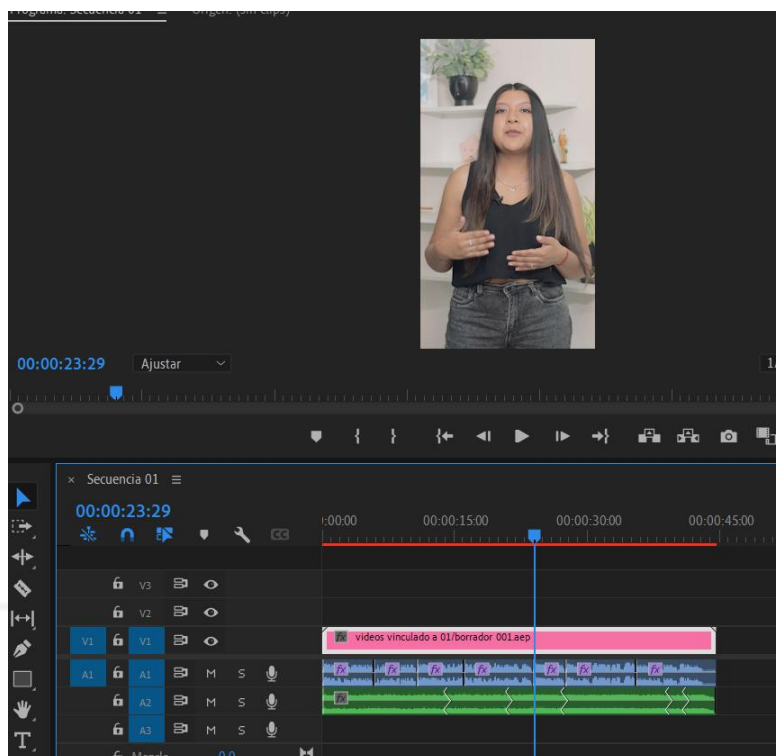
Eliminar planos redundantes o innecesarios.

Paso 4: Sincronizar imagen y sonido

Verificar:

- Sincronización de diálogos
- Nivelación básica de audio
- Eliminación de ruidos evidentes
- Transiciones sonoras suaves





Paso 5: Incorporar música y efectos

Añadir música y efectos sonoros cuando aporten a la narrativa, evitando saturación o distracciones.

Respetar niveles adecuados para no opacar los diálogos.

Paso 6: Exportar el montaje preliminar

Configurar parámetros básicos de exportación según el formato solicitado.

Nombrar correctamente el archivo final.

Subir el archivo para revisión académica.

Condiciones de Entrega

- El montaje debe respetar la estructura narrativa del proyecto.
- Debe existir coherencia visual y sonora.
- La sincronización de audio debe ser adecuada.
- El archivo debe estar correctamente exportado y nombrado.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la construcción de una narrativa audiovisual coherente mediante el proceso de montaje, evidenciando la correcta selección, organización y secuenciación de los planos conforme a la intención comunicativa del proyecto. También se podrá

verificar la aplicación de criterios básicos de ritmo y continuidad, observando transiciones adecuadas, fluidez narrativa y correspondencia lógica entre escenas que favorezcan la comprensión del mensaje audiovisual.

De igual manera, se podrá determinar la integración armónica de imagen y sonido dentro del proceso de edición, considerando sincronización, equilibrio y coherencia expresiva entre ambos elementos. Se podrá evidenciar además la preparación técnica del proyecto para las etapas finales de postproducción, incluyendo la organización adecuada del archivo para corrección de color, mezcla final de audio y exportación definitiva según parámetros técnicos establecidos para su difusión o presentación formal.



4.3 Práctica Experimental 11

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

MONTAJE SONORO

Objetivos

Elaborar y entregar los efectos de sonido del proyecto audiovisual, de manera individual o en equipos de trabajo, aplicando técnicas de grabación, edición y organización de audio. Esta actividad busca desarrollar la capacidad de diseñar y seleccionar efectos sonoros coherentes con la narrativa, fortaleciendo la ambientación, el realismo y la calidad sonora del proyecto dentro del proceso de producción audiovisual.

Antecedentes / Escenario

Dentro del proceso de postproducción audiovisual, el diseño de efectos sonoros es una etapa fundamental para enriquecer la experiencia del espectador. Los efectos de sonido permiten construir atmósferas, reforzar acciones, generar emociones y aportar verosimilitud a la narrativa. Un proyecto audiovisual con imagen de calidad, pero sin un diseño sonoro adecuado pierde fuerza expresiva y profesionalismo. Por ello, esta actividad se enfoca en la creación, selección y edición consciente de efectos sonoros alineados con la intención narrativa del cortometraje.

Recursos Necesarios

- Material audiovisual editado (montaje preliminar)
- Software de edición de audio (Adobe Audition u otro)
- Micrófonos (si se realiza grabación directa)
- Banco de sonidos libres de derechos (si aplica)
- Audífonos de monitoreo
- Computador con capacidad de edición

Pasos por Realizar

- Paso 1: Identificar los momentos que requieren efectos de sonido.
- Paso 2: Grabar o seleccionar los efectos necesarios.
- Paso 3: Editar y limpiar los audios.
- Paso 4: Sincronizar los efectos con la imagen.
- Paso 5: Organizar y exportar la sesión final de efectos.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, mediante la aplicación práctica del diseño sonoro dentro del proyecto audiovisual en desarrollo.

Desarrollo

Paso 1: Identificar los momentos que requieren efectos de sonido

Visualizar el montaje y elaborar una lista de:

- Acciones físicas (pasos, puertas, golpes, objetos)
- Sonidos ambientales (viento, tráfico, interiores)
- Sonidos de refuerzo dramático

Diferenciar entre sonido directo capturado en rodaje y sonidos que deben añadirse en postproducción (foley o efectos adicionales).

Paso 2: Grabar o seleccionar los efectos necesarios

Si se realiza grabación:

- Utilizar micrófonos adecuados.
- Controlar niveles de entrada.
- Evitar saturación y ruidos no deseados.

Si se utilizan bancos de sonido:

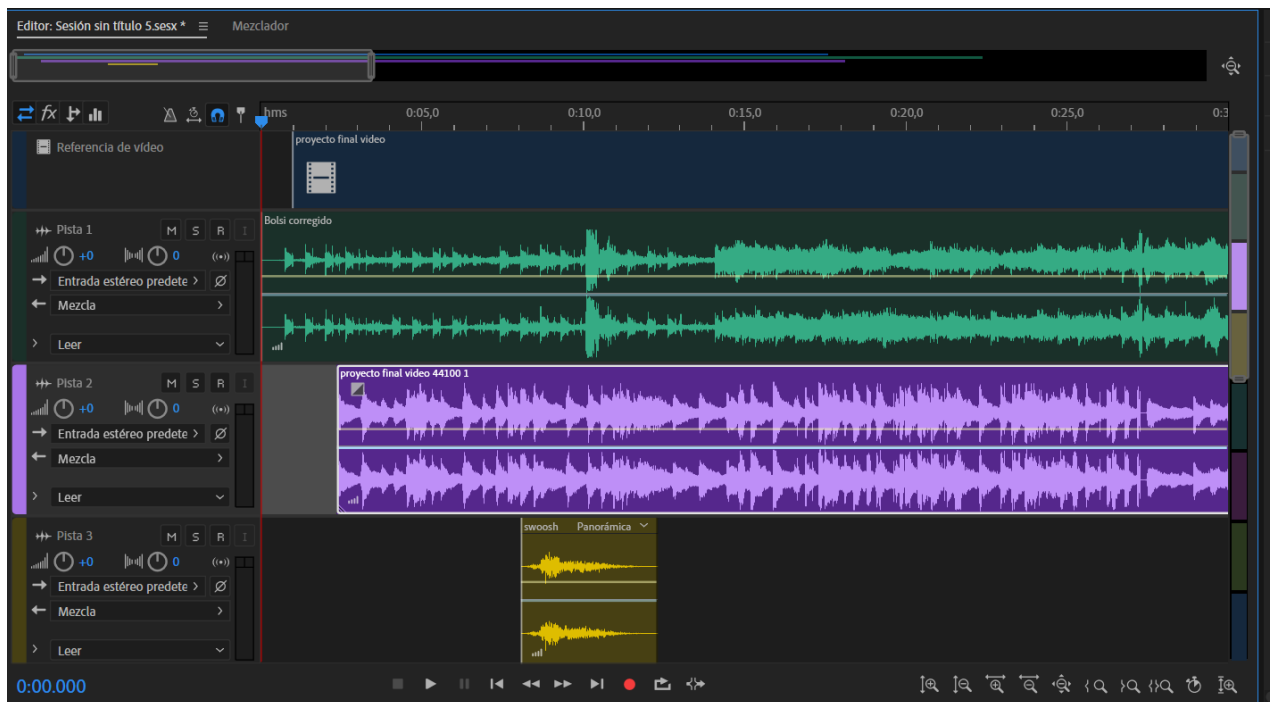
- Verificar calidad del archivo.
- Confirmar que sean libres de derechos o con licencia adecuada.
- Seleccionar sonidos coherentes con el contexto visual.

Paso 3: Editar y limpiar los audios

En el software de edición:

- Recortar silencios innecesarios.
- Aplicar reducción básica de ruido si es necesario.

- Ajustar niveles de volumen.
- Aplicar fades de entrada y salida para evitar cortes bruscos.



Paso 4: Sincronizar los efectos con la imagen

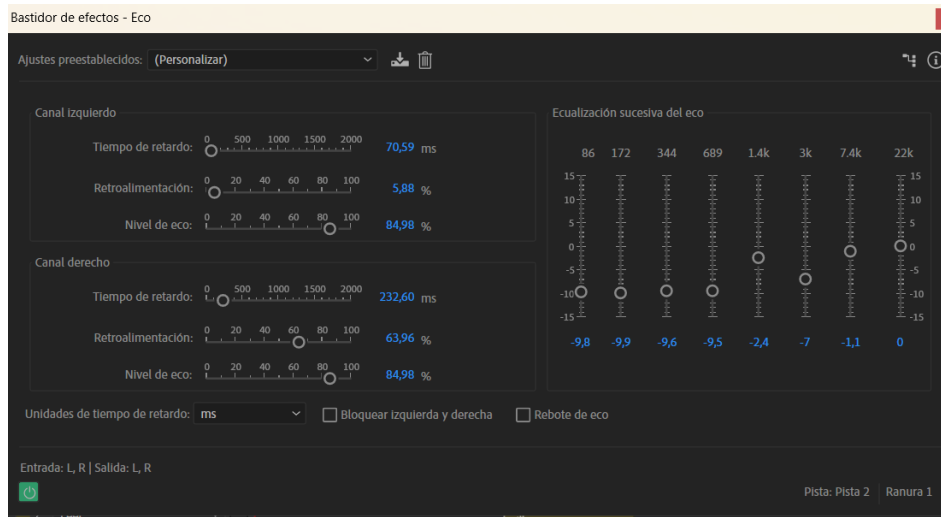
Ubicar cada efecto en la línea de tiempo de manera precisa, considerando:

- Sincronización exacta con la acción.
- Coherencia espacial (volumen y distancia).
- Equilibrio entre diálogos, música y efectos.

Evitar la saturación sonora.

Paso 5: Organizar y exportar la sesión final de efectos

- Ordenar pistas por categorías (foley, ambiente, efectos puntuales).
- Nombrar correctamente las pistas.
- Exportar la mezcla de efectos o el proyecto organizado según indicaciones del docente.



Condiciones de Entrega

- Los efectos deben ser coherentes con la narrativa.
- Debe existir correcta sincronización con la imagen.
- El audio no debe presentar saturación ni cortes abruptos.
- El proyecto debe estar organizado profesionalmente.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar el diseño de efectos sonoros acordes a la narrativa audiovisual propuesta, evidenciando coherencia entre los recursos sonoros y la intención comunicativa del proyecto. También se podrá verificar la aplicación de técnicas básicas de grabación y edición de audio, considerando claridad en la captura, organización de pistas, ajustes de niveles y limpieza sonora conforme a criterios técnicos fundamentales de producción.

De igual manera, se podrá determinar la sincronización precisa entre sonido e imagen dentro del montaje audiovisual, observando correspondencia temporal y coherencia expresiva entre ambos elementos. Se podrá evidenciar además la mejora de la calidad técnica y expresiva del proyecto audiovisual, reflejada en un tratamiento sonoro equilibrado, funcional y alineado con los objetivos narrativos planteados.

4.4 Práctica Experimental 12

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO COLORIZACIÓN

Objetivos

Realizar la edición y colorización del proyecto audiovisual, de manera individual o en equipos de trabajo, aplicando técnicas de montaje, corrección y ajuste de color para unificar la estética visual. Esta actividad busca desarrollar la capacidad de optimizar la narrativa, mejorar la atmósfera y garantizar la coherencia visual, fortaleciendo la calidad técnica y expresiva del proyecto dentro del proceso de postproducción audiovisual.

Antecedentes / Escenario

La edición y la colorización constituyen etapas fundamentales dentro de la postproducción audiovisual. El montaje permite estructurar el relato, organizar el ritmo narrativo y reforzar la intención dramática; mientras que la corrección y gradación de color aportan coherencia visual, estilo e identidad estética al proyecto. Un proyecto audiovisual profesional no solo debe estar correctamente grabado, sino también cuidadosamente editado y tratado visualmente para transmitir emociones, continuidad y calidad técnica.

Recursos Necesarios

- Material audiovisual grabado
- Software de edición (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve o similar)
- Computador con capacidad de procesamiento de video
- Audífonos o monitores de audio
- Guion técnico y plan de rodaje
- Referencias visuales (si aplica)



Pasos por Realizar

- Paso 1: Organizar el material audiovisual.
- Paso 2: Realizar el montaje narrativo.
- Paso 3: Ajustar ritmo y continuidad.
- Paso 4: Aplicar corrección de color primaria.
- Paso 5: Realizar colorización o gradación final.
- Paso 6: Revisar y exportar el proyecto final.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, mediante la aplicación práctica de técnicas de edición y colorización en el cortometraje en desarrollo.

Desarrollo

Paso 1: Organizar el material audiovisual

Importar todos los clips al software de edición y clasificarlos por:

- Escenas
- Tomas
- Tipo de plano

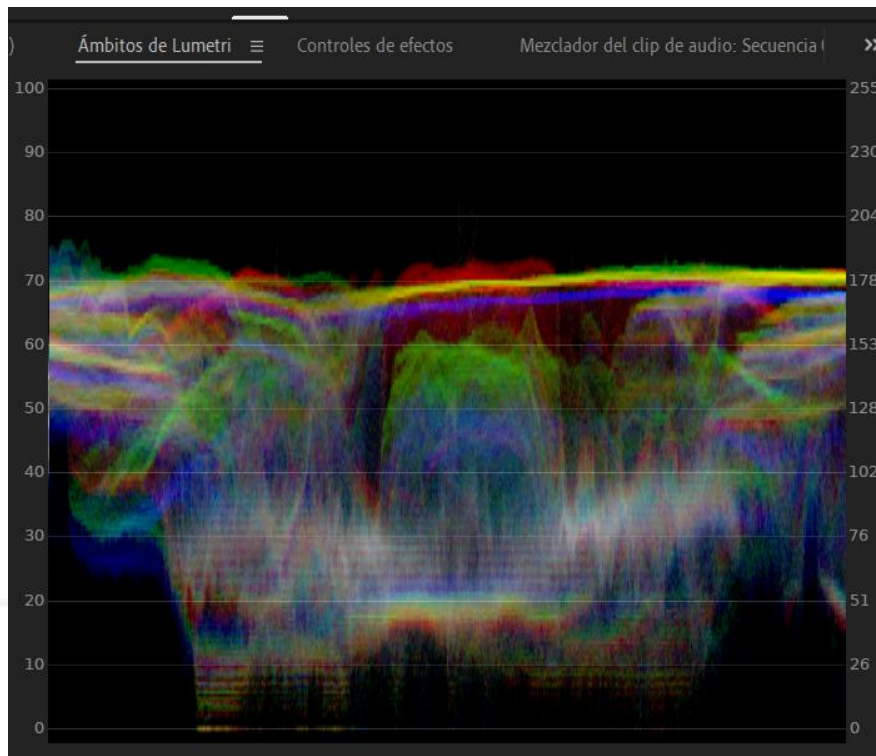
Verificar calidad de imagen, sincronización de audio y seleccionar las mejores tomas según criterios técnicos y narrativos.

Paso 2: Realizar el montaje narrativo

Construir la secuencia base siguiendo el guion técnico:

- Ordenar las escenas según la estructura narrativa.
- Seleccionar los planos más adecuados.
- Establecer una primera versión (corte preliminar).

El objetivo es lograr coherencia narrativa antes de aplicar ajustes estéticos.



Paso 3: Ajustar ritmo y continuidad

Revisar:

- Continuidad de acciones y movimientos.
- Dirección de mirada y eje de acción.
- Ritmo de cortes según intención dramática.

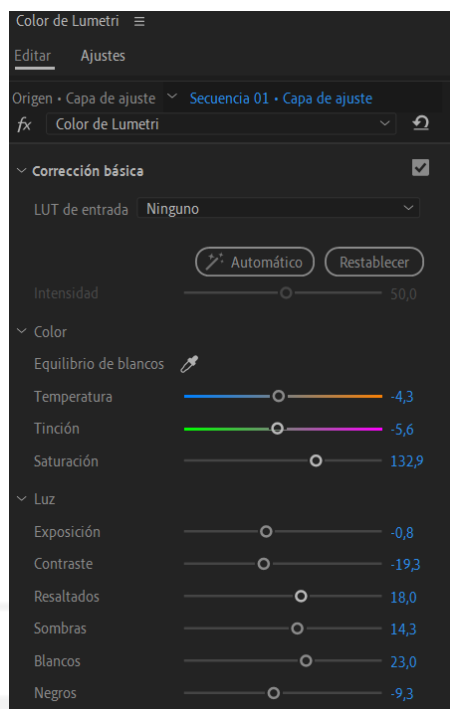
Aplicar transiciones, fundidos o cortes directos de manera justificada y evitar recursos innecesarios.

Paso 4: Aplicar corrección de color primaria

Realizar ajustes básicos para equilibrar la imagen:

- Exposición
- Contraste
- Balance de blancos
- Saturación

Unificar planos grabados en distintas condiciones de luz para lograr coherencia visual.



Paso 5: Realizar colorización o gradación final

Aplicar un estilo visual definido:

- Ajustar tonalidades dominantes.
- Crear atmósfera (cálida, fría, dramática, natural, etc.).
- Aplicar LUTs si es necesario, con criterio técnico.

La gradación debe reforzar la narrativa y no distraer del contenido.

Paso 6: Revisar y exportar el proyecto final

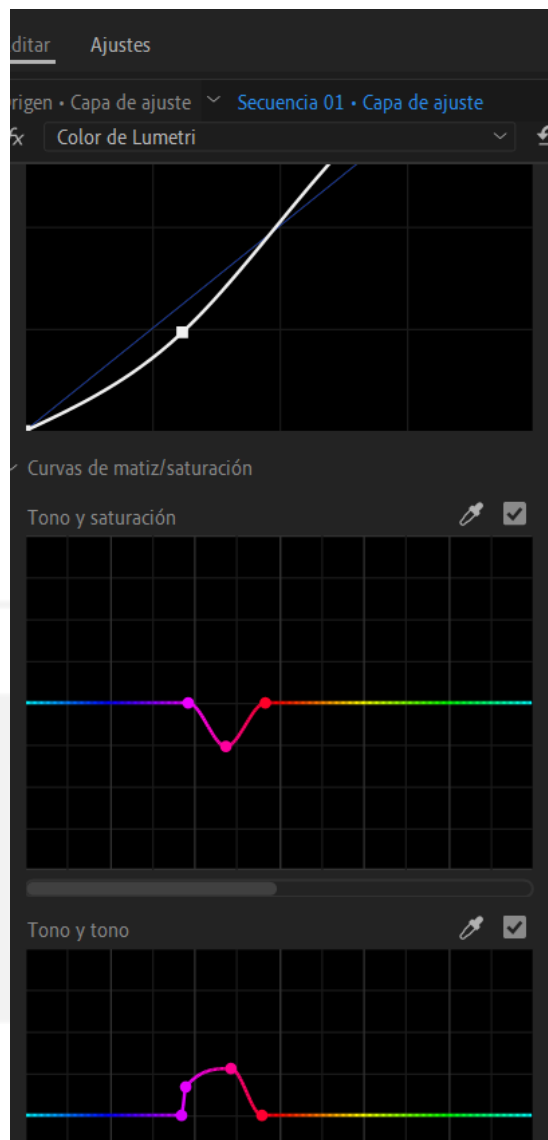
Visualizar el proyecto completo verificando:

- Coherencia estética
- Fluidez narrativa
- Equilibrio de color entre escenas

Exportar con las siguientes especificaciones mínimas:

- Formato: .MP4 o .MOV
- Resolución: 1920x1080 (Full HD)
- Frecuencia: 24 fps o 30 fps





Condiciones de Entrega

- a) El montaje debe ser coherente y respetar la estructura narrativa.
- b) La corrección de color debe unificar visualmente todas las escenas.
- c) No debe existir sobreexposición, dominantes de color no justificadas o inconsistencias visuales.
- d) El proyecto debe estar correctamente exportado y nombrado.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la aplicación de criterios técnicos de montaje audiovisual, evidenciando coherencia en la selección y organización de planos conforme a los objetivos narrativos del proyecto. También se podrá verificar la corrección y ajuste profesional del color, considerando balance, contraste, temperatura y uniformidad visual según los estándares básicos de postproducción.

De igual manera, se podrá determinar la unificación de la estética visual del proyecto, observando consistencia en tonos, iluminación y tratamiento gráfico a lo largo de la producción. Se podrá evidenciar además el fortalecimiento de la narrativa mediante el ritmo y el tratamiento visual, reflejado en una edición fluida, expresiva y alineada con la intención comunicativa planteada desde la etapa de preproducción.



4.5 Práctica Experimental 13

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	MSc. Ángel Tayupanta		
Asignatura:	Producción Audiovisual		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Segundo nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO RENDER

Objetivos

Entregar el proyecto audiovisual final, completamente editado y colorizado, de manera individual o en equipos de trabajo, con el fin de evidenciar la integración de imagen, sonido y estética visual. Esta actividad busca consolidar las competencias en postproducción audiovisual, garantizando una narrativa coherente, una identidad visual definida y una calidad técnica adecuada para su presentación y evaluación final.

Antecedentes / Escenario

El proyecto audiovisual final representa la culminación de todas las etapas desarrolladas durante el proceso de producción: preproducción, rodaje y postproducción. En esta fase se integran los elementos narrativos, técnicos y estéticos trabajados previamente, evidenciando la capacidad del estudiante para desarrollar una pieza audiovisual completa con criterios profesionales. La entrega final no solo evalúa el resultado técnico, sino también la coherencia conceptual, la planificación, la organización del equipo (si aplica) y la calidad narrativa del proyecto.

Recursos Necesarios

- Proyecto audiovisual editado
- Software de edición y exportación
- Archivos originales organizados
- Efectos de sonido y música final
- Créditos finales
- Computador con capacidad de exportación en alta calidad



Pasos por Realizar

- Paso 1: Revisión final del montaje.
- Paso 2: Verificación de imagen y colorización.
- Paso 3: Revisión y balance de audio.
- Paso 4: Integración de créditos finales.
- Paso 5: Exportación del proyecto final.
- Paso 6: Entrega en el aula virtual o medio indicado.

Metodología de Enseñanza

Aprendizaje basado en proyectos, mediante la culminación y presentación del cortometraje como producto final integrador del proceso formativo.

Desarrollo

Paso 1: Revisión final del montaje

Visualizar el proyecto completo y verificar:

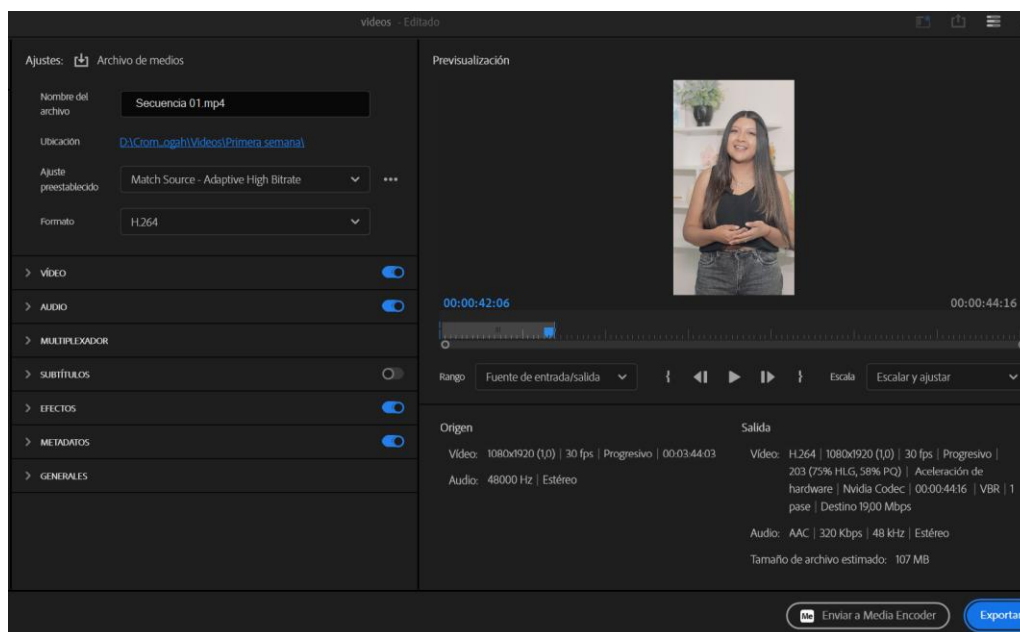
- Coherencia narrativa.
- Continuidad de acciones y planos.
- Ritmo adecuado según el género e intención del proyecto.

Realizar ajustes finales si es necesario.

Paso 2: Verificación de imagen y colorización

Comprobar que:

- La corrección de color esté unificada en todas las escenas.
- No existan variaciones abruptas de exposición o temperatura de color.
- La estética visual responda a la propuesta artística planteada.



Paso 3: Revisión y balance de audio

Verificar:

- Nivel adecuado de música, diálogos y efectos sonoros.
- Ausencia de saturación o distorsión.
- Limpieza de ruidos no deseados.
- Correcta sincronización entre imagen y sonido.

Origen	Salida
Vídeo: 1080x1920 (1,0) 30 fps Progresivo 00:03:44:03	Vídeo: H.264 1080x1920 (1,0) 30 fps Progresivo 203 (75% HLG, 58% PQ) Aceleración de hardware Nvidia Codec 00:00:44:16 VBR 1 pase Destino 19,00 Mbps
Audio: 48000 Hz Estéreo	Audio: AAC 320 Kbps 48 kHz Estéreo
	Tamaño de archivo estimado: 107 MB

Paso 4: Integración de créditos finales

Incluir:

- Nombre del proyecto.
- Integrantes del equipo (si aplica).
- Roles desempeñados.
- Agradecimientos (si corresponde).

Mantener coherencia estética con el resto del proyecto.

Paso 5: Exportación del proyecto final

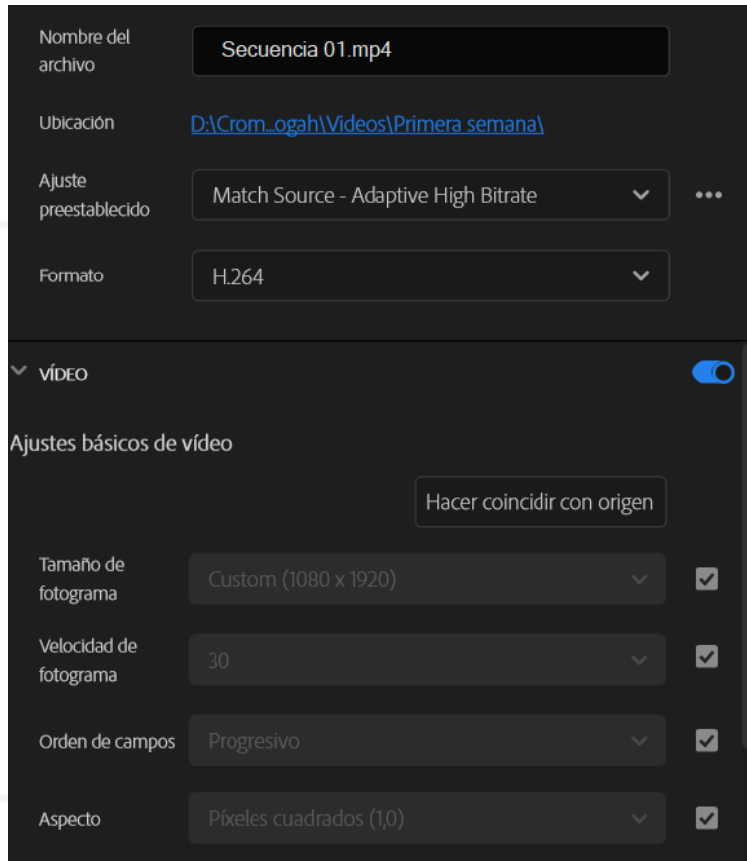


Exportar con las siguientes especificaciones mínimas:

- Formato: .MP4 o .MOV
- Resolución: 1920x1080 (Full HD)
- Frecuencia: 24 fps o 30 fps
- Códec: H.264 (si aplica)

Nombrar correctamente el archivo:

Apellido_Nombre_ProyectoFinal.mp4



The screenshot shows a video export settings window. At the top, the filename is 'Secuencia 01.mp4' and the location is 'D:\Crom_ogah\Videos\Primera semana'. The preset is 'Match Source - Adaptive High Bitrate' and the format is 'H.264'. Below this, the 'VÍDEO' section is expanded, showing 'Ajustes básicos de vídeo'. A button 'Hacer coincidir con origen' is present. The settings include: 'Tamaño de fotograma' set to 'Custom (1080 x 1920)', 'Velocidad de fotograma' set to '30', 'Orden de campos' set to 'Progresivo', and 'Aspecto' set to 'Píxeles cuadrados (1,0)'. Each setting has a checkmark to its right, indicating it is enabled or selected.

Paso 6: Entrega

Subir el archivo final al aula virtual o plataforma indicada dentro del plazo establecido.

Verificar que el archivo se reproduzca correctamente antes de enviarlo.

Condiciones de Entrega

- El proyecto debe estar completamente editado, colorizado y con audio final.
- No deben existir errores técnicos evidentes (saltos de montaje, cortes abruptos injustificados, fallos de audio o color).
- Debe cumplir con los parámetros técnicos establecidos.
- El archivo debe estar correctamente nombrado y organizado.

Resultados Esperados

Al finalizar la actividad se podrá determinar la integración coherente de imagen, sonido y estética visual dentro de un producto audiovisual estructurado, evidenciando correspondencia técnica y narrativa entre los distintos componentes del proyecto. También se podrá verificar el dominio de los procesos de postproducción, considerando organización del flujo de trabajo, aplicación de ajustes técnicos y cumplimiento de parámetros básicos de calidad en la versión final presentada.

De igual manera, se podrá determinar la presentación del proyecto bajo criterios técnicos y narrativos profesionales, observando claridad en la intención comunicativa, solidez en la ejecución y consistencia en el tratamiento audiovisual. Se podrá evidenciar además la consolidación de las competencias desarrolladas durante toda la asignatura, reflejada en la integración armónica de conocimientos, habilidades técnicas y criterio creativo aplicados al producto final.

